

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN MENGGUNAKAN TEKNIK B-ROLL,LIVE SHOOT
DAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI IPHONE PLAST
SERVICE JOGJA**

SKRIPSI



Disusun oleh :

Daffa Naufal Willim Dhiya Ulhaq

17.12.0181

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

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN MENGGUNAKAN TEKNIK B-ROLL,LIVE SHOOT
DAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI IPHONE PLAST
SERVICE JOGJA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Daffa Naufal Willim Dhiya Ulhaq

17.12.0181

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN MENGGUNAKAN TEKNIK B-
ROLL,LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DI IPHONE PLAST SERVICE JOGJA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

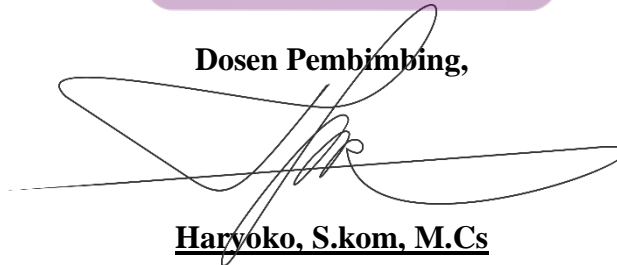
Daffa Naufal Willim Dhiya Ulhaq

17.12.0181

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 09/07/ 2021

Dosen Pembimbing,



Haryoko, S.kom, M.Cs

NIK. 190302286

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO IKLAN MENGGUNAKAN TEKNIK B-ROLL, LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI IPHONE PLAST SERVICE JOGJA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Daffa Naufal Willim Dhiya Ulhaq

17.12.0181

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 22 Juli 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Andriyan Dwi Putra, M.Kom

NIK. 190302270

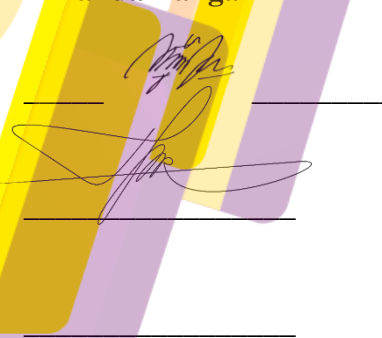
Ahlihi Masruro, M.kom

NIK. 190302148

Haryoko, S.Kom,M.Cs

NIK. 190302286

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 16 Agustus 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

PERNYATAAN

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, 31 Juli 2021



Daffa Naufal Willim Dhiya Ulhaq

NIM. 17.12.0181

MOTTO

“Hasrat untuk mengejar semakin banyak pengalaman positif sesungguhnya adalah sebuah pengalaman negatif. Sebaliknya, Secara paradoksal, penerimaan seseorang terhadap pengalaman negatif justru merupakan sebuah pengalaman positif ”



PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Pada halaman persembahan ini penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih kepada :

- Allah SWT yang telah memberikan rahmat berupa kesehatan, kekuatan, kesabaran, ketekunan, fokus, dan semangat sehingga seluruh rangkaian proses pengerjaan skripsi dapat berjalan dengan baik hingga skripsi ini selesai serta memperoleh hasil yang maksimal.
- Orang Tua (Ibu Dwi Feri Tulasti Utami) yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan sehingga skripsi ini bisa terselesaikan seperti seharusnya.
- Iphone Plast Service Jogja yang telah memberikan izin penelitian.
- Bapak Haryoko, S.Kom., M.Cs. selaku pembimbing utama yang telah membimbing dan memberikan arahan sehingga skripsi ini bisa terselesaikan serta memperoleh hasil yang terbaik.
- Seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.
- Teman-teman kelas Sistem Informasi angkatan 2017 yang telah menemani berjuang bersama-sama selama perkuliahan.
- Teman-teman dari Kontrakan Kebumen yang selalu memberikan semangat kepada saya agar skripsi ini segera terselesaikan.
- Kepada Santica Dani Pandora yang senantiasa berjuang bersama-sama dan yang selalu memberikan dorongan agar skripsi ini segera terselesaikan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat – Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “ **Pembuatan Video Iklan Menggunakan Teknik B-Roll, Live Shoot Dan Motion Graphic Sebagai Media Promosi Di Iphone Plast Service Jogja**” dapat terselesaikan dengan baik

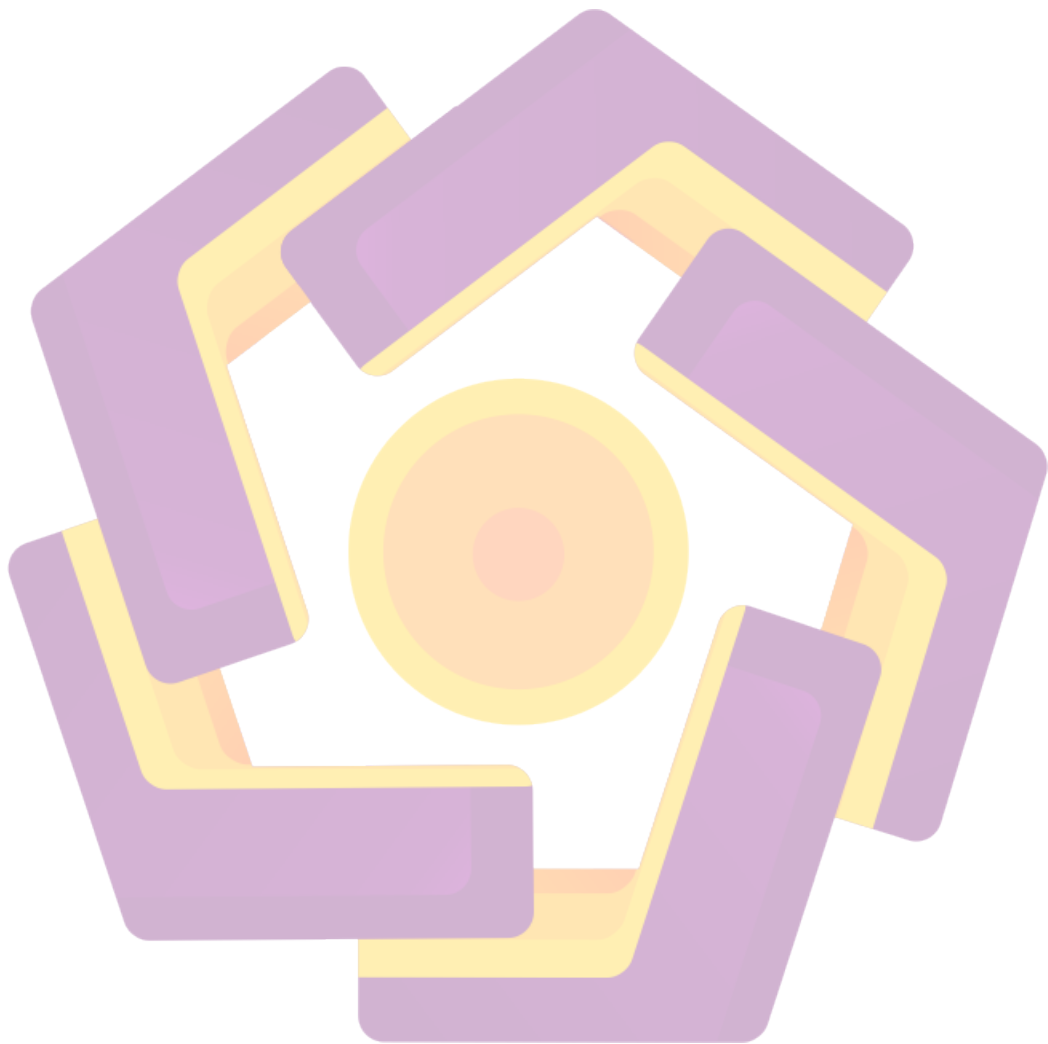
Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata – 1 Sistem Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Serta dengan terbuka mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada masa mendatang.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto M.M. selaku ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku ketua jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Haryoko, S.Kom., M.Cs. selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staf dan Karyawan/Karyawati Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.
5. Keluarga dan teman – teman yang telah banyak memberikan pengalaman, motivasi dan kenangan.
6. Serta semua pihak yang telah membantu dan bekerja sama dalam pelaksanaan skripsi ini.

Yogyakarta, 31 Juli 2021



DAFTAR ISI

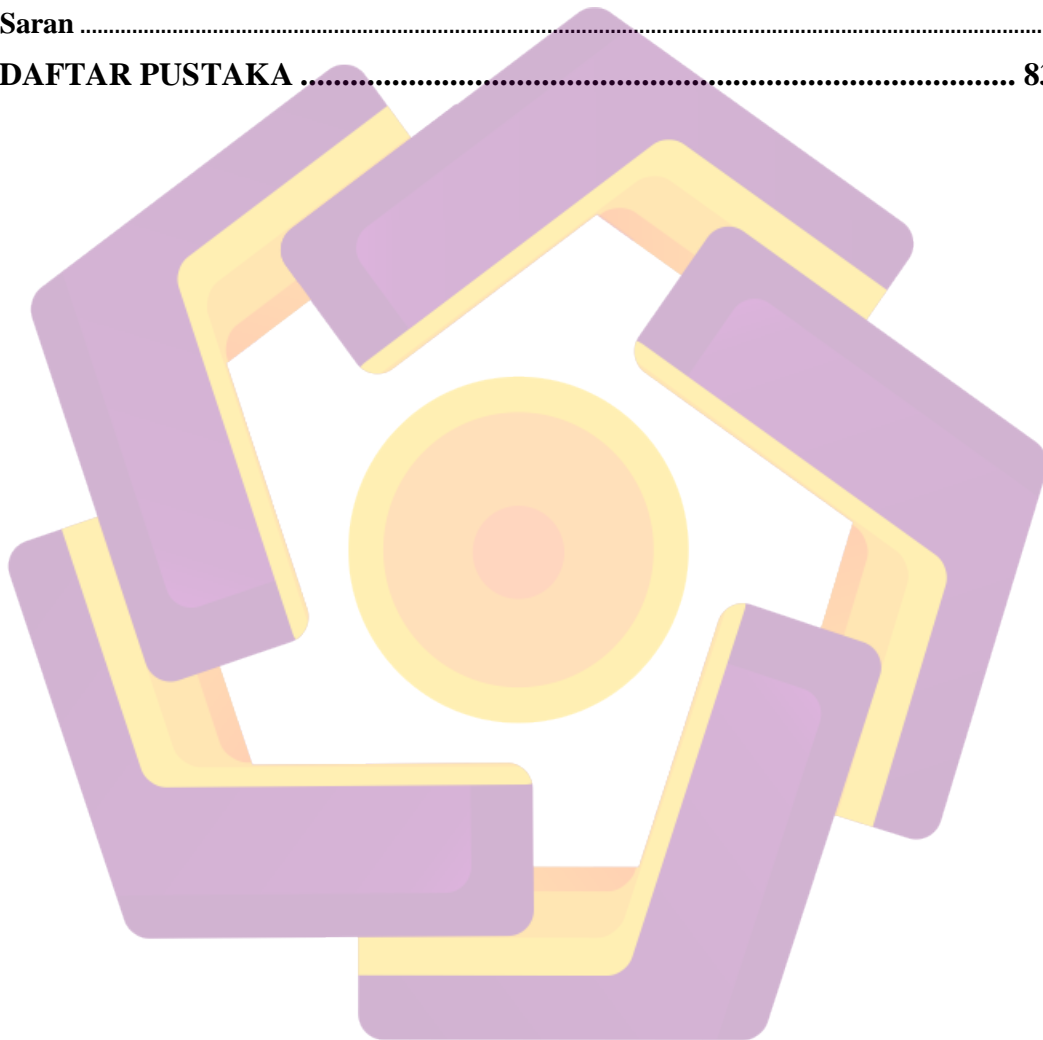
PEMBUATAN VIDEO IKLAN MENGGUNAKAN TEKNIK B-ROLL,LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI IPHONE PLAST SERVICE JOGJA

| | |
|--|----------|
| PERSETUJUAN..... | iii |
| PENGESAHAN..... | iv |
| PERNYATAAN KEASLIAN..... | v |
| MOTTO..... | vi |
| PERSEMBAHAN..... | vii |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| DAFTAR TABEL..... | xv |
| DAFTAR GAMBAR..... | xvii |
| INTISARI..... | xviii |
| ABSTRACT..... | xviii |
| 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 |
| 1.5.1 Bagi Penulis..... | 4 |
| 1.5.2 Bagi Iphone Plast Service Jogja..... | 4 |
| 1.6 Metode Penelitian..... | 4 |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data..... | 4 |
| 1.6.2 Metode Analisis..... | 5 |
| 1.6.3 Metode Perancangan..... | 5 |
| 1.6.4 Metode Evaluasi..... | 5 |
| 1.7 Sistematika Penulisan..... | 6 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 7 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka..... | 7 |
| 2.2 Konsep Dasar Multimedia..... | 9 |
| 2.2.1 Pengertian Multimedia..... | 9 |

| | | |
|-------------|---|-----------|
| 2.2.2 | Jenis-Jenis Multimedia..... | 10 |
| 2.2.3 | Elemen-Elemen Multimedia | 10 |
| 2.3 | Konsep Dasar Informasi | 12 |
| 2.3.1 | Pengertian Informasi..... | 12 |
| 2.3.2 | <i>Company Profile</i> | 13 |
| 2.3.3 | Promosi | 13 |
| 2.4 | Video | 14 |
| 2.4.1 | Standar Video..... | 15 |
| 2.4.2 | Jenis Video..... | 15 |
| 2.5 | Teknik Live Shoot..... | 16 |
| 2.5.1 | Type of Shoot..... | 17 |
| 2.6 | Animasi..... | 22 |
| 2.6.1 | Pengertian Animasi..... | 22 |
| 2.6.2 | 12 Prinsip Animasi | 22 |
| 1. | Squash and Stretch | 22 |
| 2. | Anticipation | 22 |
| 3. | Staging..... | 22 |
| 4. | Straight Ahead and Pose to Pose | 23 |
| 5. | Follow Through And Overlapping Action | 23 |
| 6. | Slow In And Slow Out | 23 |
| 7. | Arch..... | 24 |
| 8. | Secondary Action..... | 24 |
| 9. | Timing..... | 24 |
| 10. | Appeal..... | 24 |
| 11. | Exaggeration..... | 25 |
| 12. | Solid Drawing..... | 25 |
| 2.7 | Teknik Motion Graphic..... | 25 |
| 2.7.1 | Sejarah <i>Motion Graphic</i> | 25 |
| 2.7.2 | Konsep Dasar Teknik <i>Motion Graphic</i> | 26 |
| 2.8 | Teknik B-Roll..... | 27 |
| 2.8.1 | Faktor Pengambilan Video B-Roll..... | 27 |
| 2.9 | Analisis Masalah..... | 29 |
| 2.9.1 | Analisis SWOT..... | 29 |
| 2.9.2 | Strategi SWOT..... | 30 |
| 2.9.3 | Analisis kebutuhan Sistem | 31 |
| 2.10 | Produksi..... | 31 |
| 2.10.1 | Pra Produksi | 31 |

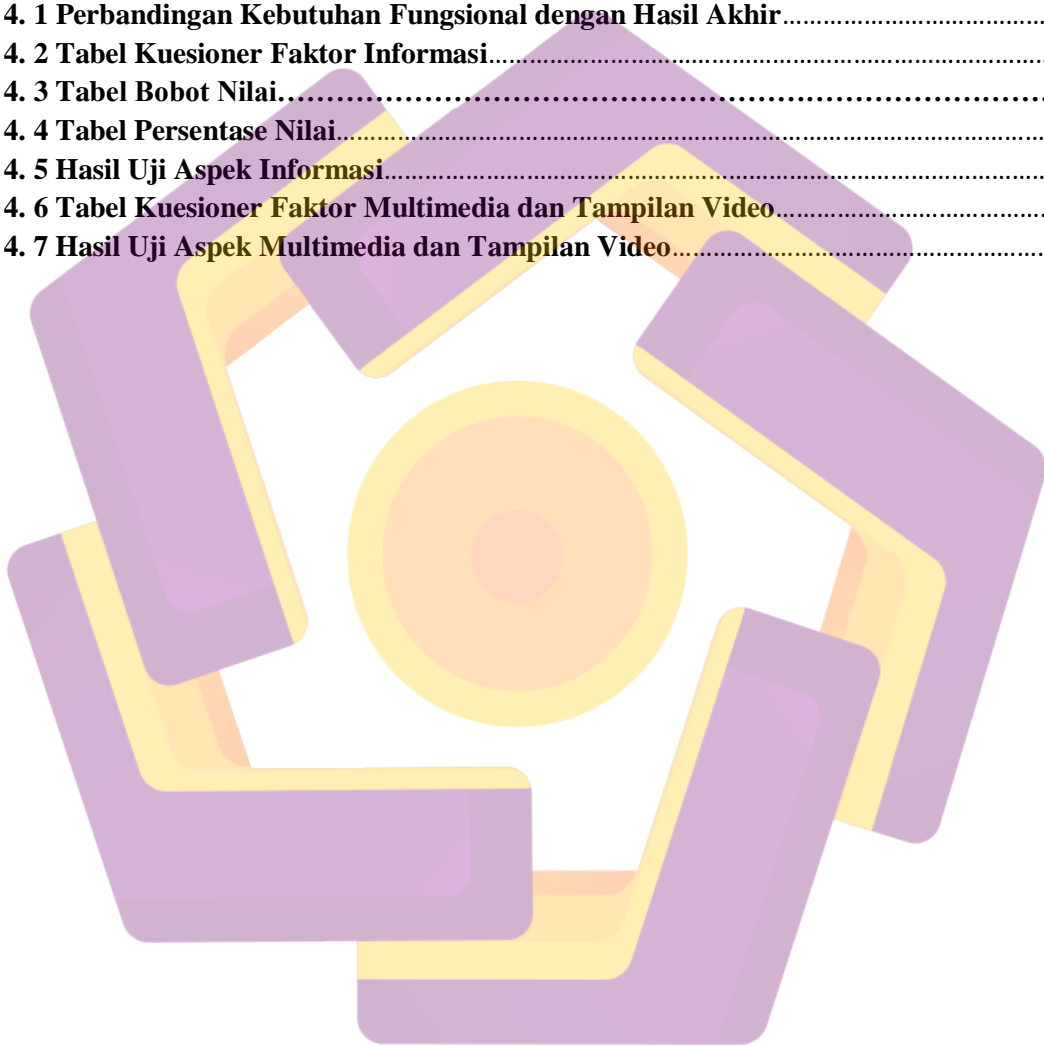
| | | |
|---|--|-----------|
| 2.10.2 | Produksi | 32 |
| 2.10.3 | Pasca Produksi | 33 |
| 2.11.1 | Sejarah Skala Likert | 34 |
| 2.11.2 | Skala Likert..... | 34 |
| 2.11.3 | Rumus Presentase Skala Likert..... | 35 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN | | 37 |
| 3.1 | Gambaran Umum Perusahaan | 37 |
| 3.1.1 | Sejarah IphonePlast Service Jogja | 37 |
| 3.1.2 | Visi dan Misi IphonePlast Jogja..... | 37 |
| 3.1.3 | Logo IphonePlast Service Jogja..... | 38 |
| 3.2 | Pengumpulan Data | 39 |
| 3.2.1 | Wawancara..... | 39 |
| 3.2.2 | Observasi..... | 40 |
| 3.3 | Analisis Masalah | 41 |
| 3.3.1 | SWOT..... | 41 |
| 3.3.2 | Kelemahan dari Media Lama | 43 |
| 3.3.3 | Solusi yang Ditawarkan | 43 |
| 3.3.4 | Kesimpulan | 44 |
| 3.4 | Analisis Kebutuhan | 44 |
| 3.4.1 | Kebutuhan Informasi | 44 |
| 3.4.2 | Kebutuhan Non Fungsional..... | 44 |
| 3.5 | Pra Produksi | 46 |
| 3.5.1 | Ide dan Konsep..... | 46 |
| 3.5.2 | Naskah | 47 |
| 3.5.3 | Storyboard..... | 48 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | | 51 |
| 4.1 | Produksi | 51 |
| 4.1.1 | Pengambilan Gambar..... | 51 |
| 4.1.2 | Pembuatan Animasi..... | 53 |
| 4.1.3 | Pembuatan B-Roll | 56 |
| 4.1.4 | Perekaman Narasi | 58 |
| 4.2 | Pasca Produksi | 61 |
| 4.2.1 | Compositing..... | 61 |
| 4.2.2 | Editing..... | 63 |
| 4.2.3 | Rendering..... | 65 |
| 4.3 | Evaluasi | 66 |
| 4.3.1 | Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir | 66 |

| | |
|--|-----------|
| 4.3.2 Kuesioner Faktor Informasi | 68 |
| 4.3.3 Kuesioner Faktor Multimedia dan Tampilan Video..... | 73 |
| 4.4 Implementasi..... | 75 |
| 4.4.1 Publish Media Online | 75 |
| 4.4.2 Upload Posting Tiktok..... | 78 |
| 4.4.3 Penyerahan Ke Pihak Iphone Plast Service Jogja | 79 |
| BAB V PENUTUP | 81 |
| 5.1 Kesimpulan | 81 |
| 5.2 Saran | 81 |
| DAFTAR PUSTAKA | 83 |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2. 1 Perbandingan Video Profil Tinjauan Pustaka..... | 8 |
| Tabel 2. 2 Matriks..... | 30 |
| Tabel 2. 3 Tabel Evaluasi Skala Likert..... | 35 |
| Tabel 2. 4 Presentase Nilai..... | 36 |
| Tabel 3 1 Tabel SWOT..... | 42 |
| Tabel 3 2 StoryBoard..... | 48 |
| Tabel 4. 1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir..... | 66 |
| Tabel 4. 2 Tabel Kuesioner Faktor Informasi..... | 68 |
| Tabel 4. 3 Tabel Bobot Nilai..... | 70 |
| Tabel 4. 4 Tabel Persentase Nilai..... | 70 |
| Tabel 4. 5 Hasil Uji Aspek Informasi..... | 71 |
| Tabel 4. 6 Tabel Kuesioner Faktor Multimedia dan Tampilan Video..... | 73 |
| Tabel 4. 7 Hasil Uji Aspek Multimedia dan Tampilan Video..... | 74 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 4. 1 Pengambilan Gambar Depan IphonePlast..... | 51 |
| Gambar 4. 2 Pengambilan Gambar Interior | 52 |
| Gambar 4. 3 Pengambilan Gambar Di Tempat Service | 53 |
| Gambar 4. 4 Pengambilan Gambar di Dalam Ruang tunggu..... | 53 |
| Gambar 4. 5 Membuat Lembar Kerja Baru | 54 |
| Gambar 4. 6 Import Gambar | 54 |
| Gambar 4. 7 Mengurutkan Layer | 55 |
| Gambar 4. 8 Melakukan Animasi | 55 |
| Gambar 4. 9 Merubah fps..... | 56 |
| Gambar 4. 10 Pilihan Tolls..... | 57 |
| Gambar 4. 11 Gambar beberapa Footage..... | 57 |
| Gambar 4. 12 proses Recording Narasi..... | 58 |
| Gambar 4. 13 Noise Reduction..... | 59 |
| Gambar 4. 14 Memaksimalkan Vocal..... | 59 |
| Gambar 4. 15 Normalize | 60 |
| Gambar 4. 16 Memaksimalkan Suara | 60 |
| Gambar 4. 17 Membuat New Sequence | 62 |
| Gambar 4. 18 Compositing Adobe Premiere..... | 63 |
| Gambar 4. 19 Proses Rendering..... | 66 |
| Gambar 4. 20 Publish Youtube..... | 76 |
| Gambar 4. 21 resolusi & Aspec ratio yang Disarankan pada Youtube | 78 |
| Gambar 4. 22 Upload Tiktok | 79 |
| Gambar 4. 23 Penyerahan kepada Pihak IphonePlast..... | 80 |
| Gambar 4. 24 Surat Bukti Penyerahan Hasil Penelitian..... | 80 |

INTISARI

Video iklan merupakan sarana penyampaian atau sebuah media promosi yang dapat menyalurkan informasi demi mencapai sebuah target perusahaan. Melalui video iklan ini memungkinkan masyarakat luas terutama mahasiswa akan lebih tertarik dan mudah menemukan lokasi tempat service yang tepat dan cepat pengerjaannya

Dalam penelitian ini, penulis menjadikan IphonePlast Service Jogja sebagai objek penelitian untuk membuat sebuah media promosi atau iklan dengan menggunakan teknik B-roll, live shoot dan motion graphic, teknik ini sangat unik dan menarik. Di samping teknik ini belum secara luas digunakan sebagai media promosi disebuah iklan.

Berdasarkan pengamatan observasi-obyek yang dilakukan penulis dalam studi ini, penulis menemukan bahwa promosi yang dilakukan IphonePlast Service Jogja dengan menggunakan sosial media seperti Tiktok dan youtube. Software yang digunakan untuk merancang video interaktif ini yaitu Adobe After Effect Pro 2020, Adobe Photoshop 2020, dan Adobe Premiere Pro 2020. Penelitian ini melalui beberapa tahapan yaitu pengumpulan data melalui observasi dan wawancara, analisis, perancangan dan testing.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat video iklan agar dapat memberikan suatu media alternatif yang lebih efektif dan efisien.

Kata Kunci: Iklan, Video, Iphone Plast Service Jogja, B-roll, Live shoot, motion graphic, Promosi

ABSTRACT

Video advertising is a means of delivery or a promotional media that can stream information in order to achieve company targets. Through this video advertisement, it is possible for the wider community, especially students, to be more interested and easy to find the right service location and fast

In this study, the author uses IphonePlast Service Jogja as the object of research to create media promotions or advertisements using B-roll, live shoot and motion graphics techniques, this technique is very unique and interesting. In addition, this technique has not been widely used as a promotional medium in an advertisement.

Based on the observations made by the authors in this study, the authors found that the promotions carried out by IphonePlast Service Jogja were using social media such as Tiktok and YouTube. The software used to design this interactive video are Adobe After Effect Pro 2020, Adobe Photoshop 2020, and Adobe Premiere Pro 2020. This research went through several stages, namely data collection through observation and interviews, analysis, design and testing.

The purpose of this research is to make a video advertisement in order to provide an alternative media that is more effective and efficient.

Keywords: Advertising, Video, Iphone Plast Service Jogja, B-roll, Live shoot, motion graphic, Promotion