

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN DENGAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION TRACKING SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PADA KEDAI SELASAR**

SKRIPSI



**disusun oleh
Andyka Bascara Putra Pratama
15.11.8889**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN DENGAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION TRACKING SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PADA KEDAI SELASAR**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Andyka Bascara Putra Pratama

15.11.8889

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION TRACKING SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA KEDAI SELASAR

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andyka Bascara Putra Pratama

15.11.8889

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 3 Maret 2020

Dosen Pembimbing,



Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN DENGAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION TRACKING SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PADA KEDAI SELASAR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Andyka Bascara Putra Pratama

15.11.8889

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 21 Februari 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Agung Nugroho, M.Kom
NIK. 190302242

Mulia Sulistiyono, M.Kom
NIK. 190302248

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 3 Maret 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, 18 Maret 2020

Meterai
Rp. 6.000

Andyka Bascara Putra Pratama

NIM. 15.11.8889

MOTTO

“Ubah Pikiranmu dan kau dapat mengubah duniamu.” (Norman Vincent Peale)

“Jika kamu ingin hidup bahagia, terikatlah pada tujuan, bukan orang atau benda.” (Albert Einstein)

“Suatu hari aku ingin menjadi sesuatu yang berharga bagi orang lain.” (Gaara)

“Menjadi Diri Sendiri”



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan segala puji dan syukur atas rahmat Allah SWT, yang telah membimbing jalan kepada hamba-Nya, penulis persembahkan dan mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ayah dan ibu tercinta yang telah mencurahkan kasih sayangnya, senantiasa mengingatkan, memberikan doa dan nasehat dalam setiap langkah penulis.
2. Adik, dan saudara-saudara saya yang telah memberikan dukungan fasilitas, doa dan nasehat dalam pengerjaan skripsi saya.
3. Barka Satya, M.Kom., yang telah membimbing, memberi nasehat dan mengarahkan penulis dalam pengerjaan skripsi ini.
4. Teman-temanku 15-S1IF-06, Rio, Yongky, Arya, Ihsan, Kamang, dan yang tidak bisa saya sebut satu-persatu. Sahabat Kontrakan Leo, Miko, Ibro, Moses, Hafis, dan Refa yang telah memberikan dorongan semangat, motivasi dan ilmu kepada saya dalam mengerjakan skripsi.
5. Sahabatku Faqih yang selalu ada saat aku butuh, yang selalu masih mau membantu, dan masih mau menjadi sodaraku hingga sekarang.
6. Terima kasih buat kamu yang telah mendoakanku secara diam-diam.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, atas rahmat dan karunia Allah SWT, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Video Iklan Dengan Menggunakan Teknik *Live Shoot* dan *Motion Tracking* Sebagai Media Promosi Pada Kedai Selasar” dengan lancar. Tugas akhir skripsi disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Skripsi ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si, M.T., Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Barka Satya, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa membimbing dengan memberi kritik dan saran selama penyusunan skripsi.
4. Kedai Selasar yang telah memberikan izin penulis untuk melakukan penelitian.
5. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih kurang dari kata sempurna sehingga mengharapkan saran dan kritik.

Yogyakarta, 18 Maret 2020

Penulis,

Andyka Bascara Putra Pratama

15.11.8889

DAFTAR ISI

SKRIPSI	II
PERNYATAAN	V
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN	VII
KATA PENGANTAR	VIII
INTISARI	XIV
ABSTRACT	XV
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis SWOT (<i>Strengths Weaknesses Opportunities Threats</i>) 5	5
1.6.3 Metode Produksi.....	6
1.6.4 Metode Evaluasi	6
1.7 Sistematika penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	10
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	10
2.2.2 Jenis-Jenis Multimedia	11
2.2.3 Elemen-Elemen Multimedia	11
2.3 Konsep Dasar Informasi	14
2.3.1 Pengertian Informasi.....	14
2.3.2 Kualitas Informasi.....	14
2.4 Promosi.....	15
2.4.1 Pengertian Promosi	15
2.4.2 Tujuan Promosi.....	15
2.5 Video	16

2.5.1	Konsep Dasar Video	16
2.5.2	Jenis-Jenis Video	17
2.5.3	Standar Format File Video.....	17
2.6	Konsep Dasar Company Profile	19
2.6.1	Pengertian Company Profile.....	19
2.7	Teknik <i>Live Shoot</i>	20
2.7.1	Konsep Dasar <i>Live Shoot</i>	20
2.7.2	<i>Type of Shoot</i>	20
2.7.3	<i>Teknik Motion Tracking</i>	25
2.8	Animasi	25
2.8.1	Pengertian Animasi.....	25
2.9	Tahap Perancangan.....	26
2.9.1	Pra Produksi.....	26
2.9.2	Produksi	27
2.9.3	Pasca Produksi	29
2.10	Analisis Masalah.....	30
2.10.1	Analisis SWOT	30
2.10.2	Strategi SWOT.....	30
2.10.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	32
2.11	Evaluasi.....	33
2.11.1	Sejarah Skala Likert.....	33
2.11.2	Skala Likert.....	34
2.11.3	Rumus Presentase Skala Likert.....	35
BAB III	37
ANALISIS DAN PERANCANGAN	37
3.1	Tinjauan Umum	37
3.1.1	Deskripsi objek	37
3.1.2	Logo Kedai Selasar	37
3.2	Pengumpulan Data	38
3.2.1	Observasi.....	38
3.2.2	Wawancara.....	39
3.3	Analisis Masalah	39
3.3.1	Analisis <i>SWOT (Strength Weakness Opportunity Threat)</i>	40
3.4	Matrik <i>SWOT (Strength Weakness Opportunity Threat)</i>	41

3.5	Kelemahan Media Lama	43
3.6	Solusi yang ditawarkan	43
3.7	Solusi yang dipilih.....	44
3.8	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	44
3.8.1	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	44
3.8.2	Kebutuhan <i>Brainware</i>	48
3.9	Rancangan Pra-Produksi	48
3.9.1	Rancangan Konsep Iklan.....	48
3.9.2	Rancangan Naskah.....	49
3.9.3	Rancangan <i>Storyboard</i>	50
BAB IV	53
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	53
4.1	Produksi.....	53
4.1.1	Produksi Video.....	53
4.1.2	Produksi Suara	55
4.2	Pasca Produksi.....	57
4.2.1	Editing.....	57
4.2.2	<i>Compositing</i>	59
4.2.3	<i>Rendering</i>	62
4.3	Evaluasi	65
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional / Informasi dengan Hasil Akhir	66
4.3.2	Pengujian Beta	67
4.4	Implementasi	73
4.4.1	Mempublish ke Instagram.....	73
4.4.2	Penyerahan Video	75
BAB V	76
PENUTUP	76
5.1	Kesimpulan.....	76
5.2	Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN A	80
LAMPIRAN B	81

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Video Profil Tinjauan Pustaka	9
Tabel 2. 2 Tabel Matriks	32
Tabel 2. 3 Tabel Evaluasi Skala Likert	35
Tabel 2. 4 Presentase Nilai	36
Tabel 3. 1 Analisis SWOT	41
Tabel 3. 2 Peralatan Produksi	45
Tabel 3. 3 Perlengkapan Pasca Produksi.....	46
Tabel 3. 4 Minimum <i>System Requirements</i>	46
Tabel 3. 5 Perangkat Lunak (<i>software</i>) yang digunakan	47
Tabel 3. 6 <i>Storyboard</i>	51
Tabel 4. 1 Evaluasi Kebutuhan Fungsional	66
Tabel 4. 2 Pengujian Aspek Informasi	67
Tabel 4. 3 Pengujian Aspek Tampilan	69
Tabel 4. 4 Pengkategorian Skor Kuisisioner	70
Tabel 4. 5 Persentase Skor Jawaban Kuestioner	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Extreme Long Shoot</i>	21
Gambar 2. 2 <i>Long Shoot</i>	21
Gambar 2. 3 <i>Medium Long Shoot</i>	22
Gambar 2. 4 <i>Medium Shoot</i>	23
Gambar 2. 5 <i>Close Up</i>	23
Gambar 2. 6 <i>Big Close Up</i>	24
Gambar 2. 7 <i>Extreme Close Up</i>	25
Gambar 3. 1 Logo Kedai Selasar	37
Gambar 3. 2 Instagram Kedai Selasar.....	38
Gambar 4. 1 Pengambilan Gambar <i>Intro</i>	54
Gambar 4. 2 Pengambilan <i>Scene</i> Produk	54
Gambar 4. 3 Pengambilan <i>Scene</i> Penutup.....	55
Gambar 4. 4 Rekaman Narasi	55
Gambar 4. 5 Tampilan <i>Import File</i>	56
Gambar 4. 6 Tampilan <i>Noice Reduction</i>	56
Gambar 4. 7 Tampilan <i>Capture Noice Print</i>	57
Gambar 4. 8 <i>Project</i> Baru Adobe Premiere	58
Gambar 4. 9 <i>File Import</i>	58
Gambar 4. 10 <i>Panel Tools</i>	59
Gambar 4. 11 Menyusun video pada <i>timeline</i>	59
Gambar 4. 12 <i>Composition Settings</i>	60
Gambar 4. 13 Pembuatan Garis	61
Gambar 4. 14 Pembuatan Teks	61
Gambar 4. 15 Menyusun <i>Motion Tracking</i> Minuman	62
Gambar 4. 16 Menyusun <i>Motion Tracking</i> Makanan	62
Gambar 4. 17 Langkah <i>Rendering</i>	63
Gambar 4. 18 Atur <i>Preset</i>	63
Gambar 4. 19 Memulai proses <i>rendering</i>	64
Gambar 4. 20 Langkah <i>Rendering</i>	64
Gambar 4. 21 Pengaturan <i>sebelum rendering</i>	65
Gambar 4. 22 Proses <i>Rendering</i>	65
Gambar 4. 23 Menu <i>Upload</i>	73
Gambar 4. 24 Video terpotong <i>frame</i>	74
Gambar 4. 25 Penyesuaian <i>frame</i>	74
Gambar 4. 26 Video Sudah Terpublish.....	75

INTISARI

Kedai Selasar adalah unit yang menjual berbagai produk makanan yang berlokasi di Jln. Cempaka, No. 61, Gempol, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Yogyakarta 55281. Dalam mempromosikan produknya, makanan dan minuman di toko selasar hanya menggunakan foto atau gambar melalui Instagram.

Dalam mempromosikan produknya, Kedai Selasar mengalami beberapa masalah, yaitu ada informasi yang tidak bisa disampaikan dengan media lama. salah satunya belum mampu menggambarkan keunggulan tempat dan produk makanan dan minuman. dari sini, penulis mengusulkan untuk membuat video iklan promosi dengan kombinasi teknik pemotretan langsung dan gerak. Grafis ramuan digunakan untuk produk di media lama.

Dari uraian di atas, penulis melakukan penelitian dengan merancang judul video dan membuat iklan video dengan teknik *live shoot* dan *motion tracking*, sebagai media promosi di Selasar Store, penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk menyampaikan informasi tentang Kedai Selasar produk makanan dan minuman yang belum bisa dikirim di media lama.

Kata kunci: *Video Iklan, Promosi, Kedai Selasar, Live Shoot, Motion Tracking.*

ABSTRACT

Kedai Selasar is a unit that sells a variety of food products located on Jln. Cempaka, No. 61, Gempol, Depok Subdistrict, Sleman Regency, Yogyakarta 55281. In promoting its products, food and drinks at the selasar shop only use photos or pictures via Instagram.

In promoting its products, Kedai Selasar experienced several problems, namely there was information that could not be conveyed with old media. one of them has not been able to illustrate the superiority of place and food and beverage products. from here, the authors propose to make a promotional advertising video with a combination of direct and motion shooting techniques. Motion graphics are used for products on old media.

from the description above, the writer makes a research with the video title designing and making video advertisements with live shoot and motion tracking techniques, as a promotional media at Selasar Store, this research can be expected to be a solution for conveying information about Kedai Selasar food and beverage products that have not been able to delivered in old media.

Keyword: *Video Advertising, Promotion, Kedai Selasar, Live Shoot, Motion Tracking.*

