

**ANALISA PENERAPAN LIVE SHOOT DAN ANIMASI 2D SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI IKLAN TELEVISI “ART BOX STORE”**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**SONY FAJAR SEPTIANTO**

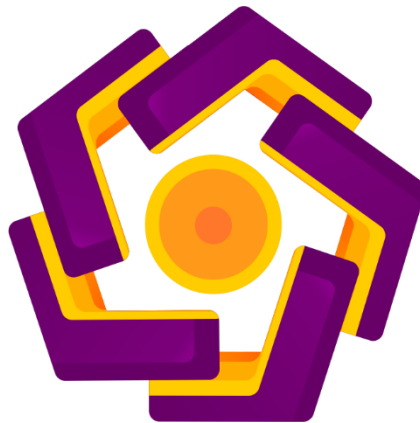
**12.12.6335**

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

**ANALISA PENERAPAN LIVE SHOOT DAN ANIMASI 2D SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI IKLAN TELEVISI “ART BOX STORE”**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Sony Fajar Septianto**

**12.12.6335**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISA PENERAPAN LIVE SHOOT DAN ANIMASI 2D SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI IKLAN TELEVISI “ART BOX STORE”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Sony Fajar Septianto**  
**12.12.6335**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 8 Juli 2019

**Dosen Pembimbing,**  
*an*

**Dhani Aritmanto, M.Kom**

**NIK. 190302197**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISA PENERAPAN LIVE SHOOT DAN ANIMASI 2D SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI IKLAN TELEVISI “ART BOX STORE”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Sony Fajar Septianto**

**12.12.6335**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Juli 2019

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
NIK. 190302182

**Krisnawati, S.Si, MT**  
NIK. 190302038

**Ike Verawati, M.Kom**  
NIK. 190302237

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 22 Juli 2019



## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 23 Juli 2019



Sony Fajar Septianto

NIM. 12.12.6335

## MOTTO

“Jika orang lain bisa, maka aku juga termasuk bisa”

“Kerjakanlah apa yang bisa kamu kerjakan. Selanjutnya, biar Tuhan yang akan melakukan apa yang tidak bisa kamu kerjakan”

“Kesalahan akan membuat orang belajar dan jadi lebih baik”

“Lebih baik terlambat dari pada tidak sama sekali”



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Puji syukur kepada Allah SWT, atas limpahan rahmat, nikmat dan karuniayaNya. Sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan sebaik – baiknya. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar – besarnya kepada :

- ❖ Allah SWT yang telah mengabulkan permintaan dan telah memberikan kelancaran dalam pembuatan skripsi ini.
- ❖ Kedua orang tua saya, Ibu Sarbiyah dan Bapak Bambang Ekotomo yang sangat saya cintai dan saya sayangi karena telah membiayai, membimbing, mendukung, mendoakan dan memberikan banyak hal sehingga saya dapat menyelesaikan pembuatan skripsi ini .
- ❖ Dosen Pembimbingku Bapak Dhani Ariatmanto, M. Kom yang telah membimbing selama perjalanan skripsi ini hingga selesai.
- ❖ Semua dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah mengajarku dari Semester awal hingga Semester akhir .
- ❖ Risky Julian Permana yang telah sabar membantu, membimbing, dan megajari saya dalam pembuatan skripsi ini.
- ❖ Pihak Art Box Store (Tosco dan Basicleaner) yang telah bersedia menjadi objek skripsi saya dan yang telah bersedia membantu dalam pengambilan gambar.
- ❖ Saudara- saudara dan semua teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah mendukung dan memberi semangat saya terima kasih banyak.
- ❖ Keluarga besar S1-SI-01 dan teman – temanku angkatan 2012.
- ❖ Keluarga besar Universitas AMIKOM Yogyakarta yang tidak bisa disebutin satu persatu.

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirabbil'alamin*, puja dan puji syukur kehadiran Allah *Subhanahuwata'ala* atas segala nikmat dan karunia-Nya khususnya kepada penyusun sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Dan tak lupa shalawat serta salam kepada baginda besar Nabi Muhammad *Sallallahu'alaihiwasallam*.

Skripsi yang berjudul “ Analisa Penerapan *Live Shoot* dan Animasi 2D Sebagai Media Promosi Iklan Televisi “Art Box Store” ” ini diajukan untuk memenuhi salah syatu persyaratan kelulusan Program Strata-1 Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar sarjana.

Penyusun menyadari masih banyaknya kekurangan yang ada dalam penulisan skripsi ini dikarenakan keterbatasan peengetahuan dan kemampuan yang dimiliki penulis. Kritik dan saran diharapkan untuk membangun perkembangan penelitian sejenis dimasa yang akan datang.

Semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat baik bagi semua pihak, khususnya pada pengembang di bidang multimedia.

Yogyakarta, 23 Juli 2019

Sony Fajar Septianto



## 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
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Analisis .....	4

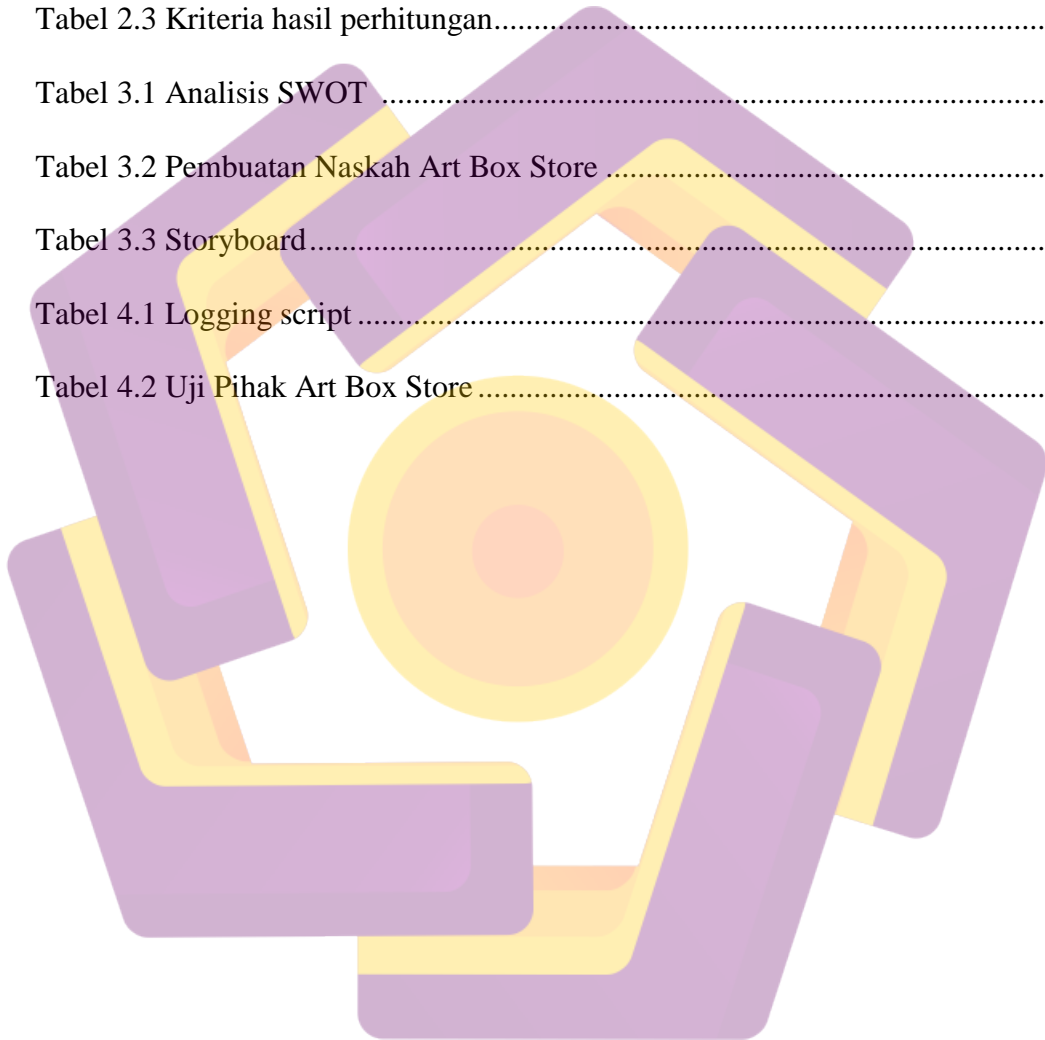
1.5.3	Metode Perancangan .....	4
1.5.4	Metode Pengembangan .....	4
1.5.5	Metode Testing.....	5
1.6	Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>		<b>6</b>
2.1	Tinjauan Pustaka .....	6
2.2	Konsep Dasar Iklan .....	7
2.2.1	Definisi Iklan.....	7
2.2.2	Komponen Iklan.....	7
2.2.3	Tujuan Iklan .....	8
2.2.4	Jenis Iklan.....	9
2.3	Definisi Live Shoot.....	10
2.4	Konsep Dasar Animasi .....	11
2.4.1	Pengertian Animasi .....	11
2.4.2	Jenis Animasi .....	11
2.4.3	Animasi 2D .....	12
2.4.4	Prinsip Animasi.....	12
2.5	Metode Analisis.....	20
2.5.1	Analisis SWOT .....	20
2.6	Metode Perancangan .....	23
2.6.1	Penuangan Ide Cerita Dalam Bentuk Naskah .....	23
2.6.2	Pembuatan <i>Storyboard</i> .....	24
2.7	Metode Pengembangan .....	25

2.7.1	Produksi.....	25
2.7.2	Pasca Produksi .....	25
2.8	Metode Testing.....	26
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>28</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	28
3.1.1	Deskripsi Obyek.....	28
3.1.2	Visi dan Misi .....	28
3.2	Analisis.....	29
3.2.1	Analisis SWOT .....	29
3.2.2	Solusi yang Diterapkan .....	32
3.2.3	Analisis Referensi .....	32
3.2.4	Analisis Kebutuhan Informasi.....	35
3.2.5	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	36
3.2.6	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	36
3.2.7.	Analisis Kebutuhan Pengguna atau User ( <i>Brainware</i> ) .....	37
3.3	Perancangan.....	37
3.3.1	Ide Cerita.....	37
3.3.2	Pembuatan Naskah.....	38
3.3.3	Perancangan <i>Storyboard</i> .....	40
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>46</b>
4.1	Produksi.....	45
4.1.1	Penataan Artistik .....	45
4.1.2	Pengambilan Gambar .....	47

4.2	Pasca Produksi .....	49
4.2.1	Transfer Data.....	50
4.2.2	<i>Preview</i> dan Pemilihan Gambar.....	51
4.2.3	Backsound.....	51
4.2.4	Editing.....	52
4.2.5	Efek Gambar 2D .....	54
4.2.6	Compositing .....	56
4.2.7	<i>Rendering</i> .....	57
4.3	Pembahasan.....	58
4.3.1	Hasil Kuisoner.....	58
4.3.2	Penyerahan dan Penayangan .....	60
BAB V PENUTUP.....		61
5.1	Kesimpulan.....	61
5.2	Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA .....		62
LAMPIRAN.....		63

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Analisis SWOT .....	22
Tabel 2.2 Tabel Skala Likert.....	27
Tabel 2.3 Kriteria hasil perhitungan.....	28
Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	31
Tabel 3.2 Pembuatan Naskah Art Box Store .....	38
Tabel 3.3 Storyboard.....	40
Tabel 4.1 Logging script .....	48
Tabel 4.2 Uji Pihak Art Box Store.....	58



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anticipation.....	13
Gambar 2.2 Squash dan Stretch .....	13
Gambar 2.3 Staging.....	14
Gambar 2.4 Straight-ahead Action dan Pose-to-pose .....	15
Gambar 2.5 Follow-through dan Overlapping Action.....	15
Gambar 2.6 Slow In – Slow Out .....	16
Gambar 2.7 Arcs .....	16
Gambar 2.8 Secondary Action .....	17
Gambar 2.9 Timing .....	17
Gambar 2.10 Exaggeration.....	18
Gambar 2.11 Solid Drawing .....	19
Gambar 2.12 Appeal .....	19
Gambar 2.13 Contoh Pembuatan Naskah .....	24
Gambar 2.14 Contoh <i>Storyboard</i> .....	25
Gambar 2.15 Logo <i>after effect</i> dan <i>adobe premiere</i> .....	26
Gambar 3.1 Iklan Bakpia mino .....	33
Gambar 3.2 Iklan Starcross 10 <sup>TH</sup> Youth wild.....	34
Gambar 3.3 Iklan Hurley Store .....	35
Gambar 4.1 Diagram produksi.....	45
Gambar 4.2 Contoh Tata Cahaya .....	46
Gambar 4.3 BTS Art Box Store .....	48

Gambar 4.4 Diagram Pasca Produksi.....	50
Gambar 4.5 Proses Transfer Data .....	50
Gambar 4.6 Preview dan pemilihan gambar .....	51
Gambar 4.7 Album UKJNX.....	52
Gambar 4.8 Proses Drag Video.....	53
Gambar 4.9 Import <i>backsound</i> music .....	53
Gambar 4.10 Proses melakukan <i>color grading</i> .....	54
Gambar 4.11 Proses Pembuatan Gambar <i>Vector</i> .....	54
Gambar 4.12 Membuat Animasi <i>Motion Graphic</i> .....	55
Gambar 4.13 Pembuatan <i>masking</i> pada <i>shoot</i> layar hp.....	55
Gambar 4.14 Memasukan file yang di buat di After Effect ke Adobe Premiere ..	56
Gambar 4.15 Menambahkan efek <i>RGB Glitch</i> .....	57
Gambar 4.16 Hasil pembuatan layar hp di adobe premiere .....	57
Gambar 4.17 Proses Rendering.....	58

## INTISARI

Art Box Store adalah sebuah toko sepatu yang menyediakan berbagai macam sepatu serta dapat merawat dan memperbaiki sepatu. Agar mampu memenangkan persaingan dari banyaknya toko yang sejenis Art Box Store yang mulai bermunculan. Pengembangan perusahaan melalui publikasi dibutuhkan untuk menyebarkan informasi secara lengkap dan jelas.

Dengan adanya pembuatan iklan televisi di harapkan mampu mengatasi permasalahan yang ada di atas. Pembuatan iklan televisi mampu mengatasi kebekuan media cetak serta memperbaiki keterbatasan penyiaran radio, iklan televisi juga mampu menjadikan penyebaran informasi lebih luas. Pembuatan video iklan ini adalah menggabungkan *live shoot* dan animasi 2D.

Video iklan yang dihasilkan adalah berisi informasi lengkap tentang Art Box Store. Setelah selesai iklan di serahkan ke pihak Art Box Store, selanjutnya video iklan tersebut di tayangkan di televisi.

**Kata Kunci:** Art Box Store, Iklan Televisi, *Live Shoot*, 2D



## **ABSTRACT**

*Art Box Store is a shoe store that provides many kinds of shoes and as a place to service your shoes. To win the competition from the many stores that are similar to the Art Box Store, business development through publications is needed to spread the information clearly.*

*With the creation of television advertising, it is expected to overcome the problems above. Making television advertisements is able to overcome the print media and improve the limitations of radio broadcasting, television advertising is able to make the dissemination of information become wider. Making this video advertisement combine the live shoot and 2D animation.*

*The video advertising contains the information about the Art Box Store. After the advertisement is finished, submit it to the Art Box Store, then the video advertisement will be broadcast on television.*

**Keyword:** Art Box Store, Television Advertising, Live Shoot, 2D