

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN VIDEO SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA RUNAWAY COTHING**

SKRIPSI



Disusun Oleh

Zakarias Nofli Keludung

18.11.2054

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN VIDEO SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA RUNAWAY COTHING**

Skripsi

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Mencapai Gelar Sarjana

Pada Program Studi Informatika



Disusun Oleh

Zakarias Nofli Keludung

18.11.2054

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA RUNAWAY COTHING

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Zakarias Nofli Keludung

18.11.2054

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 September 2022

Dosen Pembimbing,



Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA RUNAWAY COTHING

yang disusun oleh

Zakarias Nofli Keludung

18.11.2054

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 September 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom

NIK : 190302182

Moch Farid Fauzi, M.Kom

NIK : 190302284

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.

NIK. 190302047

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh Sarjana Komputer

Tanggal 17 September 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

NIK : 190302096

SURAT PENYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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 September 2022



Zakarias Nofli Keludung

NIM. 18.11.2054

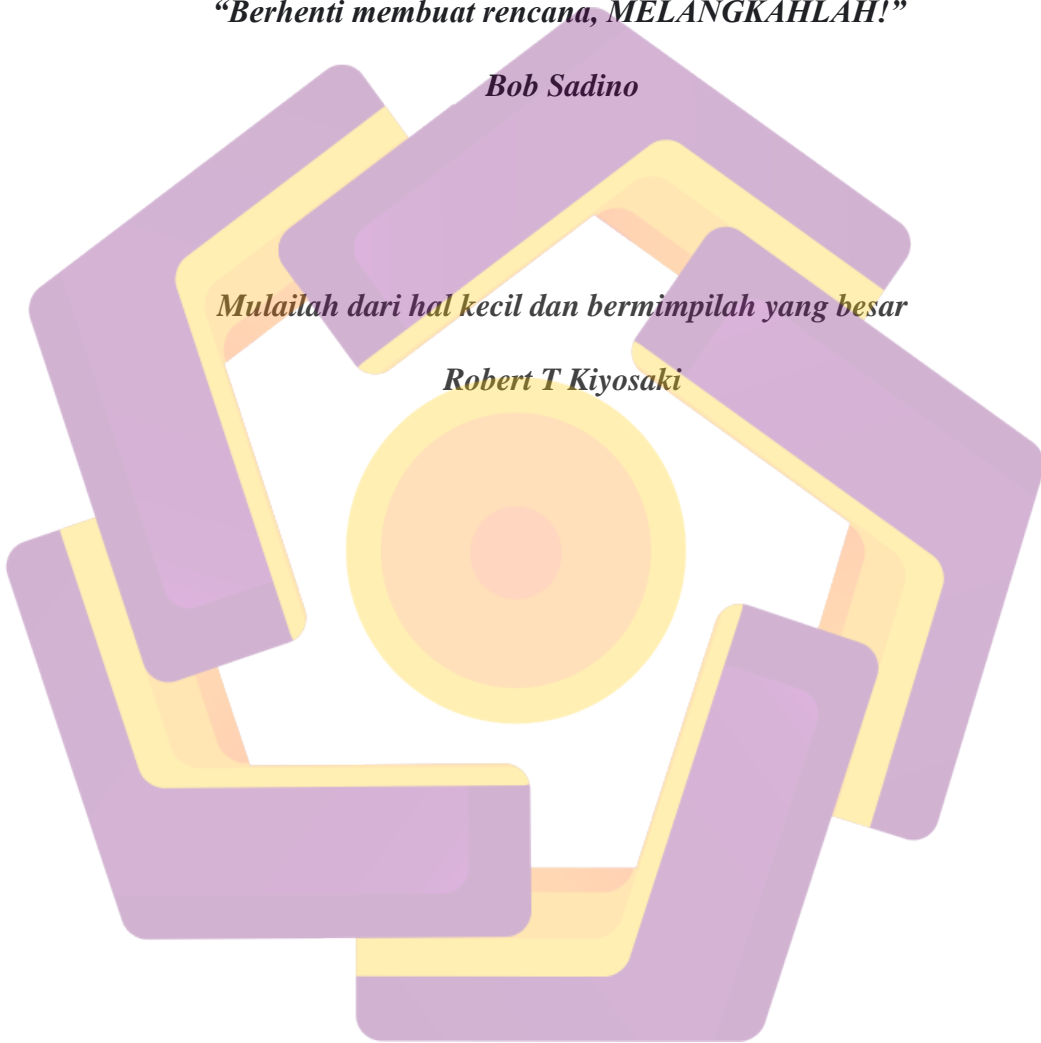
MOTTO

“Berhenti membuat rencana, MELANGKAHLAH!”

Bob Sadino

Mulailah dari hal kecil dan bermimpilah yang besar

Robert T Kiyosaki



PERSEMBAHAN

Puji syukur atas anugerah Tuhan Yang Maha Esa dan segala limpahan rahmat-Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, keteguhan dan membekali anugerah ilmu sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Laporan skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesehatan, kemudahan dan kelancaran dalam penyusunan dan pembuatan skripsi.
2. Kedua orang tua tercinta, Bapak Nikolaus Syukur dan Ibu Maria Reneldis Meli yang selalu memberikan dukungan dan nasehat sehingga saya bisa merampungkan tugas akhir skripsi ini.
3. Kepada dosen pembimbing saya, Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom. Terima kasih sudah membimbing saya dari awal sampai akhir, yang sudah memberi kritik dan saran selama penyusunan skripsi ini.
4. Kakak, adik, saudara, teman-teman saya, yang selalu siap membantu dan memberikan dukungan untuk semangat dalam penyusunan skripsi.
5. Yusak Kamaleng selaku pihak dari Runaway Clothing yang telah membantu mempermudah pengambilan data untuk skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi dengan judul "Implementasi Teknik Parallax dan Kinetic Typography Dalam Pembuatan Iklan Motion Graphic Pada Studio Kenyang".

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Skripsi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Tidak dapat disangkal bahwa butuh usaha yang keras dalam penyelesaian pengerjaan skripsi ini. Namun, karya ini tidak akan selesai tanpa orang-orang tercinta di sekeliling saya yang mendukung dan membantu. Dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom. sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan motivasi, saran, bantuan dan bimbingan dalam proses menyelesaikan skripsi.
3. Segenap dosen dan staff Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman.
4. Kedua Orang tua dan saudara yang tak pernah lelah mendoakan dan memberikan dukungan.

5. Sahabat serta teman-teman 18-S1 Informatika-04 yang memberikan banyak dukungan dan berbagi pengalaman.
6. Berbagai pihak yang telah memberikan bantuan dan dorongan serta berbagi pengalaman pada proses penyusunan skripsi ini.

Meskipun penyusunan skripsi ini sudah dilakukan dengan semaksimal mungkin, namun penulis menyadari bahwa usaha tersebut masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini, semoga skripsi ini dapat menambah pengetahuan dan memberikan manfaat bagi para pembacanya maupun diri penulis sendiri serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 19 September 2022

Penulis



Zakarias Nofli Keludung

DAFTAR ISI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA RUNAWAY COTHING	i
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
SURAT PENYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	6
1.6.7 Metode Testing	6
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II	8
LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8

2.2 Dasar Teori	9
2.2.1 Definisi Iklan	9
2.2.2 Tujuan Iklan	9
2.3 Media Promosi	10
2.3.1 Definisi Media Promosi	10
2.3.2 Tujuan Media Promosi	10
2.4 Liveshoot	11
2.4.1 Definisi Liveshoot	11
2.5. Motion Graphic	12
2.5.1 Definisi Motion Graphic	12
2.6 Kinetic Typography	12
2.6.1 Definisi Kinetic Typography	12
2.7 Konsep Dasar Video	13
2.7.1 Definisi Video	13
2.7.2 Teknik Pengambilan Video	13
2.8 Tahap Produksi Video Iklan	26
2.8.1 Pra-Produksi	26
2.8.2 Produksi	27
2.8.3 Pasca Produksi	27
2.9 Pengolahan Data Kuisioner	27
2.9.1 Skala Likert	27
2.9.2 Menentukan Interval	28
2.9.3 Rumus Persentase	29
3.1 Tinjauan Umum	28
3.1.1 Deskripsi Objek	28
3.1.2 Alur Kerja Video (Workflow)	29
3.1.3 Profil Perusahaan Runaway Clothing	30
3.1.4 Visi Dan Misi Runaway Clothing	31
3.1.5 Data Produk Runaway Clothing	32
3.2 Pengumpulan Data	35

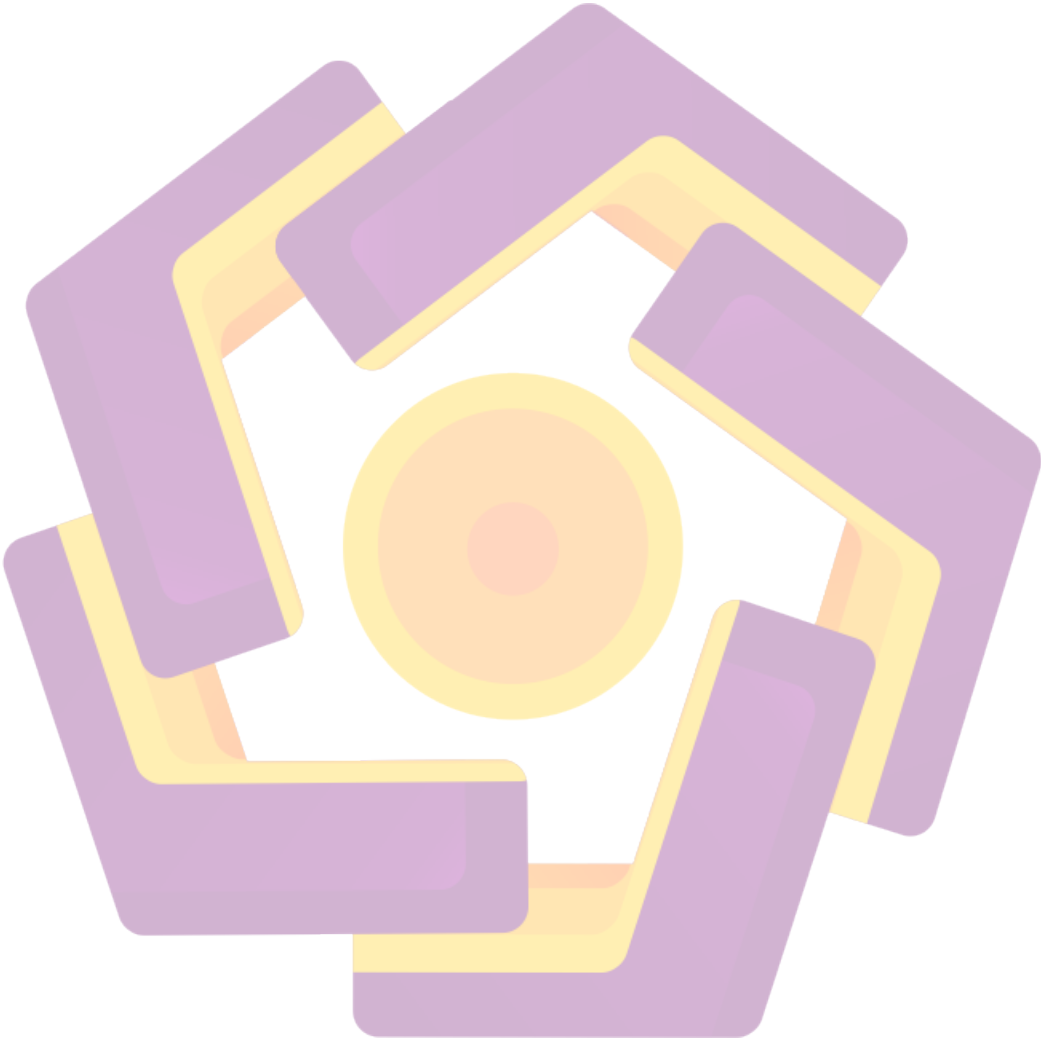
3.2.1 Wawancara.....	35
3.2.2 Observasi	36
3.3 Analisis.....	37
3.3.1 Analisis SWOT	37
3.3.1.1 Analisis Kekuatan (Strength).....	37
3.3.1.2 Analisis Kelemahan (Weakness).....	38
3.3.1.3 Analisis Peluang (Opportunities).....	38
3.3.1.4 Analisis Ancaman (Threat)	38
3.3.2 Kelemahan dari media lama	38
3.3.3 Solusi yang ditawarkan	39
3.3.4 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	39
3.3.5 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	39
3.3.5.1 Kebutuhan Perangkat Lunak	40
3.3.5.2 Kebutuhan Perangkat Keras	40
3.3.5.3 Kebutuhan Brainware	41
3.4 Rancangan pra-Produksi	43
3.4.1 Rancangan Naskah	43
3.4.2 Rancangan Storyboard.....	44
BAB IV	45
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Produksi.....	45
4.1.1 Pengambilan video	45
4.1.2 Pembuatan Motion Graphic	46
4.2 Pasca Produksi	47
4.2.1 Compositing.....	47
4.2.2 Editing	52
4.2.3 Rendering.....	57
4.3 Testing.....	58
4.4 Implementasi	64
BAB V	66

PENUTUP..... 66

5.1 Kesimpulan..... 66

5.2 Saran 66

DAFTAR PUSTAKA..... 68



DAFTAR TABEL

Table 1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	40
Table 2 Analisis Kebutuhan Perangkat keras	41
Table 3 Analisis Kebutuhan Brainware	42
Table 4 Rancangan Storyboard	44
Table 5 Pengujian Pada Aspek Informasi	59
Table 6 Tabel Bobot Nilai	60
Table 7 Tabel Presentasi Nilai	61
Table 8 Hasil Uji Aspek Informasi	61
Table 9 Pengujian Pada Aspek Tampilan	62
Table 10 Hasil Uji Aspek Tampilan	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Extreme Wide Shot.....	14
Gambar 2. 2 Wide Shot	15
Gambar 2. 3 Very Wide Shot.....	16
Gambar 2. 4 Mid Shoot	17
Gambar 2. 5 Medium Close Up	18
Gambar 2. 6 Medium Close Up	19
Gambar 2. 7 Video Cutaway.....	20
Gambar 2. 8 Video Cut-In.....	21
Gambar 2. 9 Video Two Shot.....	22
Gambar 2. 10 Noody Shot	23
Gambar 2. 11 Over the Shoulder Shot.....	24
Gambar 2. 12 Video Point of View	25
Gambar 2. 13 Group Shoot	26
Gambar 3. 1 Logo Brand Runaway Clothing.....	28
Gambar 3. 2 Baju Flobamorata.....	33
Gambar 3. 3 Baju Culture Art Wear	34
Gambar 3. 4 Baju Tari Caci.....	34
Gambar 3. 5 Baju Pasola.....	35
Gambar 3. 6 Instragram Runaway Clothing.....	36
Gambar 4. 1 Menampilkan proses pembuatan	46

Gambar 4. 2 Aset motion graphic.....	47
Gambar 4. 3 Membuat New Sequence	48
Gambar 4. 4 Compositing Adobe Premiere Pro	49
Gambar 4. 5 Membuat Project Baru.....	50
Gambar 4. 6 Membuat Text Baru	51
Gambar 4. 7 Pembuatan Motion Grapic Pada.....	52
Gambar 4. 8 Drag and drop file ketimeline.....	53
Gambar 4. 9 file after effect	53
Gambar 4. 10 Razor tool	54
Gambar 4. 11 Speed Clip/Duration.....	55
Gambar 4. 12 Transisi	56
Gambar 4. 13 Color Grading.....	57
Gambar 4. 14 Proses Rendering	58
Gambar 4. 15 Tiktok Penulis	64

INTISARI

Persaingan dan perkembangan pada bisnis fashion, khususnya bisnis baju di Indonesia mempunyai persaingan pasar yang begitu pesat dan terus berkembang. Kondisi ini menyebabkan semakin meningkatnya persaingan antar produk. Salah satu industri baju yang ikut bersaing adalah *Runaway Clothing*.

Runaway Clothing adalah sebuah brand local yang hadir dengan konsep mengangkat budaya lokal disetiap desainnya sehingga menghasilkan produk baju yang berbeda dari yang lainnya berkualitas dan bernilai tinggi. Media promosi yang sudah digunakan masih dalam bentuk gambar. Kurangnya media promosi yang dilakukan oleh *Runaway Clothing* sehingga mengakibatkan produknya kurang dikenal oleh masyarakat luas. *Runaway clothing* harus meningkatkan pengembangan promosi dengan membuat video promosi yang tepat agar dapat mengenalkan produk mereka kemasyarakat luas. Salah satunya adalah “Perancangan Dan Pembuatan Iklan Video Sebagai Media Promosi Pada *Runaway Clothing*” sehingga dapat menguatkan pesan yang disampaikan dan menambah nilai estetika dalam iklan tersebut.

Tujuan dari pembuatan video iklan ini adalah diharapkan dapat menarik minat konsumen terhadap produk yang dipromosikan dan mengenalkan produk local tersebut kepada masyarakat.

Kata Kunci: Video Iklan Promosi, *Runaway Clothing* Televisi Advertising, *Runaway Clothing*

ABSTRACT

Competition and developments in the fashion business, especially the clothing business in Indonesia, has a very fast and growing market competition. This condition causes increased competition between products. One of the clothing industries that competes is Runaway Clothing.

Runaway Clothing is a local brand that comes with the concept of elevating local culture in each design so as to produce clothing products that are different from the others, of high quality and value. The lack of public awareness of local products causes Runaway Clothing to be less well known by the wider community. So it is necessary to make an appropriate promotional video to help owners of runaway clothing introduce their products to the wider community. One of them is "Designing and Making Video Ads as Promotional Media on Runaway Clothing" so that it can strengthen the message conveyed and add aesthetic value to the advertisement.

The purpose of making this advertising video is that it is expected to attract consumers' interest in the products being promoted and introduce these local products to the public.

Keyword: Advertising Video, Promotion, Runaway Clothing Television Advertising

