

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN PADA TOKO BESI UMBUL REJEKI
UNTUK MEDIA PEMASARAN DENGAN TEKNIK *LIVE SHOOT*
DAN *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI



disusun oleh

Damar Prasetyo Bayu Saputro

16.12.9161

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN PADA TOKO BESI UMBUL REJEKI
UNTUK MEDIA PEMASARAN DENGAN TEKNIK *LIVE SHOOT*
DAN *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI

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



disusun oleh

Damar Prasetyo Bayu Saputro

16.12.9161

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

2022

ii

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN PADA TOKO BESI UMBUL REJEKI
UNTUK MEDIA PEMASARAN DENGAN TEKNIK *LIVE SHOOT*
DAN *MOTION GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Damar Prasetyo Bayu Saputro
16.12.9161**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 05 April 2022

Dosen Pembimbing,

Dony Ariyus, M.Kom

NIK. 190302128

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN VIDEO IKLAN PADA TOKO BESI UMBUL REJEKI
UNTUK MEDIA PEMASARAN DENGAN TEKNIK *LIVE SHOOT*
DAN *MOTION GRAPHIC*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Damar Prasetyo Bayu Saputro
16.12.9161

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 April 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom

NIK. 190302390

Haryoko, S.Kom, M.Cs

NIK. 190302286

Dony Ariyus, M.Kom

NIK. 190302128

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 April 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

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.

Sleman, 17 Mei 2022



NIM. 16.12.9161

MOTTO

”Bukan selesai di waktu yang cepat, tapi selesai di waktu yang tepat.”

(Orang – orang santuy)



PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia yang tiada hentinya kepada saya, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan hambatan yang begitu tak berarti. Saya juga berterimakasih kepada orang – orang baik yang secara langsung maupun tidak langsung sudah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini juga saya persembahkan kepada :

1. Bapak, ibu dan kholwa yang tak pernah berhenti mendoakan setiap hari dan setiap saat. tanpa doa dan restu mereka saya tidak akan sampai ditempat ini..
2. Bapak Dony Ariyus, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan serta bimbingan positif dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih juga atas ilmu yang bapak ajarkan selama ini.
3. Teman – teman SI 03. Terimakasih atas suka dan duka yang telah tercipta selama ini.
4. Teman – teman toscos yang setia menemani saya pada waktu suka maupun duka.
5. Serta orang – orang baik yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terimakasih atas waktu dan ilmu yang telah diberikan kepada saya. Semoga kalian semua dilindungi oleh Tuhan YME.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kita panjatkan kepada Allah atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini tepat pada waktunya dengan judul “Perancangan Video Iklan Toko Besi Umbul Rejeki untuk Media Pemasaran dengan Teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic*”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Strata-I Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan Strata-I Sistem Informasi sampai dengan proses penyelesaian skripsi, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membatu, membina, dan membimbing penulis untuk itu khususnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Dony Ariyus M,Kom selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M. Kom dan Bapak Haryoko S.Kom, M.Cs selaku dosen penguji Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak / Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.

6. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
7. Teman – teman seperjuangan Mahasisw/i 16-SI Sistem Informasi-03, yang telah banyak berdiskusi dengan penulis dalam masa pendidikan.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari, skripsi ini masih banyak kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, semoga keberadaan skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan kita, khususnya tentang sistem informasi penjualan restoran.

Sleman, 19 Mei 2022

Damar Prasetyo Bayu Saputro

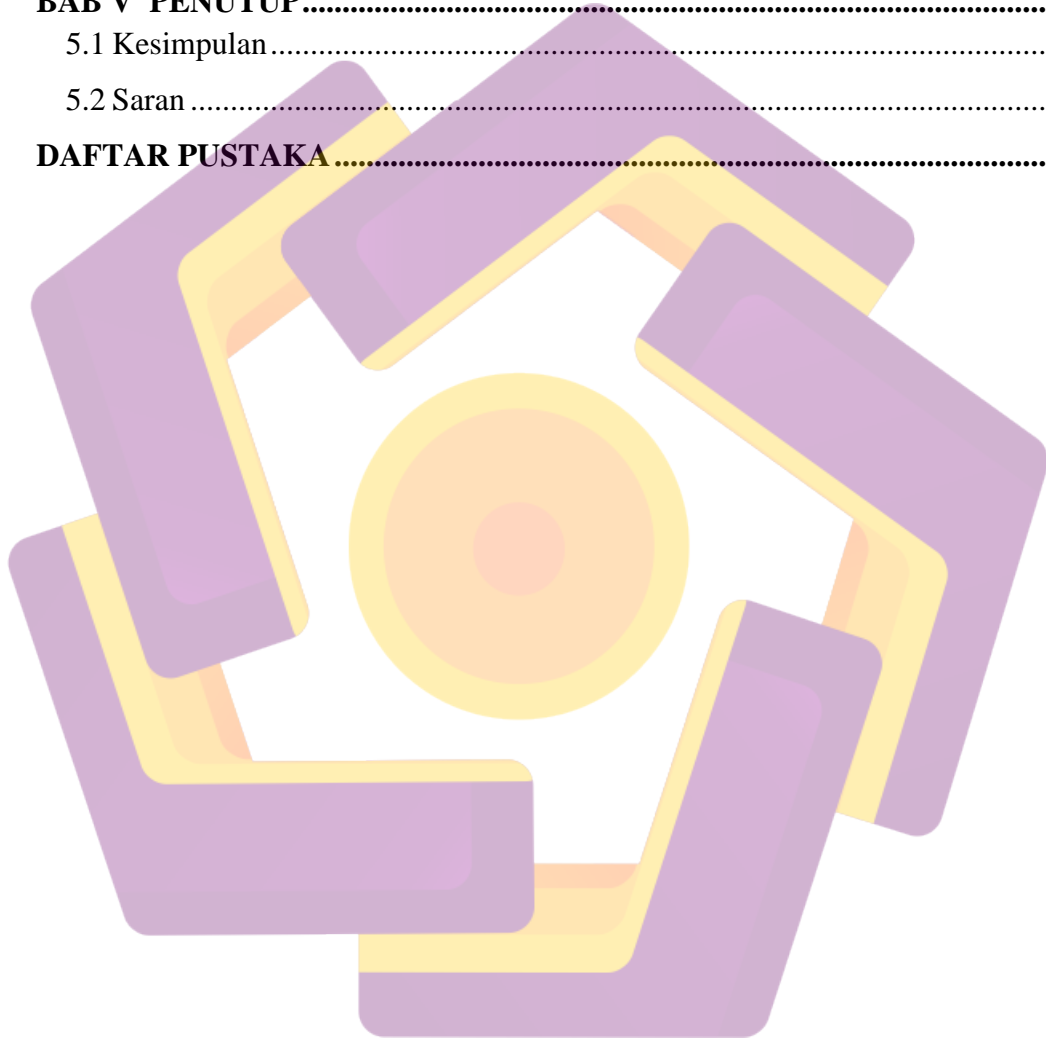
16.12.9161

DAFTAR ISI

JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Dasar Teori	9
2.2.1 Multimedia.....	9
2.2.2 Video.....	11
2.2.3 Live Shoot.....	13
2.2.4 Motion Graphic	15
2.2.5 Iklan	18
2.2.6 Media Sosial.....	21
2.3 Metode Penelitian	22

2.3.1 Metode Perancangan.....	22
2.3.2 Analisi SWOT.....	23
2.3.3 Metode Pengujian	24
BAB III LANDASAN TEORI.....	26
3.1 Tinjauan Umum.....	26
3.1.1 Profile Objek.....	26
3.1.2 Visi dan Misi Toko Besi Umbul Rejeki.....	26
3.1.3 Logo Toko Bangunan Umbul Rejeki (UBER).....	27
3.1.4 Sejarah Toko Bangunan Umbul Rejeki (UBER).....	27
3.2 Pengumpulan Data.....	28
3.2.1 Observasi.....	28
3.2.2 Wawancara.....	29
3.3 Analisis	32
3.3.1 Analisis SWOT	32
3.3.2 Kesimpulan	34
3.4 Analisis Kebutuhan.....	34
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	34
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	35
3.5 Perancangan Video Iklan.....	36
3.5.1 Tahap Pra Produksi	36
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Tahap Pra Produksi.....	41
4.1.1 Perangkat Keras (Hardware).....	41
4.1.2 Perangkat Lunak (Software)	42
4.2 Tahap Produksi	44
4.2.1 Pembuatan Asset Design.....	44
4.3 Tahap Pasca Produksi	53
4.3.1 Compositing	53
4.3.2 Editing.....	65
4.3.3 Rendering	68

4.3.4 Hasil Akhir Video Iklan.....	69
4.4 Tahap Implementasi	70
4.5 Hasil Implementasi	75
4.7 Metode Testing	76
4.8 Pembahasan	79
BAB V PENUTUP.....	81
5.1 Kesimpulan.....	81
5.2 Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83



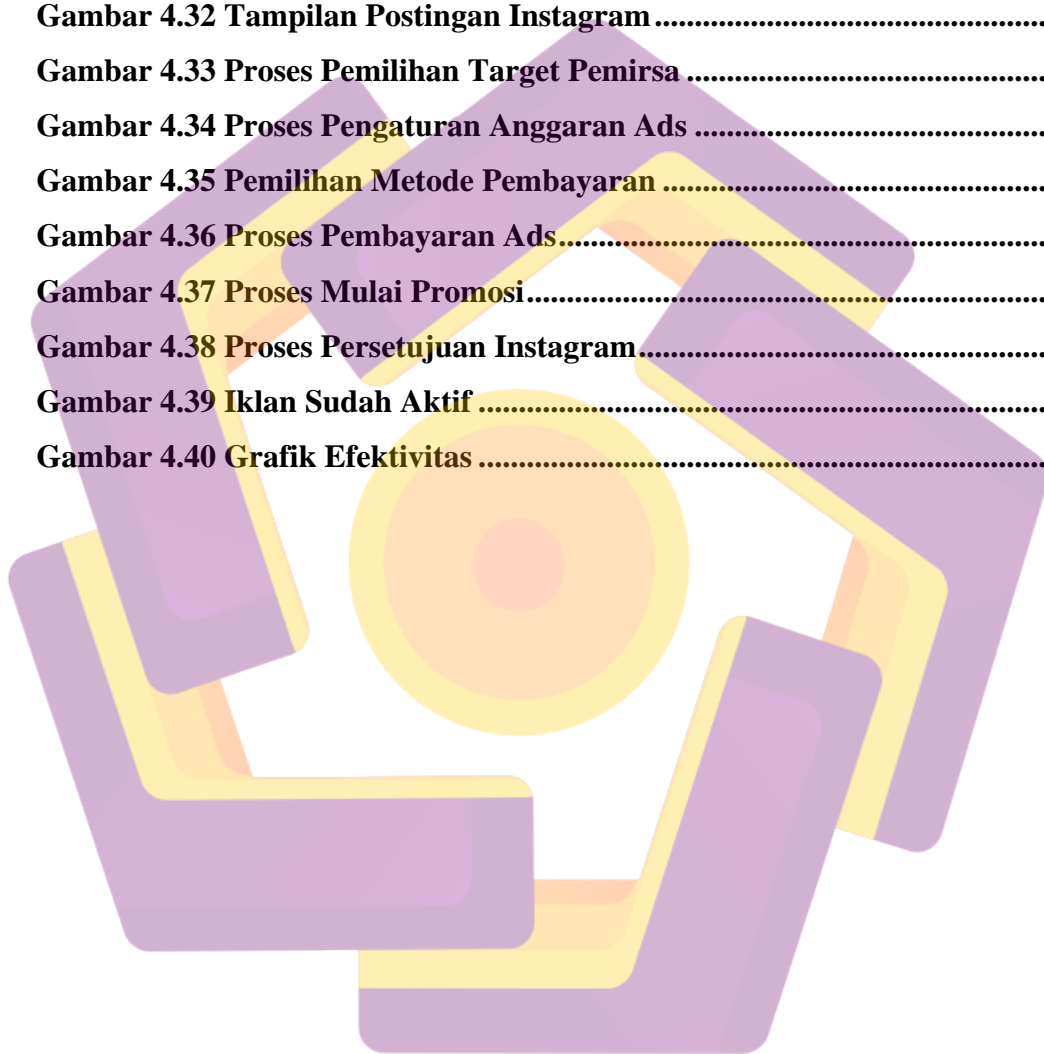
DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Skala Likert	7
Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka	8
Tabel 2.2 Media Periklanan	20
Tabel 2.3 Nilai Skala Likert	24
Tabel 2.4 Skor Skala Likert	25
Tabel 3.1 Visi dan Misi Toko Besi Umbul Rejeki	26
Tabel 3.2 Hasil Wawancara	29
Tabel 3.3 Tabel Grafik Analisis SWOT	32
Tabel 3.4 Perangkat Keras (Hardware)	35
Tabel 3.5 Konsep dan Ide Iklan	38
Tabel 3.6 Merancang Naskah Iklan	41
Tabel 3.7 Rancangan Storyboard	43
Tabel 4.1 Penggunaan Software	43
Tabel 4.2 Tools Adobe Illustrator CC 2019	46
Tabel 4.3 Aset Motion Graphic	48
Tabel 4.4 Aset Foto	51
Tabel 4.5 Penentuan Interval Pengujian	76
Tabel 4.6 Hasil Kuesioner	77
Tabel 4.7 Pembahasan	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Papan Nama Toko Beso Umbul Rejeki	2
Gambar 3.1 Logo Toko Bangunan Umbul Rejeki (UBER)	27
Gambar 4.1 Bagan Pengembangan Video Iklan	43
Gambar 4.2 Loading Screen Adobe Illustrator CC 2019	44
Gambar 4.3 Tampilan Awal Adobe Illustrator	45
Gambar 4.4 Membuat Lembar Kerja Baru di Adobe Illustrator 2019	45
Gambar 4.5 Membuat Objek	46
Gambar 4.6 Membuat Objek Rumah	47
Gambar 4.7 Memberikan Warna pada Objek Karakter Delivery	47
Gambar 4.8 Export file PNG di Adobe Illustrator	48
Gambar 4.9 Loading Screen Adobe After Effect CC 2020	54
Gambar 4.10 Import File Asset dan Membuat Folder Scene	54
Gambar 4.11 New Compositing Adobe After Effect CC 2020	55
Gambar 4.12 Tampilan Timeline	56
Gambar 4.13 Tampilan Scene 16	57
Gambar 4.14 Tampilan Scene 14	58
Gambar 4.15 Tampilan Scene 14 & Google Earth App	59
Gambar 4.16 Tampilan Scene 9	61
Gambar 4.17 Tampilan Scene 7	61
Gambar 4.18 Tampilan Scene 6	62
Gambar 4.19 Tampilan Scene 7	63
Gambar 4.20 Tampilan Scene 8	63
Gambar 4.21 Tampilan Scene 9	64
Gambar 4.22 Tahap Awal Rendering	64
Gambar 4.23 Hasil Render After Effect	65
Gambar 4.24 Loading Screen Adobe Premier Pro	65
Gambar 4.25 Membuat Project File	66
Gambar 4.26 Membuat New Sequence	66

Gambar 4.27 Setting New Sequence.....	67
Gambar 4.28 Import File.....	67
Gambar 4.29 Rendering	68
Gambar 4.30 Hasil Akhir	69
Gambar 4.31 Akun Instagram.....	70
Gambar 4.32 Tampilan Postingan Instagram.....	71
Gambar 4.33 Proses Pemilihan Target Pemirsa	71
Gambar 4.34 Proses Pengaturan Anggaran Ads	72
Gambar 4.35 Pemilihan Metode Pembayaran	72
Gambar 4.36 Proses Pembayaran Ads.....	73
Gambar 4.37 Proses Mulai Promosi.....	73
Gambar 4.38 Proses Persetujuan Instagram.....	74
Gambar 4.39 Iklan Sudah Aktif	74
Gambar 4.40 Grafik Efektivitas	75



INTISARI

Media Promosi adalah hal penting yang dibutuhkan oleh perusahaan untuk meningkatkan penjualan produk serta meningkatkan kualitas produk yang sudah digunakan oleh publik. Dalam hal ini pembuatan media iklan dalam bentuk video sangat dibutuhkan oleh Toko Besi Umbul Rejeki, untuk meningkatkan efisiensi produk di pasar dan tidak membuang waktu, biaya, tenaga dan memfasilitasi konsumen untuk dapat mengetahui manfaat produk.

Teknik yang diperlukan untuk pembuatan video ini adalah pemotretan langsung untuk memperjelas bagaimana produk ini dapat digunakan dan hasil yang memuaskan setelah produk digunakan. Perangkat lunak yang digunakan adalah *Adobe Premiere Pro* dan *Adobe After Effects*. Tujuan penelitian ini bagaimana membuat iklan video menggunakan teknik penggabungan antara pemotretan langsung dan grafik gerak.

Dengan konsep ini maka dibuatlah studi berjudul “Perancangan Video Iklan pada Toko Besi Umbul Rejeki untuk Media Pemasaran dengan Teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic*”.

Kata kunci: Aplikasi, *Live Shoot*, *Motion Graphic*, Toko Besi.

ABSTRACT

Media promotion are important things needed by a company to increase product sales, as well as improve the quality of product already used by the public. In the case the manufacture of advertising media in the from of video is very needed by Toko Besi Umbul Rejeki, to increase the efficiency of the product in the market and don't waste time, cost, effort and facilitate the consumer to be able to know the benefits of the product.

The techniques required for the manufacture of this video is a live shooting to clarify how these products can be used and satisfactory result after the product is used. Software used is Adobe Premier Pro and Adobe After Effect. The purpose of this research is how to make a video ad using the technique of combining live shooting and motion graphics.

With this concept, a study entitled "Designing Video Advertising at the Toko Besi Umbul Rejeki for Media Marketing with Live Shoot and Motion Graphic Techniques".

Keywords: *Application , Motion Graphic, Hardware Store.*

