

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN DENGAN  
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION  
GRAPHIC PADA RESTO BUKIT CUBUNG**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**ADE SETIAWAN PAMBUDI SANTOSO**

**16.12.9181**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN DENGAN  
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION  
GRAPHIC PADA RESTO BUKIT CUBUNG**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**ADE SETIAWAN PAMBUDI SANTOSO**

**16.12.9181**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN DENGAN  
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION  
GRAPHIC PADA RESTO BUKIT CUBUNG**

yang disusun dan diajukan oleh

**Ade Setiawan Pambudi Santoso**

**16.12.9181**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 22 November 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Bayu Setiaji, M.Kom**

**NIK. 190302216**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN DENGAN**  
**MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION**  
**GRAPHIC PADA RESTO BUKIT CUBUNG**

yang disusun dan diajukan oleh

**Ade Setiawan Pambudi Santoso**

**16.12.9181**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 November 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom**  
**NIK. 190302276**

**Eli Pujastuti, M.Kom**  
**NIK. 190302227**

**Bayu Setiaji, M.Kom**  
**NIK. 190302216**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 22 November 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 : Ade Setiawan Pambudi Santoso**  
**NIM : 16.12.9181**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC PADA RESTO BUKIT CUBUNG**

Dosen Pembimbing : Bayu Setiaji, 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 November 2022

Yang Menyatakan,



Ade Setiawan Pambudi Santoso

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Penulis menyatakan rasa syukur dan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik.
2. Kedua orang tua yang senantiasa memberikan dukungan dan doa sehingga penulis dapat termotivasi untuk menyelesaikan penelitian ini.
3. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing dan membantu penulis dalam pengerjaan penelitian ini dengan baik.
4. Keluarga besar 16-S1SI-03 dan teman-teman yang telah memberikan dukungan dalam penelitian ini.

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Video Iklan dengan Menggunakan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic Pada Resto Bukit Cubung”. Tujuan penyusunan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer bagi mahasiswa program sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis menyadari skripsi ini jauh dari sempurna. Maka, penulis mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun bagi penulis, pelaksanaan penelitian sampai penyelesaian penulisan ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dorongan maupun fasilitas yang penulis terima dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu sabar membimbing, memberi arahan dan memberi dukungan penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan material maupun non material, kasih sayang, semangat, kritik dan saran serta doa yang tulus.
5. Sahabat dan teman-teman yang telah memberikan dukungan kepada penulis.

Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pembaca dan bagi penulis.

Yogyakarta, 22 November 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

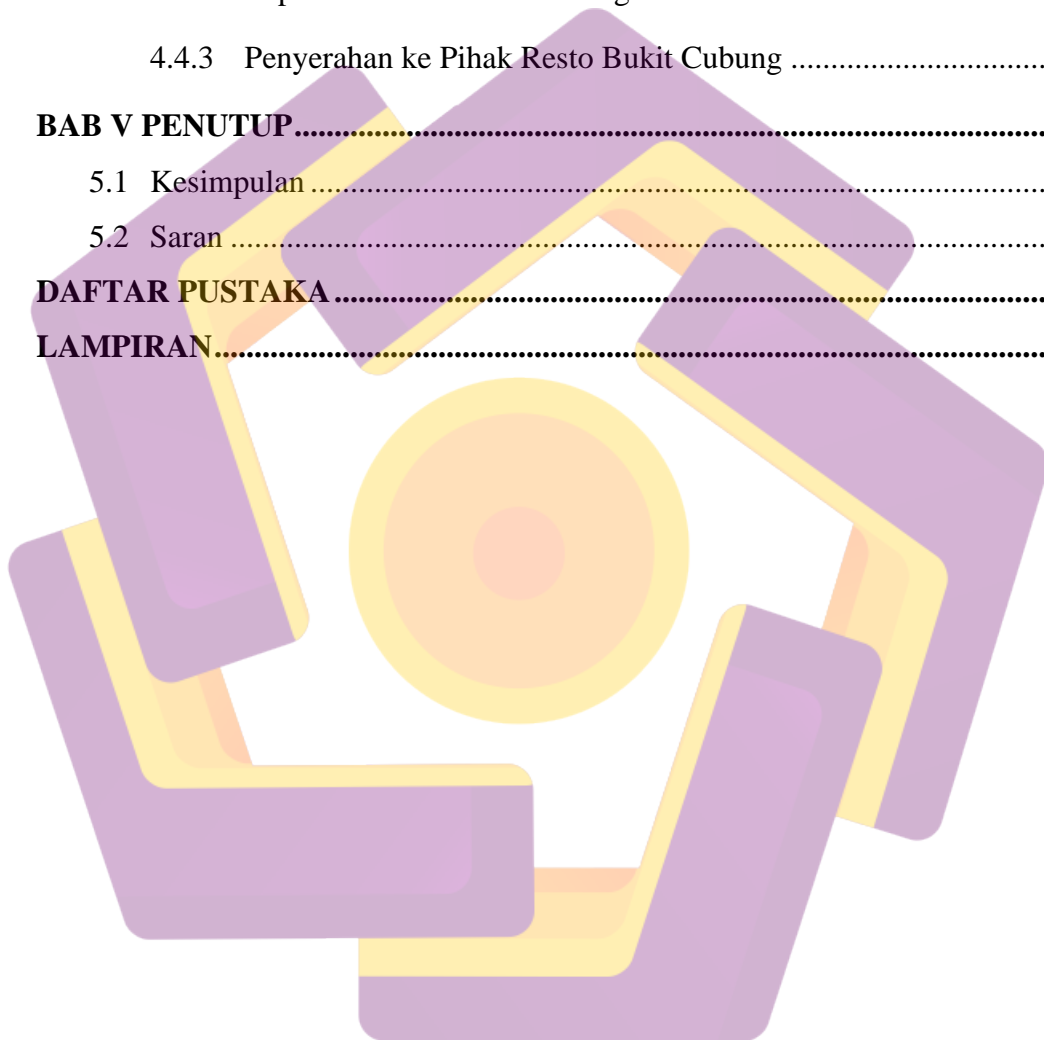
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metodologi Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Analisis .....	4
1.6.3 Metode Pengembangan .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 Definisi Multimedia .....	8
2.2.2 Jenis – Jenis Multimedia .....	8



2.2.3	Elemen Multimedia.....	8
2.3	Konsep Dasar Video .....	9
2.3.1	Definisi Video .....	9
2.3.2	Kategori Video .....	10
2.3.3	Standar Video.....	10
2.4	Konsep Dasar Iklan.....	11
2.4.1	Definisi Iklan.....	11
2.4.2	Jenis Iklan Berdasarkan Tujuan .....	11
2.5	Pengertian Live Shoot.....	12
2.6	Konsep Dasar Motion Graphic .....	13
2.6.1	Definisi Motion Graphic .....	13
2.6.2	Konsep Dasar Teknik Motion Graphic .....	13
2.7	Tahap Produksi Iklan .....	14
2.7.1	Pra Produksi .....	15
2.7.2	Produksi .....	16
2.7.3	Pasca Produksi .....	16
2.8	Teknik Pengambilan Gambar .....	17
2.8.1	Teknik Pengambilan Video.....	17
2.8.2	Bidikan Kamera .....	18
2.8.3	Pergerakan Kamera .....	23
2.9	Analisis SWOT .....	26
2.10	Evaluasi.....	27
2.10.1	Skala Likert.....	27
2.10.2	Rumus Persentase Skala Likert.....	28
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>		<b>29</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	29
3.1.1	Profile Resto Bukit Cubung .....	29

3.1.2	Logo Resto Bukit Cubung.....	29
3.1.3	Sejarah Singkat Resto Bukit Cubung.....	29
3.2	Pengumpulan Data .....	30
3.3	Wawancara.....	30
3.4	Analisis Masalah.....	31
3.4.1	Analisis SWOT .....	31
3.4.2	Kelemahan Media Lama .....	32
3.4.3	Solusi Yang Ditawarkan .....	33
3.4.4	Kesimpulan .....	33
3.5	Analisis Kebutuhan.....	33
3.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	33
3.5.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	33
3.6	Pra Produksi .....	35
3.6.1	Merancang Ide dan Konsep Iklan .....	35
3.6.2	Merancang Naskah Iklan.....	35
3.6.3	Merancang <i>Storyboard</i> .....	37
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>39</b>
4.1	Produksi .....	39
4.1.1	Pengambilan Gambar .....	39
4.1.2	Pembuatan Asset Motion Graphic .....	39
4.1.3	Perekaman Narasi.....	42
4.2	Pasca Produksi .....	45
4.2.1	<i>Compositting</i> .....	45
4.2.2	<i>Editing</i> .....	48
4.2.3	<i>Rendering</i> .....	52
4.3	Evaluasi.....	52
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir .....	52

4.3.2	Kuisisioner Faktor Informasi .....	53
4.3.3	Kuisisioner Faktor Multimedia.....	56
4.4	Implementasi.....	59
4.4.1	Posting di Instagram.....	59
4.4.2	Laporan Video Iklan di Instagram Ads.....	60
4.4.3	Penyerahan ke Pihak Resto Bukit Cubung .....	61
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>62</b>
5.1	Kesimpulan .....	62
5.2	Saran .....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>63</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>65</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Matriks Perbandingan .....	7
Tabel 2. 2 Rumus Presentase .....	28
Tabel 2. 3 Presentase Nilai.....	28
Tabel 3. 1 Tabel SWOT .....	31
Tabel 3. 2 Storyboard.....	37
Tabel 4. 1 Kebutuhan Fungsional .....	53
Tabel 4. 2 Faktor Informasi.....	54
Tabel 4. 3 Bobot Nilai.....	55
Tabel 4. 4 Presentase Nilai.....	55
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Faktor Informasi .....	55
Tabel 4. 6 Faktor Multimedia .....	57
Tabel 4. 7 Bobot Nilai.....	57
Tabel 4. 8 Presentase Nilai.....	58
Tabel 4. 9 Hasil Penilaian Faktor Multimedia .....	58

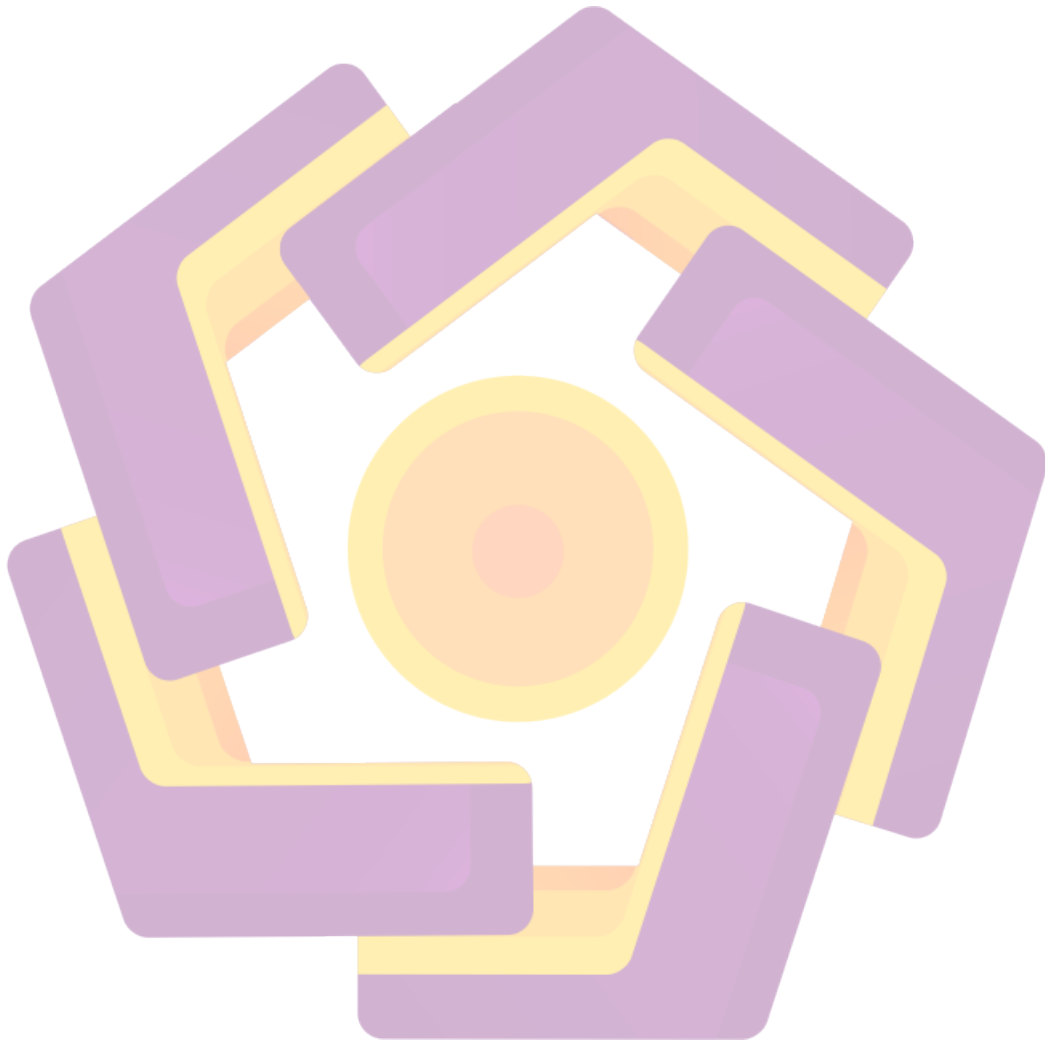
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Element Multimedia.....	9
Gambar 2. 2 Storyboard .....	15
Gambar 2. 3 High Angle .....	17
Gambar 2. 4 Eye Level.....	17
Gambar 2. 5 Low Angle.....	18
Gambar 2. 6 Extreme Long Shot.....	18
Gambar 2. 7 Very Long Shot .....	19
Gambar 2. 8 Long Shot .....	19
Gambar 2. 9 Medium Long Shot.....	20
Gambar 2. 10 Medium Shot.....	20
Gambar 2. 11 Middle Close Up .....	21
Gambar 2. 12 Close Up.....	21
Gambar 2. 13 Big Close Up .....	22
Gambar 2. 14 Extreme Close Up .....	22
Gambar 2. 15 Crab/Truck .....	23
Gambar 2. 16 Swing.....	23
Gambar 2. 17 Zoom In dan Zoom Out.....	24
Gambar 2. 18 Pan Left/Pan Right .....	25
Gambar 2. 19 Tilt Up/Tilt Down.....	25
Gambar 3. 1 Logo Resto Bukit Cubung.....	29
Gambar 3. 2 Instagram Resto Bukit Cubung .....	30
Gambar 4. 1 Loading Screen Adobe Illustrator CC 2018.....	40
Gambar 4. 2 New Document.....	40
Gambar 4. 3 Desain Awal Mobil .....	41
Gambar 4. 4 Pewarnaan Objek.....	41
Gambar 4. 5 Penggabungan Asset Pada Adobe Photoshop CC 2018.....	42
Gambar 4. 6 Loading Screen Adobe Audition CC 2018 .....	42
Gambar 4. 7 Import File.....	43
Gambar 4. 8 Capture Noise print .....	43

Gambar 4. 9 Noise Reductions (Process).....	44
Gambar 4. 10 Noise Telah Di Hilangkan.....	44
Gambar 4. 11 Export Audio.....	44
Gambar 4. 12 Loading Screen Adobe After Effect CC 2018 .....	45
Gambar 4. 13 New Compositing Adobe After Effect CC 2018 .....	46
Gambar 4. 14 Import Kind.....	46
Gambar 4. 15 Tampilan Transform.....	47
Gambar 4. 16 Tampilan Rendering.....	47
Gambar 4. 17 Loading Screen Adobe Premier Pro CC 2018 .....	48
Gambar 4. 18 New Project.....	48
Gambar 4. 19 Membuat New Sequence.....	49
Gambar 4. 20 Membuat Folder.....	49
Gambar 4. 21 Import Asset Kedalam Folder.....	50
Gambar 4. 22 Timeline .....	50
Gambar 4. 23 Speed / Duration.....	51
Gambar 4. 24 Video Transesitions.....	51
Gambar 4. 25 Color Grading.....	51
Gambar 4. 26 Rendering .....	52
Gambar 4. 27 Hasil Postingan Instagram.....	60
Gambar 4. 28 Insight Iklan.....	60
Gambar 4. 29 Bukti Pengiklanan Video .....	61

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lampiran Surat Keterangan Penyerahan Video Iklan .....65



## INTISARI

Tegnologi informasi saat ini semakin berkembang. Kebutuhan akan informasi yang tepat, cepat dan akurat sangat dibutuhkan. Video dapat menjadi salah satu sumber informasi, dengan video sebuah informasi akan mudah dipahami karena video dapat menghasilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Iklan berbasis video dapat menyampaikan informasi dengan cepat saat ini dan diminati oleh masyarakat. Iklan digunakan untuk memperkenalkan produk yang dijual.

Resto Bukit Cubung merupakan salah satu unit usaha baru yang dimiliki oleh Badan Usaha Milik Desa Binangun Jati Unggul Desa Jatirejo Kecamatan Lendah Kabupaten Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta, Resto Bukit Cubung resmi dibuka pada tanggal 1 Desember 2020. Resto Bukit Cubung menawarkan aneka menu makanan dan minuman selain itu juga menyediakan tempat untuk menyelenggarakan *event* di *indoor* maupun *outdoor*. Tidak bisa dipungkiri, usaha kuliner seperti Resto Bukit Cubung semakin hari semakin banyak bermunculan mulai dari kota besar hingga ke daerah kecil. Promosi sangat dibutuhkan agar tetap dapat bersaing.

Maka dari itu penulis mencoba membuat video iklan pada Resto Bukit Cubung dengan teknik *live shoot* dan *motion graphic* agar informasi yang diberikan lebih menarik, jelas dan mudah diterima dan diharapkan dapat digunakan sebagai media promosi. Metode yang digunakan dalam proses pembuatan video iklan melewati beberapa tahapan, yaitu meliputi tahapan pra produksi, produksi dan pasca produksi. Aplikasi yang digunakan adalah *adobe illustrator*, *adobe photoshop*, *adobe after effect*, dan *adobe premiere pro*.

**Kata Kunci :** Video Iklan, Promosi, Resto Bukit Cubung, *Live Shoot*, *Motion Graphic*



## **ABSTRACT**

*Information technology is currently growing. The need for precise, fast and accurate information is urgently needed. Video can be a source of information, with video information will be easy to understand because video can produce images as well as sound at the same time. Video based advertising can convey information quickly at this time and is in demand by the public. Advertisements are used to introduce the products being sold.*

*Resto Bukit Cubung is a new business unit owned by a business entity owned by Binangun Jati Unggul Village, Jatirejo Village, Lendah District, Kulon Progo Regency, Special Region of Yogyakarta, Resto Bukit Cubung officially opened on December 1 2020. Resto Bukit Cubung offers a variety of food and beverage menus while also providing a place to hold indoor and outdoor events. It is undeniable, culinary businesses such as the Bukit Cubung Resto are popping up more and more, starting from big cities to small areas. Promotion is needed in order to remain competitive.*

*Therefore the author tries to make an advertising video for Resto Bukit Cubung using live shoot and motion graphic techniques so that the information provided is more interesting, clear and easy to accept and it is hoped that it can be used as a promotional medium. The method used in the process of making video advertisements goes through several stages, which include pre-production, production and post-production stages. The applications used are Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, and Adobe Premiere Pro.*

**Keywords:** *Advertising video, promotion, Bukit Cubung Restaurant, live shoot, motion graphic*