

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SUSU SEGAR
SHI BOSS YOGYAKARTA DENGAN LIVE SHOOT DAN
MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

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



Disusun oleh :

APSISTADUGA PUTRA HAGI

16.12.9295

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS
AMIKOMYOGYAKARTA YOGYAKARTA**

2022

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SUSU SEGAR
SHI BOSS YOGYAKARTA DENGAN LIVE SHOOT DAN
MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

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



Disusun oleh :

**APSISTADUGA PUTRA HAGI
16.12.9295**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS
AMIKOMYOGYAKARTA YOGYAKARTA**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SUSU SEGAR SHI BOSS
YOGYAKARTA DENGAN LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

Apsistaduga Putra Hagi
16.12.9295

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Agustus 2022

Dosen Pembimbing,

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SUSU SEGAR SHI BOSS
YOGYAKARTA DENGAN LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

Apsistaduga Putra Hagi

16.12.9295

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Agustus 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Uyock Anggoro Saputro

NIK. 190302419

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Agustus 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Apsistaduga Putra Hagi
NIM : 16.12.9295

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SUSU SEGAR SHI BOSS
YOGYAKARTA DENGAN LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

Dosen Pembimbing : Mei P Kurniawan, 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 SAYA 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 SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 22 Agustus 2022

Yang Menyatakan,



Apsistaduga Putra Hagi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, atas segala nikmat dan juga kesempatan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi saya dengan segala kekurangannya. Segala syukur kuucapkan kepadaMu Ya Allah.

Untuk karya yang sederhana ini, maka saya persembahkan untuk :

- Ayah, Ibu, dan adik saya

Apa yang saya dapatkan hari ini, belum mampu membayar semua kebaikan, keringat, dan juga air mata bagi saya. Terimakasih atas segala dukungan kalian, baik dalam bentuk materi maupun moril. Karya ini saya persembahkan untuk kalian, sebagai wujud rasa terimakasih atas pengorbanan dan jerih payah kalian sehingga saya dapat menggapai cita – cita.

- Sahabat dan seluruh teman

Tanpa kalian mungkin masa – masa kuliah saya akan menjadi biasa – biasa saja, untuk Achmad Bagus S, Prakas Nugraha S, Muhammad Naufal A A, Muhammad Farhan A, teman saya dikampus juga dikos terimakasih selalu membantu perihal tugas, kerja kelompok, dan tempat tinggal selama saya study, saya bisa lulus berkat bantuan kalian. Untuk teman saya sekaligus pemilik “Susu Segar SHI BOSS” Gilang Syaifulloh, S.Sos terima kasih atas support dan dukungan selama saya mulai hingga menyelesaikan skripsi ini.

- Dosen Pembimbing

Kepada Mei P Kurniawan M.Kom selaku dosen pembimbing saya yang paling baik dan bijaksana, terimakasih karena sudah memberikan support dan bantuannya, sampai saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT. Yang melimpahkan rahmat, taufik, serta hidayah – Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang judul “ PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN SUSU SEGAR SHI BOSS YOGYAKARTA DENGAN LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis sada skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak. Penulis ingin menyampaikan terima kasih yang setulus – tulusnya kepada:

1. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
2. Mei P Kurniawan, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberi motivasi, saran dan bimbingan sejak penyusunan laporan dari awal hingga terselesainya laporan ini.
3. Dosen penguji yang telah banyak memberikan bantuan, serta motivasinya.
4. Kedua orang tua dan keluarga, terima kasih atas doanya, semangat dan dukungannya selama saya menjalankan hingga menyelesaikan studi.
5. Rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan bantuan, mendoakan serta memberikan dukungan moral dan material yang berharga bagi penulis.
6. Semua dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak berjasa dalam memberikan ilmu selama menempuh kuliah.

Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, saran dan kritik yang sifatnya membangun bagi penulis dan laporan ini saya harapkan berguna dan bermanfaat bagi pembaca, Terima kasih.

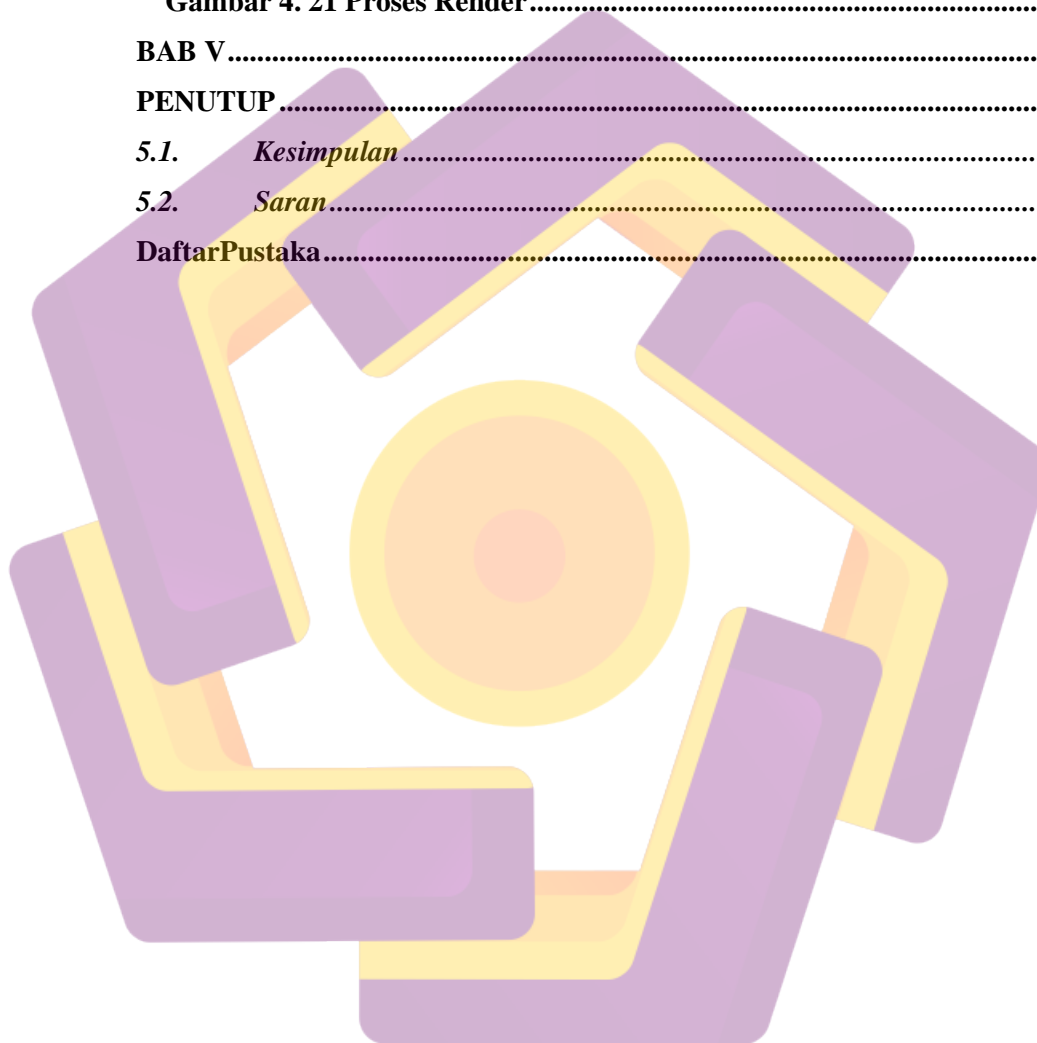
DAFTAR ISI

COVER	1
JUDUL.....	2
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 <i>Latar Belakang Masalah</i>	1
1.2 <i>Rumusan masalah</i>	2
1.3 <i>Batasan Masalah</i>	2
1.4 <i>Tujuan Penelitian</i>	3
1.5 <i>Manfaat Penelitian</i>	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.4 Metode Evaluasi	5
1.6 <i>Sistemasi Penelitian</i>	5
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7
2.1. <i>Tinjauan pustaka</i>	7
2.2. <i>Pengertian Multimedia</i>	10
2.2.1 Elemen Multimedia	10
Gambar 2.1 Text.....	10
Gambar 2.2 Images	11
Gambar 2.3 Audio	11
Gambar 2.4 Video.....	12
Gambar 2.5 Animasi	12
2.4 <i>Iklan</i>	13
2.3.1. Pengertian Iklan	13
2.3.2 Pengertian Periklanan	13
2.3.4 Tujuan Periklanan	13
2.5 <i>Konsep Dasar Video</i>	13

2.4.1	Pengertian Video	13
2.4.2	Kategori Video.....	14
Gambar2.6	TestCard NTSC.....	14
Gambar2.7	TestCardPAL	15
Gambar2.8	TestCardSECAM.....	15
Gambar2.9	TestCardHDTV	16
Gambar 2.10	FormatFLV	17
Gambar 2.11	Format3gp.....	17
Gambar 2.12	Format MP4.....	18
Gambar2.13	Format MPEG.....	19
2.5	<i>Live Shoot</i>	19
2.6	<i>Motion Graphic</i>	19
2.6.1	PengertianMotionGraphic.....	19
2.7	<i>Tahap Pra Produksi</i>	20
2.7.1	Penepatan Ide Cerita.....	20
2.7.2	Penuangan Ide Berupa naskah.....	20
2.1.1	Pembuatan Storyboard	21
Gambar 2.14	ContohStoryboard.....	21
2.8	<i>.Strategi Pemasaran</i>	21
BAB III	22
ANALISIS DAN PERANCANGAN	22
3.1.	<i>Tinjauan Pustaka</i>	22
3.1.1.	Deskripsi Objek Penelitian	22
Gambar 3. 1	Logo Susu Segar Shi Boss.....	22
3.1.2.	<i>Visi</i>	22
3.1.3.	<i>Misi</i>	22
3.1.4.	Struktur Organisasi	23
Gambar 3. 2	Struktur Organisasi Susu Segar Shi Boss.....	23
3.2.	<i>Pengumpulan Data</i>	23
3.3.	<i>Analisis Sistem</i>	23
3.4.	<i>Analisis Masalah</i>	24
Gambar 3. 3	Penyajian Informasi.....	24
3.5.	<i>Analisis PIECES</i>	24
35.1.	Analisis Performance (Kinerja)	25
35.2.	Analisis Informasi.....	25
1.5.1	Analisis Economic (Ekonomi)	25

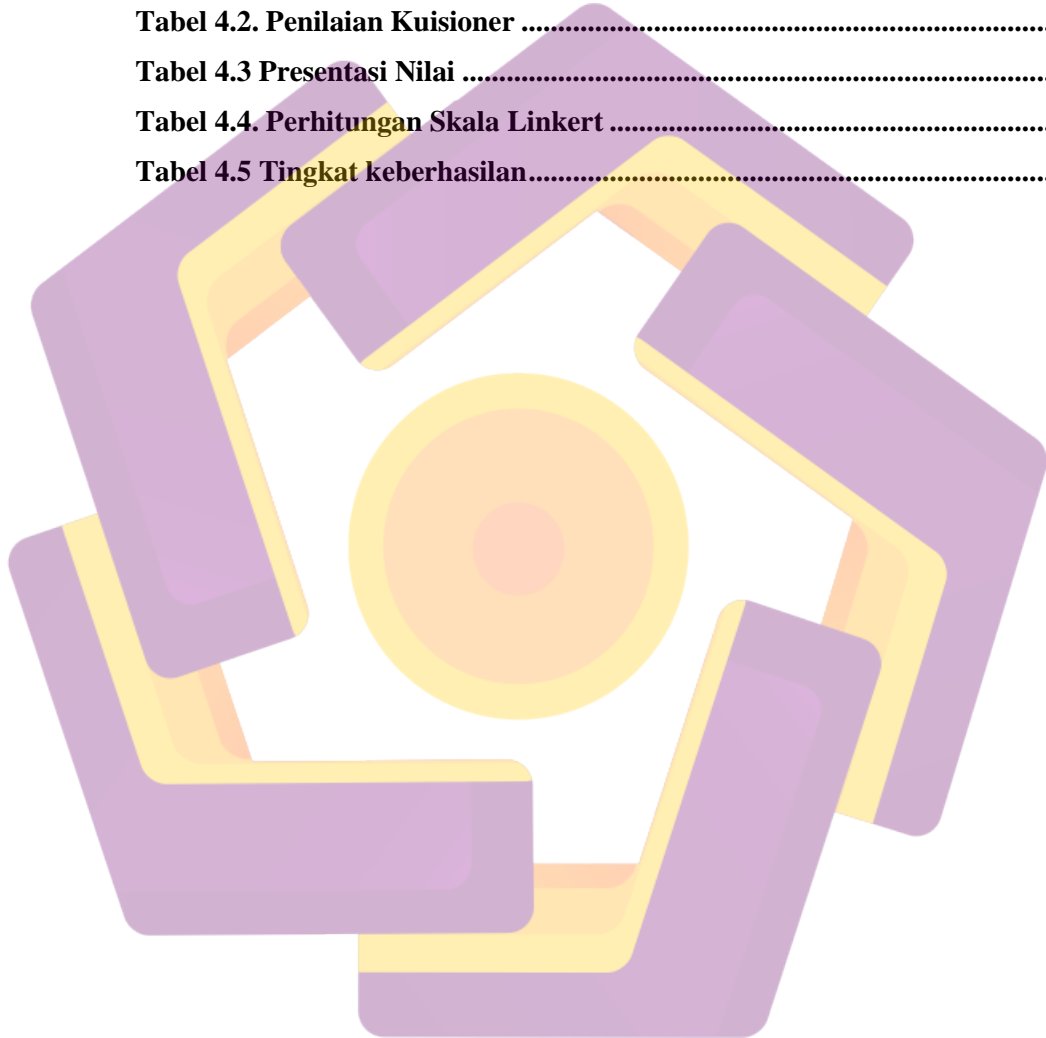
2.5.1	Analisis Control (Keamanan).....	26
3.5.1	Analisis Efficiency (Efisiensi)	26
4.5.1	Analisis Service (Pelayanan).....	26
3.6.	<i>Analisis Kebutuhan Fungsional</i>	27
3.5.1	Prosedur yang Sedang Berjalan.....	27
	Gambar 3. 4 Iklan Foto di sosial media (Instagram)	27
3.5.2	Permasalahan yang terjadi.....	28
3.6.1	Kebutuhan.....	28
3.7.	<i>Analisis Kebutuhan Non Fungsional</i>	29
3.6.1	Hardware (PerangkatKeras).....	29
3.6.2	Software (PerangkatLunak)	29
4.6.2	Kebutuhan Sumber DayaManusia	30
3.7.	<i>Analisis Kelayakan Teknis</i>	30
3.8.	<i>Analisis Kelayakan Operasional</i>	30
3.9.	<i>Analisis Kelayakan Teknologi</i>	30
3.10.	<i>Analisis Kelayakan Ekonomi</i>	30
3.10.1	Perhitungan Anggaran BiayaProduksi	30
3.10.1	Perancangan Pembuatan VideoIklan	31
4.10.1	Storyboard	33
3.11	Analisis Strategi Pemasaran.....	35
BAB IV		36
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		36
4.2.	<i>Tahap Produksi</i>	36
4.1.1.	<i>Proses Pengambilan Gambar</i>	36
	Gambar 4. 1 Logo Susu Segar Shiboss	36
	Gambar 4. 2 Motion Graphic Produk	37
	Gambar 4. 3 Bahan- bahan	37
4.2.	<i>Pasca Produksi</i>	39
	Gambar 4. 6 Import File Motion Graphic	39
	Gambar 4. 7 File Motion Graphic.....	40
	Gambar 4. 8 Hasil Import File Motion Graphic.....	40
	Gambar 4. 9 Transform & Effects	41
	Gambar 4. 10 Hasil Pembuatan Motion Graphic alamat	41
	Gambar 4. 11 Hasil Pembuatan Motion Graphic Logo	41
	Gambar 4. 12 New Project.....	42
	Gambar 4. 13 New Sequence	42

Gambar 4. 14 Import File ke Adobe Premiere CS6	43
Gambar 4. 15 Susunan Elemen Pada Sequence.....	43
Gambar 4. 18 Export Media.....	44
Gambar 4. 19 Export Setting.....	44
Gambar 4. 20 Proses Render	45
4.3. <i>Implementasi</i>	45
4.3.1. <i>Kusioner</i>	46
Gambar 4. 21 Proses Render.....	51
BAB V.....	52
PENUTUP.....	52
5.1. <i>Kesimpulan</i>	52
5.2. <i>Saran</i>	53
DaftarPustaka.....	54



DAFTAR TABEL

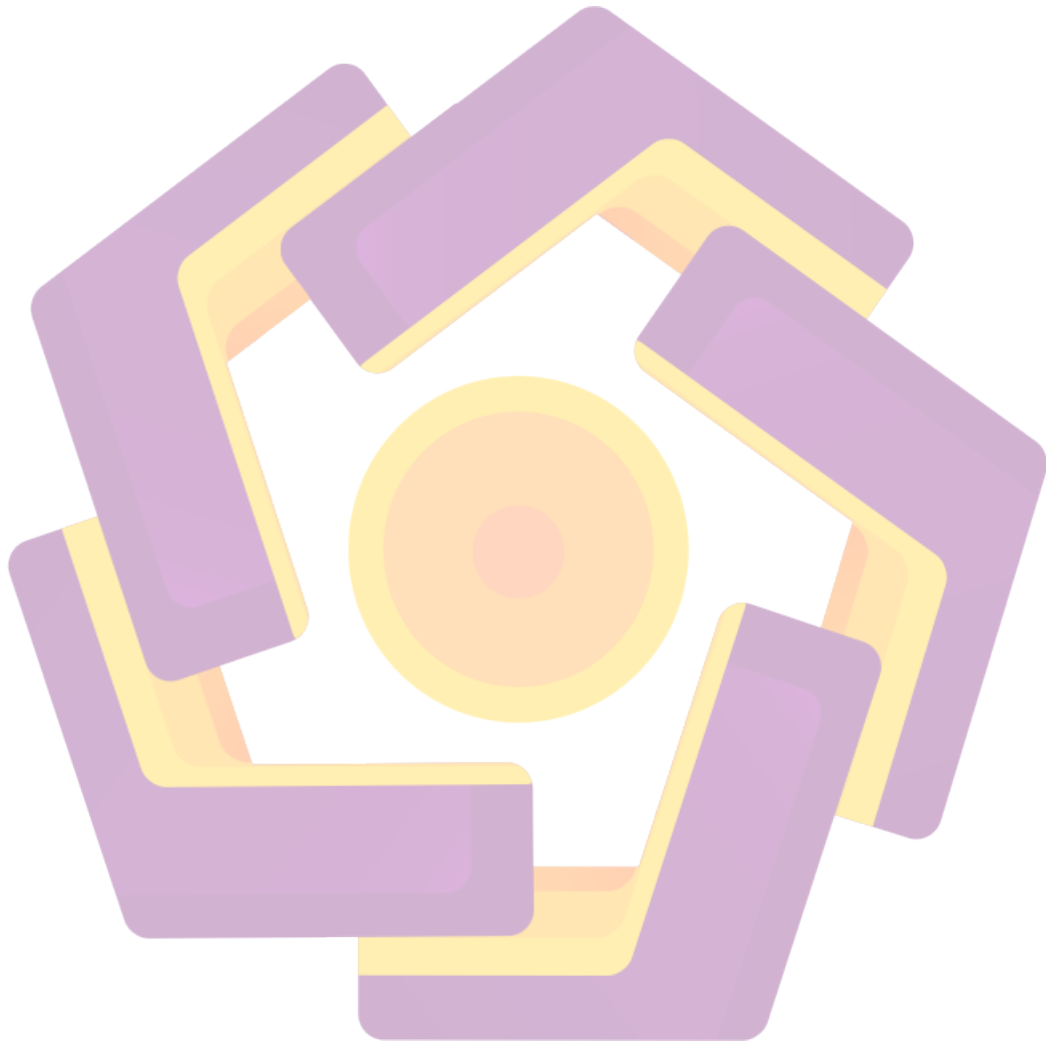
Tabel 2. 1 Matrix Penelitian	9
Tabel 3. 1 Tabel Biaya Pembuatan Iklan	31
Tabel 3. 2 Tabel Biaya Pembuatan Iklan	32
Tabel 3. 1 Storyboard.....	34
Tabel 4. 1 Hasil Review.....	46
Tabel 4.2. Penilaian Kuisiner	46
Tabel 4.3 Presentasi Nilai	47
Tabel 4.4. Perhitungan Skala Linkert	47
Tabel 4.5 Tingkat keberhasilan.....	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar2.1Text.....	10
Gambar 2.2 Images	11
Gambar 2.3 Audio	11
Gambar 2.4 Video.....	12
Gambar2.5Animasi	12
Gambar2.6 TestCard NTSC.....	14
Gambar2. 7TestCardPAL	15
Gambar2.8TestCardSECAM.....	15
Gambar2.9 TestCardHDTV	16
Gambar 2.10FormatFLV.....	17
Gambar 2.11Format3gp	17
Gambar 2.12Format MP4	18
Gambar2.13Format MPEG.....	19
Gambar 2.14 ContohStoryboard.....	21
Gambar 3. 1 Logo Susu Segar Shi Boss.....	22
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi Susu Segar Shi Boss.....	23
Gambar 3. 3 Penyajian Informasi.....	24
Gambar 3. 4 Iklan Foto di sosial media (Instagram)	27
Gambar 4. 1 Logo Susu Segar Shiboss	36
Gambar 4. 2 Motion Graphic Produk.....	37
Gambar 4. 3 Bahan- bahan	37
Gambar 4. 6 Import File Motion Graphic	38
Gambar 4. 7 File Motion Graphic.....	39
Gambar 4. 8 Hasil Import File Motion Graphic	39
Gambar 4. 9 Transform & Effects.....	41
Gambar 4. 10 Hasil Pembuatan Motion Graphic alamat.Error! Bookmark not defined.	
Gambar 4. 11 Hasil Pembuatan Motion Graphic Logo.....	41
Gambar 4. 12 New Project.....	42
Gambar 4. 13 New Sequence	42
Gambar 4. 14 Import File ke Adobe Premiere CS6	43
Gambar 4. 15 Susunan Elemen Pada Sequence	43
Gambar 4. 18 Export Media.....	44
Gambar 4. 19 Export Setting.....	44

Gambar 4. 20 Proses Render..... 45
Gambar 4. 21 Proses Render..... 51



INTISARI

Teknologi informasi adalah teknologi yang digunakan untuk menyimpan, menghasilkan, mengolah, serta menyebarluaskan informasi. Teknologi juga berperan penting pada menyampaikan suatu informasi media, dikarenakan informasi akan lebih menarik jika di kombinasikan dengan multimedia yang menarik. Penerapan Multimedia di perusahaan yang menonjol tertuju pada aktivitas pemasaran, khususnya aktivitas promosi. Upaya yang dilakukan pihak Susu Segar Shi bos melalui brosur di rasa kurang maksimal. Susu Segar Shi bos belum memiliki media promosi iklan berbasis video dan hanya memiliki sarana promosi melalui instagram, Maka dari itu peneliti ini ingin oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian Pembuatan Iklan Susu Segar Shi Boss Dengan Teknik Live Shoot Dan Motion Graphic.

Peneliti terjun langsung ke tempat atau lokasi penelitian untuk menggali data-data yang ada di lapangan dengan pengamatan, baik pengamatan secara partisipatif maupun non partisipatif. Mengumpulkan data melalui internet, buku dan jurnal skripsi sebagai referensi.

Hasil penelitian bahwa factor informasi yang telah dihitung menghasilkan nilai rata-rata 86,28% dengan kategori penilaian sangat Setuju. Dalam pembuatan video iklan Susu Segar Shi Boss melalui 3 tahap yaitu tahap pra produksi (ide cerita, penyusunan naskah, pembuatan storyboard), tahap produksi (pengambilan gambar, penyusunan audio, perancangan motion graphic) dan tahap pasca produks (composite, editing, rendering) Dari hasil pengujian yang di peroleh mendapat nilai dengan kategori sudah sesuai.

Keyword: Iklan, Multimedia.

ABSTRACT

Information technology is a technology used to store, produce, process, and disseminate information. Technology also plays an important role in conveying media information, because information will be more interesting if it is combined with interesting multimedia. The application of Multimedia in companies that stand out is focused on marketing activities, especially promotional activities. The efforts made by the Fresh Milk Shi boss through brochures are less than optimal. Fresh Milk Shi boss does not yet have a video-based advertising promotion media and only has a means of promotion through Instagram. Therefore, this researcher wants to do research on making advertisements. Shi boss Fresh Milk With Live Shoot And Motion Graphic Techniques.

Researchers go directly to the place or research location to explore data in the field with observations, both participatory and non-participatory observations. Collecting data via the internet, books and thesis journals as a reference.

The results of the research that the calculated information factor produces an average value of 87.4% with the category of strongly Agree. In making the Shi Boss Fresh Milk advertisement video, it goes through 3 stages, namely the pre-production stage (story ideas, script preparation, storyboarding), the production stage (shooting, audio compilation, motion graphic design) and the post-production stage (composite, editing, rendering) From the test results obtained using the score is in the appropriate category.

Keyword: Advertising, Multimedia.