

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE
SHOOT DAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PADA HENZMADE DESIGN YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Ananda Rizqi Ramadhan

16.11.0346

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE
SHOOT DAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PADA HENZMADE DESIGN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ananda Rizqi Ramadhan

16.11.0346

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN IKLAN TELEVISI MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE
SHOOT DAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI
PADA HENZMADE DESIGN YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ananda Rizqi Ramadhan

16.11.0346

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 September 2020

Dosen Pembimbing,

Barka Satva. M.Kom.

NIK. 190302126

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN IKLAN TELEVISI MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA HENZMADE DESIGN YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ananda Rizqi Ramadhan

16.11.0346

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 September 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, MT
NIK. 190302289

Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302375

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 September 2020

REKTOR UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 29 September 2020



Ananda Rizqi Ramadhan
NIM. 16.11.0346

MOTTO

Bermimpilah seakan kau akan hidup selamanya,
Hiduplah seakan kau akan mati hari ini

~ James Dean

Lakukan yang terbaik, sehingga aku tak akan menyalahkan
diriku sendiri atas segalanya.

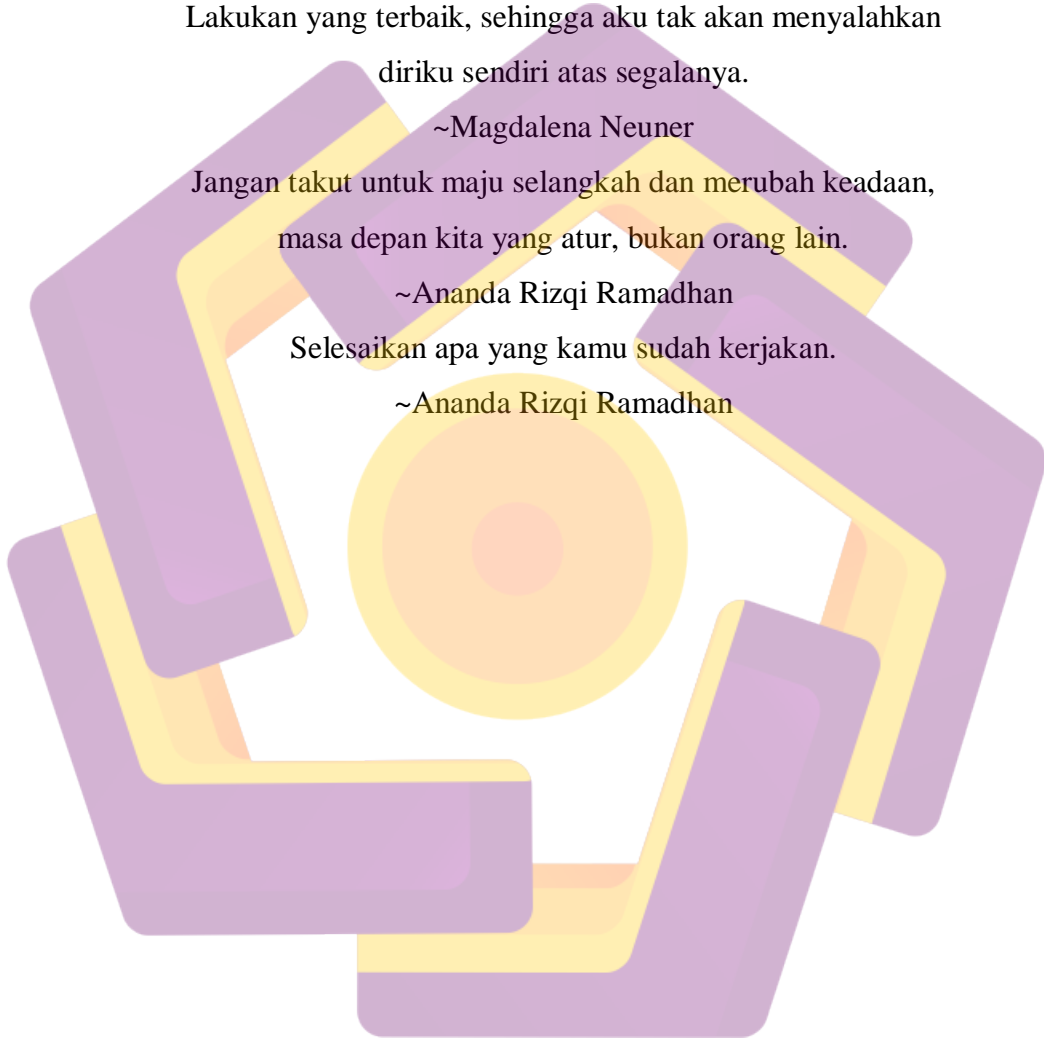
~Magdalena Neuner

Jangan takut untuk maju selangkah dan merubah keadaan,
masa depan kita yang atur, bukan orang lain.

~Ananda Rizqi Ramadhan

Selesaikan apa yang kamu sudah kerjakan.

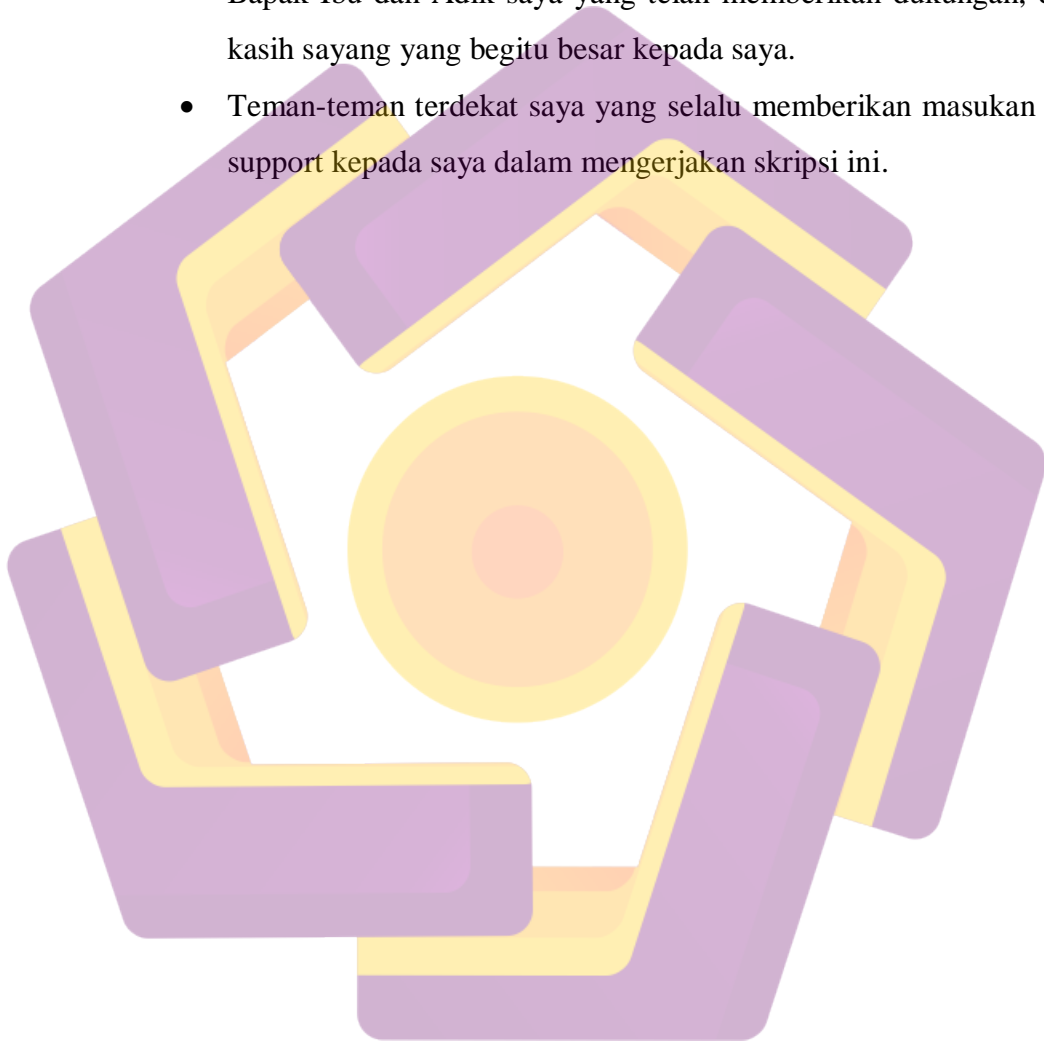
~Ananda Rizqi Ramadhan



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- Allah SWT yang telah memberikan anugerah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
- Bapak Ibu dan Adik saya yang telah memberikan dukungan, doa, kasih sayang yang begitu besar kepada saya.
- Teman-teman terdekat saya yang selalu memberikan masukan dan support kepada saya dalam mengerjakan skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik, lancar, dan tepat waktu. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer, program Studi Informatika, fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta. Skripsi ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto M.M, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan dan Kapordi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Barka Satya, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing.
4. Segenap Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membimbing serta memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
5. Bapak Ibu dan Adik saya yang telah memberikan dukungan, doa, kasih sayang yang begitu besar kepada saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Hendra Adi Swaditra, selaku pemilik henzmade design yogyakarta yang telah memberikan izin, data, dan informasi sehingga wawancara dapat berjalan dengan lancar.
7. Eka Destyani, selaku teman yang mengenalkan saya kepada kampus Amikom.
8. Nadya Aprilyani, selaku teman saya yang membantu dan memberikan saran dalam pengerjaan skripsi saya sehingga saya dapat mengerjakan skripsi dengan baik.
9. Kepada teman – teman terdekat saya yang selalu mensupport saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

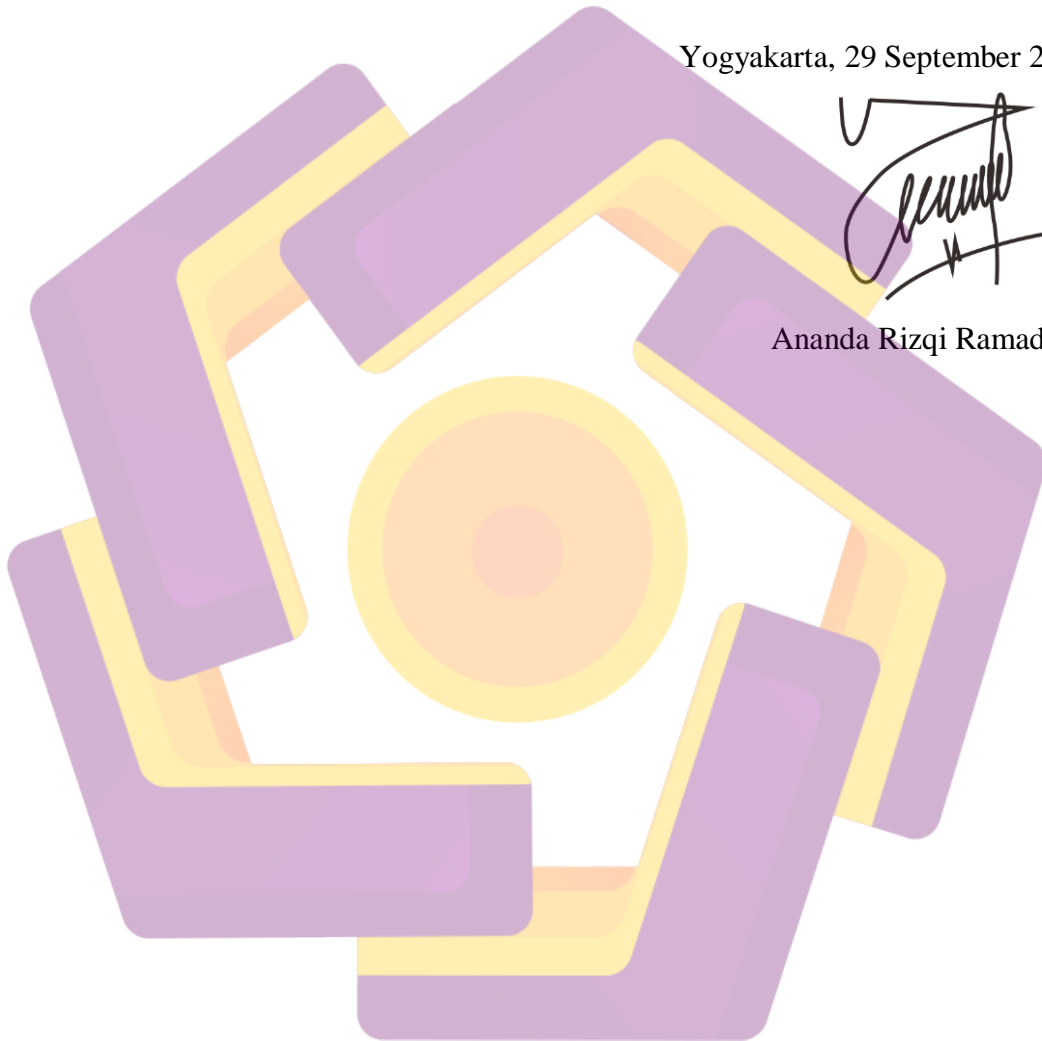
Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan Skripsi ini, Namun kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi kesempurnaan penyusunan Skripsi ini.

Sebagai akhir kata penulis mengharapkan semoga Skripsi ini dapat mencapai sasaran serta bermanfaat bagi semua yang membacanya.

Yogyakarta, 29 September 2020



Ananda Rizqi Ramadhan



DAFTAR ISI

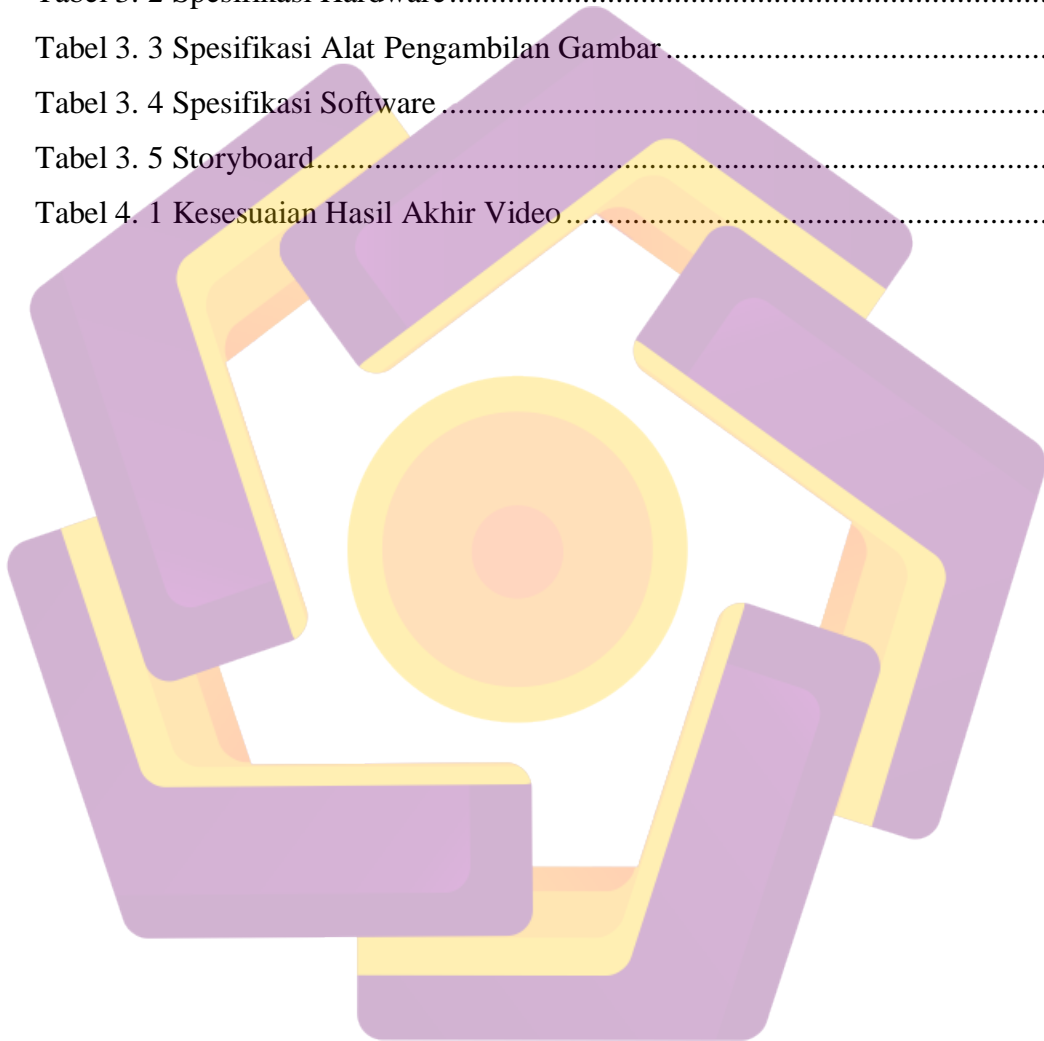
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	3
1.4 TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN	3
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis.....	3
1.5.2 Manfaat Bagi Perusahaan	3
1.6 METODOLOGI PENELITIAN.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis.....	5
1.6.3 Metode Pembuatan	5
1.6.4 Metode Produksi.....	5
1.6.5 Metode Testing.....	5
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	6
BAB II	7

2.1	LANDASAN TEORI	7
2.2	DASAR TEORI.....	7
2.2.1	Konsep Dasar Multimedia	7
2.3	KONSEP DASAR VIDEO.....	9
2.3.1	Definisi Video	9
2.3.2	Kategori Video	9
2.3.3	Format File Video.....	10
2.4	IKLAN	11
2.4.1	Definisi Iklan.....	11
2.4.2	Pengertian Iklan.....	11
2.4.3	Tujuan Iklan	11
2.4.4	Jenis Iklan Berdasarkan Tujuan	11
2.5	FUNGSI DAN TUJUAN IKLAN	12
2.6	LIVE SHOOT	12
2.6.1	Unsur Teknik Dalam Live Shoot.....	13
2.7	MOTION GRAPHIC	14
2.7.1	Pengertian Motion Graphic	14
2.7.2	Prinsip Dasar Motion Graphic.....	14
BAB III	16
3.1	TAHAPAN PENELITIAN.....	16
3.2	TINJAUAN UMUM.....	17
3.2.1	Logo.....	17
3.3	PENGUMPULAN DATA	18
3.3.1	Wawancara.....	18
3.3.2	Observasi.....	18
3.4	ANALISIS MASALAH.....	20
3.4.1	Analisis <i>Strength, Weakness, Opportunity, dan Threats</i>	20
3.4.2	Kelemahan dari Media Promosi Sebelumnya	22
3.4.3	Solusi yang ditawarkan.....	22
3.4.4	Solusi yang dipilih	22

3.5	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	22
3.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	22
3.5.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	23
3.6	PERENCANAAN VIDEO.....	25
3.6.1	Konsep Perancangan Video.....	25
3.6.2	Storyboard.....	26
BAB IV	27
4.1	IMPLEMENTASI.....	28
4.2	ALUR PRODUKSI.....	28
4.3	PRODUKSI.....	29
4.3.1	Shoting.....	29
4.3.2	Pembuatan Objek Grafis.....	31
4.3.3	Animasi Motion Graphic.....	31
4.4	PASCA PRODUKSI.....	36
4.4.1	Proses <i>Capturing</i>	36
4.4.2	Proses <i>Compositing</i>	37
4.4.3	Final Compositing.....	37
4.4.4	Rendering.....	40
4.5	EVALUASI.....	42
4.6	TESTING.....	43
4.6.1	Metode Kuisoner.....	45
4.7	HASIL AKHIR PRODUKSI.....	51
4.8	KENDALA DAN SOLUSI.....	53
4.9	ALAMAT YOUTUBE.....	54
BAB V	55
5.1	KESIMPULAN.....	55
5.2	SARAN.....	55
DAFTAR PUSTAKA	57

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Wawancara Dengan Pemilik Percetakan	4
Tabel 2. 1 Format File Video	10
Tabel 3. 1 Matriks Strategi SWOT	21
Tabel 3. 2 Spesifikasi Hardware	23
Tabel 3. 3 Spesifikasi Alat Pengambilan Gambar	24
Tabel 3. 4 Spesifikasi Software	24
Tabel 3. 5 Storyboard	26
Tabel 4. 1 Kesesuaian Hasil Akhir Video	43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan penelitian.....	16
Gambar 3. 2 Logo Henzmade Design Yogyakarta.....	17
Gambar 3. 3 Instagram Henzmade Design Yogyakarta.....	19
Gambar 3. 4 Halaman Facebook Henzmade Design Yogyakarta	19
Gambar 4. 1 Bagan Produksi dan Pasca Produksi	28
Gambar 4. 2 Pengambilan Gambar di Lokasi Henzmade Design	29
Gambar 4. 3 Pengambilan Long Shot	29
Gambar 4. 4 Pengambilan Over the Shoulder Shot (OSS)	30
Gambar 4. 5 Pengambilan Extreme Close Up.....	30
Gambar 4. 6 Pembuatan Objek Grafis	30
Gambar 4. 7 Komposisi Adobe After Effect CC 2018	31
Gambar 4. 8 Position.....	32
Gambar 4. 9 Scale.....	32
Gambar 4. 10 Rotation	32
Gambar 4. 11 Opacity	33
Gambar 4. 12 Trim path.....	33
Gambar 4. 13 Komposisi Adobe Premier Pro CC 2018	34
Gambar 4. 14 Pengaturan Effect Controls	35
Gambar 4. 15 Proses Capturing.....	35
Gambar 4. 16 Proses Compositing	36
Gambar 4. 17 Setting Sequence.....	37
Gambar 4. 18 Import File After Effect ke Dalam Premier Pro	37
Gambar 4. 19 Penerapan File After Effect ke Dalam Timeline	38
Gambar 4. 20 Backsound	38
Gambar 4. 21 Langkah Awal Dalam Rendering	39
Gambar 4. 22 Export Setting	40
Gambar 4. 23 Setting Penyimpanan File Rendering.....	40
Gambar 4. 24 Proses Rendering	41
Gambar 4. 25 Hasil Rendering	41

Gambar 4. 26 Jumlah Partisipan.....	44
Gambar 4. 27 Jenis Kelamin	44
Gambar 4. 28 Usia Partisipan.....	45
Gambar 4. 29 Diagram Pertanyaan Pertama	45
Gambar 4. 30 Diagram Pertanyaan Kedua.....	46
Gambar 4. 31 Diagram Pertanyaan Ketiga.....	46
Gambar 4. 32 Diagram Pertanyaan Keempat.....	47
Gambar 4. 33 Diagram Pertanyaan Kelima	47
Gambar 4. 34 Diagram Pertanyaan Keenam.....	48
Gambar 4. 35 Diagram Pertanyaan ketujuh	48
Gambar 4. 36 Diagram Pertanyaan kedelapan.....	49
Gambar 4. 37 Diagram Pertanyaan Kesembilan	49
Gambar 4. 38 Diagram Pertanyaan Kesepuluh	50
Gambar 4. 39 Halaman Utama Video pada Platfrom Youtube	50
Gambar 4. 40 Deskripsi pada video.....	51
Gambar 4. 41 Analisis Penonton	51
Gambar 4. 42 Analisa Komentar dari Para Viewers.....	51
Gambar 4. 43 Analisis Umur, Jenis Kelamin, Negara, dan Lainnya.....	52

INTISARI

Henzmade Design Yogyakarta adalah sebuah tempat jasa desain dan percetakan yang terletak di Jl.Imogiri Timu No.115, Giwangan, Yogyakarta.

Video iklan promosi ini nantinya akan menampilkan apa yang dimiliki oleh Henzmade Design Yogyakarta. Dari lokasi tempat, produk, dan jasa yang dapat dikerjakan. Dalam video iklan promosi ini, penulis menerapkan teknik *live shoot* dan *motion graphic* yang akan dikemas sebagai media informasi kepada para konsumen.

Harapan dari iklan promosi ini dapat memaksimalkan penyampaian informasi Henzmade Design Yogyakarta melalui media yang ada pada saat ini sehingga lebih dikenal oleh masyarakat dan dapat menarik minat pembeli dan masyarakat luas untuk mengetahui tentang tempat tersebut.

Kata Kunci : Henzmade Design Yogyakarta, video promosi, iklan video, live shoot, motion graphic

ABSTRACT

Henzmade Design Yogyakarta is a place of design and printing services located on Jl. Imogiri Timu No. 115, Giwangan, Yogyakarta

These promotional ad videos will then showcase what is owned by Henzmade Design Yogyakarta. From the location of the place, products and services that can be worked. In this promotional ad video, the author implements live shoot and motion graphic techniques that will be packaged as information media to consumers.

The expectation of this promotional advertisement can maximize the delivery of information Henzmade Design Yogyakarta through the media at the moment so that it is better known by the community and can attract buyers and the wider community to know about the place.

Keywords : *Henzmade Design Yogyakarta, promotional videos, video advertisement, live shoot, motion graphic*

