

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFIL LA KONVEKSI
YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA IKLAN DENGAN TEKNIK
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

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



disusun oleh

VIKIYANA HARIS ADITYA

20.22.2396

Kepada

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

2022

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFIL LA KONVEKSI
YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA IKLAN DENGAN TEKNIK
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

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



disusun oleh

VIKIYANA HARIS ADITYA

20.22.2396

Kepada

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

2022

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFIL LA KONVEKSI
YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA IKLAN DENGAN TEKNIK
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Vikiyana Haris Aditya

20.22.2396

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Juli 2022

Dosen Pembimbing,

Dhimas Adi Satria, M.Kom

NIK. 190302427

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFIL LA KONVEKSI
YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA IKLAN DENGAN TEKNIK
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Vikiyana Haris Aditya

20.22.2396

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Juli 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302391

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302427

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

REKTOR UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

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, 20 Agustus 2022



Vikiyana Haris Aditya

20.22.2396

MOTTO

“Karena berjalan tidak seperti rencana adalah jalan yang sudah biasa dan jalan satu-satunya jalani sebaik kau bisa” -FSTVLST

“ancene ngono rek, masio lunyu kudu tetep menek” -Mbah Nun



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah SWT pencipta alam semesta yang telah memberikan saya hidup, berkah dan rizkiNya serta kemudahan dan nikmat yang berlimpah hingga saat ini. Alhamdulillah
2. Bapak dan Ibu tercinta bapak Wahyana dan Ibu Sri Lesatari yang selalu memberi doa, dukungan, nasehat dan semua pengorbanan selama ini. Semoga anakmu bisa membuatmu bangga suatu saat nanti. Sehat selalu bapak dan ibu!
3. Wali Mahasiswa, Bapak Mei P.Kurniawan. Terimakasih atas bimbingan dan nasehatnya
4. Dosen pembimbing, Bapak Dhimas Adi Satria. Terimakasih atas bimbingan dan arahnya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi tepat waktu
5. Sahabat dan keluarga Gurameh crew Andrian, Bibit, Bagus, Yonnas, yoga, Aliem, Iput, Aan, Al-Baqy, Farhan serta teman – teman lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu. Terimakasih atas segala bantuan hingga sejauh ini. Sehat selalu sodaraku. GAS!
6. Teman teman sor blimbing dan Sokaboys yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terimakasih atas segala bantuan dan menjadikan ini jadi lebih baik.
7. Sahabat lockdown dan sahabat sma. Terimakasih!

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan atas Kehadirat Allah SWT karena berkat nikmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan judul **“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFIL LA KONVEKSI YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA IKLAN DENGAN TEKNIKLIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC”** sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Sarjana (S1) Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat selesai dikarenakan adanya dukungan, bantuan, bimbingan, serta nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini, penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT
2. Orang tua, Bapak Wahyana dan Ibu Sri Lestari
3. Bapak Hanif Al-Fatta
4. Bapak Mei P.Kurniawan
5. Bapak Dhimas Adi Satria
6. LA Konveksi
7. Sahabat Gurameh crew dan Teman teman Sokaboys
8. Semua rekan dan pihak yang terlibat

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan kripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan. Oleh karena itu, segala kritik dan saran yang membangun akan menyempurnakan penulisan skripsi ini. Penulis berharap penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Yogyakarta, 13 Agustus 2022

Penulis

Vikiyana Haris Aditya

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 | xvi |
| Abstract..... | xvii |
| BAB 1 | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 3 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 3 |
| 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 4 |
| 1.6 Metode Penelitian..... | 4 |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan data..... | 5 |
| 1.6.1.1 Metode Observasi | 5 |
| 1.6.1.2 Metode Wawancara..... | 5 |
| 1.6.2 Metode Analisis | 5 |

| | | |
|---------------------------------|--|-----------|
| 1.6.3 | Metode Perancangan | 5 |
| 1.6.4 | Metode Evaluasi..... | 6 |
| 1.7 | Sistematika Penulisan..... | 6 |
| BAB II | | 8 |
| LANDASAN TEORI | | 8 |
| 2.1 | Kajian Pustaka | 8 |
| 2.2 | Dasar Teori | 11 |
| 2.2.1 | Konsep Dasar Multimedia | 11 |
| 2.2.1.1 | Definisi Multimedia | 11 |
| 2.2.1.2 | Elemen Multimedia..... | 11 |
| 2.2.2 | Teori Iklan..... | 13 |
| 2.2.3 | Teknik Live Shoot Dan Motion Graphic | 14 |
| 2.2.3.1 | Pengertian Live Shoot..... | 14 |
| 2.2.3.2 | Teknik berdasarkan angel Kamera..... | 14 |
| 2.2.3.3 | Teknik Berdasarkan Shot Kamera | 16 |
| 2.2.3.4 | Pengertian Motion Graphic | 20 |
| 2.2.3.5 | Karakteristik Motion Graphic | 21 |
| 2.2.3.6 | Konsep Dasar teknik Motion Graphic..... | 21 |
| 2.2.3.7 | Efek Dalam Motion Graphic..... | 24 |
| 2.2.3.8 | Perbedaan Animasi dan Motion Graphic | 28 |
| 2.2.4 | Teori perangkat keras..... | 28 |
| 2.2.5 | Teori Perangkat Lunak..... | 30 |
| 2.2.6 | Teori proses produksi..... | 32 |
| 2.2.7 | Teori Analisis SWOT..... | 34 |
| 2.2.7.1 | pengertian analisis SWOT | 34 |
| 2.2.7.2 | Manfaat Analisis SWOT | 35 |
| 2.2.8 | Teori Pengujian | 36 |
| 2.2.8.1 | Perancangan Angket (Kuesioner) | 37 |
| 2.2.8.2 | Perhitungan Skala Likert..... | 37 |
| BAB III | | 40 |
| ANALISIS DAN PERANCANGAN | | 40 |
| 3.1 | Tinjauan Umum..... | 40 |

| | | |
|-----------------------------|---|----|
| 3.1.1 | Deskripsi Objek | 40 |
| 3.1.1.1 | Visi | 41 |
| 3.1.1.2 | Misi | 41 |
| 3.2 | Alur Penelitian | 42 |
| 3.3 | Pengumpulan Data | 43 |
| 3.3.1 | Wawancara | 43 |
| 3.3.2 | Observasi | 43 |
| 3.3.2.1 | Observasi Objek | 44 |
| 3.3.2.2 | Observasi Referensi | 44 |
| 3.4 | Analisis | 46 |
| 3.4.1 | Analisis SWOT | 46 |
| 3.4.1.1 | Strength (Kekuatan) | 46 |
| 3.4.1.2 | Weakness (Kelemahan) | 46 |
| 3.4.1.3 | Opportunity (Peluang) | 47 |
| 3.4.1.4 | Threat (Ancaman) | 47 |
| 3.4.1.5 | Kelemahan Media Lama | 49 |
| 3.4.1.6 | Solusi | 49 |
| 3.5 | Analisis Kebutuhan Sistem | 50 |
| 3.5.1 | Kebutuhan Fungsional | 50 |
| 3.5.2 | Kebutuhan Non Fungsional | 50 |
| 3.5.2.1 | Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) | 51 |
| 3.5.2.2 | Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>) | 52 |
| 3.5.3 | Kebutuhan Brainware | 53 |
| 3.6 | Pra Produksi | 53 |
| 3.6.1 | Konsep | 53 |
| 3.6.2 | Naskah | 53 |
| 3.6.3 | Storyboard | 55 |
| BAB IV | | 60 |
| IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | | 60 |
| 4.1 | Produksi | 60 |
| 4.1.1 | Pengambilan Video | 60 |

| | | |
|----------------|---------------------------------------|----|
| 4.1.2 | Pembuatan Aset Motion Graphic | 62 |
| 4.1.3 | Dubbing..... | 63 |
| 4.1.4 | Tabel Laporan Produksi | 64 |
| 4.2 | Pasca Produksi..... | 66 |
| 4.2.1 | Pembuatan Animasi Motion Graphic..... | 66 |
| 4.2.2 | Compositing | 70 |
| 4.2.3 | Coloring (pewarnaan) | 74 |
| 4.2.4 | Rendering..... | 75 |
| 4.3 | Evaluasi | 76 |
| 4.3.1 | Evaluasi Kebutuhan Fungsional..... | 76 |
| 4.3.2 | Alpha Test..... | 78 |
| 4.3.3 | Beta test..... | 80 |
| 4.4 | Publish..... | 83 |
| BAB V | | 84 |
| PENUTUP | | 84 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 84 |
| 5.2 | Saran..... | 85 |
| Daftar Pustaka | | 86 |

Daftar Tabel

| | |
|---|----|
| Tabel 2. 1 Kajian Pustaka Penelitian | 9 |
| Tabel 2. 2 Teknik Angel Kamera..... | 14 |
| Tabel 2. 3 Teknik Shot Kamera | 17 |
| Tabel 2. 4 Efek Dalam Motion Graphic..... | 24 |
| Tabel 2. 5 Perbedaan Animasi dan Motion Graphic | 28 |
| Tabel 3. 1 Analisis SWOT..... | 47 |
| Tabel 3. 2 Peralatan produksi..... | 51 |
| Tabel 3. 3 Perlengkapan Pasca Produksi..... | 52 |
| Tabel 3. 4 Perangkat lunak/ software yang digunakan | 52 |
| Tabel 3. 5 Pebutuhan brainware..... | 53 |
| Tabel 3. 6 Storyboard..... | 55 |
| Tabel 4. 1 Tabel tim Produksi..... | 66 |
| Tabel 4. 2 Evaluasi Kebutuhan Fungsional | 76 |
| Tabel 4. 3 Alpha test | 79 |
| Tabel 4. 4 Beta Tes | 81 |

Daftar Gambar

| | |
|---|----|
| Gambar 2. 1 Eye Evel Angel..... | 14 |
| Gambar 2. 2 Low Angel..... | 15 |
| Gambar 2. 3 High Angel | 15 |
| Gambar 2. 4 Bird Eye Angel..... | 16 |
| Gambar 2. 5 Frog Eye View Angel..... | 16 |
| Gambar 2. 6 Close Up..... | 17 |
| Gambar 2. 7 Medium Close Up | 17 |
| Gambar 2. 8 Big Close Up | 17 |
| Gambar 2. 9 Extreme Close Up | 18 |
| Gambar 2. 10 Medium Shot..... | 18 |
| Gambar 2. 11 Medium Long Shot | 19 |
| Gambar 2. 12 Long Shot | 19 |
| Gambar 2. 13 Extreme Long Shot | 20 |
| Gambar 2. 14 Wide Shot..... | 20 |
| Gambar 2. 15 Spatial..... | 22 |
| Gambar 2. 16 Temporal | 23 |
| Gambar 2. 17 Live Action..... | 23 |
| Gambar 2. 18 Typographic | 23 |
| Gambar 2. 19 Motion Path..... | 24 |
| Gambar 2. 20 Animasi Margue..... | 24 |
| Gambar 2. 21 Animasi Transparan | 25 |
| Gambar 2. 22 Animasi Fade | 25 |
| Gambar 2. 23 Animasi Rotasi | 26 |
| Gambar 2. 24 Animasi Blink | 26 |
| Gambar 2. 25 Animasi Shape | 27 |
| Gambar 2. 26 Animasi Masking | 27 |
| Gambar 3. 1 Logo LA Konveksi..... | 40 |
| Gambar 3. 2 Flowchart Alur Penelitian | 42 |
| Gambar 3. 3 Observasi Objek | 44 |

| | |
|---|----|
| Gambar 3. 4 Referensi Bentuk Iklan..... | 44 |
| Gambar 3. 5 Referensi Bentuk Iklan..... | 45 |
| Gambar 3. 6 Referensi Bentuk Motion Graphic | 45 |
| Gambar 3. 7 Referensi Bentuk Motion Graphic | 46 |
| Gambar 4. 1 Proses Pengambilan Video..... | 61 |
| Gambar 4. 2 Hasil Pengambilan Video..... | 61 |
| Gambar 4. 3 File Hasil Pengambilan Video..... | 61 |
| Gambar 4. 4 Membuat File Baru | 62 |
| Gambar 4. 5 Proses Pembuatan Objek..... | 62 |
| Gambar 4. 6 File Aset Motion Graphic..... | 63 |
| Gambar 4. 7 Proses Perekaman Suara | 63 |
| Gambar 4. 8 File Hasil Rekaman Suara..... | 64 |
| Gambar 4. 9 Laporan Produksi | 64 |
| Gambar 4. 10 Compotition Settings..... | 67 |
| Gambar 4. 11 Aset Motion Graphic..... | 67 |
| Gambar 4. 12 Solid Color | 68 |
| Gambar 4. 13 Motion Graphic Aset Bintang | 68 |
| Gambar 4. 14 Effect Ripple | 69 |
| Gambar 4. 15 Motion Graphic Aset Logo LA..... | 69 |
| Gambar 4. 16 Setting Sequence | 70 |
| Gambar 4. 17 Import Bahan..... | 71 |
| Gambar 4. 18 Penyusunan Video..... | 71 |
| Gambar 4. 19 Penyusunan Audio | 72 |
| Gambar 4. 20 Memasukan Motion Graphic..... | 72 |
| Gambar 4. 21 Effect Ultra Key | 73 |
| Gambar 4. 22 Key Color | 73 |
| Gambar 4. 23 Logo Motion Graphic..... | 74 |
| Gambar 4. 24 Menu Effect..... | 74 |
| Gambar 4. 25 Color Grading..... | 75 |
| Gambar 4. 26 Menu File | 75 |
| Gambar 4. 27 Export..... | 76 |

Intisari

Pada era saat ini persaingan bisnis sangat ketat, salah satunya adalah bisnis konveksi yang ada di Yogyakarta. Bisnis konveksi merupakan bisnis yang memiliki potensi serta peluang yang besar untuk dikembangkan. Namun seiring berjalannya waktu, usaha konveksi di Yogyakarta menjadi usaha yang kian menjamur. Oleh karena itu, pelaku bisnis dituntut untuk menjadi kreatif dalam setiap kegiatan bisnis, salah satunya dengan promosi.

Promosi di media sosial merupakan cara yang sering digunakan suatu perusahaan untuk menyampaikan informasi tentang perusahaannya. LA Konveksi merupakan konveksi kecil yang berada di Patuk Gunungkidul. LA Konveksi memanfaatkan media sosial berupa instagram untuk mempromosikan usahanya. Namun sampai saat ini LA Konveksi lebih dikenal melalui cerita dari mulut kemulut. Oleh karena itu, penulis ingin membuat video profil tentang LA Konveksi sebagai media promosi di media sosial.

Metode pengumpulan data yang digunakan penulis menggunakan metode penelitian observasi dan wawancara. Diharapkan dengan video profil sebagai media promosi ini dapat membantu mengenalkan dan memberi informasi tentang LA Konveksi kepada masyarakat luas.

Kata kunci: konveksi, promosi, media sosial, bisnis, iklan

Abstract

In the current era, business competition is very tight, one of which is the convection business in Yogyakarta. The convection business is a business that has great potential and opportunities to be developed. But over time, the convection business in Yogyakarta has become an increasingly mushrooming business. Therefore, business people are required to be creative in every business activity, one of which is promotion.

Promotion on social media is a way that is often used by a company to convey information about its company. LA Konveksi is a small convection located in Patuk Gunungkidul. LA Konveksi utilizes social media such as Instagram to promote its business. But until now LA Konveksi is better known through word of mouth. Therefore, the author wants to make a profile video about LA Konveksi as a promotional media on social media.

The data collection method used by the author uses research methods of observation and interviews. It is hoped that the profile video as a promotional media can help introduce and provide information about LA Konveksi to the wider community.

Keywords: convection, promotion, social media, business, advertising