

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI VIDEO  
IKLAN MISTAKE.YK SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN  
TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**



disusun oleh :

**Fachrul Rizha Pangestu**

**17.12.0006**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI VIDEO  
IKLAN MISTAKE.YK SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN  
TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai gelar sarjana  
Pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh :

**Fachrul Rizha Pangestu**

**17.12.0006**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI VIDEO  
IKLAN MISTAKE.YK SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN  
TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fachrul Rizha Pangestu**

**17.12.0006**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 2 Juli 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom**

**NIK.190302390**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI VIDEO  
IKLAN MISTAKE.YK SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN  
TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fachrul Rizha Pangestu**

**17.12.0006**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 2 Agustus 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Dhimas Adi Satria, M.Kom**

**NIK. 190302427**

**Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom**

**NIK. 190302281**

**Ibnu Hadi Purwanto M.Kom**

**NIK. 190302390**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 2 Agustus 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri(ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah digunakan 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 dalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 2 Juli 2021

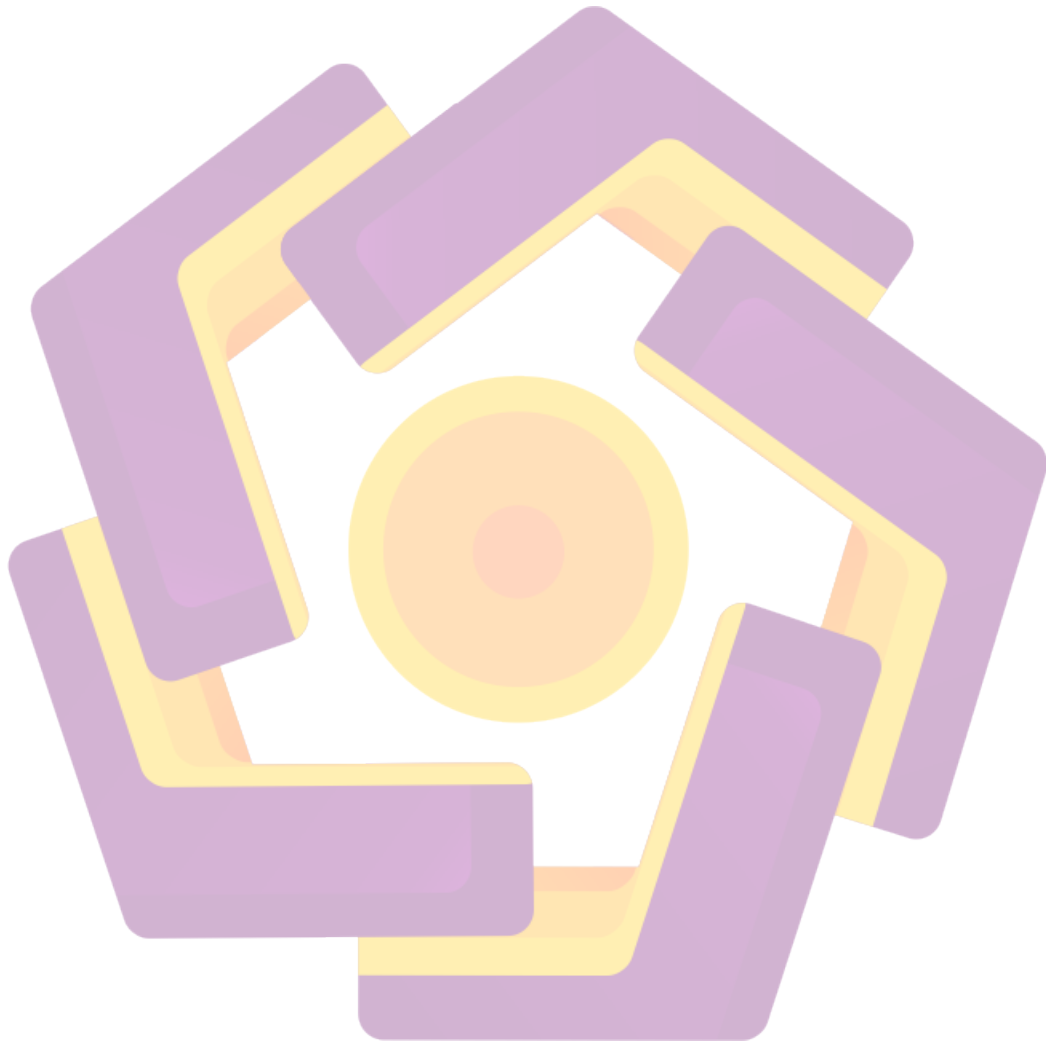


Fachrul Rizha Pangestu  
NIM. 17.12.0006

## **MOTTO**

“Orang kaya memiliki TV kecil dan perpustakaan besar, sementara orang miskin memiliki perpustakaan kecil dan TV besar.”

– Zig Ziglar –



## PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan ridho Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, dan kekuatan. Atas segala karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Selain itu saya berterima kasih kepada orang-orang yang sangat berarti dalam proses pembuatan skripsi ini :

1. Orang tua saya, bapak Khoirozi dan Ibu Sri Wulandari yang telah memberikan dukungan dan semangat moral, spiritual serta material yang tak ternilai harganya.
2. Kakak-kakak yang telah membantu membiayai kuliah selama ini dan menyemangati selama perkuliahan dan mengerjakan skripsi.
3. Dosen Pembimbing saya, bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, saran, semangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman-teman yang membantu dalam proses produksi Agnestya, Tama, Dika, Ode, Rabani & Rizky.
5. Semua teman-teman yang maaf sekali tak bisa saya sebutkan satu persatu karena keterbatasan tempat, karena banyak dari kalian sangat membantu dan mendukung saya dalam proses pengerjaan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu wata'ala atas segala limpahan rahmat dan ridho-Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, kemudahan, keteguhan, dan membekali anugerah ilmu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Perancangan dan Implementasi Video Iklan Mistake.yk Sebagai Media Promosi dengan Teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic*”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di Program Strata-1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Banyak pihak yang telah mendukung terselesaikannya skripsi ini, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

- a. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
- b. Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, saran, semangat, motivasi selama bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
- c. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat bagi saya kedepannya.
- d. Keluarga besar 17-S1SI-01, yang telah menemani selama perkuliahan dan memberikan kenangan yang tidak akan terlupakan.

Penulis juga memohon maaf apabila dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis berhadap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 2 Juli 2021

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>INTISARI</b> .....	xiv
<b>ABSTRACT</b> .....	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	16
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	16
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	18
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	18
<b>1.4 Tujuan Penelitian</b> .....	18
<b>1.5 Manfaat Penelitian</b> .....	19
<b>1.6 Metode Penelitian</b> .....	20
<b>1.6.1 Metode Pengumpulan Data</b> .....	20
<b>1.6.2. Metode Analisis</b> .....	21
<b>1.6.3. Metode Perancangan</b> .....	21
<b>1.6.4. Metode Testing</b> .....	21
<b>1.7 Sistematika Penulisan</b> .....	21
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	23
<b>2.1 Tinjauan Pustaka</b> .....	23
<b>2.2 Multimedia</b> .....	25
<b>2.2.1 Definisi Multimedia</b> .....	25
<b>2.2.2 Elemen Multimedia</b> .....	25
<b>2.3 Konsep Dasar Video</b> .....	27
<b>2.3.1 Definisi Video</b> .....	27
<b>2.3.2 Kategori Video</b> .....	27
<b>2.3.3 Standar Penyiaran</b> .....	28

2.4	<b>Konsep Dasar Iklan</b> .....	29
2.4.1	<b>Definisi Iklan</b> .....	29
2.4.2	<b>Fungsi dan Tujuan Iklan</b> .....	30
2.5	<b>Ukuran, Sudut dan Gerakan Kamera</b> .....	31
2.5.1	<b>Ukuran Pengambilan Gambar</b> .....	31
2.5.2	<b>Sudut Kamera</b> .....	32
2.5.3	<b>Gerakan Kamera</b> .....	33
2.6	<i>Live Shoot</i> .....	34
2.7	<i>Motion Graphic</i> .....	34
2.8	<b>Memproduksi Iklan</b> .....	35
2.8.1	<b>Tahapan Pra Produksi</b> .....	35
2.8.2	<b>Tahapan Produksi</b> .....	37
2.8.3	<b>Tahapan Pasca Produksi</b> .....	38
2.9	<b>Metode Analisis</b> .....	39
2.9.1	<b>Analisis Deskriptif Kualitatif</b> .....	39
2.9.2	<b>Analisis Kebutuhan</b> .....	42
2.9.3	<b>Implementasi</b> .....	42
2.9.4	<b>Testing</b> .....	43
<b>BAB III ANALISIS DAN PERACANGAN</b> .....		44
3.1	<b>Tinjauan Umum</b> .....	44
3.1.1	<b>Tentang Mistake.yk</b> .....	44
3.2	<b>Pengumpulan Data</b> .....	44
3.2.1	<b>Wawancara</b> .....	44
3.2.2	<b>Metode Observasi</b> .....	45
3.3	<b>Analisis Masalah</b> .....	45
3.3.1	<b>Analisis Deskriptif Kualitatif</b> .....	45
3.3.2	<b>Perbandingan Postingan Iklan Lama dan Baru</b> .....	47
3.3.3	<b>Solusi yang Ditawarkan</b> .....	47
3.3.4	<b>Solusi Yang Dipilih</b> .....	48
3.4	<b>Analisis Kebutuhan</b> .....	48
3.4.1	<b>Analisis Kebutuhan Fungsional</b> .....	48
3.4.2.	<b>Analisis Kebutuhan Non Fungsional</b> .....	49
3.5	<b>Tahapan Pra Produksi</b> .....	51
3.5.1	<b>Perancangan Konsep Video Iklan</b> .....	51

3.5.2	<b>Sinopsis Video Iklan</b> .....	51
3.5.3	<b>Rancangan <i>Storyboard</i></b> .....	52
3.5.4	<b>Rancangan Naskah Iklan</b> .....	55
3.5.5	<b><i>Planning</i></b> .....	57
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....	59
4.1	<b>Pembahasan</b> .....	59
4.2	<b>Tahapan Produksi</b> .....	60
4.2.1	<b>Proses Pengambilan Gambar</b> .....	60
4.2.2	<b>Desain Aset</b> .....	62
4.2.3	<b>Audio Recording</b> .....	64
4.3	<b>Pasca Produksi</b> .....	64
4.3.1	<b>Penyortiran Hasil Video</b> .....	64
4.3.2	<b>Compositing</b> .....	65
4.3.3	<b><i>Editing</i></b> .....	70
4.3.4	<b>Rendering (Export) Final</b> .....	73
4.4	<b>Pembahasan</b> .....	74
4.4.1	<b>Testing Alpha</b> .....	74
4.5	<b>Media Placement</b> .....	75
4.5.1	<b>Penayangan pada Media Sosial Instagram</b> .....	78
4.5.2	<b>Penyerahan Ke Pihak Mistake.yk</b> .....	79
4.5.3	<b>Kuesioner Dalam Aspek Multimedia</b> .....	80
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b> .....	82
5.1	<b>Kesimpulan</b> .....	82
5.2	<b>Saran</b> .....	82
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	84
<b>LAMPIRAN</b>	.....	85

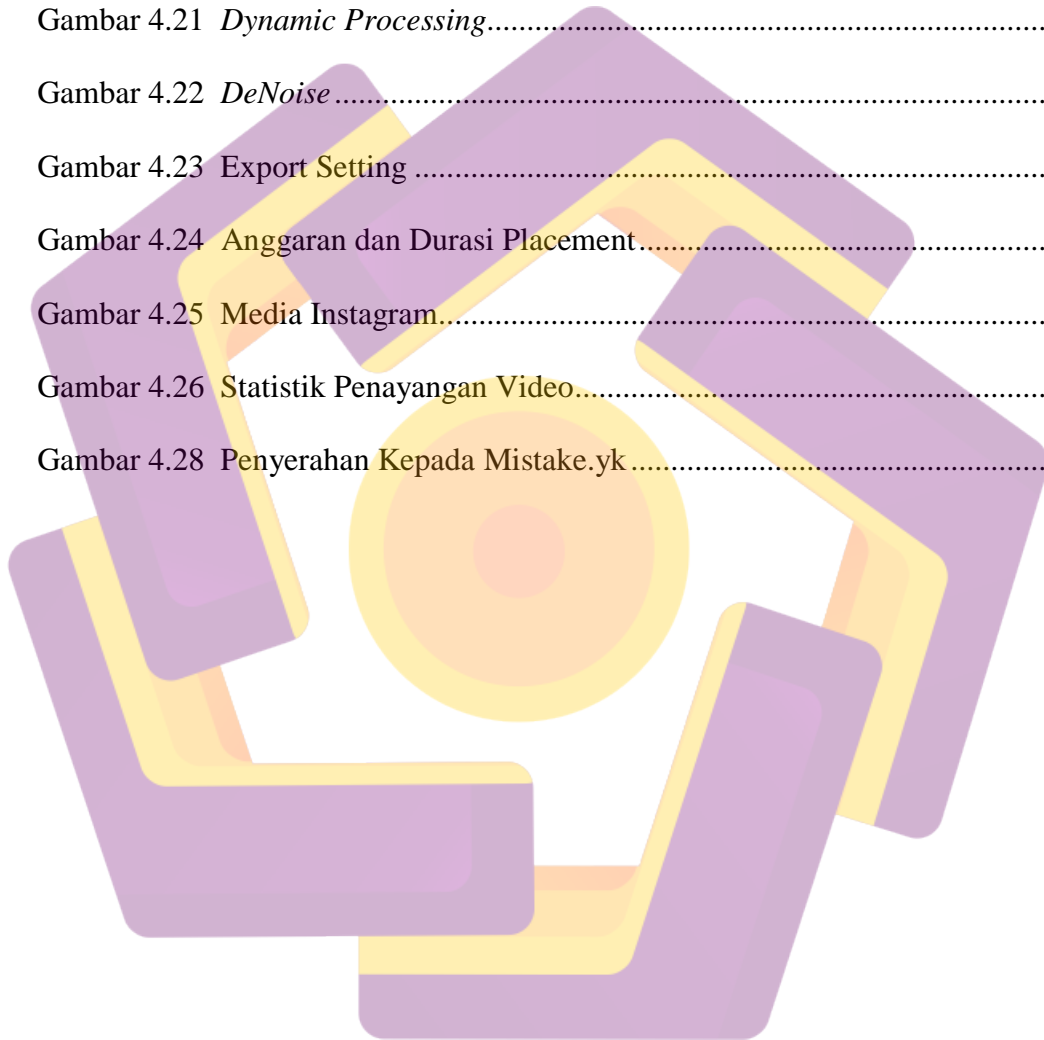
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matriks Penelitian .....	24
Tabel 3.1 Kebutuhan Alat Produksi .....	35
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras .....	36
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	36
Tabel 3.4 Sumber Daya Manusia .....	37
Tabel 3.5 <i>Storyboard</i> .....	38
Tabel 3.6 Naskah Iklan .....	41
Tabel 3.7 <i>Scheduling</i> .....	44
Tabel 4.1 Penggunaan <i>Software</i> .....	45
Tabel 4.2 Pengambilan Gambar .....	47
Tabel 4.3 Testing Alpha .....	61
Tabel 4.4 Testing Beta .....	62
Tabel 4.5 Hasil Sebelum dan Sesudah .....	64

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Storyboard</i> .....	21
Gambar 2.2 Naskah.....	22
Gambar 3.1 Logo Mistake.yk .....	30
Gambar 3.2 Converse.id .....	31
Gambar 3.3 Vans.indo .....	32
Gambar 4.1 Proses Pengambilan Gambar.....	46
Gambar 4.2 Adobe Ilustrator .....	48
Gambar 4.3 Lembar Kerja Ilustrator .....	48
Gambar 4.4 Gambar Jenis Sepatu .....	49
Gambar 4.5 Proses Penyimpanan File .....	49
Gambar 4.6 Proses Perekaman Audio.....	50
Gambar 4.7 Penyortiran Hasil Video.....	51
Gambar 4.8 <i>Composition After Effect</i> .....	51
Gambar 4.9 Proses <i>Import File</i> .....	52
Gambar 4.10 Hasil <i>Import File</i> .....	52
Gambar 4.11 Tranformasi Dasar.....	53
Gambar 4.12 <i>Animation Composer</i> .....	54
Gambar 4.13 <i>Rendering Motion Graphic</i> .....	54
Gambar 4.14 Pengaturan <i>Sequence</i> .....	55
Gambar 4.15 <i>Import Video</i> .....	56
Gambar 4.16 Penyusunan Video.....	56

Gambar 4.17 <i>Color Correction</i> .....	57
Gambar 4.18 Sebelum dan Sesudah Coloring .....	57
Gambar 4.19 Transisi.....	58
Gambar 4.20 <i>Graphic Equalizer</i> .....	59
Gambar 4.21 <i>Dynamic Processing</i> .....	59
Gambar 4.22 <i>DeNoise</i> .....	60
Gambar 4.23 Export Setting .....	60
Gambar 4.24 Anggaran dan Durasi Placement.....	63
Gambar 4.25 Media Instagram.....	64
Gambar 4.26 Statistik Penayangan Video.....	64
Gambar 4.28 Penyerahan Kepada Mistake.yk.....	82



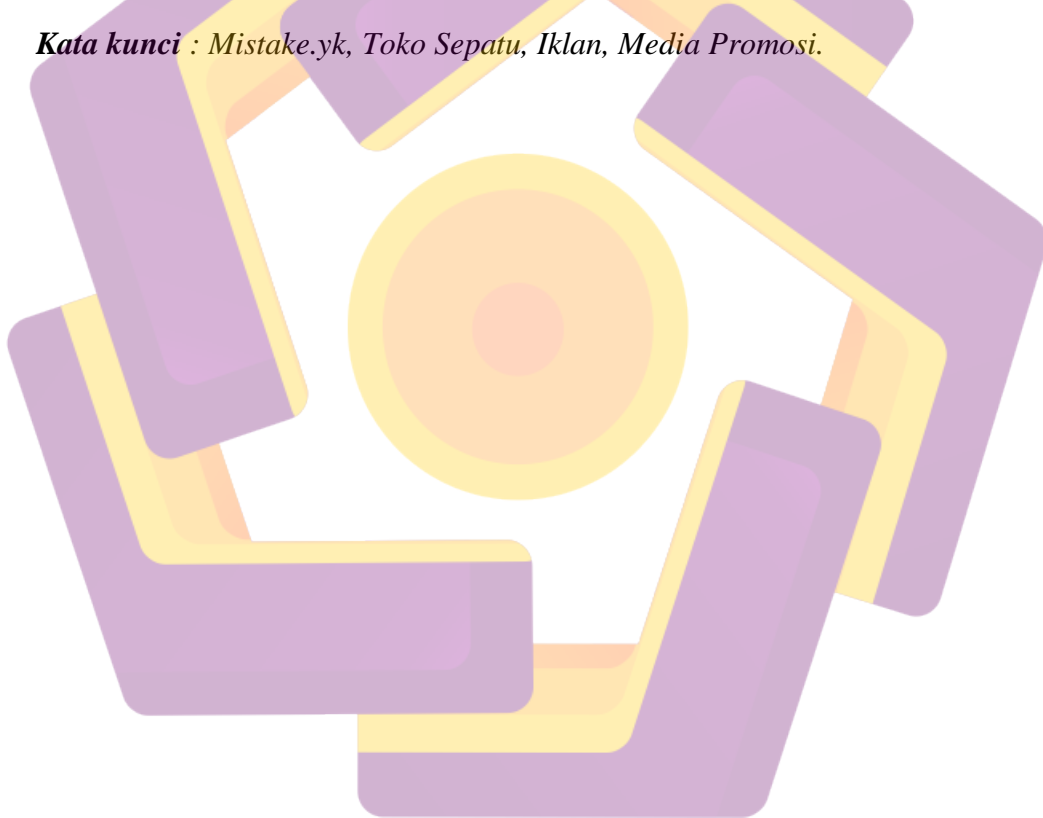
## INTISARI

Mistake.yk Merupakan sebuah toko sepatu yang terletak di Yogyakarta. Toko sepatu ini menjual berbagai jenis sepatu kasual dan produk-produk lain seperti baju, kaos kaki dan topi. Dalam upaya peningkatan penjualan dan pengenalan diri ke pelanggan maka dibutuhkan sebuah media promosi yang dapat menggambarkan profil dari toko sepatu Mistake.yk sehingga dapat meningkatkan reputasi dari Mistake.yk.

Video iklan adalah salah satu media informasi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan reputasi dari Mistake.yk. Dalam pembuatannya video iklan ini dibuat dengan menggunakan teknik live shoot dan motion graphic.

Melalui media promosi ini video iklan Mistake.yk akan di publikasikan dengan tujuan untuk menciptakan branding perusahaan yang memiliki reputasi baik dan terpercaya oleh pelanggan.

***Kata kunci : Mistake.yk, Toko Sepatu, Iklan, Media Promosi.***



## ABSTRACT

*Mistake.yk is a shoe shop located in Yogyakarta. This shoe shop sells various types of casual shoes and other products such as clothes, socks and hats. In an effort to increase sales and self-introduction to customers, a promotional media is needed that can describe the profile of the Mistake.yk shoe shop so that it can increase the reputation of Mistake.yk.*

*Video advertisements are a medium of information that can be used to increase the reputation of Mistake.yk. In the making of this video ad, it was made using live shoot techniques and motion graphics.*

*Through this promotional media, the Mistake.yk ad video will be published with the aim of creating a company branding that has a good reputation and is trusted by customers.*

**Keywords:** *Mistake.yk, Shoe Store, Advertising, Promotion Media.*

