

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA DAZZLE  
YOGYAKARTA DENGAN LIVESHOOT DAN MOTION GRAFIS**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**GANTI ANANDA**

**17.12.0118**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA DAZZLE  
YOGYAKARTA DENGAN LIVESHOOT DAN MOTION GRAFIS**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**GANTI ANANDA**

**17.12.0118**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2024**

## HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA DAZZLE  
YOGYAKARTA DENGAN LIVESHOOT DAN MOTION GRAFIS

yang disusun dan diajukan oleh

**Ganti Ananda**

**17.12.0118**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal < 20 Mei 2024 >

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom  
NIK. 190302187

## HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA DAZZLE  
YOGYAKARTA DENGAN LIVESHOOT DAN MOTION GRAFIS

yang disusun dan diajukan oleh

**Ganti Ananda**

17.12.0118

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal <20 Mei 2024>

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bavu Setiaji, M.Kom  
NIK. 190302216

Lukman, M.Kom  
NIK. 190302151

Mei P Kurniawan, M.Kom  
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal < 20 Mei 2024 >

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.  
NIK. 190302096

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

### HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ganti Ananda  
NIM : 17.12.0118

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan Dan Pembuatan Iklan Pada Dazzle Yogyakarta Dengan Liveshoot Dan Motion Grafis**

Dosen Pembimbing : Mei P Kurniawan, M.kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, < 20 Mei 2024 >

Yang Menyatakan,



Ganti Ananda

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas anugerahnya dan nikmat yang tak terkira dan tidak lupa sholawat dan taslim kepada baginda Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi wasallam, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini dengan baik.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua, ibu saya Masbulan Siregar, serta kakak saya Pandu Keluargana, Rena Lestari, Putra Dermawan yang sudah mau memberikan dukungan moril dan materi serta motivasi dalam pengerjaan skripsi ini.
2. Bapak Mei P. Kurniawan, M. Kom sebagai dosen pembimbing yang telah membimbing dalam pembuatan skripsi dari awal hingga akhir.
3. Semua teman-teman yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, kalian telah banyak memberikan pelajaran dan pengalaman hidup yang luar biasa. Sukses selalu buat kalian semua.

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat – Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul **“Perancangan Dan Pembuatan Iklan Pada Dazzle Yogyakarta Dengan Liveshoot Dan Motion Grafis”** dapat terselesaikan dengan baik.

Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata – 1 Sistem Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Serta dengan terbuka mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada masa mendatang.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto M.M. selaku ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku ketua jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

3. Orang tua saya dan keluarga besar yang telah memberikan doa, semangat dan kasih sayang yang tak terhitung demi tercapainya tujuan dan cita-cita.
4. Teman-teman yang telah berbagi ilmu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu, sehingga laporan skripsi ini terselesaikan dengan baik dan lancar.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini belum sempurna, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih jika ada saran maupun kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan penyusunan laporan ini. Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 20 Mei 2024

Ganti Ananda

17.12.0118

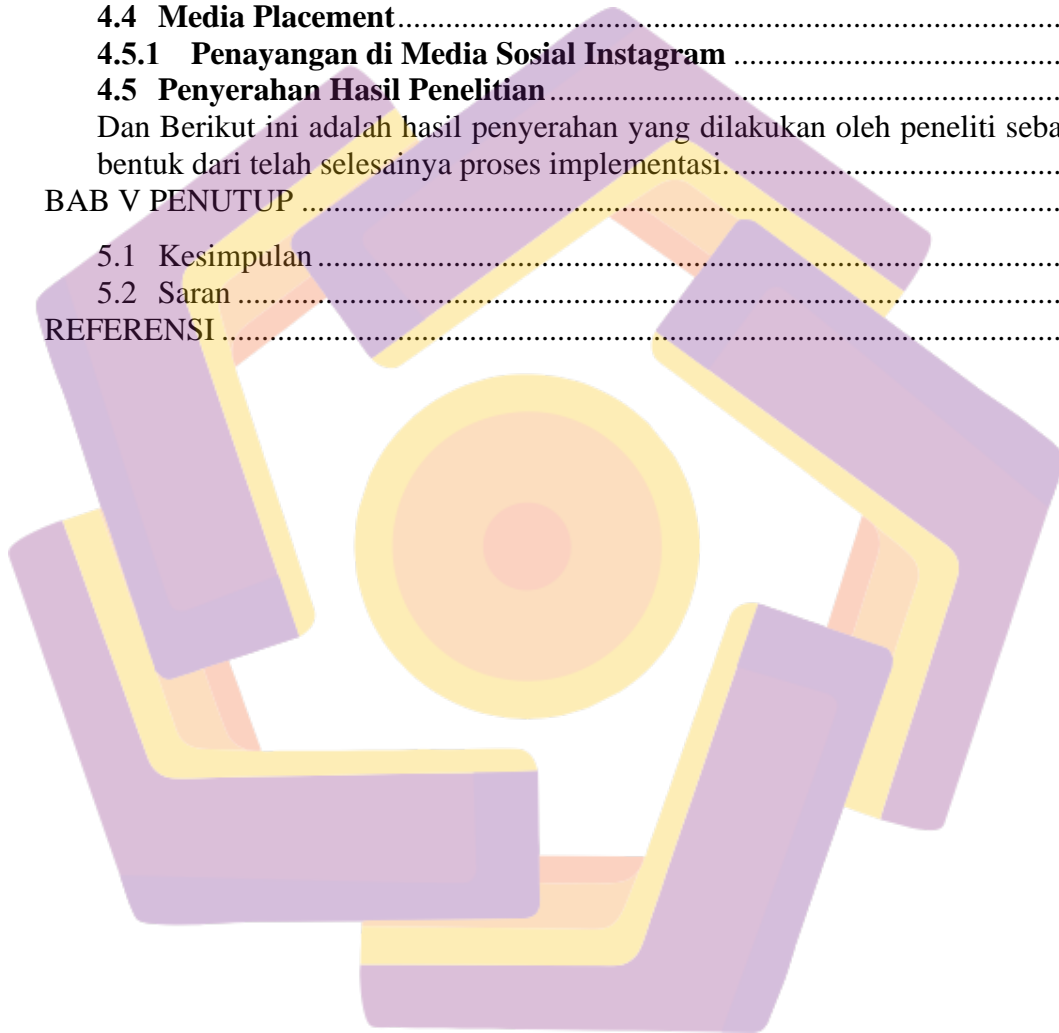


## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN .....	xiv
DAFTAR ISTILAH .....	xv
INTISARI .....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Penelitian .....	5
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	8
2.1 Studi Literatur .....	8
2.2 Dasar Teori .....	14
2.2.1. Peran Media Video dalam Promosi Produk.....	14
2.2.2. Konsep Dasar Pembuatan Video Iklan .....	14
2.2.3. Teknik Live Shoot dalam Pembuatan Video .....	14
2.2.4. Penggunaan Motion Grafis dalam Video Iklan .....	14
2.2.5. Integrasi Live Shoot dan Motion Grafis dalam Pembuatan Video Iklan	15

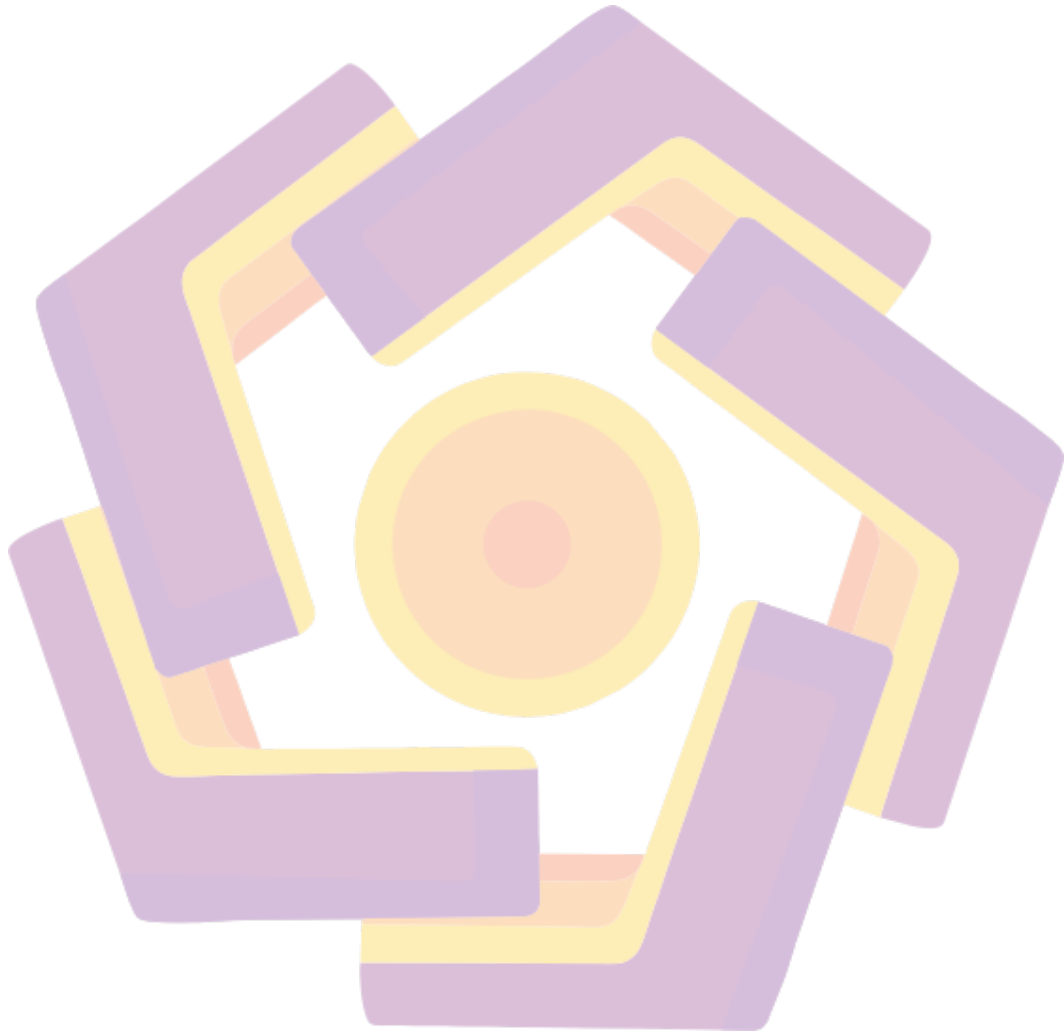
<b>2.1 Konsep Dasar Multimedia</b> .....	15
<b>1.13 Adobe After Effects CC 2017</b> .....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	26
3.1 Objek Penelitian.....	26
3.1 Tinjauan Umum .....	26
3.1.1 Deskripsi <i>Dazzle Yogyakarta</i> .....	26
3.1.2 Sejarah <i>Dazzle Yogyakarta</i> .....	26
3.1.3 Visi dan Misi <i>Dazzle Yogyakarta</i> .....	27
3.1.1.1 Visi.....	27
3.1.1.2 Misi.....	27
3.1.4 Logo <i>Dazzle Yogyakarta</i> .....	28
3.2 Pengumpulan Data.....	28
3.3.1 Wawancara.....	28
3.3.2 Observasi.....	29
3.3 Analisis .....	29
3.3.3 Analisis Deskriptif Kualitatif .....	29
3.3.4 Perbandingan Karya Lama dengan Karya Baru.....	34
3.4 Analisis Kebutuhan.....	35
3.4.1 Kebutuhan Fungsional .....	35
3.4.2 Kebutuhan Non Fungsional .....	36
3.4.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras .....	36
3.4.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	36
3.5 Tahap Pra Produksi.....	37
3.5.1 Perancangan Ide dan Konsep .....	37
3.5.2 Tema .....	37
3.5.3 Perancangan Naskah .....	38
3.5.4 Produksi <i>Team Crew</i> dan <i>Talent</i> .....	41
3.5.5 Perancangan <i>Storyboard</i> .....	42
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b> .....	45

<b>4.1 Tahapan Produksi</b> .....	45
<b>4.2.1 Proses Pengambilan Gambar</b> .....	46
<b>4.2 Tahapan Pasca Produksi</b> .....	48
<b>4.3.1 Penyuntingan Gambar (<i>Compositing Scene</i>)</b> .....	49
<b>4.3.2 Rendering</b> .....	52
<b>4.3 Evaluasi</b> .....	54
<b>4.4.1 Kuesioner Pengujian</b> .....	56
<b>4.4.2 Perhitungan Menggunakan Skala Likert</b> .....	58
<b>4.4 Media Placement</b> .....	65
<b>4.5.1 Penayangan di Media Sosial Instagram</b> .....	67
<b>4.5 Penyerahan Hasil Penelitian</b> .....	69
Dan Berikut ini adalah hasil penyerahan yang dilakukan oleh peneliti sebagai bentuk dari telah selesainya proses implementasi. ....	69
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	70
<b>5.1 Kesimpulan</b> .....	70
<b>5.2 Saran</b> .....	71
<b>REFERENSI</b> .....	72



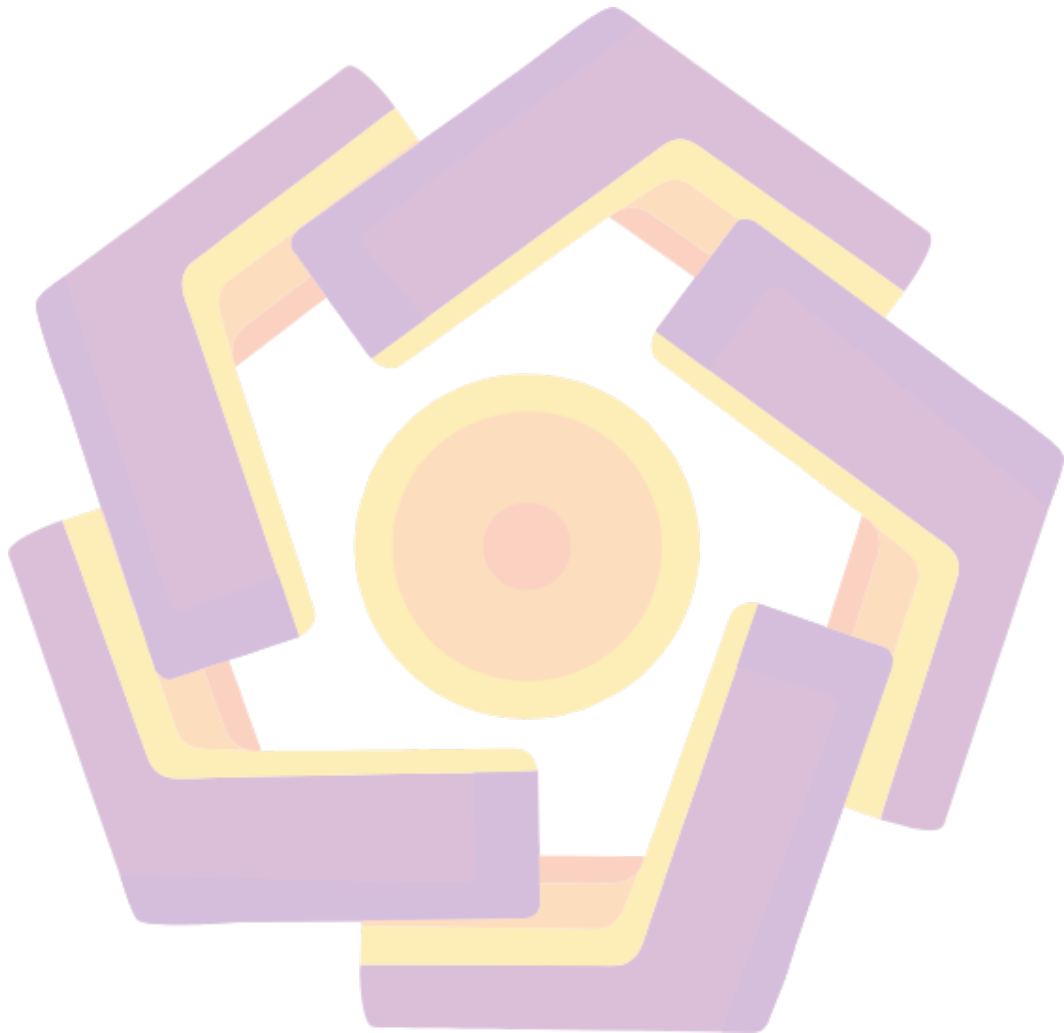
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perbandingan metode	10
Tabel 2.2. Rangkuman Tinjauan Pustaka	11



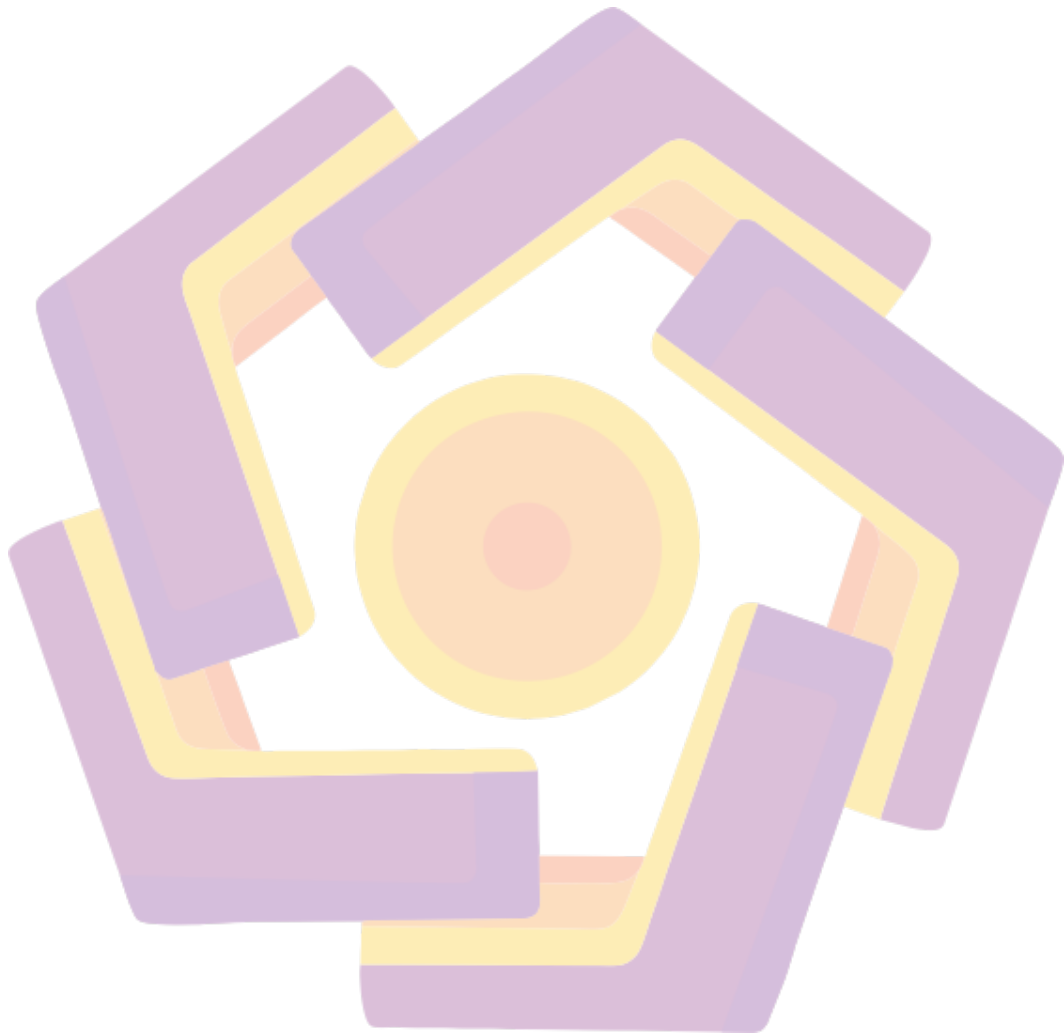
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Skema Diagram	10
Gambar 2.2. Skema Diagram Alir	11



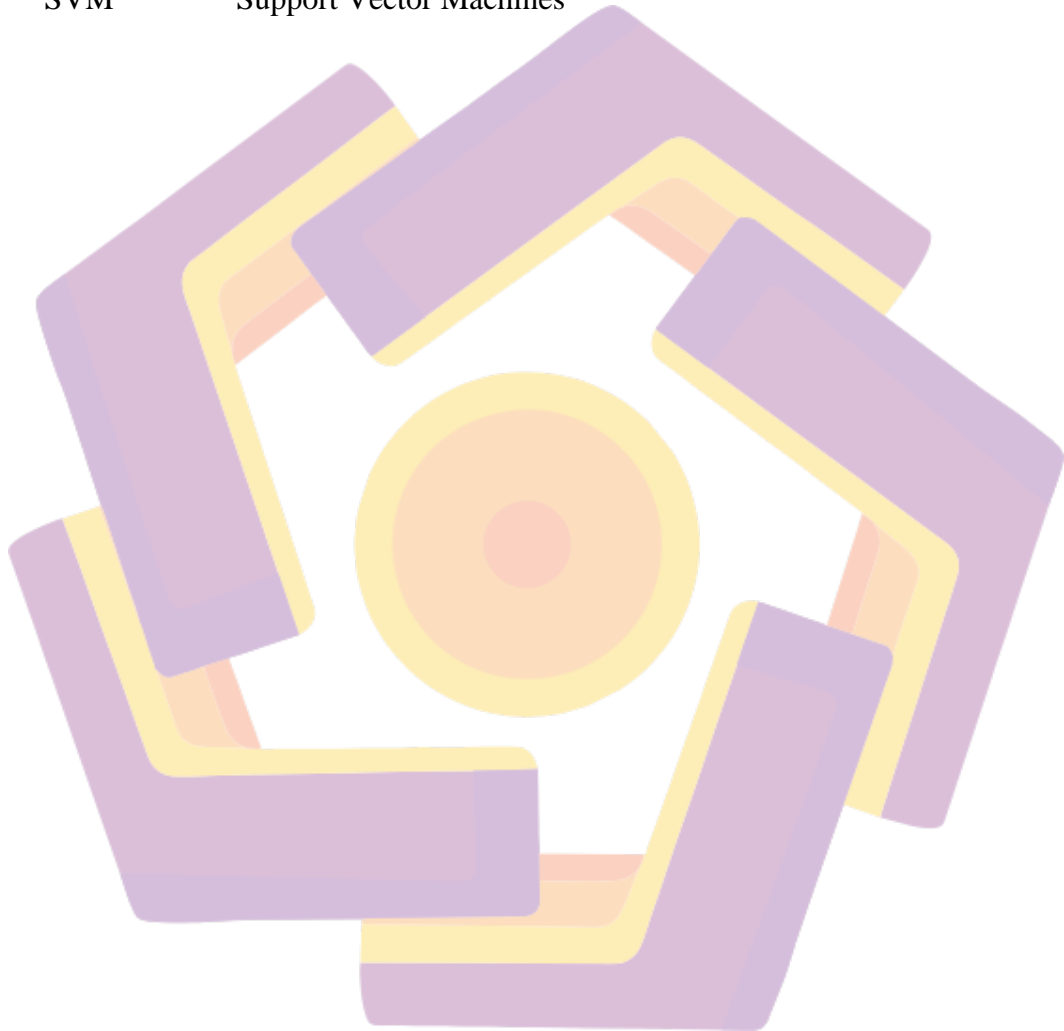
## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil obyek Penelitian	10
Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian	11



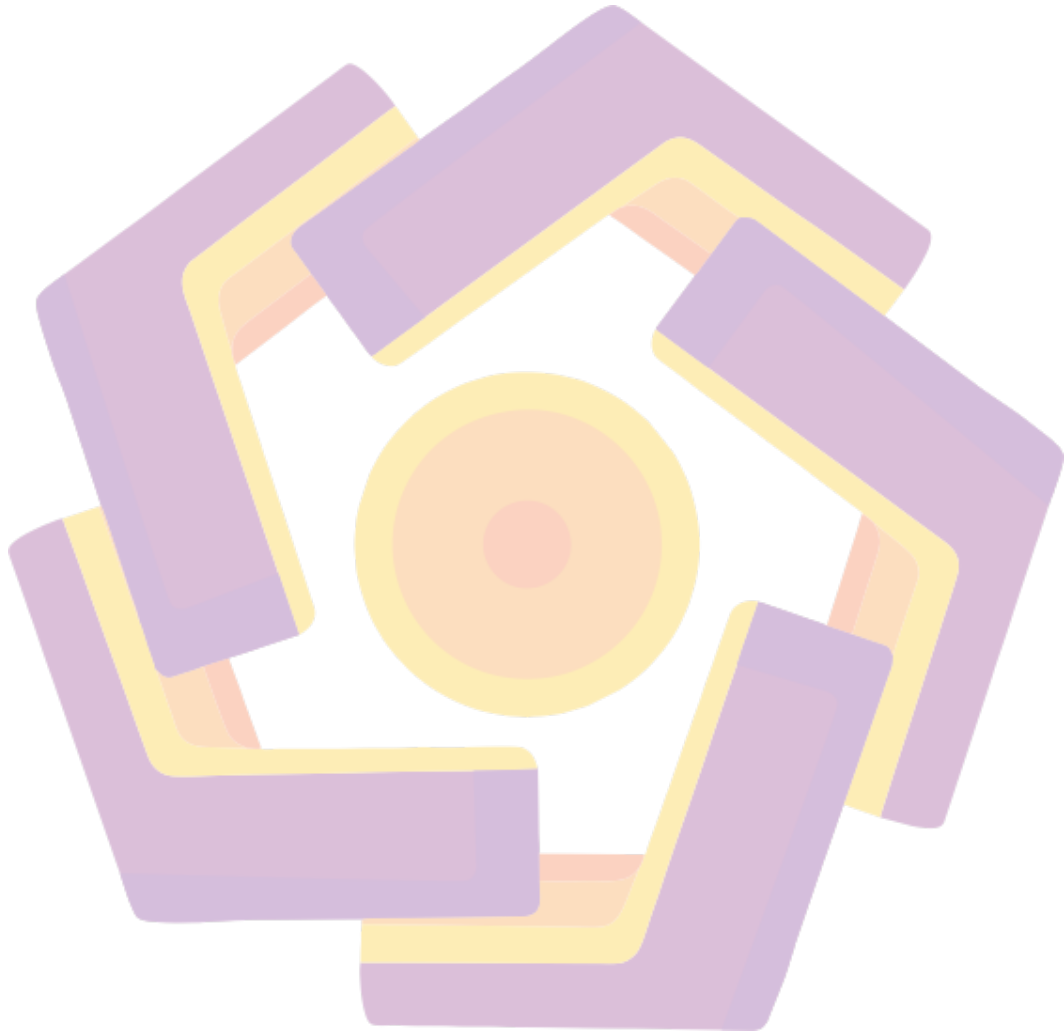
## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

$\Omega$	Tahanan Listrik
$\mu$	Konstanta gesekan
ANFIS	Adaptive Network Fuzzy Inference System
SVM	Support Vector Machines



## DAFTAR ISTILAH

Vektor	besaran yang mempunyai arah
Eigen Value	akar akar persamaan





## INTISARI

Dalam dunia bisnis, media informasi, terutama dalam bentuk video, memainkan peran penting dalam memperkenalkan produk kepada masyarakat. Namun, masih banyak perusahaan yang belum memanfaatkan potensi penuh dari media ini. Salah satunya adalah Dazzle Yogyakarta, toko yang menjual berbagai aksesoris smartphone dan kebutuhan digital lainnya. Meskipun telah memiliki beberapa cabang di Yogyakarta, Dazzle belum memanfaatkan video iklan sebagai media promosi. Dalam menghadapi tantangan ini, penulis mengusulkan penggunaan teknik motion graphic dan live shoot dalam pembuatan video iklan. Motion graphic akan mengilustrasikan produk-produk Dazzle dan keunggulannya, sementara live shoot akan memperlihatkan toko dan produk secara langsung. Dengan judul "Perancangan dan Pembuatan Iklan pada Dazzle Yogyakarta dengan Live Shoot dan Motion Graphic", penelitian ini bertujuan untuk menciptakan video iklan yang efektif dalam menarik minat pelanggan dan menyampaikan informasi tentang toko Dazzle dan produknya.

**Kata kunci:** Live Shoot, Motion Graphic, Iklan.

## ABSTRACT

*In the business world, information media, especially in the form of videos, play a crucial role in introducing products to the public. However, many companies have yet to fully utilize the potential of this medium. One such example is Dazzle Yogyakarta, a store that sells various smartphone accessories and other digital needs. Despite having several branches in Yogyakarta, Dazzle has not utilized video advertising as a promotional tool. In addressing this challenge, the author proposes the use of motion graphic and live shoot techniques in creating advertising videos. Motion graphics will illustrate Dazzle's products and their advantages, while live shoots will showcase the store and products directly. With the title "Design and Production of Advertisements at Dazzle Yogyakarta with Live Shoot and Motion Graphic", this research aims to create effective advertising videos that attract customers' interest and convey information about Dazzle's store and products.*

**Keyword:** *Live Shoot, Motion Graphic, Ads.*