

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN GUDEG BU PRAPTI
KLATEN JAWA TENGAH DENGAN TEKNIK
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



Disusun oleh

Ibnu Nur Fajar

15.12.8430

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN GUDEG BU PRAPTI
KLATEN JAWA TENGAH DENGAN TEKNIK
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ibnu Nur Fajar

15.12.8430

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN GUDEG BU PRAPTI
KLATEN JAWA TENGAH DENGAN TEKNIK
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ibnu Nur Fajar
15.12.8430**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Juni 2022

Dosen Pembimbing,

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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN GUDEG BU PRAPTI
KLATEN JAWA TENGAH DENGAN TEKNIK
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ibnu Nur Fajar

15.12.8430

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

Agung Nugroho, M.Kom

NIK. 190302242

Mei P. Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Juni 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom

NIK. 190302096

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, 27 Juni 2022

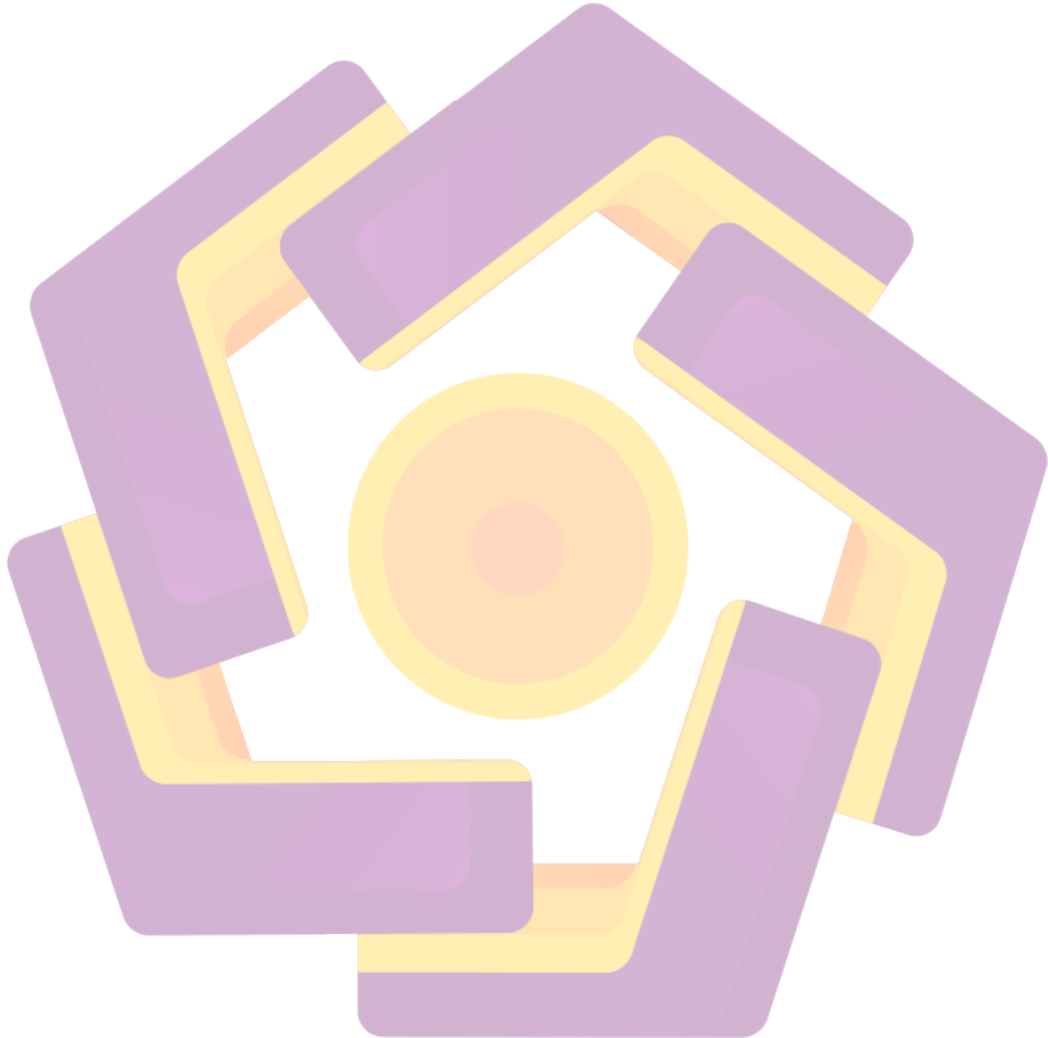


Ibnu Nur Fajar
NIM 15.12.8430

MOTTO

“Life is not a game of luck. If you want to win, work hard.”

(Sora)



PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya Alhamdulillah skripsi ini bisa terselesaikan. Pada kesempatan ini saya ucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat terwujud.
2. Untuk kedua orang tua tercinta, yang senantiasa memberikan kasih sayang dan juga doa yang tak ada batasnya dan yang selalu mendidik tanpa bosannya, semoga selalu dalam keadaan sehat dan selalu berada dalam lindungan-Nya.
3. Keluarga besar MM1 2015, terima kasih atas segala kritik dan saran yang bersifat membangun, dukungan dan semangat yang telah kalian berikan.
4. Teman-teman kelas 15-S1SI-02 yang telah menemani masa perkuliahan dari awal kuliah hingga selesai. Semoga kita semua sukses dunia akhirat dan menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi besar Muhammad SAW. Dengan selesainya skripsi ini, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat serta waktunya selama penulisan skripsi ini.
4. Dosen Penguji dan segenap Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah berbagi ilmu dan pengalamannya.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang lebih kepada semua yang telah ikut membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

Yogyakarta, 27 Juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

COVER	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR	XIII
INTISARI.....	XVI
ABSTRACT.....	XVII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	3
1.3 BATASAN MASALAH	3
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	4
1.6 METODE PENELITIAN	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.1.1 Metode Observasi	4
1.6.1.2 Metode Kepustakaan.....	5
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Implementasi / Evaluasi.....	6
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	6
1.7.1 Bab I Pendahuluan	6
1.7.2 Bab II Landasan Teori.....	6
1.7.3 Bab III Analisis dan Perancangan	6

1.7.4 Bab IV Implementasi Dan Pembahasan.....	7
1.7.5 Bab V Penutup	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	8
2.2 KONSEP DASAR MULTIMEDIA	10
2.2.1 Definisi Multimedia	10
2.2.2 Jenis-Jenis Multimedia.....	10
2.2.3 Elemen Multimedia.....	11
2.3 VIDEO	12
2.3.1 Pengertian Video	12
2.3.2 Jenis Video	12
2.3.3 Standar Video.....	12
2.4 KONSEP DASAR IKLAN	14
2.4.1 Pengertian Iklan	14
2.4.2 Jenis-Jenis Iklan	15
2.4.2.1 Berdasarkan Tujuan	15
2.4.2.2 Berdasarkan Isi	16
2.4.3 Kekuatan dan Kelemahan Iklan Televisi	17
2.4.3.1 Kekuatan Iklan Televisi	17
2.4.3.2 Kelemahan Iklan Televisi	18
2.5 LIVE SHOOT	19
2.5.1 Definisi Live Shoot	19
2.6 MOTION GRAPHIC	20
2.6.1 Definisi Motion Graphic	20
2.5.2 Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	20
2.7 PROMOSI	21
2.7.1 Definisi Promosi	21
2.8 METODE PERANCANGAN.....	22
2.8.1 Tahap Praproduksi	22
2.8.2 Tahap Produksi	23
2.8.3 Tahap Pasca Produksi	24

2.9 TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR	25
2.9.1 Sudut Pengambilan Gambar (<i>Camera Angle</i>).....	25
2.9.1.1 Bird Eye View	26
2.9.1.2 High Angle	26
2.9.1.3 Low Angle.....	27
2.9.1.4 Normal Angle.....	28
2.10 BIDIKAN KAMERA	28
2.10.1 Close Up (CU)	28
2.10.2 Extreme Close Up (ECU)	29
2.10.3 Medium Close Up (MCU)	29
2.10.4 Medium Shoot (MS)	30
2.10.5 Long Shoot (LS).....	30
2.10.6 Very Long Shoot (VLS).....	31
2.11 PERGERAKAN KAMERA	31
2.12 ANALISIS	33
2.12.1 Analisis Sistem.....	33
2.12.2 Analisis SWOT	33
2.13 SKALA LIKERT	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	35
3.1 TINJAUAN UMUM	35
3.1.1 Profil Gudeg Bu Prapti.....	35
3.2 IDENTIFIKASI MASALAH.....	35
3.3 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	36
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	36
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	36
3.3.2.1 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	36
3.3.2.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	37
3.3.2.3 Kebutuhan Pengguna (<i>Brainware</i>).....	37
3.4 ANALISIS KELAYAKAN.....	38
3.4.1 Kelayakan Teknis.....	38
3.4.2 Kelayakan Operasional	38

3.4.3 Kelayakan Hukum.....	38
3.5 ANALISIS SWOT.....	39
3.6 PERANCANGAN IKLAN.....	40
3.6.1 Pra Produksi.....	40
3.6.1.1 Rancangan Ide dan Konsep.....	41
3.6.1.3 Rancangan Naskah Skenario Iklan.....	41
3.6.1.4 Rancangan Storyboard Iklan.....	43
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	46
4.1 IMPLEMENTASI.....	46
4.2 TAHAP PRODUKSI.....	46
4.2.1 Pengambilan Gambar (Shooting).....	46
4.2.2 Capturing.....	51
4.2.3 Pembuatan Desain Motion Graphic.....	52
4.2.4 Pembuatan Desain Motion Graphic Logo.....	55
4.2.5 Pembuatan Motion Graphic.....	56
4.2.6 Pembuatan Motion Graphic Logo.....	61
4.3 TAHAP PASCA PRODUKSI.....	62
4.3.1 Compositing.....	62
4.3.2 Editing.....	65
4.3.3 Rendering.....	68
4.4 DISTRIBUSI.....	68
4.5 PEMBAHASAN.....	69
4.5.1 Testing.....	69
4.5.2 Kuesioner.....	70
BAB V PENUTUP	73
5.1 KESIMPULAN.....	73
5.2 SARAN.....	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	77

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan.....	9
Tabel 2.2 Skala Jawaban	34
Tabel 3.1 Analisis SWOT	39
Tabel 3.2 Naskah Video Iklan Gudeg Bu Prapti.....	42
Tabel 3.3 Timeline Rancangan Narasi	42
Tabel 3.4 Storyboard Iklan.....	43
Tabel 4.1 Testing Kebutuhan Fungsional	69
Tabel 4.2 Pertanyaan Kuesioner	70
Tabel 4.3 Skala Jawaban Setiap Pertanyaan	71
Tabel 4.4 Penentuan Interval.....	71
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Bird Eye View</i>	26
Gambar 2.2 <i>High Angle</i>	27
Gambar 2.3 <i>Low Angle</i>	27
Gambar 2.4 <i>Normal Angle</i>	28
Gambar 2.5 <i>Close Up</i>	28
Gambar 2.6 <i>Extreme Close Up</i>	29
Gambar 2.7 <i>Medium Close Up</i>	29
Gambar 2.8 <i>Medium Shoot</i>	30
Gambar 2.9 <i>Long Shoot</i>	30
Gambar 2.10 <i>Long Shoot</i>	31
Gambar 3.1 <i>Bagan Pra Produksi</i>	41
Gambar 4.1 <i>Shoot 1</i>	47
Gambar 4.2 <i>Shoot 2</i>	47
Gambar 4.3 <i>Shoot 3</i>	48
Gambar 4.4 <i>Shoot 4</i>	48
Gambar 4.5 <i>Shoot 5</i>	49
Gambar 4.6 <i>Shoot 6</i>	49
Gambar 4.7 <i>Shoot 7</i>	50
Gambar 4.8 <i>Shoot 8</i>	50
Gambar 4.9 <i>File Video</i>	51
Gambar 4.10 <i>Loading Screen CorelDraw 2018</i>	52
Gambar 4.11 <i>Pembuatan Ornamen</i>	53

Gambar 4.12 Format Penyimpanan Ornamen.....	53
Gambar 4.13 Loading Screen Adobe Photoshop CC 2017.....	54
Gambar 4.14 Membuat Lembar Kerja Baru	54
Gambar 4.15 Ornamen, foto, dan teks yang sudah tersusun di Photoshop.....	55
Gambar 4.16 Memasukan Logo ke Photoshop	55
Gambar 4.17 Penambahan Teks.....	56
Gambar 4.18 Penambahan Ornamen.....	56
Gambar 4.19 Loading Screen Adobe After Effects CC 2017.....	57
Gambar 4.20 Format Komposisi Motion Graphic Menu Favorit	57
Gambar 4.21 Import File Desain Motion Graphic	58
Gambar 4.22 Efek Gelombang.....	59
Gambar 4.23 Transformasi Dasar Motion	59
Gambar 4.24 Memberi Efek Looping	60
Gambar 4.25 Masking Pada Objek	60
Gambar 4.26 Pembuatan Motion Graphic Logo	61
Gambar 4.27 Memberi Efek Light Sweep Pada Logo	62
Gambar 4.28 Loading Screen Adobe Premiere Pro CC 2017.....	63
Gambar 4.29 Import File Video	63
Gambar 4.30 Membuat Sequence Baru	64
Gambar 4.31 Timeline Iklan Gudeg Bu Prapti	64
Gambar 4.32 Menambahkan Adjustment Layer	65
Gambar 4.33 Memberi Efek Lumetri Color.....	65
Gambar 4.34 Menyesuaikan Basic Correction.....	66
Gambar 4.35 Menyesuaikan Curve.....	66

Gambar 4.36 Hasil Akhir Proses Color Grading 67

Gambar 4.37 Penambahan Narasi dan Musik Latar..... 67

Gambar 4.38 Proses Rendering..... 68

Gambar 4.39 Penayangan Di RBTv 69



INTISARI

Gudeg Bu Prapti adalah bisnis yang bergerak di bidang kuliner tradisional yang menyajikan menu utama yaitu Nasi Gudeg, pilihan paket menu yang ditawarkan juga beragam. Rumah makan gudeg ini berada di Jalan Raya Solo-Yogyakarta KM 19, Taji, Kecamatan Prambanan, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Sampai saat ini Gudeg Bu Prapti masih belum mengandalkan iklan berbentuk video maupun media sosial sebagai sarana promosi karena adanya keterbatasan sumber daya manusia.

Gudeg Bu Prapti ingin meningkatkan kualitas promosi dengan menggunakan video iklan sebagai media promosi agar informasi tentang Gudeg Bu Prapti dapat lebih jelas tersampaikan kepada masyarakat, namun sampai saat ini Gudeg Bu Prapti belum mempunyai video iklan yang akan di gunakan sebagai sarana media promosi.

Berdasarkan permasalahan diatas maka dapat disimpulkan bahwa penulis akan membuat penelitian dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Gudeg Bu Prapti Klaten Jawa Tengah Dengan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic”. Hasil penelitian ini akan berbentuk video iklan televisi yang diharapkan akan memberikan manfaat dan informasi kepada audiens secara luas tentang Gudeg Bu Prapti.

Kata Kunci : Multimedia, Iklan, Video, Promosi

ABSTRACT

Gudeg Bu Prapti is a business that is engaged in traditional culinary field that serves the main menu, namely Nasi Gudeg, the choice of menu packages offered is also diverse. This gudeg restaurant is located on Jalan Raya Solo-Yogyakarta KM 19, Taji, Prambanan District, Klaten Regency, Central Java. Until now, Gudeg Bu Prapti still does not rely on advertisements in the form of videos or social media as a means of promotion due to limited human resources.

Gudeg Bu Prapti wants to improve the promotion quality by using advertisements in the form of videos as promotional media so that information about Gudeg Bu Prapti can be more clearly conveyed to the public, but until now Gudeg Bu Prapti does not have an advertising video that will be used as a means of promotional media.

Based on the problems above, it can be concluded that the author will conduct a research entitled "Designing and Manufacturing Gudeg Bu Prapti Klaten Central Java Advertisements using Live Shoot and Motion Graphic Techniques". The results of this study will be in the form of television advertising videos which are expected to provide benefits and information to a wide audience about Gudeg Bu Prapti.

Keywords : *Multimedia, Advertisement, Video, Promotion*