

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN KEDAULATAN RAKYAT
YOGYAKARTA DENGAN TEKNIK MOTION GRAFIK
DAN LIVE SHOOT**

SKRIPSI



disusun oleh

Deandra Augusta Alifreza

15.12.8468

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN KEDAULATAN RAKYAT
YOGYAKARTA DENGAN TEKNIK MOTION GRAFIK
DAN LIVE SHOOT**

SKRIPSI

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



disusun oleh:

Deandra Augusta Alifreza

15.12.8468

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN KEDAULATAN RAKYAT YOGYAKARTA DENGAN TEKNIK MOTION GRAFIK DAN LIVE SHOOT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Deandra Augusta Alifreza

15.12.8468

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Maret 2020

Dosen Pembimbing,

Mei P. Kurniawan, M.Kom.

NIK. 190302105

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN KEDAULATAN RAKYAT
YOGYAKARTA DENGAN TEKNIK MOTION GRAFIK
DAN LIVE SHOOT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Deandra Augusta Alifreza

15.12.8468

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Maret 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

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



Deandra Augusta Alifreza

NIM. 15.12.8468

MOTTO

*“Jadilah seperti pohon yang tumbuh dan berbuat lebat. Dilempar dengan batu,
tapi membalasnya dengan buah.”*

(Abu Bakar As Siddiq Radhiyallahu'anhu)

*“Pilihan kita yang menunjukkan siapa kita sebenarnya jauh lebih dari
kemampuan kita.”*

*“Pengetahuan, layaknya oksigen, sangat penting untuk kehidupan. Orang-orang
seharusnya tidak menolaknya.”*



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ini.

Kupersembahkan karya kecil ini kepada:

- Bapak Akasa Barata dan Ibu Ineke Ernawati, Papa dan Mamaku tercinta yang senantiasa memanjatkan doa, melimpahkan kasih sayang serta bimbingan dengan penuh kesabaran dan keikhlasan. Semoga selalu dalam ridho dan lindungan-Nya.
- Melanie Nur Khoirunnisa yang selalu menemani, menyemangati, dan tanpa lelah mengingatkanku untuk menyelesaikan karya ini.
- Delia Arnindita Larasati, kakakku tercinta yang selalu sedia membantu kapanpun dibutuhkan.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas berkah, rahamat dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN KEDAULATAN RAKYAT YOGYAKARTA DENGAN TEKNIK MOTION GRAFIK DAN LIVE SHOOT” sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Sarjana Jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak hambatan serta rintangan yang penulis hadapi namun pada akhirnya dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara moral maupun spiritual. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:


1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Krisnawati, S.Si, MT selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta,
3. Bapak Mei P. Kurniawan, M. Kom selaku Dosen Pembimbing yang memberikan inspirasi, dukungan dan pengarahan bagi penulis hingga selesainya skripsi ini dengan baik.
4. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom, dan Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen penguji yang telah memberikan nilai yang terbaik untuk saya.
5. Bapak Muhammad Wirmon Samawi, S.E. selaku Pimpinan Kedaulatan Rakyat Yogyakarta yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian di perusahaan tersebut.
6. Teman teman saatu kelas S1.SI-02 untuk keakraban dan pertemanan yang terjalin.

7. Melanie Nur Khoirunnisa, yang sangat berarti dalam hidupku karena selalu menyemangati, dan membahagiakanku tanpa lelah.
8. 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, 6 Agustus 2020

Penulis


Deandra Augusta Alifreza

15.12.8468

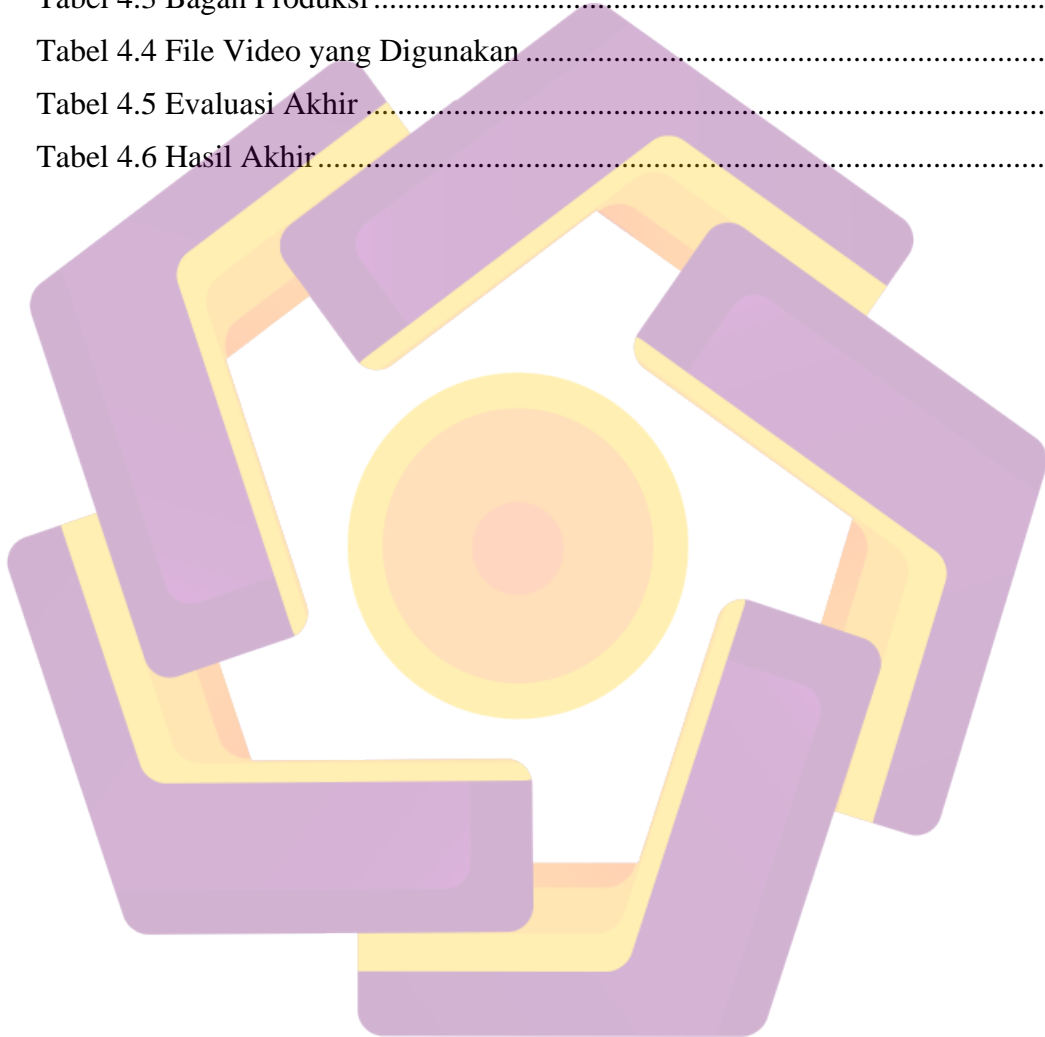
DAFTAR ISI

PERSETUJUAN SKRIPSI	i
PENGESAHAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.5.1 Bagi Perusahaan.....	2
1.5.2 Bagi Penulis	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Definisi Multimedia	9
2.2.1 Karakteristik Multimedia	10
2.2 Definisi Iklan	11
2.2.1 Jenis-jenis Iklan	11
2.3 Pengertian Motion Graphic.....	13
2.3.1 Fungsi Motion Graphic.....	13

2.4	Pengertian Live Shoot.....	14
2.5	Pengertian Videotron	15
2.5.1	Jenis Videotron	15
2.5	Perangkat Lunak yang Digunakan	17
2.5.1	Adobe After Effect.....	17
2.5.2	Adobe Premiere Pro.....	18
2.5.3	Adobe Photoshop.....	18
BAB III		20
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		20
3.1	Tinjauan Umum	20
3.1.1	Gambaran Umum Kedaulatan Rakyat	21
3.2	Analisis Masalah.....	22
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	22
3.3	Analisis	22
3.3.1	Analisis SWOT	23
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	24
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	25
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	25
3.5	Perencanaan Video Iklan	26
3.5.1	Konsep Perancangan Video Iklan.....	26
3.5.2	Penentuan Ide Video.....	27
3.6	Storyboard.....	27
BAB IV		31
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		31
4.1	Implementasi.....	31
4.1.1	Produksi	32
4.2	Testing.....	50
BAB V		54
PENUTUP.....		54
5.1	Kesimpulan	54
5.2	Saran	54
Daftar Pustaka.....		56

DAFTAR TABEL

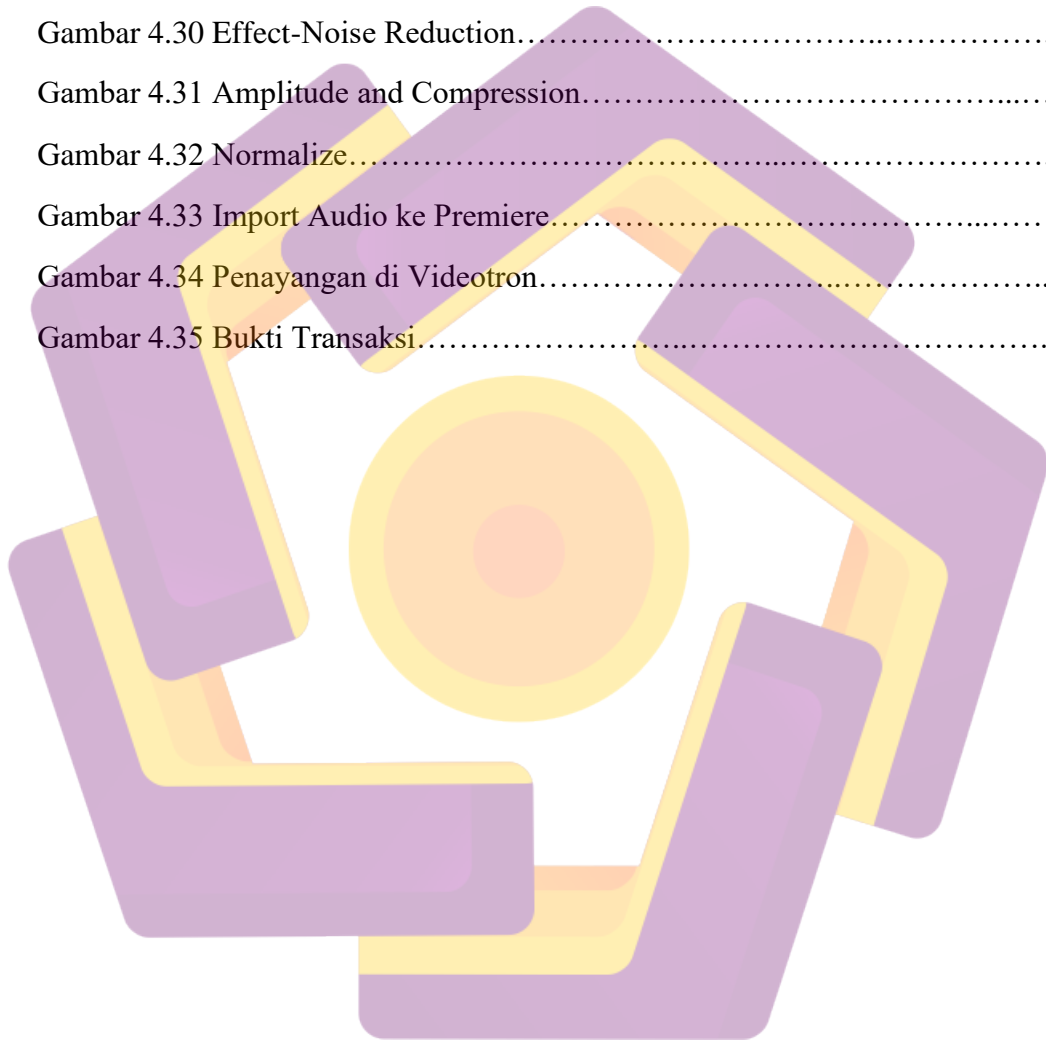
Tabel 2.1 Tabel Perbandingan	8
Tabel 3.2 Tabel Storyboard.....	27
Tabel 4.3 Bagan Produksi	31
Tabel 4.4 File Video yang Digunakan	37
Tabel 4.5 Evaluasi Akhir	50
Tabel 4.6 Hasil Akhir.....	51



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bukti Observasi.....	21
Gambar 4.2 Kamera.....	32
Gambar 4.3 Lensa.....	33
Gambar 4.4 Memory Card.....	33
Gambar 4.5 Pengambilan Gambar saat Melihat Berita di Internet.....	34
Gambar 4.6 Pengambilan Gambar Waktu Membuka Koran.....	35
Gambar 4.7 Pengambilan Gambar saat Membaca Berita Benar.....	35
Gambar 4.8 File Hasil Capturing.....	36
Gambar 4.9 Membuat Tulisan.....	38
Gambar 4.10 Animate.....	38
Gambar 4.11 Opacity.....	38
Gambar 4.12 Text.....	39
Gambar 4.13 Range Selector 0%.....	39
Gambar 4.14 Range Selector 100%.....	39
Gambar 4.15 Advanced “Based On”.....	40
Gambar 4.16 Transform.....	40
Gambar 4.17 Mengatur Composition.....	41
Gambar 4.18 Import File.....	42
Gambar 4.19 Null Object.....	42
Gambar 4.20 Track Motion.....	43
Gambar 4.21 Track Point.....	43
Gambar 4.22 Analyze Forward.....	44
Gambar 4.23 Edit Target.....	44
Gambar 4.24 Parent.....	44

Gambar 4.25 Menentukan Sequence.....	45
Gambar 4.26 Import dan Susun.....	46
Gambar 4.27 Rendering.....	46
Gambar 4.28 Import File Audio.....	47
Gambar 4.29 Noise Reduction/Restoration.....	48
Gambar 4.30 Effect-Noise Reduction.....	48
Gambar 4.31 Amplitude and Compression.....	49
Gambar 4.32 Normalize.....	49
Gambar 4.33 Import Audio ke Premiere.....	50
Gambar 4.34 Penayangan di Videotron.....	52
Gambar 4.35 Bukti Transaksi.....	53



INTISARI

Kedaulatan Rakyat adalah Badan Penerbit Surat Kabar yang sudah lama terbit di Yogyakarta, yaitu sejak 27 September 1945. Selama ini pihak Kedaulatan Rakyat hanya menayangkan di TV lokal dan iklan di Radio, juga iklan nya tidak menarik dan belum diperbarui. Dengan di buatnya iklan Videotron Kedaulatan Rakyat diharapkan dapat menambah minat masyarakat untuk membaca Kedaulatan Rakyat dan bisa meyakinkan masyarakat bahwa Surat Kabar memberikan berita yang aktual dan akurat, tidak perlu khawatir terkena hoax. Karena dewasa ini banyak orang yang lebih memilih membaca berita di Internet, selain gratis dan mudah di akses.

Video iklan ini nantinya akan menampilkan kelebihan dari surat kabar, khususnya Kedaulatan Rakyat, yang dibuat dengan Teknik Motion Graphic, Motion Tracking, dan Liveshoot. Pada penelitian ini penulis menerapkan teknik metode pengumpulan data, yaitu studi pustaka, wawancara, dan observasi. Salah satunya melakukan tanya jawab dengan Bpk. Akasa Barata selaku Kepala Bagian Promosi Kedaulatan Rakyat secara langsung dengan maksud dan tujuan untuk mendapatkan informasi tentang Surat Kabar.

Video iklan Kedaulatan Rakyat berdurasi 60 detik ini akan ditayangkan di Videotron Iklanvideotron.com Jalan Ring Road Utara, Kentungan, Sleman Yogyakarta. Harapannya yaitu dapat mengajak masyarakat untuk berhati-hati dalam membaca berita di media online sehingga semakin berkurangnya masyarakat yang terkena hoax yang beredar.

Kata kunci : iklan, surat kabar, video, motion graphic, motion tracking, liveshoot, studi pustaka, wawancara, observasi, hoax, media, kedaulatan rakyat

ABSTRACT

Kedaulatan Rakyat is a Newspaper Publishing Agency that has been published for a long time in Yogyakarta, namely since 27 September 1945. So far, the Kedaulatan Rakyat has only broadcast on local TV and advertisements on radio, also the advertisements are not interesting and have not been updated. With the making of the Videotron Kedaulatan Rakyat advertisement, it is hoped that it can increase public interest in reading Kedaulatan Rakyat and can convince the public that Newspapers provide actual and accurate news, no need to worry about being hit by hoaxes. Because today many people prefer to read news on the Internet, apart from being free and easy to access.

This video advertisement will later show the advantages of newspapers, especially Kedaulatan Rakyat, which is made with Motion Graphic, Motion Tracking, and Liveshoot Techniques. In this study the authors applied data collection methods, namely literature study, interviews, and observations. One of them did a question and answer session with Bpk. Akasa Barata as the Head of the Promotion of People's Sovereignty directly with the intent and purpose of obtaining information about Newspapers.

The 60-second video advertisement for Kedaulatan Rakyat will be shown on Videotron Iklanvideotron.com Jalan Ring Road Utara, Kentungan, Sleman Yogyakarta. The hope is that it can invite people to be careful in reading news in online media so that there will be fewer people affected by hoaxes circulating.

Keywords : advertisement, newspaper, video, liveshoot, motion graphic, motion tracking, literature study, interview, observation, hoax, media, kedaulatan rakyat