

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN BRAND MASTERMAN  
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Yosua Awang**

**13.12.7622**

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN BRAND MASTERMAN  
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Yosua Awang**

**13.12.7622**

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

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN BRAND MASTERMAN  
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yosua Awang**

**13.12.7622**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 25 Juli 2020

Dosen Pembimbing,

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**

**NIK. 190302164**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN BRAND MASTERMAN  
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yosua Awang**

**13.12.7622**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 Juli 2020

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
**NIK. 190302164**

**Erni Seniawati, S.Kom, M.Cs**  
**NIK. 190302231**

**Ike Verawati, M.Kom**  
**NIK. 190302237**

**Tanda Tangan**

30-Jul-20

12/8/20

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 25 Juli 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.

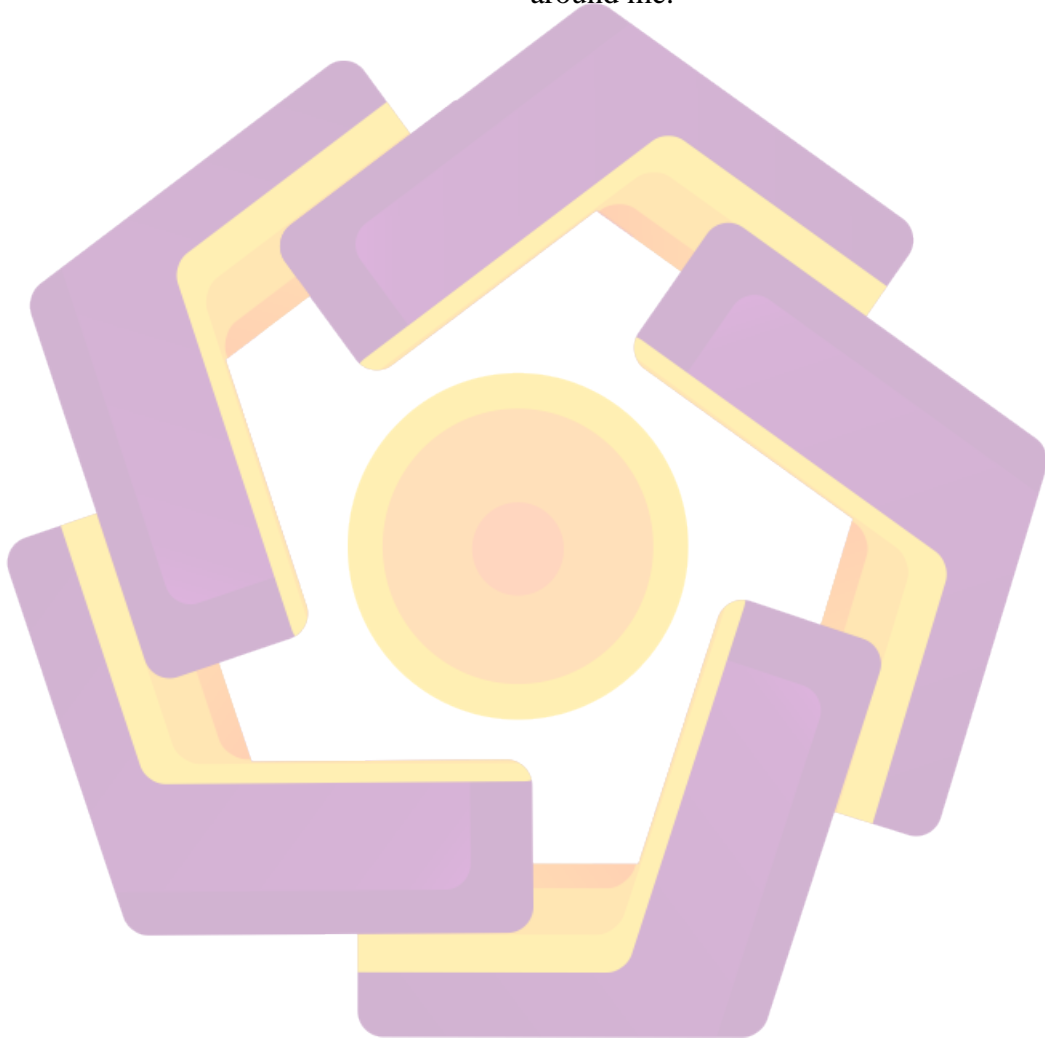
Yogyakarta, 10 Agustus 2020



Yosua Awang  
Nim 13.12.7622

## MOTTO

- Be a good person, but do not waste time proving it
- As long as I am still breathing, I will continue to provide value to the people around me.



## PERSEMBAHAN

Dengan segala puja dan puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dan atas dukungan dan doa dari orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat dirampungkan dengan baik dan tepat pada waktunya.

Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya khaturkan rasa syukur dan terima kasih saya kepada:

1. Tuhan YME, karena hanya atas izin dan karuniaNya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga pada Tuhan penguasa alam semesta yang telah memberkati dan mengabulkan segala doa.
2. Kedua orang tua saya, Ayah (Yesaya Th. Awang), dan Ibu (Marsaleh Weni), yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan anak-anaknya. Ucapan terima kasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orang tua, Maafkan saya karna kuliah terlalu lama nau niba. Sehat terus ya. TYM
3. Niba Daud, Nau Afly, Nau Erna, Dan Nau Ani untuk segala bentuk dukungan kalian, Maafkan saya karna kuliah terlalu lama. TYM
4. Dosen pembimbing, Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Sukarni selaku Owner PT. Cakra Kreasi Garmino, perusahaan dimana saya bekerja dan sekaligus menjadi obyek penelitian saya.
6. Mas Syarif selaku Manager saya pada PT. Cakra Kreasi Garmino yang membantu an membimbing saya.
7. Teman – teman kampus yang masih setia smembantu saya ( Mas Respect G, Mas Indra, Mas Andika, Mas Rob)
8. Keluarga Besar Kontrakan Ijo Lumut. Jansen Tuan, Arnold, Ompen, Engel, Anjas, Rio, Aldo. TYM
9. Dan juga Eka sebagai orang yang selalu mendukung dan memberikan semangat. TYM

## KATA PENGANTAR

Puji dan rasa syukur mendalam penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat limpahan rahmat, kasih, dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Brand Masterman Menggunakan Teknik Live Shot Dan Motion Graphic” Disusun oleh penulis guna memenuhi persyaratan akademis untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta

Penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya atas semua bantuan yang telah diberikan. Secara khusus rasa terimakasih tersebut kami sampaikan kepada:

1. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan dorongan dalam penyusunan tugas akhir ini.
2. Ibu Erni Seniawati, S.Kom, M.Cs selaku penguji 1 sidang pendadaran.
3. Ibu Ike Verawati, M.Kom, selaku penguji 2 pada sidang pendadaran.
4. Rekan-rekan di Jurusan Teknik Informatika, STMIK Amikom Yogyakarta yang juga telah banyak membantu penulis.

Terakhir penulis berharap, semoga tugas akhir ini dapat memberikan hal yang bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca dan khususnya bagi penulis juga.

Yogyakarta, 10 Agustus 2020

Penulis



## DAFTAR ISI

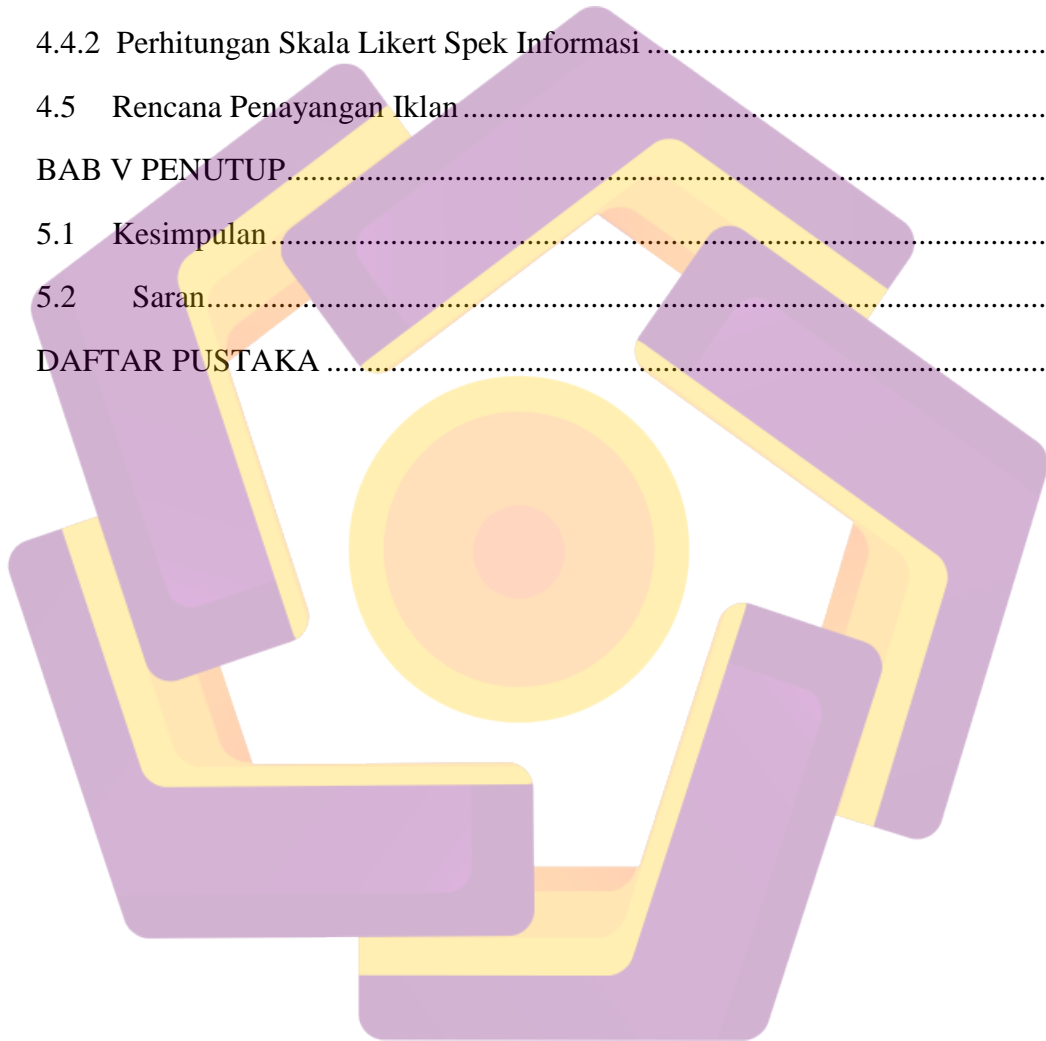
### JUDUL

DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan 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 Perancangan.....	6
1.6.4 Metode Pengembangan.....	7
1.6.5 Metode Testing.....	7
1.6.6 Metode Implementasi.....	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Tinjauan Pustaka.....	10
2.2 Pengertian Iklan.....	11
2.3 Jenis-jenis Iklan.....	12
2.4 Fungsi - fungsi Iklan.....	13
2.5 Proses Pembuatan Iklan.....	14
2.5.1 Mengenali Sasaran.....	14
2.5.2 Penyusunan Naskah Iklan.....	15
2.5.3 Membuat Design Iklan.....	15
2.6 Konsep Dasar Multimedia.....	16

2.6.1 Pengertian Multimedia .....	16
2.6.2 Kategori Multimedia .....	17
2.6.3 Elemen-elemen Multimedia .....	17
2.6.3.1 Text .....	18
2.6.3.2 Image.....	18
2.6.3.3 Audio.....	18
2.6.3.4 Video.....	18
2.6.3.5 Animation.....	19
2.6.3.6 Virtual Reality .....	19
2.7 Prinsip Animasi .....	19
2.8 Teknik Live Shot .....	23
2.9 Pengertian Motion Graphic.....	25
2.10 Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	26
2.10.1 Adobe After Effect.....	26
2.10.2 Adobe Premiere.....	26
2.10.3 FL Studio.....	27
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>28</b>
3.1 Tinjauan Umum.....	28
3.1.1 Gambaran Umum Brand Masterman .....	28
3.1.2 Produk .....	29
3.1.3 Alamat Perusahaan.....	29
3.1.4 Logo Perusahaan .....	29
3.2. Analisis .....	30
3.2.1 Analisis SWOT.....	30
3.2.1.1 Analisis Kekuatan (Strength) .....	30
3.2.1.2 Analisis Kelemahan (Weakness).....	31
3.2.1.3 Analisis Peluang (Opportunities) .....	31

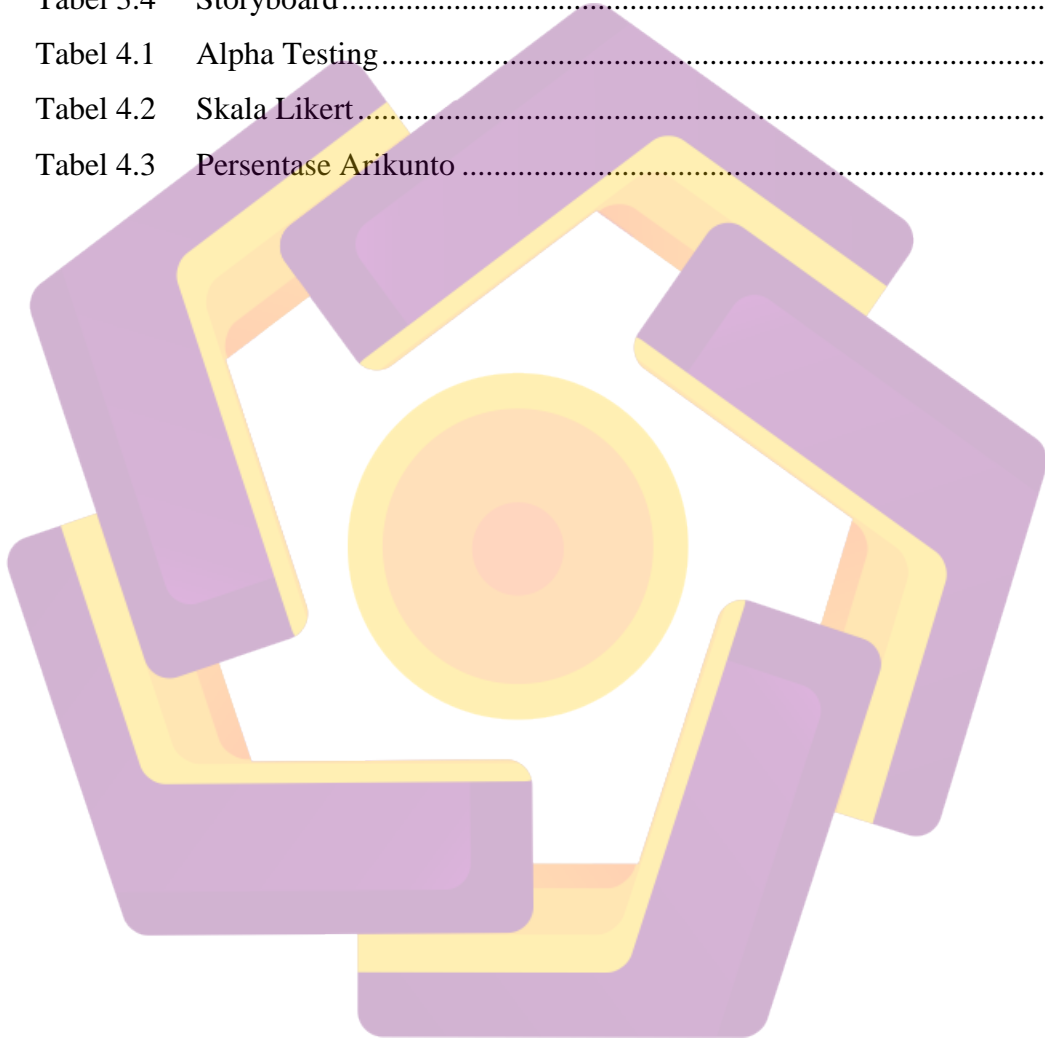
3.2.1.4 Analisis Ancaman (Threat) .....	31
3.2.1.5 Solusi.....	33
3.2.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	33
3.2.3.1 Kebutuhan Fungsional .....	33
3.2.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	34
3.2.3.2.1 Adobe Premiere Pro CC 2017.....	35
3.2.3.2.2 Adobe After Effect CC 2017.....	36
3.2.3.2.3 FL Studio .....	38
3.2.3.3 Kebutuhan Perangkat Keras.....	42
3.2.3.4 Target Market.....	43
3.3 Perancangan Video Iklan.....	43
3.4 Tahapan Pra Produksi.....	44
3.4.1 Perancangan Ide Cerita.....	44
3.4.2 Konsep Video Iklan.....	45
3.4.3 <i>Storyline</i> .....	45
3.4.4 <i>Storyboard</i> .....	46
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>49</b>
4.1 Implementasi.....	49
4.2 Produksi.....	50
4.2.1 Pengambilan Gambar Bergerak/Video .....	50
4.2.2 Hasil Pengambilan Gambar Bergerak/Video .....	50
4.3 Pasca Produksi.....	51
4.3.1 Recording And Sound.....	51
4.3.2 Editing & Compositing .....	61
4.3.2.1 Editing.....	61
4.3.2.2 Compositing .....	66

4.3.2.3 Rendering .....	67
4.4 Pembahasan .....	69
4.4.1 Testing.....	69
4.4.1.1 Alpha Testing .....	69
4.4.1.2 Beta Testing .....	71
4.4.2 Perhitungan Skala Likert Spek Informasi .....	71
4.5 Rencana Penayangan Iklan .....	74
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>76</b>
5.1 Kesimpulan.....	76
5.2 Saran.....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>78</b>



## DAFTAR TABEL

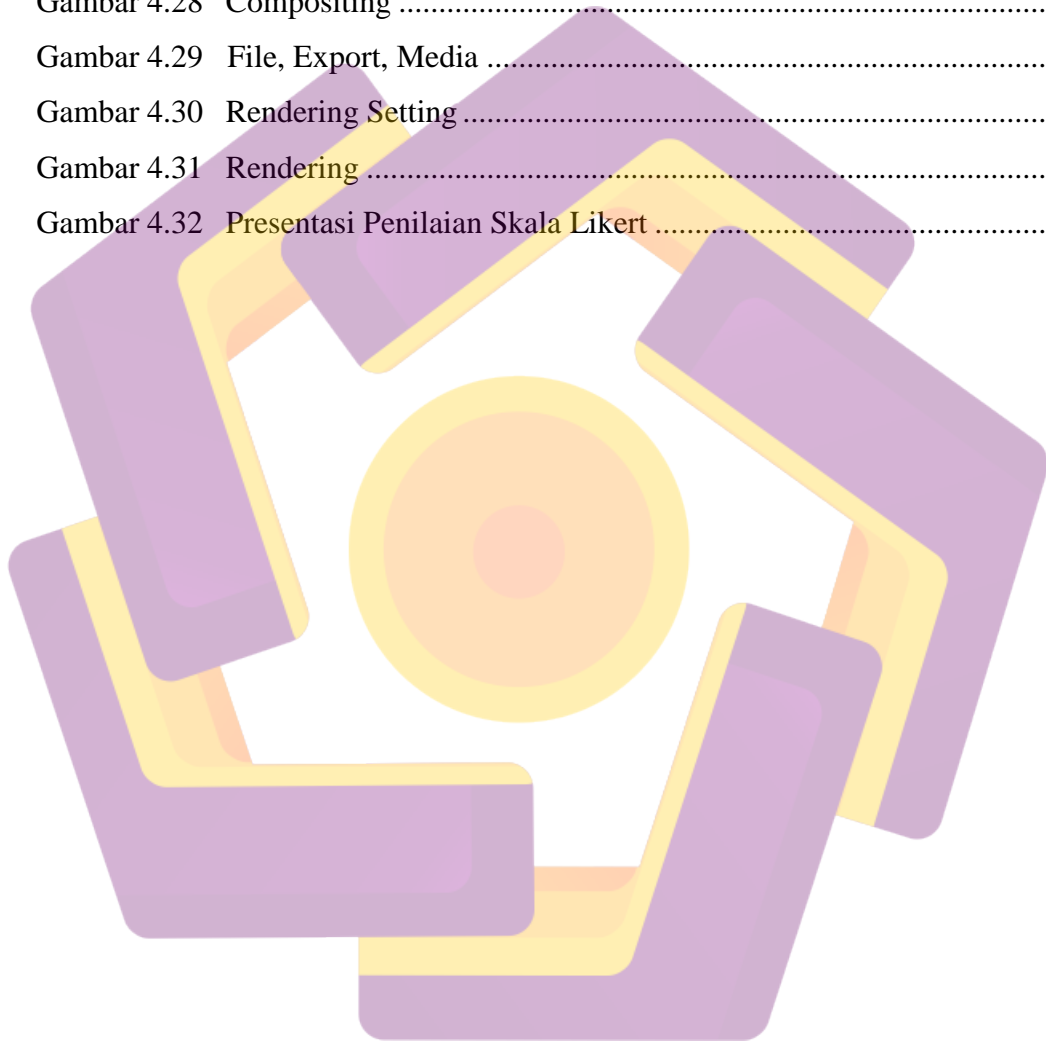
Tabel 3.1	Matriks SWOT .....	32
Tabel 3.2	Perangkat Lunak .....	34
Tabel 3.3	Perangkat Keras .....	41
Tabel 3.4	Storyboard.....	48
Tabel 4.1	Alpha Testing .....	70
Tabel 4.2	Skala Likert .....	71
Tabel 4.3	Persentase Arikunto .....	72



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Logo Brand Masterman .....	29
Gambar 3.2	Logo Adobe Premiere Pro CC.....	35
Gambar 3.3	Tampilan Adobe Premiere Pro CC.....	35
Gambar 3.4	Logo Adobe After Effect CC .....	36
Gambar 3.5	Logo FL Studio.....	38
Gambar 3.6	Tampilan FL Studio.....	38
Gambar 3.7	Flowchart Perancangan Video Iklan .....	43
Gambar 4.1	Bagan Produksi dan Pasca Produksi.....	48
Gambar 4.2	Hasil Pengambilan Gambar .....	50
Gambar 4.3	Pembuatan New Project .....	51
Gambar 4.4	Simpan New Project.....	52
Gambar 4.5	Proses Recording, Edison, FL Studio.....	52
Gambar 4.6	File Mentah Recording, Edison, FL Studio.....	53
Gambar 4.7	Lokasi Clean Up .....	53
Gambar 4.8	Clean Up Noise, Edison, FL Studio .....	54
Gambar 4.9	Sebelum dan Sesudah Clean Up Noise, FL Studio .....	54
Gambar 4.10	Normalize track dan menambahkan kedalam track mixer .....	55
Gambar 4.11	Track 2 Pada Kanal Mixer.....	56
Gambar 4.12	Efek pada Slot 1.....	57
Gambar 4.13	Fruity Parametric EQ 2.....	58
Gambar 4.14	Settingan Equalizer.....	58
Gambar 4.15	Pilih format Wave untuk rendering proses .....	59
Gambar 4.16	Lokasi Penyimpanan .....	59
Gambar 4.17	Pilih Start untuk render Audio.....	60
Gambar 4.18	Worksheet Adobe Premiere Pro CC 2017 .....	61
Gambar 4.19	Transition Cross Dissolve.....	61
Gambar 4.20	Coloring, Lumetri Color .....	63
Gambar 4.21	Time Remapping .....	63
Gambar 4.22	Worksheet Adobe After Effect CC 2017.....	63

Gambar 4.23	Key Frame Scale, Position .....	63
Gambar 4.24	Comp Masterman Text .....	64
Gambar 4.25	Glow Effect .....	64
Gambar 4.26	Graph Editor .....	64
Gambar 4.27	Linked Comp 01/Motion Grafik.....	65
Gambar 4.28	Compositing .....	66
Gambar 4.29	File, Export, Media .....	67
Gambar 4.30	Rendering Setting .....	67
Gambar 4.31	Rendering .....	67
Gambar 4.32	Presentasi Penilaian Skala Likert .....	71



## INTISARI

Masterman adalah salah satu brand apparel asli Indonesia yang diproduksi oleh PT. Cakra Kreasi Garmino. Perusahaan perseorangan ini sendiri bergerak di bidang tekstil dan terus berkembang, pada tahun 1991 untuk pertama kalinya mengeksport merek pakaian wanita milik perusahaan ke wilayah Afrika. Perusahaan lebih mengutamakan kenyamanan konsumen saat menggunakan produknya dan dengan harga yang terjangkau. Dilihat dari data pengguna layanan belanja online di Indonesia, pihaknya melihat ini sebagai peluang agar produknya juga bisa diterima di seluruh Indonesia.

Iklan sebagai media promosi untuk sebuah perusahaan atau instansi sudah banyak dipakai dan semakin berkembang. Iklan Video merupakan jenis multimedia yang banyak digunakan untuk mengkomunikasikan pesan berbagai macam produk dan jasa kepada masyarakat semakin menariknya konten iklan video yang disampaikan maka semakin banyak penonton yang tertarik akan iklan tersebut.

Iklan yang dibuat penulis adalah iklan promosi dengan menggunakan teknik live shoot dan motion grafik. Iklan ini akan digunakan sebagai media promosi Brand Masterman kepada masyarakat atau calon konsumen tentang informasi produk dan bagaimana cara mendapatkan produk. Untuk itu iklan harus dibuat semenarik mungkin agar simple dan mudah dipahami oleh penonton.

**Kata Kunci :** Iklan, Live Shoot, Motion Graphic, Masterman.



## ABSTRACT

*Masterman is one of the original Indonesian apparel brands produced by PT. Cakra Kreasi Garmino. This individual company itself is engaged in textiles and continues to grow, in 1991 for the first time exporting company-owned women's clothing brands to the African region. The company places more emphasis on consumer convenience when using its products and at affordable prices. Judging from the data on online shopping service users in Indonesia, the company sees this as an opportunity so that its products can also be accepted throughout Indonesia.*

*Advertising as a promotional medium for a company or agency has been widely used and is growing. Video ads are a type of multimedia that is widely used to communicate messages of various kinds of products and services to the public, the more attractive the video ad content is, the more viewers will be attracted to the ad..*

*The advertisement made by the author is a promotional advertisement using live shoot techniques and motion graphics. This advertisement will be used as a promotional media for Brand Masterman to the public or potential consumers about product information and how to get the product. For this reason, advertisements must be made as attractive as possible so that they are simple and easily understood by the audience.*

**Keyword :** *Iklan, Live Shoot, Motion Graphic, Masterman.*