

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN BRAND ALLAVE APPAREL
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



**disusun oleh
Adadilaga Arya Priwanegara
15.11.8861**

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

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN BRAND ALLAVE APPAREL
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

Adadilaga Arya Priwanegara

15.11.8861

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN BRAND ALLAVE APPAREL
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adadilaga Arya Priwanegara

15.11.8861

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Oktober 2018

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom.

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN VIDEO IKLAN BRAND ALLAVE APPAREL SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Adadilaga Arya Priwanegara

15.11.8861

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Oktober 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dr. Andi Sunyoto, M.Kom.
NIK. 190302052

Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216

Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 November 2019



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, 2 November 2019



Adadilaga Arya Priwanegara
NIM. 15.11.8861

MOTTO

“Pada Prinsipnya manusia berkewajiban untuk bekerja seoptimal mungkin dan tetap selalu berikhtiar kepada Allah SWT, karena hasil akhirnya Allah jugalah yang menentukan.”

”Bekerja itu merupakan ibadah butuh ketulusan, ikhlas, fokus dan tetap menjunjung tinggi nilai-nilai profesionalisme.”

PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan ridhonya 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 Sahrani dan Ibu Narti) serta adik saya (Maharani) yang selalu memanjatkan doa dan memberikan semangat yang tak ternilai harganya.
2. Allave Apparel 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 Ibro , Jagad, Kamang, Yongky, Muhlis, Leo, Robert 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 BRAND ALLAVE APPAREL SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN 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. Saudara Roberta Ranarid dan Anggota Allave Apparel 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, 31 Oktober 2019

Adadilaga Arya Priwanegara

15.11.8861

DAFTAR ISI

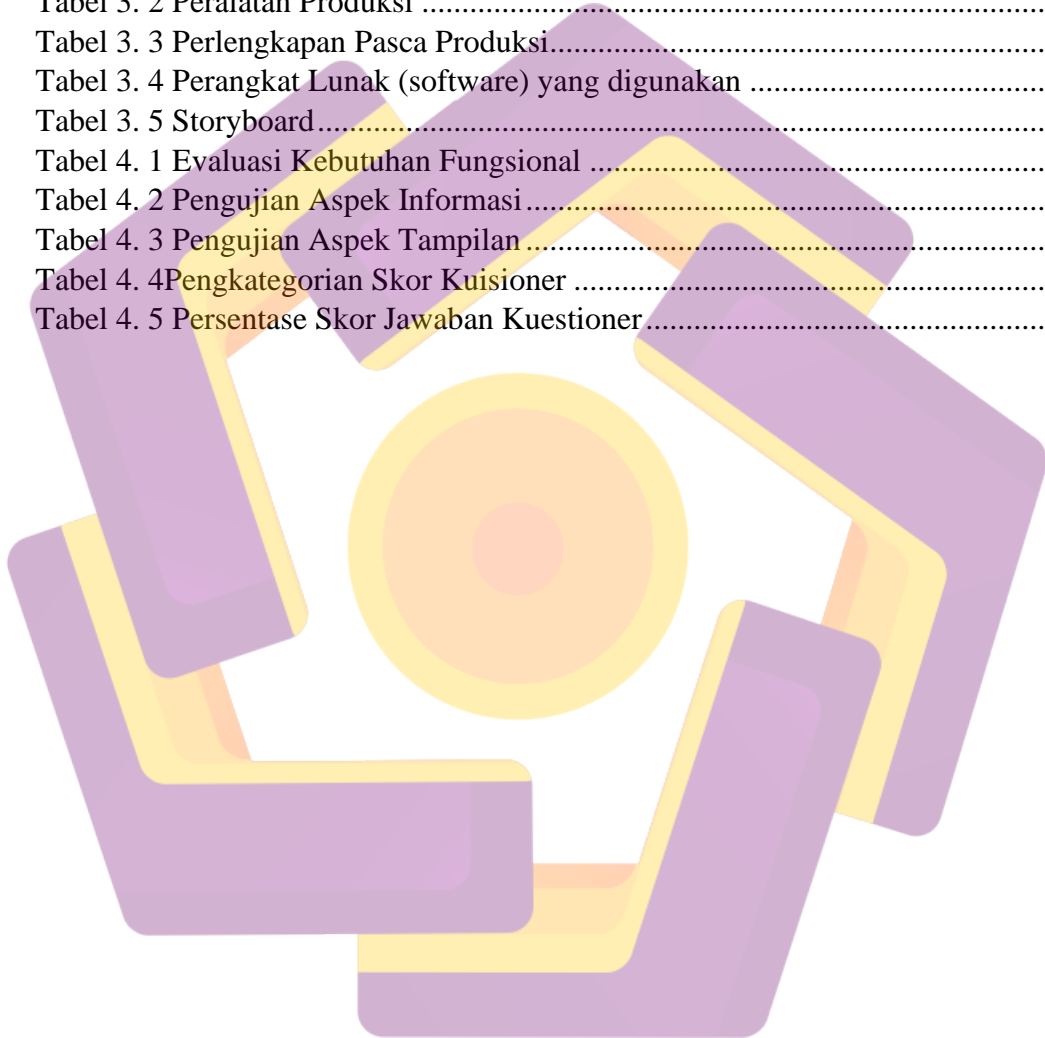
SKRIPSI.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	v
Motto.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis	6
1.6.3 Metode Produksi	6
1.6.4 Metode Evaluasi	6
1.7 Sistematika penulisan	7
BAB II.....	9
LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 Pengertian Multimedia	11
2.2.2 Video	13
2.2.3 Animasi	15
2.2.4 Dasar Teori Iklan.....	22
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 Sistem	29
2.5	Tahapan Produksi Video	31
2.5.1	Tahap Pra-Produksi	31
2.5.2	Tahap Produksi	33
2.5.3	Pasca Produksi	48
2.6	Metode Testing	50
2.6.1	Pengertian Skala Linkert	50
2.6.2	Menentukan Interval	51
2.6.3	Rumus Presentase	52
BAB III	53
ANALISIS DAN PERANCANGAN	53
3.1	Tinjauan Umum	53
3.1.1	Deskripsi objek	53
3.1.2	Logo Allave Apparel	53
3.2	Pengumpulan Data	54
3.2.1	Observasi	54
3.2.2	Wawancara	55
3.3	Analisis Masalah	55
3.3.1	Analisis <i>SWOT</i>	56
3.4	Matrik <i>SWOT</i>	57
3.5	Kelemahan Media Lama	60
3.6	Solusi yang ditawarkan	60
3.7	Solusi yang ditawarkan	60
3.8	Analisis Kebutuhan Fungsional	61
4.8.1	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	61
4.8.2	Kebutuhan Brainware	64
4.9	Rancangan Pra-Produksi	65
4.9.1	Rancangan Konsep Iklan	65
4.9.2	Rancangan Naskah	65

4.9.3	Rancangan Storyboard	68
BAB IV	71
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	71
4.1	Produksi.....	71
4.1.1	Produksi Aset	71
4.1.2	Produksi Video.....	76
4.1.3	Produksi Suara	78
4.2	Pasca Produksi.....	80
4.2.1	Compositing	80
4.2.2	Editing	84
4.2.3	Rendering	86
4.3	Evaluasi	90
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional / Informasi dengan Hasil Akhir	90
4.3.2	Pengujian Beta	91
4.4	Implementasi	98
4.4.1	Mempublish ke Instagram.....	98
4.4.2	Penyerahan Video	100
BAB V	101
PENUTUP	101
5.1	Kesimpulan.....	101
5.2	Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN A	106
LAMPIRAN B	107
LAMPIRAN C	108

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbedaan	10
Tabel 2. 2 Tabel Matriks	28
Tabel 2. 3 Skala Jawaban	51
Tabel 2. 4 Interval Skor Pengkategorian.....	52
Tabel 3. 1 Analisis SWOT	57
Tabel 3. 2 Peralatan Produksi	62
Tabel 3. 3 Perlengkapan Pasca Produksi.....	63
Tabel 3. 4 Perangkat Lunak (software) yang digunakan	63
Tabel 3. 5 Storyboard.....	68
Tabel 4. 1 Evaluasi Kebutuhan Fungsional	90
Tabel 4. 2 Pengujian Aspek Informasi.....	92
Tabel 4. 3 Pengujian Aspek Tampilan	93
Tabel 4. 4Pengkategorian Skor Kuisisioner	95
Tabel 4. 5 Persentase Skor Jawaban Kuestioner.....	95



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lima Element Multimedia	12
Gambar 2. 2 Anticipation	16
Gambar 2. 3 Squesh dan Stretch	17
Gambar 2. 4 Staging	17
Gambar 2. 5 Straight-ahead Action dan Pose-to-Pose	18
Gambar 2. 6 Follow-through dan Overlapping Action	18
Gambar 2. 7 Slow In-Slow Out	19
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	21
Gambar 2. 13 Appeal	22
Gambar 2. 14 Story Board	32
Gambar 2. 15 Frog Eye	34
Gambar 2. 16 Low Angle	34
Gambar 2. 17 Eye Level	35
Gambar 2. 18 High Angle	35
Gambar 2. 19 Bird Eye	36
Gambar 2. 20 Slanted	37
Gambar 2. 21 Over Sholder	37
Gambar 2. 22 Extreme Close (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 Shot (MU)	40
Gambar 2. 27 Full Shot (FS)	40
Gambar 2. 28 Long Shot (LS)	41
Gambar 2. 29 One Shot (1S)	41
Gambar 2. 30 Two Shot (2S)	42
Gambar 2. 31 Group Shot (GS)	42
Gambar 3. 1 Logo Allave Apparel	53
Gambar 3. 2 Instagram Allave Apparel	54

INTISARI

Allave Apparel merupakan sebuah unit yang menjual berbagai produk tas yang berlokasi di Jln. Lele III, Dusun Pugeran, Maguwoharjo, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Yogyakarta 55282. Dalam mempromosikan produknya Allave Apparel hanya menggunakan foto dan gambar melalui media Instagram dan web.

Pada mempromosikan produknya Allave Apparel mengalami beberapa permasalahan, yaitu terdapat informasi yang belum dapat tersampaikan dengan media lama. Salah satunya belum dapat mengilustrasikan keunggulan tas yang menggunakan material kuat, tebal, dan ringan serta memiliki fitur slot USB charger untuk mengisi daya perangkat gadget. Dari hal tersebut, penulis mengusulkan membuat sebuah video iklan promosi dengan penggabungan teknik *live shoot* dan *motion graphic*. *Motion graphic* digunakan untuk mengilustrasikan media lama.

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

Kata Kunci : Video Iklan, promosi, Allave Apparel, *Live Shoot*, *Motion Graphic*.

ABSTRACT

Allave Apparel is a unit that sells a variety of bag products located on Jln. Lele III, Pugeran Hamlet, Maguwoharjo, Depok District, Sleman Regency, Yogyakarta 55282. In promoting its products, Allave Apparel only uses photos and images through Instagram and the web.

In promoting its products, Allave Apparel experienced several problems, namely there was information that could not be conveyed with old media. One of them has not been able to illustrate the advantages of bags that use strong, thick, and lightweight material and has the feature of having a USB charger slot feature to charge gadget devices. From this, the authors propose to make a promotional ad video with a combination of live shoot and motion graphic techniques. Motion graphics are used to illustrate old media.

From the description above, the author makes a study with the title Video Design Allave Apparel Advertising as a Media Promotion by Using Live Shoot and Motion Graphic Techniques, this research is expected to be a solution to convey information about Allave Apparel products that have not been able to be conveyed on old media.

Keywords: *Video Advertising, promotion, Allave Apparel, Live Shoot, Motion Graphic.*