

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN
UNTUK “KALANGAN PHOTO STUDIO” DENGAN
PENGGABUNGAN LIVE SHOOT DAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Nuryono

13.12.7251

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN
UNTUK “KALANGAN PHOTO STUDIO” DENGAN
PENGGABUNGAN LIVE SHOOT DAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Nuryono

13.12.7251

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN
UNTUK “KALANGAN PHOTO STUDIO” DENGAN
PENGGABUNGAN LIVE SHOOT DAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nuryono

13.12.7251

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Agustus 2016

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN
UNTUK "KALANGAN PHOTO STUDIO" DENGAN
PENGABUNGAN LIVE SHOOT DAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nuryono

13.12.7251

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 1 Maret 2017

Susunan Dewan Penguji

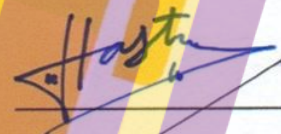
Nama Penguji

Hartatik, S.T., M.Cs
NIK. 190302232

Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 13 Maret 2017



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

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, 10 Maret 2017

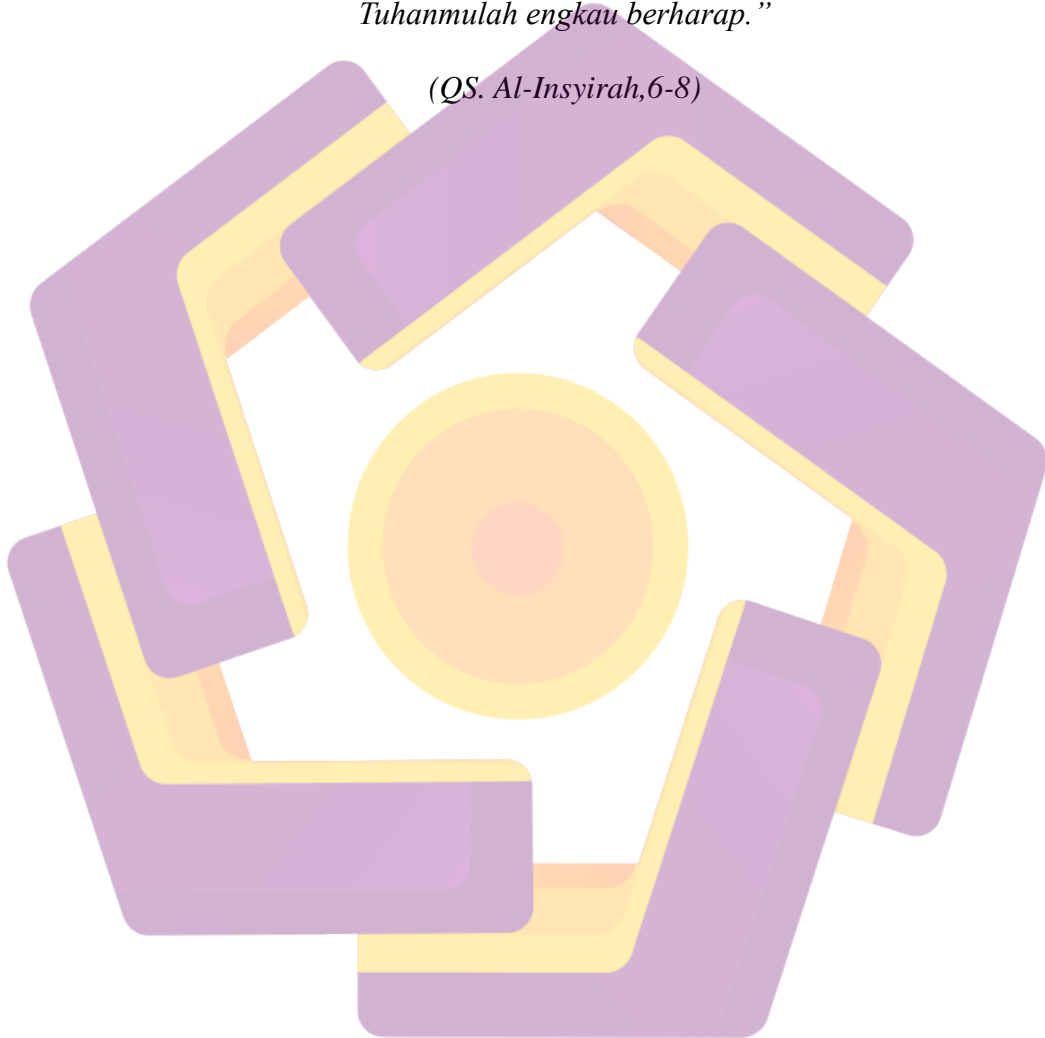


Nuryono
NIM. 13.12.7273

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.”

(QS. Al-Insyirah,6-8)



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT, saya persembahkan Skripsi ini untuk :

1. Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini.
2. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang telah membesarkan dan mendidikku, yang senantiasa dengan tulus mendoakanku dan selalu memberikan dukungan serta kasih sayang yang terbaik.
3. Dosen Pembimbing Bapak Agus Purwanto, M.Kom. yang telah membimbing dari awal sampai akhir Skripsi ini, saya mengucapkan terimakasih banyak.
4. Terima kasih kepada teman seperjuangan dalam mengerjakan tugas akhir ini. Semoga kita sukses di masa yang akan datang.
5. Terima kasih untuk teman – teman terdekatku Bondan (Gori), Happy , Rivano dan Novia (Titut). Sukses Selalu dan tetap Strong.
6. Terima kasih kepada teman – teman 13-S1 SI-02 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Sukses buat kalian semua, kalian semua hebat.

Nuryono

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Laporan skripsi ini disusun dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat menempuh kelulusan program studi Strata 1 Jurusan Sistem informasi pada UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

Dalam menyelesaikan penelitian dan penyusunan laporan ini penulis banyak mendapat bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H.M. Suyanto, MM, selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus purwanto, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing. Terima kasih atas bimbingan dan bantuan dalam menyelesaikan penulisan Skripsi ini.
4. Kedua orang tua serta keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan semangat untuk menyelesaikan Skripsi ini.
5. Seluruh Staf Pengajar Jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
6. Seluruh sahabat dan pihak – pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan. Untuk itu saran dan kritikan yang bersifat membangun sangat penulis harapkan, demi kesempurnaan skripsi ini. Selain itu jika ada kata – kata yang tidak berkenan dalam skripsi ini penulis mohon maaf yang sebesar – besarnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 10 Maret 2017

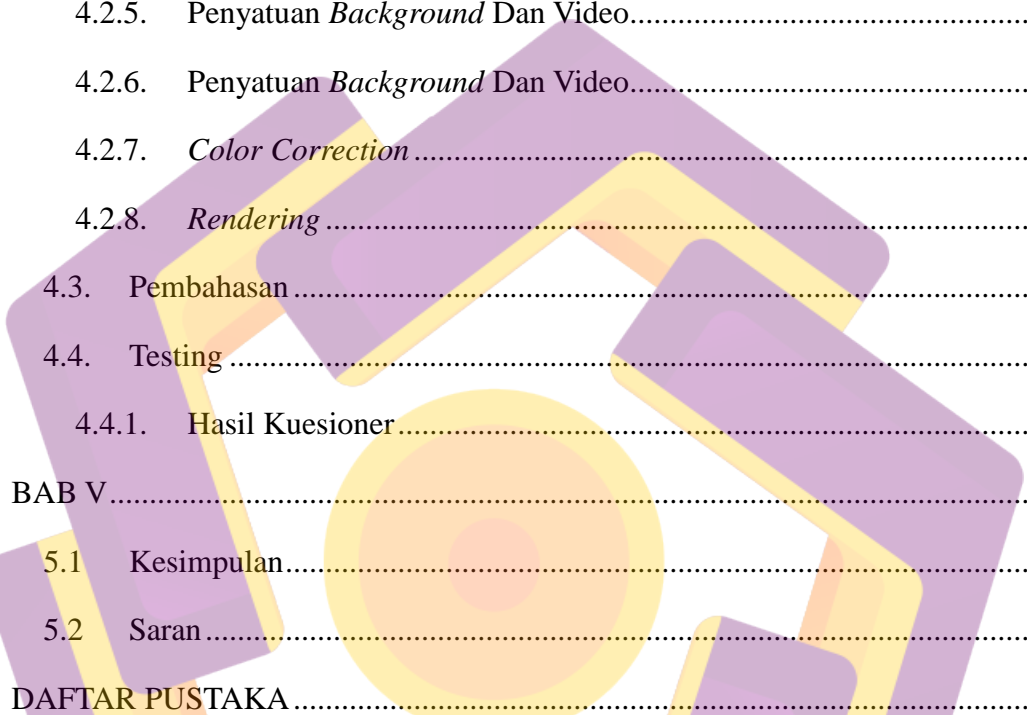
Penulis

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESASAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I 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.....	3
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.7 Sistematika Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Video.....	9
2.2.1 Definisi Video	9
2.3 Iklan.....	9

2.3.1.	Definisi Iklan.....	9
2.3.2.	Sejarah Periklanan.....	9
2.3.3.	Tujuan Iklan Televisi.....	11
2.3.4.	Strategi Pembuatan Iklan Televisi.....	13
2.3.5.	Tahapan Pembuatan Iklan Televisi.....	16
2.4	<i>Green Screen/Blue Screen</i>	20
2.5	Animasi	21
2.5.1	Jenis Animasi.....	21
2.6	Konsep Teknik <i>Motion Graphic</i>	25
2.6.1.	<i>Motion Graphic</i>	25
2.6.2.	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	25
2.6.3.	Konsep Dasar Teknik <i>Motion Graphic</i>	26
2.7	<i>Live Shoot</i>	27
2.7.1	Pengertian <i>Live Shoot</i>	27
2.7.2	Teknik Pengambilan Gambar.....	27
2.8	Teori Analisis SWOT	34
2.8.1	Kekuatan (<i>Strenght</i>)	34
2.8.2	Kelemahan (<i>Weakness</i>)	35
2.8.3	Peluang (<i>Opportunity</i>).....	35
2.8.4	Ancaman (<i>Threats</i>).....	35
2.8.5	Matriks SWOT.....	36
2.9	Teori Analisis Kebutuhan Sistem	38
2.9.1	Kebutuhan Fungsional	38
2.9.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	39
2.10	Teori Kuesioner (Angket).....	39

2.10.1	Skala Likert	40
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		44
3.1.	Profil Umum Perusahaan.....	44
3.1.1.	Visi dan Misi Kalangan Photo Studi	44
3.1.2.	Logo	44
3.1.3.	Motto Kalangan Photo Studio.....	45
3.2.	Pengumpulan Data	45
3.2.1.	Wawancara	45
3.2.2.	Observasi.....	47
3.3.	Analisa Masalah	48
3.4.	Analisa Kebutuhan Sistem	50
3.4.1.	Analisa Kebutuhan Fungsional	50
3.4.2.	Analisa Kebutuhan Non Fungsional	51
3.5.	Pra Produksi	53
3.5.1.	Perancangan Konsep	53
3.5.2.	Perancangan Naskah	53
BAB IV		58
4.1.	Produksi.....	58
4.1.1.	Pembuatan Design Grafis.....	58
4.1.2.	<i>Animating</i>	62
4.1.3.	Penggunaan <i>Easy Ease</i>	63
4.1.4.	Memperhalus Bouncing dengan <i>Expression Script</i>	64
4.1.5.	Pengambilan Gambar <i>Live Shoot</i>	66
4.1.6.	Perekaman Narasi dan <i>Editing Backsound</i>	70
4.2.	Pasca Produksi.....	73



4.2.1.	<i>Compositing dan Editing</i>	73
4.2.2.	Pembuatan <i>Project</i> Baru.....	73
4.2.3.	Pengimport an <i>File</i>	74
4.2.4.	Pemberian Efek <i>Keyying</i> dengan <i>Keylight 1.2</i>	74
4.2.5.	Penyatuan <i>Background</i> Dan <i>Video</i>	76
4.2.6.	Penyatuan <i>Background</i> Dan <i>Video</i>	76
4.2.7.	<i>Color Correction</i>	77
4.2.8.	<i>Rendering</i>	79
4.3.	Pembahasan	81
4.4.	Testing	82
4.4.1.	Hasil Kuesioner.....	82
BAB V	91
5.1	Kesimpulan.....	91
5.2	Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	93

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel perbedaan dari beberapa penulis skripsi sebelumnya.....	8
Tabel 2.2 Matriks SWOT	37
Tabel 3.1 Harga paket <i>Frienship/Group Photo</i> di Kalangan Photo Studio.....	46
Tabel 3.2 Harga paket <i>Couple Photo</i> di Kalangan Photo Studio	46
Tabel 3.3 Harga paket <i>Graduation</i> di Kalangan Photo Studio.....	47
Tabel 3.4 Harga paket <i>Graduation</i> di Kalangan Photo Studio.....	47
Tabel 3.5 Analisa SWOT.....	48
Tabel 3.6 Tabel Analisis kebutuhan perangkat lunak.....	51
Tabel 3.7 Tabel Analisis kebutuhan perangkat keras pada laptop.....	51
Tabel 3.8 Tabel Analisis kebutuhan perangkat keras pada Kamera 7D	52
Tabel 3.9 Rancangan Naskah Video Iklan	53
Tabel 3.10 Rancangan <i>Storyboard</i> Video Iklan.....	55
Tabel 4.1 Hasil Persentase Kuisisioner.....	83
Tabel 4.2 Presentase Nilai	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Pembuatan Iklan	16
Gambar 2.2 Contoh <i>Storyboard</i>	18
Gambar 2.3 Contoh Penggunaan <i>Green Screen</i>	21
Gambar 2.4 <i>Bird Eye</i>	28
Gambar 2.5 <i>Hight Angle</i>	28
Gambar 2.6 <i>Eye Level</i>	29
Gambar 2.7 <i>Low Angle</i>	29
Gambar 2.8 <i>Frog Eye</i>	30
Gambar 2.9 <i>Slanted</i>	30
Gambar 2.10 <i>Over Shoulder</i>	30
Gambar 2.11 <i>Extreme Close Up</i>	31
Gambar 2.12 <i>Big Close Up</i>	31
Gambar 2.13 <i>Close Up</i>	31
Gambar 2.14 <i>Medium Close Up</i>	32
Gambar 2.15 <i>Medium Shot</i>	32
Gambar 2.16 <i>Full Shot</i>	32
Gambar 2.17 <i>Long Shot</i>	33
Gambar 2.18 <i>One Shot</i>	33
Gambar 2.19 <i>Two Shot</i>	33
Gambar 2.20 <i>Group Shot</i>	34
Gambar 2.21 Contoh pertanyaan dalam skala likert	41
Gambar 3.1 Logo Kalangan Photo Studio	45
Gambar 3.2 Stiker Kalangan Photo Studio	48
Gambar 4.1 Alur Pengembangan Pembuatan Iklan	58
Gambar 4.2 Pembuatan objek dengan <i>rectangle tool</i>	59
Gambar 4.3 Pembuatan tutup lampu	59
Gambar 4.4 Pembuatan objek tiang dengan <i>rectangle tool</i>	60
Gambar 4.5 Pembuatan objek lampu	60
Gambar 4.6 Pemberian Warna	61

Gambar 4.7 Beberapa Gambar objek yang sudah dibuat.....	62
Gambar 4.8 <i>animating</i> objek kampus	62
Gambar 4.9 Pemberian <i>keyframe</i> ke1	63
Gambar 4.10 Pemberian <i>keyframe</i> ke2	63
Gambar 4.11 <i>Easy Ease</i>	64
Gambar 4.12 <i>Expression Script</i>	65
Gambar 4.13 Pengaruh <i>Expression Script</i>	66
Gambar 4.14 Pengaruh <i>Expression Script</i> secara visual	66
Gambar 4.15 Hasil Pengambilan Gambar <i>Live Shoot</i>	66
Gambar 4.16 <i>Shoot 1 Medium shot(Group)</i>	67
Gambar 4.17 <i>Shoot 2 (Friendship)</i>	68
Gambar 4.18 <i>Shoot 3 (Couple)</i>	68
Gambar 4.19 <i>Shoot 4 Full shot (Graduation)</i>	69
Gambar 4.20 <i>Shoot 5 (Wedding)</i>	70
Gambar 4.21 Proses <i>Recording</i> Narasi	71
Gambar 4.22 Proses <i>Noise Reduction</i>	71
Gambar 4. 23 Effect <i>Noise Reduction</i>	72
Gambar 4.24 Pemilihan <i>Backsound</i>	73
Gambar 4.25 <i>Project</i> baru	74
Gambar 4.26 <i>Keying</i>	75
Gambar 4.27 Pembuatan <i>Composition</i> dan Pemberian efek <i>greenscren/keylight</i> . 76	
Gambar 4.28 Hasil penyatuan <i>greenscreen/keylight</i> dengan <i>background</i>	76
Gambar 4.29 Pengaruh <i>Expression Script</i>	77
Gambar 4.30 <i>Color Correction</i>	77
Gambar 4.31 <i>Curve</i>	78
Gambar 4.32 Sebelum Efek <i>curve</i>	78
Gambar 4.33 Sesudah menggunakan <i>curve</i>	79
Gambar 4.34 <i>add render queue</i>	79
Gambar 4.35 Memilih format video.....	80
Gambar 4.36 Memilih lokasi simpan video	81
Gambar 4.37 <i>Rendering</i>	81

Gambar 4.38 Diagram pekerjaan responden 82



INTISARI

Motion graphic merupakan kumpulan beberapa infographic dalam bentuk footage atau animasi sehingga tercipta sebuah pergerakan/ilusi yang dinamis. sebuah iklan memiliki peran penting untuk mempromosikan produk kepada konsumen atau pelanggan. Terutama dalam bentuk video iklan yang menghadirkan dalam bentuk visual dan audio.

Kalangan photo studio masih menggunakan stiker dan sponsor dalam beberapa kegiatan untuk promosi. Untuk menawarkan pelayanan kalangan studio photo lebih maksimal perlu dilengkapi dengan iklan dalam bentuk video yang dapat disajikan di televisi atau media online seperti YouTube dan sebagainya.

Pembuatan video iklan ini menggunakan Adobe After Effect CS6. Iklan tersebut akan disajikan selama 45 detik dengan penggabungan Live shoot dan Motion Grapic serta menggunakan beberapa prinsip-prinsip animasi. Oleh karena itu iklan diharapkan mampu mengambil lebih banyak Pelanggan Kalangan Studio Photo.

Kata kunci : *Iklan, Adobe After Effects CS6, Motion Graphic, Live shoot, Kalangan Photo Studio*



ABSTRACT

Motion graphic is a collection of some of the infographic in the form of footage or animations so created a movement/dynamic illusion. an ad has an important role to promote products to consumers. Especially in the form of video advertising that presents in the form of visual and audio.

Kalangan photo studio is still using stickers and sponsor in some activities for promotion. To offer a Ministry kalangan studio photo more maximum have to come with advertising in the form of videos that can be presented on television or online media like YouTube and so on.

The making of this video ads using after effect cs 6. These ads will be served during the 45 seconds by live shot combination and Motion graphic and use some of the principles of animation. Therefore ads is expected to take more customers Kalangan Studio Photo.

Keywords: *Advertising, Adobe After Effects CS6, Motion Graphic, Live shoot, Kalangan Photo Studio*

