

**PENGGABUNGAN *MOTION GRAPHIC* dan *LIVE SHOOT* pada
PEMBUATAN IKLAN DISTRO *VAN CELEBES***

SKRIPSI



disusun oleh

Hasrul Alif Pratama

11.11.5012

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PENGGABUNGAN *MOTION GRAPHIC* dan *LIVE SHOOT* pada
PEMBUATAN IKLAN DISTRO *VAN CELEBES***

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Hasrul Alif Pratama

11.11.5012

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGGABUNGAN *MOTION GRAPHIC* dan *LIVE SHOOT* pada
PEMBUATAN IKLAN DISTRO *VAN CELEBES***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hasrul Alif Pratama

11.11.5012

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Maret 2017

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGGABUNGAN *MOTION GRAPHIC* dan *LIVE SHOOT* pada PEMBUATAN IKLAN DISTRO *VAN CELEBES*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hasrul Alif Pratama

11.11.5012

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197



Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Oktober 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang sebelumnya 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.

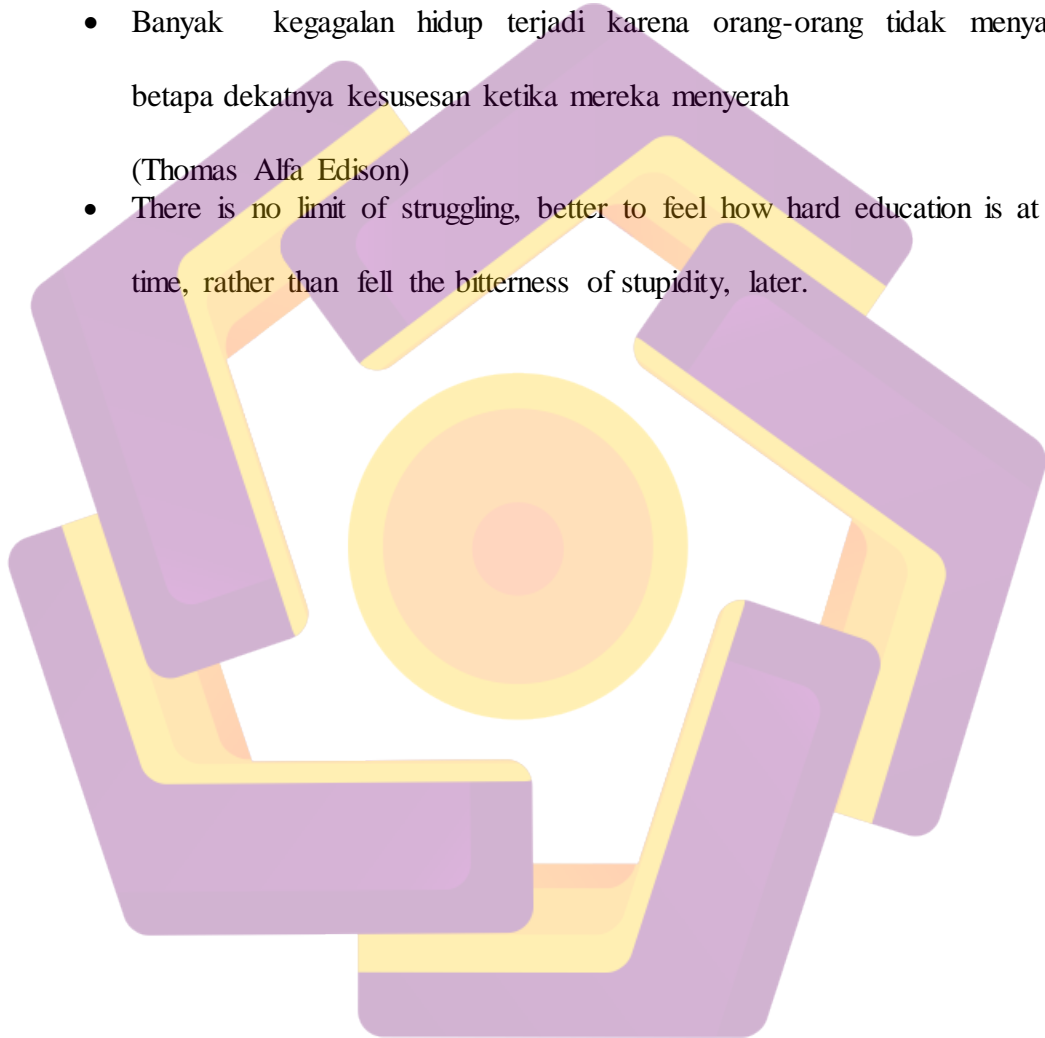
Yogyakarta, 6 September 2017

Hasrul Alif Pratama

NIM 11.11.5012

MOTTO

- Janganlah takut untuk melangkah, karena jarak 1000 mil dimulai dengan langkah pertama.
- Banyak kegagalan hidup terjadi karena orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya kesuksesan ketika mereka menyerah
(Thomas Alfa Edison)
- There is no limit of struggling, better to feel how hard education is at this time, rather than fell the bitterness of stupidity, later.



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'amin, segala puji hanya milik Allah SWT, Yang Maha Mengetahui segala yang ada di langit dan di bumi. Kata yang pertama yang terucap sebagai rasa syukur kepada Allah SWT, atas segala rahmat & karunia-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT pemilik alam semesta yang memberikan segala rahmat, nikmat dan karunia-Nya.
2. Kedua orang tua tersayang dan semua keluarga tercinta, terimakasih atas segala do'a, kerja keras & kasih sayangnya.
3. Dosen pembimbing, Agus Purwanto, M.Kom. terimakasih atas bimbingannya dalam pengerjaan skripsi, terutama untuk kritik dan saran dari awal pengerjaan skripsi sampai selesai.
4. Lady Ayu Sri Wijayanti, S.Pi. yang selalu ada memberikan support serta motivasi.
5. Dan yang terakhir yaitu untuk sahabat – sahabat dan teman – teman saya terutama dari kelas 11-S1 TI-06 di Universitas AMIKOM Yogyakarta terimakasih untuk pelajaran berharga yang selalu kalian berikan untuk saya.

KATA PENGATAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu 'alaikum wr.wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umatnya-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan studi jenjang program S1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.

4. Kedua orang tua kami beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan serta materil dan doa.
5. Ronal, S.Kom., Agus dan seluruh kerabat asrama LANGKANAE Luwu Timur, Yogyakarta.
6. Teman-teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangannya dan kelemah-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun disisi lain penulis juga berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 6 September 2017

Penulis

Hasrul Alif Pratama

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
INTISARI	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1. Metode Pengumpulan Data	3
1.6.2. Metode Analisis Data	4
1.6.3. Metode Produksi	4
1.6.3.1. Produksi	4
1.6.3.2. Pra Produksi	5
1.6.3.3. Pasca Produksi	5
1.6.4. Metode Evaluasi	6
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II	9
LANDASAN TEORI	9
2.1. Tinjauan Pustaka	9
2.2. Multimedia	10
2.2.1. Sejarah Multimedia	10
2.2.2. Pengertian Multimedia	10
2.2.3. Unsur-unsur Multimedia	11
2.2.4. Jenis Multimedia	12
2.3. Konsep Motion Graphic	13

2.3.1.	Pengertian Motion Graphic	13
2.3.2.	Elemen-Elemen <i>Motion Graphic</i>	14
2.3.2.1.	Animasi 2D atau 3D	14
2.3.2.2.	Video	15
2.3.2.3.	Film.....	15
2.3.2.4.	Tipografi.....	15
2.3.2.5.	Ilustrasi.....	16
2.3.2.6.	Fotografi.....	16
2.3.2.7.	Musik.....	17
2.4.	Konsep Animasi.....	17
2.4.1.	Pengertian Animasi	17
2.4.2.	Jenis Animasi	18
2.4.3.	Prinsip Dasar Animasi.....	19
2.5.	Konsep <i>Live Shoot</i>	25
2.6.	Konsep Dasar Iklan.....	26
2.6.1.	Definisi Iklan.....	26
2.6.2.	Jenis-Jenis Iklan	27
2.6.2.1.	Iklan Cetak.....	27
2.6.2.2.	Iklan Advertorial	28
2.6.2.3.	Iklan Display	28
2.6.2.4.	Iklan Elektronik	29
2.6.2.5.	Iklan Perusahaan.....	30
2.6.2.6.	Iklan Layanan Masyarakat	30
2.7.	Konsep Promosi.....	30
2.7.1.	Pengertian Promosi	30
2.7.2.	Fungsi Promosi.....	30
2.7.3.	Tujuan Promosi	31
2.8.	Tahap Pembuatan Animasi <i>Motion Graphic</i>	31
2.8.1.	Tahap PraProduksi	31
2.8.2.	Produksi.....	34
2.8.2.1.	Gambar	34
2.8.2.2.	Suara	35
2.8.2.3.	Animasi.....	35
2.8.2.4.	<i>Shooting</i>	35
2.8.3.	Pasca Produksi.....	36
2.8.3.1.	Editing	36
2.8.3.2.	<i>Color Grading</i>	36
2.8.3.3.	<i>Rendering</i>	37
2.9.	Metode Analisis	37
2.9.1.	Analisis S.W.O.T	37

2.9.1.1.	<i>Strength</i> (Kekuatan).....	38
2.9.1.2.	<i>Weakness</i> (Kelemahan)	38
2.9.1.3.	<i>Opportunity</i> (Peluang)	39
2.9.1.4.	<i>Threats</i> (Ancaman).....	39
2.9.2.	Matriks S.W.O.T	39
2.9.3.	Analisis Kebutuhan	40
2.9.3.1.	Kebutuhan Fungsional.....	40
2.9.3.2.	Kebutuhan Sistem Non Fungsional	41
2.10.	Evaluasi.....	41
BAB III Metode Penelitian.....		42
3.1.	Gambaran Umum.....	42
3.1.1.	Latar Belakang Distro Van Celebes	42
3.1.2.	Visi dan Misi	42
3.1.2.1.	Visi	42
3.1.2.2.	Misi.....	43
3.1.3.	Logo	43
3.1.4.	Struktur organisasi.....	44
3.1.5.	Informasi kontak	44
3.2.	Pengumpulan Data	44
3.2.1.	Metode Observasi.....	44
3.2.2.	Metode Wawancara	46
3.3.	Analisis Masalah.....	48
3.3.1.	Analisis SWOT	48
3.3.1.1.	<i>Strenght</i> (Kekuatan).....	48
3.3.1.2.	<i>Weakness</i> (Kelemahan)	49
3.3.1.3.	<i>Opportunity</i> (Peluang)	49
3.3.1.4.	<i>Threat</i> (Ancaman)	50
3.3.2.	Matrik SWOT.....	50
3.3.3.	Kelemahan Media Lama	54
3.3.4.	Solusi Yang Ditawarkan.....	55
3.4.	Analisis Kebutuhan Sistem	55
3.4.1.	Analisis Kebutuhan Fungsional/Informasi.....	56
3.4.2.	Analisis Kebutuhan NonFungsional.....	56
3.4.2.1.	Kebutuhan Perangkat Lunak	57
3.4.2.2.	Kebutuhan Perangkat Keras	57
3.4.2.3.	Kebutuhan Sumber Daya Manusia	58
3.5.	Rancangan Pra Produksi	58
3.5.1.	Ide Cerita	58
3.5.2.	Tema	58
3.5.3.	Rancangan Naskah Iklan.....	58

3.5.4.	Rancangan <i>Storyboard</i>	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		64
4.1.	Produksi	64
4.1.1.	Pembuatan Design Grafis	64
4.1.2.	<i>Shooting</i>	67
4.1.3.	Capture	69
4.1.4.	Editing Video	70
4.1.5.	Voice Over	75
4.1.5.1.	Recording	75
4.1.5.2.	<i>Audio Editing</i>	76
4.2.	Pasca Produksi	79
4.2.1.	Compositing dan Editing.....	79
4.2.2.	Editing penambahan Sound dan Musik.....	86
4.2.3.	Rendering	88
4.3.	Pembahasan.....	90
4.3.1.	Alpha Testing	90
4.3.2.	Beta Testing.....	93
BAB V.....		97
PENUTUP.....		97
5.1.	Kesimpulan	97
5.2.	Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA		100
LAMPIRAN		103

DAFTAR GAMBAR

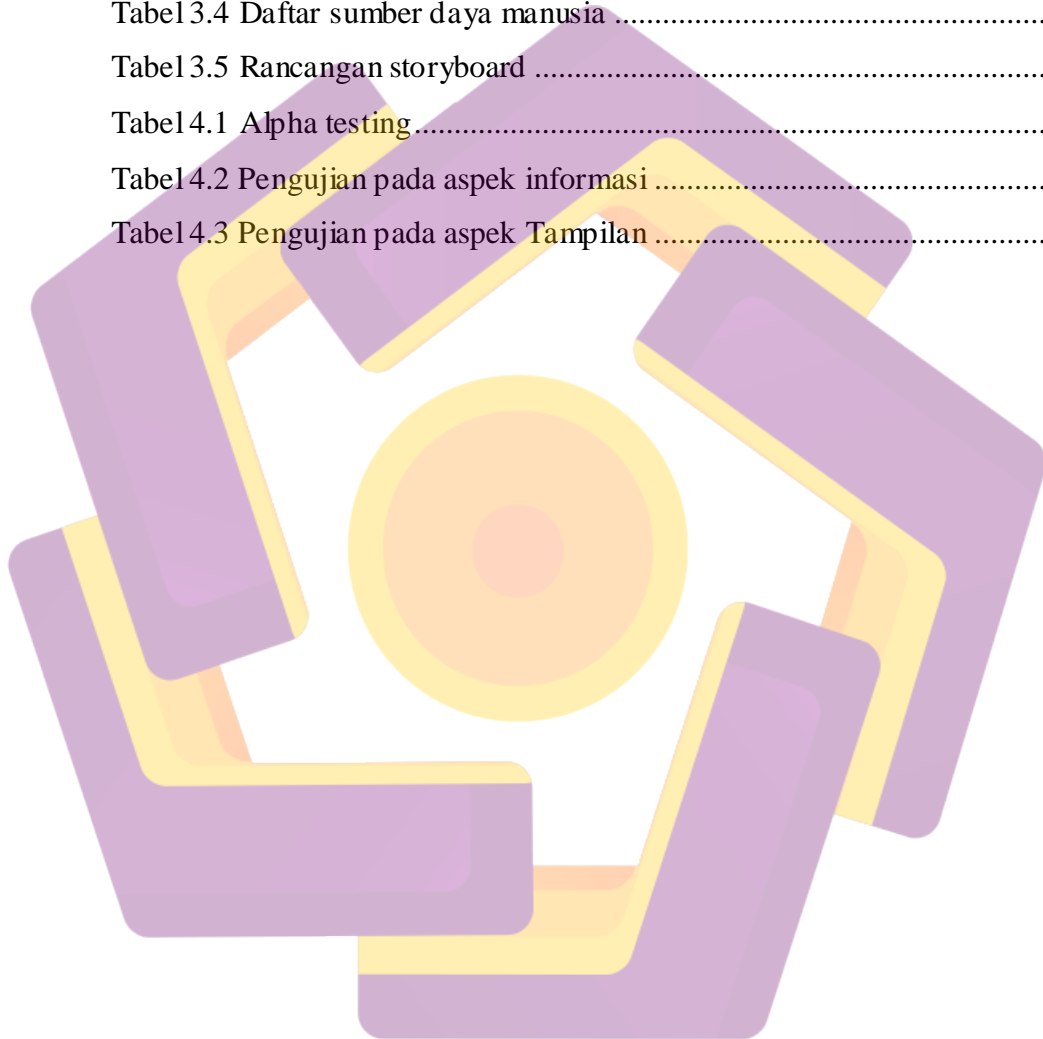
Gambar 2.1 Unsur –unsur multimedia.....	12
Gambar 2.2 Animasi 2D	14
Gambar 2.3 Animasi 3D	14
Gambar 2.4 Font tipografi untuk desain	15
Gambar 2.5 Contoh ilustrasi kota	16
Gambar 2.6 Komposisi dan elemen penting tipografi	17
Gambar 2.7 Stop motion animasi	18
Gambar 2.8 Solid drawing	19
Gambar 2.9 Timing and spacing	20
Gambar 2.10 Secondary action	20
Gambar 2.11 Ease in and out	21
Gambar 2.12 Anticipation	21
Gambar 2.13 Follow thought and overlapping action	22
Gambar 2.14 Arch	22
Gambar 2.15 Exaggeration	23
Gambar 2.16 Elastisitas	23
Gambar 2.17 Staggering	24
Gambar 2.18 Appeal	24
Gambar 2.19 Iklan Baris	27
Gambar 2.20 Iklan kolom	27
Gambar 2.21 Iklan Advertorial	28
Gambar 2.22 Iklan display	28
Gambar 2.23 Story board	33
Gambar 3.1 Logo	42
Gambar 3.2 Struktur organisasi	43
Gambar 3.3 Brosur pricelist.....	44
Gambar 3.4 Sablon kaos dan topi satuan.....	44
Gambar 3.5 Media sosial	45

Gambar 4.1 New file.....	63
Gambar 4.2 Pengaturan lembar kerja	64
Gambar 4.3 Pentool and sahape tool	64
Gambar 4.4 Pembuatan asset dan tangan	64
Gambar 4.5 Pewarnaan asset tangan dan handphone	65
Gambar 4.6 Eksistensi dan penyimpanan.....	65
Gambar 4.7 Beberapa gambar objek	66
Gambar 4.8 Style picture setting	67
Gambar 4.9 Setting video size	67
Gambar 4.10 Tata costum van celedes	68
Gambar 4.11 Teknik kamera close up	68
Gambar 4.12 Video liveshoot	69
Gambar 4.13 Menu sequence	69
Gambar 4.14 New projek seting	70
Gambar 4.15 Menu sequence preset.....	70
Gambar 4.16 Menu import	71
Gambar 4.17 Tampilan video setelah didrag.....	71
Gambar 4.18 Razor tool.....	72
Gambar 4.19 Video effect.....	72
Gambar 4.20 Colorista setting	72
Gambar 4.21 Warp stabilizer setting	73
Gambar 4.22 Export setting	73
Gambar 4.23 Rendering	74
Gambar 4.24 Proses recording.....	75
Gambar 4.25 Multi track session	75
Gambar 4.26 Hasil perekaman	76
Gambar 4.27 Hasil pemotongan	76
Gambar 4.28 Effect dynamic processing.....	76
Gambar 4.29 Curva effect dynamic processing custom.....	77
Gambar 4.30 Export file	77
Gambar 4.31 Export setting	77

Gambar 4.32 New compotion.....	78
Gambar 4.33 Mengimport file	79
Gambar 4.34 Import file dengan format .ai	79
Gambar 4.35 Drag asset layer comp	80
Gambar 4.36 Proses compositing	80
Gambar 4.37 Motion graphic opening setelah penambahan back ground	80
Gambar 4.38 Pengaturan transformasi scale dan opacity	81
Gambar 4.39 Tampilan image setelah transformasi	81
Gambar 4.40 Tampilan comp scene 1	82
Gambar 4.41 Tampilan comp scene 2	82
Gambar 4.42 Penganimasian menggunakan puppet tool	82
Gambar 4.43 Tampilan scomp scene 3	83
Gambar 4.44 Tampilan scomp scene 4	83
Gambar 4.45 Tampilan scomp scene 5	84
Gambar 4.46 Transformasi utama	84
Gambar 4.47 Setting pada adobe premiere CS6	85
Gambar 4.48 Import file narasi backsound dan musik	86
Gambar 4.49 Import file after effect CS6	86
Gambar 4.50 Tampilan import file kedalam timeline	87
Gambar 4.51 Tampilan setelah dilakukan editing	87
Gambar 4.52 Export file	88
Gambar 4.53 Export setting	89

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 S.W.O.T Matrik	39
Tabel 3.1 Tabel SWOT	50
Tabel 3.2 Daftar perangkat lunak yang digunakan	57
Tabel 3.3 Daftar perangkat keras yang digunakan	57
Tabel 3.4 Daftar sumber daya manusia	58
Tabel 3.5 Rancangan storyboard	61
Tabel 4.1 Alpha testing	91
Tabel 4.2 Pengujian pada aspek informasi	93
Tabel 4.3 Pengujian pada aspek Tampilan	94



INTISARI

Distro Van Celebes bergerak di bidang fashion, namun hanya melakukan promosi dengan pengenalan produk dari mulut ke mulut, dan media sosial, sehingga belum memiliki iklan promosi. Iklan promosi akan dirasa sulit jika hanya menggunakan livenesshoot karena salah satu keunggulan yang akan diiklankan bersifat ilustratif, oleh karena itu penggabungan dengan motion graphic dirasa sangatlah tepat untuk memvisualisasikannya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan penggabungan teknik motion graphic dan livenesshoot, dan mengenalkan Distro Van Celebes ke masyarakat luas melalui media iklan. Metode yang digunakan adalah pengumpulan data, analisis data, produksi dan evaluasi. Hasil yang di peroleh dari video penggabungan motion graphic dan livenesshoot pada pembuatan iklan Distro Van Celebes memiliki berdurasi 1 menit dengan format .mpeg dan resolusi 1280 x 720 pixel 25 framerate.

Evaluasi penelitian menggunakan kuisisioner mendapatkan hasil bahwa 77.5% setuju bahwa video ini cukup memberikan informasi, 80% setuju bahwa video ini cukup sebagai media promosi, 85% setuju bahwa tampilan grafis video ini sudah baik, 70% setuju bahwa Animasi video ini sudah baik sebagai video promosi, dan 77% setuju bahwa komposisi grafis, audio, narasi, animasi sudah baik.

Kata kunci - *Promotion Media, Motion Graphic Animation, Van Celebes, Video*

ABSTRACT

Distro Van Celebes in the field of fashion, but just doing a promotion with the introduction of products from mouth to mouth, and social media, so do not have advertising promotion. The ad campaign will be considered difficult that only use liveshoot because one of the hallmarks that will be advertised is ilustratif, therefore the merger with motion graphic is very appropriate for the visualisation.

The study aims to implement a merger of the technique motion graphic and liveshoot, and introduce Distro Van Celebes to the public through media ads. The method used is the collection of data, data analysis, production and evaluation. The result in most of the video of a merger of the motion graphic and liveshoot in the manufacture of advertising Distro Van Celebes have a duration of 1 minute with the format. mpeg and resolution 1280 x 720 pixels 25 framerate.

Evaluation research using the questionnaire results that 77.5 % agree that this video enough to provide information, 80 % agree that this video quite as promotional media, 85 % agree that the graphical display this video has been good, 70 % agree that animation video has been good as video promotion, and 77 % agreed that the composition of the graphics, audio, narrative, animation is good.

Keywords - Promotion Media, Motion Graphic Animation, Van Celebes, Video

