

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA LUMINA BODY REMEDY
YOGYAKARTA DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT
DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Romi Fadholi

14.12.8163

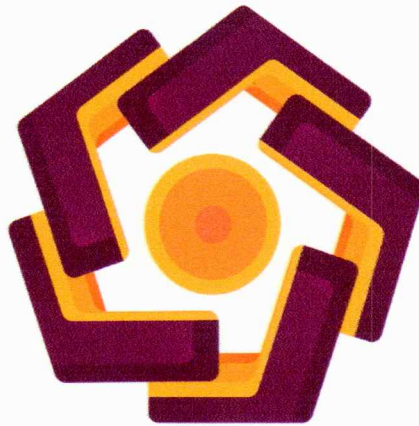
**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2018

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA LUMINA BODY REMEDY
YOGYAKARTA DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT
DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



**disusun oleh
Romi Fadholi
14.12.8163**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA LUMINA BODY REMEDY
YOGYAKARTA DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT
DAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Romi Fadholi

14.12.8163

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 September 2017

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom.

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA LUMINA BODY REMEDY YOGYAKARTA DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Romi Fadholi

14.12.8163

telah dipertahankan didepan dewan penguji
pada tanggal 20 September 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dina Maulina, M.Kom
NIK.190302250

Mulia Sulistivono, M.Kom
NIK.190302248

Agus Purwanto, M.Kom
NIK.190302229



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 September 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 29 September 2018



Romi Fadholi

NIM. 14.12.8163

MOTTO

“Love what you do and do what you love. Don’t listen to anyone else who tells you not to do it. You do what you want, what you love. Imagination should be the center of your life.”

-Ray Brandbury

“When life gets you down, you know what you gotta do? Just keep swimming”

-Dory

“Don't be afraid to try new things, who knows it can be lucky for you”

“Don't call it a Dream, call it a Plan”



PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, Alhamdulillahirrabil'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga saya bisa menyelesaikan Skripsi ini. Saya ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Mama dan Ayah yang tidak pernah lelah mendukung, memberi semangat, memotivasi, dan selalu mendoakan saya.
2. Kakak saya Rika Fadhila Masitha dan adik saya Rofi Fadhli yang selalu mendukung dan membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Agus Purwanto, M. Kom yang telah membimbing dengan sabar, memberikan banyak saran dan nasehat sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan sangat baik.
4. Mbak Nana Indriana pemilik Lumina Body Remedy yang telah mengizinkan saya menjadikan Lumina sebagai objek penelitian saya.
5. Teman teman SINEM (14 S1SI 06) yang selalu ada untuk saya dalam suka maupun duka asekk.. dan sahabat ter-enak Wahyu, Robin, Yundek, Yanta, Chandra, Vera, Ovi, Retno, yang sangat membantu saya dari awal bab 1 sampai saya pendadaran, terima kasih sudah memberi saya motivasi dan semangat. Terima kasih sudah mentuning semangat saya dengan mesin V8 berkapasitas 3.996 cc twin turbo, 800 hp, dan torsi 568 lb-ft.
6. Seluruh dosen yang telah memberikan ilmu selama saya mengenyam pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.
7. Mood boosterku kucing terngeyel Mesy Tamatama Impact.
8. Printer kesayangan Canon Pixma IP2770, sehingga saya gak keluar banyak uang buat ngeprint naskah skripsi.
9. Dan untuk dedek Lisa, Jisoo, Jennie, Chaeyoung, kalian Joosss... wkwkwk..

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur kita panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan judul “Pembuatan Video Iklan pada Lumina Body Remedy Yogyakarta dengan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan program Pendidikan S1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Selama mengikuti pendidikan Strata 1 Sistem Informasi sampai dengan proses penyelesaian Skripsi di Universitas Amikom Yogyakarta, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina, dan membimbing penulis. Maka untuk itu penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih khususnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M. Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama masa perkuliahan.
5. Saudari Nana Indriana selaku pemilik Lumina Body Remedy yang telah mengizinkan penulis untuk menjadikan Lumina sebagai objek penelitian.
6. Keluarga besar penulis dan seluruh teman-teman seperjuangan S1 Sistem Informasi yang, telah memberikan semangat sehingga skripsi ini berhasil saya selesaikan.

Penulis menyadari, Skripsi ini masih banyak kelemahan dan kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati,

semoga keberadaan Skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan kita,
khususnya tentang Video Iklan sebagai Media Promosi dan Informasi.

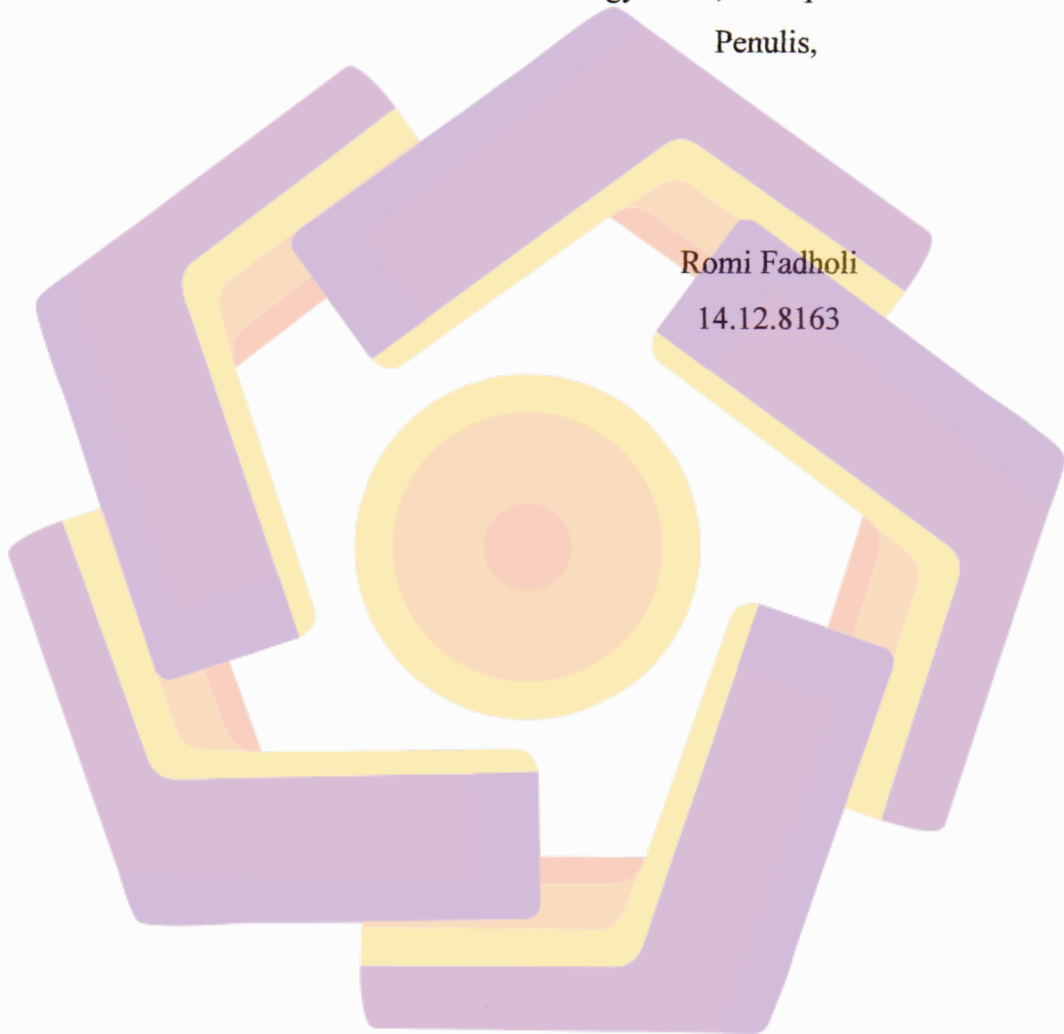
Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 29 September 2018

Penulis,

Romi Fadholi

14.12.8163



DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.4.1. Maksud Penelitian	3
1.4.2. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Metode Penelitian	5
1.6.1. Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2. Metode Analisis	6
1.6.3. Metode Produksi	6
1.6.4. Metode Evaluasi	6
1.7. Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1. Tinjauan Pustaka	8
2.2. Konsep Dasar Multimedia	9
2.2.1. Definisi Multimedia	9
2.2.2. Elemen Multimedia	9
2.3. Periklanan	11

2.3.1.	Definisi Iklan	11
2.3.2.	Tujuan Periklanan	12
2.3.3.	Fungsi Periklanan	14
2.4.	Konsep Dasar Video	15
2.4.1.	Definisi Video.....	15
2.4.2.	Kategori Video.....	16
2.5.	<i>Live Shoot</i>	17
2.6.	Teknik Bidikan Kamera (<i>Shot</i>)	17
2.7.	Gerakan Kamera	24
2.8.	<i>Motion Graphic</i>	25
2.8.1.	Definisi <i>Motion Graphic</i>	25
2.8.2.	Perimbangan pada <i>Motion Graphic</i>	25
2.9.	Tahap Memproduksi Iklan.....	27
2.9.1.	Tahap Pra Produksi.....	27
2.9.2.	Tahap Produksi.....	30
2.9.3.	Tahap Pasca Produksi	32
2.10.	Analisis SWOT.....	32
2.10.1.	Strength (Kekuatan)	32
2.10.2.	Weakness (Kelemahan)	33
2.10.3.	Opportunity (Peluang).....	33
2.10.4.	Threat (Ancaman).....	33
2.10.5.	Matrik SWOT	33
2.11.	Analisis Kebutuhan	34
2.11.1.	Kebutuhan Fungsional	35
2.11.2.	Kebutuhan Non Fungsional	35
2.12.	Evaluasi.....	35
2.12.1.	Perhitungan Kuisisioner (Skala Likert)	36
2.12.2.	Menentukan Interval	37
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN.....		39
3.1.	Gambaran Umum Objek.....	39
3.1.1.	Logo	39
3.1.2.	Visi dan Misi.....	40
3.1.3.	Tujuan Objek	40
3.2.	Pengumpulan Data	41

3.2.1.	Wawancara	41
3.2.2.	Observasi.....	42
3.3.	Analisis Masalah.....	44
3.3.1.	Analisis SWOT	44
3.3.2.	Kelemahan Media Lama	47
3.3.3.	Solusi yang ditawarkan	47
3.3.4.	Kesimpulan	47
3.4.	Analisis Kebutuhan	48
3.4.1.	Kebutuhan Fungsional.....	48
3.4.2.	Kebutuhan Non Fungsional	48
3.5.	Pra Produksi	50
3.5.1.	Ide dan Konsep.....	50
3.5.2.	Naskah.....	51
3.5.3.	Storyboard	54
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	55
4.1.	Produksi	55
4.1.1.	Produksi Aset.....	55
4.1.2.	Produksi Gambar.....	62
4.1.3.	Produksi Suara.....	65
4.2.	Pasca Produksi.....	68
4.2.1.	<i>Compositing</i>	68
4.2.2.	<i>Editing</i>	78
4.2.3.	Rendering.....	80
4.3.	Evaluasi	83
4.3.1.	Pengujian Alpha.....	83
4.3.2.	Pengujian Beta.....	85
4.4.	Implementasi.....	93
4.4.1.	Mempublish ke Instagram	93
4.4.2.	Penyerahan ke Pihak Lumina Body Remedy	96
BAB V	PENUTUP.....	97
5.1.	Kesimpulan	97
5.2.	Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA.....		99
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

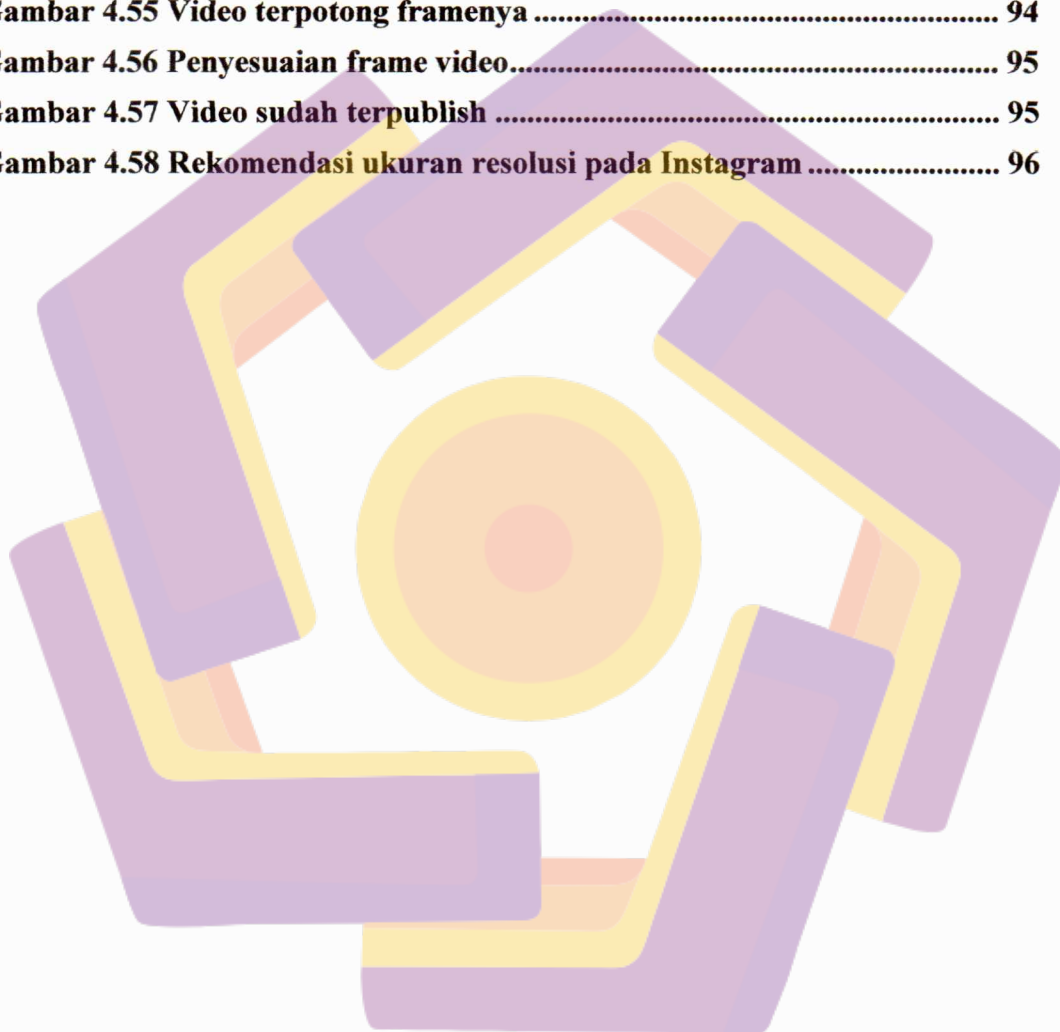
Tabel 2.1 Matriks Analisis SWOT.....	34
Tabel 2.2 Tabel Pengkategorian Skor Jawaban.....	37
Tabel 2.3 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban dengan 2 Pilihan	38
Tabel 3.1 Analisis SWOT	45
Tabel 3.2 Storyboard	54
Tabel 4.1 Tabel Pengujian Alpha	83
Tabel 4.2 Tabel Perhitungan Aspek Tampilan	85
Tabel 4.3 Tabel Pengkategorian Skor Jawaban.....	87
Tabel 4.4 Hasil Uji Aspek Tampilan	88
Tabel 4.5 Tabel Perhitungan Aspek Informasi	90
Tabel 4.6 Hasil Uji Aspek Informasi	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Extreme Close Up	18
Gambar 2.2 Close Up	18
Gambar 2.3 Medium Close Up	19
Gambar 2.4 Medium Shot.....	19
Gambar 2.5 Long Shot.....	20
Gambar 2.6 Very Long Shot	20
Gambar 2.7 Two Shot.....	21
Gambar 2.8 Point of view.....	21
Gambar 2.9 Saat Talent Akan Pergi (Menggunakan Mobil).....	22
Gambar 2.10 Saat Aktor sampai ke tujuan	22
Gambar 2.11 Interior (Dalam Ruangan)	23
Gambar 2.12 Exterior (Luar Ruangan)	23
Gambar 2.13 Contoh Naskah	28
Gambar 2.14 Storyboard.....	29
Gambar 3.1 Logo Lumina Body Remedy	40
Gambar 3.2 Akun Instagram Lumina Body Remedy	44
Gambar 3.3 Postingan Instagram Lumina Body Remedy	44
Gambar 4.1 Tampilan Pembuatan Outline Struktur Kulit	56
Gambar 4.2 Tampilan pemberian warna pada outline	56
Gambar 4.3 Tampilan struktur kulit	57
Gambar 4.4 Tampilan keterangan	57
Gambar 4.5 Tampilan background setelah diberi warna	58
Gambar 4.6 Tampilan menyimpan project	58
Gambar 4.7 Tampilan outline informasi pemesanan	59
Gambar 4.8 Tampilan pemberian warna	59
Gambar 4.9 Tampilan menyimpan project	60
Gambar 4.10 Tampilan pembuatan outline peta Indonesia	60
Gambar 4.11 Tampilan pointer lokasi	61
Gambar 4.12 Tampilan pemberian warna	61
Gambar 4.13 Tampilan menyimpan project	62
Gambar 4.14 Pengambilan gambar scene intro	63

Gambar 4.15 Pengambilan gambar scene komposisi	63
Gambar 4.16 Pengambilan gambar scene produk.....	64
Gambar 4.17 Pengambilan gambar scene cara pemakaian	65
Gambar 4.18 Rekaman Narasi.....	66
Gambar 4.19 Tampilan import file	66
Gambar 4.20 Tampilan Noise Reduction.....	67
Gambar 4.21 Tampilan capture noise print	67
Gambar 4.22 Tampilan penyimpanan	68
Gambar 4.23 Format komposisi	69
Gambar 4.24 Mengimport ke <i>panel project</i>	69
Gambar 4.25 Menempatkan video ke <i>timeline</i>	70
Gambar 4.26 Masking menggunakan <i>pen tool</i>	70
Gambar 4.27 Melakukan proses <i>tracking</i>	71
Gambar 4.28 Masking video pada video kedua	71
Gambar 4.29 <i>Grading video</i>	72
Gambar 4.30 Format komposisi	72
Gambar 4.31 Mengimport file ke panel project.....	73
Gambar 4.32 Menempatkan komponen video pada timeline	73
Gambar 4.33 Teknik <i>masking</i>	74
Gambar 4.34 Menggunakan efek <i>linear wipe</i>	74
Gambar 4.35 Membuat pop up keterangan detail kulit.....	75
Gambar 4.36 <i>Track matte</i>	75
Gambar 4.37 Membuat null object	75
Gambar 4.38 Parent layer komponen pop up	75
Gambar 4.39 Transformasi detail jaringan kulit.....	76
Gambar 4.40 Format komposisi	76
Gambar 4.41 Mengimport file ke panel project.....	77
Gambar 4.42 Menempatkan komponen video pada timeline	77
Gambar 4.43 Membuat alur garis	78
Gambar 4.44 Menganimasikan aset jaringan kulit	78
Gambar 4.45 Format Sequence	79
Gambar 4.46 Mengimport file video	79
Gambar 4.47 Menyusun video pada timeline	80
Gambar 4.48 Langkah rendering.....	80

Gambar 4.49 Pengaturan rendering	81
Gambar 4.50 Memulai proses rendering	81
Gambar 4.51 Langkah rendering	82
Gambar 4.52 Pengaturan sebelum rendering	82
Gambar 4.53 Proses rendering	83
Gambar 4.54 Memulai upload	94
Gambar 4.55 Video terpotong framenya	94
Gambar 4.56 Penyesuaian frame video.....	95
Gambar 4.57 Video sudah terpublish	95
Gambar 4.58 Rekomendasi ukuran resolusi pada Instagram	96



INTISARI

Lumina Body Remedy merupakan sebuah unit usaha yang memproduksi serta menjual produk perawatan kulit yang berlokasi di Jl. Yudhistira No. 19, Sembego, Maguwoharjo, Depok, Sleman, Yogyakarta. Dalam mempromosikan produknya Lumina Body Remedy hanya menggunakan foto dan gambar melalui media sosial Instagram.

Pada mempromosikan produknya Lumina Body Remedy mengalami beberapa permasalahan, yaitu terdapat beberapa informasi yang belum dapat tersampaikan dengan media lama. Salahsatunya belum dapat memvisualkan bagaimana cara kerja produk pada kulit. Dari hal tersebut, penulis mengusulkan membuat sebuah video iklan dengan penggabungan teknik *live shoot* dan *motion graphic*. *Motion graphic* digunakan untuk memvisualkan informasi yang tidak bisa divisualkan media lama.

Dari uraian diatas, penulis membuat sebuah penelitian dengan judul Pembuatan Video Iklan pada Lumina Body Remedy Yogyakarta dengan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic. Penelitian ini diharapkan menjadi solusi untuk menyampaikan informasi tentang produk Lumina Body Remedy yang belum dapat tersampaikan pada media lama.

Kata Kunci: Video Iklan, promosi, *Live Shoot*, *Motion Graphic*

ABSTRACT

Lumina Body Remedy is a business unit who produce and sells skin care products located on Jl. Yudhistira No. 19, Sembego, Maguwoharjo, Depok, Sleman, Yogyakarta. In promoting products Lumina Body Remedy only uses photos and image through social media Instagram.

In promoting products Lumina Body Remedy experienced some problems, there is some information that cannot be conveyed with old media. One of them hasn't been able to visualize how the product works on the skin. Author proposes to make a video advertisement by combining live shoot and motion graphic techniques. Motion graphic to visualize information that can't be visualized by old media.

From the description above, author makes a reseach with the title Making Ads Video on Lumina Body Remedy with Live Shoot Technique and Motion Graphic. This reseach expected to be solution for convey information Lumina Body Remedy products that can't be conveyed with old media.

Keywords: Video Advertising, Promotion, Live Shoot, Motion Graphic

