

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN APPLE KEROAK MENGGUNAKAN  
METODE LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Aan Amintohari**

**13.12.7182**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN APPLE KEROAK MENGGUNAKAN  
METODE LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Aan Amintohari**

**13.12.7182**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **PEMBUATAN VIDEO IKLAN APPLE KEROAK MENGGUNAKAN METODE LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Aan Amintohari**

**13.12.7182**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 23 agustus 2020

**Dosen Pembimbing**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**

**NIK. 190302164**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN VIDEO IKLAN APPLE KEROAK MENGGUNAKAN METODE LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Aan Amintohari**

**13.12.7182**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 23 agustus 2020

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Windha Mega Pradnya D, M.Kom

**NIK. 190302185**

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

**NIK. 190302164**

Haryoko, S.Kom, M.Cs

**NIK. 190302286**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 23 agustus 2020

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

Krisnawati, S.Si, M.T.

**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh 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, 20 Juli 2020



Aan Amintohari  
NIM. 13.12.7182

## MOTTO

*“Jika kau tak suka sesuatu, ubahlah. Jika tak bisa, maka ubahlah cara pandangmu tentangnya.”*



*“Mungkin Kita bukanlah orang yang pintar pada saat ini, namun bila Kita mampu membaca situasi dan kondisi saat ini bisa mengantarkan Kita pada sebuah kesuksesan.”*

*“Jangan tuntutan Tuhanmu karena tertundanya keinginanmu, tapi tuntutan dirimu karena menunda adabmu kepada-Nya.”*

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa sebagai tanda rasa syukur atas segala nikmat dan karunia sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kepada Ayah dan Ibu saya, yang selalu mendo'akan, dan bersabar mencurahkan kasih sayang serta membiayai saya.
2. Kepada Kakak saya, yang telah memberi dukungan baik dukungan doa maupun keuangan saya.
3. Kepada saudara-saudara saya telah melancarkan penulisan skripsi ini.
4. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom sebagai dosen pembimbing skripsi, saya mengucapkan terimakasih banyak atas masukan, saran, dan himbauan sehingga dapat terselesaikanya skripsi ini dengan baik dan lancar.
5. Terimakasih khususnya teman-teman kontrakan Bpk. Trisno (MAFIA BORNEO)
6. Terimakasih kepada saudari Sri Anggraini yang selalu memberi dukungan dan doa sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan lancar dan tepat waktu.
7. Kepada teman-teman kelas 13-S1SI-01 (SIONE) saya ucapkan banyak terimakasih sudah mendukung dan mendoakan agar terselesaikanya skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat ALLAH SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pembuatan Video Iklan Apple Keroak Menggunakan Metode *Live Shoot dan Motion Graphic*" ini disusun sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan studi pada jenjang S-1 Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis sampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak yang telah mendukung, membantu dan membimbing, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan seperti yang diharapkan, khususnya kepada :

1. ALLAH SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya yang diberikan kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Kaprodi S-1 Jurusan Sistem Informasi.
4. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
5. Seluruh para Dosen, Asisten Dosen, Karyawan dan Teknisi Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas, dukungan dan ilmu selama di perkuliahan.



6. Kedua orang tua tercinta beserta segenap keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi.
7. Teman-teman saya yang telah membantu dan mendukung dalam penulisan skripsi ini.
8. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dalam melancarkan penyusunan skripsi ini sampai selesai.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis bersedia menerima kritik dan saran, serta masukan yang bersifat membangun agar selanjutnya skripsi ini menjadi lebih baik lagi. Harapan penulis semoga skripsi ini berguna bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta , 20 Juli 2020



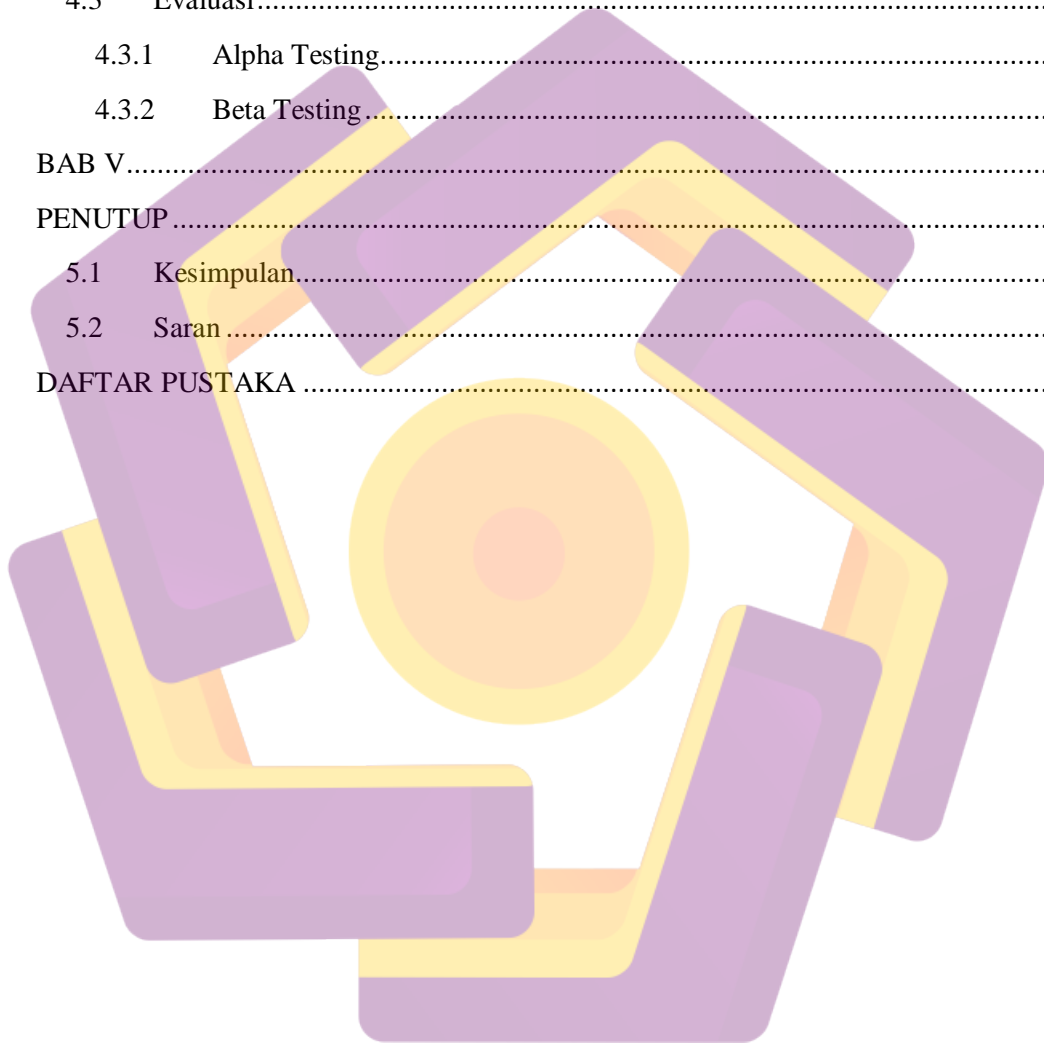
Penulis

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN .....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO.....	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI .....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI.....	xi
BAB 1 .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Pengembangan .....	6
1.6.3 Metode Perancangan .....	6
1.6.4 Metode Testing.....	6
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
BAB II.....	9
LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Definisi Multimedia .....	11
2.2.1 Element Multimedia.....	12
2.2.2 Jenis-Jenis Multimedia .....	13
2.3 Iklan Promosi .....	14

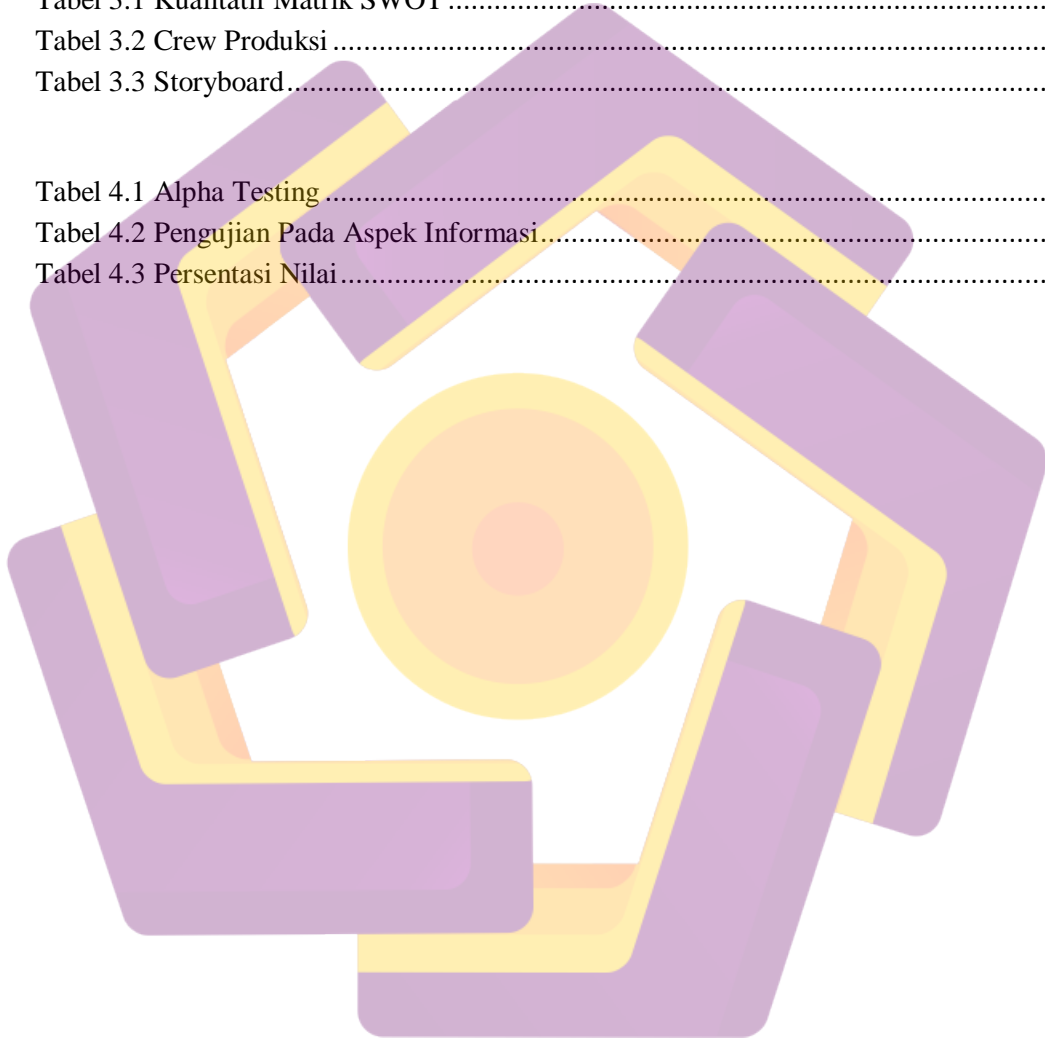
2.4	Dasar Teori Video.....	15
2.5	Animasi .....	16
2.5.1	Jenis-Jenis Animasi.....	17
2.6	Definisi Motion Graphic .....	18
2.6.1	Prinsip Dasar Motion Graphic .....	20
2.6.2	Elemen-Elemen Motion Graphic .....	21
2.6.3	Karakteristik Motion Graphic .....	22
2.7	Definisi Live Shoot.....	22
2.7.1	Teknik Live Shoot.....	23
2.7.2	Teknik Pergerakan Kamera .....	28
2.8	Teori Analisa .....	29
2.9	Metode Pengembangan.....	32
2.10	Sejarah Likert .....	35
<b>BAB III.....</b>		<b>39</b>
<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>39</b>
3.1	Gambaran Umum Objek .....	39
3.1.1	Logo Apple Keroak.....	39
3.2	Pengumpulan Data.....	39
3.2.1	Wawancara .....	39
3.2.2	Observasi .....	40
3.3	Analisis Masalah.....	41
3.3.1	Analisis SWOT .....	41
3.3.2	Kelemahan Media Lama.....	45
3.3.3	Solusi Yang Ditawarkan.....	45
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem .....	46
3.5	Pra Produksi .....	48
<b>BAB IV .....</b>		<b>57</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>57</b>
4.1	Tahapan Produksi .....	57
4.1.1	Pengambilan Gambar Video.....	57
4.1.2	Pembuatan Aset Karakter .....	60

4.2	Pasca Produksi.....	62
4.2.1	Compositing.....	62
4.2.2	Capturing .....	64
4.2.3	Editing .....	65
4.2.4	Implementasi.....	68
4.3	Evaluasi.....	69
4.3.1	Alpha Testing.....	70
4.3.2	Beta Testing.....	71
BAB V.....		78
PENUTUP.....		78
5.1	Kesimpulan.....	78
5.2	Saran .....	79
DAFTAR PUSTAKA .....		80



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 SWOT Matriks .....	31
Tabel 2.2 Rumus Skala Likert .....	37
Tabel 2.3 Pengkategorian Skor Jawaban.....	37
Tabel 3.1 Kualitatif Matrik SWOT .....	43
Tabel 3.2 Crew Produksi .....	48
Tabel 3.3 Storyboard.....	52
Tabel 4.1 Alpha Testing .....	70
Tabel 4.2 Pengujian Pada Aspek Informasi.....	71
Tabel 4.3 Persentasi Nilai.....	72



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Extreme Close Up.....	23
Gambar 2.2 Contoh Close Up.....	24
Gambar 2.3 Contoh Medium close Up.....	24
Gambar 2.4 Contoh ¾ Shot .....	25
Gambar 2.5 Contoh Full Shot .....	26
Gambar 2.6 Contoh Long Shot .....	27
Gambar 2.7 Contoh Medium Long Shot .....	27
Gambar 3.1 Logo Apple Keroak.....	39
Gambar 3.2 Brosur Apple Keroak .....	41
Gambar 4.1 Pengambilan Gambar Depan Toko dan.....	58
Gambar 4.2 Pengambilan Gambar Talent Bertemu Penjual.....	58
Gambar 4.3 Pengambilan Gambar Produk dan.....	59
Gambar 4.4 Pengambilan Gambar .....	59
Gambar 4.5 Pengambilan Gambar Saat Talent.....	60
Gambar 4.6 Pengambilan Gambar .....	60
Gambar 4.7 Proses Pembuatan Logo untuk.....	61
Gambar 4.8 Proses Pembuatan Gambar Toko untuk .....	61
Gambar 4.9 New Compotition.....	62
Gambar 4.10 Import File After Effect.....	62
Gambar 4.11 Transformasi Dasar .....	63
Gambar 4.12 Tampilan Proses Compotition .....	63
Gambar 4.13 Tampilan Proses Compotition Toko .....	64
Gambar 4.14 Manajemen File Pembuatan Video Iklan .....	65
Gambar 4.15 Bagan Pasca Produksi Iklan Apple Keroak Yogyakarta .....	65
Gambar 4.16 Proses Editing Suara .....	66
Gambar 4.17 Proses Penyatuan Shoot per Shoot.....	67
Gambar 4.18 Proses Pemberian Efek Warp Stabilizer .....	67
Gambar 4.19 Proses Coloring dan Pengaturan Brightness, Contrast .....	68
Gambar 4.20 Implementasi Video di Chanel Youtube .....	69

## INTISARI

Teknologi pada zaman sekarang sudah semakin berkembang pesat. Seiring dengan berkembangnya teknologi yang pesat, menjadikan multimedia sebagai peranan yang penting dalam kehidupan sekarang ini. Banyak sekali peran penting pada multimedia, salah satunya adalah sebagai media promosi untuk suatu perusahaan dalam memperkenalkan produk ataupun perusahaan tersebut sendiri kepada konsumen. Adapun teknik-teknik yang digunakan dalam multimedia, salah satunya adalah teknik motion graphic yang digunakan dalam memperkenalkan Apple Keroak. Motion graphic banyak digunakan dalam pembuatan iklan layanan masyarakat, video tutorial, dan lain-lain.

Dalam mengumpulkan data, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, agar menunjang pencarian fakta dan pengumpulan data guna memecahkan masalah yang berkaitan dengan kasus ini, diperlukan pemahaman bagaimana informasi tersebut nantinya dapat dijalankan. Untuk mengetahui bagaimana informasi tersebut berjalan, diperlukan beberapa metode untuk memperoleh data yang akurat dan menghasilkan video informasi yang lebih baik.

Video promosi ini dibuat untuk memperkenalkan atau mempromosikan Apple Keroak melalui media sosial agar lebih dikenal oleh masyarakat Yogyakarta maupun Indonesia.

**Kata Kunci :** *Apple Keroak, Teknologi, Promosi, Motion Graphic, CS6*

## ABSTRACT

*Today's technology is growing rapidly. Along with the rapid development of technology, making multimedia an important role in today's life. There are many important roles in multimedia, one of which is as a promotional medium for a company in introducing the product or the company itself to consumers. As for the techniques used in multimedia, one of which is the motion graphics technique used in introducing Apple Keroak. Motion graphics are widely used in the creation of service advertisements*

*community, video tutorials, and others. In collecting data, the author uses several data collection methods, in order to support fact finding and data collection in order to solve problems related to this case, it is necessary to understand how this information can be carried out later. To find out how this information works, several methods are needed to obtain accurate data and produce better informational videos.*

*This promotional video was created to introduce or promote Apple Keroak through social media to make it better known by the people of Yogyakarta and Indonesia.*

**Keywords:** *Apple Keroak, Teknologi, Promosi, Motion Graphic, CS6*

