

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN “BATIK CJ BAYAT” MENGGUNAKAN  
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**NOVITA AYU KRISNAWATI**

**19.11.3157**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN “BATIK CJ BAYAT” MENGGUNAKAN  
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika



disusun oleh

**NOVITA AYU KRISNAWATI**

**19.11.3157**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN “BATIK CJ BAYAT” MENGGUNAKAN  
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

**Novita Ayu Krisnawati**

**19.11.3157**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 Februari 2023

**Dosen Pembimbing,**

**Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302427**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN “BATIK CJ BAYAT” MENGGUNAKAN  
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

**Novita Ayu Krisnawati**

**19.11.3157**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Februari 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom**  
**NIK. 190302281**



**Raditya Wardhana, M.Kom**  
**NIK. 190302208**

**Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom**  
**NIK. 190302427**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21 Februari 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

### HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Novita Ayu Krisnawati  
NIM : 19.11.3157

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Pembuatan Video Iklan “Batik CJ Bayat” Menggunakan Teknik Live Shoot Dan Motion Graphic**

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria, S.Kom., 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, 21 Februari 2023

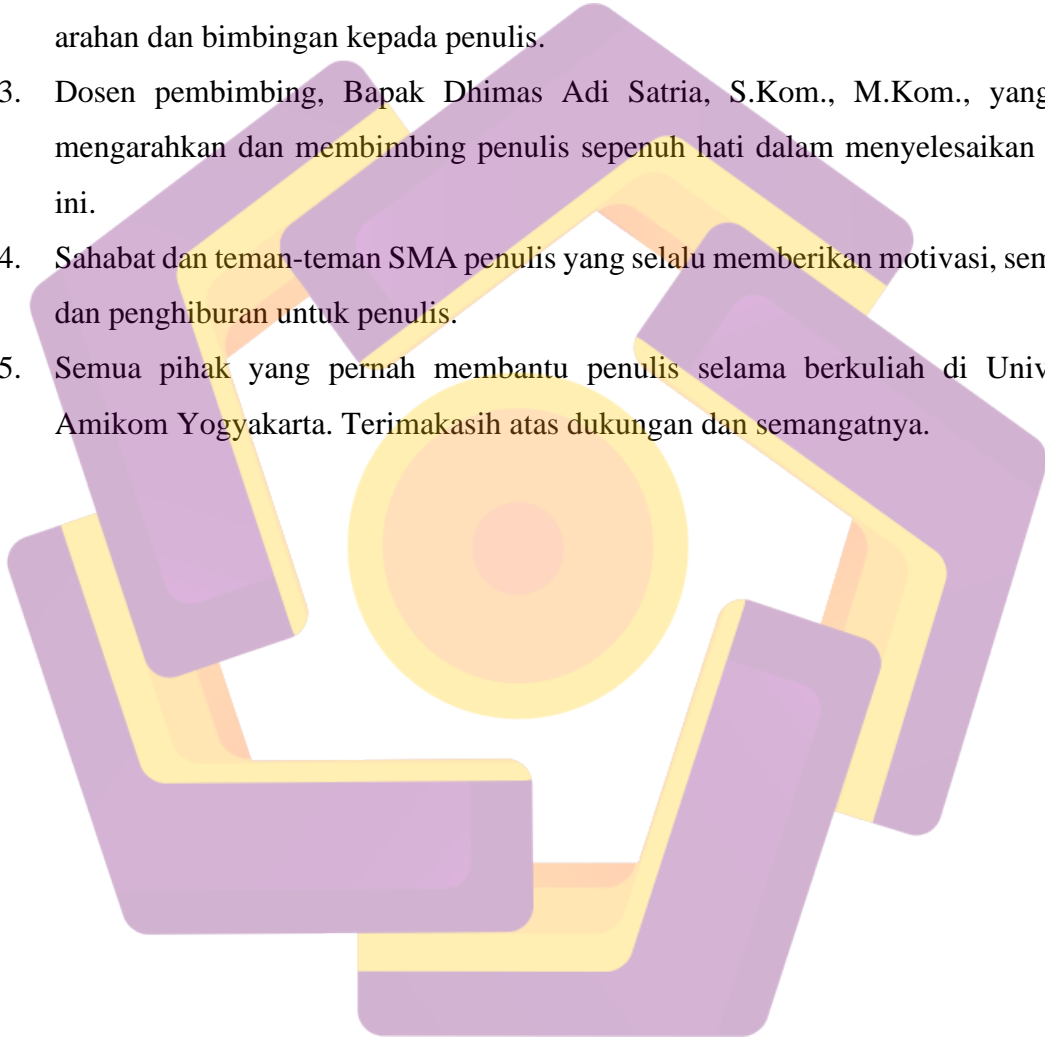
Yang Menyatakan,

  
MEYERAN  
TEMPLE  
60748AKX299531867  
Novita Ayu Krisnawati

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta Bapak Istiyarno dan Ibu Kiswanti yang telah memberikan dukungan, nasehat dan selalu mendampingi serta mendoakan penulis.
2. Dosen wali, Ibu Rakhma Shafrida Kurnia, S.Kom., M.Kom yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis.
3. Dosen pembimbing, Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom., yang telah mengarahkan dan membimbing penulis sepenuh hati dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Sahabat dan teman-teman SMA penulis yang selalu memberikan motivasi, semangat, dan hiburan untuk penulis.
5. Semua pihak yang pernah membantu penulis selama berkuliah di Universitas Amikom Yogyakarta. Terimakasih atas dukungan dan semangatnya.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas kasih rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Video Iklan Batik CJ Bayat Menggunakan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic”. Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Komputer Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, dukungan, bimbingan, dan juga nasehat dari berbagai pihak, skripsi ini tidak dapat diselesaikan dengan baik. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing, yang telah mengarahkan dan membimbing penulis sepenuh hati dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Istiyarno dan Ibu Kiswanti, selaku kedua orang tua penulis yang telah memberikan dukungan baik secara moril maupun materiil.
4. Ibu Umi Haryanti, selaku pemilik bisnis Batik CJ yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian menggunakan objek penelitian Batik CJ.
5. Sahabat dan teman-teman Sofia, Dinda, Nimas, dan masih banyak lagi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini serta selalu memberikan motivasi, semangat, dan hiburan untuk penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan karena keterbatasan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 7 Februari 2023

Penulis

Novita Ayu Krisnawati

## DAFTAR ISI

|   |     |
|---|-----|
| HALAMAN PERSETUJUAN .....                 | ii  |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                  | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ..... | iv  |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                 | v   |
| KATA PENGANTAR .....                      | vi  |
| DAFTAR ISI.....                           | vii |
| DAFTAR TABEL.....                         | x   |
| DAFTAR GAMBAR.....                        | xi  |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                      | xiv |
| INTISARI .....                            | xv  |
| ABSTRACT.....                             | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN.....                    | 1   |
| 1.1 Latar Belakang.....                   | 1   |
| 1.2 Rumusan Masalah.....                  | 3   |
| 1.3 Batasan Masalah .....                 | 3   |
| 1.4 Tujuan Penelitian.....                | 3   |
| 1.5 Manfaat Penelitian.....               | 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 .....           | 5   |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....             | 7   |
| 2.1 Studi Literatur.....                  | 7   |
| 2.2 Dasar Teori .....                     | 12  |
| 2.2.1 Konsep Dasar Multimedia .....       | 12  |
| 2.2.1.1 Definisi Multimedia .....         | 12  |
| 2.2.1.2 Elemen Multimedia.....            | 12  |
| 2.2.2 Konsep Dasar Iklan.....             | 13  |
| 2.2.2.1 Definisi Iklan.....               | 13  |
| 2.2.2.2 Fungsi Iklan.....                 | 13  |



|  |                                       |           |
|--|---------------------------------------|-----------|
| 2.2.3                                  | Iklan Instagram .....                 | 14        |
| 2.2.4                                  | Teori Live Shoot .....                | 15        |
| 2.2.4.1                                | Definisi Live Shoot .....             | 15        |
| 2.2.4.2                                | Teknik Pengambilan Gambar.....        | 15        |
| 2.2.4.3                                | Camera Movement .....                 | 20        |
| 2.2.5                                  | Teori Motion Graphic .....            | 22        |
| 2.2.5.1                                | Definisi Motion Graphic .....         | 22        |
| 2.2.5.2                                | Karakteristik Motion Graphic .....    | 22        |
| 2.2.5.3                                | Prinsip Motion Graphic.....           | 23        |
| 2.2.6                                  | Teori Perangkat Keras.....            | 25        |
| 2.2.7                                  | Teori Perangkat Lunak.....            | 29        |
| 2.2.8                                  | Teori Proses Produksi .....           | 32        |
| 2.2.9                                  | Teori Analisis SWOT .....             | 33        |
| 2.2.9.1                                | Definisi Analisis SWOT .....          | 33        |
| 2.2.9.2                                | Manfaat Analisis SWOT .....           | 34        |
| 2.2.10                                 | Teori Pengujian.....                  | 34        |
| 2.2.10.1                               | Perancangan Angket (Kuesioner) .....  | 35        |
| 2.2.10.2                               | Perhitungan Skala Likert .....        | 35        |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b> |                                       | <b>37</b> |
| 3.1                                    | Tinjauan Umum.....                    | 37        |
| 3.1.1                                  | Gambaran Umum Objek Penelitian .....  | 37        |
| 3.1.1.1                                | Visi.....                             | 38        |
| 3.1.1.2                                | Misi .....                            | 38        |
| 3.2                                    | Alur Penelitian.....                  | 39        |
| 3.3                                    | Pengumpulan Data.....                 | 40        |
| 3.3.1                                  | Wawancara.....                        | 40        |
| 3.3.2                                  | Observasi.....                        | 40        |
| 3.3.2.1                                | Observasi Objek Penelitian .....      | 41        |
| 3.3.2.2                                | Observasi Media Sosial Batik CJ ..... | 41        |
| 3.3.2.3                                | Observasi Referensi .....             | 42        |
| 3.3                                    | Analisis SWOT .....                   | 44        |
| 3.4.1                                  | Strength (Kekuatan) .....             | 44        |
| 3.4.3                                  | Weakness (Kelemahan) .....            | 45        |

|  |  |           |
|--|--|-----------|
| 3.4.4                                    | Opportunity (Peluang) .....                | 45        |
| 3.4.5                                    | Threat (Ancaman) .....                     | 45        |
| 3.5                                      | Analisis Kebutuhan.....                    | 46        |
| 3.5.1                                    | Kebutuhan Fungsional .....                 | 46        |
| 3.5.2                                    | Kebutuhan Non Fungsional .....             | 47        |
| 3.5.2.1                                  | Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) ..... | 47        |
| 3.5.2.2                                  | Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....  | 48        |
| 3.5.2.3                                  | Kebutuhan Brainware.....                   | 48        |
| 3.6                                      | Pra Produksi.....                          | 49        |
| 3.6.1                                    | Ide dan Konsep .....                       | 49        |
| 3.6.2                                    | Naskah.....                                | 49        |
| 3.6.3                                    | Storyboard.....                            | 51        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b> |  | <b>56</b> |
| 4.1                                      | Produksi.....                              | 56        |
| 4.1.1                                    | Pengambilan Video.....                     | 56        |
| 4.1.2                                    | Pembuatan Asset Motion Graphic .....       | 57        |
| 4.1.3                                    | Dubbing.....                               | 58        |
| 4.1.4                                    | Tabel Laporan Produksi .....               | 58        |
| 4.2                                      | Pasca Produksi.....                        | 61        |
| 4.2.1                                    | Compositing Animasi Motion Graphic.....    | 61        |
| 4.2.2                                    | Editing.....                               | 64        |
| 4.2.3                                    | Color Grading .....                        | 65        |
| 4.2.4                                    | Rendering .....                            | 66        |
| 4.3                                      | Evaluasi .....                             | 67        |
| 4.3.1                                    | Alpha Test.....                            | 67        |
| 4.3.1.1                                  | Evaluasi Kebutuhan Fungsional.....         | 67        |
| 4.3.2                                    | Beta Test .....                            | 69        |
| 4.3.3                                    | Publish.....                               | 74        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>               |  | <b>76</b> |
| 5.1                                      | Kesimpulan .....                           | 76        |
| 5.2                                      | Saran .....                                | 77        |
| <b>REFERENSI .....</b>                   |  | <b>78</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                     |  | <b>82</b> |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian .....                    | 9  |
| Tabel 2. 2 Skala Jawaban.....                           | 35 |
| Tabel 3. 1 Analisis SWOT.....                           | 45 |
| Tabel 3. 2 Perlengkapan Produksi .....                  | 47 |
| Tabel 3. 3 Perlengkapan Pasca Produksi .....            | 48 |
| Tabel 3. 4 Kebutuhan Perangkat Lunak.....               | 48 |
| Tabel 3. 5 Kebutuhan Brainware .....                    | 48 |
| Tabel 3. 6 Storyboard.....                              | 51 |
| Tabel 4. 1 Laporan Produksi.....                        | 58 |
| Tabel 4. 2 Tim Produksi .....                           | 61 |
| Tabel 4. 3 Evaluasi Kebutuhan Fungsional .....          | 67 |
| Tabel 4. 4 Evaluasi Beta Test Masyarakat Umum.....      | 69 |
| Tabel 4. 5 Evaluasi Beta Test Pihak Batik CJ Bayat..... | 71 |
| Tabel 4. 6 Evaluasi Beta Test Ahli Multimedia.....      | 72 |
| Tabel 4. 7 Hasil Perbandingan Publish Video .....       | 75 |

## DAFTAR GAMBAR

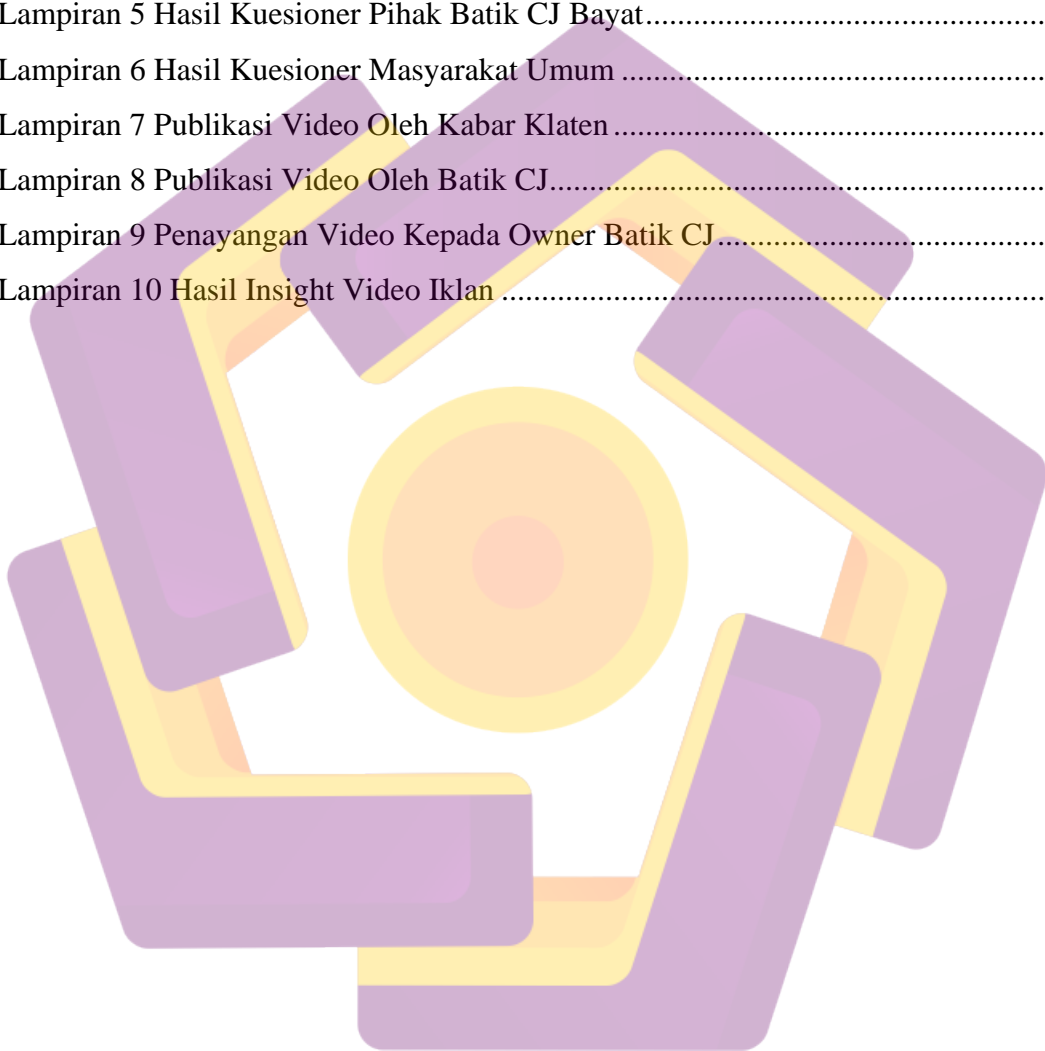
|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| Gambar 2. 1 Bird Eye View.....       | 15 |
| Gambar 2. 2 High Angle.....          | 16 |
| Gambar 2. 3 Low Angle .....          | 16 |
| Gambar 2. 4 Eye Level .....          | 16 |
| Gambar 2. 5 Frog Eye.....            | 17 |
| Gambar 2. 6 Extreme Long Shoot ..... | 17 |
| Gambar 2. 7 Long Shoot.....          | 17 |
| Gambar 2. 8 Medium Long Shoot .....  | 18 |
| Gambar 2. 9 Medium Shoot.....        | 18 |
| Gambar 2. 10 Close Up.....           | 19 |
| Gambar 2. 11 Big Close Up.....       | 19 |
| Gambar 2. 12 Extreme Close Up.....   | 19 |
| Gambar 2. 13 Panning .....           | 20 |
| Gambar 2. 14 Tilting.....            | 20 |
| Gambar 2. 15 Dolly/Track.....        | 21 |
| Gambar 2. 16 Crabbing.....           | 21 |
| Gambar 2. 17 Pedestal .....          | 21 |
| Gambar 2. 18 Arc.....                | 22 |
| Gambar 2. 19 Follow .....            | 22 |
| Gambar 2. 20 Spatial .....           | 23 |
| Gambar 2. 21 Temporal.....           | 24 |
| Gambar 2. 22 Live Action .....       | 24 |
| Gambar 2. 23 Typography .....        | 24 |
| Gambar 2. 24 Kamera DSLR.....        | 25 |
| Gambar 2. 25 Kamera Mirrorless ..... | 25 |
| Gambar 2. 26 Kamera HDTV .....       | 25 |
| Gambar 2. 27 Kamera Pocket .....     | 26 |
| Gambar 2. 28 Kamera Smartphone.....  | 26 |
| Gambar 2. 29 Kamera Handycam.....    | 26 |
| Gambar 2. 30 Mikrofon .....          | 27 |
| Gambar 2. 31 Stabilizer .....        | 27 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2. 32 Tripod.....                           | 27 |
| Gambar 2. 33 Lighting.....                         | 28 |
| Gambar 2. 34 Baterai Cadangan .....                | 28 |
| Gambar 2. 35 Lensa .....                           | 29 |
| Gambar 2. 36 Memory Card .....                     | 29 |
| Gambar 2. 37 Laptop .....                          | 29 |
| Gambar 2. 38 Adobe After Effect.....               | 30 |
| Gambar 2. 39 Adobe Premier Pro.....                | 31 |
| Gambar 2. 40 Adobe Audition.....                   | 31 |
| Gambar 2. 41 Adobe Illustrator .....               | 32 |
| Gambar 3. 1 Logo Bisnis Batik CJ .....             | 38 |
| Gambar 3. 2 Produk Batik CJ .....                  | 38 |
| Gambar 3. 3 Alur Penelitian .....                  | 39 |
| Gambar 3. 4 Objek Penelitian.....                  | 41 |
| Gambar 3. 5 Google Maps Batik CJ .....             | 41 |
| Gambar 3. 6 Facebook Batik CJ .....                | 41 |
| Gambar 3. 7 Instagram Batik CJ.....                | 42 |
| Gambar 3. 8 WhatsApp Business Batik CJ .....       | 42 |
| Gambar 3. 9 Referensi Model Iklan.....             | 43 |
| Gambar 3. 10 Referensi Model Iklan.....            | 43 |
| Gambar 3. 11 Referensi Teknik Motion Graphic ..... | 43 |
| Gambar 3. 12 Referensi Teknik Motion Graphic ..... | 44 |
| Gambar 3. 13 Referensi Teknik Motion Graphic ..... | 44 |
| Gambar 4. 1 Proses Pengambilan Video .....         | 56 |
| Gambar 4. 2 Hasil Pengambilan Video .....          | 57 |
| Gambar 4. 3 File Hasil Pengambilan Video .....     | 57 |
| Gambar 4. 4 Membuat File Baru .....                | 57 |
| Gambar 4. 5 Proses Pembuatan Objek.....            | 57 |
| Gambar 4. 6 File Asset Motion Graphic.....         | 58 |
| Gambar 4. 7 Proses Voice Over.....                 | 58 |
| Gambar 4. 8 Composition Setting.....               | 61 |
| Gambar 4. 9 Asset Motion Graphic .....             | 62 |
| Gambar 4. 10 Solid Color .....                     | 62 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4. 11 Motion Graphic Teks “Batik CJ” .....           | 62 |
| Gambar 4. 12 Effect Stroke .....                            | 63 |
| Gambar 4. 13 Motion Graphic Asset Lingkaran Logo .....      | 63 |
| Gambar 4. 14 Effect Y Cascade.....                          | 63 |
| Gambar 4. 15 Motion Graphic Asset Info Contact Person ..... | 63 |
| Gambar 4. 16 Render Asset Motion Graphic Logo .....         | 64 |
| Gambar 4. 17 Setting Sequence .....                         | 64 |
| Gambar 4. 18 Import Bahan .....                             | 64 |
| Gambar 4. 19 Penyusunan Video (Live Shoot) .....            | 65 |
| Gambar 4. 20 Penyusunan Motion Graphic.....                 | 65 |
| Gambar 4. 21 Penyusunan Audio .....                         | 65 |
| Gambar 4. 22 Adjustment Layer.....                          | 65 |
| Gambar 4. 23 Lumetri Color.....                             | 66 |
| Gambar 4. 24 Color Grading .....                            | 66 |
| Gambar 4. 25 Export Video .....                             | 66 |
| Gambar 4. 26 Setting Format Rendering Video .....           | 67 |
| Gambar 4. 27 Publikasi Video Iklan.....                     | 74 |
| Gambar 4. 28 Hasil Insight Publish Video .....              | 74 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|  |    |
|--|----|
| Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian .....                 | 82 |
| Lampiran 2 Proses Produksi Video .....                 | 83 |
| Lampiran 3 Proses Voice Over .....                     | 83 |
| Lampiran 4 Hasil Kuesioner Ahli Multimedia .....       | 84 |
| Lampiran 5 Hasil Kuesioner Pihak Batik CJ Bayat.....   | 84 |
| Lampiran 6 Hasil Kuesioner Masyarakat Umum .....       | 85 |
| Lampiran 7 Publikasi Video Oleh Kabar Klaten .....     | 86 |
| Lampiran 8 Publikasi Video Oleh Batik CJ.....          | 86 |
| Lampiran 9 Penayangan Video Kepada Owner Batik CJ..... | 87 |
| Lampiran 10 Hasil Insight Video Iklan .....            | 87 |



## INTISARI

UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah) kini telah menjamur di kalangan masyarakat, salah satunya adalah industri batik rumahan. Pasalnya memilih bisnis batik selain sangat berpotensi besar juga sebagai sarana melestarikan warisan budaya nusantara. Namun di era sekarang, banyaknya pesaing dari sektor sejenis mengharuskan para pelaku bisnis untuk kreatif memikirkan model *marketing* seperti apa yang dapat digunakan untuk tetap bertahan.

Model *marketing* melalui sosial media seringkali digunakan para pelaku bisnis dalam mengenalkan bisnisnya (*brand awareness*). Batik CJ merupakan salah satu industri batik tulis rumahan yang berlokasi di daerah Bayat, Kabupaten Klaten. Batik CJ telah memanfaatkan sosial media, yakni *Instagram* untuk mempromosikan bisnisnya. Akan tetapi, Batik CJ hingga saat ini hanya dikenal oleh masyarakat sekitaran saja dan juga hanya dikenal dari mulut ke mulut.

Dengan melihat permasalahan yang ada, maka penulis mengusulkan untuk membuat media promosi berbasis video yang nantinya akan di publikasi di sosial media. Penggunaan media video diharapkan dapat mencakup informasi secara menyeluruh dalam upaya mengenalkan bisnisnya. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara. Diharapkan melalui video iklan ini dapat menjadi solusi dalam mempromosikan dan mengenalkan Batik CJ ke masyarakat luas, serta juga meningkatkan minat konsumen pada Batik CJ Bayat.

**Kata kunci:** Video, Iklan, Batik, *Live Shoot*, *Motion Graphic*



## ABSTRACT

*UMKM have now proliferated among the public, one of which is the home batik industry. The reason is that choosing a batik business, apart from having great potential, is also a means of preserving the cultural heritage of the archipelago. But in the current era, many competitors from similar sectors require entrepreneurs to be creative in thinking about what kind of marketing model can be used to survive.*

*Marketing models through social media are often used by entrepreneurs in introducing their business (brand awareness). Batik CJ is one of the home-based batik industries located in Bayat, Klaten Regency. Batik CJ has utilized social media, namely Instagram, to promote its business. However, until now, Batik CJ is only known by the surrounding community and also only known by word of mouth.*

*By looking at the existing problems, the author proposes to create video-based promotional media that will later be published on social media. The use of video media is expected to cover comprehensive information in an effort to introduce the business. The data collection methods used are observation and interview. It is hoped that this advertising video can be a solution in promoting and introducing Batik CJ to the public, as well as increasing consumer interest in Batik CJ Bayat.*

**Keyword:** *Video, Advertising, Batik, Live Shoot, Motion Graphic*

