

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN LPK RJ COMPUTAMA YOGYAKARTA
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

SKRIPSI



disusun oleh :

Jagad Agung Nugraha Putra

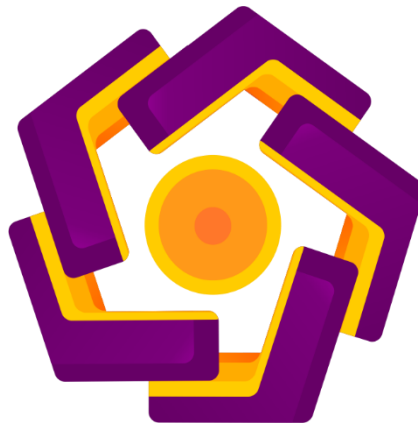
15.11.8842

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

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN LPK RJ COMPUTAMA YOGYAKARTA
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Jagad Agung Nugraha Putra

15.11.8842

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN LPK RJ COMPUTAMA
YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

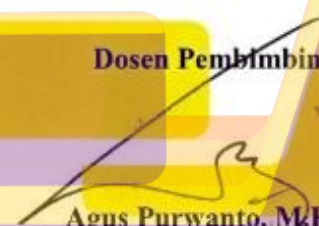
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Jagad Agung Nugraha Putra

15.11.8842

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Oktober 2018

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, MKom
NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN LPK RJ COMPUTAMA SEBAGAI
MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION
GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Jagad Agung Nugraha Putra

15.11.8842

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 Agustus 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Agung Nugroho, M.Kom
NIK. 190302242

Bavu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Agustus 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 di ajukan 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, 20 Agustus 2019



Jagad Agung Nugraha Putra

NIM 15.11.8842

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 Puryono dan Ibu Yayuk Triratnaningsih) serta adik saya (Mega Berliana Putri) yang selalu memanjatkan doa dan memberikan semangat yang tak ternilai harganya.
2. LPK RJ Computama 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 Andhika, khoirul, Ibro, Danny, ahmad, Asrul, Aldi yang sudah membantu saya dan mau saya reportkan 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 LPK RJ COMPUTAMA YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT”** 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 Fuqron Sejahtera dan karyawan LPK RJ Computama 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, 20 Agustus 2019

Jagad Agung Nugraha Putra

15.11.8842

DAFTAR ISI

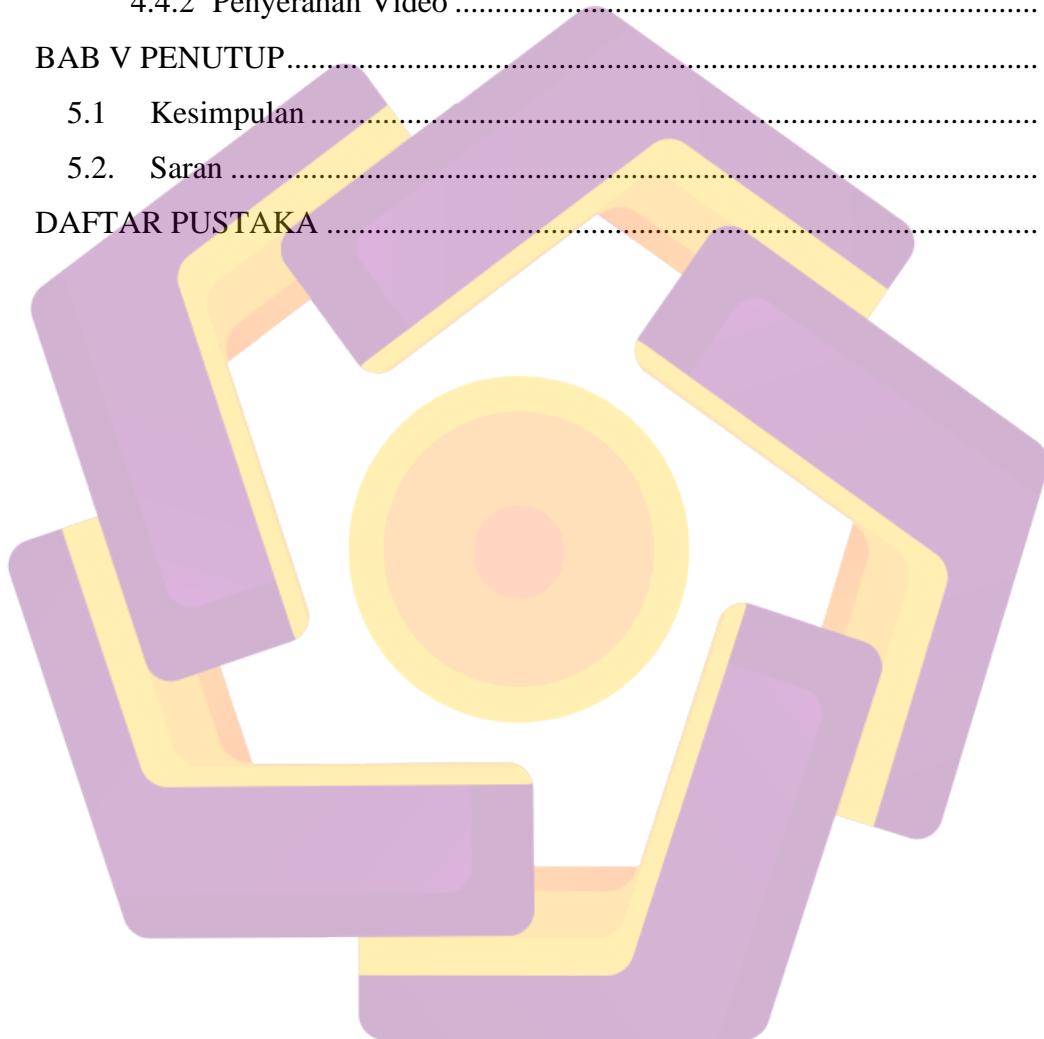
JUDUL	i
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode 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 Evaluasi.....	6
1.6.5 Metode Implementasi.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Konsep Dasar Video.....	11
2.2.1 Pengertian Video.....	11
2.2.2 Standar Video.....	11

2.2.3	Jenis-Jenis Video.....	13
2.3	Dasar Teori Iklan	13
2.3.1	Pengertian Iklan	13
2.3.2	Tujuan Iklan	14
2.4	Konsep Promosi.....	15
2.4.1	Pengertian Promosi	15
2.4.2	Fungsi Promosi	16
2.4.3	Tujuan Promosi.....	16
2.5	Konsep Dasar Multimedia	17
2.5.1	Definisi Multimedia	18
2.5.2	Elemen Multimedia.....	18
2.6	Konsep Dasar Animasi	20
2.6.1	Definisi Animasi	20
2.6.2	Prinsip Dasar Animasi.....	20
2.6.3	Definisi Live Shoot	27
2.6.4	Motion Graphic	27
2.6.4.1	Definisi Motion Graphic.....	27
2.6.4.2	Cakupan Motion Graphic.....	28
2.7	Analisis Masalah.....	28
2.7.1	Analisis SWOT	28
2.7.2	Analisis Kebutuhan Sistem	31
2.7.2.1	Jenis Kebutuhan Sistem.....	31
2.7.2.2	Kebutuhan Fungsional.....	31
2.7.2.3	Kebutuhan Non Fungsional	32
2.8	Tahapan Produksi.....	32
2.8.1	Pra Produksi	33
2.8.1.1	Pencarian dan Penemuan Ide.....	33
2.8.1.2	Naskah	33
2.8.1.3	Storyboard	34
2.8.2	Produksi.....	34
2.8.2.1	Sudut Pengambilan Gambar	34

2.8.2.3 Camera Moving (Gerakan Kamera)	44
2.8.2.5 Tahapan Pengembangan Produksi Animasi	46
2.8.2.6 Tata Suara	47
2.8.2.7 Digital Recording	49
2.8.3 Pasca Produksi	49
2.8.3.1 Editing	49
2.8.3.2 Compositing	50
2.8.3.3 Finishing	50
2.9 Evaluasi.....	51
2.9.1 Skala Likert	52
2.9.2 Menentukan Interval	53
2.9.3 Rumus Presentase	54
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	55
3.1 Tinjauan Umum	55
3.1.1 Deskripsi Objek.....	55
3.1.1.1 Visi.....	56
3.1.1.2 Misi	56
3.2 Pengumpulan Data	56
3.2.1 Wawancara.....	56
3.2.2 Observasi.....	58
3.2.2.1 Brosur	58
3.2.2.2 Website	59
3.2.2.3 Facebook.....	60
3.2.2.4 Twitter	60
3.2.2.5 Instagram	61
3.3 Analisis	61
3.3.1 Analisis SWOT	61
3.3.1.1 Strength (Kekuatan).....	62
3.3.1.2 Weakness (Kelemahan).....	62
3.3.1.3 Opportunity (Peluang).....	63
3.3.1.4 Threat (Ancaman).....	63

3.3.1.5 Kelemahan Media Lama.....	65
3.3.1.6 Solusi	66
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem	66
3.4.1 Kebutuhan Funngsional	66
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	67
3.4.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	67
3.4.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	68
3.4.2.3 Kebutuhan Brainware	69
3.5 Perancangan	70
3.5.1 Rancangan Konsep.....	70
3.5.2 Naskah.....	71
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	81
4.1 Produksi	81
4.1.1 Produksi Aset	81
4.1.1.1 Pembuatan Karakter	83
4.1.1.2 Pembuatan Aset Informasi keunggulan tempat kursus.....	84
4.1.1.3 Pembuatan Aset Informasi Media Sosial.....	86
4.1.1.4 Ekstensi dan Lokasi Penyimpanan	87
4.1.2 Produksi Video.....	88
4.1.3 Produksi Suara	90
4.2 Pasca Produksi	92
4.2.1 Compositing	92
4.2.1.1 Proses Membuat Animasi	94
4.2.2 Editing.....	96
4.2.3 Rending	98
4.2.3.1 Rending pada Adobe Premiere	98
4.3 Evaluasi.....	100
4.3.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional / Informasi dengan Hasil Akhir	100
4.3.2 Pengujian Beta	102
4.3.2.1 Aspek Informasi.....	102

4.3.2.2 Aspek Tampilan.....	103
4.3.2.3 Penghitungan Kuesioner Aspek Informasi	106
4.3.2.4 Penghitungan Kuesioner Aspek Tampilan	107
4.4 Implementasi.....	109
4.4.1 Mempublish ke Facebook	109
4.4.2 Penyerahan Video	110
BAB V PENUTUP.....	111
5.1 Kesimpulan	111
5.2. Saran	111
DAFTAR PUSTAKA	113



DAFTAR TABEL

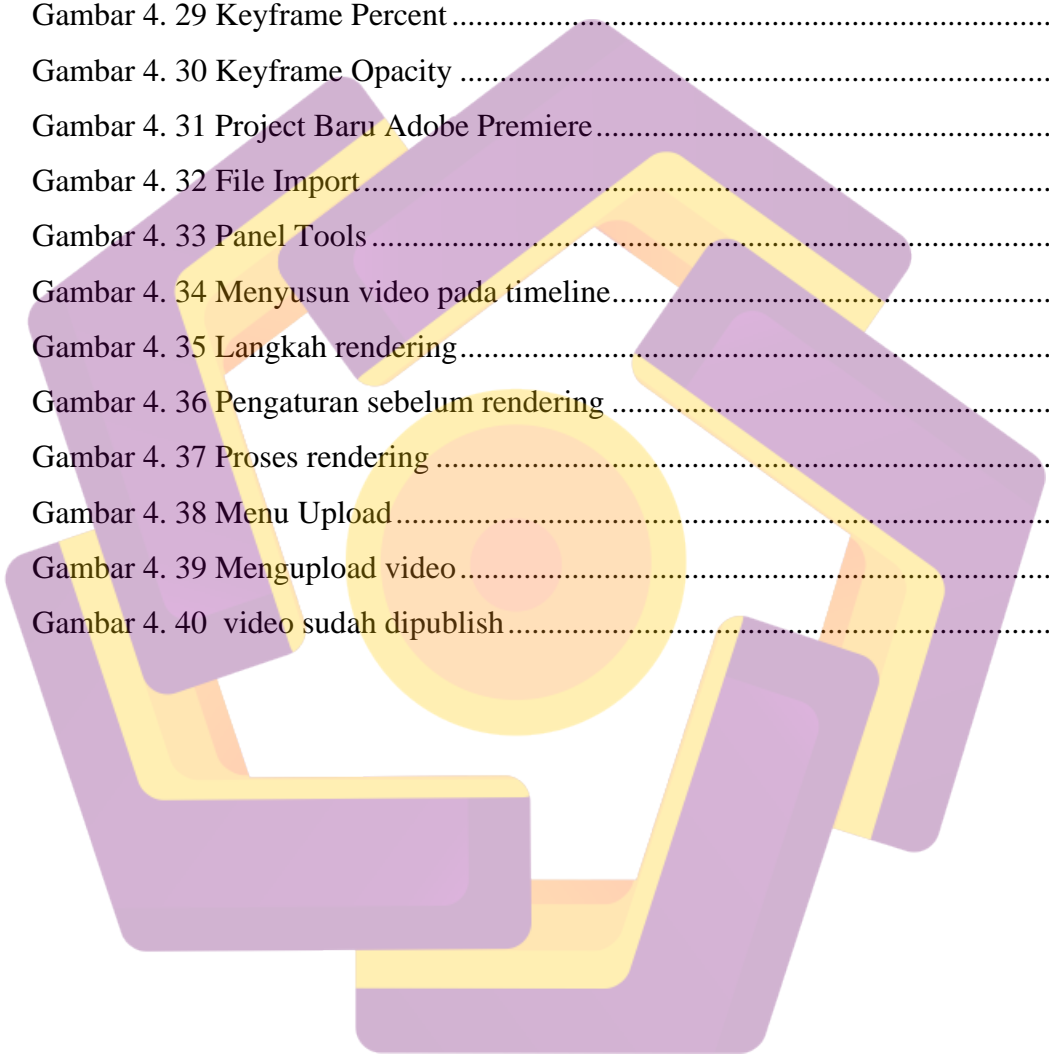
Tabel 2. 1 Perbedaan	9
Tabel 2. 2 Tabel Matriks	30
Tabel 2. 3 Skala Jawaban	53
Tabel 2. 4 Interval Tingkat Intensitas Skala Likert	53
Tabel 3. 1 Analisis SWOT	63
Tabel 3. 2 Peralatan Produksi	67
Tabel 3. 3 Perlengkapan Pasca Produksi	68
Tabel 3. 4 Tabel Perangkat Lunak yang Digunakan	68
Tabel 3. 5 StoryBoard	75
Tabel 4. 1 Evaluasi Kebutuhan Fungsional	100
Tabel 4. 2 Pengujian Aspek Informasi	102
Tabel 4. 3 Pengujian Aspek Tampilan	104
Tabel 4. 4 Pengkategorian Skor Kuesioner	106
Tabel 4. 5 Persentase Skor Jawaban Kuesioner	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lima Elemen Multimedia.....	18
Gambar 2. 2 Anicipation	20
Gambar 2. 3 Squash dan Stretch	21
Gambar 2. 4 Staging.....	21
Gambar 2. 5 Straight-ahead Action dan Pose-to-Pose	22
Gambar 2. 6 Follow-through dan Overlapping Action	23
Gambar 2. 7 Slow In - Slow Out.....	23
Gambar 2. 8 Arcs	24
Gambar 2. 9 Secondary Action	24
Gambar 2. 10 Timing	25
Gambar 2. 11 Exaggeration.....	26
Gambar 2. 12 Solid Drawing.....	26
Gambar 2. 13 Appeal	27
Gambar 2. 14 Story Board.....	34
Gambar 2. 15 Frog Eye	35
Gambar 2. 16 Low Angle.....	36
Gambar 2. 17 Eye Level.....	36
Gambar 2. 18 High Angle	37
Gambar 2. 19 Bird Eye.....	38
Gambar 2. 20 Slanted	38
Gambar 2. 21 Over Shoulder.....	39
Gambar 2. 22 Extreme Close Up (ECU).....	40
Gambar 2. 23 Big Close Up (BCU)	40
Gambar 2. 24 Close Up (CU).....	41
Gambar 2. 25 Medium Close Up (MCU).....	41
Gambar 2. 26 Medium Shoot (MS).....	42
Gambar 2. 27 Full Shot (FS)	42
Gambar 2. 28 Long Shoot (LS).....	43
Gambar 2. 29 One Shoot (1S)	43

Gambar 2. 30 Two Shoot (2S)	44
Gambar 2. 31 Grtoup (GS).....	44
Gambar 3. 1 LPK RJ Computama Yogyakarta	55
Gambar 3. 2 Brosur LPK RJ Computama Yogyakarta	58
Gambar 3. 3 Website LPK RJ Computama Yogyakarta	59
Gambar 3. 4 Facebook LPK RJ Computama Yogyakarta	60
Gambar 3. 5 Twitter LPK RJ Computama Yogyakarta	60
Gambar 3. 6 Instagram LPK RJ Computama Yogyakarta.....	61
Gambar 4. 1 Pengaturan Lembar Kerja.....	82
Gambar 4. 2 Tools Menu.....	82
Gambar 4. 3 Pen Tool	83
Gambar 4. 4 Direct Selection Tool.....	83
Gambar 4. 5 Selection Tool.....	83
Gambar 4. 6 Desain Karakter Manusia	84
Gambar 4. 7 Pewarnaan Karakter Manusia.....	84
Gambar 4. 8 Desain keunggulan tempat kursus	85
Gambar 4. 9 Desain keunggulan tempat kursus	85
Gambar 4. 10 Pewarnaan keunggulan tempat kursus	86
Gambar 4. 11 Pewarnaan keunggulan tempat kursus	86
Gambar 4. 12 Desain Informasi Media Sosial	87
Gambar 4. 13 Pewarnaan Informasi Media Sosial.....	87
Gambar 4. 14 Ekstensi dan Lokasi Penyimpanan Desain Grafis.....	87
Gambar 4. 15 Pengambilan gambar Zooming	88
Gambar 4. 16 pengambilan gambar Medium Shoot	89
Gambar 4. 17 pengambilanOver Shoulder Shot (OSS).....	89
Gambar 4. 18 pengambilan gambar Low Angel View.....	90
Gambar 4. 19 Rekaman Narasi	90
Gambar 4. 20 Tampilan import file.....	91
Gambar 4. 21 Tampilan Noise Reduction.....	91
Gambar 4. 22 Tampilan capture noise print.....	92
Gambar 4. 23 Composition Settings	93

Gambar 4. 24 Mengimport file ke panel project	94
Gambar 4. 25 Menempatkan komponen video pada timeline.....	94
Gambar 4. 26 Masking Objek	95
Gambar 4. 27 Reshape Effect.....	95
Gambar 4. 28 Penganimasian objek PC menjadi objek Layar	95
Gambar 4. 29 Keyframe Percent	96
Gambar 4. 30 Keyframe Opacity	96
Gambar 4. 31 Project Baru Adobe Premiere	96
Gambar 4. 32 File Import	97
Gambar 4. 33 Panel Tools	97
Gambar 4. 34 Menyusun video pada timeline.....	98
Gambar 4. 35 Langkah rendering.....	98
Gambar 4. 36 Pengaturan sebelum rendering	99
Gambar 4. 37 Proses rendering	99
Gambar 4. 38 Menu Upload	99
Gambar 4. 39 Mengupload video	99
Gambar 4. 40 video sudah dipublish.....	99



INTISARI

LPK RJ Computama adalah unit yang menawarkan berbagai kelas dan paket kursus yang berlokasi di Jl. Tanjung no 321, perumnas condong catur, Dero, Condong Chess, Kabupaten Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55283. Dalam mempromosikan layanannya LPK RJ Computama hanya menggunakan foto dan gambar melalui media sosial dan media web.

Dalam mempromosikan layanannya, LPK RJ Computama memiliki beberapa masalah, yaitu ada informasi yang belum disampaikan oleh media lama. Salah satu dari mereka belum dapat menggambarkan keuntungan dari paket kursus sehari penuh, yang merupakan kursus singkat bersertifikat dan kursus satu tahun gratis yang mengulang sebanyak peserta bebas dari kursus hingga satu tahun dan bebas untuk mengambil kursus dari siang sampai malam. Dari sini, penulis mengusulkan untuk membuat video iklan promosi dengan menggabungkan teknik pemotretan langsung dan gambar bergerak. Grafik gerak digunakan untuk menggambarkan informasi yang tidak dapat diilustrasikan oleh media lama.

Dari uraian di atas, penulis menghasilkan penelitian dengan judul Desain Video untuk LPK RJ Computama sebagai Media Promosi dengan Menggunakan Live Shoot dan Motion Graphic Engineering dan Live Shoot, penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk menyampaikan informasi tentang paket kursus yang tidak dapat dikirim ke media lama.

Kata kunci: Iklan Video, promosi, LPK RJ Computama, Live Shoot, Motion Graphic

ABSTRACT

LPK RJ Computama is a unit that offers a variety of classes and course packages located on Jl. Tanjung no 321, perumnas condong chess, Dero, Condong Chess, Depok District, Sleman Regency, Special Region of Yogyakarta 55283. In promoting its services LPK RJ Computama only uses photos and images through social media and web media.

In promoting its services, LPK RJ Computama has several problems, namely there is information that has not been conveyed by old media. One of them has not been able to describe the advantages of full day course packages, which are certified short courses and free one-year courses that repeat as many as participants are free of course for up to one year and are free to take courses from day to night. From here, the authors propose to make a promotional advertisement video by combining the techniques of direct shooting and moving images. Motion graphs are used to describe information that cannot be illustrated by old media.

From the description above, the authors produce research with the title Video Design for LPK RJ Computama as a Media Promotion by Using Live Shoot and Motion Graphic Techniques and Live Shoot, this research is expected to be a solution to convey information about course packages that cannot be delivered to old media.

Keywords: *Video Advertisements, promotions, LPK RJ Computama, Live Shoot, Motion Graphic*