

**PERANCANGA DAN PEMBUATAN VIDIO IKLAN BARBERBROO
MENGUNAKAN TEKNIK *LIVESHOOT* DAN *MOTION*
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Ilham Muzaki

16.11.0216

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PERANCANGA DAN PEMBUATAN VIDIO IKLAN BARBERBROO
MENGUNAKAN TEKNIK *LIVESHOOT* DAN *MOTION*
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Ilham Muzaki

16.11.0216

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGA DAN PEMBUATAN VIDIO IKLAN BARBERBROO MENGUNAKAN TEKNIK *LIVESHOOT* DAN *MOTION* *GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ilham Muzaki

16.11.0216

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 07 Februari 2022

Dosen Pembimbing,

Bernadhed, M.Kom.

NIK. 190302243

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGA DAN PEMBUATAN VIDIO IKLAN BARBERBROO
MENGUNAKAN TEKNIK *LIVESHOOT* DAN *MOTION*
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ilham Muzaki

16.11.0216

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Februari 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164

Agung Nugroho, M.Kom.
NIK. 190302242

Bernadhed, M.Kom.
NIK. 190302243

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Februari 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

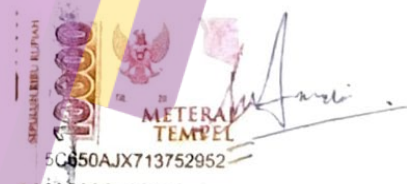
Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

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.

Yogyakarta, 13 Juni 2022



Ilham Muzaki

NIM. 16.11.0216

MOTTO

*“ I wouldn't even mention violence if it was in self-defense; I call intelligence” –
Malcolm X*



PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Pada halaman persembahan ini penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat berupa kesehatan, kekuatan, kesabaran, ketekunan, fokus, dan semangat sehingga seluruh rangkaian proses pengerjaan skripsi dapat berjalan dengan baik hingga skripsi ini selesai serta memperoleh hasil yang maksimal.
2. Kedua Orang Tua (Bapak Karsadi, dan Ibu Maesaroh), Mas Iman, Iza, Ihsan, Mba Astri, Shaquille, dan seluruh keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan emosional, penghargaan, serta informasi sehingga skripsi ini bisa terselesaikan seperti seharusnya.
3. Barberbroo yang telah memberikan izin penelitian.
4. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku pembimbing utama yang telah membimbing dan memberikan arahan sehingga skripsi ini bisa terselesaikan serta memperoleh hasil yang terbaik.
5. Seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.
6. Dan semua teman baik saya, saya ucapkan terimakasih atas doa dan dukungannya.
7. Teman-teman kelas Informatika 04 angkatan 2016 yang telah menemani berjuang bersama-sama selama perkuliahan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya berupa kesehatan, kekuatan, kesabaran, ketekunan, fokus serta semangat sehingga tugas akhir skripsi sebagai syarat utama menyelesaikan Program Studi Strata 1 Informatika serta memperoleh gelar Sarjana Komputer dengan judul **“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN BARBERBROO MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT, DAN MOTION GRAPHICS, SEBAGAI MEDIA DAN PROMOSI”** dapat terselesaikan dengan baik.

Tugas akhir skripsi ini berhasil terselesaikan karena bantuan dan kerjasama seluruh pihak. Oleh sebab itu penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta
4. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, karena bimbingan serta arahan beliau sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan hasil yang terbaik.
5. Bapak Dimas Pambudi selaku pengurus Barberbroo yang telah memberikan izin penelitian.

6. Ibu, Bapak, Kakak, dan seluruh keluarga besar penulis yang senantiasa memberikan kasih sayang, doa dan dukungan kepada penulis.
7. Seluruh teman-teman penulis, terutama teman kuliah yang telah menemani perjuangan serta memberikan doa dan dukungan kepada penulis.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah terlibat dan ikut membantu selama proses pengerjaan hingga skripsi ini selesai.

Penulis telah memberikan segala yang terbaik dalam pengerjaan skripsi ini, namun penulis juga menyadari sebagai manusia biasa, skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kepada seluruh pihak untuk memberikan kritik, dan saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini.

Penulis berharap dengan selesainya skripsi ini bisa memberikan manfaat bagi seluruh pihak yang membacanya. Terima kasih.

Yogyakarta, 13 Juni 2022



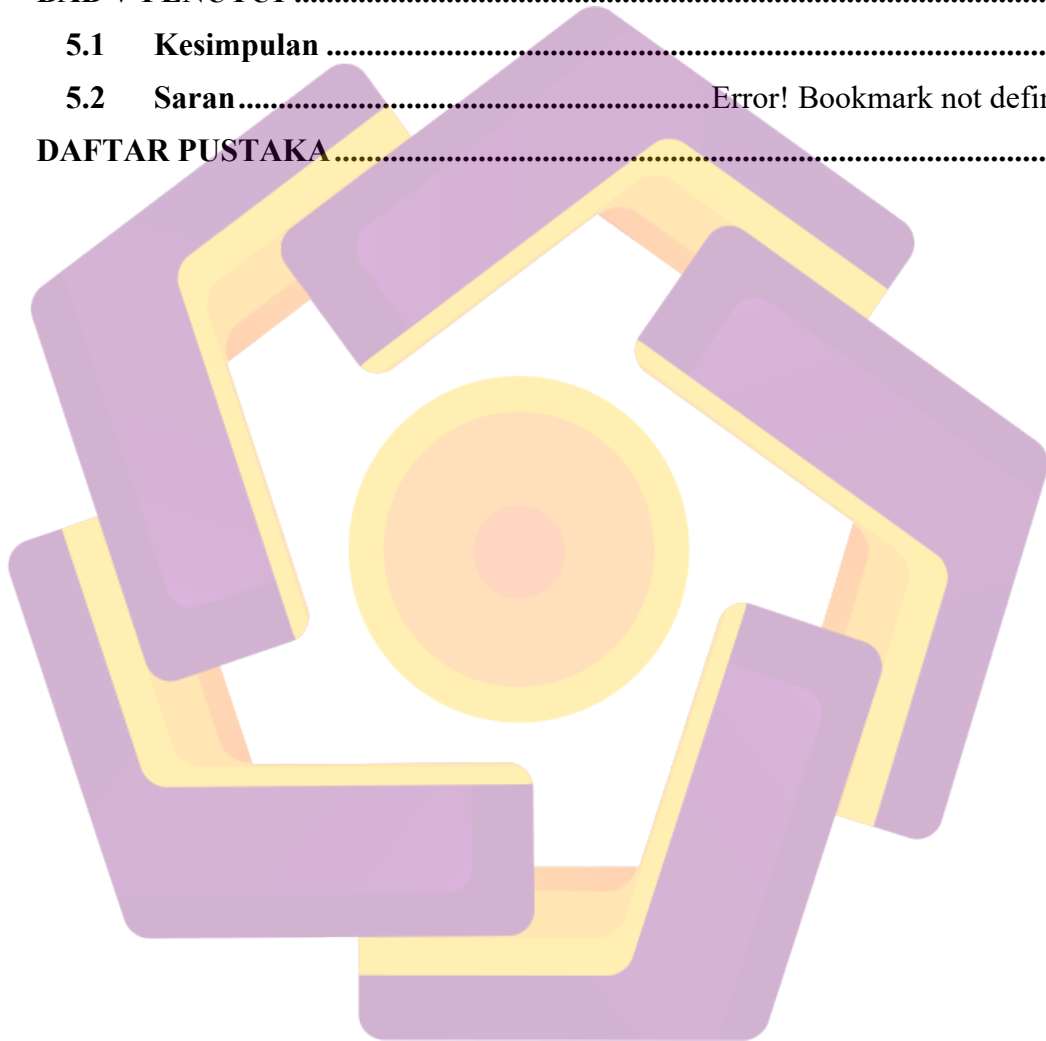
Ilham Muzaki
16.11.0216

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Maksud dan Tujuan	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.5.1 Bagi Penulis	5
1.5.2 Bagi Objek Penelitian	5
1.5.3 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta	5
1.6 Metode Penelitian	6
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	6
1.6.2 Metode Analisis	7
1.6.3 Metode Perancangan	7
1.6.4 Metode Testing	8
1.7 Sistematika Penulisan	8
BAB II	10
1.8 Kajian Pustaka	10

1.9	Dasar Teori	15
1.9.1	Multimedia.....	15
1.9.2	Promosi	20
1.9.3	Iklan.....	27
1.9.4	Liveshoot	35
1.9.5	Motion Graphic	44
1.9.6	Aplikasi Multimedia	48
1.9.7	Metode Analisis	50
1.9.8	Analisis Perancangan dan Pengembangan	52
1.9.9	Metode Testing	55
BAB III	59
3.1	Gambaran Umum.....	59
3.2	Metode Pengumpulan Data	60
3.2.1	Wawancara	60
3.2.2	Observasi.....	61
3.3	Analisis Masalah.....	61
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	62
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	62
3.2.1	Hasil Analisis Masalah.....	64
3.3	Solusi yang di terapkan.....	64
3.4	Solusi yang Dipilih.....	64
3.4.1	Pra Produksi.....	64
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	70
4.1	Produksi	70
4.1.1	Persiapan perangkat produksi.....	71
4.1.2	Rehearsal.....	72
4.1.2	<i>Selection File</i>	72
4.1.3	Pembuatan <i>Motion Graphic</i>	73
4.2	Pasca Produksi.....	76
4.2.2	Compositing Live Shoot Menggunakan Adobe Premiere Pro..	76
4.2.3	<i>Compositing with colouring vidio</i>	77
4.2.4	Finishing dan Rendering	80

4.3 Hasil	82
4.3.1 Hasil Pengujian Kuisisioner.....	83
4.4 Evaluasi	87
4.4.2 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	87
4.5 Implementasi pada situs media online.....	93
BAB V PENUTUP	94
5.1 Kesimpulan	94
5.2 Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA.....	93



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Persamaan dan Perbedaan Penelitian.....	12
Tabel 2.2	Tabel Perhitungan Skala Likert.....	56
Tabel 2.3	Skala Rentang Persentase.....	57
Tabel 3.1	Spesifikasi Perangkat Keras Peneliti.....	62
Tabel 3.2	Daftar Aplikasi.....	63
Tabel 3.3	Tim Produksi.....	66
Tabel 3.4	Storyboard.....	67
Tabel 4.1	Kuesioner Responden.....	84
Tabel 4.2	Skala Interval.....	85
Tabel 4.3	Presentase Skala Interval.....	85
Tabel 4.4	Hasil Kuesioner.....	86
Tabel 4.4	Kebutuhan Fungsional.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Elemen Multimedia	16
Gambar 2.2	Media Online multimedia.....	17
Gambar 2.3	Elemen Grafis.....	17
Gambar 2.4	Format File Audio	18
Gambar 2.5	Vidio penyaluran informasi.....	19
Gambar 2.6	Animasi interaktif.....	19
Gambar 2.7	Papan Periklanan	21
Gambar 2.8	Teknik Promosi Penjualan	22
Gambar 2.9	Contoh Alat Publikasi Penjualan.....	23
Gambar 2.10	Contoh Publikasi Personal	24
Gambar 2.11	Contoh Iklan Online	25
Gambar 2.12	Contoh Iklan Media Cetak	26
Gambar 2.13	Contoh Iklan Media Elektronik.....	29
Gambar 2.14	Contoh Iklan Billboard.....	29
Gambar 2.15	Contoh Media Periklanan.....	30
Gambar 2.16	Epic Model	31
Gambar 2.17	Contoh Live Shoot	34
Gambar 2.18	Kamera untuk membuat vidio.....	35
Gambar 2.19	Teknik Pencahayaan.....	35
Gambar 2.20	<i>Asset Properties</i>	36
Gambar 2.21	<i>Ekstreme Long Shot</i>	37
Gambar 2.22	<i>Long Shot</i>	37
Gambar 2.23	<i>Medium Long Shot</i>	38
Gambar 2.24	<i>Medium Shot</i>	39
Gambar 2.25	<i>Medium Close Up</i>	39
Gambar 2.26	<i>Close Up</i>	40
Gambar 2.27	<i>Big Close Up</i>	41
Gambar 2.28	<i>Extreme Close Up</i>	42

Gambar 2.29	<i>Motion Graphic</i>	43
Gambar 2.30	Aplikasi After Effect	46
Gambar 2.31	Aplikasi Premiere Pro	47
Gambar 3.1	Logo Barberbroo	56
Gambar 4.1	Bagan Produksi	67
Gambar 4.2	Kamera Sony A6400	68
Gambar 4.3	Hasil <i>Selection file footage</i> Barberbroo	69
Gambar 4.4	Loading Screen Adobe After Affect	70
Gambar 4.5	New Compositing	71
Gambar 4.6	Animation Preset Composer	71
Gambar 4.7	Masking 3D Tracker	72
Gambar 4.8	Compos Motion Graphic	72
Gambar 4.9	<i>New Projects</i>	73
Gambar 4.10	Tampilan Proses Compositng	74
Gambar 4.11	<i>Nested Sequence</i>	75
Gambar 4.12	<i>Preset Warp Stabilizer</i>	75
Gambar 4.13	<i>Adjustment Layer</i>	76
Gambar 4.14	Lumetri Color	76
Gambar 4.15	Import BGM ke timeline	77
Gambar 4.16	Proses Hasil Rendering Premiere Pro	78
Gambar 4.17	<i>Static Analytic</i> Kuesioner vidio Barberbroo	79
Gambar 4.18	Responden Kuesioner Penilaian Barberbroo	80
Gambar 4.19	Menunjukkan Vidio Berhasil di Upload	90

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk membuat video iklan sebagai media promosi BarberBroo yang dapat memberikan informasi kepada masyarakat luas sehingga dapat meningkatkan keuntungan objek. Manfaat penelitian ini Sebagai media informasi dan promosi BarberBroo supaya Memperkenalkan BarberBroo kepada masyarakat luas khususnya masyarakat Yogyakarta.

Metode yang digunakan antara lain Metode pengumpulan Data, Metode Analisis, Metode Perancangan, Metode Testing dan Sistematika Penulisan. Adapun teknik yang dilakukan live shoot dan motion graphic. Lokasi penelitian di BarberBroo, Wedomartani, Kec.Ngeplak Kab.Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta.

Hasil penelitian berupa video iklan BarberBroo menggunakan teknik live shoot dan motion graphic sebagai media promosi dan video berhasil menampilkan informasi nama Barberbroo, menu, fasilitas dan harga yang di sajikan Barberbroo sertas jam oprasional dan lokasi Barberbroo.

Kata Kunci: video iklan, BarberBroo, live shoot, Motion graphic

ABSTRACT

This study aims to create a video advertisement as a promotional media for BarberBroo that can provide information to the wider community so that it can increase the profit of the object. The benefits of this research are as a medium of information and promotion of BarberBroo in order to introduce BarberBroo to the wider community, especially the people of Yogyakarta.

The methods used include data collection methods, analysis methods, design methods, testing methods and writing systematics. The techniques used are live shoot and motion graphics. The research location is in BarberBroo, Wedomartani, Kec. Ngeplak Kab. Sleman, Special Region of Yogyakarta.

The results of the study were in the form of a video advert for BarberBroo using live shoot techniques and motion graphics as promotional media and the video successfully displayed information on Barberbroo's name, menu, facilities and prices served by Barberbroo as well as operating hours and location of Barberbroo.

Keywords: advertising video, BarberBroo, live shoot, Motion graphic