

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEPATU SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI DK STORE DI SOSIAL MEDIA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Hermawan Adiantoro**

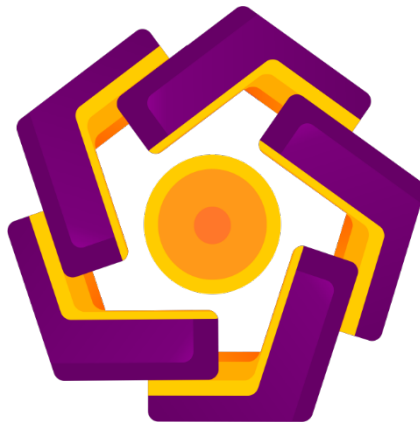
**17.11.1471**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEPATU SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI DK STORE DI SOSIAL MEDIA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Hermawan Adiantoro**

**17.11.1471**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEPATU  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DK STORE DI SOSIAL MEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hermawan Adiantoro**

**17.11.1471**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 10 Juli 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Ali Mustopa, M.Kom**

**NIK. 190302192**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEPATU  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DK STORE DI SOSIAL MEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hermawan Adiantoro**

**17.11.1471**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 2 Agustus 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ali Mustopa, M.Kom**  
**NIK. 190302192**

**Wahyu Sukestvastama Putra, S.T., M.Eng**  
**NIK. 190302328**

**Irma Rofni Wulandari, S.Pd., M.Eng**  
**NIK. 190302329**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 4 Agustus 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

## 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, 5 Agustus 2021



Hermawan Adiantoro

NIM. 17.11.1471

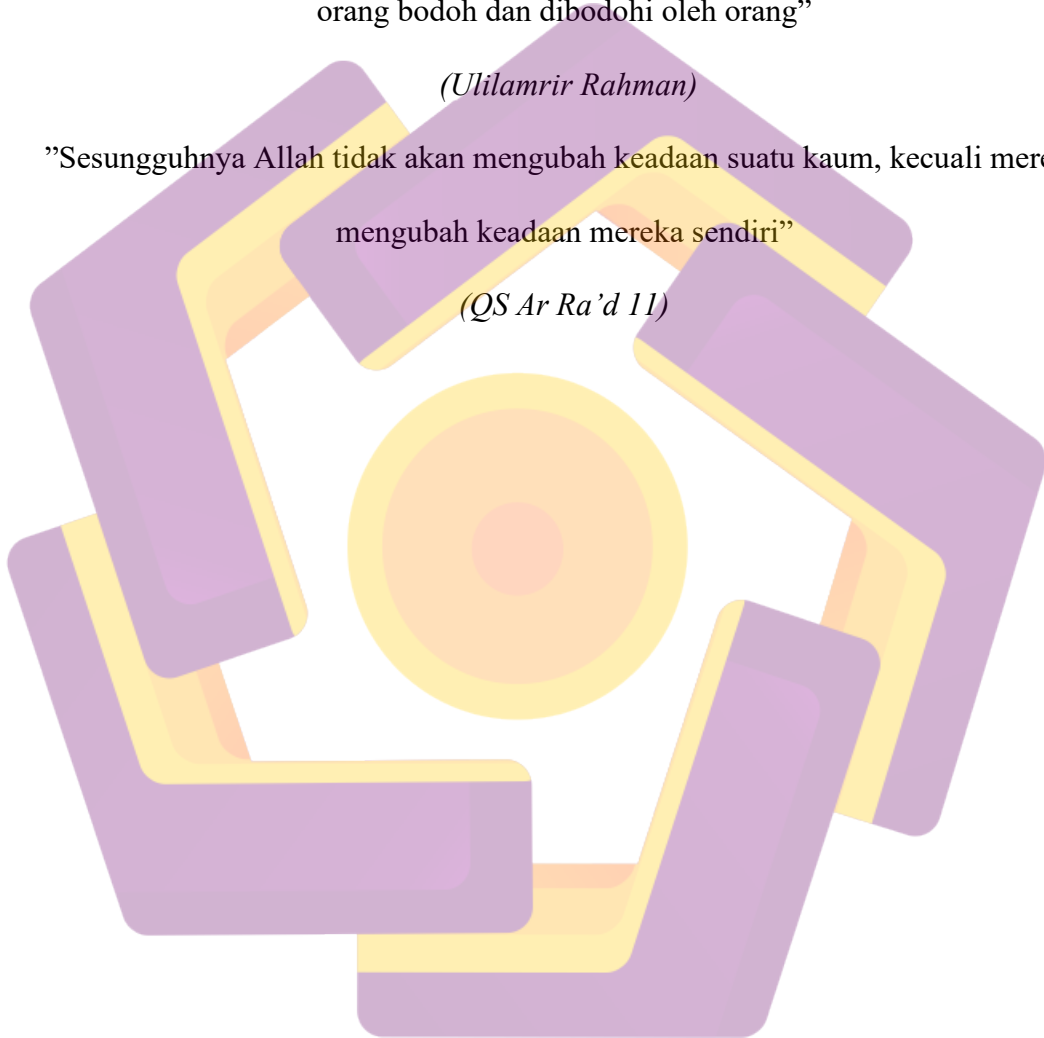
## MOTTO

”Jangan jadikan pendidikan sebagai alat untuk mendapatkan harta, demi memperoleh uang untuk memperkaya dirimu. Belajarlah supaya tidak menjadi orang bodoh dan dibodohi oleh orang”

*(Ulilamrir Rahman)*

”Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, kecuali mereka mengubah keadaan mereka sendiri”

*(QS Ar Ra'd 11)*



## PERSEMBAHAN

Syukur alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.

Skripsi ini dipersembahkan kepada :

1. Allah SWT yang telah memberi segenap kekuatan dan kemampuan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dan memudahkan jalan agar lancar dalam mengerjakan dan dalam proses bimbingan.
2. Kedua Orang Tua saya, Ibu Sri Handayani dan Bapak Sumadi yang tiada hentinya mendoakan, memberi dukungan dan semangat, serta berjuang tak kenal lelah untuk membantu dalam menyelesaikan pendidikan.
3. Adekku Bagas Iqbal Praditya dan Riska Diah Tri Utami yang telah memberikan semangat dan dukungan.
4. Rifai Ahmad Musthofa dan Bela Andita Pramesti yang selalu memberikan semangat dan dukungan tiada henti.
5. Keluarga besar kelas Informatika 09 yang sangat luar biasa.

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT karena atas nikmat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, saran dan kritik yang telah penulis terima, oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, yang telah memberikan pertolongan dan kekuatan dalam proses pembuatan skripsi ini.
2. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta
3. Ali Mustopa, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi, atas waktu yang telah diberikan untuk membimbing, memotivasi, memberi dukungan, mengarahkan dan memberikan masukan kepada penulis dalam pengerjaan skripsi ini hingga akhir.
4. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta atas segala ilmu pengetahuan yang diberikan kepada penulis.
5. Segenap dosen Prodi Informatika yang telah memberikan bimbingan dan ilmu kepada penulis selama masa studi.
6. Keluarga penulis, Bapak Sumadi, Ibu Sri Handayani, Adek saya Bagas



Iqbal Praditya dan Riska Diah Tri Utami yang selalu mendoakan, memberikan perhatian, dan memberikan dukungan kepada penulis.

7. Seluruh rekan-rekan studi yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas segala kebaikan yang diberikan kepada penulis. 8.

Seluruh sahabat saya yang telah membantu dan memberikan dukungan.

9. Pihak Dk Store

Berbagai kekurangan dan kesalahan mungkin pembaca temukan dalam penulisan skripsi ini, untuk itu kritik dan saran sangat diharapkan untuk perbaikan yang akan datang. Semoga apa yang menjadi kekurangan bisa disempurnakan dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan serta pengetahuan bagi pembaca.

Yogyakarta, 5 Agustus 2021

Hermawan Adiantoro

NIM 17.11.1471

## DAFTAR ISI

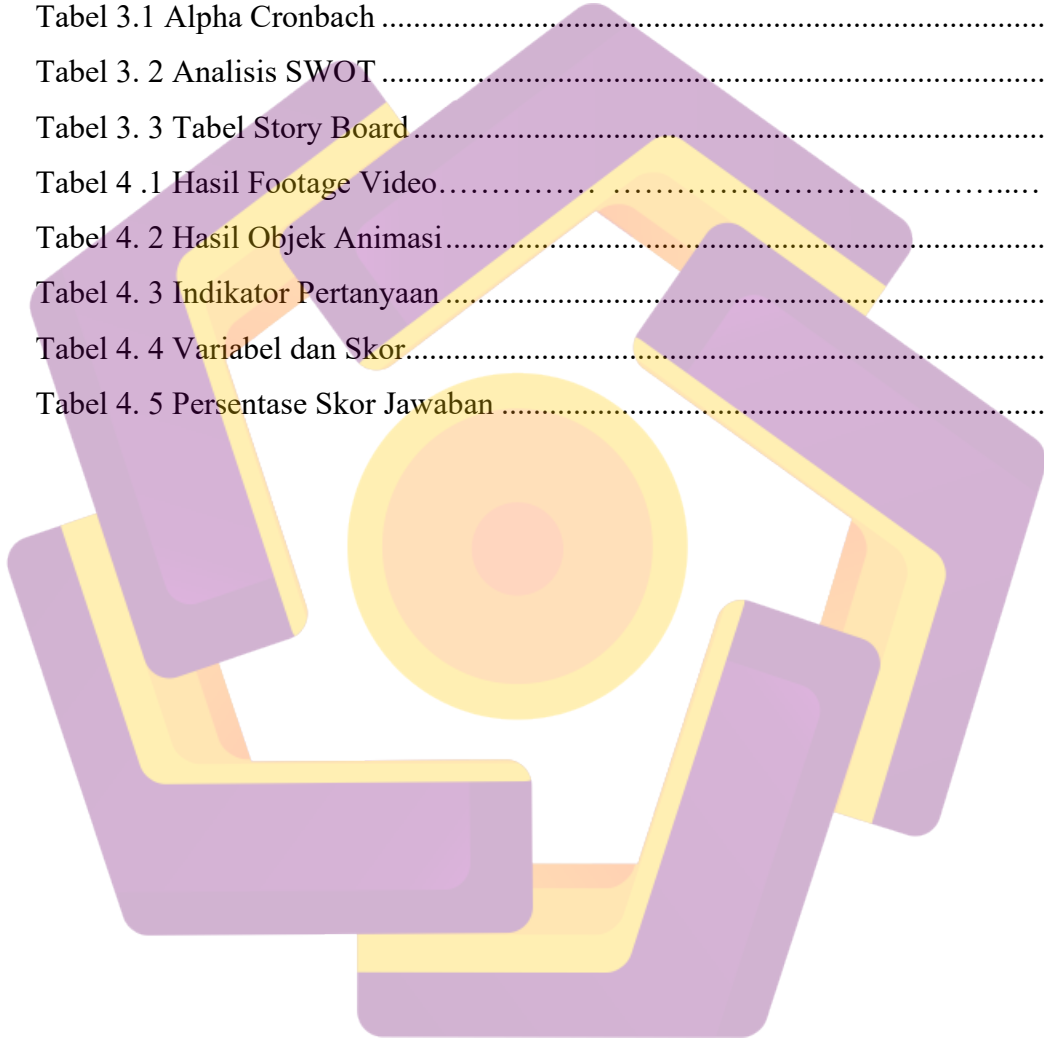
JUDUL .....	I
PERSETUJUAN .....	II
PENGESAHAN .....	III
PERNYATAAN.....	III
MOTTO .....	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR .....	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR .....	XIII
ABSTRACT.....	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN .....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	3
1.6 METODE PENELITIAN .....	3
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN .....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.2 DASAR TEORI.....	8
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	8
2.2.2 Motion Graphic .....	10
2.2.3 Live Shoot .....	10

2.2.4 Camera Tracking.....	10
2.2.5 Motion Tracking.....	10
2.2.6 Pengertian Promosi .....	11
2.3 METODE ANALISIS .....	12
2.3.1 SWOT .....	12
2.3.2 Analisis Kebutuhan .....	13
2.4 METODE PERANCANGAN.....	14
2.4.1 Pra Produksi .....	14
2.4.2 Produksi .....	15
2.4.3 Pasca Produksi .....	16
2.5 EVALUASI .....	16
2.5.1 Skala Likert .....	16
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>18</b>
3.1 TINJAUAN UMUM.....	18
3.1.1 Deskripsi Singkat Dk Store.....	18
3.2 PENGUMPULAN DATA .....	19
3.2.1 Wawancara.....	19
3.2.2 Observasi.....	19
3.3 ANALISIS DATA.....	22
3.4 ANALISIS MASALAH .....	23
3.4.1 SWOT .....	23
3.4.2 Kelemahan Media Lama .....	25
3.4.3 Solusi yang Ditawarkan .....	25
3.4.4 Solusi yang Dipilih.....	25
3.4.5 Kesimpulan .....	25
3.5 ANALISA KEBUTUHAN .....	26
3.5.1 Analisa Kebutuhan Informasi .....	26
3.6 PRA PRODUKSI .....	27
3.6.1 Ide.....	27
3.6.2 Konsep .....	28

3.6.3 Rancangan Naskah.....	28
3.6.4 Storyboard.....	31
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>36</b>
4.1 PROSES PRODUKSI.....	36
4.2 PASCA PRODUKSI.....	50
4.2.1 Editing.....	50
4.2.2 Rendering.....	55
4.3 PUBLISHING .....	56
4.4 PEMBAHASAN .....	56
4.5 TEKNIS ANALISIS DATA.....	61
4.5.1 Uji Validitas .....	61
4.5.2 Uji Reliabilitas .....	63
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>64</b>
5.1 KESIMPULAN.....	64
5.2 SARAN.....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>68</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 SWOT .....	13
Tabel 2.2 Evaluasi Skala Likert .....	17
Tabel 3.1 Alpha Cronbach .....	23
Tabel 3. 2 Analisis SWOT .....	24
Tabel 3. 3 Tabel Story Board .....	31
Tabel 4 .1 Hasil Footage Video.....	37
Tabel 4. 2 Hasil Objek Animasi.....	38
Tabel 4. 3 Indikator Pertanyaan .....	57
Tabel 4. 4 Variabel dan Skor.....	58
Tabel 4. 5 Persentase Skor Jawaban .....	58



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Instagram Dk Store.....	20
Gambar 3. 2 Shopee Dk Store.....	21
Gambar 4 .1 Saat Pengambilan Video.....	37
Gambar 4. 2 Tampilan Awal Adobe After Effect CC 2017.....	39
Gambar 4 .3 New Composition.....	40
Gambar 4.4 Logo Instagram .....	40
Gambar 4.5 Teks DK_STORE.....	41
Gambar 4.6 Teks Present .....	41
Gambar 4.7 Easy Ease Transisi.....	42
Gambar 4.8 Animasi Bumper Dk Store .....	42
Gambar 4.9 Langkah Export Video .....	43
Gambar 4.10 Lokasi file Untuk menyimpan hasil Export Video .....	43
Gambar 4.11 New Composition.....	44
Gambar 4.12 Objek Animasi Call out.....	45
Gambar 4.13 Hasil Track Camera.....	45
Gambar 4.14 Pemilihan Objek Track Kamera.....	46
Gambar 4.15 Export Video Animasi.....	46
Gambar 4.16 New Composition.....	47
Gambar 4.17 Objek Animasi Call out.....	48
Gambar 4.18 Window Tracker.....	48
Gambar 4.19 Hasil Tracking Motion .....	49
Gambar 4.20 Membuat Null Object.....	49
Gambar 4.21 Parent Animasi dengan Null Object.....	50
Gambar 4.22 Membuat Proyek Baru .....	51
Gambar 4.23 Memilih Preset Sequence .....	51
Gambar 4.24 Import Footage .....	52
Gambar 4.25 Pemilihan Footage.....	52
Gambar 4.26 Timeline Edting Adobe Premiere.....	53
Gambar 4.27 Penambahan Color Grading .....	53

Gambar 4.28 Import Backosund dan Sound Effect ..... 54  
Gambar 4.29 Timeline Editing Video dan Penambahan Sound ..... 54  
Gambar 4.30 Tahap Rendering ..... 55  
Gambar 4.31 Publishing Video Iklan Sepatu..... 56



## INTISARI

Dk Store merupakan usaha bisnis di bidang fashion, usaha ini dirintis sejak tahun 2016, yang menyediakan berbagai macam produk sepatu, dalam mengembangkan usahanya, Dk Store melakukan promosi-promosi seperti toko lainnya. Bentuk promosi yang dilakukan menggunakan sosial media seperti Instagram dan Shopee. media yang digunakan saat ini dirasa sudah cukup, namun belum mampu menyampaikan promosi yang menarik dan informasi secara lengkap, serta keunggulan yang tidak bisa di tampilkan.

Pada Skripsi ini dilakukan analisi pokok-pokok masalah yang ada, dan memberikan sebuah solusi berupa pembuatan video iklan menggunakan teknik live shoot dan motion graphic sebagai media promosi, dengan harapan dapat menyajikan visualisasi data menggunakan gambar, tanpa mengurangi informasi yang ada dan sebagai pendukung media promosi yang lama.

Dengan menggunakan metode perancangan pra produksi, produksi, dan pasca produksi. metode analisi berupa SWOT (Strength, Weakness, Oppoturnities, and Threats). Hasil penelitian berupa iklan video sepatu yang ditujukan untuk mendukung media promosi pada Dk Store, dengan pengemasan visulisasi dengan video iklan akan mampu menarik minat konsumen tentang Dk Store.

**Kata Kunci: video, promosi, live shoot, motion graphic**



## **ABSTRACT**

*Dk Store is a business venture in the fashion sector, this business was initiated in 2016, which provides various kinds of shoe products, in developing its business, Dk Store carries out promotions like other stores. The form of promotion carried out using social media such as Instagram and Shopee. The media used today is considered sufficient, but has not been able to convey interesting promotions and complete information, as well as advantages that cannot be displayed.*

*In this thesis, an analysis of the main points of the existing problems is carried out, and provides a solution in the form of making video advertisements using live shoot techniques and motion graphics as promotional media, in the hope of presenting data visualization using images, without reducing existing information and as supporting promotional media. which is old.*

*By using pre-production, production, and post-production design methods. analysis method in the form of SWOT (Strength, Weakness, Opportunities, and Threats). The results of the research are in the form of shoe video advertisements aimed at supporting promotional media at the Dk Store, with visualization packaging with video advertisements will be able to attract consumer interest about the Dk Store.*

**Keyword: video, promotion, live shoot, motion graphic**