

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PEMESANAN
PADA ARTLAND SPORTWEAR DENGAN MENGGUNAKAN
MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Safitra Galih Sugiarto

15.12.8651

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PEMESANAN
PADA ARTLAND SPORTWEAR DENGAN MENGGUNAKAN
MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Safitra Galih Sugiarto

15.12.8651

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PEMESANAN
PADA ARTLAND SPORTWEAR DENGAN MENGGUNAKAN
MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Safitra Galih Sugiarto

15.12.8651

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal, 29 November 2018

Dosen Pembimbing,


Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.

NIK. 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PEMESANAN
PADA ARTLAND SPORTWEAR DENGAN MENGGUNAKAN
MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Safitra Galih Sugiarto

15.12.8651

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal, 25 April 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Andi Sunvoto, M.Kom.
NIK. 190302052

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164

Agus Fatkhurohman, M.Kom.
NIK. 190302249

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 April 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Saya 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 April 2019



Safitra Galih Sugiarto

NIM. 15.12.8651

MOTTO

“Kamu tidak pernah gagal sampai kamu berhenti mencoba”

-Albert Einstein-

“Apanila kamu kehilangan seseorang namun menemukan dirimu yang sebenarnya maka kamu akan menang”

-Paulo Coelho-

“Sesuatu akan terlihat tidak mungkin sampai semuanya selesai”

-Nelson Mandela-

“Jangan Menunggu, waktu tidak akan pernah tepat”

-Napoleon Hill-

“Orang bahagia merencanakan aksi bukan hasil”

-Dennis Wholey-

PERSEMBAHAN

Penulis mempersembahkan skripsi kepada semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi.

1. Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan segala nikmat dan kasih sayangnya sampai sejauh ini.
2. Kedua orang tua saya, khususnya untuk bapak saya Alm. Budi Sugiyarto terima kasih banyak atas segala upayahnya merawat dan mendidik saya sampai sejauh ini.
3. Kakak saya, semoga bisa menjadi calon ibu yang baik dan mendidik anak-anaknya kelak dengan baik.
4. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom yang telah membimbing saya dari awal sampai akhir proses pembuatan skripsi.
5. Dosen-dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu selama kuliah.
6. Kepada Muhammad Habibi selaku pemilik Artland Sportwear yang telah bersedia menjadi objek penelitian ini.
7. Teman-teman seperjuangan UNIVERSITAS AMIKOM angkatan 2015, khususnya kelas 15-S1SI-05, yang telah memberikan semangat dan dukungan, semoga dapat menggapai kesuksesan, dan semoga Allah melancarkan segala urusan yang kita hadapi.
8. Kepada teman-teman Asisten Rumpun Multimedia yang telah memberikan banyak ilmu.
9. Kepada saya sendiri yang telah berjuang dan pantang menyerah untuk mendapatkan apa yang saya inginkan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Perancangan Dan Pembuatan Video Iklan Pemesanan Pada Artland Sportwear Dengan Menggunakan Motion Graphic”.

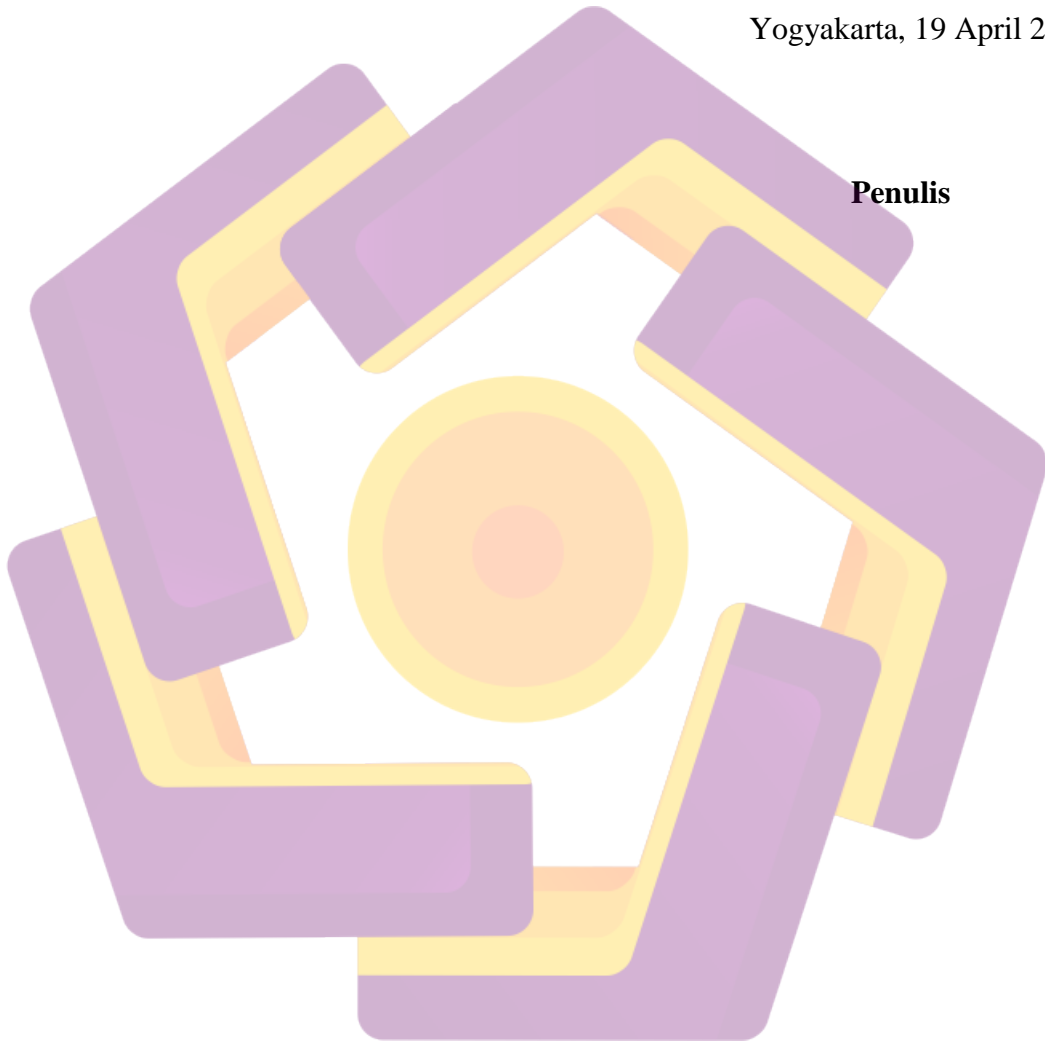
Tujuan penulisan skripsi ini untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) bagi mahasiswa program sarjana di jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Maka pada kesempatan ini saya mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ayah dan Ibu tercita senantiasa mendidik, menasehati, dan mendoakan penulis hingga menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor Univeristas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S. Si, MT, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi.
4. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom yang telah membimbing saya dari awal sampai akhir proses pembuatan skripsi.
5. Terima kasih juga kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, khusus untuk indi terima kasih banyak atas bantuannya dalam dubbing suara dan olan yang telah membantu membuat pertanyaan kuisisioner.
6. Teman-teman 15-S1SI-05 yang telah menemani selama proses perkuliahan.

Semoga Allah Subhanahu wata'ala memberikan balasan yang lebih kepada semua yang telah ikut membantu saya dan menyelesaikan skripsi ini. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan diterima dengan senang hatidan rasa terimakasih. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi saya dan kita semua.

Yogyakarta, 19 April 2019

Penulis



DAFTAR ISI

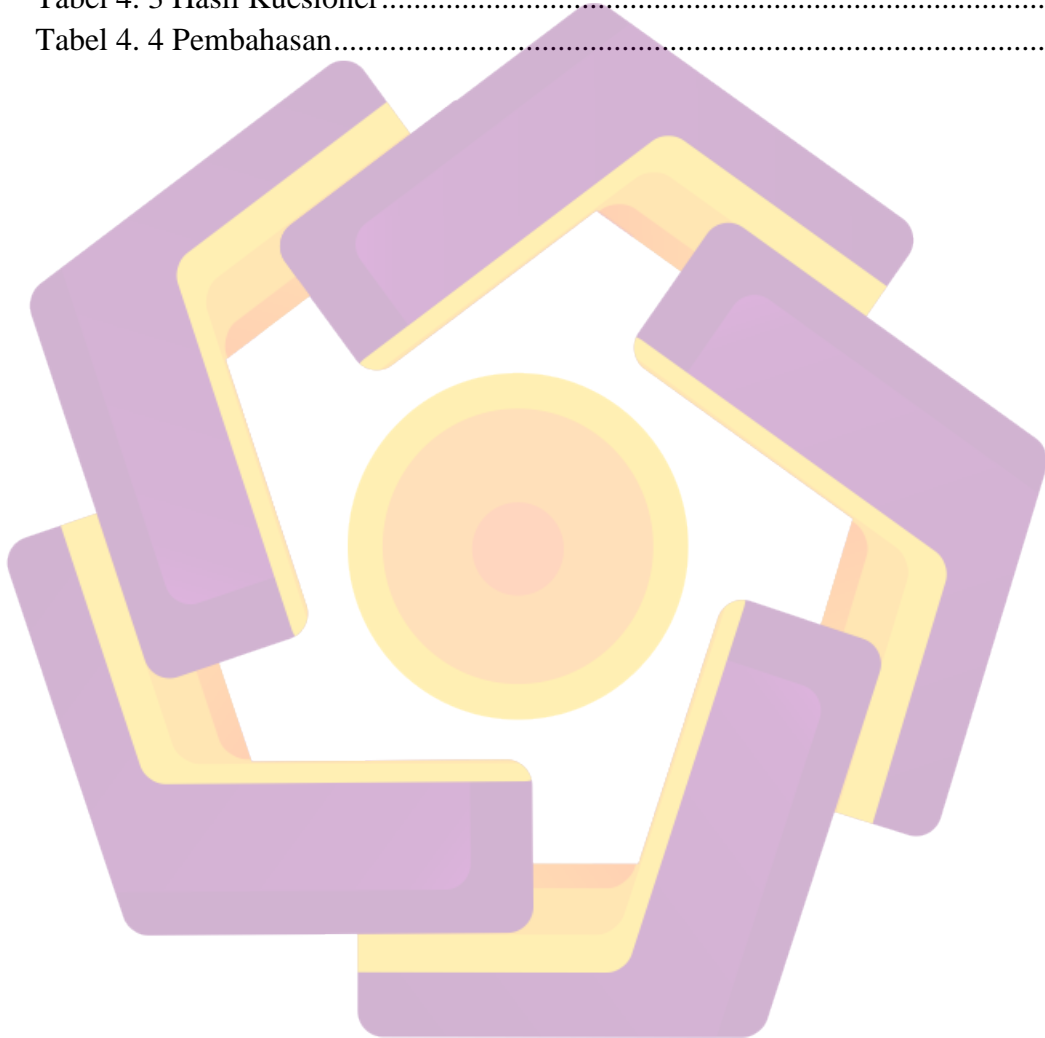
| | |
|------------------------------------|-------------------------------------|
| JUDUL | i |
| PERSETUJUAN | Error! Bookmark not defined. |
| PENGESAHAN | Error! Bookmark not defined. |
| PERNYATAAN..... | Error! Bookmark not defined. |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| ABSTRACT..... | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 3 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 3 |
| 1.6 Metode Penelitian..... | 4 |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data..... | 4 |
| 1.6.2 Metode Analisis | 5 |
| 1.6.3 Metode Perancangan | 6 |
| 1.6.4 Metode Testing..... | 6 |
| 1.7 Sistematik Penulisan..... | 6 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 8 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka | 8 |
| 2.2 Dasar Teori | 9 |
| 2.2.1 Definisi Multimedia | 9 |
| 2.2.2 Element Multimedia..... | 10 |

| | | |
|---|--|-----------|
| 2.2.3 | Definisi Video | 12 |
| 2.2.4 | Standar Video | 12 |
| 2.2.5 | Jenis Video | 14 |
| 2.2.6 | Definisi Iklan..... | 14 |
| 2.2.7 | Jenis – Jenis Iklan | 15 |
| 2.2.8 | Fungsi dan Tujuan Iklan..... | 15 |
| 2.2.9 | Kelebihan dan Kelemahan Iklan di Internet..... | 16 |
| 2.2.10 | Definisi Motion Graphic | 17 |
| 2.3 | Analisis SWOT..... | 20 |
| 2.3.1 | Strength | 20 |
| 2.3.2 | Weakness..... | 20 |
| 2.3.3 | Opportunities..... | 21 |
| 2.3.4 | Threats..... | 21 |
| 2.4 | Metode Perancangan | 21 |
| 2.4.1 | Tahap Pra produksi | 21 |
| 2.4.2 | Tahap Produksi | 22 |
| 2.4.3 | Tahap Pasca produksi..... | 23 |
| 2.5 | Metode Testing..... | 23 |
| 2.5.1 | Skala Likert | 23 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN | | 25 |
| 3.1 | Tinjauan Umum..... | 25 |
| 3.1.1 | Profile Perusahaan Artland Sportwear | 25 |
| 3.1.2 | Visi dan Misi Artland Sportwear | 25 |
| 3.1.3 | Logo Perusahaan Artland Sportwear | 26 |
| 3.1.4 | Sejarah Singkat Artland Sportwear | 26 |
| 3.2 | Pengumpulan Data | 27 |
| 3.2.1 | Observasi..... | 27 |
| 3.2.2 | Wawancara..... | 29 |
| 3.3 | Analisis..... | 33 |
| 3.3.1 | Analisis SWOT | 33 |
| 3.4 | Analisis Kebutuhan | 35 |

| | | |
|-----------------------------|--|-----------|
| 3.4.1 | Analisis Kebutuhan Fungsional | 35 |
| 3.4.2 | Analisis Kebutuhan Non Fungsional | 36 |
| 3.5 | Perancangan Video Iklan..... | 38 |
| 3.5.1 | Tahap Pra Produksi | 38 |
| 3.5.2 | Merancang Ide dan Konsep Iklan | 38 |
| 3.5.3 | Merancang Naskah Iklan..... | 39 |
| 3.5.4 | Merancang Storyboard | 44 |
| BAB IV | IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | 48 |
| 4.1 | Tahap Produksi..... | 48 |
| 4.1.1 | Pembuatan Asset (design)..... | 49 |
| 4.1.2 | Perwarnaan (Coloring)..... | 51 |
| 4.1.3 | Penyimpanan (export)..... | 52 |
| 4.1.4 | Perekaman Narasi (Dubbing) dan Editing Audio | 60 |
| 4.2 | Tahap Pasca Produksi..... | 64 |
| 4.2.1 | Compositing | 65 |
| 4.2.2 | Editing..... | 77 |
| 4.2.3 | Rendering Akhir..... | 80 |
| 4.3 | Hasil Akhir Video Iklan | 80 |
| 4.4 | Implementasi | 81 |
| 4.5 | Metode Testing..... | 90 |
| 4.6 | Pembahasan | 93 |
| BAB V | PENUTUP..... | 97 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 97 |
| 5.2 | Saran..... | 98 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 99 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3. 1 Wawancara..... | 30 |
| Tabel 3. 2 Storyboard..... | 44 |
| Tabel 4. 1 Asset Lainnya..... | 52 |
| Tabel 4. 2 Penentuan Interval Pengujian..... | 91 |
| Tabel 4. 3 Hasil Kuesioner..... | 92 |
| Tabel 4. 4 Pembahasan..... | 94 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2. 1 Element Multimedia..... | 10 |
| Gambar 3. 1 Logo Artland Sportwear..... | 26 |
| Gambar 3. 2 Video Motion Graphic - Motion Graphics Portfolio..... | 27 |
| Gambar 3. 3 Video Motion Graphic - Motion Graphic Video of Wonderful Indonesia | 28 |
| Gambar 3. 4 Video Motion Graphic - Motion Graphics & Animation Portfolio . | 28 |
| Gambar 4. 1 Penggunaan Software..... | 48 |
| Gambar 4. 2 Pengembangan Video Iklan | 48 |
| Gambar 4. 3 Loading Screen Corel Draw X8..... | 49 |
| Gambar 4. 4 Tampilan Awal Corel Draw X8 | 49 |
| Gambar 4. 5 Membuat Lembar kerja Baru di Corel Draw X8..... | 50 |
| Gambar 4. 6 Lembar kerja Baru Corel Draw X8..... | 50 |
| Gambar 4. 7 Membuat Objek Jersey..... | 51 |
| Gambar 4. 8 Memberikan Warna Pada Objek Jersey | 51 |
| Gambar 4. 9 Export File PNG di Corel Draw X8..... | 52 |
| Gambar 4. 10 Loading Screen Adobe Audition CS 6..... | 61 |
| Gambar 4. 11 Tampilan Awal Adobe Audition CS 6 | 61 |
| Gambar 4. 12 Import File Rekaman di Adobe Audition..... | 62 |
| Gambar 4. 13 Capture Noise print | 62 |
| Gambar 4. 14 Noise Reductions | 63 |
| Gambar 4. 15 Noise Telah di Hilangkan..... | 63 |
| Gambar 4. 16 Export File Audio..... | 64 |
| Gambar 4. 17 File Audio Narasi | 64 |
| Gambar 4. 18 Loading Screen Adobe After Effect CS6..... | 65 |
| Gambar 4. 19 Import File Asset dan Buat Folder Scene..... | 66 |
| Gambar 4. 20 New Compositing Adobe After Effect CS6..... | 66 |
| Gambar 4. 21 Compositing Yang Telah di Buat..... | 67 |
| Gambar 4. 22 Scene 1 | 68 |
| Gambar 4. 23 Scene 2 | 68 |
| Gambar 4. 24 Scene 3 | 69 |
| Gambar 4. 25 Scene 4 | 70 |
| Gambar 4. 26 Scene 5 | 71 |
| Gambar 4. 27 Scene 6 | 72 |
| Gambar 4. 28 Scene 7 | 72 |
| Gambar 4. 29 Scene 8 | 73 |
| Gambar 4. 30 Scene 9 dan 10 | 74 |
| Gambar 4. 31 Scene 11 | 74 |
| Gambar 4. 32 Scene 12 | 75 |
| Gambar 4. 33 Scene 13 | 75 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4. 34 Rendering Tahap Awal | 76 |
| Gambar 4. 35 Hasil Rendering Tahap Awal | 76 |
| Gambar 4. 36 Loading Screen Adobe Premiere Pro CC 2015..... | 77 |
| Gambar 4. 37 Membuat New Project..... | 77 |
| Gambar 4. 38 Membuat New Sequence..... | 78 |
| Gambar 4. 39 Membuat Folder | 78 |
| Gambar 4. 40 Import File Dalam Folder..... | 79 |
| Gambar 4. 41 Penggabungan file Dalam Satu Copositing..... | 79 |
| Gambar 4. 42 Rendering | 80 |
| Gambar 4. 43 Hasil Akhir Video Iklan | 80 |
| Gambar 4. 44 Kelola Halaman..... | 81 |
| Gambar 4. 45 Buat Halaman..... | 82 |
| Gambar 4. 46 Isi Bisnis atau Merek..... | 82 |
| Gambar 4. 47 Facebook Page Berhasil Dibuat | 82 |
| Gambar 4. 48 Kelola Iklan | 83 |
| Gambar 4. 49 Pengaturan..... | 83 |
| Gambar 4. 50 Pengaturan Pembayaran | 83 |
| Gambar 4. 51 Bank Transfer..... | 84 |
| Gambar 4. 52 Isi Saldo..... | 84 |
| Gambar 4. 53 Lanjutkan | 85 |
| Gambar 4. 54 Bank Transfer..... | 85 |
| Gambar 4. 55 Saldo Berhasil Terisi | 86 |
| Gambar 4. 56 Akun Bisnis..... | 86 |
| Gambar 4. 57 Pilih Video Iklan | 87 |
| Gambar 4. 58 Isi Data Video Iklan | 88 |
| Gambar 4. 59 Menunggu Persetujuan..... | 88 |
| Gambar 4. 60 Berhasil Tanyang Di Instagram..... | 89 |
| Gambar 4. 61 Insight Promosi | 90 |

INTISARI

Artland Sportwear merupakan usaha yang bergerak di bidang konveksi pakaian. Artland Sportwear selama ini memproduksi custom jersey dan clothing. Dalam mengiklankan produk, pihak Artland Sportwear masih menggunakan media cetak poster dan kartu nama dalam media cetak tersebut informasi yang di berikan masih terbatas. Sehingga jika ada pemesan yang ingin memesan produk mereka masih harus menanyakan kepada pihak Artland Sportwear.

Untuk itu, dalam skripsi ini peneliti mencoba untuk membuat media iklan pemesan pada Artland Sportwear untuk memudahkan costumer dalam memesan produk pada Artland Sportwear. Untuk membuat media iklan tersebut aplikasi yang di gunakan adalah corel draw, adobe after effect, dan adobe premier pro.

Hasil dari pembuatan media iklan untuk Artland Sportwear ini adalah berupa video iklan motion graphic.

Kata Kunci : video iklan, Artland Sportwear, motion graphic.

ABSTRACT

Artland Sportwear is a business that is engaged in clothing convection. Artland Sportwear has been producing custom jersey and clothing. In advertising products, Artland Sportwear still uses poster and name card print media in the print media, the information provided is still limited. So if there is a buyer who wants to order a product they still have to ask the Artland Sportwear.

For this reason, in this thesis, the researcher tries to create a media for ordering advertisements on Artland Sportwear to make it easier for customers to order products on Artland Sportwear. To create ad media, the applications that are used are corel draw, adobe after effect, and adobe premier pro.

The results of making advertising media for Artland Sportwear are in the form of motion video advertising videos.

Keywords : advertising video, Artland Sportwear, motion graphic.