

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN IKLAN THE VILLAGE  
PURWOKERTO SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
MENGUNAKAN TEKNIK 3D,  
MOTION GRAPHIC DAN  
LIVESHOT**

**SKRIPSI**



**disusun oleh**

**Krisna Agustian**

**15.12.8414**

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

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN IKLAN THE VILLAGE  
PURWOKERTO SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
MENGUNAKAN TEKNIK 3D,  
MOTION GRAPHIC DAN  
LIVESHOT**

**SKRIPSI**

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



**disusun oleh**

**Krisna Agustian**

**15.12.8414**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN IKLAN THE VILLAGE  
PURWOKERTO SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
MENGUNAKAN TEKNIK 3D,  
MOTION GRAPHIC DAN  
LIVESHOT**

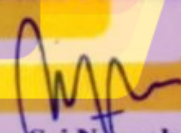
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Krisna Agustian**

**15.12.8414**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 1 Agustus 2019

**Dosen Pembimbing,**

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

**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN IKLAN THE VILLAGE**  
**PURWOKERTO SEBAGAI MEDIA PROMOSI**  
**MENGGUNAKAN TEKNIK 3D,**  
**MOTION GRAPHIC DAN**  
**LIVESHOT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Krisna Agustian**

**15.12.8414**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 13 Agustus 2019

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Ali Mustopa, M.Kom**  
**NIK. 190302192**

**Mei P. Kurniawan, M.Kom**  
**NIK. 190302187**

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

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 Agustus 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali 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, 1 Agustus 2019

METERAI  
TEMPEL

1DA08AFF939709710

6000  
ENAM RIBURUPIAH

Krisna Agystian

NIM 15.12.8414

**MOTTO**

Love others as love yourself

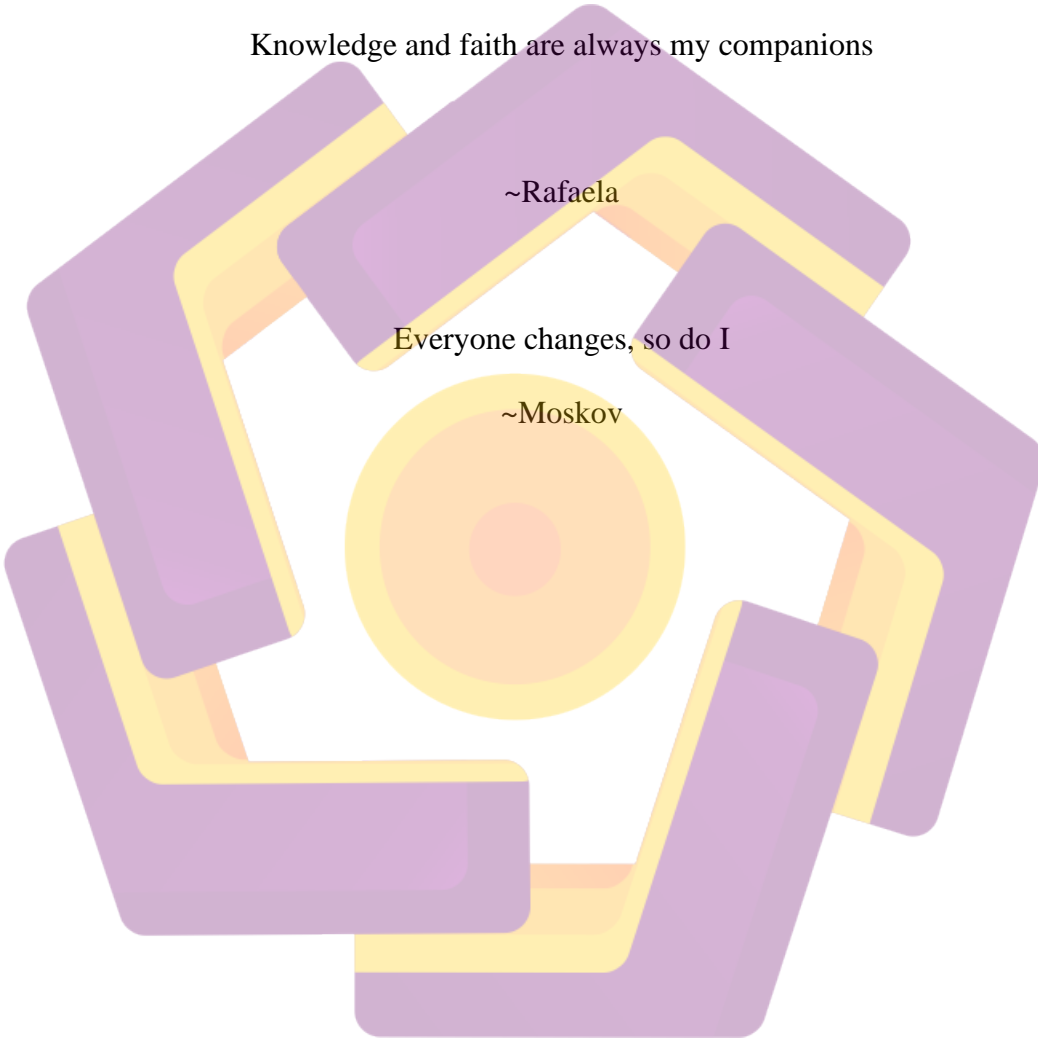
~Estes

Knowledge and faith are always my companions

~Rafaela

Everyone changes, so do I

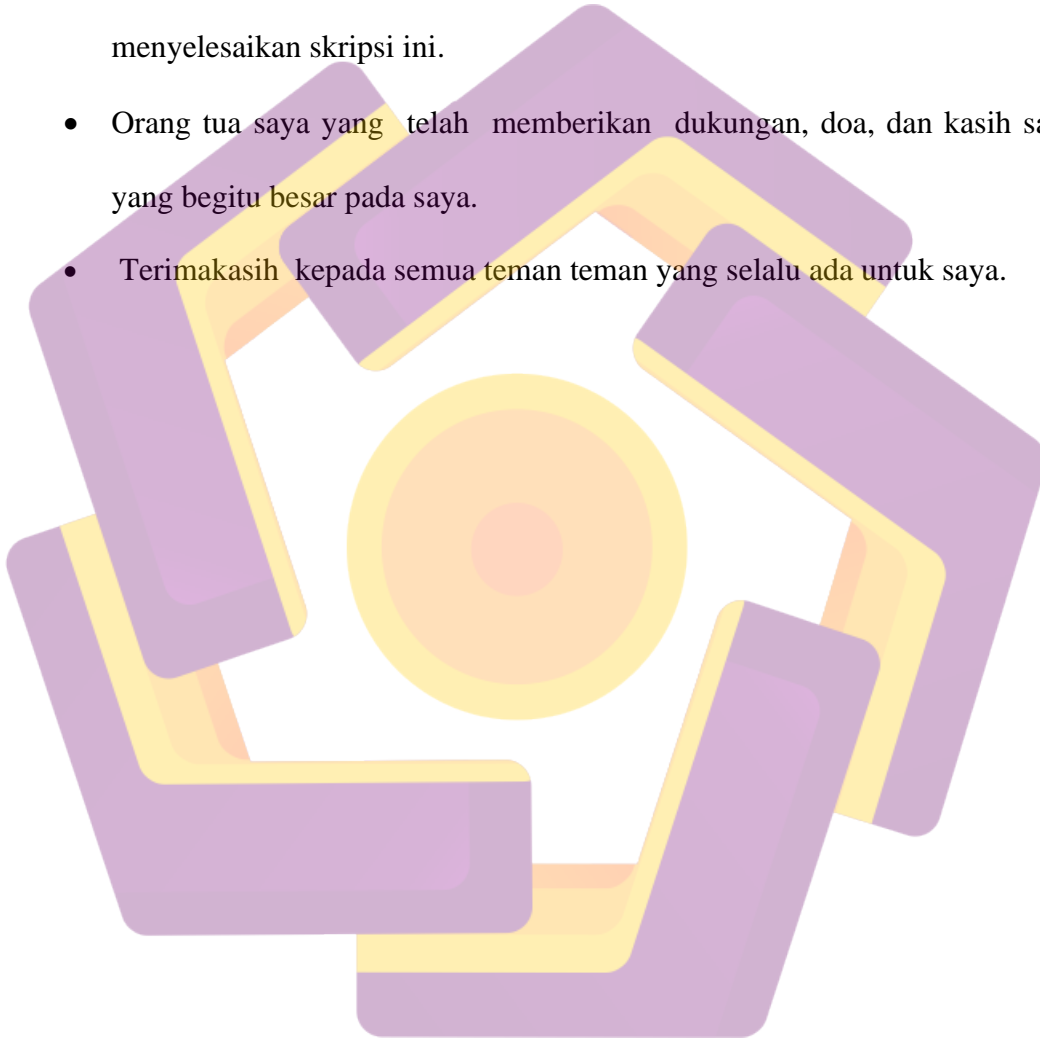
~Moskov



## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- Allah SWT yang telah memberikan anugerah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
- Orang tua saya yang telah memberikan dukungan, doa, dan kasih sayang yang begitu besar pada saya.
- Terimakasih kepada semua teman teman yang selalu ada untuk saya.



## KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Kami panjatkan puja dan puji syukur atas rahmat-NYA, sehingga Penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Pembuatan Dan Perancangan Iklan The Village Purwokerto Sebagai media Promosi menggunakan Teknik 3D, Motion Graphic dan Liveshot”.

Skripsi ini merupakan salah satu bentuk persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata Satu (S1) Jurusan Sistem Informasi pada Universitas Amikom Yogyakarta.

Ucapan terimakasih saya ucapkan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M,Kom. Selaku pembimbing.
3. Keluarga dan teman-teman yang telah mendukung hingga terselesainya skripsi ini.

Akhir kata, semoga pembuatan skripsi dan Video Iklan ini dapat bermanfaat bagi pembaca dalam menambah wawasan dan pengetahuan, khususnya dalam bidang pembuatan video iklan.

Yogyakarta, 8 Mei 2019

Krisna Agustian

NIM 15.12.8414



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
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.....	3
1.6. Metode Penelitian.....	4
2.5.1. Metode Pengumpulan Data .....	4
2.5.2. Metode Analisis .....	5
2.5.3. Metode Perancangan .....	5
2.5.4. Produksi .....	5

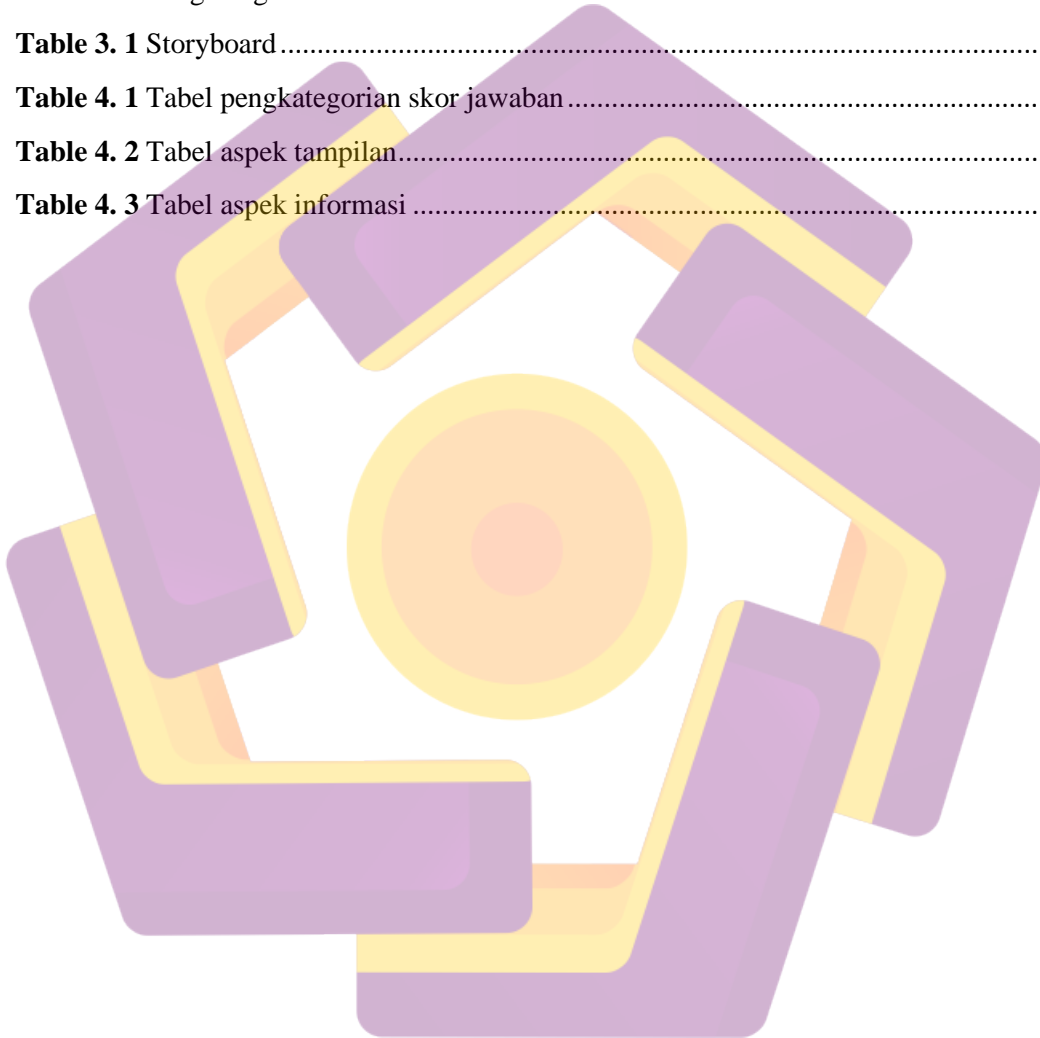
1.7.	Sistematika Penulisan.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>		<b>9</b>
2.1.	Tinjauan Pustaka .....	9
2.2.	Iklan.....	11
2.2.1.	Jenis Iklan .....	11
2.2.2.	Fungsi dan Tujuan Iklan.....	11
2.3.	Promosi.....	12
2.3.1.	Jenis-Jenis Promosi .....	14
2.3.2.	Tujuan Promosi .....	16
2.4.	3D Animasi.....	17
2.4.1.	Konsep Dasar Modelling 3D.....	17
2.5.	Motion Graphic .....	18
2.5.1.	Konsep Dasar Motion Graphic .....	18
2.6.	Liveshoot.....	20
2.6.1.	Unsur Teknik Dalam Liveshoot.....	21
2.7.	Instagram .....	22
2.7.1.	Video Instagram.....	22
2.8.	Teknik Pengambilan Gambar.....	23
2.8.1.	Pengambilan Gambar.....	23
2.8.2.	Bidikan Kamera .....	24
2.8.3.	Gerakan Kamera.....	26
2.9.	Tahap Memproduksi Iklan .....	28
2.9.1.	Tahap pra-Produksi .....	28
2.9.2.	Tahap Produksi .....	30

2.9.3.	Tahap Pasca Produksi .....	31
2.9.4.	Pengolahan Data Kuesioner .....	34
2.9.4.1.	Skala Likert.....	34
2.9.4.2.	Menentukan Interval.....	35
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>37</b>
3.1.	Tinjauan Umum.....	37
3.1.1.	Deskripsi singkat The Village Purwokerto .....	37
3.2.	Metode Pengumpulan Data .....	38
3.2.1.	Metode Wawancara.....	38
3.2.2.	Metode Observasi.....	39
3.3.	Analisis Masalah .....	41
3.3.1.	Identifikasi Masalah .....	41
3.3.2.	Analisis Kebutuhan Sistem .....	42
3.3.3.	Kebutuhan Fungsional .....	42
3.3.4.	Kebutuhan Non Fungsional.....	42
3.3.4.1.	Perangkat Keras (Hardware) .....	42
3.3.4.2.	Perangkat Lunak (Software).....	43
3.3.4.3.	Sumber Daya Manusia (Brainware) .....	43
3.4.	Analisis .....	44
3.4.1.	Analisis SWOT .....	44
3.4.1.1.	Strength (Kekuatan).....	44
3.4.1.2.	Weaknes (Kelemaham).....	44
3.4.1.3.	Opportunities (Peluang).....	45
3.4.1.4.	Threats (Ancaman) .....	45

3.5.	Perencanaan Video Promosi.....	46
3.5.1.	Konsep Perancangan Video Promosi .....	46
3.5.2.	Penentuan Ide Video .....	46
3.6.	Storyboard .....	46
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>52</b>
4.1.	Implementasi .....	52
4.2.	Produksi.....	53
4.2.1.	Perlengkapan Syuting.....	53
4.2.2.	Pengambilan Gambar.....	56
4.2.3.	Capturing.....	57
4.2.4.	Pembuatan Opening 3D .....	58
4.2.5.	Pembuatan Motion Graphic .....	64
4.2.6.	Editing.....	72
4.3.	Testing .....	76
4.3.1.	Rumus Presentase Skala Likert.....	80
4.3.2.	Perhitungan Skala Likert.....	81
<b>BAB V.....</b>		<b>86</b>
<b>PENUTUP.....</b>		<b>86</b>
5.1	Kesimpulan.....	86
5.2	Saran.....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>88</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>91</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Table 2. 1</b> Tabel perbandingan .....	10
<b>Table 2. 2</b> Tabel Kriteria .....	35
<b>Table 2. 3</b> Pengkategorian skor .....	36
<b>Table 3. 1</b> Storyboard .....	47
<b>Table 4. 1</b> Tabel pengkategorian skor jawaban .....	81
<b>Table 4. 2</b> Tabel aspek tampilan .....	83
<b>Table 4. 3</b> Tabel aspek informasi .....	84

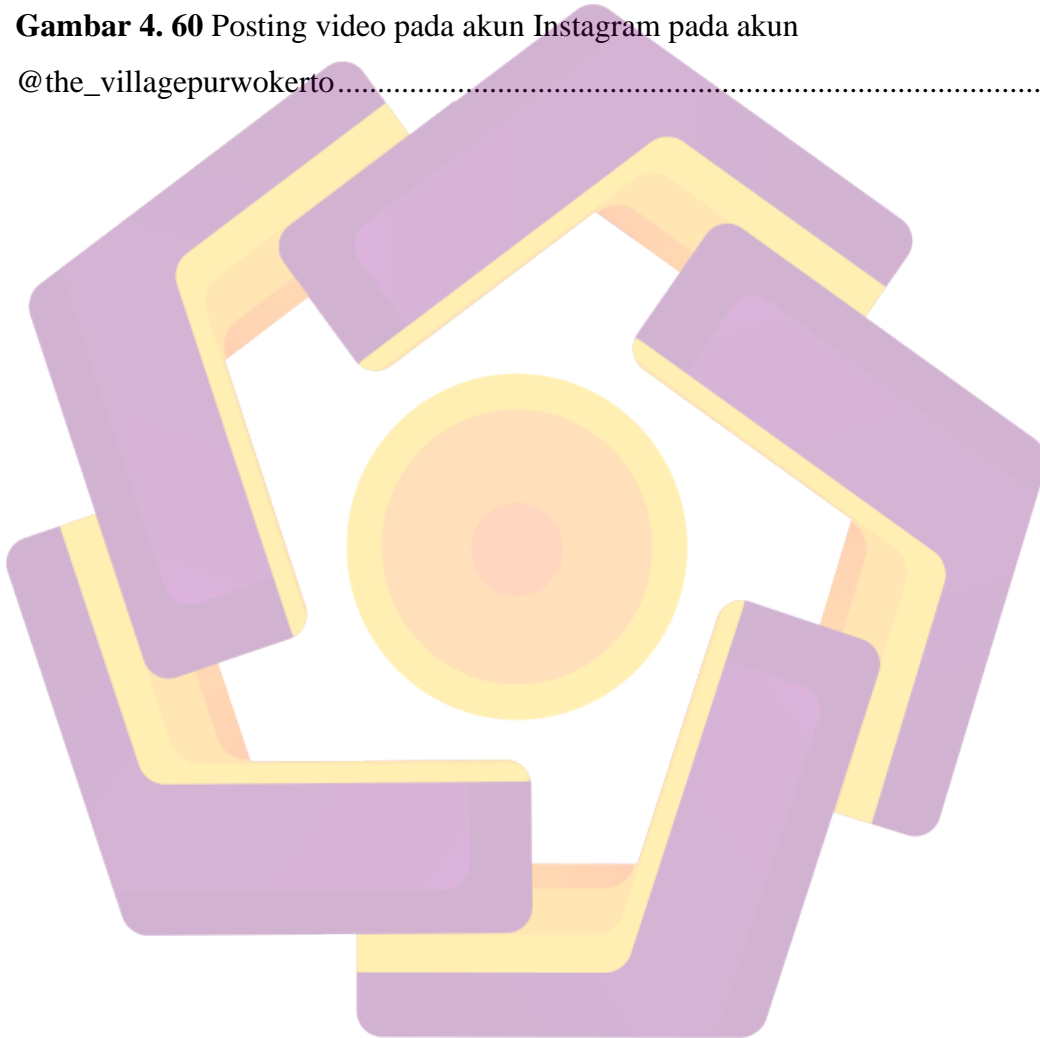


## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3. 1</b> bagian depan The Village Purwokerto .....	39
<b>Gambar 3. 2</b> foodcourt yang terdapat pada bagian dalam The Village Purwokerto	40
<b>Gambar 3. 3</b> coffee shop yang ada pada bagian tengah halaman The Village Purwokerto .....	40
<b>Gambar 3. 4</b> bangunan yang berfungsi sebagai toko merchandise.....	41
<b>Gambar 4. 1</b> Kamera.....	53
<b>Gambar 4. 2</b> Lensa.....	54
<b>Gambar 4. 3</b> Adapter .....	54
<b>Gambar 4. 4</b> Stabilizer.....	55
<b>Gambar 4. 5</b> Media Penyimpanan .....	55
<b>Gambar 4. 6</b> Drone.....	56
<b>Gambar 4. 7</b> Pengambilan gambar Logo The Village dari depan .....	56
<b>Gambar 4. 8</b> Pengambilan gambar Coffee shop dibagian dalam The Village .....	57
<b>Gambar 4. 9</b> File Video .....	58
<b>Gambar 4. 10</b> Ukuran composition.....	58
<b>Gambar 4. 11</b> Tampilan setelah text tertulis.....	59
<b>Gambar 4. 12</b> tampilan penambahan animasi.....	59
<b>Gambar 4. 13</b> Tampilan Setting animasi .....	59
<b>Gambar 4. 14</b> Add ramp up pada advance.....	60
<b>Gambar 4. 15</b> Tampilan setelah semua settingan selesai.....	60
<b>Gambar 4. 16</b> Tampilan penambahan masking .....	61
<b>Gambar 4. 17</b> Tampilan setelah di duplicate .....	61
<b>Gambar 4. 18</b> ukuran composition baru .....	62
<b>Gambar 4. 19</b> tampilan import text ke new composition .....	62
<b>Gambar 4. 20</b> tampilan penambahan effect camera 3D.....	63
<b>Gambar 4. 21</b> Tampilan link text layer.....	63
<b>Gambar 4. 22</b> Keyframe .....	64
<b>Gambar 4. 23</b> Hasil akhir opening 3D.....	64
<b>Gambar 4. 24</b> Ukuran composition.....	65

<b>Gambar 4. 25</b> tampilan bahan yg sudah di import.....	65
<b>Gambar 4. 26</b> tampilan bahan yang sudah di import ke timeline .....	66
<b>Gambar 4. 27</b> tampilan penambahan shape layer .....	66
<b>Gambar 4. 28</b> pen tool .....	66
<b>Gambar 4. 29</b> tampilan trim path.....	67
<b>Gambar 4. 30</b> tampilan keyframe .....	67
<b>Gambar 4. 31</b> tampilan composition baru .....	68
<b>Gambar 4. 32</b> tampilan icon yg sudah di import ke composition.....	68
<b>Gambar 4. 33</b> tampilan titik keberangkatan.....	69
<b>Gambar 4. 34</b> tampilan keyframe .....	69
<b>Gambar 4. 35</b> tampilan seting masking text.....	69
<b>Gambar 4. 36</b> tampilan icon titik tujuan.....	70
<b>Gambar 4. 37</b> tampilan setelah icon digabungkan dengan background map .....	70
<b>Gambar 4. 38</b> setting time remaping .....	71
<b>Gambar 4. 39</b> tampilan link icon dan track ke background.....	71
<b>Gambar 4. 40</b> tampilan keyframe position .....	72
<b>Gambar 4. 41</b> tampilan bahan yg sudah di import kedalam adobe premiere .....	72
<b>Gambar 4. 42</b> tampilan susunan video.....	73
<b>Gambar 4. 43</b> tampilan setelah diberikan efek transisi.....	73
<b>Gambar 4. 44</b> Adjustmen layer untuk color grading .....	74
<b>Gambar 4. 45</b> tampilan video sebelum color grading.....	74
<b>Gambar 4. 46</b> tampilan video sesudah di color grading .....	75
<b>Gambar 4. 47</b> tampilan langkah rendering .....	75
<b>Gambar 4. 48</b> tampilan seting format video .....	76
<b>Gambar 4. 49</b> tampilan hasil output video render .....	76
<b>Gambar 4. 50</b> Diagram presentasi pertanyaan pertama.....	77
<b>Gambar 4. 51</b> Diagram presentasi pertanyaan kedua .....	77
<b>Gambar 4. 52</b> Diagram presentasi pertanyaan ketiga .....	78
<b>Gambar 4. 53</b> Diagram presentasi pertanyaan keempat .....	78
<b>Gambar 4. 54</b> Diagram presentasi pertanyaan kelima.....	78

<b>Gambar 4. 55</b> Diagram presentasi pertanyaan keenam .....	79
<b>Gambar 4. 56</b> Diagram presentasi pertanyaan ketujuh.....	79
<b>Gambar 4. 57</b> Diagram presentasi pertanyaan kedelapan.....	80
<b>Gambar 4. 58</b> Diagram presentasi pertanyaan kesembilan.....	80
<b>Gambar 4. 59</b> Posting video pada akun Instagram @krisnaag .....	84
<b>Gambar 4. 60</b> Posting video pada akun Instagram pada akun @the_villagepurwokerto.....	85





## INTISARI

The Village Purwokerto adalah sebuah family city park yang terletak di Jl. Raya Baturaden KM.07 Rempoah ,Baturaden, Banyumas, Jawa Tengah, 55281.

Video ini nantinya akan menampilkan keindahan dan kenyamanan yang bisa dinikmati di The Village Purwokerto. Diantaranya adalah desain bangunan yang keren dan modern, didukung dengan berbagai macam hiasan sehingga mempercantik suasana The Village . Dengan tempat yang nyaman dan desain yang modern. Family park ini sangat cocok untuk berfoto atau berlibur bersama teman ataupun keluarga.

Penulis menerapkan teknik 3D, Motion Graphic dan Liveshot kedalam video tersebut. Teknik tersebut dapat diterapkan kedalam sebuah video, dengan harapan dapat meningkatkan daya tarik masyarakat untuk berkunjung ke The Village Purwokerto dan memberikan informasi kepada masyarakat mengenai tempat berlibur yang keren dan nyaman.

**Kata Kunci:** Video iklan, *Motion Grpahic* , 3D

## **ABSTRACT**

*The Village Purwokerto is a family city park located on Jl. Raya Baturaden KM.07 Rempoah, Baturaden, Banyumas, Central Java, 55281.*

*This video will showcase the beauty and comfort that can be enjoyed at The Village Purwokerto. Among them is the design of a cool and modern building, supported by a variety of decorations that beautify the atmosphere of The Village. With a comfortable place and a modern design. This family park is perfect for taking pictures or vacationing with friends or family.*

*The author applies 3D techniques, Motion Graphic and Liveshot into the video. The technique can be applied into a video, hoping to increase the appeal of the community to visit The Village Purwokerto and provide information to the public about a cool and comfortable vacation spot.*

**Keywords:** *Video advertising, Motion Grpahic, 3D*