

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA LETRAVAIL.IDN SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT,  
B - ROLL DAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Aswin Dwi Ayunda**

**17.12.0081**

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

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA LETRAVAIL.IDN SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT,  
B - ROLL DAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Aswin Dwi Ayunda**

**17.12.0081**

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

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA LETRAVAIL.IDN SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT,  
B – ROLL DAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Aswin Dwi Ayunda**

**17.12.0081**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 26 Desember 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**

**NIK. 190302164**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA LETRAVAIL.IDN SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT,**

**B – ROLL DAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Aswin Dwi Ayunda**

**17.12.0081**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Juli 2021

**Nama Penguji**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
NIK. 190302182

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

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
NIK. 190302164

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 Juli 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, S.Kom., 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 02 Agustus 2021

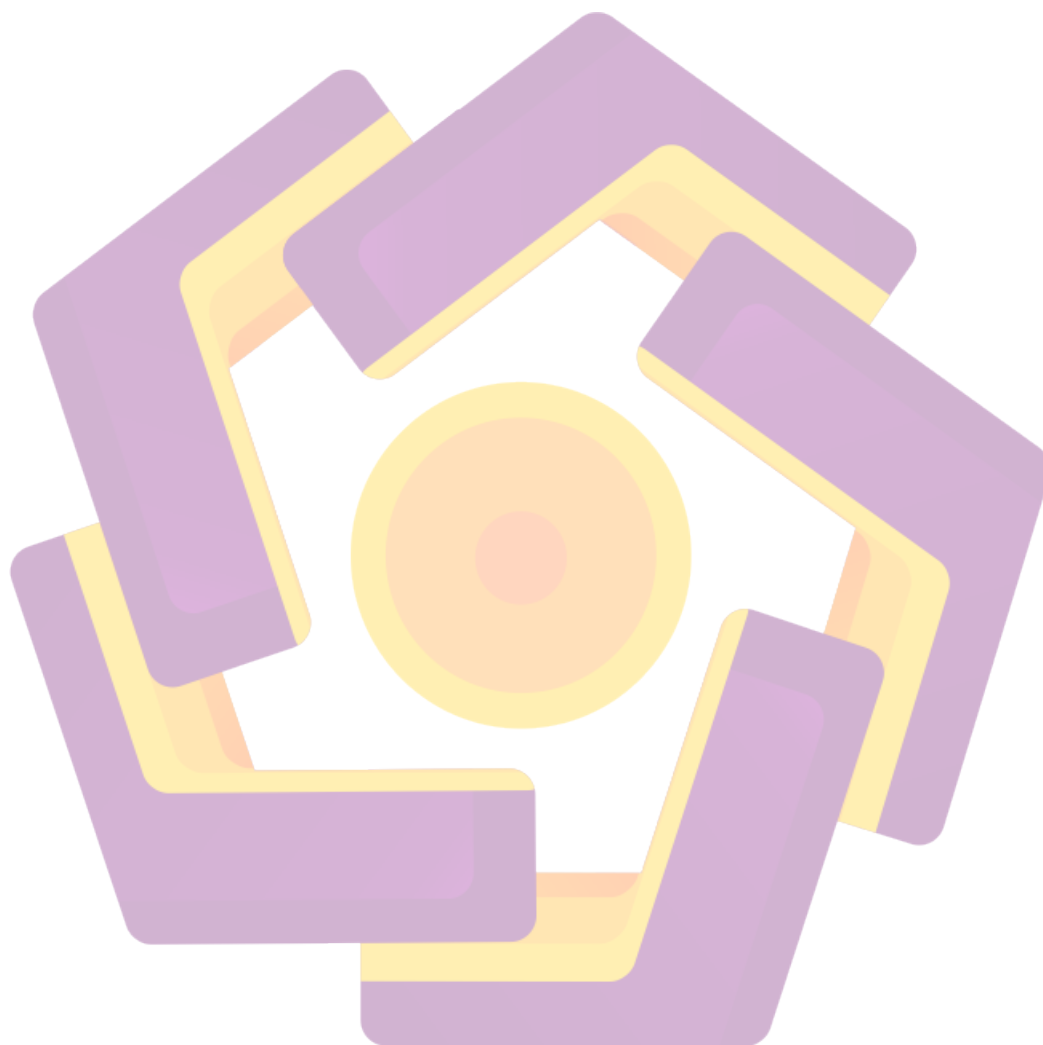
Aswin Dwi Ayunda  
NIM. 17.12.0081



## MOTTO

”Seribu teman terlalu sedikit, satu musuh terlalu banyak”

“Mikul dhuwur, Mendhem Jero”



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah kpuanjatkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan juga kesempatan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi saya dengan segala kekurangannya. Segala syukur kuucapkan kepadaMu Ya Rabb, karena sudah menghadirkan orang-orang berarti di sekeliling saya. Yang selalu memberi semangat dan doa, sehingga skripsi saya ini dapat di selesaikan dengan baik.

Untuk karya yang sederhana ini, maka saya persembahkan untuk kedua orang tua yang saya cintai dan sayangi. Apa yang saya dapatkan hari ini, belum mampu membayar semua kebaikan, keringat, dan juga air mata bagi saya. Terimakasih atas segala dukungan kalian, baik dalam bentuk materi maupun moral. Karya ini saya persembahkan untuk kalian, sebagai wujud rasa terima kasih atas pengorbanan dan jerih payah kalian sehingga saya dapat menggapai cita-cita. Kelak cita-cita saya ini akan menjadi persembahan yang paling mulia untuk ayah dan ibu, dan semoga dapat membahagiakan kalian.

Kepada ibu Ikma selaku dosen pembimbing saya yang paling baik dan bijaksana, terima kasih atas bantuan, nasehat, dan ilmunya yang selama ini dilimpahkan pada saya dengan rasa tulus dan ikhlas.

Serta tidak lupa saya ucapkan terima kasih untuk teman-teman saya yaitu Riska, Gilang, Ressi, dan Jo. Dan terima kasih untuk teman-teman kampus saya, mungkin tanpa kalian masa-masa kuliah saya akan menjadi biasa-biasa saja, maaf jika banyak salah dengan kata yang tak terucap. Terima kasih untuk support dan doanya, sampai saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

## KATA PENGANTAR

Dengan segala Puji Syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala berkat, kelancaran dan sayang-Nya sehingga penelitian ini dapat menyelesaikan pembuatan skripsi yang berjudul *Pembuatan Video Iklan Pada Letravail.idn Sebagai Media Promosi Menggunakan Teknik Live Shoot, B – Roll Dan Motion Graphic.*

Adapun mengenai tujuan dari penulisan penelitian ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam kelulusan pada Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer. Dalam proses penyelesaian skripsi, berbagai pihak telah membantu, memberikan fasilitas dan membimbing peneliti. Dengan selesainya skripsi ini tidak lupa peneliti mengucapkan terimakasih 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 dan Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang selalu memeberikan dukungan dan pengarahan terkait penelitian ini.
4. Mas Ade, selaku manajer dari objek penelitian karena telah menngijinkan penulis untuk melakukan penelitian.

Maka sebagai penutup dari kalimat pengantar ini, penulis tentu menyadari bahwa terdapat banyak kekurangan dari adanya penelitian ini. Oleh karena itu, penulis berharap pihak yang membaca untuk memberikan kritik maupun saran



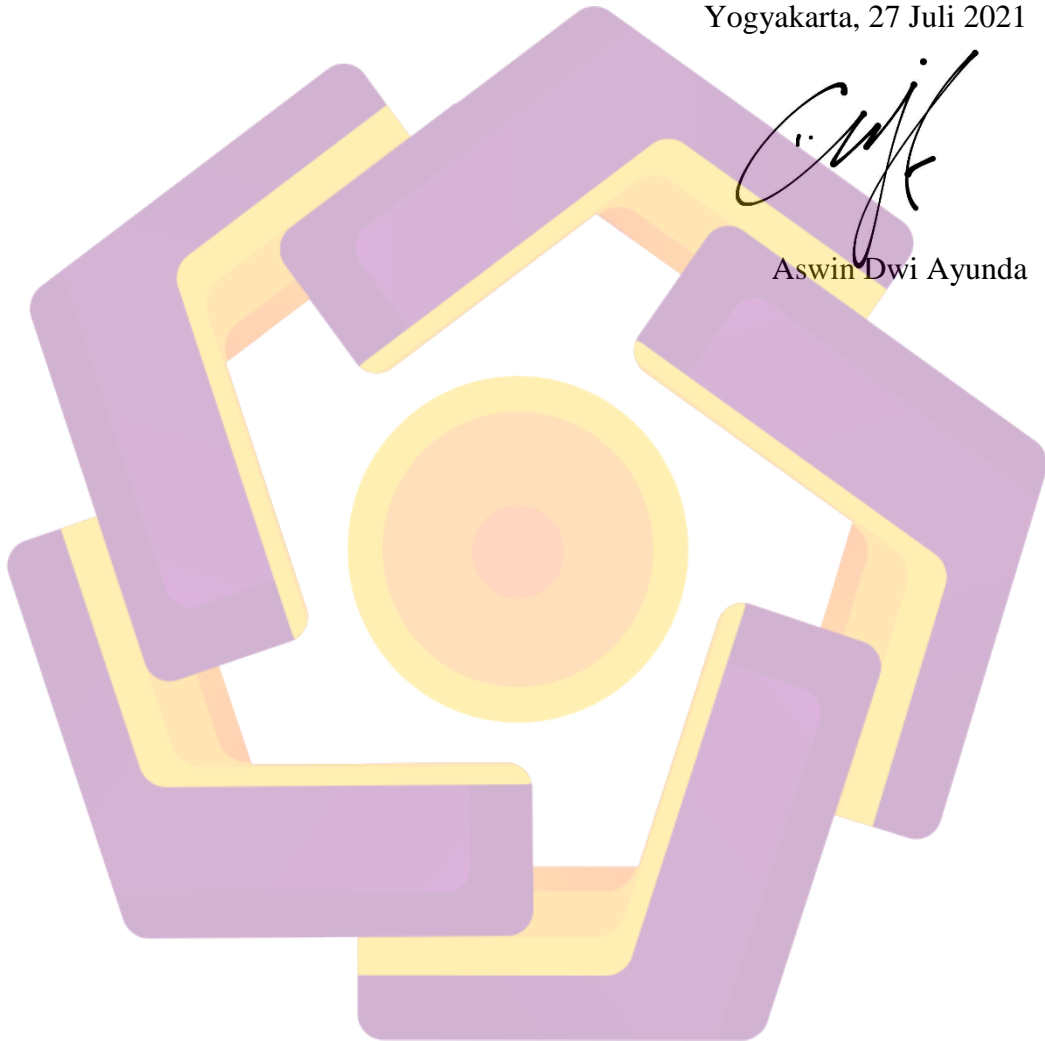
yang dapat mendorong penulis sehingga mampu menjadi lebih baik lagi di kesempatan berikutnya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Yogyakarta, 27 Juli 2021



Aswin Dwi Ayunda



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Penelitian .....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Bagi Pihak Objek .....	4
1.5.2 Bagi Peneliti .....	5
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Analisis.....	6
1.6.3 Metode Perancangan .....	6
1.6.4 Evaluasi .....	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka .....	9
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	12
2.2.1 Pengertian Multimedia .....	12
2.2.2 Sejarah dan Perkembangan Multimedia.....	13

2.2.3	Jenis-Jenis Multimedia.....	14
2.2.4	Elemen-Elemen Multimedia .....	14
2.3	Konsep Dasar Informasi .....	17
2.3.1	Pengertian Informasi .....	17
2.3.2	Iklan.....	18
2.3.3	Promosi .....	19
2.4	Video .....	21
2.4.1	Standard Video.....	21
2.4.2	Jenis Video .....	22
2.5	Teknik <i>Live Shoot</i> .....	23
2.5.1	<i>Type of Shoot</i> .....	23
2.6	Animasi .....	29
2.6.1	Pengertian Animasi .....	29
2.7	Teknik B-Roll Shoot .....	30
2.8	Teknik Motion Graphic .....	30
2.8.1	Sejarah Motion Graphic .....	30
2.8.2	Konsep Dasar Teknik Motion Graphic .....	31
2.9	Analisis Masalah .....	33
2.9.1	Analisis SWOT .....	33
2.9.2	Strategi SWOT .....	34
2.9.3	Analisis Kebutuhan Sistem .....	35
2.10	Metode Produksi.....	35
2.10.1	Pra Produksi .....	36
2.10.2	Produksi .....	37
2.10.3	Pasca Produksi .....	38
2.11	Evaluasi .....	38
2.11.1	Sejarah Skala <i>Likert</i> .....	39
2.11.2	Skala <i>Likert</i> .....	39
2.11.3	Rumus Persentase Skala <i>Likert</i> .....	40
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....		42
3.1	Gambaran Umum Perusahaan .....	42
3.1.1	Tentang Letravail.idn .....	42
3.1.2	Struktur Organisasi .....	43
3.1.3	Visi dan Misi.....	43

3.2	Pengumpulan Data .....	43
3.2.1	Wawancara.....	43
3.2.2	Observasi.....	44
3.3	Analisis Masalah .....	45
3.3.1	SWOT .....	46
3.3.2	Kelemahan dari Media Lama .....	47
3.3.3	Solusi yang Ditawarkan .....	47
3.3.4	Kesimpulan .....	48
3.4	Analisis Kebutuhan .....	48
3.4.1	Kebutuhan Fungsional .....	48
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	48
3.5	Pra Produksi .....	51
3.5.1	Ide dan Konsep.....	51
3.5.2	<i>Storyboard</i> .....	54
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>59</b>
4.1	Produksi.....	59
4.1.1	Pengambilan Gambar .....	59
4.1.2	Pembuatan Animasi .....	60
4.2	Pasca Produksi.....	61
4.2.1	Compositing .....	61
4.2.2	<i>Editing</i> .....	70
4.2.3	<i>Rendering</i> .....	75
4.3	Evaluasi .....	76
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir .....	76
4.3.2	Kuesioner Faktor Informasi .....	75
4.4	Implementasi .....	79
4.4.1	Publish Media Online.....	80
4.4.2	Penyerahan ke Pihak Letravail.....	84
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>85</b>
5.1	Kesimpulan.....	85
5.2	Saran .....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>87</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>89</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matrik Perbandingan Tinjauan Pustaka .....	11
Tabel 2.2 Tabel Matriks SWOT.....	34
Tabel 2.3 Tabel Evaluasi Skala Likert .....	40
Tabel 2.4 Persentase Nilai.....	41
Tabel 3.1 Tabel SWOT .....	46
Tabel 3.2 Hardware .....	49
Tabel 3.3 Spesifikasi Hardware .....	49
Tabel 3.4 Software .....	50
Tabel 3.5 Crew Produksi.....	50
Tabel 3.6 Naskah Video.....	51
Tabel 3.7 Storyboard.....	54
Tabel 4.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	76
Tabel 4.2 Tabel Kuesioner Faktor Informasi .....	76
Tabel 4.3 Tabel Bobot Nilai.....	77
Tabel 4.4 Tabel Persentase Nilai.....	77
Tabel 4.5 Hasil Uji Aspek Informasi .....	78

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Elemen Multimedia .....	14
Gambar 2.2 Typography Text.....	15
Gambar 2.3 Desain Grafis.....	15
Gambar 2.4 Audio Spectrum.....	16
Gambar 2.5 Sprite Animation .....	17
Gambar 2.6 Video Editing .....	17
Gambar 2.7 Extreme Long Shoot.....	24
Gambar 2.8 Long Shoot .....	25
Gambar 2.9 Medium Long Shoot.....	26
Gambar 2.10 Medium Shoot.....	26
Gambar 2.11 <i>Close Up</i> .....	27
Gambar 2.12 Big Close Up.....	28
Gambar 2.13 Extreme Close Up .....	29
Gambar 2.14 Contoh Naskah .....	36
Gambar 2.15 Contoh Storyboard .....	37
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Letravail.id .....	43
Gambar 3.2 Pengamatan Letravail.id.....	45
Gambar 3.3 Sosial Media Instagram Letravail.id .....	45
Gambar 4.1 Produksi Pengambilan Gambar .....	59
Gambar 4.2 Pembuatan Aset Animasi .....	61
Gambar 4.3 Membuat New Sequence.....	62
Gambar 4.4 Compositing Adobe Premiere .....	69
Gambar 4.5 Pembuatan Animasi pada Adobe After Effect .....	70
Gambar 4.6 Speed / Duration.....	71
Gambar 4.7 Menambahkan Transisi .....	72
Gambar 4.8 <i>Color Correction</i> .....	74
Gambar 4.9 Proses Rendering.....	75
Gambar 4.10 Publish Youtube .....	81
Gambar 4.11 Resolusi & Aspect Ratio yang disarankan YouTube .....	83
Gambar 4.12 Penyerahan kepada Pihak Letravail.id .....	84

## INTISARI

Media Promosi adalah hal penting yang dibutuhkan oleh perusahaan untuk meningkatkan penjualan produk serta meningkatkan kualitas produk yang sudah digunakan oleh publik. Dalam hal ini pembuatan media iklan dalam bentuk video sangat dibutuhkan oleh Letravail.idn, untuk meningkatkan efisiensi produk di pasar dan tidak membuang waktu, biaya, tenaga dan memfasilitasi konsumen untuk dapat mengetahui manfaat produk.

Teknik yang diperlukan untuk pembuatan video ini adalah pengambilan video langsung dengan objek bergerak untuk memperjelas bagaimana produk ini dapat digunakan dan hasil yang memuaskan setelah produk digunakan. Perangkat lunak yang digunakan adalah *Adobe Premiere Pro* dan *Adobe After Effects*. Tujuan penelitian ini bagaimana membuat iklan video menggunakan teknik penggabungan antara *live shoot*, *b-roll* dan *motion graphic*.

Dengan konsep ini maka dibuatlah studi berjudul “Pembuatan Video Iklan Pada Letravail.idn Sebagai Media Promosi Menggunakan Teknik *Live Shoot*, *B - Roll* dan *Motion Graphic*”.

**Kata kunci:** Iklan, *B - Roll*, *Live Shoot*, *Motion Graphic*.



## **ABSTRACT**

*Media Promotion is an important thing needed by companies to increase product sales and improve the quality of products that are already used by the public. In this case, making advertising media in the form of video is needed by Letravail.idn, to increase product efficiency in the market and not waste time, costs, energy and facilitate consumers to be able to find out the benefits of the product.*

*The technique needed for making this video is taking live video with moving objects to clarify how this product can be used and the satisfactory results after the product is used. The software used is Adobe Premiere Pro and Adobe After Effects. The purpose of this research is how to make a video ad using a combination technique between live shoot, b-roll and motion graphics.*

*With this concept, a study entitled "Making Video Ads on Letravail.idn as a Promotion Media Using Live Shoot Techniques, B – Roll, and Motion Graphic".*

**Keywords:** Advertising, B - Roll, Live Shoot, Motion Graphic.

