

**PENERAPAN *MOTION GRAPHIC* DAN *LIVESHOOT* SEBAGAI MEDIA
PROMOSI SINDU KUSUMA EDUPARK YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Rian Iqbal Kurniawan

12.12.6411

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

**PENERAPAN *MOTION GRAPHIC* DAN *LIVESHOOT* SEBAGAI MEDIA
PROMOSI SINDU KUSUMA EDUPARK YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Rian Iqbal Kurniawan

12.12.6411

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN *MOTION GRAPHIC* DAN *LIVESHOOT* SEBAGAI MEDIA
PROMOSI SINDU KUSUMA EDUPARK YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rian Iqbal Kurniawan

12.12.6411

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 November 2016

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN *MOTION GRAPHIC* DAN *LIVESHOOT* SEBAGAI MEDIA
PROMOSI SINDU KUSUMA EDUPARK YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rian Iqbal Kurniawan

12.12.6411

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 November 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

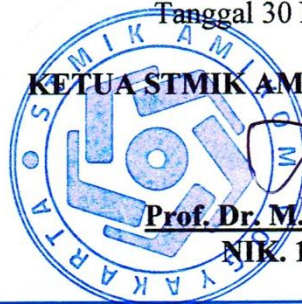
Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 November 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

SURAT 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 30 November 2016



Rian Iqbal Kurniawan
NIM 12.12.6411

MOTTO

“Mandiri dalam bekerja, Merdeka dalam berkarya”

(Erix Soekamti)

“Belajar apa yang kamu suka, lakukan dengan cara apa yang kamu suka, supaya nyaman menjalaninya”

(Penulis)



PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya Alhamdulillah skripsi ini bisa terselesaikan. Pada kesempatan ini tak lupa penulis ucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat-Nya yang sungguh luar biasa sampai saat ini.
2. Rosulullah SAW yang telah membawa umat ini dalam peradaban yang terang menderang.
3. Bapak, Ibu dan Kakak yang telah merawat, mendidik, memfasilitasi serta memberikan kasih sayang dan do'a yang begitu luar biasa.
4. Para Dosen yang telah memberi saya banyak pengalaman dalam berpikir atau berperilaku dengan dengan baik.
5. Teman-teman Keluarga Sevilla House yang selalu memberi support dan dukungan yang besar dalam hidup saya sebagai mahasiswa.
6. Teman-teman kelas 12-S1SI-02 yang telah menemani kuliah setiap hari.
7. Anissa, Mas Anton, Sony, Hosea, Iyos, Aditya, Rudy, Abi, Yuni, Dadin, Elyas, Firman, Taufik yang selalu membantu dan memberikan dukungan secara intens dalam proses penyelesaian skripsi ini.
8. Pihak Pengelola Sindu Kusuma Edupark Yogyakarta yang telah memberi ijin untuk melakukan penelitian di lingkungan wisata Sindu Kusuma Edupark Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan Kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan anugerah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam Kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan yang baik serta menjadi motivasi bagi penulis.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta guna memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi yang berjudul “Penerapan *Motion Graphic* dan *Liveshoot* sebagai media promosi Sindu Kusuma Edupark Yogyakarta” dengan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar dalam memberikan masukan, saran, bantuan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak, Ibu, Saudara dan keluarga besar yang selalu menjadi motivasi selama kuliah.
5. Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu, bimbingan, dan semangat.

6. Teman Keluarga Sevilla House yang selalu terbuka menjadi tempat untuk berkeluh-kesah dan memberikan semangat
7. Teman kelas 12-S1SI-02 yang telah menemani dan memberikan tawa serta sebuah kenangan indah.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu oleh penulis.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan kemampuan dan pengetahuan penulis, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan pada bidang multimedia.

Yogyakarta, 30 November 2016

Penulis,



Rian Iqbal Kurniawan

DAFTAR ISI

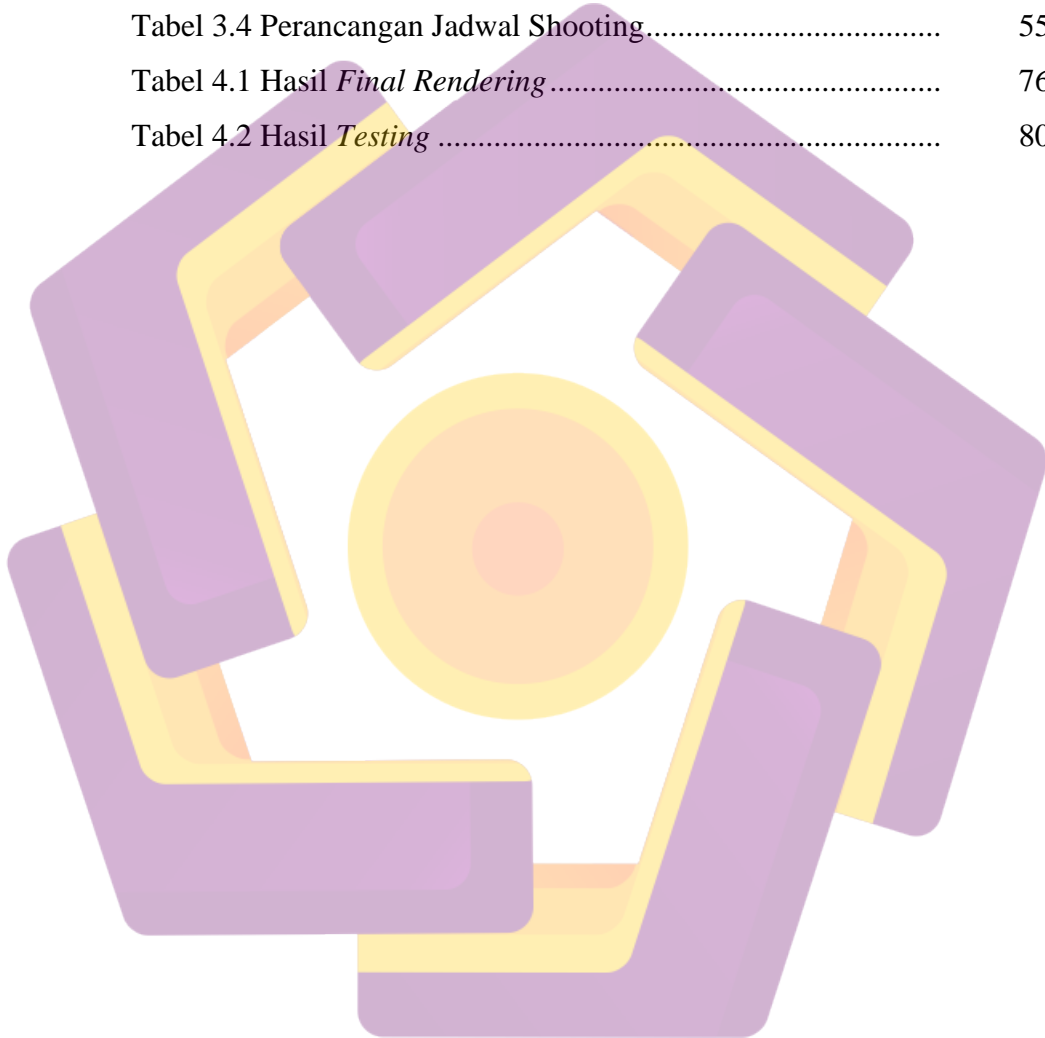
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Multimedia.....	9
2.2.1 Pengertian Multimedia	9
2.2.2 Elemen Multimedia	10
2.3 Promosi.....	11
2.3.1 Pengertian Promosi.....	11
2.3.2 Bauran Promosi	12
2.4 Pengertian Iklan	13

2.4.1 Fungsi Iklan	14
2.4.2 Tujuan Periklanan.....	15
2.4.3 Media Periklanan.....	16
2.5 Pengertian <i>Live Shoot</i>	18
2.5.1 Unsur Teknis dalam <i>Live Shoot</i>	19
2.6 Konsep Dasar Video	20
2.6.1 <i>Frame Rate</i>	20
2.6.2 Resolusi dan <i>Frame Size</i>	21
2.7 Peralatan Pengambilan Gambar dan Editing	21
2.8 Teknik Pengambilan Gambar	23
2.9 Bidikan Kamara	24
2.10 Teknik Pergerakan Kamera	25
2.11 <i>Motion Graphic</i>	26
2.11.1 Sejarah <i>Motion Graphic</i>	28
2.11.2 Pertimbangan pada <i>Motion Graphic</i>	29
2.11.3 Proses Produksi Animasi	30
2.11.4 Prinsip Animasi	31
2.12 Tahap Memproduksi Iklan.....	34
2.12.1 Tahap Pra-Produksi	35
2.12.2 Tahap Produksi	37
2.12.3 Tahap Pasca Produksi.....	38
2.13 Perangkat Lunak yang Digunakan.....	40
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	42
3.1 Deskripsi Perusahaan.....	42
3.2 Analisis	43
3.2.1 Definisi Analisis Sistem	43
3.2.2 Analisis SWOT.....	43
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	46
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	46
3.3.2 Analisis Kebutuhan <i>Non-Fungsional</i>	47
3.4 Perancangan Sistem Multimedia	50

3.4.1 Pra Produksi Iklan	50
3.4.1.1 Konsep Perancangan Iklan	50
3.4.1.2 Penentuan Ide Iklan	50
3.4.1.3. <i>Storyboard</i>	51
3.4.1.3. Perencanaan Jadwal Shooting	55
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Implementasi.....	56
4.1.1 Tahap Produksi	56
4.1.1.1 Pengambilan Video <i>Live Shoot</i>	57
4.1.1.2 Pembuatan Objek Grafis.....	62
4.1.1.3 Animasi <i>Motion Graphic</i>	64
4.1.2. Pasca Produksi	69
4.2.1.1 <i>Capturing</i>	69
4.2.1.2 <i>Compositing</i>	70
4.2.1.3 Final <i>Compositing</i> dan <i>Coloring</i>	70
4.2.1.4 <i>Rendering</i>	73
4.2.1.5 Hasil Pembuatan Video Iklan	76
4.2.1.6 <i>Testing</i> (Pengujian).....	79
4.2.1.7 <i>Media Place</i>	81
BAB V PENUTUP.....	82
5.1 Kesimpulan	82
5.2 Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	84

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	47
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	48
Tabel 3.3 Storyboard.....	52
Tabel 3.4 Perancangan Jadwal Shooting.....	55
Tabel 4.1 Hasil <i>Final Rendering</i>	76
Tabel 4.2 Hasil <i>Testing</i>	80



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh Penggunaan <i>Motion Graphic</i>	28
Gambar 2.2 Saul Bass, seorang penggerak dalam dunia <i>motion</i>	29
Gambar 2.3. Contoh <i>Storyboard</i>	37
Gambar 3.1 Logo Sindu Kusuma Edupark Yogyakarta	43
Gambar 4.1 Bagan Produksi dan Pasca Produksi	56
Gambar 4.2 Pengaturan <i>Picture Style</i> dan <i>White Balance</i>	58
Gambar 4.3 Persiapan <i>Shooting</i>	59
Gambar 4.4 Proses <i>Shooting</i>	59
Gambar 4.5 Penerapan Teknik LS	60
Gambar 4.6 Penerapan Teknik MLS.....	61
Gambar 4.7 Penerapan Teknik ELS.....	61
Gambar 4.8 Penerapan Teknik MS	62
Gambar 4.9 Membuat <i>Tracing</i> Logo pada Adobe Illustrator CS6.....	63
Gambar 4.10 Membuat <i>tracing</i> mascot pada Adobe Illustrator CS6.....	63
Gambar 4.11 Jenis <i>Import</i> Adobe After Effect	65
Gambar 4.12 Komposisi Adobe After Effect.....	66
Gambar 4.13 <i>Rotating</i>	67
Gambar 4.14 <i>Scale</i>	67
Gambar 4.15 <i>Positing</i>	67
Gambar 4.16 <i>Motion Graphic</i> Logo <i>Closing</i>	68
Gambar 4.17 <i>Motion Graphic</i> Promosi.....	68
Gambar 4.18 <i>Animated Tittle</i> dan <i>Mascot</i>	68
Gambar 4.19 Manajemen File Video Sindu Kusuma Edupark.....	69
Gambar 4.20 Memposisikan <i>Shoot</i> Per <i>Shoot</i> Sesuai <i>Storyboard</i>	70
Gambar 4.21 Pembuatan <i>Sequence</i>	71
Gambar 4.22 Proses Penggabungan Beberapa Video	72
Gambar 4.23 Sebelum dan Sesudah <i>Coloring</i>	73
Gambar 4.24 <i>Export Project</i>	74
Gambar 4.25 Pemilihan format Video yang Digunakan.....	74

Gambar 4.26 Pengaturan <i>Audio</i>	75
Gambar 4.27 Proses <i>Rendering</i>	75
Gambar 4.28 Surat Ijin Penerimaan Hasil Video.....	80
Gambar 4.29 Surat Hasil Penayangan RBTV	81



INTISARI

Media promosi adalah hal penting yang dibutuhkan oleh sebuah perusahaan untuk meningkatkan hasil penjualan produk, juga meningkatkan mutu dari produk yang sudah digunakan oleh public. Salah satu media promosi yang dianggap mewakili semua unsur multimedia tersebut dan mudah dicerna oleh masyarakat adalah video. Namun upaya promosi yang dilakukan pihak pengelola Sindu Kusuma Edupark selama ini hanya memanfaatkan media sosial, *website*, maupun baliho sebagai media promosi untuk mengenalkan objek wisatanya. Cara kurang efektif karena berupa teks dan gambar saja sehingga informasi tidak tersampaikan secara maksimal kepada masyarakat.

Dari permasalahan tersebut memunculkan gagasan untuk membuat suatu media promosi dalam bentuk video dengan teknik *motion graphic* dan *liveshoot*. Dalam video promosi ini *motion graphic* digunakan sebagai *animated tittle* dengan memadukan antara elemen-elemen grafis dan video shoot, sedangkan teknik *liveshoot* berfungsi untuk menampilkan beberapa adegan dan suasana objek.

Video promosi ini nantinya akan ditayangkan sebagai iklan di televisi sehingga dengan media televisi diharapkan mampu menarik wisatawan untuk datang serta promosi dan informasi dapat tersampaikan dengan baik kepada masyarakat.

Kata-kunci: Media Promosi, Video Iklan, *Motion Graphic*, *Liveshoot*

ABSTRACT

Media promotions are important things needed by a company to increase product sales, as well as improve the quality of the product that has been used by the public. One of the media promotions which is considered to represent all the multimedia elements and easily digested by the public is video. But the promotions conducted by Sindu Kusuma Edupark so far only using social media, website, and billboards as a media promotions to introduce the tourist objects. That methods are ineffective because only in the form of text and images, so that information is not delivered properly to the public.

Based on the issues that it raises the idea to create a video as media promotion with motion graphic techniques and liveshoot. In this video used as an animated motion graphic tittle with a combination of graphic elements and video shoot, while liveshoot technique serves to show some of the scenes and objects atmosphere.

The promotional video will be shown as television commercial so that the television as media is expected to attract tourists to come in addition to the promotion and information can be delivered properly to the public

Keywords: *Media Promotion, Video Advertising, Motion Graphic, Liveshoot*

