

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN VIDEO DI LABORATORIUM  
KLINIK CITO SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN  
PENGGABUNGAN TEKNIK LIVE SHOOT  
DAN 2D MOTION GRAPHIC**

**(Studi Kasus: Laboratorium Klinik Cito Yogyakarta)**

**SKRIPSI**



**disusun oleh**

**Riky Zakaria Nur Pratama**

**13.12.7319**

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

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN VIDEO DI LABORATORIUM  
KLINIK CITO SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN  
PENGABUNGAN TEKNIK LIVE SHOOT  
DAN 2D MOTION GRAPHIC  
(Studi Kasus: Laboratorium Klinik Cito Yogyakarta)**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Riky Zakaria Nur Pratama**

**13.12.7319**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN VIDEO DI LABORATORIUM  
KLINIK CITO SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN  
PENGGABUNGAN TEKNIK LIVE SHOOT  
DAN 2D MOTION GRAPHIC  
(Studi Kasus: Laboratorium Klinik Cito Yogyakarta)**

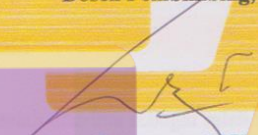
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Riky Zakaria Nur Pratama**

**13.12.7319**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 September 2016

**Dosen Pembimbing,**

  
**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302229**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN VIDEO DI LABORATORIUM  
KLINIK CITO SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN  
PENGGABUNGAN TEKNIK LIVE SHOOT  
DAN 2D MOTION GRAPHIC  
(Studi Kasus: Laboratorium Klinik Cito Yogyakarta)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Riky Zakaria Nur Pratama**

**13.12.7319**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 April 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Agus Purwanto, M.Kom  
NIK. 190302229

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom  
NIK. 190302164

Joko Dwi Santoso, M.Kom  
NIK. 190302181



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
pada tanggal 25 April 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 25 April 2017



Riky Zakaria Nur Pratama

NIM. 13.12.7319

## MOTTO

*“Jika ingin mencapai langkah ke seribu, maka mulailah untuk mengangkat kaki dan mulai dari langkah pertama. Dan jangan takut untuk memulai karena masih banyak pijakan langkah didepan yang belum terlihat”*



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- Allah SWT atas rahmat, hidayah dan anugerah yang telah diberikan kepada kita semua.
- Ibu dan Bapak yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi dan selalu memberikan semangat.
- Mbak Ika, Mbak Rico, Mas Roffi, dan Mas Agung yang selalu memberikan semangat adiknya untuk cepat menyelesaikan skripsi.
- Keluarga Besar UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta atas bantuan dan informasinya.
- Agus Purwanto ,M.Kom. selaku pembimbing skripsi, yang telah membimbing dan selalu memberikan masukan saran dan dukungan atas skripsi ini.
- Seluruh pihak dari Laboratorium Klinik Cito yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan memberikan dukungan untuk skripsi ini.
- Untuk teman-teman kontrakan Tongkol#37, Anto, Kutak, Irul, Nico, Fadli, Acok, Dhika yang selalu menyemangati dan memberikan dorongan untuk menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.
- Semua teman Komunitas Potrait Amikom yang selalu mendukung.
- Untuk teman teman Semut. Seperti Nico, Bayu, Ilham, Acep, Dhika, Retha, Yogi, Echa, Tata, Alfin. Yang sudah membantu mendukung dan menyemangati.
- Teman Toxic Creative Ridho, Aan, Shony, yang tidak lupa mengingatkan untuk menyelesaikan skripsi.
- Untuk Tyas Aprilia S.Kom yang selalu mendukung dan memberikan semangat untuk tetap serius dalam menyelesaikan skripsi dan senyuman yang selalu menemani saat pengerjaan skripsi.
- Untuk semua teman teman dan sahabat yang selalu mendukung dan memberikan semangat yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih untuk semuanya.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karuni-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan kelancaran dan kerja keras sehingga dapat menghasilkan hasil yang memuaskan.

Dengan selesainya Skripsi berjudul *Pembuatan dan perancangan Video di Laboratorium Klinik Cito sebagai Media Promosi dengan Penggabungan Teknik Live Shoot dan 2D Motion Graphic*. Dengan ini penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak H. Achmad Mujahid dan Ibu Iin Munimah yang selalu mendoakan dan selalu mendukung atas proses penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Seluruh pihak dari Laboratorium Klinik Cito Yogyakarta yang telah bersedia dengan hati yang lapang untuk memberikan izin penelitian dan serta dukungan yang telah diberikan.
4. Semua teman-teman yang telah mendukung dan doa yang telah diberikan.

Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu. Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat yang banyak bagi pihak Laboratorium Klinik Cito Yogyakarta pada umumnya.

Yogyakarta, 25 April 2017

Penyusun



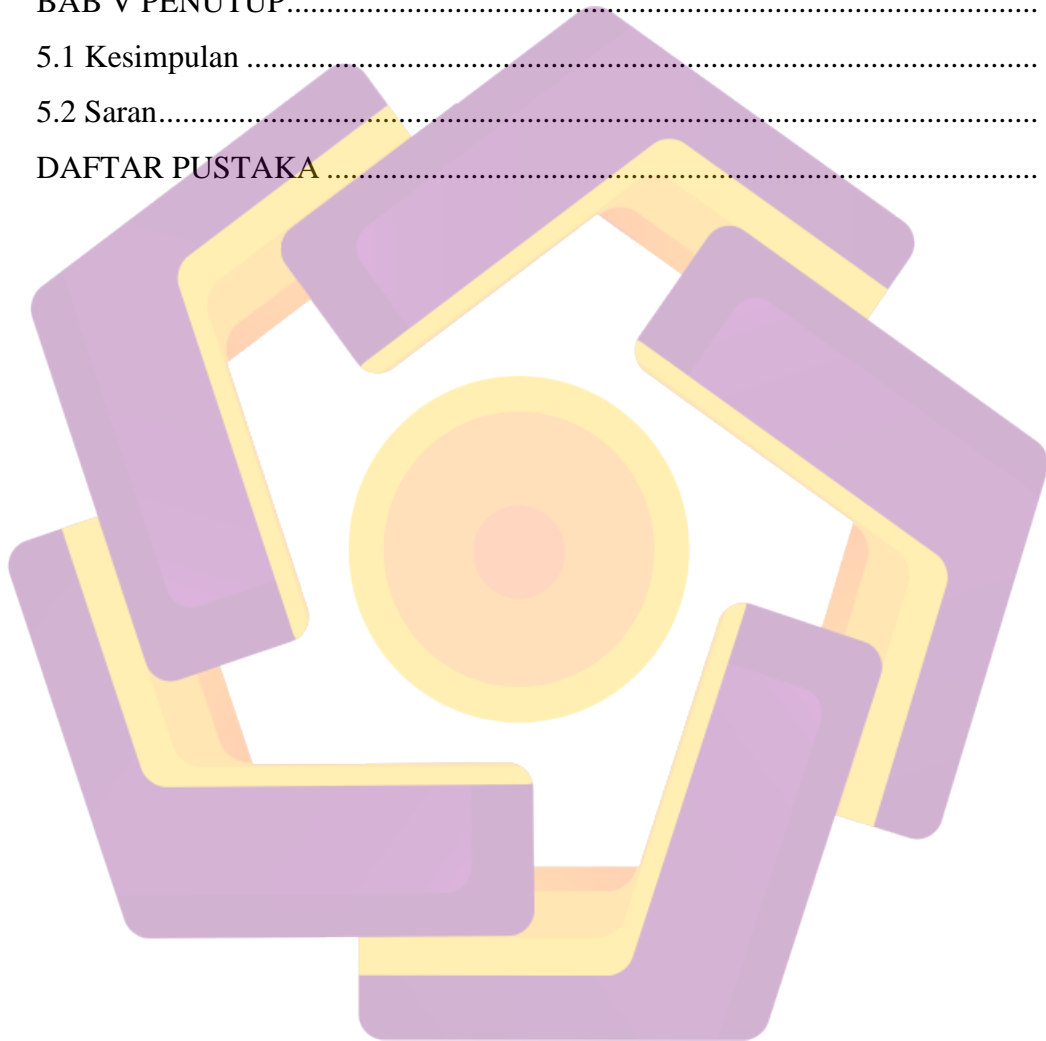
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xvi
ABSTRAK .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.5.2 Metode Analisis.....	5
1.5.3 Metode Perancangan .....	5
1.5.4 Metode Pengembangan .....	5
1.5.5 Metode Testing.....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Dasar Teori.....	10
2.2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	10
2.3 Konsep Dasar Video .....	11

2.3.1	Frame Rate .....	11
2.3.2	Resolusi dan Frame size .....	12
2.4	Konsep Teknik <i>Motion Graphic</i> .....	12
2.4.1	Sejarah <i>Motion Graphic</i> .....	12
2.4.2	Konsep Dasar Perancangan Video dengan Teknik <i>Motion Graphic</i> .....	13
2.4.3	Penjelasan animasi <i>motion graphic</i> .....	15
2.5	Konsep Dasar Media Promosi.....	16
2.5.1	Pengertian Promosi.....	16
2.6	Konsep Dasar Video Iklan .....	18
2.6.1	Pengertian Iklan.....	18
2.6.2	Jenisi Iklan.....	18
2.7	Metode Analisis .....	22
2.7.1	Analisis SWOT.....	22
2.8	Pengujian (Testing).....	25
2.9	Metode Evaluasi.....	26
2.9.1	Kuesioner .....	26
2.9.2	Skala Likert.....	26
2.10	Strategi Perancangan Video Media Promosi (Video iklan).....	27
2.10.1	Pra Produksi.....	28
2.10.2	Produksi .....	29
2.10.3	Pasca Produksi .....	30
2.11	Teori Pengambilan Gambar .....	30
2.11.1	Sudut Pengambilan Gambar (Camera Angle).....	31
2.11.2	Ukuran Gambar (Frame Size) .....	35
2.11.3	Pergerakan kamera (Moving Camera) .....	39
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....		42
3.1	Deskripsi Perusahaan .....	42
3.1.2	Visi dan Misi Laboratorium Klinik Cito .....	42
3.1.3	Logo Perusahaan .....	43
3.1.4	Sistem Pelayanan Laboratorium Klinik Cito.....	43
3.1.5	Pelayanan Laboratorium Klinik Cito .....	44

3.2 Metode Pengumpulan Data .....	45
3.2.1 Pengumpulan Data Wawancara.....	45
3.2.2 Pengumpulan Data Observasi .....	46
3.3 Analisis Sistem.....	49
3.3.1 Analisis SWOT.....	49
3.3.1.1 Kekuatan(Strength).....	50
3.3.1.2 Kelemahan ( <i>Weakness</i> ).....	50
3.3.1.3 Peluang ( <i>Opportunity</i> ) .....	51
3.3.1.4 Ancaman ( <i>Thread</i> ).....	51
3.3.1.5 Matriks SWOT (Strength, Weakness, Opprtunities dan Threats) .....	52
3.3.1.6 Kelemahan Media Lama .....	53
3.3.1.7 Solusi yang ditawarkan .....	54
3.3.2 Analisis Kebutuhan .....	55
3.3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	55
3.3.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	56
3.4 Pra Produksi (Perancangan) .....	58
3.4.1 Penentuan ide Iklan .....	58
3.4.2 Rancangan naskah video iklan .....	59
3.4.3 Rancangan Storyboard .....	64
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>73</b>
4.1 Implementasi .....	73
4.2 Tahap Produksi .....	74
4.2.1 Desain Grafis .....	74
4.2.2 Pengambilan gambar.....	77
4.2.3 Hasil Pengambilan gambar .....	79
4.2.4 Pengambilan Audio Narasi .....	80
4.3 Tahap Pasca Produksi .....	81
4.3.1 Compositing.....	81
4.3.1.1 Editing Motion Graphic .....	81
4.3.2 Editing Video.....	84
4.3.3 Rendering video .....	89

4.4	Pembahasan.....	93
4.4.1	Pengujian Alpha.....	93
4.4.2	Pengujian Beta .....	95
4.4.2.1	Evaluasi.....	95
4.4.2.2	Perhitungan Skala Likert .....	98
BAB V PENUTUP.....		104
5.1	Kesimpulan .....	104
5.2	Saran.....	105
DAFTAR PUSTAKA .....		107



## DAFTAR TABEL

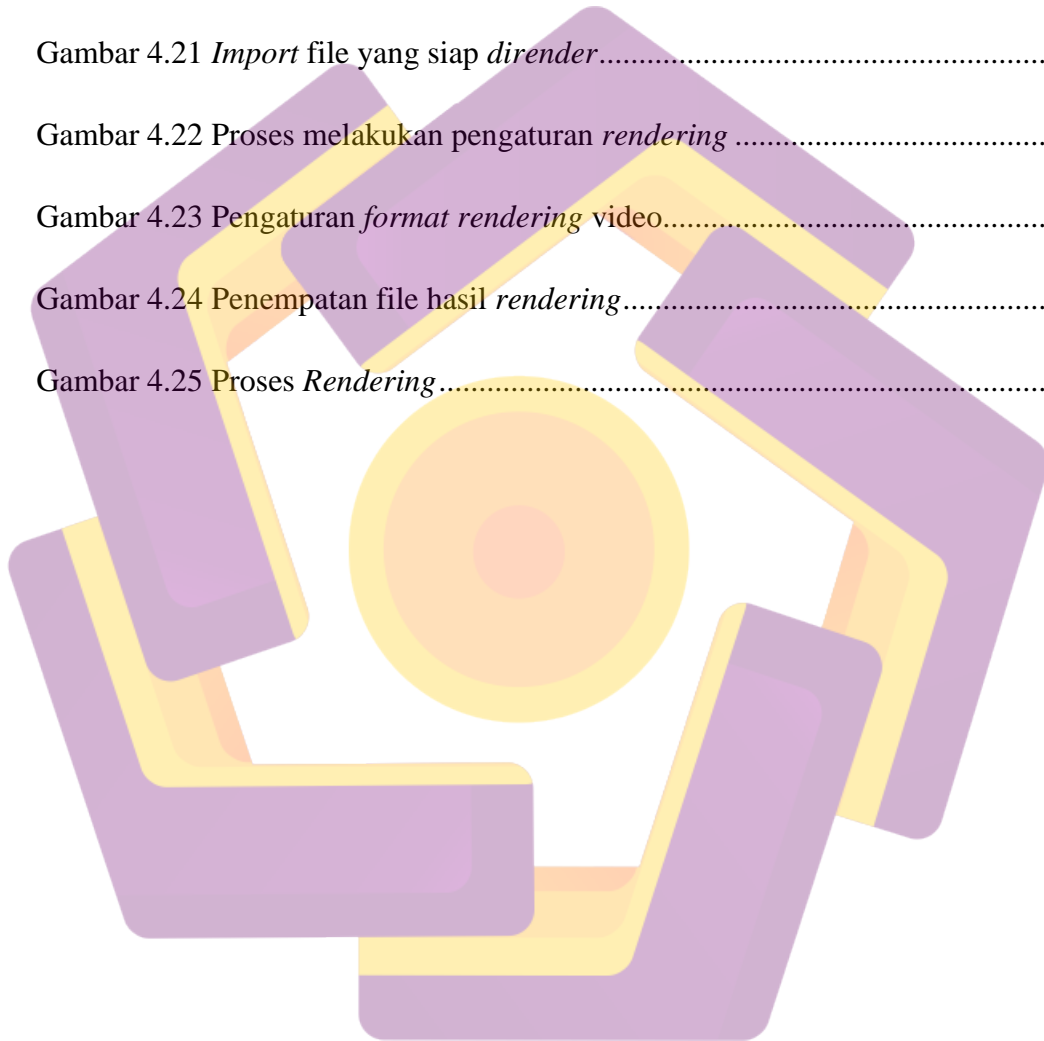
Tabel 2.1 Perbedaan Penelitian.....	8
Tabel 2.2 Contoh Matrik SWOT.....	25
Tabel 2.3 Tabel Skala Likert.....	27
Tabel 3.1 Matriks SWOT.....	52
Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	57
Tabel 3.3 Analisa Kebutuhan Perangkat Keras.....	57
Tabel 3.4 Rancangan Naskah Video Iklan.....	60
Tabel 3.5 Rancangan <i>Storyboard</i> .....	65
Tabel 4.1 Pengujian <i>Alpha</i> .....	94
Tabel 4.2 Tabel Hasil <i>Quesioner</i> Aspek Informasi.....	95
Tabel 4.3 Tabel Hasil <i>Quesioner</i> Aspek Video.....	95
Tabel 4.4 Tabel Bobot Nilai.....	97
Tabel 4.5 Tabel Presentase Nilai.....	98

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Storyboard</i> .....	28
Gambar 2.2 Contoh <i>Frog Eye</i> .....	31
Gambar 2.3 Contoh <i>Low Angle</i> .....	32
Gambar 2.4 Contoh <i>Eye Level</i> .....	33
Gambar 2.5 Contoh <i>High Angle</i> .....	33
Gambar 2.6 Contoh <i>Bird Eye</i> .....	34
Gambar 2.7 Contoh <i>Over Shoulder</i> .....	34
Gambar 2.8 Contoh <i>Extreme Close UP (ECU)</i> .....	35
Gambar 2.9 Contoh <i>Big Close Up (BCU)</i> .....	36
Gambar 2.10 Contoh <i>Close Up (CU)</i> .....	36
Gambar 2.11 Contoh <i>Medium Close Up (MCU)</i> .....	37
Gambar 2.12 Contoh <i>Medium Shot (MS)</i> .....	37
Gambar 2.13 Contoh <i>Full Shot (FS)</i> .....	38
Gambar 2.14 Contoh <i>Long Shot (LS)</i> .....	38
Gambar 2.15 Contoh <i>Two Shot (2S)</i> .....	39
Gambar 2.16 Contoh <i>Group Shot (GS)</i> .....	39
Gambar 2.17 Contoh <i>Zooming</i> .....	40
Gambar 2.18 Contoh <i>Panning</i> .....	41
Gambar 2.19 Contoh <i>Tilting</i> .....	41
Gambar 3. 1 Logo Laboratorium Klinik Cito .....	43

Gambar 3.3 <i>Website</i> Laboratorium Klinik Cito .....	44
Gambar 3.4 Ruang depan Laboratorium Klinik Cito.....	47
Gambar 3.5 Laboratorium Klinik Cito masih menggunakan poster dan banner sebagai media promosi.....	48
Gambar 3.6 Brosur promosi Laboratorium Klinik Cito.....	48
Gambar 4.1 Tahapan Pengembangan Pembuatan Video .....	73
Gambar 4.2 Gambar Desain Animasi Grafis .....	74
Gambar 4.3 Pembuatan dan pengaturan dokumen baru.....	75
Gambar 4.4 Pembuatan Objek .....	76
Gambar 4.5 Proses Penyimpanan Objek Desain Grafis.....	77
Gambar 4.6 Canon EOS 60D .....	78
Gambar 4.7 Lensa Canon.....	78
Gambar 4.8 <i>Tripod</i> dan <i>Memory card</i> .....	79
Gambar 4.9 Manajemen File.....	80
Gambar 4.10 Proses pengolahan Audio Narasi di <i>Adobe Premiere CS6</i> .....	81
Gambar 4.11 Pembuatan <i>composition</i> baru .....	82
Gambar 4.12 Proses mengimportkan file.....	83
Gambar 4.13 pemilihan file grafis .....	83
Gambar 4.14 Proses editing <i>Motion Graphic</i> .....	84
Gambar 4.15 Membuat dokumen baru pada <i>Adobe Premiere CS6</i> .....	85
Gambar 4.16 Mengimport File.....	86

Gambar 4.17 Melakukan proses <i>cut video</i> .....	87
Gambar 4.18 Memasukkan <i>cut video</i> kedalam <i>Timeline</i> .....	87
Gambar 4.19 Menggabungkan audio kedalam <i>TimeLine</i> .....	88
Gambar 4.20 Menggabungkan <i>Animasi Motion Graphic</i> dengan <i>Live Shoot</i>	
Gambar 4.21 <i>Import</i> file yang siap <i>dirender</i> .....	89
Gambar 4.22 Proses melakukan pengaturan <i>rendering</i> .....	90
Gambar 4.23 Pengaturan <i>format rendering</i> video.....	91
Gambar 4.24 Penempatan file hasil <i>rendering</i> .....	92
Gambar 4.25 Proses <i>Rendering</i> .....	92





## INTISARI

Promosi berasal dari kata bahasa Inggris yaitu “*promote*” yang berarti meningkatkan atau juga dapat berarti mengembangkan. Pengertian promosi sendiri merupakan hal yang sangat penting dalam suatu perusahaan yang bertujuan untuk membantu memasarkan produk dan jasa dan juga meningkatkan omzet penjualan bagi perusahaan. Promosi merupakan salah satu cara perusahaan untuk memperlihatkan dan mengenalkan produk maupun jasa dari perusahaan, salah satunya dapat menggunakan media sebagai cara agar lebih menarik dalam melakukan kegiatan promosi dari perusahaan, maka dari itu media promosi sangatlah diperlukan perusahaan untuk lebih membantu konsumen mengenali produk dan jasa dari perusahaan dengan cara lebih menarik yang diperlihatkan melalui media. Laboratorium Klinik Cito Yogyakarta sangat memerlukan promosi yang berbeda untuk membantu mengenalkan jasa pelayanan kesehatan yang dapat membantu konsumen lebih mengetahui pelayanan jasa kesehatan yang disediakan dari Laboratorium Klinik Cito Yogyakarta.

Dalam pembuatan video yang bertujuan untuk media promosi dari Laboratorium Klinik Cito, teknik yang digunakan adalah teknik videografi live shoot. Teknik live shoot adalah teknik pengambilan gambar bergerak yang dilakukan secara langsung, dan untuk penyempurnaan dari hasil video yang diambil dapat dilakukan cara edit melalui software atau aplikasi yang mendukung untuk melakukan editing video. Video media promosi akan ditambahkan dengan animasi 2d motion graphic yang bertujuan untuk lebih memperlihatkan kesan menarik didalam hasil video media promosi. Software yang mendukung untuk melakukan proses editing dalam pembuatan video media promosi adalah menggunakan Adobe Premiere Pro dan Adobe After Effect.

Penelitian ini bertujuan bagaimana membuat sebuah video media promosi dengan menggunakan 2 teknik yang digabungkan, yaitu teknik live shoot dengan teknik animasi 2d motion graphic. Dengan konsep yang tersebut maka penelitian ini dibuat dengan judul “PEMBUATAN DAN PERANCANGAN VIDEO DI LABORATORIUM KLINIK CITO SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT”.

**Kata Kunci : Video, Media Promosi, Live Shoot**

## ABSTRAK

*The promotion comes from the English word 'promote' which means to improve or can also mean developing. Understanding the promotion itself is a very important thing in a company that aims to help market your products and services and also increase the turnover for the company. Promotion is one way to show the company and introduce the products and services of the company, one can use the media as a way to make it more interesting in doing promotional activities of the company, therefore it is extremely necessary promotional media company to better help consumers identify products and services of the company by way of more interesting ones in the show through the media. Laboratorium Klinik Cito Yogyakarta is in need of different promotions to help introduce health services that can help more consumers know the health services provided from Laboratorium Klinik Cito Yogyakarta.*

*In making a video aimed at promotion of the media Laboratorium Klinik Cito, the technique used is the technique of videography live shoot. The technique of live shoot is the technique of taking moving pictures is done directly, and for the refinement of results of videos taken can be done through editing the way the software or application that supports to do video editing. Video media promotions will added with the 2d animated motion graphic that aims for more interesting results in the impression showed a video of media promotion. Software that support to do editing process in the manufacture of video media promotion is using Adobe Premiere Pro and Adobe After Effects.*

*This research is aimed at how to make a video media promotion using two techniques are combined, namely live shoot with 2d animated motion graphic techniques. With concept of research made by the headline "MANUFACTURE AND DESIGN VIDEO IN LABORATORIUM KLINIK CITO AS A MEDIA PROMOTION BY ENGINEERING A LIVE SHOOT".*

**Keywords: Video, Media Promotion, Live Shoot**