

**VIDEO IKLAN BOOMING GAME SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN  
MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muhammad Rifqi Nur Adli**

**15.12.8569**

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

**VIDEO IKLAN BOOMING GAME SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN  
MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Muhammad Rifqi Nur Adli**

**15.12.8569**

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

## **PERSETUJUAN**

### **SKRIPSI**

#### **VIDEO IKLAN BOOMING GAME SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Rifqi Nur Adli**

15.12.8569

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 30 Oktober 2018

Dosen Pembimbing,

  
**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.**  
NIK. 190302164

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### VIDEO IKLAN BOOMING GAME SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Rifqi Nur Adli**

**15.12.8569**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 November 2019

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

Agus Fatkhurohman, M.Kom.  
NIK. 190302249

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.  
NIK. 190302164

Alfie Nur Rahmi, M.Kom.  
NIK. 190302240

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 28 November 2019



**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya 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 atas 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, 28 November 2019



Muhammad Rifqi Nur Adli

NIM. 15.12.8569

## **MOTTO**

“Kalau kamu tak pernah mencoba, maka kamu tak akan pernah tau”



## PERSEMBAHAN

Yang Utama Dari Segalanya....

Puji dan syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang sudah selalu mendampingi saya dalam proses mengerjakan skripsi ini, yang memperlancar dan permudah saya dalam berjalannya proses pengerjaan skripsi ini.

Ibunda dan Ayahanda Tercinta

Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga ku persembahkan karya kecilku ini kepada Mama dan Bapak saya yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, cinta kasih setiap harinya dan selalu menyelipkan nama saya dalam didoa kalian setiap harinya. Selalu mendukung saya dalam segala sesuatu yang saya lakukan. Mungkin ini hanya selembar kertas yang belum bisa memberi sesuatu yang lebih buat kalian, tapi dengan adanya tulisan persembahan ini berarti saya sudah menyelesaikan tugas saya sebagai mahasiswa dan saya melanjutkan untuk meraih mimpi agar saya bisa membahagiakan kalian nanti nya. Doa kalian yang setiap harinya menjadi kekuatan saya. Senyum kalian yang membuat saya tidak gampang menyerah. Karena saya ingin bisa membahagiakan kalian dan membalas sama semua yang telah mama bapak lakukan kepada saya selama 22 tahun ini.

Teman Semua

Terimakasih buat kalian teman saya yang paling setia dalam hal apapun, kalian yang selalu membuat saya tersenyum Hengky, Wildan, Lalu, Agus, Rian, Fajri, Faisal, Fahmi, Abdi, Husnul, Rifky AA, Nafis, Bayu, Rudi, Dika, Lya, Nadea, Anis, dan pacar saya Ariska aku sangat beruntung dan bangga bisa mengenal kalian semua.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur terimakasih kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Video Iklan Booming Game Sebagai Media Promosi dengan Menggunakan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic”.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan Strata 1 Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat dan saran serta kerjasama dari berbagai pihak, khususnya pembimbing, segala hambatan tersebut akhirnya dapat diatasi dengan baik.

Dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kedua orang tua saya (Bapak Drs. Pathurrahman dan Ibu Erny Hermawati)
2. Adik saya (M.Shofwan Ridhani, M.Wildan Halimi, M.Dhafin Syarifi dan M.Nabil Abrori)
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.kom selaku dosen pembimbing.
4. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Teman-teman 15 S1SI 04.
6. Keluarga KM-HST Yogyakarta.

Terakhir semoga segala bantuan yang telah diberikan, support, dan lain lain senantiasa diberikan kelancaran dalam hal apapun, diberikan kesehatan dan selalu dilindungi Tuhan Yang Maha Esa. Sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat bermanfaat bagi masyarakat umum.



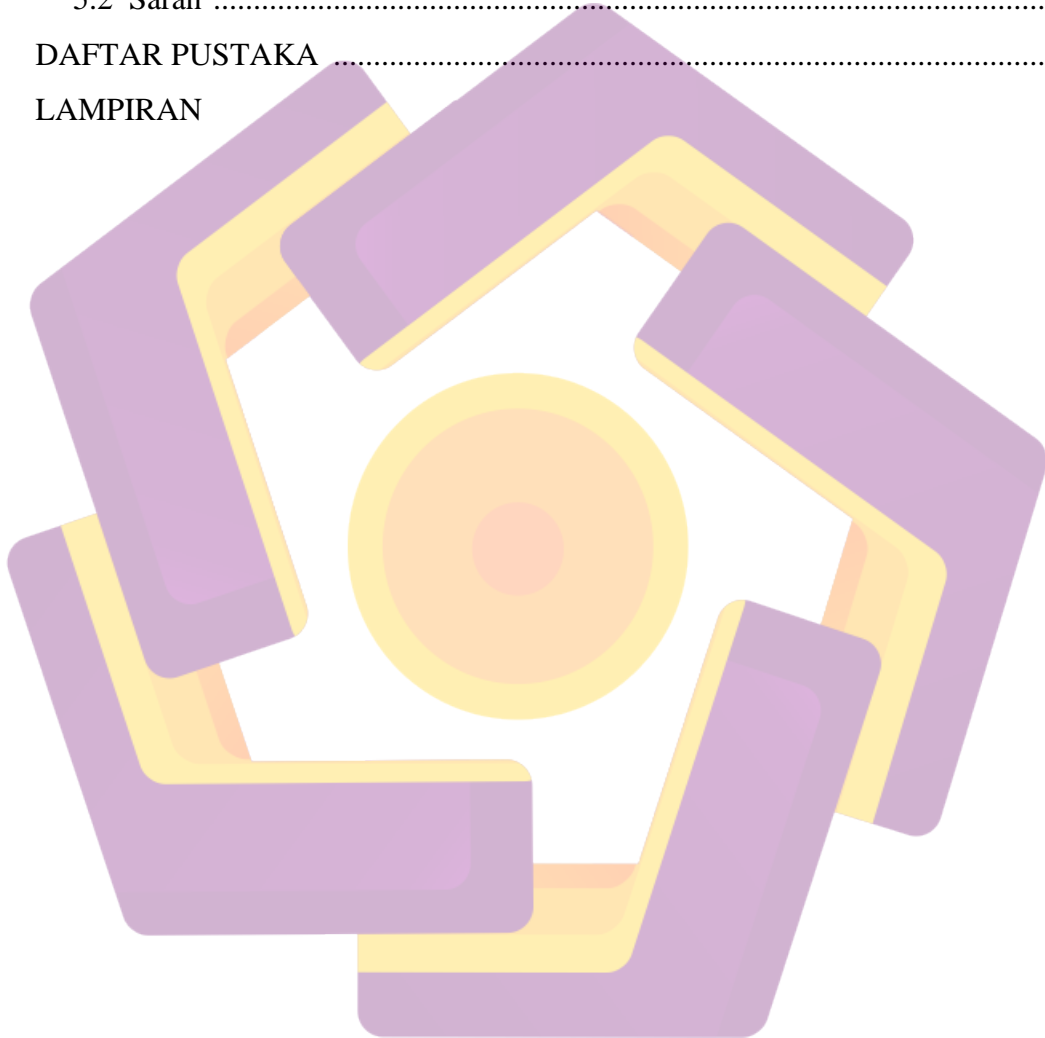
## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
INTISARI .....	xv
ABSTRACT .....	xvi
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
1.6 Metode Penelitian .....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	6
1.6.2 Metode Analisis .....	7
1.6.3 Metode Perancangan .....	7
1.6.4 Metode Testing .....	8
1.6.5 Metode Implementasi .....	8
1.7 Sistematika Penulisan .....	8
<b>BAB II Landasan Teori</b> .....	<b>10</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	10
2.2 Dasar Teori .....	12

2.2.1 Definisi Multimedia .....	12
2.2.1.1 Multimedia .....	12
2.2.2 Definisi Video .....	14
2.2.3 Standar Video .....	16
2.2.4 Iklan .....	18
2.2.5 Fungsi dan Tujuan Periklanan .....	18
2.2.6 Live Shoot .....	19
2.2.7 Motion Graphic .....	19
2.3 Metode Perancangan dan Pengembangan .....	20
2.3.1 Metode Perancangan .....	20
2.3.1.1 Pra Produksi .....	20
2.3.2 Metode Pengembangan .....	21
2.3.2.1 Produksi .....	21
2.3.2.2 Pasca Produksi .....	22
2.4 Metode Testing .....	22
2.5 Metode Implementasi .....	23
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>24</b>
3.1 Tinjauan Umum.....	24
3.1.1 Deskripsi Singkat Perusahaan .....	24
3.1.2 Visi dan Misi .....	25
3.1.2.1 Visi .....	25
3.1.2.2 Misi .....	25
3.1.3 Logo Booming Game .....	25
3.1.4 Struktur Booming Game .....	26
3.2 Pengumpulan Data .....	26
3.2.1 Metode Observasi .....	26
3.2.2 Metode Wawancara .....	27
3.3 Analisis SWOT .....	28
3.3.1 Solusi yang dapat diterapkan .....	31
3.3.2 Solusi yang dipilih .....	32
3.4 Analisis Kebutuhan .....	32

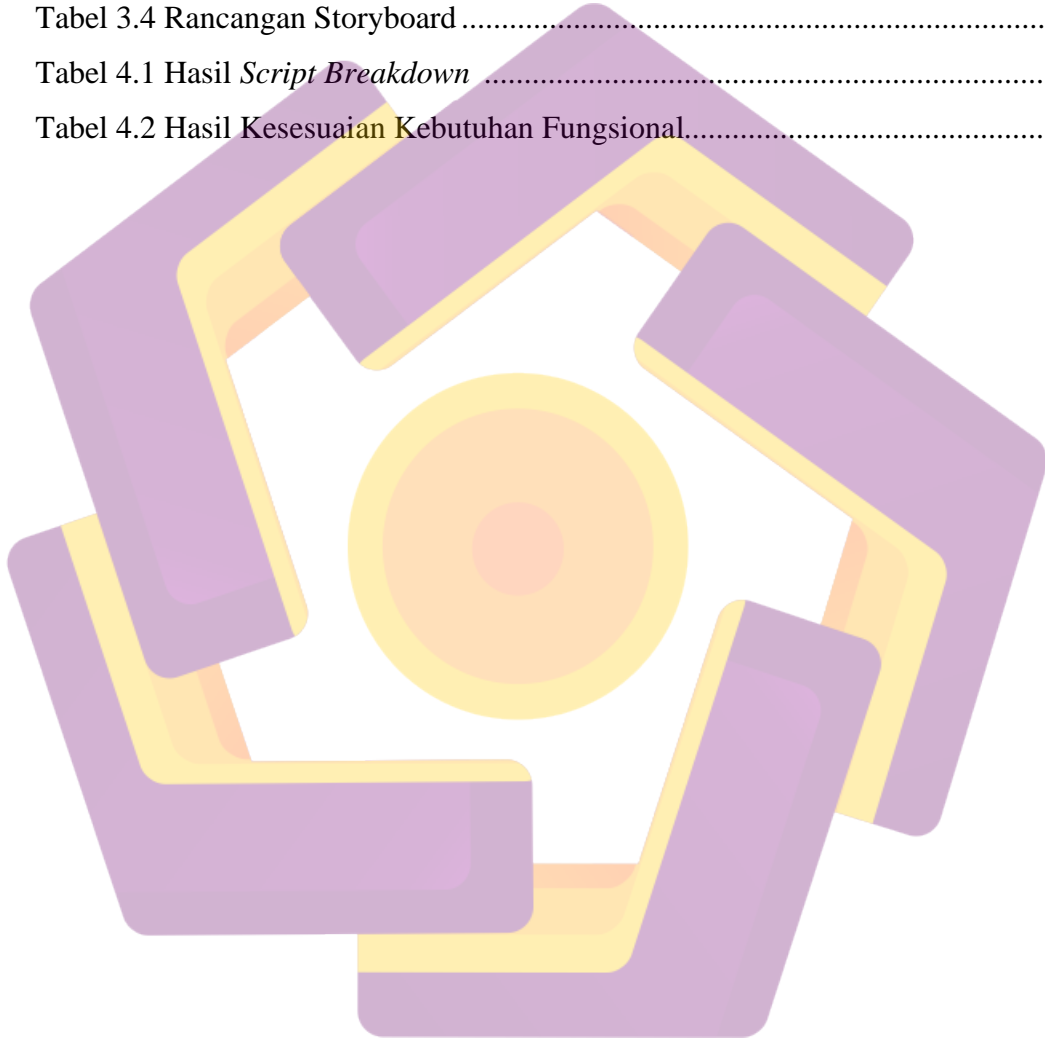
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	32
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	32
3.4.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras .....	32
3.4.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	33
3.4.2.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia .....	33
3.5 Analisis Kelayakan Teknis .....	34
3.6 Analisis Kelayakan Operasional .....	34
3.7 Analisis Kelayakan Ekonomi .....	34
3.7.1 Perhitungan Biaya Produksi .....	34
3.8 Tahap Pra Produksi .....	35
3.8.1 Ide Cerita .....	35
3.8.2 Tema Cerita .....	35
3.9 Screenplay .....	35
3.10 Storyboard .....	38
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>41</b>
4.1 Pembahasan .....	41
4.1.1 Alur Produksi .....	41
4.1.2 Produksi .....	42
4.1.2.1 Pemilihan Spot dan Menyiapkan Perlengkapan yang Digunakan ..	42
4.1.2.2 Kamera .....	42
4.1.2.3 <i>Memory Card</i> .....	43
4.1.2.4 Microphone .....	44
4.2 Hasil Pengambilan Video .....	44
4.3 Pasca Produksi .....	47
4.3.1 <i>Editing</i> .....	47
4.3.2 Proses <i>Compositioning</i> dan Pengeditan .....	48
4.3.2.1 Proses Pengeditan <i>Opening Motion Graphic</i> .....	48
4.3.2.2 Proses Pengeditan <i>Motion Graphic Playstation 4</i> .....	50
4.3.2.3 Proses Pengeditan Suara .....	54
4.3.2.4 Proses Pengeditan Adobe Premiere CC 2017.....	57
4.3.3 Proses <i>Rendering</i> .....	59

4.3.4 Hasil Akhir Produksi .....	60
4.4 Implementasi .....	60
4.4.1 <i>Publish Instagram</i> .....	61
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>63</b>
5.1 Kesimpulan .....	63
5.2 Saran .....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan standar video.....	17
Tabel 3.1 Matriks SWOT .....	30
Tabel 3.2 Biaya Produksi .....	35
Tabel 3.3 Tampilan Screenplay .....	36
Tabel 3.4 Rancangan Storyboard .....	39
Tabel 4.1 Hasil <i>Script Breakdown</i> .....	45
Tabel 4.2 Hasil Kesesuaian Kebutuhan Fungsional.....	61



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Frame Video</i> .....	17
Gambar 3.1 Logo Booming Game .....	25
Gambar 3.2 Struktur Booming Game .....	26
Gambar 3.3 Tampilan Instagram Booming Game .....	26
Gambar 4.1 Pra-Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi .....	41
Gambar 4.2 Sony A6000 .....	43
Gambar 4.3 <i>Memory Card Sandisk 32 GB</i> .....	43
Gambar 4.4 Microphone Rode SmartLav+ .....	44
Gambar 4.5 Bagian Pasca Produksi video iklan Booming Game .....	47
Gambar 4.6 Proses Import file ke After Effects CC 2017 .....	48
Gambar 4.7 Penganimasian <i>Layer per Layer</i> .....	49
Gambar 4.8 Penambahan Background pada Composition .....	49
Gambar 4.9 Hasil akhir opening dengan Motion Graphic .....	50
Gambar 4.10 Pembuatan Black Solid .....	51
Gambar 4.11 Penambahan Masking .....	51
Gambar 4.12 Penganimasian dengan menggunakan keyframe .....	52
Gambar 4.13 Penambahan efek Drop Shadow dan Wiggle Position .....	53
Gambar 4.14 Hasil Akhir Motion Graphic Playstation 4 .....	53
Gambar 4.15 Tampilan <i>Open File</i> pada Adobe Audition CC 2017 .....	54
Gambar 4.16 Tampilan Capture Noise pada Adobe Audition CC 2017 .....	55
Gambar 4.17 Apply Noise Reduction pada Adobe Audition CC 2017 .....	55
Gambar 4.18 Tampilan <i>Export</i> pada Adobe Audition CC 2017 .....	56
Gambar 4.19 Penataan video pada Adobe Premiere .....	57
Gambar 4.20 Warp Stabilizer pada video iklan .....	58
Gambar 4.21 Tampilan Color Correction Adobe Premiere CC 2017 .....	58
Gambar 4.22 <i>Rendering</i> pada video iklan .....	59
Gambar 4.23 Hasil Akhir Video Iklan .....	60
Gambar 4.24 Tampilan Instagram Booming Game .....	62
Gambar 4.25 Implementasi video iklan di Instagram Booming Game .....	62

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat bukti penyerahan tugas akhir dari objek ..... 67



## INTISARI

Booming Game adalah salah satu pusat game yang berlokasi di Daerah Istimewa Yogyakarta, pada awalnya Booming Game bernama Viper yang pada waktu itu hanya memiliki 1 cabang di Jl.Glagahsari Yogyakarta, lama kelamaan Viper mengubah namanya menjadi Booming Game, dan sekarang Booming Game memiliki dua cabang di Jl .Veteran dan juga di Jl. Perumnas.

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat video iklan Booming Game untuk memperkenalkan *game center* yang memiliki kelebihan sendiri dibandingkan dengan *game center* lainnya.

Desain video iklan ini menggunakan teknik *live shoot* and *motion graphic*. teknik dalam mengumpulkan data dan studi pustaka. Desain video iklan ini akan menampilkan banyak gambar untuk fasilitas dan keunggulan, untuk dapat membangkitkan minat publik dalam mengunjungi Booming Game, proses perancangan video iklan ini menggunakan perangkat lunak Adobe Premiere dan Adobe After Effects.

**Kata Kunci** – *Advertising Video, Live Shoot, Motion Graphic*



## **ABSTRACT**

*Booming Game is one of the game centers located in the Special Region of Yogyakarta, at first Booming Game named Viper which at that time only had 1 branch on Jl.Glagahsari Yogyakarta, over time Viper changed its name to Booming Game, and now Booming Game has two branch in Jl.Veteran and also in Jl. Perumnas.*

*The purpose of this research is to make a Booming Game advertising video to introduce a game center that has its own advantages compared to other game centers.*

*The design of this advertising video uses Live Shoot and Motion Graphic Techniques. Techniques in collecting data and library research. The design of this ad video will display a lot of images for facilities and excellence, to be able to generate public interest in visiting the Booming Game, the process of designing this ad video using Adobe Premiere software and Adobe After Effects.*

**Keywords** – Advertising Video, Live Shoot, Motion Graphic