

**PENERAPAN PARALLAX EFFECT DALAM PEMBUATAN  
VIDEO IKLAN UNTUK CORAT CORET ART  
MERCHANDISE**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Fariz Fadlilah**

**17.12.0393**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

**PENERAPAN PARALLAX EFFECT DALAM PEMBUATAN VIDEO  
IKLAN UNTUK CORAT CORET ART MERCHANDISE**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Fariz Fadlilah**

**17.12.0399**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN PARALLAX EFFECT DALAM PEMBUATAN VIDEO  
IKLAN UNTUK CORAT CORET ART MERCHANDISE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fariz Fadlilah**

**17.12.0393**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 6 Januari 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Ika Asti Astuti, M.Kom.**

**NIK. 190302391**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PENERAPAN PARALLAX EFFECT DALAM PEMBUATAN**  
**VIDEO IKLAN UNTUK CORAT CORET ART MERCHANDISE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fariz Fadlilah**

**17.12.0393**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Januari 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

**Alfie Nur Rahmi, M.Kom**  
NIK. 190302240

**Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom**  
NIK. 190302391

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 18 Januari 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**  
NIK. 190302096

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Fariz Fadlilah  
NIM : 17.12.0393

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Penerapan Parallax Effect Dalam Pembuatan Video Iklan Untuk Corat Coret Art Merchandise**

Dosen Pembimbing : Ika Asti Astuti, M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 18 Januari 2022

Yang Menyatakan,

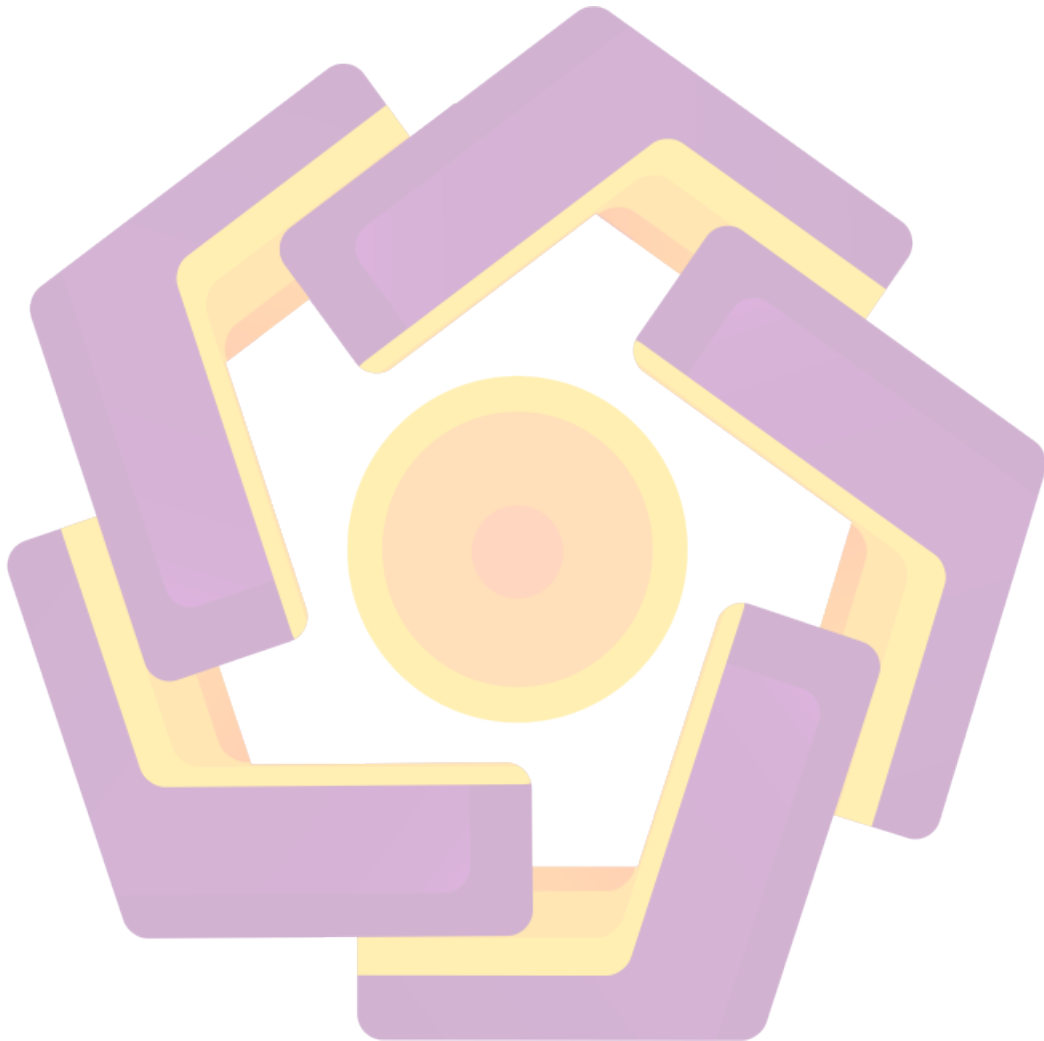


Fariz Fadlilah

## MOTTO

*"Bertahan adalah cinta terliar, dan jalan satu-satunya jalani sebaik kau bisa"*

Senar Togok & Farid Stevy



## PERSEMBAHAN

Penelitian ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya, ibu yang membesarkan saya seorang diri yaitu ibu Wening Purwani, terimakasih atas doa, dukungan, cinta, kasih, dan sayang yang tak pernah henti dan bapak saya Moch Syamsudin.

Terimakasih kepada dua saudaraku, Annisa Miftahatun dan Zahra Habibba atas doa, dukungan, dan segala bantuan moral maupun materi.



## KATA PENGANTAR

Assalamulaaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat, karunia, serta taufik dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Pembuatan skripsi ini guna memenuhi persyaratan akademis untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis sangat berharap skripsi ini dapat berguna dalam rangka menambah wawasan serta pengetahuan tentang pembuatan video. Penulis juga menyadari sepenuhnya bahwa di dalam skripsi ini terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap adanya perbaikan atau inovasi lainnya di masa yang akan datang. Selama pembuatan skripsi ini, penulis juga mendapat banyak dukungan dan juga bantuan dari berbagai pihak, maka dari itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
3. Ibu Ika Asti Astuti, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan masukan untuk penelitian ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama masa study.
5. Keluarga serta sahabat penulis yang telah mendoakan dan memberikan dukungannya baik secara dorongan do'a, motivasi, moral dan materi.
6. Kepada teman – teman satu kelas SI06 atas hari – hari yang menyenangkan terutama anggota Ud Save My Life dan tidak lupa untuk orang spesial dalam hidup saya, yaitu Nur Hazanah atas semua dukungannya.
7. Semua pihak yang telah membantu dan mendoakan dalam kelancaran penulisan skripsi ini baik langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.



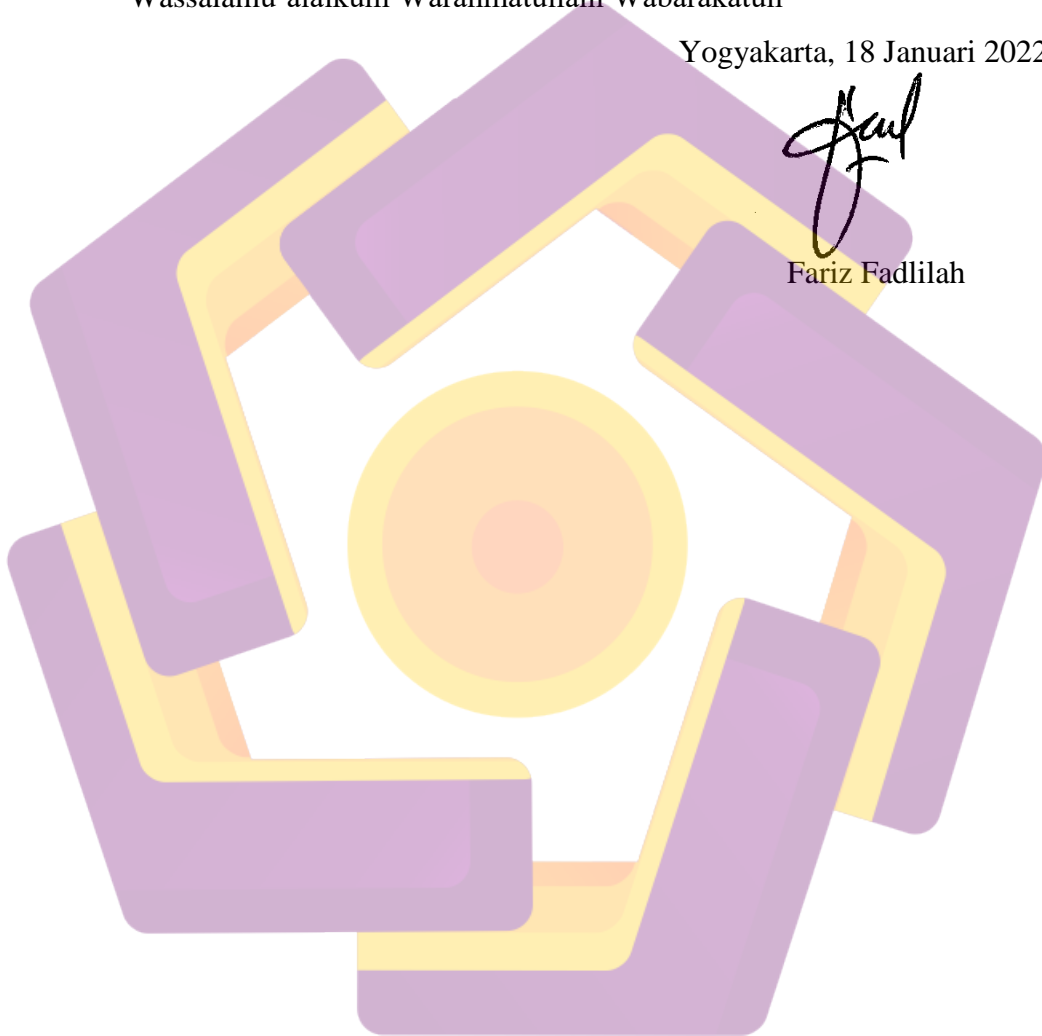
Peneliti tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu peneliti berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun peneliti tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Yogyakarta, 18 Januari 2022



Fariz Fadlilah



## DAFTAR ISI

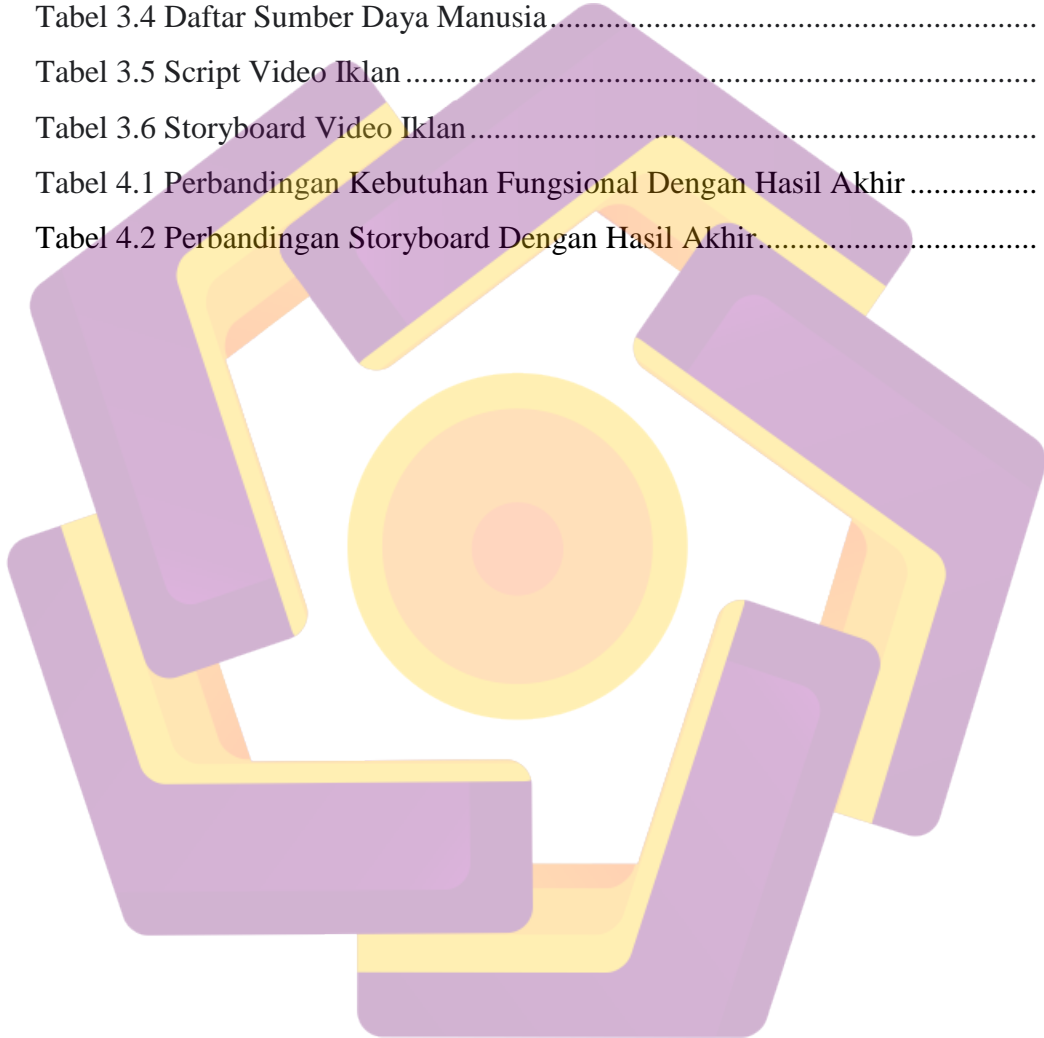
JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 LATAR BELAKANG .....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	3
1.3 BATASAN MASALAH.....	3
1.4 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 Perancangan .....	6
1.6.4 Metode Pengembangan .....	6
1.6.5 Metode Pengujian.....	6
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	6

BAB II LANDASAN TEORI .....	8
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.2 VIDEO .....	10
2.2.1 Frame Rate .....	10
2.2.2 Resolusi Dan <i>Frame</i> .....	11
2.2.3 Standar Video.....	11
2.2.4 Jenis Video .....	13
2.3 <i>LIVE SHOT</i> .....	14
2.3.1 Type Of Shot .....	14
2.3.2 Sudut Pandang ( <i>Angle</i> ).....	17
2.3.3 Camera Movement .....	20
2.4 PARALLAX .....	21
2.5 IKLAN.....	22
2.5.1 Fungsi Iklan.....	22
2.5.2 Unsur Iklan.....	23
2.5.3 Tujuan Iklan .....	24
2.5.4 Jenis Iklan.....	24
2.6 ANALISIS KEBUTUHAN .....	26
2.7 TAHAP PERANCANGAN .....	26
2.7.1 Pra Produksi .....	27
2.7.2 Produksi.....	27
2.7.3 Pasca Produksi.....	28
2.8 EVALUASI .....	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
3.1 TINJAUAN UMUM.....	30
3.2 PENGUMPULAN DATA .....	30
3.3 ANALISIS .....	30
3.3.1 Analisis Masalah .....	30
3.3.2 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	31
3.3.3 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	31

3.3.4 Analisis Kebutuhan Pengguna ( <i>Brainware</i> ).....	35
3.4 PERANCANGAN IKLAN.....	36
3.4.1 Pra Produksi .....	37
3.4.2 Penentuan Ide Iklan.....	37
3.4.3 Naskah Video ( <i>Script</i> ) Dan <i>Story Board</i> .....	37
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	41
4.1 TAHAP PRODUKSI.....	41
4.1.1 Setting Kamera Video .....	41
4.1.2 Teknik Pengambilan Gambar.....	42
4.1.3 Teknik Pengaturan Cahaya.....	43
4.2 TAHAP PASCA PRODUKSI .....	43
4.2.1 <i>Compositing</i> .....	44
4.2.2 <i>Editing Video</i> .....	45
4.2.3 <i>Rendering</i> .....	52
4.3 EVALUASI.....	53
4.3.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional Dengan Hasil Akhir .....	53
4.3.2 Perbandingan Storyboard Dengan Hasil Akhir.....	54
4.4 IMPLEMENTASI.....	56
4.4.1 Penyerahan Ke Pihak Corat Coret Art Merchandise.....	56
4.4.2 Postingan Instagram .....	57
4.4.3 Perbandingan Insight Postingan.....	58
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	61
5.1 KESIMPULAN .....	61
5.2 SARAN.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	xvii

## DAFTAR TABEL

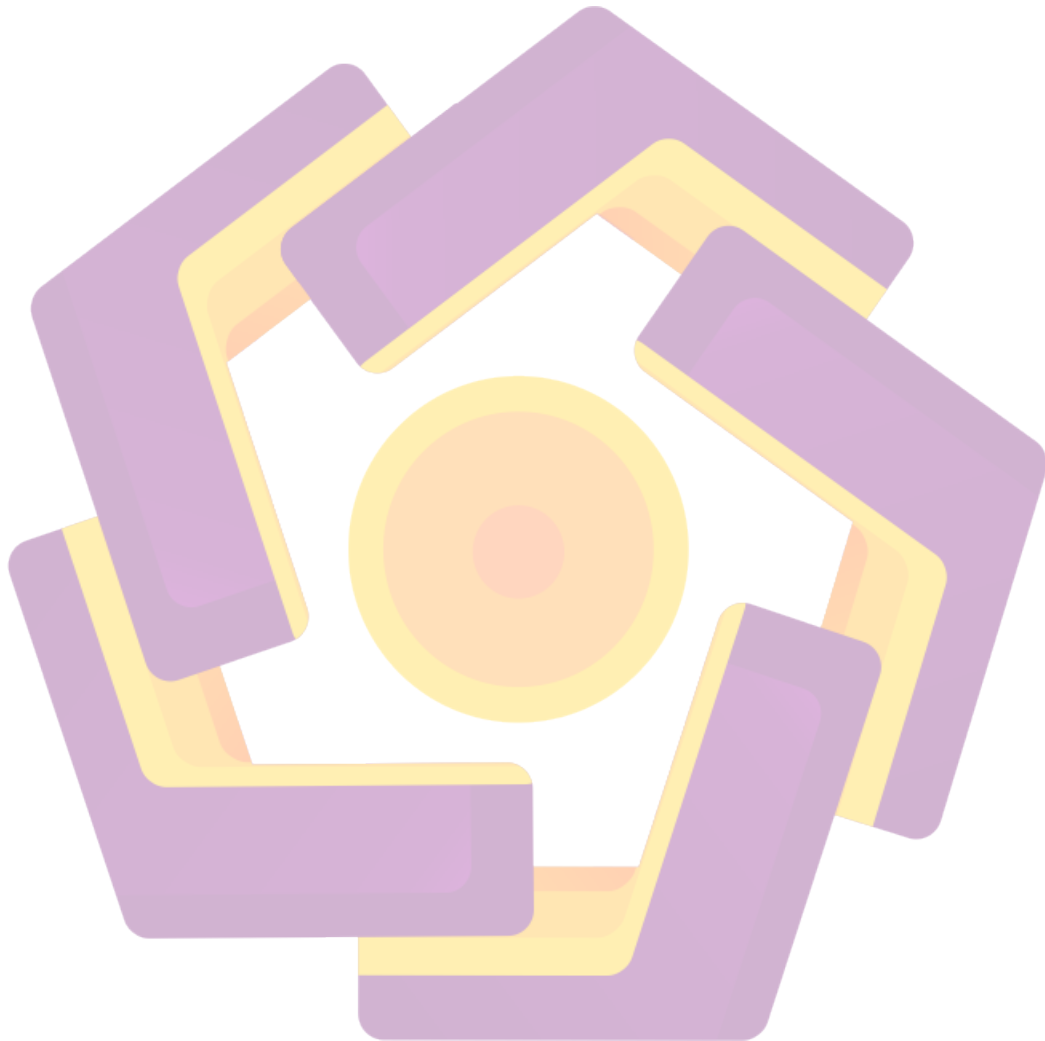
Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
Tabel 3.1 Perangkat Keras Laptop .....	33
Tabel 3.2 Perangkat Keras Kamera.....	33
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	34
Tabel 3.4 Daftar Sumber Daya Manusia.....	37
Tabel 3.5 Script Video Iklan.....	39
Tabel 3.6 Storyboard Video Iklan.....	39
Tabel 4.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional Dengan Hasil Akhir.....	54
Tabel 4.2 Perbandingan Storyboard Dengan Hasil Akhir.....	55



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Frame Video.....	11
Gambar 2.2 Perbedaan Standar Video .....	12
Gambar 2.3 Extreme Long Shot.....	15
Gambar 2.4 Long Shot .....	15
Gambar 2.5 Medium Long Shot.....	16
Gambar 2.6 Close Up .....	16
Gambar 2.7 Medium Close Up .....	17
Gambar 2.8 Extreme Close Up .....	17
Gambar 2.9 Normal Angle.....	18
Gambar 2.10 High Angle .....	18
Gambar 2.11 Low Angle.....	19
Gambar 2.12 Bird Angle .....	19
Gambar 2.13 Frog Angle.....	20
Gambar 2.14 Konsep Sederhana Parallax .....	22
Gambar 2.15 Contoh Tahap Perancangan.....	27
Gambar 3.1 Logo Corat Coret Art Merchandise.....	30
Gambar 3.2 Tahap Pembuatan Video .....	37
Gambar 4.1 Proses Persiapan Alat Produksi.....	44
Gambar 4.2 Sequence Yang Digunakan .....	45
Gambar 4.3 Penggabungan Scene.....	47
Gambar 4.4 Cropping.....	47
Gambar 4.5 Time Remaping .....	48
Gambar 4.6 Speed Duration.....	48
Gambar 4.7 Pemberian Transisi.....	49
Gambar 4.8 Pemberian Sound Effect.....	50
Gambar 4.9 Colour Correction.....	51
Gambar 4.10 Cinematic Bar.....	51
Gambar 4.11 Seleksi Layer Objek .....	52
Gambar 4.12 Camera Tracking.....	53
Gambar 4.13 Rendering .....	53

Gambar 4.14 Penyerahan Kepada Pihak Corat Coret Art Merchandise .....55  
Gambar 4.15 Postingan Instagram .....56  
Gambar 4.16 Perbandingan Insight.....57



## INTISARI

Corat Coret Art Merchandise merupakan sebuah brand yang menjual tas dan merchandise lain yang berbahan dasar kain. Selama ini Corat Coret memasarkan produknya dengan 2 cara yaitu offline dengan membuka *stand* di acara, dan dengan media sosial Instagram. Namun pada Instagram, Corat Coret tidak menampilkan keunikan dan detil dari produknya, dalam skripsi ini, peneliti mencoba menganalisis masalah yang ada dan menerapkan informasi saat ini kemajuan teknologi. Kemudian diambil Langkah untuk membuat sebuah video iklan dengan teknik *Live Shot* dan *Parallax Effect*. *Parallax Effect* adalah teknik membuat foto memiliki dimensi yang dapat bergerak dengan yang lain artinya membuat objek 2D hidup menjadi 3D atau biasa disebut 2,5D. Teknik ini digunakan pada pembuatan iklan Corat Coret Art Merchandise. *Insight* dari video tersebut menunjukkan kenaikan likes sebesar 84%, kemudian pada Aktivitas Profil terdapat kenaikan kunjungan profil sebesar 94%, penambahan jumlah pengikut sebanyak 6, dan sebanyak 4 orang menyimpan postingan video tersebut

**Kata Kunci:** *Parallax Effect, Live Shot, Corat Coret*





## ABSTRACT

*Corat Coret Art Merchandise is a brand that sells bags and other merchandise made from cloth. So far, Corat Coret has marketed its products in 2 ways, namely offline by opening a stand at events, and through social media Instagram. However, on Instagram, Corat Coret does not display the uniqueness and details of its products, in this thesis, researchers try to analyze existing problems and apply current information on technological advances. Then steps are taken to create a video ad with Live Shot and Parallax Effect techniques. Parallax Effect is a technique to make photos have dimensions that can move with others, meaning to make 2D objects live into 3D or commonly called 2.5D. This technique is used in the creation of the Doodle Art Merchandise advertisement. Insights from the video show a 76% increase in likes, an 86% increase in profile visits and an increase in the number of followers by 4 within 2 days.*

*Keywords: Parallax Effect, Live Shot, Corat Coret.*

