

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA
“WISUDAHIN” DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION
GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh :

Dhimas Wahyu Nugroho

15.11.9013

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA
“WISUDAHIN” DENGAN TEKNIK LIVESHOOT DAN MOTION
GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Dhimas Wahyu Nugroho

15.11.9013

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA
“WISUDAHIN” DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION
GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dhimas Wahyu Nugroho

15.11.9013

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 April 2019

Dosen Pembimbing,



Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA
"WISUDAHIN" DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION
GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dhimas Wahyu Nugroho

15.11.9013

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Agustus 2019

Susunan Dewan Penguji

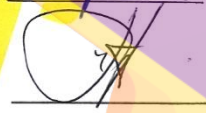
Nama Penguji

Tanda Tangan

Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230



Arifivanto Hadinegoro, S.Kom, MT
NIK. 190302289



Sri Ngudi Wahyuni, S.T., M.Kom.
NIK. 190302060

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 September 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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, 19 September 2019



Dhimas Wahyu Nugroho

NIM. 15.11.9013

MOTTO

**Dan (ingatlah juga), tatkala Tuhanmu memaklumkan;
"Sesungguhnya jika kamu bersyukur, pasti Kami akan
menambah (nikmat) kepadamu, dan jika kamu mengingkari
(nikmat-Ku), maka sesungguhnya azab-Ku sangat pedih".**

-Surah Ibrahim Ayat 7-

Plus

Jangan lupa bernafas ☺

Plus

MINNAAA!! IKUZOOOO!

Clarified

I'm not a weeb just kinda

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan berkat yang luar biasa berlimpah kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Saya juga berterima kasih kepada orang-orang yang membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ayah(Alm) (Heryanto) dan Ibu (Semiyati), karena dengan dukungan dan doa dari mereka disetiap waktu, saya selaku penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, terima kasih.
2. Kakak saya, terima kasih telah menjadi saudara yang seharusnya.
3. Pak Hastari Utama, selaku dosen yang telah membimbing saya dalam penulisan skripsi ini, terima kasih.
4. Wisudahin, selaku objek penelitian, karena telah mengizinkan saya melakukan penelitian di sana, terima kasih.
5. Teman-teman seperjuangan Rahmad, Dika, Alba, Rifki, Bernand, terima kasih telah menjadi teman yang baik hati dan tidak sombong, berbakti kepada orang tua dan serta merta sangat rajin dalam mengikuti perkuliahan, Thank u guys for real.
6. Teman kelas TI08/IF08 terima kasih telah menjadi kelas yang menyenangkan.
7. Serta semua pihak yang telah membantu maupun mendukung saya dalam masa studi ini yang tidak disebutkan satu per satu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT. Atas berkat, rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini tepat pada waktunya dengan judul “Perancangan Dan Pembuatan Video Iklan Pada “Wisudahin” dengan teknik Live Shoot dan Motion Graphic”.

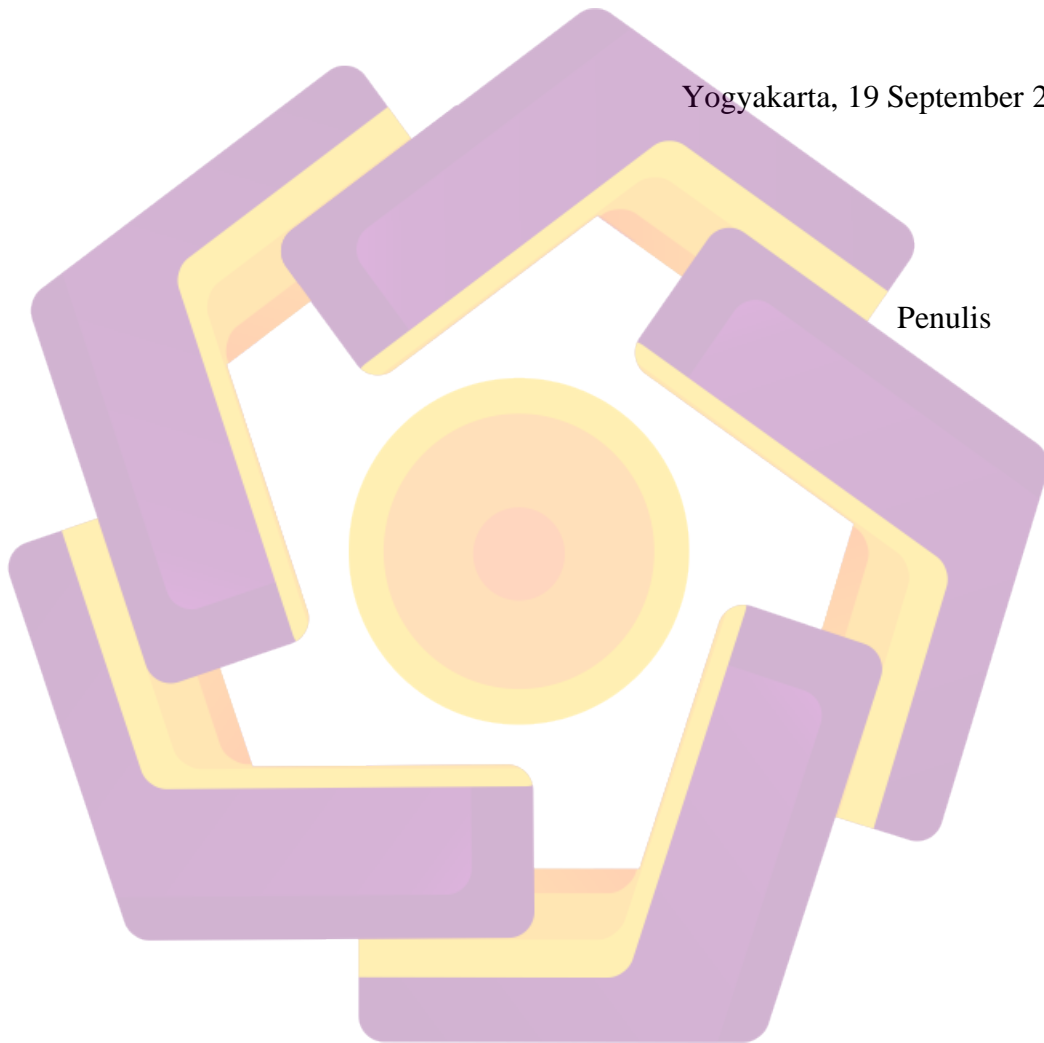
Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Strata-1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan Strata-1 Informatika sampai dengan proses penyelesaian skripsi, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina, dan membimbing penulis untuk itu khususnya kepada:

1. Bapak prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya.
2. Hastari Utama, M.Cs., selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan serta bimbingan positif.
3. Jaeni, S.Kom, M.Eng., selaku dosen wali yang telah membantu penulis menempuh masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta,
4. Bapak/Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membekali saya dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna,
5. Teman-teman kelas 15-TI08/IF08, yang telah banyak berdiskusi dan bekerja sama dengan penulis dalam masa studi di Universitas Amikom Yogyakarta

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 bersama
Wassalaamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 19 September 2019

Penulis




DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRAK.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan	3
1.4.1 Maksud	3
1.4.2 Tujuan	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Bagi penulis	3
1.5.2 Bagi Wisudahin	4
1.6 Metodeologi Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis	5

1.6.3 Metode Perancangan.....	5
1.6.4 Metode Pengembangan.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Kajian Pustaka.....	8
2.2 Konsep Dasar Multimedia	12
2.2.1 Multimedia	12
2.3 Pengertian Iklan	12
2.4 Pengertian Live Shoot	12
2.4.1 Teknik Pengambilan Gambar	13
2.4.2 Bidikan Kamera.....	13
2.5 Motion Graphic	14
2.5.1 Karakteristik Motion Graphic.....	15
2.5.2 Konsep Dasar Motion Graphic.....	15
2.6 Defini Animasi	16
2.6.1 Jenis-jenis Teknik Animasi	17
2.6.2 Prinsip Animasi	17
2.7 Analisis SWOT	18
2.7.1 Kekuatan (Strenghts).....	18
2.7.2 Kelemahan (Weakness).....	18
2.7.3 Peluang (Oppurtunities)	18
2.7.4 Ancaman (Threat).....	18
2.8 Analisis Kebutuhan Sistem	20
2.8.1 Kebutuhan Fungsional.....	20

2.8.2	Kebutuhan Non Fungsional	21
2.9	Tahap Pembuatan	21
2.9.1	Pra Produksi	21
2.9.2	Produksi	22
2.9.3	Pasca Produksi	22
2.10	Evaluasi	22
2.10.1	Skala Likert	23
2.10.2	Rumus Presentase Skala Likert	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		25
3.1	Tinjauan Umum	25
3.1.1	Tentang Wisudahin	25
3.1.2	Logo Perusahaan	25
3.1.3	Strategi Pemasaran	26
3.2	Pengumpulan Data	26
3.2.1	Wawancara	26
3.3	Tahap Analisis	29
3.3.1	Mengidentifikasi Masalah	29
3.3.2	Pemecahan Masalah	29
3.3.3	Analisis SWOT	29
3.3.4	Kelemahan Media Lama	31
3.3.5	Solusi Ditawarkan	32
3.3.6	Solusi Terpilih	32

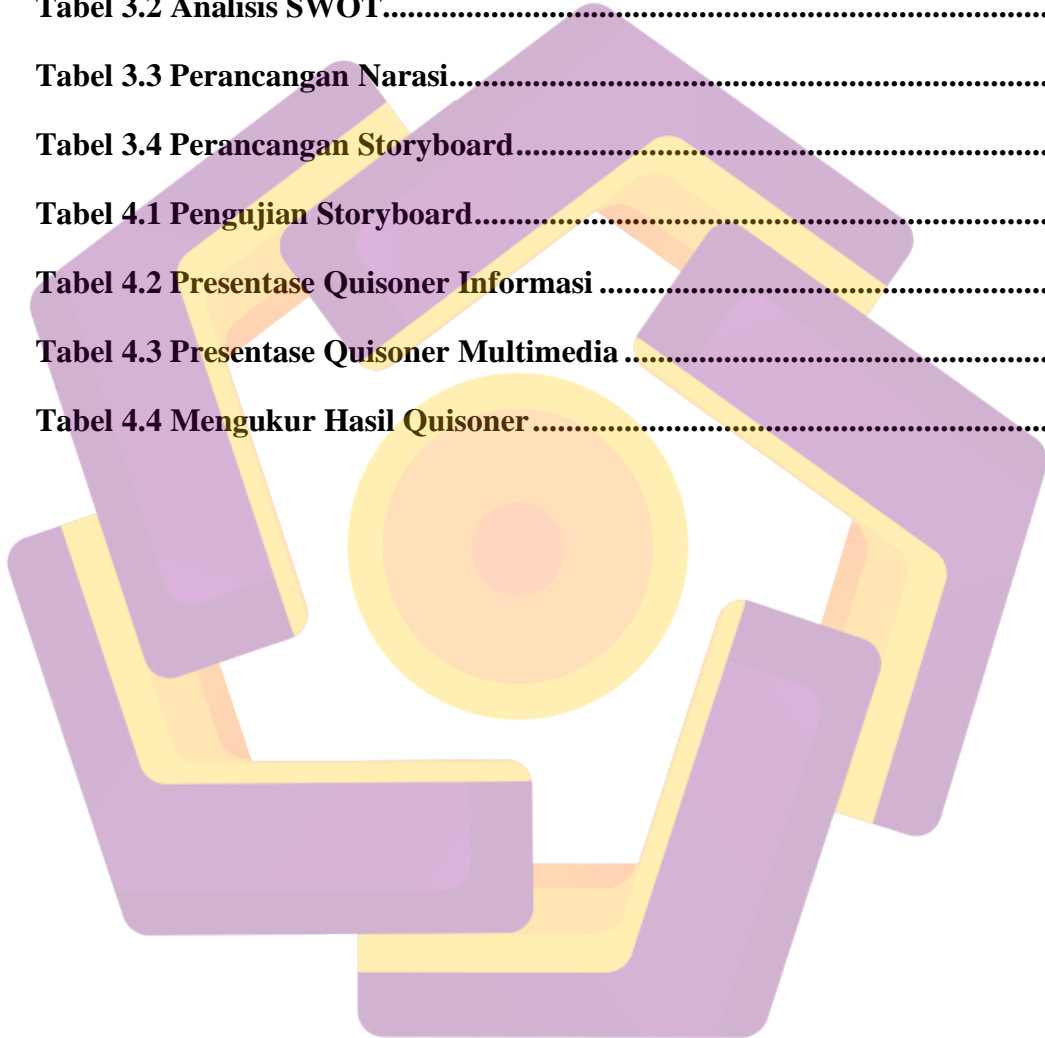
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem	33
3.4.1 Kebutuhan Fungsional.....	33
3.4.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	33
3.4.3 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	33
3.4.4 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	34
3.5 Pra Produksi	34
3.5.1 Naskah.....	34
3.5.2 Storyboard.....	36
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Produksi	40
4.1.1 Produksi Aset Grafis.....	40
4.1.1.1 Aset Buket	42
4.1.1.2 Aset Alamat	43
4.1.1.3 Aset Sosial Media	44
4.1.2 Pengambilan Gambar	45
4.1.3 Rekam Narasi.....	49
4.2 Pasca Produksi.....	50
4.2.1 Pembuatan Motion Graphic	50
4.2.1.1 Motion Graphic mobil pada Aset Alamat	51
4.2.2 Editing	51
4.2.3 Rendering	53
4.3 Implentasi.....	54



4.3.1 Testing	54
4.3.2 Pengujian Terhadap Storyboard.....	55
4.3.3 Skala Likert.....	58
4.3.4 Perhitungan Skala Likert	63
4.3.4.1 Aspek Infromasi.....	63
4.3.4.2 Aspek Multimedia.....	65
4.3.5 Penerapan Teknis Video	67
BAB V PENUTUP	68
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR TABLE

Tabel 2.1 Perbandingan	11
Tabel 2.2 Penjelasan Analisis SWOT	20
Tabel 3.1 Hasil Wawancara	27
Tabel 3.2 Analisis SWOT.....	30
Tabel 3.3 Perancangan Narasi.....	35
Tabel 3.4 Perancangan Storyboard.....	36
Tabel 4.1 Pengujian Storyboard.....	55
Tabel 4.2 Presentase Quisoner Informasi	58
Tabel 4.3 Presentase Quisoner Multimedia	60
Tabel 4.4 Mengukur Hasil Quisoner	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Wisudahin	25
Gambar 4.1 Pengaturan Lembar Kerja.....	41
Gambar 4.2 Menu Tools	41
Gambar 4.3 Move tool	42
Gambar 4.4 Direct Selection Tool	42
Gambar 4.5 Pembuatan Aset	43
Gambar 4.6 Pembuatan Aset	44
Gambar 4.7 Pembuatan Aset.....	45
Gambar 4.8 Shoot 1	46
Gambar 4.9 Shoot 2	46
Gambar 4.10 Shoot 3	47
Gambar 4.11 Shoot 4	48
Gambar 4.12 Shoot 5	48
Gambar 4.13 Tampilan Effect Noise Reduction	49
Gambar 4.14 Tampilan Compositiong Setting	50
Gambar 4.15 Menggerakkan Mobil.....	51
Gambar 4.16 Tahap Editing.....	52
Gambar 4.17 Rendering	53
Gambar 4.18 Testing.....	54
Gambar 4.19 Penerapan pada Instagram	67

INTISARI

Wisudahin merupakan sebuah instansi jasa yang menawarkan berbagai keperluan wisuda. Masalah yang ditemukan di Wisudahin ialah bagaimana memberikan informasi tentang Wisudahin selain menggunakan media pemasaran yang lama.

Dalam studi ini, peneliti akan membahas bagaimana membuat video iklan pada Wisudahin yang akan dibuat dengan bantuan perangkat lunak seperti Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Adobe After Effect, dan Adobe Audition. Dengan menggunakan teknik Live Shoot dan Motion Graphic. Tujuan dari pembuatan iklan ini adalah untuk memberikan informasi kepada pelanggan tentang Wisudahin.

Dari hasil pembuatan video iklan Wisudahin, peneliti berharap bahwa masyarakat akan lebih mengenal tentang Wisudahin. Video ini akan ditayangkan melalui media sosial Instagram karena menggunakan media sosial lebih memudahkan dalam proses pemasaran di zaman sekarang.

Kata Kunci : Wisudahin, Liveshoot, Motion Graphic, Iklan



ABSTRAK

Wisudahin is a service agency that offers a variety of graduation needs. The problem found in Wisudahin is how to provide information about Wisudahin besides using old marketing media.

In this study, researchers will discuss how to make video advertisements on Wisudahin that will be made with the help of software such as Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Adobe After Effect, and Adobe Audition. By using Live Shoot and Motion Graphic techniques. The purpose of making this ad is to provide information to customers about Wisudahin.

From the results of making a Wisudahin advertisement video, researchers hope that the public will get to know about Wisudahin. This video will be shown on social media Instagram because using social media makes it easier in the marketing process today.

Keywords: *Wisudahin, Liveshoot, Motion Graphic, Advertisement*

