

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA
PROMOSI MELALUI TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION
GRAPHIC PADA ANGKRINGAN KEBON YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

AHMAD SIDDIKIE TAMIN

17.11.1371

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA
PROMOSI MELALUI TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION
GRAPHIC PADA ANGKRINGAN KEBON YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

AHMAD SIDDIKIE TAMIN

17.11.1371

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI MELALUI
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC PADA ANGKRINGAN KEBON
YOGYAKARTA**

yang disusun dan diajukan oleh

AHMAD SIDDIKIE TAMIN

17.11.1371

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 7 November 2023

Dosen Pembimbing,


Agung Nugroho, M. Kom
NIK. 190302242

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI MELALUI
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC PADA ANGKRINGAN KEBON
YOGYAKARTA**

yang disusun dan diajukan oleh

AHMAD SIDDIKIE TAMIN

17.11.1371

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Agustus 2024

Susunan Dewan Penguji

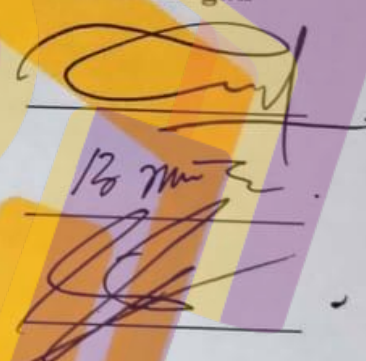
Nama Penguji

Tanda Tangan

Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng
NIK. 190302287

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Agung Nugroho, M.Kom
NIK. 190302242



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Agustus 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : AHMAD SIDDIKIE TAMIN
NIM : 17.11.1371

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI MELALUI TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC PADA ANGKRINGAN KEBON YOGYAKARTA

Dosen Pembimbing : Agung Nugroho, 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, 19 Agustus 2024

Yang Menvatakan,

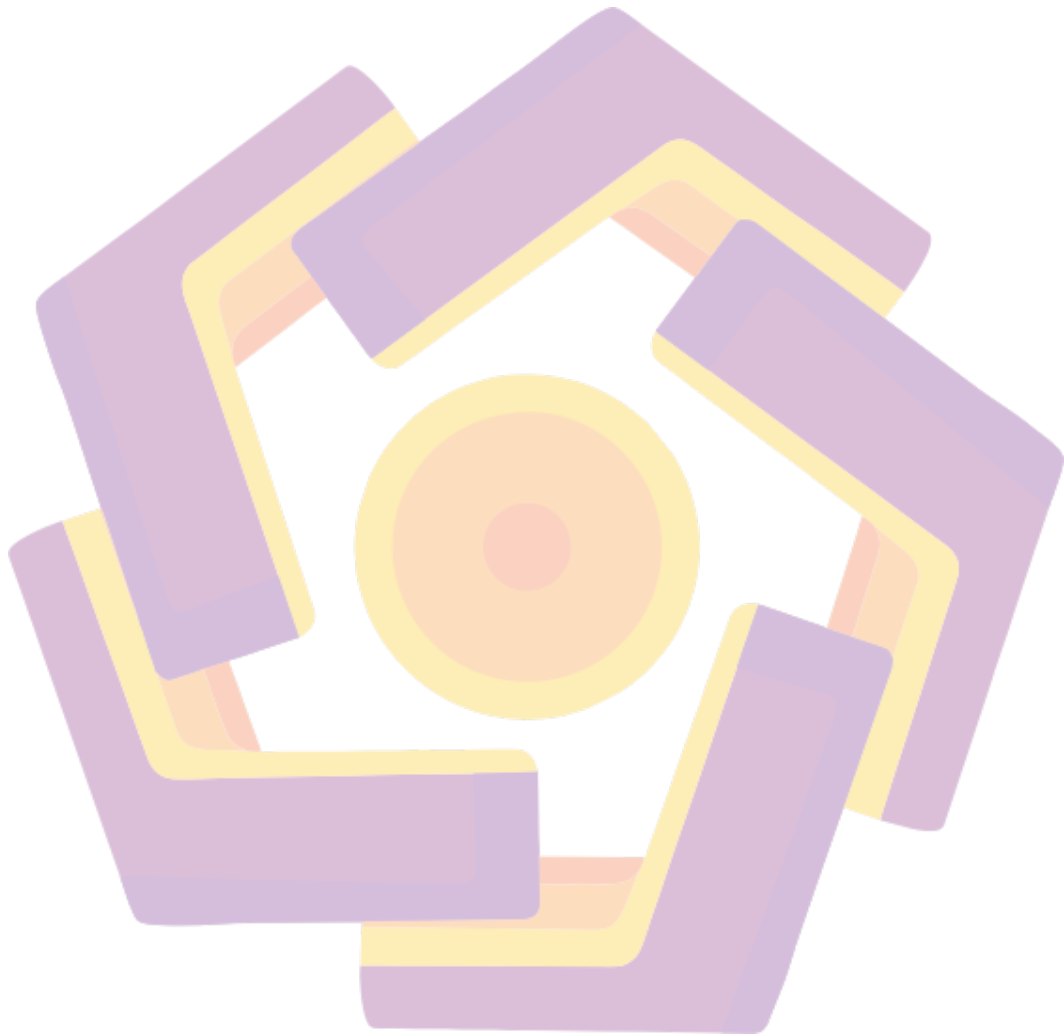


Ahmad Siddikie Tamin
17.11.1371

MOTTO

“Jangan menyerah walaupun tingkat keberhasilannya hanya 0,0000001 persen.
Dan jangan menyalahkan keadaan, ciptakanlah keadaanmu sendiri”

(Ahmad Siddikie Tamin)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Bantuan, tak lupa jasanya telah menemani saya untuk dapat Penelitian dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Sebagai Media Promosi Melalui Teknik Live Shoot dan Motion Graphic Pada Angkringan Kebon Yogyakarta ini saya persembahkan kepada :

1. Teruntuk Alm. Mama tercinta yang selama ini telah memberi limpahan kasih sayang dan tanpa henti memanjatkan doa untuk saya. Tanpa dukungannya, perjuangan pendidikan saya tidak berarti apa-apa hingga saat ini. Saya berharap dengan upaya saya menyelesaikan tulisan ini dapat menjawab keinginan mama sejak lama.
2. Teruntuk papa yang telah membantu membimbing dan mendampingi proses belajar saya. Terima kasih atas dukungan pembiayaan dan kasih sayang pada saya selama ini.
3. Kepada Firdha Eka Susanti Dianingsih S.IP, yang telah memberi saya banyak sekali dukungan, bantuan dan perhatian untuk dapat menjalani keseharian hidup saya.
4. Kepada adik saya Fitrah Nawafil Tamin S.S, yang memberi banyak dukungan dan menyelesaikan tugas ini dengan baik.
5. Kepada Irfan Prabowo Irawanto S.H, teman-teman seperjuangan saya yang telah banyak membantu saya untuk bertukar pikiran dalam menyelesaikan penelitian ini.

Yogyakarta, 19 Agustus 2024

Penulis



Ahmad Siddikie Tamin

17.11.1371

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kami panjatkan pada kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada saya sehingga berkatnya saya dapat menyelesaikan skripsi yang diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program strata satu (S1) di Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Kemudian adanya penyusunan skripsi ini digunakan sebagai bukti fisik bahwa penulis telah menunaikan kewajiban dan tanggung jawabnya untuk menyelesaikan penelitian skripsi. Tentu penulis tidak sendiri, banyak sekali peran dan dukungan pihak lain yang membantu penyusunan dan penulisan skripsi ini, sehingga penulis ingin mengucapkan rasa terima kasihnya pada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al-Fatta M. Kom
3. Bapak Agung Nugroho M. Kom selaku dosen pembimbing saya yang telah bersabar membantu saya menyelesaikan penelitian ini dengan sebaik-baiknya.
4. Saudara Arief Budiman Doni Tupen selaku pemilik Usaha Angkringan Kebon Yogyakarta yang telah memberikan saya kesempatan untuk dapat melakukan penelitian.

Yogyakarta, 19 Agustus 2024

Penulis



Ahmad Sisddikie Tamin

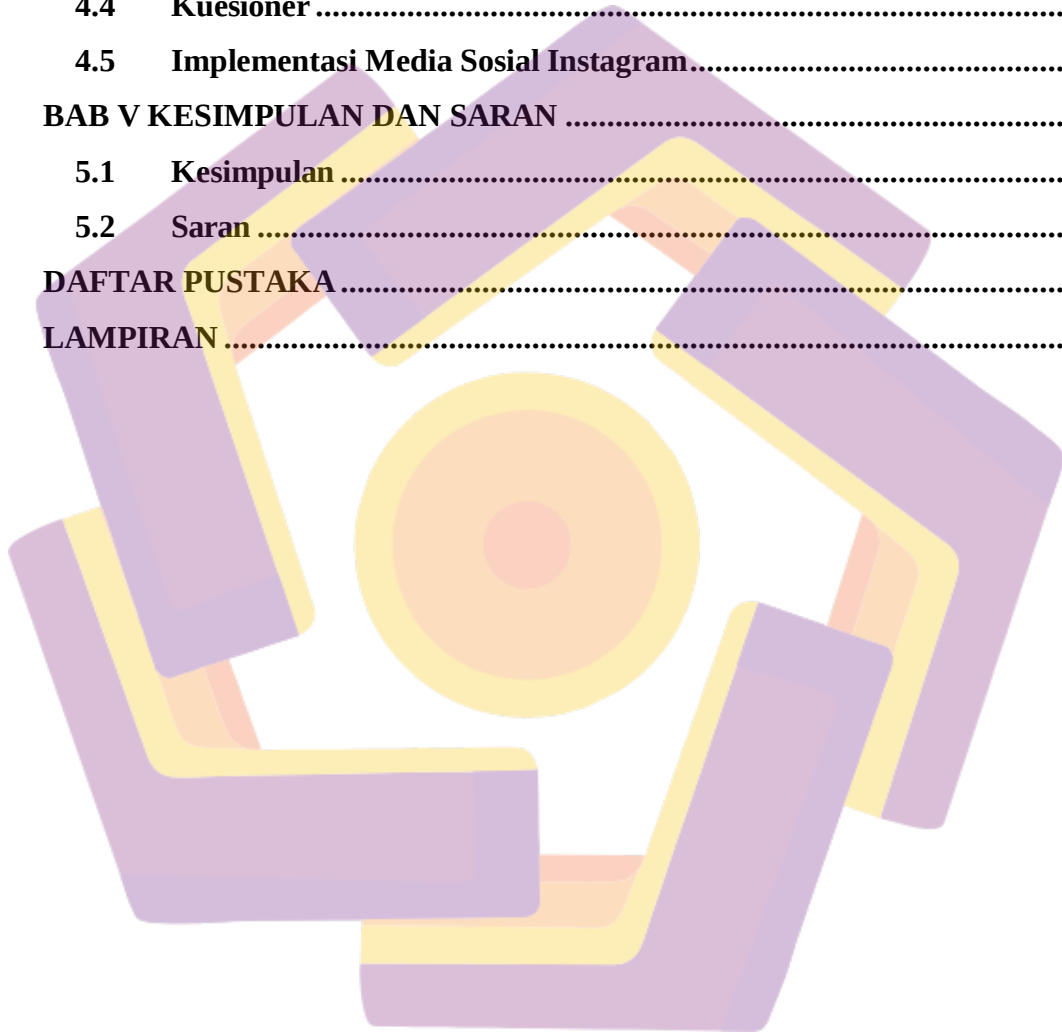
17.11.1371

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN KEASLIAN PENGESAHAN SKRIPSI	iii
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Studi Literatur	8
2.2 Dasar Teori	15
2.2.1 Pengertian Iklan.....	15
2.2.2 Tujuan Periklanan.....	15
2.2.3 Pengertian Promosi.....	15
2.2.4 Tujuan Promosi	16
2.3 Definisi Multimedia	16
2.4 Pengertian Video.....	16
2.4.1 Sudut Pengambilan Video	17
2.5 Ukuran Gambar	18

2.6	Pengertian Teknik Live Shoot.....	22
2.7	Pengertian Motion Graphic.....	22
2.8	Tahapan Produksi Video Iklan	23
BAB III METODE PENELITIAN		25
3.1	Tinjauan Umum.....	25
3.3.1	Deskripsi Objek.....	25
3.3.2	Visi.....	26
3.3.3	Misi.....	26
3.2	Langkah Penelitian	26
3.3	Pengumpulan Data.....	27
3.3.1	Wawancara	27
3.3.2	Observasi.....	28
3.4	Analisis	29
3.4.1	Analisis SWOT.....	29
3.4.2	Kelemahan Dari Media Lama	31
3.4.3	Solusi Yang Ditawarkan	31
3.4.4	Kesimpulan	31
3.5	Analisi Keutuhan	32
3.5.1	Kebutuhan Fungsional.....	32
3.5.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	32
3.5.3	Kebutuhan Perangkat keras.....	32
3.5.4	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	33
3.5.5	Kebutuhan Brainware	33
3.6	Rancangan Pra Produksi.....	35
3.6.1	Rancangan Konsep Iklan	35
3.6.2	Rancangan Storyboard.....	38
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		42
4.1	Produksi	42
4.1.1	Pengambilan gambar.....	42
4.1.2	Pembuatan Animasi.....	42
4.1.3	Perekaman suara	43

4.2	Pasca Produksi.....	44
4.2.1	Compositing	44
4.2.2	Editing.....	47
4.2.3	Rendering.....	49
4.3	Evaluasi.....	50
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir	50
4.4	Kuesioner	52
4.5	Implementasi Media Sosial Instagram.....	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		59
5.1	Kesimpulan	59
5.2	Saran	59
DAFTAR PUSTAKA		61
LAMPIRAN		63



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Tinjauan Pustaka.....	11
Tabel 3. 1 Tabel SWOT.....	29
Tabel 3. 2 Spesifikasi Hardware	32
Tabel 3. 3 Spesifikasi Software	33
Tabel 3. 4 Kebutuhan Brainware	34
Tabel 3. 5 Storyboard.....	38
Tabel 4. 1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional	51
Tabel 4. 2 Tabel Bobot Nilai Indikator.....	52
Tabel 4. 3 Tabel Interval Tingkat Intensitas	53
Tabel 4. 4 Soal Kuesioner.....	54
Tabel 4. 5 Tabel Hasil Penghitungan Kuesioner Responden	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Extreme Long Shoot	18
Gambar 2. 2 Long Shoot	19
Gambar 2. 3 Medium Long Shoot	20
Gambar 2. 4 Medium Shoot	20
Gambar 2. 5 Close Up	21
Gambar 2. 6 Big Close Up	21
Gambar 2. 7 Extreme Close Up	22
 Gambar 3. 1 Skema Alur Penelitian	 27
 Gambar 4. 1 Pengambilan Gambar	 42
Gambar 4. 2 Aset Animasi	43
Gambar 4. 3 Noise Reduction	44
Gambar 4. 4 Membuat New Scene	45
Gambar 4. 5 Compositing Adobe Premiere	45
Gambar 4. 6 Pembuatan Animasi Pada After Effect	46
Gambar 4. 7 Menambah Transisi	48
Gambar 4. 8 Color Correction	49
Gambar 4. 9 Proses Export video	50
Gambar 4. 10 Proses Rendering	50
Gambar 4. 11 Implementasi Sosial Media Instagram	57
Gambar 4. 12 Data penayangan di platform Instagram	58

INTISARI

Promosi adalah salah satu langkah untuk dapat memasarkan produk baik jasa dan barang kepada konsumen. Konsumen akan lebih tertarik pada promosi yang jelas baik konsep, tampilan, hingga jenis platform yang memiliki karakteristik berbeda-beda. Misalnya dalam platform Instagram kita akan melihat pengguna dengan dominasi milenial hingga generasi Z. Sehingga kegiatan promosi melalui video iklan dapat membantu memberikan informasi tentang Angkringan Kebon Yogyakarta kepada masyarakat dengan menggunakan sosial media Instagram. Angkringan identik dengan gerobak atau tenda kecil yang dipasang di pinggir jalan, namun kini angkringan sudah bertransformasi secara adaptif melalui tempat makan yang juga mengutamakan kuantitas dan kualitas kenyamanan konsumen.

Pembuatan video iklan ini menyatukan kombinasi antara gambar, video, teks, dan *motion graphic* dan tentu akan dipadukan dengan teknik *live shoot*. Teknik *live shoot* sendiri merupakan sebuah proses pengambilan gambar dalam waktu yang tak terbatas. Untuk melakukannya sendiri, tentu saja mempertimbangkan beberapa hal mulai dari pencahayaan, estetika gambar, objek yang akan ditangkap, angle yang menentukan sudut layar, dan masih banyak lagi. Sehingga penambahan *motion graphic* pada video iklan juga akan memberikan informasi lebih detail yang disampaikan.

Pembuatan video iklan ini bertujuan untuk membantu pihak angkringan bagaimana cara mempromosikan dan memberikan informasi dengan menggunakan media yang lebih kreatif dan efektif sehingga dapat dengan mudah diterima oleh masyarakat luas.

Kata kunci: Live shoot, Motion graphic, Video Iklan

ABSTRACT

Promotion is one of the steps to be able to market products, both services and goods, to consumers. Consumers will be more interested in promotions that are clear in terms of concept, appearance, and types of platforms that have different characteristics. For example, on the Instagram platform we will see users dominated by millennials to generation Z. So promotional activities through advertising videos can help provide information about Angkringan Kebon Yogyakarta to the public by using Instagram social media. Angkringan is synonymous with carts or small tents set up on the side of the road, but now angkringan has transformed adaptively into eating places that also prioritize quantity and quality for consumer comfort.

Making this advertising video combines a combination of images, video, text and motion graphics and will of course be combined with live shoot techniques. The live shoot technique itself is a process of taking pictures in an unlimited time. To do it yourself, of course, consider several things starting from the lighting, the aesthetics of the image, the object to be captured, the angle that determines the angle of the screen, and much more. So adding motion graphics to advertising videos will also provide more detailed information conveyed.

The aim of making this advertising video is to help angkringan parties how to promote and provide information using more creative and effective media so that it can be easily accepted by the wider community.

Keyword: Live shoot, Motion graphic, Advertising video