

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN BATIK HUZA YOGYA
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
DAN LIVESHOOT**

SKRIPSI



Disusun oleh

Muhamad Cholil

15.11.8860

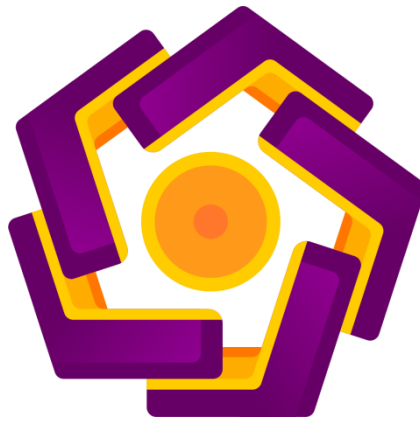
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2021

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN BATIK HUZA YOGYA
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
DAN LIVESHOOT**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana pada Program
Studi Informatika



Disusun oleh

Muhamad Cholil

15.11.8860

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

2021

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN BATIK HUZA YOGYA
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
DAN LIVESHOOT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhamad Cholil

15.11.8860

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 November 2021

Dosen Pembimbing

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN BATIK HUZA YOGYA
MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
DAN LIVESHOOT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhamad Cholil

15.11.8860

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 22 November 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

Ika Asti Astuti, S.Kom, M.Kom

NIK. 190302391

Skripsi ini diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 22 November 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

NIK. 190302096

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 8 November 2021



SPULUH RIBU RUPIAH
10000
METERAI
TEMPEL
91DCDAJX62613330

Nama: Muhamad chofil

Nim: 15.11.8860

MOTTO

*“Berusaha dan berjuanglah karena impian yang kamu ingin capai
ditentukan oleh apa yang kamu kerjakan hari ini”.*

*“Beranilah untuk memulai dan melangkah, satu tindakan, satu tingkatan untuk
menuju tangga yang kamu impikan”.*

“Jangan menunggu tapi lakukanlah sesuatu”

*“Kapalmu harus berlayar meskipun badai menerjang, tak mudah berlabuh di
pulau nirwana.”*

“Bahagiakan dirimu sendiri sebelum membahagiakan orang lain”

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah Saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Segalanya yang telah melimpahkan Rahmat, Hidayah, dan Karunia. Terimakasih Engkau telah memberiku pertolongan, kekuatan, kesabaran, ilmu, serta memberiku orang-orang baik di sekelilingku, selalu memberiku semangat dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan selesainya laporan Skripsi ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Terimakasih untuk keluarga yang selalu menanyakan “kapan lulus?” yang selalu memanjatkan doa dan memberikan semangat yang tak ternilai harganya.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing, terimakasih sudah membimbing dan membantu saya dalam penyusunan skripsi.
3. Batik Huza yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian disana. Terimakasih kepada saudari Donna Assegaf khususnya karena sudah membantu saya dalam pengumpulan materi untuk penelitian ini.
4. Terimakasih wanita yang kusayang Ciliwati Ading yang selalu mensupport untuk mencapai semua ini.
5. Mahasiswa angkatan 15 kelas S1-IF 06 yang telah berjuang bersama-sama selama perkuliahan berlangsung dan khususnya untuk anak-anak Modols terimakasih atas dukungannya.
6. Terakhir saya ucapkan terimakasih untuk diri saya sendiri.

KATA PENGANTAR

Assalamuallaikum Wr.Wb

Puji dan syukur atas penulis persembahkan untuk Tuhan Yang Maha Segalanya yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Batik Huza Yogya Menggunakan Teknik Motion Graphic dan Liveshoot”. Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan atau sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi S1 Informatika pada Universitas Amikom Yogyakarta.

Keberhasilan penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak – pihak yang telah membantu dorongan moril, materi, spiritual serta bimbingan ilmu pengetahuan. Untuk itu sebagai rasa penuh hormat, penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Prof, Dr,M.Suyanto,M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Krisnawati, S. Si, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi peneliti dalam penyusunan skripsi.
4. Ayah dan Ibunda tercinta yang selalu memberikan dorongan moril maupun material selama studi dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama peneliti menempuh perkuliahan.
6. Semua keluarga besar peneliti terutama untuk kedua orang tua yang tidak bosan-bosannya memberikan dukungan, semangat, motivasi dan doa kepada penulis.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun material, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari masih begitu banyak kekurangan dalam penyusunan laporan skripsi ini. Untuk itu, kritik dan saran adalah sesuatu yang sangat kami harapkan demi kemajuan bersama dan peningkatan ilmu pengetahuan di Indonesia.

Yogyakarta, 8 November 2021

Penulis,

Muhamad Cholil

15.11.8860

DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
INTISARI.....	xxi
ABSTRACK.....	xxii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis.....	3
1.5.2 Manfaat Bagi Perusahaan.....	4
1.5.3 Manfaat Bagi Konsumen	4

1.5.4	Bagi Universitas Amikom Yogyakarta.....	4
1.6	Metode Penelitian	4
1.6.1	Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2	Metode Kepustakaan.....	5
1.6.3	Metode Perancangan.....	5
1.6.4	Metode Pengembangan.....	5
1.6.5	Testing dan Implementasi	6
1.6.6	Evaluasi.....	6
1.7	Sistematika Penulisan Laporan.....	6
BAB II.....		8
LANDASAN TEORI.....		8
2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Motion Graphic	9
2.2.1	Pengertian Motion Graphic	9
2.2.2	Konsep Dasar Motion Graphic.....	9
2.2.3	Prinsip Motion Graphic.....	11
2.3	Pengertian Multimedia.....	11
2.3.1	Elemen- Elemen Multimedia	12
2.4	Analisis SWOT.....	14
2.4.1	<i>Streng</i> h (Kekuatan).....	14

2.4.2	<i>Weakness</i> (Kelemahaan)	14
2.4.3	Opportunity (Peluang)	14
2.4.4	<i>Thearts</i> (Ancaman)	15
2.5	Analisis Kebutuhan.....	15
2.5.1	Kebutuhan Fungsional	16
2.5.2	Kebutuhan Non-Fungsional	16
2.6	Animasi	17
2.6.1	Jenis Animasi	17
2.6.2	Prinsip Dasar Animasi.....	19
2.6.3	Teknik Animasi.....	26
2.7	Tahapan Perancangan	28
2.7.1	Tahap Pra-Produksi	28
2.7.1.1	Pencarian dan Penemuan Ide.....	28
2.7.1.2	Naskah.....	28
2.7.1.3	Storyboard.....	29
2.7.2	Tahap Produksi	29
2.7.2.1	Tahap Pengembangan Produksi Animasi	30
2.7.3	Pasca Produksi	31
2.7.3.1	Editing.....	31
2.7.3.2	Compositing.....	32

2.7.3.3 Finishing	32
2.8 Evaluasi	33
2.8.1 Kuesioner	33
2.8.2 Pengertian Skala Likert	34
2.8.3 Menentukan Interval	35
2.8.4 Rumus Presentase	36
BAB III	37
ANALISIS DAN PERANCANGAN	37
3.1 Tinjauan Umum	37
3.1.1 Deskripsi Objek	37
3.1.2 Logo Batik Huza	37
3.2 Pengumpulan Data	38
3.2.1 Wawancara	38
3.2.2 Observasi	38
3.2.2.1 Google Bisnis	39
3.2.2.2 Facebook	39
3.2.2.3 Web	40
3.2.2.4 Twitter	41
3.2.2.5 Instagram	41
3.3 Analisis	42

3.3.1	Analisis <i>SWOT</i>	42
3.3.1.1	Strength (Kekuatan).....	43
3.3.1.2	Weakness (Kelemahan).....	43
3.3.1.3	Opportunity (Peluang).....	44
3.3.1.4	Threat (Ancaman).....	44
3.3.1.5	Kelemahan Media Lama	47
3.3.1.6	Solusi	48
3.4	Analisis Kebutuhan.....	48
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	48
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	49
3.4.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	49
2.	Perlengkapan pasca produksi.....	50
3.4.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	50
3.4.3	Kebutuhan Brainware	51
3.5	Rancangan Pra-Produksi.....	52
3.5.1	Rancangan Konsep Iklan	52
3.5.2	Rancangan Naskah	52
3.5.3	Rancangan Storyboard	55
BAB IV		63
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		63

4.1 Implementasi	63
4.2 Produksi	63
4.2.1. Pemilihan Lokasi Pengambilan Video	63
4.2.2. Pengambilan Video	63
4.2.3. Teknik Gerakan Kamera.....	64
4.3 Pasca Produksi.....	64
4.3.1. Produksi Aset.....	65
4.3.1.1 Memotong/membagi part pada Adobe Photoshop.....	65
4.3.1.2. Pembuatan Audio	66
4.3.1.3. Pembuatan Video Animasi Pembuka	69
4.3.1.4. Pembuatan Video Animasi Batik	70
4.3.1.5 Pembuatan Video Diskon.....	73
4.3.1.6. Pembuatan Video Tampilan Alamat	74
4.3.1.7. Pembuatan Video Penutup.....	76
4.3.2 Editing	76
4.2.3 Rendering	80
4.2.3.1 Rendering pada Adobe Premiere	80
4.3 Evaluasi.....	82
4.3.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional / Informasi dengan Hasil	

4.3.1	Pengujian Beta.....	85
4.3.1.1	Aspek Informasi	86
4.3.1.2	Aspek Tampilan.....	87
BAB V.....		98
PENUTUP		98
5.1	Kesimpulan	98
5.2.	Saran	99
DAFTAR PUSTAKA		100
LAMPIRAN A		103
LAMPIRAN B.....		104
LAMPIRAN C.....		105

DAFTAR TABEL

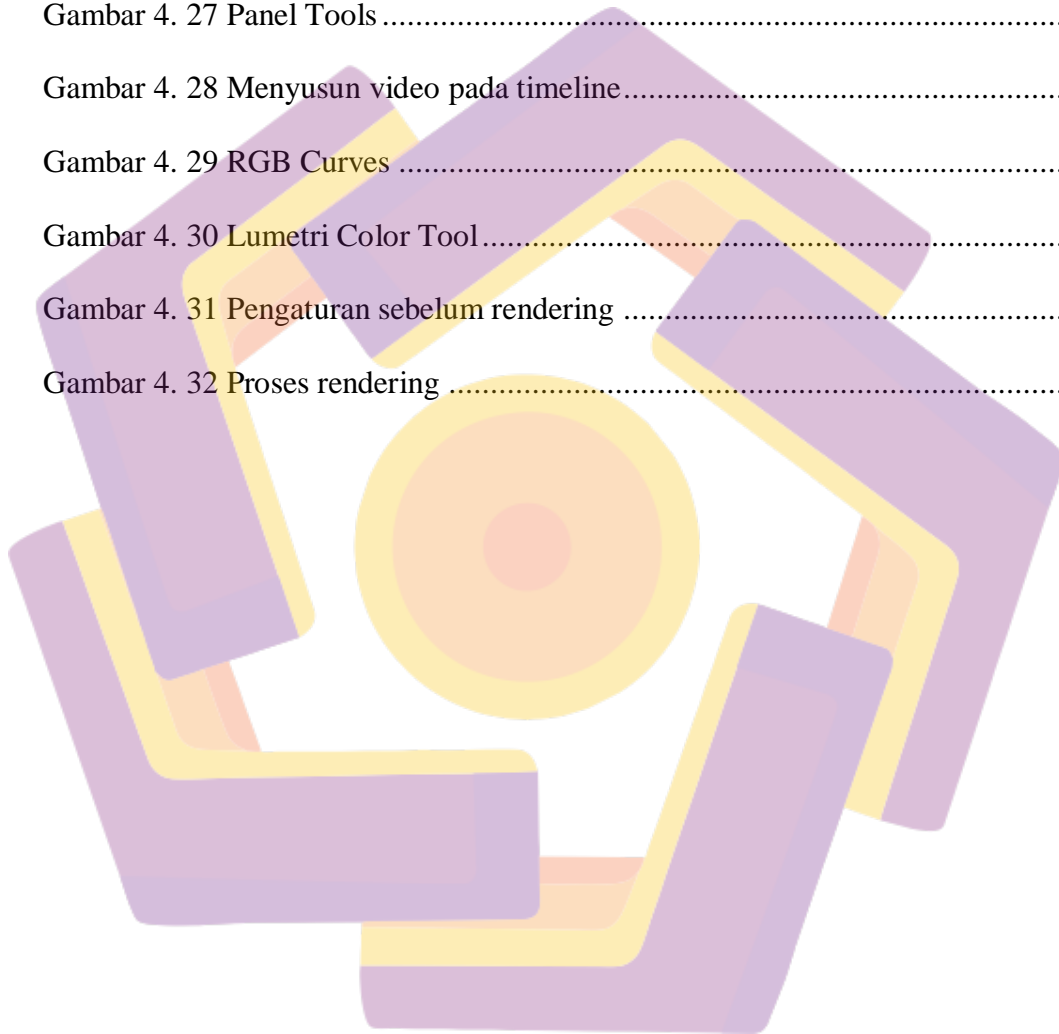
Tabel 2.1 Tabel Matriks	15
Tabel 2.2 Skala Jawaban	35
Tabel 2.3 Interval Skor Pengkategorian.....	35
Tabel 3.4 Perangkat Lunak (software) yang digunakan	51
Tabel 3.5 Storyboard.....	56
Tabel 4. 1 Evaluasi kebutuhan Fungsional.....	83
Tabel 4. 2 Pengujian Aspek Informasi.....	86
Tabel 4. 3 Pengujian Aspek Tampilan	87
Tabel 4. 4 Pengkategorian Skor Kuesioner	88
Tabel 4. 5 Persentase Skor Jawaban Kuesioner	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen Multimedia.....	13
Gambar 2. 2 Anicipation	19
Gambar 2. 3 Squash dan Stretch.....	20
Gambar 2. 4 Staging	21
Gambar 2. 5 Straight-ahead Action dan Pose-to-Pose.....	21
Gambar 2. 6 Follow-through dan Overlapping Action.....	22
Gambar 2. 7 Slow In - Slow Out	22
Gambar 2. 8 Arcs	23
Gambar 2. 9 Secondary Action	24
Gambar 2. 10 Timing	24
Gambar 2. 11 Exaggeration.....	25
Gambar 2. 12 Solid Drawing.....	25
Gambar 2. 13 Appeal	26
Gambar 2. 14 Story Board.....	29
Gambar 3. 1 Logo Batik Huza.....	37
Gambar 3. 2 Tampilan google bisnis	39
Gambar 3. 3 Tampilan Facebook.....	39
Gambar 3. 4 Web Batik Huza Yogya	40
Gambar 3. 5 Instagram Twitter	41
Gambar 3. 6 Instagram Batik Huza	41

Gambar 4. 1 Hasil Pengambilan Video Gambar	64
Gambar 4. 2 Lembar Kerja Adobe Photoshop	65
Gambar 4. 3 Tampilan File Open	65
Gambar 4. 4 Tampilan Crop tool.....	66
Gambar 4. 5 Lembar Kerja Adobe Audition.....	67
Gambar 4. 6 Tampilan Effect Noise Reduction	67
Gambar 4. 7 Tampilan Studio Reverb	68
Gambar 4. 8 Tampilan Export	68
Gambar 4. 9 Tampilan Lembar kerja New Project.....	69
Gambar 4. 10 Tampilan Lembar AfterEffect	69
Gambar 4. 11 Tampilan Animasi.....	70
Gambar 4. 12 Tampilan Lembar Kerja New Project.....	70
Gambar 4. 13 Tampilan Import File	71
Gambar 4. 14 Tampilan Animasi Batik	71
Gambar 4. 15 Tampilan Animasi Batik	72
Gambar 4. 16 Tampilan Lembar Kerja	72
Gambar 4. 17 Tampilan Produk	73
Gambar 4. 18 Tampilan New Composition	73
Gambar 4. 19 Tampilan Diskon	74
Gambar 4. 20 Tampilan CorelDraw	74
Gambar 4. 21 Tampilan Lembar Kerja CorelDraw	75
Gambar 4. 22 Tampilan Export	75

Gambar 4. 23 Tampilan Export to PNG	76
Gambar 4. 24 Tampilan Lembar Kerja	76
Gambar 4. 25 Project Baru Adobe Premiere	77
Gambar 4. 26 File Import.....	78
Gambar 4. 27 Panel Tools	78
Gambar 4. 28 Menyusun video pada timeline.....	79
Gambar 4. 29 RGB Curves	79
Gambar 4. 30 Lumetri Color Tool.....	80
Gambar 4. 31 Pengaturan sebelum rendering	81
Gambar 4. 32 Proses rendering	82



INTISARI

Batik Huza merupakan sebuah production house yang bergerak di bidang industri pakaian yang berlokasi di Jalan Kaliurang Km 9 No 4 55581 Daerah Istimewa Yogyakarta. Dalam mempromosikan produknya Batik Huza hanya menggunakan foto dan gambar melalui media instagram dan toko online.

Pada saat mempromosikan produknya Batik Huza mengalami beberapa permasalahan, yaitu terdapat informasi yang belum dapat tersampaikan dengan media lama. Salah satunya belum dapat mengilustrasikan gambaran batik cap. Dari hal tersebut, penulis mengusulkan membuat video iklan dengan penggabungan teknik live shot dan motion graphic. Motion graphic digunakan untuk mengilustrasikan informasi yang tidak bisa diilustrasikan media lama.

Dari uraian diatas, penulis membuat sebuah penelitian dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Iklan Batik Huza Yogya Menggunakan Teknik Motion Graphic dan Liveshoot”.

Penelitian ini diharapkan menjadi solusi untuk menyampaikan informasi tentang produk Batik Huza yang belum dapat tersampaikan pada media lama.

Kata Kunci: Video Iklan, Perancangan dan pembuatan iklan, Batik Huza, Batik Huza Yogya, Live shot, Motion graphic

ABSTRACT

Batik Huza is a production house engaged in the clothing industry located at Jalan Kaliurang Km 9 No 4 55581 Yogyakarta Special Region. In promoting its products, Batik Huza only uses photos and images through Instagram media and online stores.

When promoting its products, Batik Huza experienced several problems, namely there was information that could not be conveyed to the old media. One of them has not been able to illustrate the picture of stamped batik. From this, the author proposes to make a video advertisement by combining live shot and motion graphics techniques. Motion graphics are used to illustrate information that older media cannot illustrate.

From the description above, the author makes a study with the title "Design and Production of Batik Huza Yogya Advertising Using Motion Graphic and Liveshoot Techniques".

This research is expected to be a solution to convey information about Batik Huza products that cannot be conveyed to the old media.

Keywords: *Advertising Video, Advertising design and creation, Batik Huza, Batik Huza Yogya, Live shot, Motion graphic*