

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN IKLAN PROFIL PERUSAHAAN
UNTUK KEDAI OAK YOGYAKARTA DENGAN PENGGABUNGAN
LIVESHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Achmad Laroibafi Akram

11.11.5690

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN IKLAN PROFIL PERUSAHAAN
UNTUK KEDAI OAK YOGYAKARTA DENGAN PENGGABUNGAN
LIVESHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Achmad Laroibafi Akram

11.11.5690

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN IKLAN PROFIL PERUSAHAAN
UNTUK KEDAI OAK YOGYAKARTA DENGAN PENGGABUNGAN
LIVESHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Achmad Laroibafi Akram
11.11.5690

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Oktober 2014

Dosen Pembimbing

Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN IKLAN PROFIL PERUSAHAAN
UNTUK KEDAI OAK YOGYAKARTA DENGAN PENGGABUNGAN
LIVESHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Achmad Laroibafi Akram

11.11.5690

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Agustus 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom.
NIK. 190302074



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 6 September 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

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, 9 September 2016



Achmad Laroibafi Akram
NIM. 11.11.5690

MOTTO

“Be a strong wall in the hard time and be a smiling sun in the good times”

“Kesalahan itu dating dari diri sendiri, bukan dari orang lain”

“Carilah keridhaanku dengan berbuat baik kepada orang-orang lemah diantara kalian, karena kalian diberi rezeki dan ditolong juga disebabkan orang-orang lemah kalian”

(HP. Abu Dawud dan An-Nasai)

“If your not making someone else’s life better, you are wasting your time”

“Every day is a new day, every moment is a new moment, so now you’ve go to go out and show them you’re a new creature”

“You, the people have the power, the power to create machines, the power to create happiness, you the people have the power to make this life free and beautiful, to make this life a wonderful adventure”

“It’s necessary, that get the losers out of your life, if you want to live your dream”

“No matter how bad it is or bad it gets, I am going to make it”

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

1. Tuhan ku Allah *Subhanahu wata'ala*. Hanya kepada-Mu aku bersyukur dan memohon pertolongan karena Engkau adalah sebaik-baiknya penolong.
2. Orang Tua ku tercinta yang selalu mendukung, mendoakan, dan selalu memberikan yang terbaik untuk anak-anaknya. Serta saudara-saudara ku yang selalu menjadi terbaik dalam hal apapun.
3. Mas Christian Yogyana P selaku pemilik Kedai Oak yang turut membantu mendukung proses pembuatan video skripsi saya. Dengan izin, tanda tangan tempat serta dukungan yang telah diberikan.
4. Teman-teman seangkatan, sekelas, teman-teman dari TI-15 terutama walang sangit, teman-teman CGS Basketball Giovanni, Febrian Anggara, Azzam, Bang Norman dan lainnya, serta tidak lupa pula teman-teman kos Ricky Lawa, Andra Orahmin, Robin dan lainnya beserta Bapak Djoko selaku pemilik kost.
5. Terima kasih Nhur Fanny S, yang selalu bantuin, selalu menemani, selalu mendukung, selalu mau direpotin, dan selalu menjadi *lovely person*.
6. Serta seluruh pihak yang telah membantu kelancaran hidup saya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat, karunia, serta hidayah-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi tentang Pembuatan dan Perancangan Iklan Profil Persusahaan Untuk Kedai Oak Yogyakarta dengan Penggabungan *Live Shoot* dan *Motion Graphic* meskipun masih banyak kekurangan didalamnya. Dan juga saya berterimakasih kepada Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing.

Saya sangat berharap skripsi ini dapat berguna dalam rangka menambah wawasan serta pengetahuan mengenai proses pembuatan suatu video profil maupun iklan. Saya juga menyadari sepenuhnya bahwa di dalam skripsi ini terdapat kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, saya berharap adanya kritik, saran, dan usulan demi perbaikan yang akan datang mengingat tidak ada yang sempurna tanpa saran yang membangun. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, ST, MT. selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing.
4. Kepada keluarga saya yang telah banyak memberi dukungan yang luar biasa
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Skripsi ini dapat dipahami bagi siapapun yang membacanya. Sekiranya Skripsi yang telah disusun ini dapat berguna bagi saya sendiri maupun orang yang membacanya. Sebelumnya saya mohon maaf apabila terdapat kesalahan kata – kata yang kurang berkenan.

Yogyakarta 9 September 2016

Achmad Laroibafi Akram
11.11.5690

DAFTAR ISI

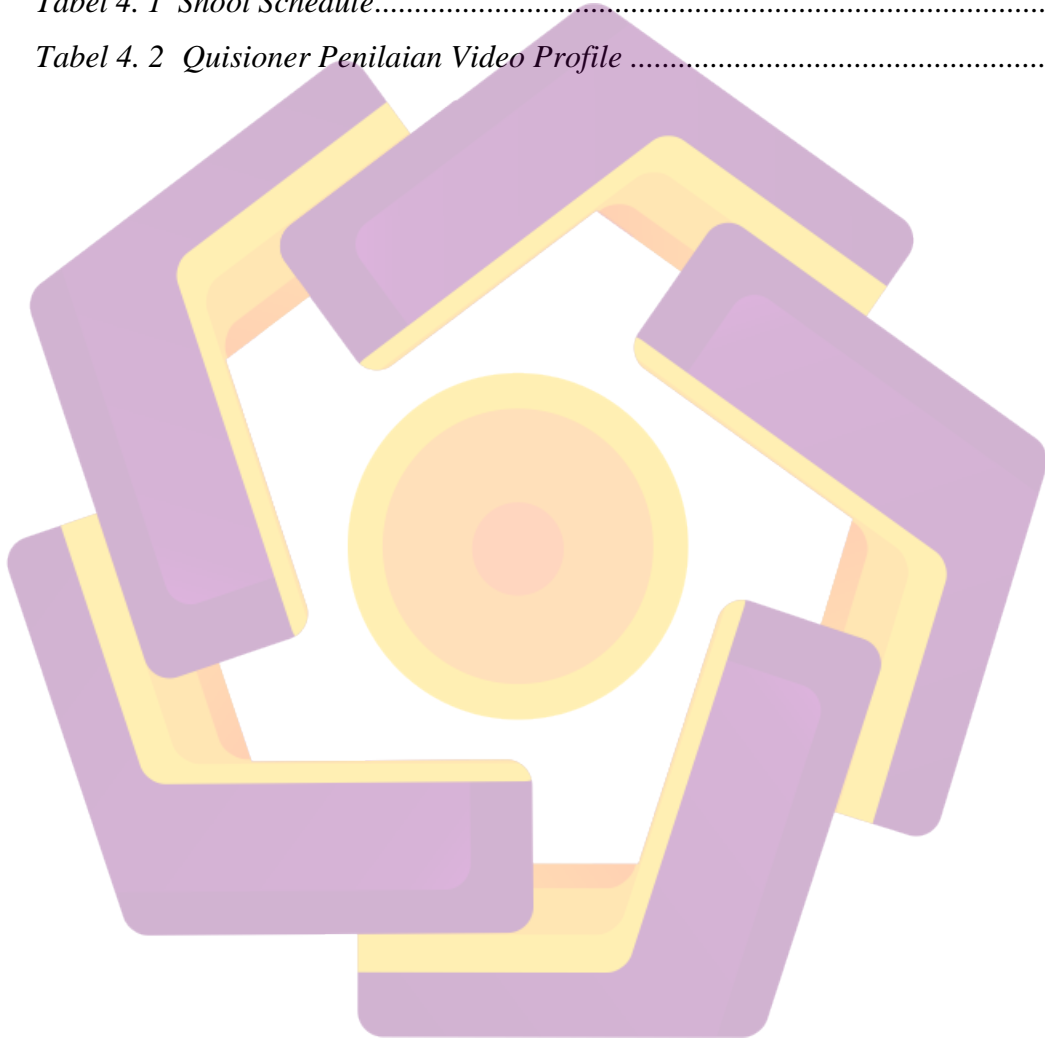
SKRIPSI	ii
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
ABSTRACT	xvii
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II	8
2.1 Landasan Teori.....	8
2.1.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.1.2 Sejarah Iklan	9
2.1.3 Definisi Iklan	11
2.1.4 Sejarah Multimedia.....	11
2.1.5 Definisi Multimedia.....	12
2.1.6 Definisi <i>Motion Graphic</i>	14
2.1.7 Definisi <i>Live Shoot</i>	14

2.1.8	Definisi Profil	15
2.1.9	Sumber Daya Manusia.....	15
2.1.10	Format Digital <i>Video</i>	18
2.2	Prinsip Dasar Animasi.....	19
2.3	Teknik Menggunakan Kamera, Jenis-Jenis <i>Shoot</i> , dan <i>Camera Angle</i> ..	26
2.3.1	Teknik Menggunakan Kamera.....	26
2.3.2	Jenis-Jenis <i>Shoot</i>	27
2.3.3	<i>Camera Angle</i>	31
2.4	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	35
2.5	Analisis Sistem.....	37
2.6	Analisis Kebutuhan Sistem	42
2.6.1	Jenis Kebutuhan Sistem.....	43
2.6.1.1	Kebutuhan Fungsional	43
2.6.1.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	43
2.7	Tahapan Produksi.....	44
2.7.1	Pra Produksi.....	45
2.7.2	Produksi	45
2.7.3	Pasca Produksi	46
2.7.4	Tahapan <i>Editing</i>	46
BAB III	48
3.1	Gambaran Umum	48
3.1.1	Visi dan Misi.....	48
3.2	Definisi Masalah.....	49
3.2.1	Hasil Wawancara	49
3.2.2	Hasil Pengamatan Lokasi.....	50
3.2.3	<i>SWOT</i>	50
3.2.4	Kelemahan	52
3.2.5	Alternatif Solusi.....	52
3.3	Analisis Kebutuhan	53
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	54
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	54
3.3.2.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	54

3.3.2.2	Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	55
3.3.2.3	Brainware	55
3.4	Pra-Produksi	56
3.4.1	Penemuan Ide.....	56
3.4.2	Naskah	56
3.4.2.1	Story Board	57
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	60
4.1	Produksi.....	60
4.1.1	<i>Take Video / Shoot</i>	60
4.1.2	<i>Time Lapse</i>	63
4.1.3	<i>Drawing Animation</i>	65
4.1.4	<i>Sound Editing</i>	68
4.1.5	<i>Capture</i>	69
4.2	Pasca Produksi.....	70
4.2.1	<i>Compositing</i>	70
4.2.1.1	<i>Membuat Intro</i>	70
4.2.1.2	<i>Coloring Interior Kedai Oak</i>	72
4.2.1.3	<i>Tracking dan Masking Menu Kedai Oak</i>	74
4.3	<i>Editing</i>	78
4.3.1	<i>Mixing Audio (Penggabungan Audio dan Video)</i>	78
4.4	<i>Rendering</i>	80
4.5	Pembahasan	81
4.6	Tampilan <i>Video</i>	83
BAB V	PENUTUP.....	84
5.1	Kesimpulan.....	84
5.2	Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	85

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel <i>SWOT</i>	51
Tabel 3. 2 <i>Storyboard</i>	57
Tabel 3. 3 <i>Breakdown Naskah</i>	58
Tabel 4. 1 <i>Shoot Schedule</i>	62
Tabel 4. 2 <i>Quisioner Penilaian Video Profile</i>	82

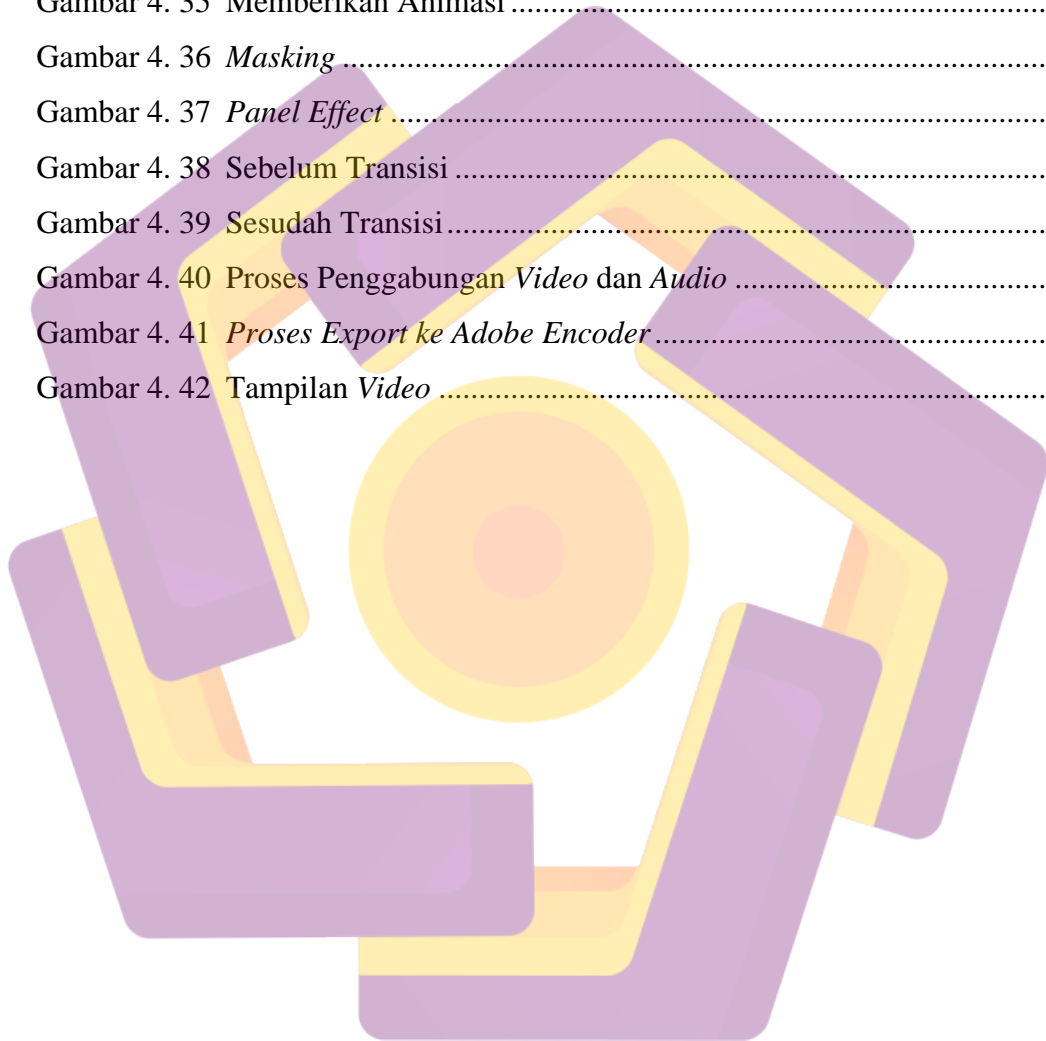


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	<i>Squash and Stretch</i>	20
Gambar 2. 2	<i>Anticipation</i>	20
Gambar 2. 3	<i>Staging</i>	21
Gambar 2. 4	<i>Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose</i>	21
Gambar 2. 5	<i>Follow-Through and Overlapping Action</i>	22
Gambar 2. 6	<i>Slow-in Slow-Out</i>	22
Gambar 2. 7	<i>Arcs</i>	23
Gambar 2. 8	<i>Secondary Action</i>	23
Gambar 2. 9	<i>Timing</i>	24
Gambar 2. 10	<i>Exaggeration</i>	24
Gambar 2. 11	<i>Solid Drawing</i>	25
Gambar 2. 12	<i>Appeal</i>	25
Gambar 2. 13	<i>Medium Close Up</i>	27
Gambar 2. 14	<i>Medium Shoot</i>	27
Gambar 2. 15	<i>CloseUp</i>	28
Gambar 2. 16	<i>Big CloseUp</i>	28
Gambar 2. 17	<i>Extreme Close Up</i>	29
Gambar 2. 18	<i>Full Shoot</i>	29
Gambar 2. 19	<i>Long Shoot</i>	30
Gambar 2. 20	<i>Extreme Long Shoot</i>	30
Gambar 2. 21	<i>Over Shoulder Shoot</i>	31
Gambar 2. 22	<i>Bird Eye's</i>	32
Gambar 2. 23	<i>High Angle</i>	32
Gambar 2. 24	<i>Low Angle</i>	33
Gambar 2. 25	<i>Eye Level</i>	34
Gambar 2. 26	<i>Worm's Level</i>	34
Gambar 2. 27	<i>Adobe After Effect</i>	35
Gambar 2. 28	<i>Adobe Premiere</i>	36
Gambar 2. 29	<i>Adobe Photoshop</i>	37

Gambar 2. 30	Tabel <i>Dignosis SWOT</i>	40
Gambar 2. 31	Matriks <i>SWOT</i>	40
Gambar 4. 1	Persiapan Tempat	61
Gambar 4. 2	<i>Picture Style</i>	61
Gambar 4. 3	<i>White Balance</i>	61
Gambar 4. 4	<i>Aperture</i>	63
Gambar 4. 5	<i>ISO Setting</i>	63
Gambar 4. 6	<i>Intervalometer</i>	64
Gambar 4. 7	<i>Timelapse</i>	65
Gambar 4. 8	<i>Pen Tool</i>	65
Gambar 4. 9	<i>Shape Tool</i>	66
Gambar 4. 10	<i>Elipse Tool</i>	66
Gambar 4. 11	Penggunaan <i>Pen Tool</i>	67
Gambar 4. 12	<i>Coloring</i>	67
Gambar 4. 13	<i>Logo – Logo</i>	68
Gambar 4. 14	Menyeleksi Audio	69
Gambar 4. 15	Memotong Audio.....	69
Gambar 4. 16	<i>Capture</i>	70
Gambar 4. 17	<i>Folder Source Project</i>	70
Gambar 4. 18	<i>Transformasi Utama</i>	71
Gambar 4. 19	Sebelum menggunakan <i>Graph Editor</i>	71
Gambar 4. 20	Sesudah menggunakan <i>Graph Editor</i>	72
Gambar 4. 21	Tampilan proses <i>Composition Intro</i>	72
Gambar 4. 22	Sebelum <i>coloring</i>	72
Gambar 4. 23	<i>Effects & Presets Change Color</i>	73
Gambar 4. 24	<i>Hue/Saturation</i>	73
Gambar 4. 25	Hasil <i>Coloring</i>	73
Gambar 4. 26	<i>Effects & Presets 3D Camera Tracker</i>	74
Gambar 4. 27	Proses <i>Analyzing</i>	74
Gambar 4. 28	Hasil <i>Analyzing</i>	75
Gambar 4. 29	<i>3D Tracker Camera</i>	75

Gambar 4. 30 Memilih titik <i>tracking</i> dan <i>create null</i>	75
Gambar 4. 31 <i>Null Object</i>	76
Gambar 4. 32 Pembuatan <i>Text</i> Baru.....	76
Gambar 4. 33 Pembuatan <i>Text</i>	76
Gambar 4. 34 Hasil <i>Tracking</i>	77
Gambar 4. 35 Memberikan Animasi	77
Gambar 4. 36 <i>Masking</i>	78
Gambar 4. 37 <i>Panel Effect</i>	79
Gambar 4. 38 Sebelum Transisi	79
Gambar 4. 39 Sesudah Transisi.....	80
Gambar 4. 40 Proses Penggabungan <i>Video</i> dan <i>Audio</i>	80
Gambar 4. 41 <i>Proses Export ke Adobe Encoder</i>	81
Gambar 4. 42 Tampilan <i>Video</i>	83



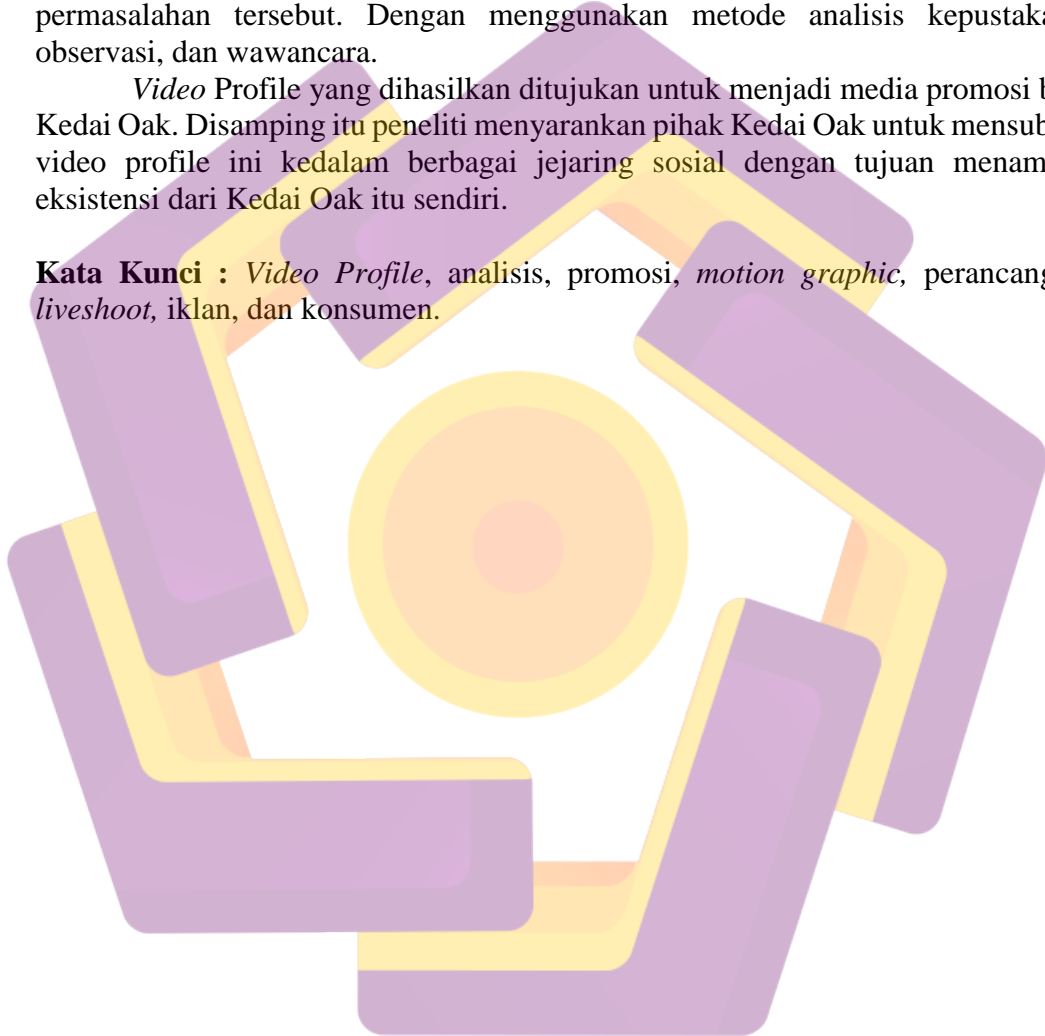
INTISARI

Terus berkembangnya teknologi dan perfilman yang ada menjadikan proses promosi suatu produk mampu menggeser media – media lain, misalnya saja banner, brosur, spanduk. Dengan adanya *video* (iklan) kegiatan promosi dapat lebih menarik serta lebih mudah untuk dijangkau berbagai media.

Pada skripsi ini, penulis mencoba untuk menganalisis permasalahan – permasalahan yang ada, serta memberikan solusi atau jalan keluar dari permasalahan tersebut. Dengan menggunakan metode analisis kepustakaan, observasi, dan wawancara.

Video Profile yang dihasilkan ditujukan untuk menjadi media promosi bagi Kedai Oak. Disamping itu peneliti menyarankan pihak Kedai Oak untuk mensubmit *video profile* ini kedalam berbagai jejaring sosial dengan tujuan menambah eksistensi dari Kedai Oak itu sendiri.

Kata Kunci : *Video Profile*, analisis, promosi, *motion graphic*, perancangan, *liveshoot*, iklan, dan konsumen.



ABSTRACT

The continued development of technology and existing film makes the process of promotion of a product capable of feeding the other media, for example banner, brosur. With the video (ads) promotional activities can be more interesting and easier to reach a wide range of media.

In this thesis, the author tries to analyze the problems, and provide a solution or a way out of these problems. By using the method of literature analysis , observation , and interviews.

Video Profile that is produced is intended to be a media campaign for Kedai Oak. Besides, the researchers suggest the Oak Tavern to submit this profile video into various social networks with the aim of increasing the existence of shops Oak itself.

Keyword : *Video Profile, analysis, promotion, motion graphic, design, liveshoot, advertisement, dan consumer.*

