

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN JOGJA SEPATU SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK  
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh :

**Ibro Sudarmanto**

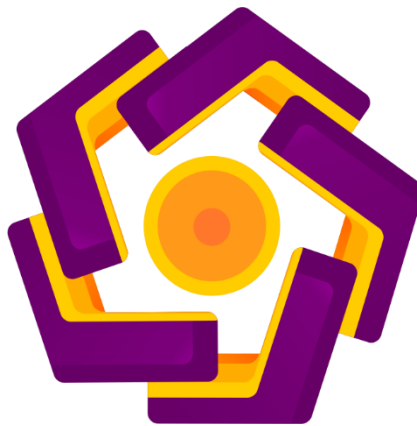
**15.11.8854**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN JOGJA SEPATU SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK  
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Ibro Sudarmanto**

**15.11.8854**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN VIDEO IKLAN JOGJA SEPATU SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

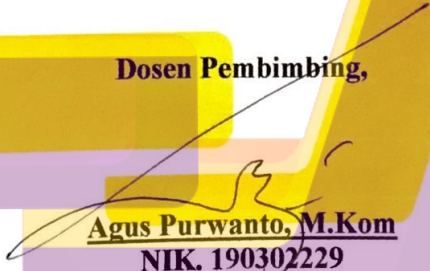
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ibro Sudarmanto**

15.11.8854

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 26 September 2018

**Dosen Pembimbing,**

  
**Agus Purwanto, M.Kom**  
NIK. 190302229

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PERANCANGAN VIDEO IKLAN JOGJA SEPATU SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ibro Sudarmanto**

**15.11.8854**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Juli 2019

#### Susunan Dewan Penguji

##### Nama Penguji

Hartatik, S.T., M.Cs.  
NIK. 190302232

Agus Fatkhurohman, M.Kom  
NIK. 190302249

Agus Purwanto, M.Kom  
NIK. 190302229

##### Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 Juli 2019

#### 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, 22 Juli 2019



Ibro Sudarmanto

NIM. 15.11.8854

## MOTTO

”Ingatlah Allah saat hidup tak berjalan sesuai keinginanmu. Allah pasti pasti punya jalan yang lebih untukmu.”

”Kunci hidup adalah jalani, nikmati, syukuri.”



## PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan ridho-Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, dan kekuatan. Atas segala karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Kedua Orang Tua dan Keluarga (Bapak Parno Anggara Putra dan Ibu Jumini) serta kedua adik saya (Berlin Pangudi Darma dan Yoana Anggraini) yang selalu memanjatkan doa dan memberikan semangat yang tak ternilai harganya.
2. Jogja Sepatu yang telah memberikan izin penelitian dan juga telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan saran, sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom yang telah membimbing dengan sabar, memberikan banyak saran dan nasehat sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan sangat baik.
4. Teman-teman dari kelas Informatika 06 2015 yang telah berjuang bersama-sama selama perkuliahan berlangsung dan sahabat-sahabat terbaik saya Reva, Dwi, Miko, Jagat, Danny, Muhlis, Asrul, yang sudah membantu saya dan mau saya repotkan sampai saya pendadaran. Terimakasih banyak sudah memberikan semangat.

5. Seluruh dosen yang telah memberikan ilmu selama saya mengenyam pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.





## KATA PENGANTAR

Assalamualikum Wr. Wb

Alhamdulillah Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, kekuatan, karunia dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“PERANCANGAN VIDEO IKLAN JOGJA SEPATU SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC”** dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini merupakan syarat utama bagi penulis untuk menyelesaikan program studi Strata-1 di Universitas Amikom Yogyakarta program studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih 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 Agus Purwanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, berkat bimbingan serta arahan beliau sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan hasil yang terbaik.
5. Bapak Toni Eprili Siamto dan anggota Jogja Sepatu yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan saran.

6. Semua keluarga besar penulis terutama kedua orang tua yang tidak pernah lelah memberikan dukungan, motivasi, dan doa kepada penulis.
7. Semua teman-teman penulis, terutama teman kuliah yang telah membantu memberikan kritik dan saran kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu selalu membuka diri untuk kritik dan saran yang membangun dari pembaca, untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya. Terima Kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 22 Julii 2019

Ibro Sudarmanto

15.11.8854

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i> .....	<i>xix</i>
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
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 .....	5
1.6.3 Metode Produksi .....	5
1.6.4. Metode Evaluasi .....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI .....	8
2.1 Tinjauan pustaka.....	8
2.2 Dasar Teori .....	11
2.2.1 Pengertian Multimedia .....	11
2.2.2 Video.....	12
2.2.3 Animasi .....	14

2.2.4	Dasar Teori Iklan.....	23
2.2.5	Live Shoot .....	25
2.2.6	Motion Graphic .....	25
2.3	Analisis Masalah .....	26
2.3.1	Analisis SWOT .....	26
2.4	Analisis Kebutuhan .....	29
2.4.1	Analisis Kebutuhan Sistem .....	29
2.4.2	Tipe-Tipe Kebutuhan System .....	29
2.5	Tahapan Produksi Video .....	30
2.5.1	Tahap Pra-Produksi .....	31
2.5.2	Tahap Produksi .....	32
2.5.3	Pasca Produksi .....	47
2.6	Metode Testing.....	50
2.6.1	Pengertian Skala Linkert .....	50
2.6.2	Menentukan Interval .....	51
2.6.3	Rumus Presentase .....	52
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>53</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	53
3.1.1	Deskripsi Objek.....	53
3.1.2	Logo Jogja Sepatu .....	53
3.2	Pengumpulan Data .....	54
3.2.1	Observasi.....	54
3.2.2	Wawancara.....	56
3.3	Analisis Masalah .....	57
3.3.1	Analisis <i>SWOT</i> .....	57
3.4	Matrik <i>SWOT</i> .....	59
3.5	Kelemahan Media Lama .....	60
3.6	Solusi yang ditawarkan .....	61
3.7	Solusi yang dipilih.....	61
3.8	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	61
3.8.1	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	62
3.8.2	Kebutuhan Brainware.....	64

3.9	Rancangan Pra-Produksi .....	66
3.9.1	Rancangan Konsep Iklan.....	66
3.9.2	Rancangan Naskah .....	66
3.9.3	Rancangan Storyboard .....	68
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>74</b>
4.1	Produksi.....	74
4.1.1	Produksi Aset .....	74
4.1.2	Produksi Video.....	79
4.1.3.	Produksi Suara .....	81
4.2.	Pasca Produksi.....	83
4.2.1.	Compositing .....	84
4.2.2.	Editing.....	88
4.2.3.	Rendering .....	90
4.3.	Evaluasi .....	93
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional / Informasi dengan Hasil Akhir .....	93
4.3.2	Pengujian Beta .....	95
4.4	Implementasi .....	100
4.4.1	Mempublish ke Instagram.....	100
4.4.2	Penyerahan Video .....	102
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>104</b>
5.1	Kesimpulan.....	104
5.2.	Saran .....	104
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>106</b>
<b>LAMPIRAN</b>		

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan .....	9
Tabel 2.2 Tabel Matriks .....	28
Tabel 2.3 Skala Jawaban .....	50
Tabel 2.4 Interval Skor Pengkategorian .....	51
Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	59
Tabel 3.2 Peralatan Produksi .....	63
Tabel 3.3 Perlengkapan Pasca Produksi .....	63
Tabel 3.4 Perangkat Lunak (software) yang digunakan .....	64
Tabel 3.5 Storyboard .....	69
Tabel 4.1 Evaluasi Kebutuhan Fungsional .....	93
Tabel 4.2 Pengujian Aspek Informasi .....	95
Tabel 4.3 Pengujian Aspek Tampilan .....	96
Tabel 4.4 Pengkategorian Skor Kuesioner .....	97
Tabel 4.5 Persentase Skor Jawaban Kuesioner .....	98

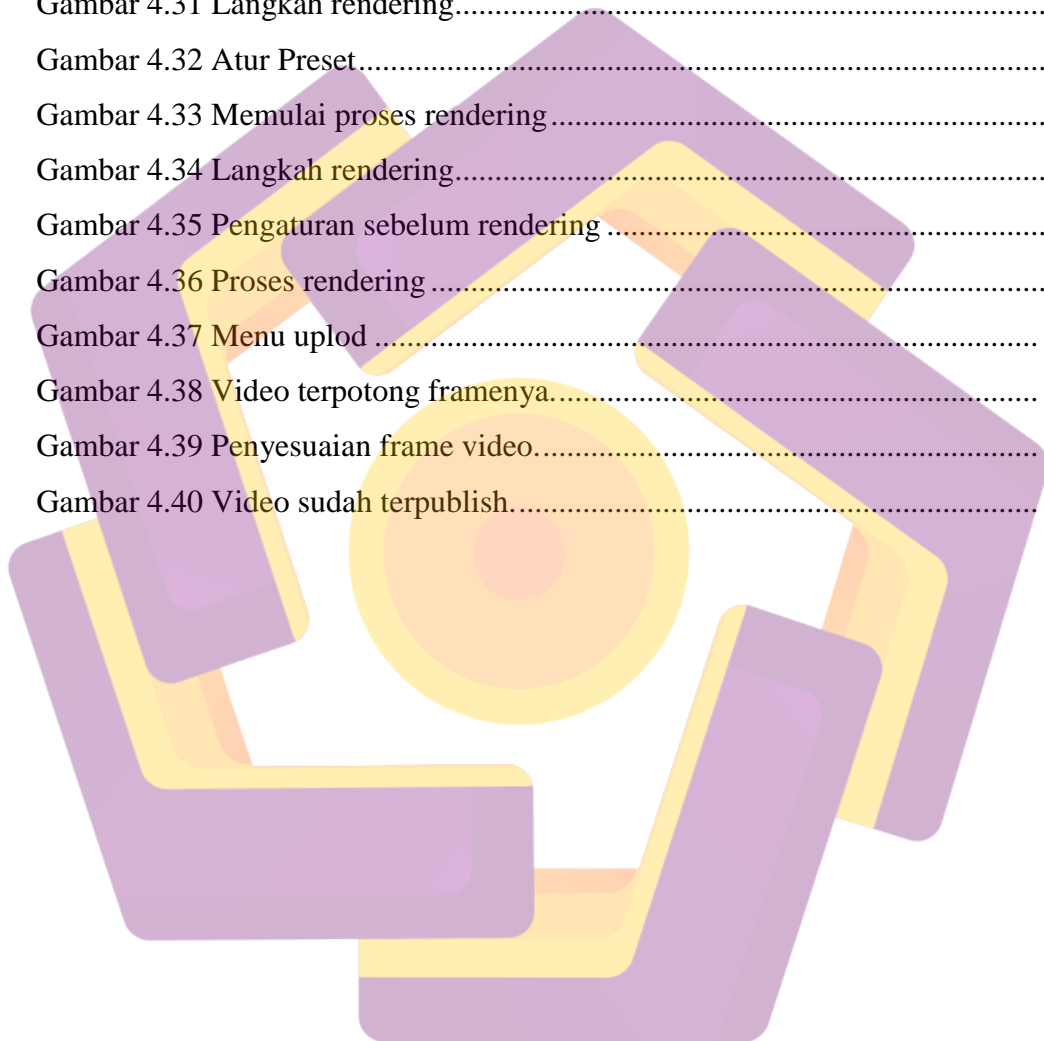
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Elemen Multimedia .....	11
Gambar 2.2 Anicipation .....	15
Gambar 2.3 Squash dan Stretch .....	16
Gambar 2.4 Staging.....	16
Gambar 2.5 Straight-ahead Action dan Pose-to-Pose .....	17
Gambar 2.6 Follow-through dan Overlapping Action .....	18
Gambar 2.7 Slow In - Slow Out.....	18
Gambar 2.8 Arcs .....	19
Gambar 2.9 Secondary Action .....	20
Gambar 2.10 Timing .....	20
Gambar 2.11 Exaggeration.....	21
Gambar 2.12 Solid Drawing .....	22
Gambar 2.13 Appeal .....	22
Gambar 2.14 Story Board .....	32
Gambar 2.15 Frog Eye .....	33
Gambar 2.16 Low Angle.....	34
Gambar 2.17 Eye Level.....	34
Gambar 2.18 High Angle .....	35
Gambar 2.19 Bird Eye.....	36
Gambar 2.20 Slanted.....	36
Gambar 2.21 Over Shoulder .....	37
Gambar 2.22 Extreme Close Up (ECU).....	38
Gambar 2.23 Big Close Up (BCU) .....	38
Gambar 2.24 Close Up (CU).....	39
Gambar 2.25 Medium Close Up (MCU).....	39
Gambar 2.26 Medium Shoot (MS) .....	40
Gambar 2.27 Full Shot (FS).....	40
Gambar 2.28 Long Shoot (LS).....	41

Gambar 2.29 One Shoot (1S) .....	41
Gambar 2.30 Two Shoot (2S) .....	42
Gambar 2.31 Grtoup (GS).....	42
Gambar 3.1 Logo Jogja Sepatu .....	53
Gambar 3.2 Web Jogja Sepatu .....	54
Gambar 3.3 Instagram Jogja Sepatu.....	55
Gambar 4.1 Pengaturan Lembar Kerja.....	75
Gambar 4.2 Tools Menu .....	75
Gambar 4.3 Pen Tool .....	76
Gambar 4.4 Direct Selection Tool .....	76
Gambar 4.5 Selection Tool .....	76
Gambar 4.6 Desain Karakter Sepatu .....	77
Gambar 4.7 Pewarnaan Karakter Sepatu .....	77
Gambar 4.8 Informasi Pemesanan .....	78
Gambar 4.9 Pewarnaan Informasi Pemesanan .....	78
Gambar 4.10 Ekstensi dan Lokasi Penyimpanan Desain Grafis.....	79
Gambar 4.11 Pengambilan gambar scene intro.....	80
Gambar 4.12 Pengambilan gambar scene ruangan .....	80
Gambar 4.13 Pengambilan gambar scene produk.....	81
Gambar 4.14 Rekaman Narasi .....	82
Gambar 4.15 Tampilan import file.....	82
Gambar 4.16 Tampilan Noise Reduction.....	83
Gambar 4.17 Tampilan capture noise print.....	83
Gambar 4.18 Composition Settings .....	85
Gambar 4.19 Mengimport file ke panel project.....	85
Gambar 4.20 Menempatkan komponen video pada timeline.....	85
Gambar 4.21 Menyusun Penganimasian.....	86
Gambar 4.22 Menganimasikan bahan sepatu.....	86
Gambar 4.23 Puppet Pin .....	87
Gambar 4.24 Puppet Pin yang Terbentuk .....	87
Gambar 4.25 Masking.....	87



Gambar 4.26 Pemilihan Track Matte .....	88
Gambar 4.27 Project Baru Adobe Premiere.....	88
Gambar 4.28 File Import.....	89
Gambar 4.29 Panel Tools.....	89
Gambar 4.30 Menyusun video pada timeline .....	90
Gambar 4.31 Langkah rendering.....	90
Gambar 4.32 Atur Preset.....	91
Gambar 4.33 Memulai proses rendering.....	91
Gambar 4.34 Langkah rendering.....	92
Gambar 4.35 Pengaturan sebelum rendering .....	92
Gambar 4.36 Proses rendering .....	93
Gambar 4.37 Menu uplod .....	101
Gambar 4.38 Video terpotong framenya.....	101
Gambar 4.39 Penyesuaian frame video.....	102
Gambar 4.40 Video sudah terpublish.....	102



## INTISARI

Jogja Sepatu merupakan sebuah unit yang menjual berbagai produk sepatu yang berlokasi di Jl. Kaliurang km. 6,5 Barat Batalyon 403, Kentungan, Condong Catur, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55283. Dalam mempromosikan produknya Jogja Sepatu hanya menggunakan foto dan gambar melalui media Instagram dan web.

Pada mempromosikan produknya Jogja Sepatu mengalami beberapa permasalahan, yaitu terdapat informasi yang belum dapat tersampaikan dengan media lama. Salah satunya belum dapat mengilustrasikan keunggulan sepatu yang menggunakan bahan ringan, lentur, dan sirkulasi udara yang maksimal. Dari hal tersebut, penulis mengusulkan membuat sebuah video iklan promosi dengan penggabungan teknik *live shoot* dan *motion graphic*. *Motion graphic* digunakan untuk mengilustrasikan informasi yang tidak bisa diilustrasikan media lama.

Dari uraian diatas, penulis membuat sebuah penelitian dengan judul Perancangan Video Iklan Jogja Sepatu Sebagai Media Promosi dengan Menggunakan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic, penelitian ini diharapkan menjadi solusi untuk menyampaikan informasi tentang produk Jogja Sepatu yang belum dapat tersampaikan pada media lama.

**Kata Kunci:** Video Iklan, promosi, Jogja Sepatu, *Live Shoot*, *Motion Graphic*

## **ABSTRACT**

*Jogja Sepatu is a unit that sells various shoes products located on Jl. Kaliurang km. West 6.5 Battalion 403, Kentungan, Condong Catur, Depok Subdistrict, Sleman Regency, Special Region of Yogyakarta 55283. In promoting its products Jogja Shoes only uses photos and images through Instagram and web media.*

*In promoting its products, Jogja Shoes has several problems, namely there is information that has not been conveyed with old media. One of them has not been able to illustrate the advantages of shoes that use lightweight, flexible, and maximum air circulation. From this, the author proposes making a promotional advertising video by combining live shoot techniques and motion graphics. Motion graphics are used to illustrate information that old media cannot illustrate.*

*From the description above, the author produced a study with the title of Video Design for Jogja Sepatu Ads as Promotional Media by Using Live Shoot and Motion Graphic Techniques, this research is expected to be a solution to convey information about Jogja Sepatu products that cannot be conveyed to old media.*

**Keywords:** *Video Advertisements, promotions, Jogja Shoes, Live Shoot, Motion Graphic*

