

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN DUA MASA
DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI
MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh
Adzannis Madani
17.11.1034

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

2022

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN DUA MASA
DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI
MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Adzannis Madani

17.11.1034

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

2022

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN CAFÉ DUA MASA
DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI
MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adzannis Madani

17.11.1034

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 November 2021

Dosen Pembimbing,

Mulia Sulistiyono, M.Kom.

NIK. 190302248

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN CAFÉ DUA
MASA DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adzannis Madani

17.11.1034

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 11 Januari 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Barka Satya, M.Kom

NIK. 190302126

Andriyan Dwi Putra, M.Kom

NIK. 190302270

Mulia Sulistiyono, M.Kom

NIK. 190302248

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 11 Januari 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

NIK. 190302096

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, 12 Januari 2022



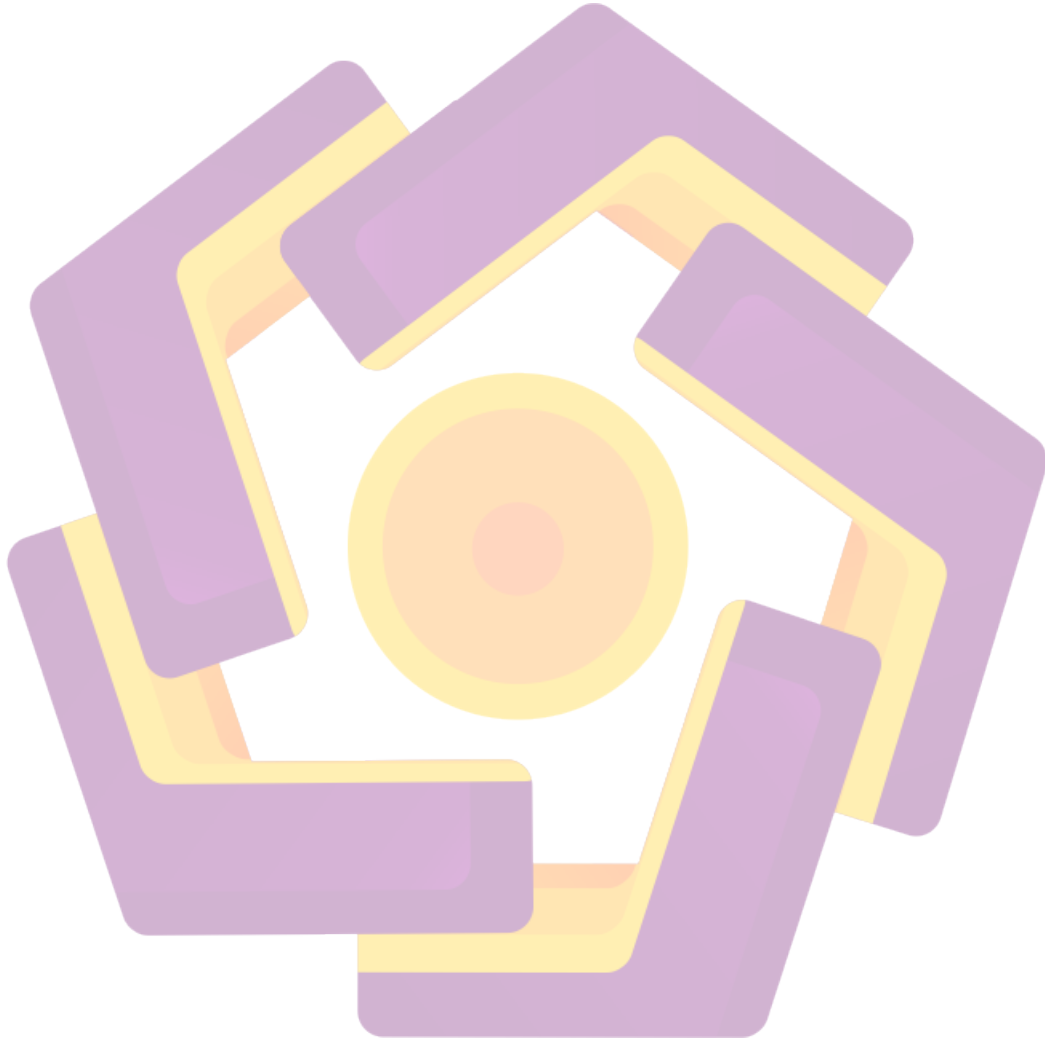
Adzannis Madani

NIM. 17.11.1034

MOTTO

“Belajarlah Dari Sebuah Kesalahan”

(Dannis Madani)



PERSEMBAHAN

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkah dan karunia-Nya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Dengan ini saya persembahkan skripsi ini untuk semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung, yaitu kepada :

1. Kepada orang tua dan Tisa Lasmiapsari yang terus memberikan semangat serta doa hingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir/skripsi.
2. Dosen pembimbing Bapak Mulia Sulistiyono, M.Kom yang terhormat senantiasa membimbing saya dari awal hingga akhir skripsi ini terselesaikan.
3. Dosen-dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu serta bimbingan kepada saya selama perkuliahan.
4. Owner Dua Masa dan teamnya yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian ini sehingga berjalan dengan lancar.
5. Teman-teman Universitas Amikom Yogyakarta yang khususnya kelas 17-IF-02 yang telah menemani saya dan memberikan semangat serta membantu dalam pengerjaan skripsi ini.
6. Teman-teman Sangkrah X Kontrakan Dandy, Bagas, Wahyu, Firza, Ilham, Atang, Lutfi, Rere, Aul, Jody, Bangkit, Adnan dan Fahreza yang selalu memberikan masukan dalam mengerjakan skripsi.
7. Teman-teman Arjo FMLS Hanifah, Burhan, Taufik, Penta, Rio, Djabran yang selalu solid dalam kegilaan.

8. Untuk Keluarga bapak & ibu, kakak dan kakak ipar yang selalu memberikan masukan, khususnya menjadi penyemangat dalam mengerjakan skripsi.
9. *Last but not least, I wanna thank me, for believing in me, for doing all this hard work, for having no days off, for never quitting, for just being me at all times.*



KATA PENGHANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang mana telah memberikan kesehatan dan karunia-Nya kepada penulis serta kekuatan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul “ **PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN CAFÉ DUA MASA DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI**”. Tidak lupa penulis mengucapkan shalawat dan salam kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW. Penyelesaian tulisan ini terlepas bantuan dari berbagai pihak yang terkait secara langsung maupun tidak langsung, terutama dan teristimewa dipersembahkan kepada kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan rasa sayang, didikan, serta doa yang selalu di panjatkan pada Allah kepada penulis.

Skripsi ini dapat terselesaikan dengan bantuan berbagai pihak, maka dari itu penulis menyatakan rasa hormat dan terimakasih kepada:

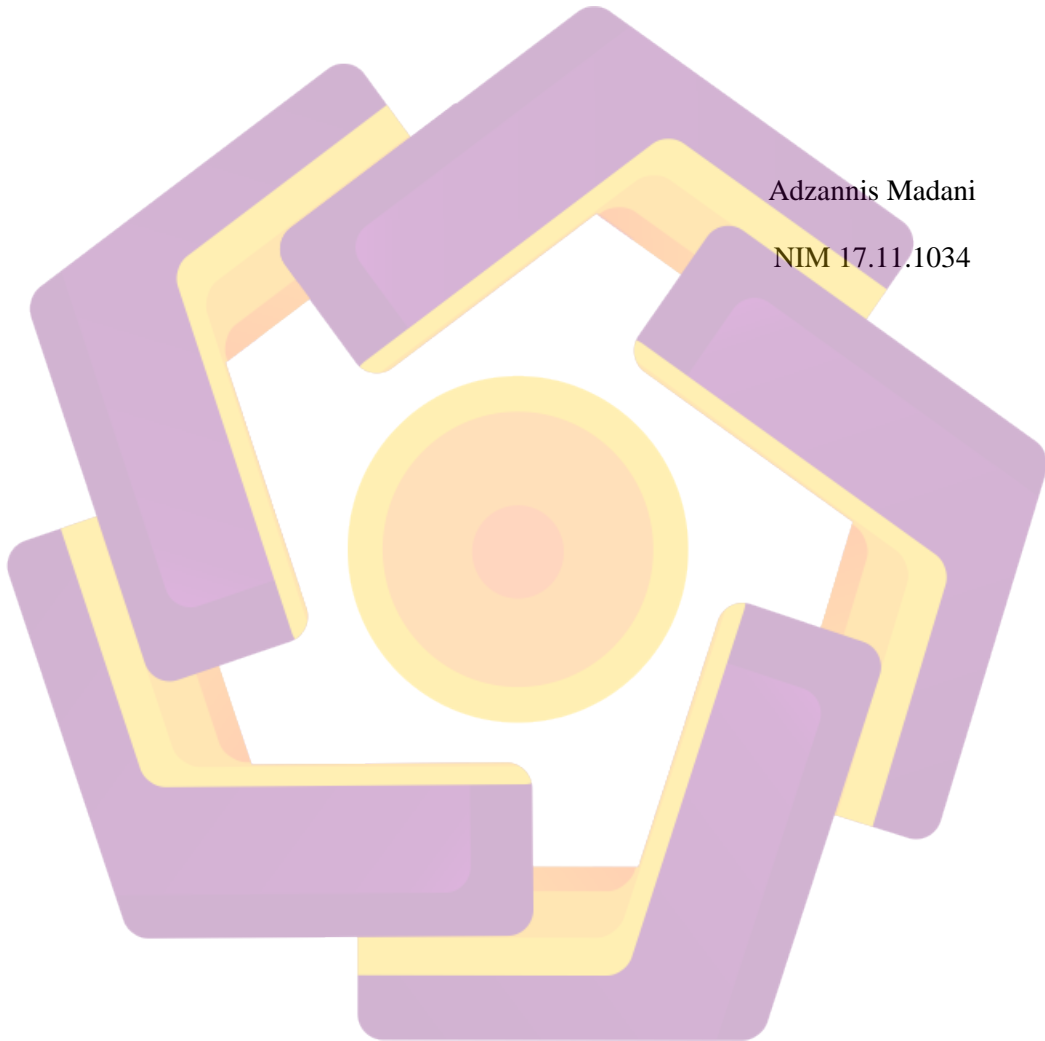
1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom selaku ketua Program Studi Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Mulia Sulistiyono, M.Kom selaku pembimbing yang senantiasa memberikan masukan serta nasihat dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Barka Satya, M.Kom dan Bapak Andriyan Dwi Putra, M.Kom selaku dosen penguji, terima kasih atas saran dan kritiknya sehingga penelitian ini menjadi lebih baik lagi.

Penulis menyadari masih ada kekurangan dan kelemahan dalam pembuatan skripsi ini. Maka penulis mengharapkan adanya kritik dan saran dari segala pihak agar menambah kesempurnaan dalam skripsi ini.

Yogyakarta, 12 januari 2022

Adzannis Madani

NIM 17.11.1034



DAFTAR ISI

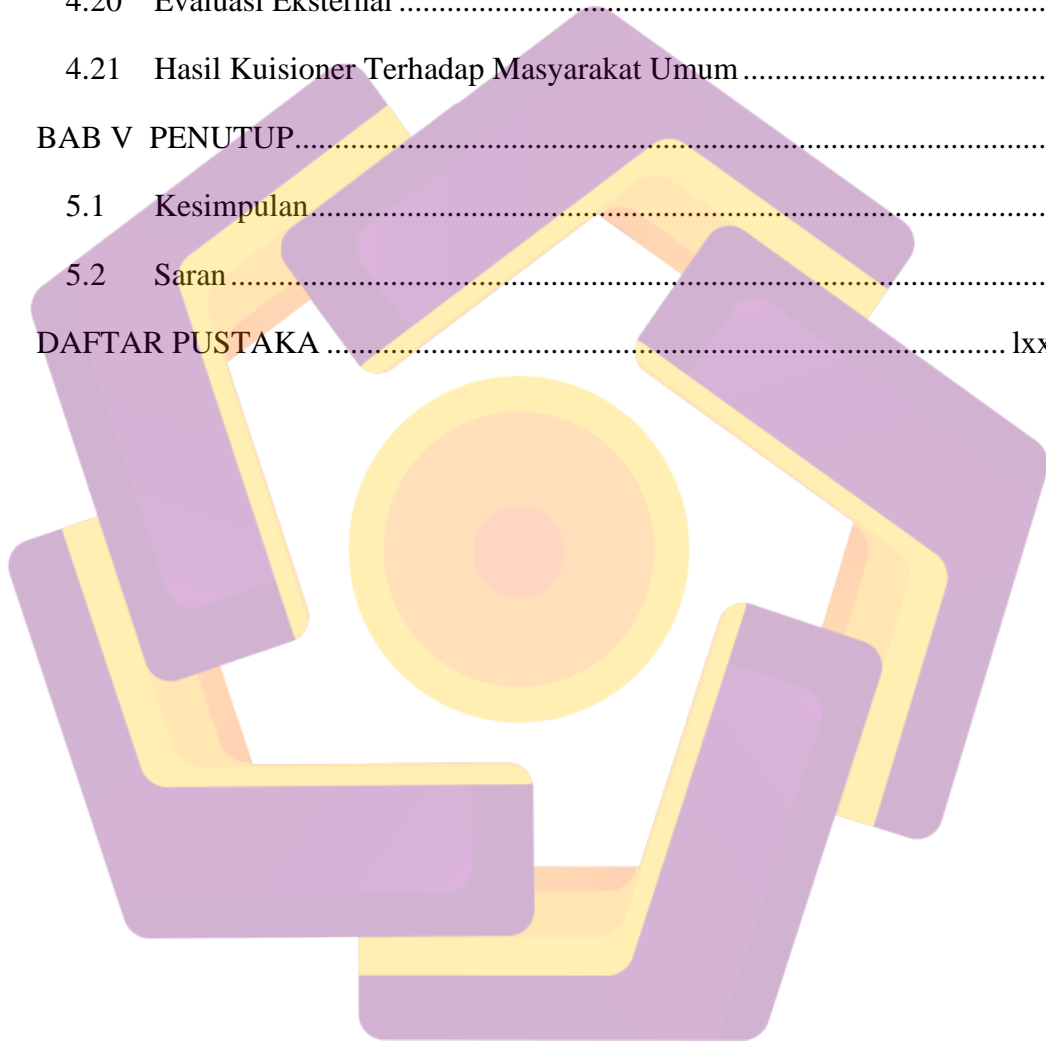
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGHANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Manfaat dan Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Metode Penelitian.....	6
1.6 Metode Pengumpulan Data	6
1.7 Metode Perancangan	7
1.8 Metode Testing.....	7
1.9 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 LANDASAN TEORI	12

2.2.1	Pengertian Multimedia	12
2.2.2	Elemen Multimedia	12
2.2.3	Pengertian Iklan	13
2.2.4	Jenis – jenis Iklan	14
2.3	Prinsip Dasar Menulis Naskah Iklan	15
2.4	Pengertian Video	15
2.5	Format Video	16
2.6	Pengertian Live Shoot	17
2.7	Pengertian Animasi	18
2.8	Pengertian Motion Graphic	18
2.9	Prinsip Motion Graphic	19
2.10	Karakteristik Motion Graphic	19
2.11	Color Correction	20
2.12	Color Grading	21
2.13	Tahap-tahap Produksi	21
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	22
3.1	Tinjauan umum	22
3.1.1	Lokasi	22
3.1.2	Logo	22
3.2	Pengambilan data	23
3.2.1	Permasalahan	23
3.2.2	Solusi yang dapat diterapkan	23
3.3	Solusi yang dipilih	24
3.4	Analisi kebutuhan	24
3.5	Analisi kebutuhan fungsional	24

3.5.1	Video live shoot dan motion graphic akan memiliki:	24
3.5.2	Video live shoot dan motion graphic ini mampu memberikan informasi tentang café Dua Masa berupa :	24
3.6	Analisis kebutuhan non-fungsional	25
3.7	Analisis kebutuhan perangkat keras (Hardware).....	25
LG 20M39H - B		25
3.8	Analisi kebutuhan perangkat lunak (Software)	26
3.9	Ide cerita	27
4.0	Konsep	27
4.1	Naskah	27
4.2	Storyboard	32
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		40
4.1	Produksi	40
4.2	Proses Produksi	41
4.3	Pengambilan Video (<i>shooting</i>)	41
4.3.1	Pengambilan video Close Up	42
4.3.2	Pengambilan video medium shot	42
4.3.3	Pengambilan extream long shot.	43
4.3.4	Pengambilan close up	43
4.3.5	Pengambilan big close up	44
4.4	Capture	44
4.5	Desain	45
4.5.1	Membuat dokumen baru	45
4.5.2	Membuat jam	46
4.5.3	Menyimpan file	46

4.6	Pasca produksi	47
4.7	Editing	47
4.7.1	Membuat lembar kerja baru	48
4.7.2	Importing files.....	48
4.7.3	Editing pada Adobe Premiere	49
4.7.4	Speed/Duration.....	50
4.8	Color Correction.....	51
4.9	Color Grading.....	51
4.10	Animation.....	53
4.10.1	Pembuatan file projek baru	54
4.10.2	Import file.....	55
4.10.3	Pemilihan file yang akan diimport	56
4.10.4	Penganimasian Adobe After Effect.....	56
4.10.5	Proses penganimasian tulisan.....	58
4.10.6	Penganimasian tulisan pada makanan.....	62
4.10.7	Exporting.....	64
4.10.8	Rendering seting.....	65
4.10.9	Rendering	66
4.11	Motion Tracing.....	66
4.12	Motion Tracing Adobe After Effect.....	66
4.12.1	Menggabungkan objek	68
4.13	Compositing	69
4.14	Rendering dan Finishing	69
4.15	Testing	71
4.16	Alpha Testing	72

4.17	Implementasi	74
4.18	Target User	75
4.19	Hasil Insagram Ads	75
4.20	Evaluasi	77
4.20	Evaluasi Eksternal	77
4.21	Hasil Kuisisioner Terhadap Masyarakat Umum	79
BAB V PENUTUP		84
5.1	Kesimpulan	84
5.2	Saran	85
DAFTAR PUSTAKA		lxxxvi



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel perbandingan.....	10
Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	25
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	26
Tabel 3. 3 Naskah.....	27
Tabel 3. 4 Storyboard.....	32
Tabel 4. 1 Alpha Testing.....	72
Tabel 4. 2 Testing kebutuhan fungsional.....	73
Tabel 4. 3 Testing Kebutuhan Fungsional.....	73
Tabel 4. 4 Contoh gambaran kuisisioner.....	78
Tabel 4. 5 Contoh gambaran kuisisioner.....	79
Tabel 4. 6 Interval Tingkat Intensitas Hasil Kuisisioner.....	80
Tabel 4. 7 Hasil Kuisisioner.....	80
Tabel 4. 8 Hasil Kuisisioner.....	81
Tabel 4. 9 Uji Terhadap Masyarakat Umum.....	81
Tabel 4. 10 Uji Terhadap Masyarakat Umum.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Gambar Logo Dua Masa	22
Gambar 4. 1 Alur Proses Produksi.....	40
Gambar 4. 2 Pengambilan video close up.....	42
Gambar 4. 3 Pengambilan video medium shot	42
Gambar 4. 4 Pengambilan extream long shot.	43
Gambar 4. 5 Pengambilan close up.....	43
Gambar 4. 6 Pengambilan big close up.....	44
Gambar 4. 7 Capture hasil video.....	44
Gambar 4. 8 Membuat dokumen baru.....	45
Gambar 4. 9 membuat jam	46
Gambar 4. 10 menyimpan file.....	46
Gambar 4. 11 Menyimpan file	47
Gambar 4. 12 pembuatan lembar kerja baru pada Adobe Premiere Pro.....	48
Gambar 4. 13 pembuatan lembar kerja baru pada Adobe Premiere Pro.....	48
Gambar 4. 14 Importing files.....	49
Gambar 4. 15 Editing pada Adobe Premiere	49
Gambar 4. 16 mengedit speed/duration	50
Gambar 4. 17 mengedit speed/duration	50
Gambar 4. 18 color correction	51
Gambar 4. 19 adalah color grading.....	52
Gambar 4. 20 adalah color grading.....	53
Gambar 4. 21 pembuatan file projek baru.....	54
Gambar 4. 22 pembuatan file projek baru.....	55
Gambar 4. 23 cara import.....	55
Gambar 4. 24 File yang akan diimport ke adobe after effect.....	56
Gambar 4. 25 Penganimasian di adobe after effect.....	56
Gambar 4. 26 penganimasian gambar jam.....	57
Gambar 4. 27 penganimasian gambar jam.....	57
Gambar 4. 28 Membuat animate yang ada di timeline	58

Gambar 4. 29 Membuat animate yang ada di timeline	59
Gambar 4. 30 Menganimasikan ukuran tulisan.....	59
Gambar 4. 31 Menganimasikan ukuran tulisan.....	59
Gambar 4. 32 Menjalankan keyframe	60
Gambar 4. 33 Menjalankan keyframe	60
Gambar 4. 34 Seting keyframe wingman.....	60
Gambar 4. 35 Seting keyframe wingman.....	61
Gambar 4. 36 Membuat kotak untuk masking	61
Gambar 4. 37 Tambahakan efek blur	62
Gambar 4. 38 Membuat garis.....	63
Gambar 4. 39 Membuat garis.....	63
Gambar 4. 40 Menambahkan text	63
Gambar 4. 41 Penganimasian garis 2d tracking.....	64
Gambar 4. 42 Rendering video	64
Gambar 4. 43 Rendering setting	65
Gambar 4. 44 Rendering setting	65
Gambar 4. 45 Proses rendering	66
Gambar 4. 46 pindah kan kontak track motion ke tempat yang mau di tuju	67
Gambar 4. 47 Membuat null object.....	67
Gambar 4. 48 Hasil motion tracing.....	67
Gambar 4. 49 Menggabungkan objek ke hasil tracing.....	68
Gambar 4. 50 Menggabungkan objek ke hasil tracing.....	68
Gambar 4. 51 Hasil compositing semua editan.....	69
Gambar 4. 52 Seting ke High Quality 720p HD	70
Gambar 4. 53 Seting ke High Quality 720p HD	70
Gambar 4. 54 Proses rendering	70
Gambar 4. 55 Hasil edit video keseluruhan	71
Gambar 4. 56 Implementasi	74
Gambar 4. 57 Hasil Instagram ADS	76
Gambar 4. 58 Hasil Instagram ADS	76
Gambar 4. 59 Hasil Instagram ADS	77

INTISARI

Perkembangan teknologi informasi berkembang sangat pesat termasuk perkembangan dunia periklanan, banyak perusahaan yang menginginkan kesuksesan dalam persaingan.

Dalam skripsi ini, peneliti mencoba membuat iklan cafe Dua Masa dengan teknik liveshoot dan motion graphic. Tujuan pembuatan iklan ini adalah untuk memberikan informasi kepada pelanggan di cafe Dua Masa. Proses pembuatan iklan cafe Dua Masa ini di Yogyakarta memang membutuhkan persiapan yang matang untuk menghasilkan sebuah iklan, software yang digunakan untuk membuat iklan ini adalah Adobe After Effect, Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro cc.

Dari hasil iklan video cafe Dua Masa peneliti berharap masyarakat lebih mengenal cafe Dua Masa. Video ini akan tayang di media sosial karena dengan menggunakan media sosial semakin memudahkan untuk melakukan proses pemasaran saat ini.

Kata Kunci : *Teknologi, Liveshoot, Motion Graphic, Software, Media Sosial*



ABSTRACT

The development of information technology is growing very rapidly including the development of the world of advertising, many companies want success in the competition.

In this thesis, the researcher tries to make a café Dua Masa cafe advertisement with liveness and motion graphics techniques. the purpose of making this advertisement is to provide information to customers in café Dua Masa. The process of making café Dua Masa's advertisement in Yogyakarta does require careful preparation to produce an advertisement, The software used to create this ad is Adobe After Effects, Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro CC.

From the results of the café Dua Masa video cafe advertisement, the researchers hope that the public knows more about café Dua Masa. This video will be broadcast on social media because using social media makes it easier to carry out the current marketing process.

Keyword : *Technology, Liveness, Motion Graphic, Software, Social Media*

