

**PENERAPAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC  
PADA PERANCANGAN VIDEO IKLAN FUTURISTIC STORE**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**RIVALDO BAGYAWAN MILLENIANSYAH**

**18.12.0700**

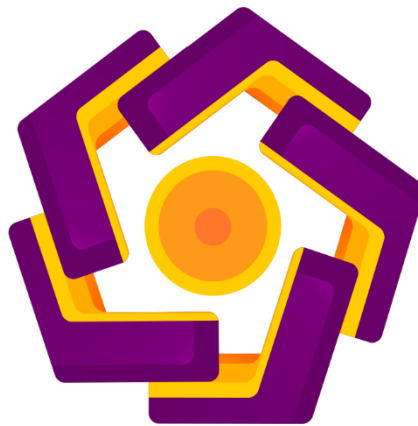
Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**PENERAPAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC  
PADA PERANCANGAN VIDEO IKLAN FUTURISTIC STORE**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**RIVALDO BAGYAWAN MILLENIANSYAH**

**18.12.0700**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

# HALAMAN PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PENERAPAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC PADA PERANCANGAN VIDEO IKLAN FUTURISTIC STORE

yang disusun dan diajukan oleh

**Rivaldo Bagyawan Milleniensyah**

**18.12.0700**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal <tanggal ujian>

Dosen Pembimbing,

**Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom**

**NIK. 190302391**

# HALAMAN PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PENERAPAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC PADA PERANCANGAN VIDEO IKLAN FUTURISTIC STORE

yang disusun dan diajukan oleh

**Rivaldo Bagyawan Milleniansyah**

**18.12.0700**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal <tanggal ujian>

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ali Mustopa, M.Kom  
NIK. 190302192

Tonny Hidayat, M.Kom  
NIK. 190302182

Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom  
NIK. 190302391

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal < tanggal lulus ujian >

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.  
NIK. 190302096

# PERNYATAAN

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Rivaldo Bagyawan Milleniensyah  
NIM : 18.12.0700

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:


**PENERAPAN TEKNIK LIVESHOOT DAN MOTION GRAPHIC PADA PERANCANGAN VIDEO IKLAN FUTURISTIC STORE**

Dosen Pembimbing : Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian penulis sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini penulis buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka penulis bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 18 Juli 2022

Yang Menyatakan,



Rivaldo Bagyawan Milleniensyah

### **Motto**

“Cukuplah Allah menjadi penolong bagi kami dan Dia sebaik-baik pelindung”

(QS. Ali Imran: 173)

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”

(QS. Al Insyirah: 5-6)

“Baik untuk merayakan sebuah kesuksesan, namun yang lebih penting adalah belajar dari sebuah kegagalan”

(Bill Gates)

“Ambillah kebaikan dari apa yang dikatakan, jangan melihat siapa yang mengatakannya”

(Nabi Muhammad SAW)

“Sesuatu akan terlihat tidak mungkin sampai semuanya selesai”

(Nelson Mandela)

## PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, dengan telah diselesaikannya Skripsi ini Penulis mempersembahkannya kepada :

1. Skripsi ini adalah persembahan kecil penulis untuk Ayah (Widodo) dan ibu (Alprin Lisa Timbang) yang telah mengisi dunia penulis dengan begitu banyak kebahagiaan sehingga seumur hidup tidak cukup untuk menikmati semuanya. Terima kasih atas semua cinta yang telah ayah dan ibu berikan kepada penulis.
2. Teruntuk almarhumah kakak satu-satunya Aldhestya Pangestika. Terima kasih atas dukungan, kebaikan, perhatian, dan kebijaksanaan semasa hidupmu. Terima kasih karena memberi tahu penulis cara hidup dengan jujur dan bahagia.
3. Teruntuk teman-teman penulis Fitri, Adam, Havid, Billy, Livia, Novia, Aris. Tanpa inspirasi, dorongan, dan dukungan yang telah kalian berikan kepada penulis, penulis mungkin bukan apa-apa saat ini.
4. Terima kasih kepada dosen-dosen atas bimbingannya.
5. Almamaterku tercinta Universitas Amikom Yogyakarta.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah Swt. atas ridhanya saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Adapun judul skripsi yang saya ajukan adalah Penerapan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic Pada Perancangan Video Iklan Futuristic Store. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Skripsi di Program Studi Sistem Informasi jenjang Strata-1 (S1) di 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. Terima kasih saya sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M. selaku Wakil Rektor 1 Bidang Akademik Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan berbagai pengalaman kepada penulis.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama kuliah dan seluruh staf yang selalu sabar melayani segala administrasi selama proses penelitian ini.



5. Ayah (Widodo) dan Ibu (Alprin Lisa Timbang) yang selalu memberikan do'a dorongan motivasi dan dorongan moril maupun materil.
6. Futuristic Store yang telah memberikan izin melakukan penelitian.
7. Teman-teman penulis Fitri, Adam, Havid, Billy, Livia, Novia, Aris dan rekan-rekan mahasiswa khususnya program studi S1 Sistem Informasi 03 angkatan 2018.
8. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

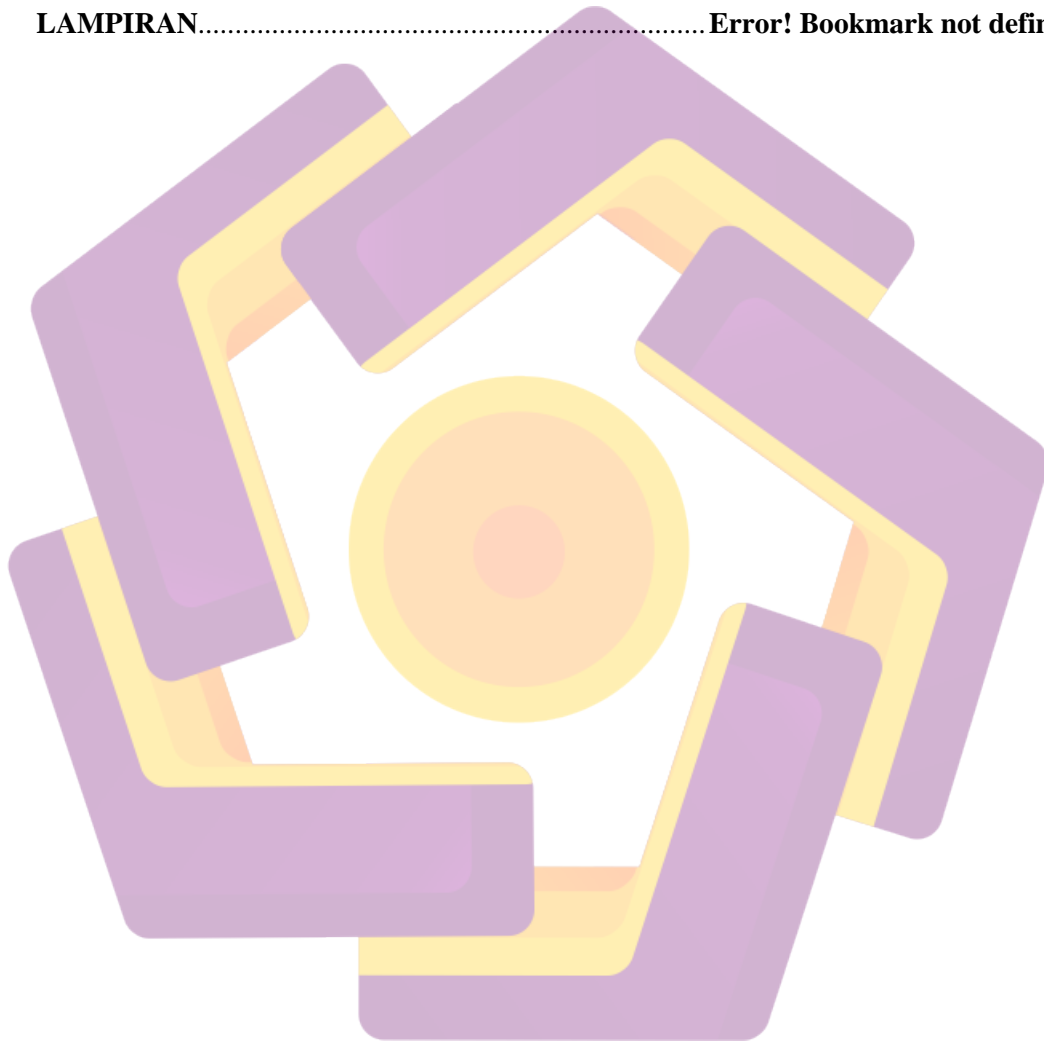
Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Allah Swt. dan akhirnya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan ilmu yang penulis miliki. Untuk itu penulis dengan kerendahan hati mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak demi membangun laporan penelitian ini.

## DAFTAR ISI

<b>JUDUL</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN</b> .....	iii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>PENYATAAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>INTISARI</b> .....	xv
<b>ABSTRACT</b> .....	xvi
<b>BAB I Pendahuluan</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	3
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	3
<b>1.4 Tujuan Penelitian</b> .....	4
<b>1.5 Manfaat Penelitian</b> .....	4
<b>1.6 Metode Penelitian</b> .....	5
<b>1.7 Sistematika Penulisan</b> .....	6
<b>BAB II landasan teori</b> .....	8
<b>2.1 Kajian Pustaka</b> .....	8
<b>2.2 Konsep Dasar Video</b> .....	14
2.2.1 Pengertian Video.....	14
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Video .....	17
<b>2.3 Pengertian Iklan</b> .....	19
<b>2.4 Pengertian Animasi</b> .....	20
2.4.1 Prosedur Pembuatan Animasi .....	20
<b>2.5 Pengertian Live Shoot</b> .....	22
2.5.1 Teknik Pengambilan Gambar dalam Liveshoot.....	22
<b>2.6 Pengertian Motion Graphic</b> .....	29

2.6.1	Definisi Motion Graphic .....	29
<b>2.7</b>	<b>Pengertian Promosi</b> .....	33
<b>2.8</b>	<b>Software Editing Video</b> .....	34
<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....	36
<b>3.1</b>	<b>Gambaran Umum Futuristic Store</b> .....	36
<b>3.2</b>	<b>Identifikasi Masalah</b> .....	37
<b>3.3</b>	<b>Wawancara</b> .....	37
<b>3.4</b>	<b>Perancangan Sistem</b> .....	38
3.4.1	Analisis SWOT.....	38
3.4.2	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	41
3.4.3	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	42
<b>3.5</b>	<b>Tahap Perancangan Video</b> .....	45
3.5.1	Tahap Praproduksi .....	45
3.5.2	Ide Cerita.....	45
3.5.3	Naskah Cerita.....	45
3.5.4	Storyboard.....	47
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....	54
<b>4.1</b>	<b>Produksi</b> .....	54
4.1.1	Take Video Live Shoot .....	54
4.1.2	Capture.....	55
<b>4.2</b>	<b>Tahap Pasca Produksi</b> .....	57
4.2.1	Compositing.....	57
4.2.1.1	Compositing Scene .....	57
4.2.2	Editing.....	58
4.2.2.1	Pemberian Transisi.....	59
4.2.2.2	Pemberian Sound Effect.....	60
4.2.2.4	Cinematic Bar .....	62
4.2.2.4	Motion Graphic .....	63
4.2.3	Rendering.....	64
<b>4.3</b>	<b>Evaluasi</b> .....	65
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir .....	65
4.3.2	Kuisisioner.....	66
<b>4.4</b>	<b>Implementasi</b> .....	68
4.4.1	Postingan Instagram.....	68

4.4.2	Perbandingan Insight Postingan.....	69
<b>4.5</b>	<b>Revisi Oleh Ahli Multimedia di Bidang Video .....</b>	<b>70</b>
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP.....</b>	<b>73</b>
5.1	Kesimpulan .....	73
5.2	Saran .....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>75</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Sebelumnya dan Sekarang .....	10
Tabel 3. 1 Matriks SWOT .....	40
Tabel 3. 2 Peralatan Produksi .....	42
Tabel 3. 3 Kebutuhan Perangkat Keras .....	43
Tabel 3. 4 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	43
Tabel 3. 5 Daftar Sumber Daya Manusia .....	44
Tabel 3. 6 Storyboard Video Iklan Futuristic Store .....	47
Tabel 4. 1 Shooting Schedule .....	54

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pengambilan video dengan teknik live shoot.....	14
Gambar 2. 2 Perbedaan standar video.....	15
Gambar 2. 3 Teknik pengambilan gambar Extreme Long Shoot.....	23
Gambar 2. 4 Teknik pengambilan gambar Long Shoot.....	24
Gambar 2. 5 Teknik pengambilan gambar Medium Long Shoot.....	25
Gambar 2. 6 Teknik pengambilan gambar Medium Shoot.....	26
Gambar 2. 7 Teknik pengambilan gambar Close Up.....	27
Gambar 2. 8 Teknik pengambilan gambar Big Close Up.....	28
Gambar 2. 9 Teknik pengambilan gambar Extreme Close Up.....	29
Gambar 2. 10 Animasi Bumper Program Acara Talk Show “Tonight Show”.....	32
Gambar 4. 1 Hasil Take Video.....	56
Gambar 4. 2 Membuat New Sequence.....	58
Gambar 4. 3 Penggabungan Scene.....	59
Gambar 4. 4 Pemberian Transisi.....	60
Gambar 4. 5 Pemberian Sound Effect.....	61
Gambar 4. 6 Color Correction.....	62
Gambar 4. 7 Cinematic Bar.....	63
Gambar 4. 8 Frame Pop Up.....	64
Gambar 4. 9 Frame Pop Up.....	65
Gambar 4. 10 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	66
Gambar 4. 11 Hasil Uji Kuisisioner.....	67
Gambar 4. 12 Hasil Uji Kuisisioner.....	67
Gambar 4. 13 Postingan Instagram.....	68
Gambar 4. 14 Perbandingan Insight Postingan.....	70
Gambar 4. 15 Revisi Oleh Ahli Multimedia di Bidang Video.....	72

## INTISARI

Iklan merupakan salah satu bentuk promosi yang dapat digunakan untuk menarik konsumen untuk melakukan tindakan yang berkaitan dengan produk. Jika dengan iklan berhasil, maka kemungkinan suatu perusahaan berhasil dalam hal bisnis atau kegiatan lain yang memerlukan promosi, tingkat keberhasilannya akan lebih tinggi. Futuristic Store merupakan unit yang menjual berbagai macam sepatu dan pakaian asli yang berlokasi di Jl. Ahmad Yani No.427, Kramat Sel., Kec. Magelang Utara, Kota Magelang, Jawa Tengah 56116.

Berawal dari kata *Future* atau “masa depan” pada toko ini dan menjual berbagai macam sepatu dan pakaian agar mempunyai penampilan yang menarik, maka kedua elemen tersebut akan dijadikan sebuah tagline *#Your Appearance is Your Good Future*. Penampilan dan masa depan cocok untuk menggambarkan penjualan dari produk sepatu dan pakaian masa kini ditunjukkan pada konsep video live shoot dan motion graphic. Dalam mempromosikan produknya, Futuristic Store memiliki beberapa permasalahan yaitu melakukan promosi masih menggunakan media cetak dan belum menggunakan video iklan dalam melakukan promosi untuk konsumen. Video Iklan adalah salah satu promosi media yang sudah banyak digunakan untuk menampilkan dan menjelaskan suatu perusahaan atau produk. Dari sini, penulis mengusulkan untuk membuat video iklan promosi dengan menggabungkan teknik live shoot dan motion graphic. Di mana live shoot akan menampilkan objek nyata dan motion graphic akan menyampaikan informasi yang dikemas dalam animasi sederhana.

Dari uraian di atas, penulis menghasilkan penelitian dengan judul Penerapan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic Pada Perancangan Video Iklan Futuristic Store. Penelitian ini diharapkan video iklan yang dibuat kepada konsumen yang ingin mencari berbagai macam sepatu dan pakaian asli yang diharapkan dapat bermanfaat untuk keperluan promosi di Futuristic Store.

**Kata-kunci :** Video Iklan, Promosi, Futuristic Store, Live Shoot, Motion Graphic

## **ABSTRACT**

*Advertising is one form of promotion that can be used to attract consumers to take actions related to a product. If the ad is successful, then the more likely a company is successful in terms of business or other activities that require promotion, the success rate will be higher. Futuristic Store is a unit that sells various kinds of original shoes and clothes located on Jl. Ahmad Yani No. 427, Kramat Sel., North Magelang Sub-District, Magelang City, Central Java 56116.*

*Starting from the word Future or "future" in this shop and selling various kinds of shoes and clothes to have an attractive appearance, then these two elements will be used as the tagline #Your Appearance is Your Good Future. Appearance and future are very suitable to describe the sales of present time shoes and clothing products which are displayed in the concept of live video shoots and motion graphics. In promoting its products, the Futuristic Store has several problems, namely promoting still using print media and not using video advertisements in conducting promotions for consumers. Video Advertising is one of the media promotions that has been widely used to display and explain a company or product. From here, the author proposes to make a promotional video ad by combining live shoot and motion graphics techniques. Where live shoots will display real objects and motion graphics will convey information that is packaged in simple animations.*

*From the description above, the author produces a study entitled Application of Live Shoot and Motion Graphic Techniques in the Design of Futuristic Store Advertising Video. In this research, it is hoped that video advertisements are made to consumers who want to find various kinds of original shoes and clothes which are expected to be useful for promotional purposes at the Futuristic Store.*

**Keywords:** *Advertising Video, Promotion, Futuristic Store, Live Shoot, Motion Graphic*