

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHICS DAN
SINEMATIC LIVE SHOOT DALAM PEMBUATAN IKLAN
PRODUK MEIN KOPI**

SKRIPSI

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



Disusun oleh

BECHAM

20.82.0960

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHICS DAN
SINEMATIC LIVE SHOOT DALAM PEMBUATAN IKLAN
PRODUK MEIN KOPI**

SKRIPSI

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



Disusun oleh

BECHAM

20.82.0960

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHICS DAN SINEMATIC LIVE SHOOT DALAM PEMBUATAN IKLAN PRODUK MEIN KOPI

yang disusun dan diajukan oleh

Becham

20.82.0960

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 April 2025

Dosen Pembimbing,

Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302390

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHICS DAN SINEMATIC
LIVE SHOOT DALAM PEMBUATAN IKLAN PRODUK MEIN KOPI

yang disusun dan diajukan oleh

Becham

20.82.0960

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 April 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302229

Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 1903022116

Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302390



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 April 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Becham

NIM : 20.82.0960

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHICS DAN SINEMATIC LIVE SHOOT DALAM PEMBUATAN IKLAN PRODUK MEIN KOPI

Dosen Pembimbing : Ibnu Hadi Purwanto, 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, 21 April 2025

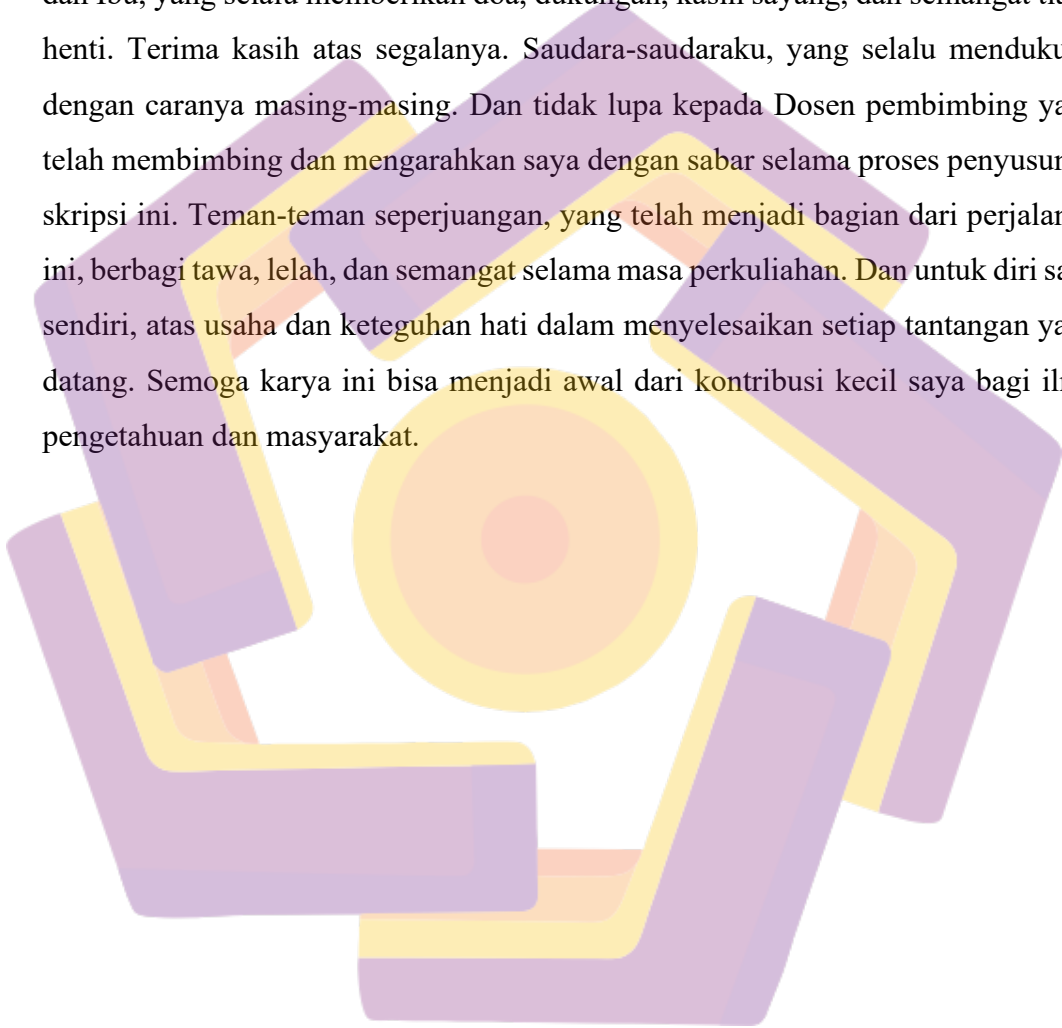
Yang Menyatakan,


Becham



HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur dan hormat, karya ini saya persembahkan untuk Tuhan yang Mahakuasa atas segala rahmat, hidayah, dan kekuatan yang tak henti-hentinya mengiringi setiap langkah hidup saya. Dan untuk Kedua orang tuaku tercinta, Ayah dan Ibu, yang selalu memberikan doa, dukungan, kasih sayang, dan semangat tiada henti. Terima kasih atas segalanya. Saudara-saudaraku, yang selalu mendukung dengan caranya masing-masing. Dan tidak lupa kepada Dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan saya dengan sabar selama proses penyusunan skripsi ini. Teman-teman seperjuangan, yang telah menjadi bagian dari perjalanan ini, berbagi tawa, lelah, dan semangat selama masa perkuliahan. Dan untuk diri saya sendiri, atas usaha dan keteguhan hati dalam menyelesaikan setiap tantangan yang datang. Semoga karya ini bisa menjadi awal dari kontribusi kecil saya bagi ilmu pengetahuan dan masyarakat.



KATA PENGANTAR

Dengan rasa syukur kepada Tuhan yang Maha Kuasa dalam kehidupan saya, saya mengucapkan terimakasih dan bersyukur untuk kehidupan saya. Saya juga tidak lupa untuk mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua yang selalu mendukung dan mendoakan saya sampai pada selesainya penelitian ini. Saya juga mengucapkan terimakasih kepada dosen pembimbing saya Bapak Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom. yang sudah memberikan saya arahan dan motivasi selama proses berjalannya penelitian ini, saya juga tidak lupa untuk mengucapkan banyak terimakasih kepada dosen penguji yang telah meluangkan waktu dan memberikan saya masukan untuk melengkapi kekurangan saya dalam pembuatan penelitian ini, saya ucapkan terimakasih kepada Bapak Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom. dan juga kepada Bapak Bayu Setiaji, M.Kom. dan Bapak Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom. sekian dari kata pengantar ini semoga kita semua selalu di beri perlindungan dan kesehatan dari Tuhan yang Maha Esa saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 21 April 2025

Penulis: Becham

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN.....	xiv
DAFTAR ISTILAH.....	xv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I 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.....	3
1.5.1 Bagi Objek Penelitian.....	3
1.5.2 Bagi Peneliti Selanjutnya.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Studi Literatur.....	7
2.2 Dasar Teori.....	13
2.2.1 Multimedia.....	13
2.2.2 Video.....	17
2.2.3 Iklan.....	20
2.2.4 Motion Graphics.....	23
2.2.5 Live shot.....	25
2.3 Analisi Kebutuhan Sistem.....	27
2.3.1 Tipe-tipe kebutuhan system.....	28
2.4 Tahap Perancangan.....	29

2.4.1	Pra Produksi.....	29
2.4.2	Produksi.....	29
2.4.3	Pasca Produksi.....	29
2.5	Tekni Evaluasi.....	30
2.5.1	Skala Likert.....	30
BAB III METODE PENELITIAN.....		33
3.1	Gambaran Umum.....	33
3.2	Alur Penelitian.....	34
3.3	Pengmpulan data.....	35
3.3.1	Observasi.....	35
3.3.2	Wawancara.....	36
3.3.3	Dokumentasi.....	38
3.4	Analisis Kebutuhan.....	38
3.4.1	Kebutuhan Fungsional.....	38
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	39
3.5	Aspek Produksi.....	40
3.6	Pra Produksi.....	42
3.6.1	Ide.....	42
3.6.2	Storyboard.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		47
4.1	Produksi.....	47
4.1.1	Syuting.....	47
4.1.2	Editing.....	51
4.2	Pasca Produksi.....	63
4.2.1	Compositing.....	63
4.2.2	Final Rendering.....	69
4.3	Evaluasi.....	72
BAB V PENUTUP.....		82
5.1	Kesimpulan.....	82
5.2	Saran.....	83
REFERENSI.....		84
LAMPIRAN 1 SURAT IZIN PENELITIAN AMIKOM.....		87
LAMPIRAN 2 SURAT BALASAN IZIN PENELITIAN.....		88
LAMPIRAN 3 HASIL KUESIONER MASYARAKAT UMUM.....		89
LAMPIRAN 4 HASIL KUESIONER PARA AHLI.....		93

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Studi Literatur	9
Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	40
Tabel 3. 2 Kebutuhan Hadrware	40
Tabel 3. 3 Aspek Produksi	41
Tabel 4. 1 perbandingan Kebutuhan Fungsional	72
Tabel 4. 2 Kuesioner Masyarakat Umum	75
Tabel 4. 3 Interval Kelas Masyarakat Umum	78
Tabel 4. 4 Kuesioner Para Ahli.....	78
Tabel 4. 5 Interval Kelas Para Ahli.....	81

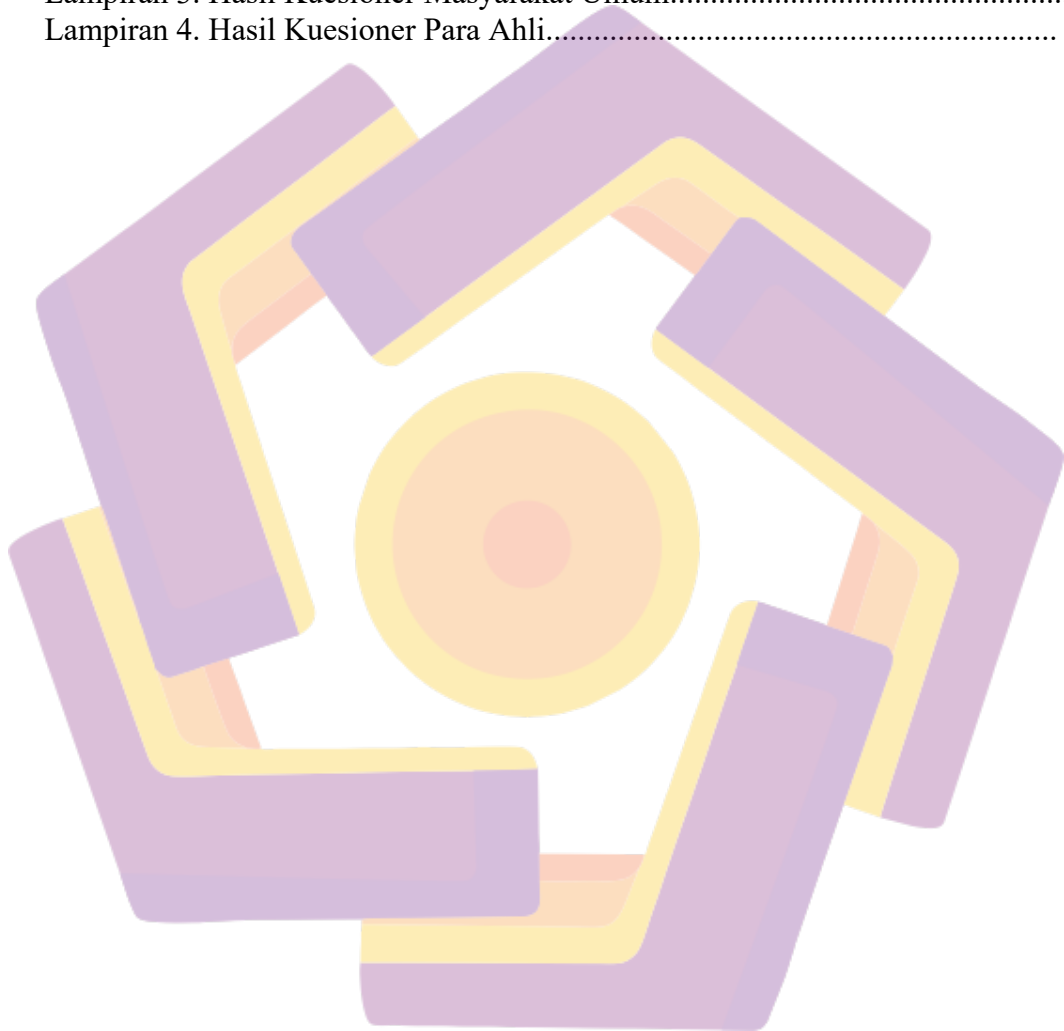
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Aplikasi Multimedia Dalam Bidang Pendidikan	15
Gambar 2. 2 Bentuk Kiosk.....	16
Gambar 2. 3 Aplikasi Multimedia Dalam Bisnis.....	16
Gambar 2. 4 Menggunakan Virtual Reality	17
Gambar 3. 1 Produk Mein Kopi.....	33
Gambar 3. 2 Alur Penelitian	35
Gambar 3. 3 Instagram dan Facebook resmi Mein Kopi	36
Gambar 4. 1 Proses Syuting	47
Gambar 4. 2 Kamera Sony ZV-E10.....	48
Gambar 4. 3 Lensa Sony 50mm f1 8	49
Gambar 4. 4 SD Card SanDisk ULTRA CL10 16GB	49
Gambar 4. 5 Footage Syuting	50
Gambar 4. 6 Final Footage.....	51
Gambar 4. 7 New Project.....	52
Gambar 4. 8 Bahan Video Yang Sudah Di Masukkan	52
Gambar 4. 9 New Composition.....	53
Gambar 4. 10 Composition Settings	53
Gambar 4. 11 File Bahan Masuk Ketimeline.....	54
Gambar 4. 12 Horizontal Type Tool.....	54
Gambar 4. 13 Mengatur Font.....	54
Gambar 4. 14 Mengaktifkan Position Dan Scale.....	55
Gambar 4. 15 Key Frame.....	55
Gambar 4. 16 mengaktifkan Scale dan Position	56
Gambar 4. 17 mengecek Hasil Animasi.....	56
Gambar 4. 18 File Video yang diubah namanya.....	57
Gambar 4. 19 Menggunakan Brush Tool.....	57
Gambar 4. 20 Mengatur Brushes Pada Tool.....	57
Gambar 4. 21 Hasil dari menggambar Dengan Brush Tool.....	58
Gambar 4. 22 Semua Brash Yang Digunakan	58

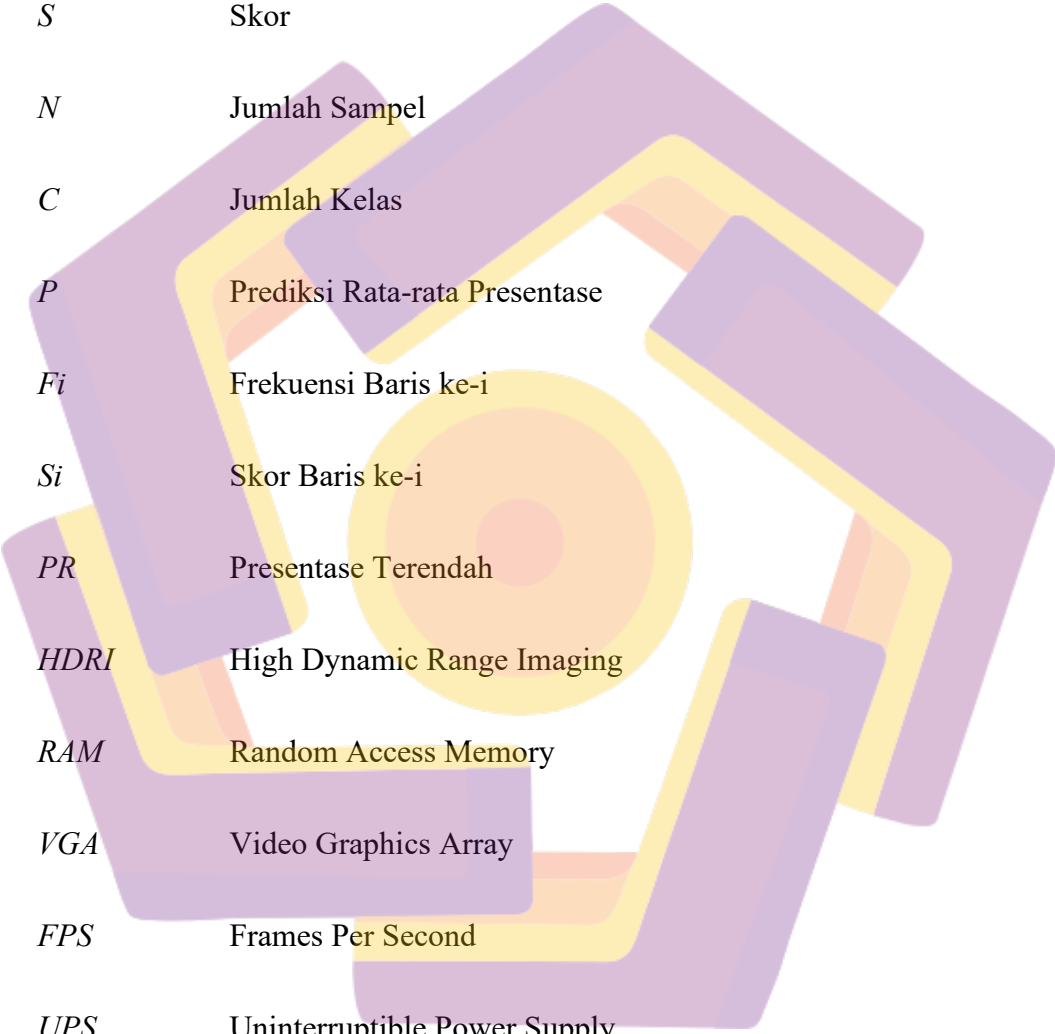
Gambar 4. 23 Memasukkan Effects Cuves	59
Gambar 4. 24 menyeting Curves.....	59
Gambar 4. 25 Mengatur Stereo Mixer	60
Gambar 4. 26 Mengatur Hue/Saturation	60
Gambar 4. 27 Mengatur Lumeter Color	61
Gambar 4. 28 Membuat Solid baru.....	61
Gambar 4. 29 mengatur Black Solid.....	62
Gambar 4. 30 Proses Export	62
Gambar 4. 31 Render Setting.....	63
Gambar 4. 32 New Project.....	64
Gambar 4. 33 Setting New Project.....	64
Gambar 4. 34 Memasukkan File Bahan Ke Premiere Pro	65
Gambar 4. 35 Memasukkan Video Ketimeline.....	66
Gambar 4. 36 Memotong Dan Mengecek Video	66
Gambar 4. 37 Membuat Nest	67
Gambar 4. 38 Mengaktifkan Effects Di Window	67
Gambar 4. 39 Mencari Effects Stabilizer	68
Gambar 4. 40 Memasukkan Audio	68
Gambar 4. 41 Memasukkan Effects Audio Transitions.....	69
Gambar 4. 42 Menyeting Constant Power	69
Gambar 4. 43 Proses Rendering.....	70
Gambar 4. 44 Seting Export Settings.....	70
Gambar 4. 45 Settings Video	71
Gambar 4. 46 Bitrate Settings	71
Gambar 4. 47 Settings Audio.....	71
Gambar 4. 48 Proses Export	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian AMIKOM.....	87
Lampiran 2. Surat Balasan Izin Penelitian.....	88
Lampiran 3. Hasil Kuesioner Masyarakat Umum.....	89
Lampiran 4. Hasil Kuesioner Para Ahli.....	93



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



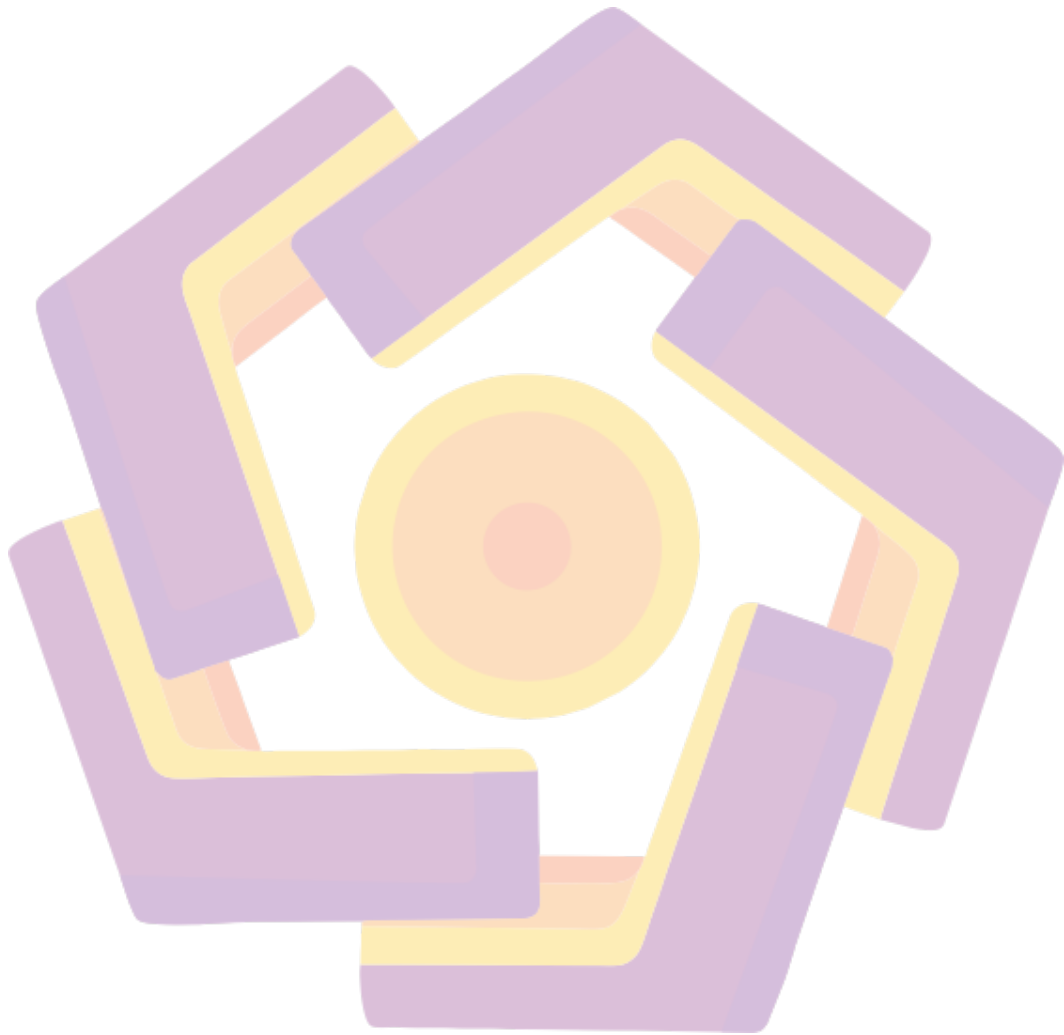
ΣF	Jumlah Frekuensi
A	Jumlah Alternatif Jawaban
S	Skor
N	Jumlah Sampel
C	Jumlah Kelas
P	Prediksi Rata-rata Presentase
F_i	Frekuensi Baris ke- i
S_i	Skor Baris ke- i
PR	Presentase Terendah
$HDRI$	High Dynamic Range Imaging
RAM	Random Access Memory
VGA	Video Graphics Array
FPS	Frames Per Second
UPS	Uninterruptible Power Supply
CGI	Computer-Generated Imagery
$SDLC$	System Development Life Cycle

DAFTAR ISTILAH

<i>Add Attribute</i>	Menambahkan atribut baru pada objek untuk memperluas fungsinya.
<i>Aim Constraint</i>	Teknik untuk membuat objek mengarah ke titik tertentu.
<i>Alembic</i>	Format file untuk pertukaran data animasi antar perangkat lunak.
<i>Animation</i>	Proses membuat gerakan pada objek atau karakter.
<i>Auto Keyframe</i>	Fitur untuk membuat keyframe secara otomatis saat objek digerakkan atau diubah.
<i>Background</i>	Elemen visual yang berada di belakang objek utama.
<i>Bind Skin</i>	Proses menghubungkan geometri dengan rig.
<i>Blend Shape</i>	Teknik deformasi untuk mengubah bentuk objek.
<i>Bone Based Rigging</i>	Rigging yang menggunakan tulang untuk menggerakkan model.
<i>Breakdown</i>	Keyframe pembantu untuk memperhalus animasi.
<i>Camera Based</i>	Teknik yang bergantung pada perspektif kamera.
<i>Claymation</i>	Teknik animasi stop motion menggunakan tanah liat.
<i>Color</i>	Properti material yang menentukan warna.
<i>Compositing</i>	Proses menggabungkan elemen visual menjadi satu gambar atau video.
<i>Connect Joint</i>	Menghubungkan dua joint untuk membentuk hierarki.
<i>Create Materials</i>	Proses membuat material untuk diaplikasikan ke objek.
<i>Frame</i>	Satu unit waktu dalam animasi.
<i>GPU</i>	Unit pemrosesan grafis untuk rendering.
<i>Graph Editor</i>	Alat untuk mengatur kurva animasi.
<i>Handle</i>	Alat kontrol untuk memanipulasi rig.
<i>Rendering</i>	Proses menghasilkan gambar akhir dari model 3D.
<i>Scale</i>	Mengubah ukuran objek.
<i>Storyboard</i>	Sketsa urutan adegan dalam animasi.
<i>Vertex</i>	Titik dalam mesh.

Workspace

Area kerja dalam perangkat lunak.



INTISARI

Penelitian ini berfokus pada implementasi teknik motion graphics dan sinematik live shoot dalam pembuatan iklan produk "Maen Kopi". Teknik motion graphics digunakan untuk menciptakan elemen grafis yang dinamis dan menarik, memperkuat pesan dan daya tarik visual iklan. Sementara itu, sinematik live shoot diterapkan untuk menghasilkan kualitas visual yang realistis dan emosional, memberikan kedalaman dan keautentikan pada iklan. Implementasi kedua teknik ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas iklan dalam menyampaikan informasi produk dan menarik perhatian audiens. Studi ini mengevaluasi proses kreatif serta tantangan teknis yang dihadapi, dan menunjukkan bahwa kombinasi teknik motion graphics dan sinematik live shoot secara signifikan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman konsumen terhadap produk. Temuan ini menawarkan panduan berharga bagi praktisi iklan dalam merancang materi promosi yang lebih inovatif dan berdampak.

Kata kunci: Implementasi, Teknik Motion Graphics, Sinematik Live Shoot, Iklan Produk



ABSTRACT

This study focuses on the implementation of motion graphics and cinematic live shoot techniques in creating the advertisement for the product "Maen Kopi". The motion graphics technique is used to create dynamic and engaging visual elements, enhancing the message and visual appeal of the advertisement. Meanwhile, cinematic live shoot is applied to achieve a realistic and emotional visual quality, adding depth and authenticity to the ad. The implementation of these two techniques aims to improve the advertisement's effectiveness in conveying product information and capturing the audience's attention. The study evaluates the creative process and technical challenges encountered, and shows that the combination of motion graphics and cinematic live shoot significantly enhances consumer engagement and product understanding. The findings offer valuable insights for advertising professionals in designing more innovative and impactful promotional materials.

Keyword: *Implementation, Motion Graphics Techniques, Cinematic Live Shoot, Product Advertisement*

