

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI MAHA GADGET  
DI YOGYAKARTA MENGGUNAKAN METODE  
MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**RAMA NUR CAHYO WASIONO**

**19.12.1001**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI MAHA GADGET  
DI YOGYAKARTA MENGGUNAKAN METODE  
MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**RAMA NUR CAHYO WASIONO**

**19.12.1001**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

# HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO PROMOSI MAHA GADGET  
DI YOGYAKARTA MENGGUNAKAN METODE  
MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT

yang disusun dan diajukan oleh

**Rama Nur Cahyo Wasiono**

19.12.1001

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 01 Februari 2023

Dosen Pembimbing,



**Ria Andriani, M.Kom**  
NIK. 190302458

## HALAMAN PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PEMBUATAN VIDEO PROMOSI MAHA GADGET DI YOGYAKARTA MENGGUNAKAN METODE MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT

yang disusun dan diajukan oleh

**Rama Nur Cahyo Wasiono**

19.12.1001

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 01 Maret 2023

#### Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Barka Satya, M.Kom  
NIK. 190302126



Ria Andriani, M.Kom  
NIK. 190302458



Mei P Kurniawan, M.Kom  
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 01 Maret 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Rama Nur Cahyo Wasiono  
NIM : 19.12.1001

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **PEMBUATAN VIDEO PROMOSI MAHA GADGET DI YOGYAKARTA MENGGUNAKAN METODE MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

Dosen Pembimbing : Ria Andriani, 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, 01 Maret 2023

Yang Menyatakan,

  
  
Rama Nur Cahyo Wasiono

## HALAMAN PERSEMBAHAN

### Motto

“Cukup dengan melakukan perintah-Nya dan jauhi larangan-Nya, kamu akan sukses dunia akhirat”

(Penulis – Rama Nur Cahyo Wasiono)

Proyek studi ini dipersembahkan kepada:

1. Ayah, ibu dan seluruh keluarga yang telah mendukung, memberi doa, memberi kasih sayang, percaya kepada saya untuk menyelesaikan TA ini dan mendapat gelar sarjana.
2. Teman-teman yang telah membantu saya dalam proses skripsi atau TA saya dan juga teman-teman yang telah menyemangati dan memotivasi saya untuk menyelesaikan studi saya.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proyek studi yang diselenggarakan untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik untuk meraih gelar Sarjana Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penulisan proyek studi ini, penulis telah menerima banyak bimbingan, dorongan dan dukungan dari berbagai pihak, sehingga penulis ingin menggunakan kesempatan ini untuk mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

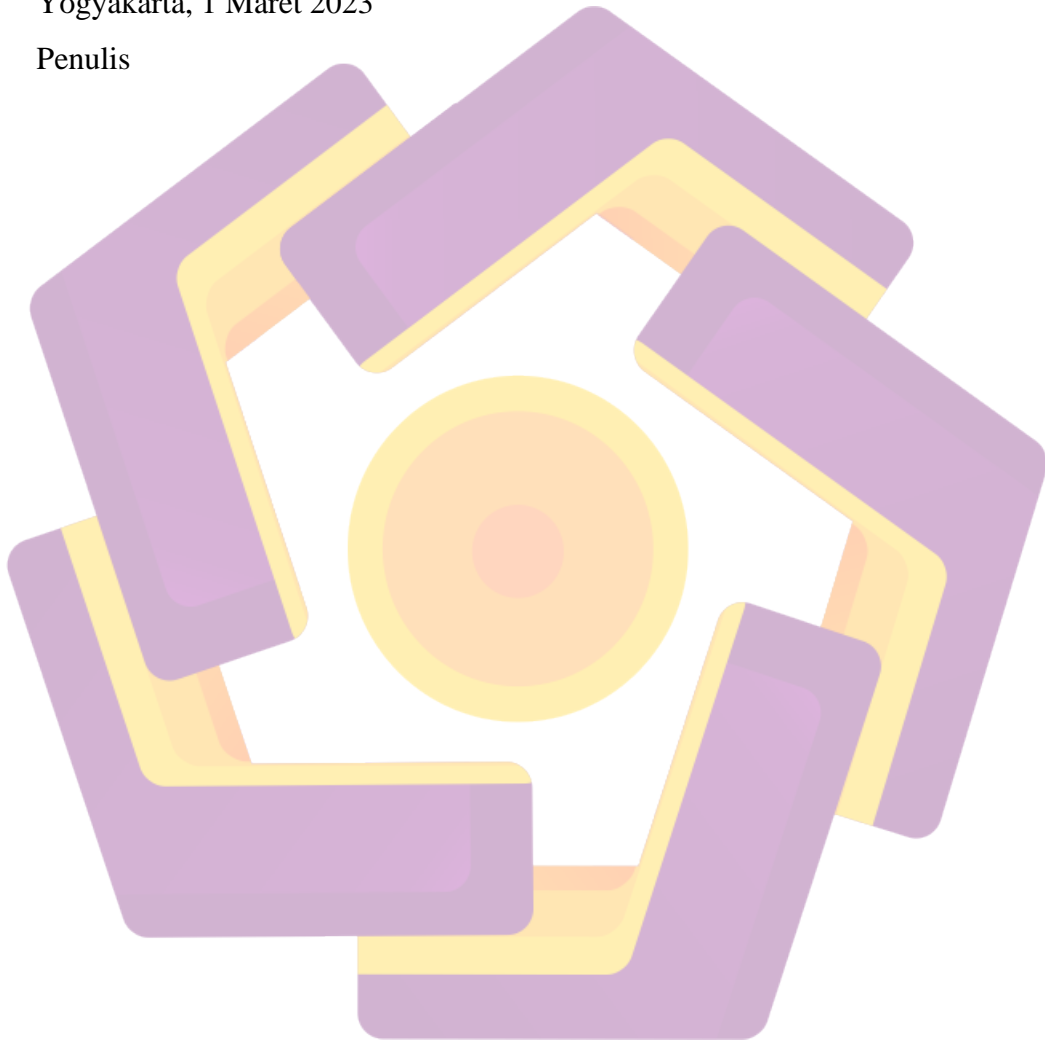
1. Dr. M. Suyanto, M.M, Rektor AMIKOM Yogyakarta dengan kebijakannya sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.
2. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom, Dekan Fakultas Ilmu Komputer AMIKOM Yogyakarta yang telah menerima pengajuan judul sehingga penyusunan proyek studi ini berjalan dengan cukup cepat.
3. Anggit Dwi Hartanto, M.Kom, Kaprodi Sistem Informasi AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu untuk menyelesaikan proyek studi ini.
4. Ria Andriani, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, memberi arahan.
5. Narendra Lanang selaku pemilik toko Maha Gadget yang telah memberikan izin, informasi dan bantuan dalam penelitian ini.
6. Seluruh dosen jurusan Sistem Informasi AMIKOM Yogyakarta yang telah memberi ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
7. Ayah, ibu dan seluruh keluarga yang telah memberikan semangat, doa, kasih sayang dan dorongan untuk menyelesaikan proyek studi ini.
8. Teman-teman kelas SI 01 yang telah menemani sedari semester 1 hingga semester akhir.
9. Fernandito Isya Yoga Kencana dan Fahmi Apriyoga, selaku teman sedari semester 1 yang telah berkontribusi banyak untuk menyelesaikan proyek studi ini.

10. Ferryco Liga Saputra, selaku teman sedari SD yang telah membantu penyusunan proyek studi ini.

11. Yulia Pratiwi, S.Pd, Gr, selaku teman yang selalu mendukung dan memberi semangat untuk menyelesaikan proyek studi ini.

Yogyakarta, 1 Maret 2023

Penulis

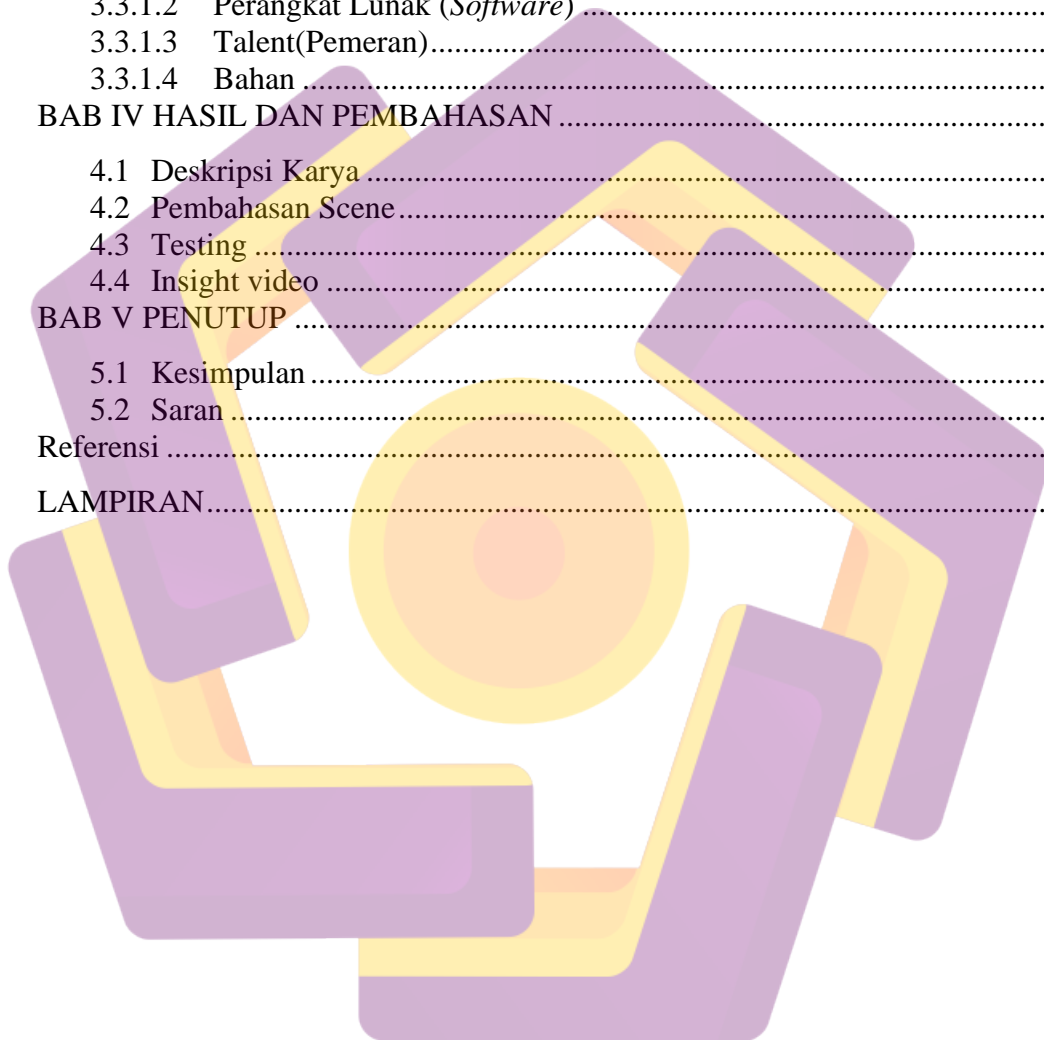




## DAFTAR ISI

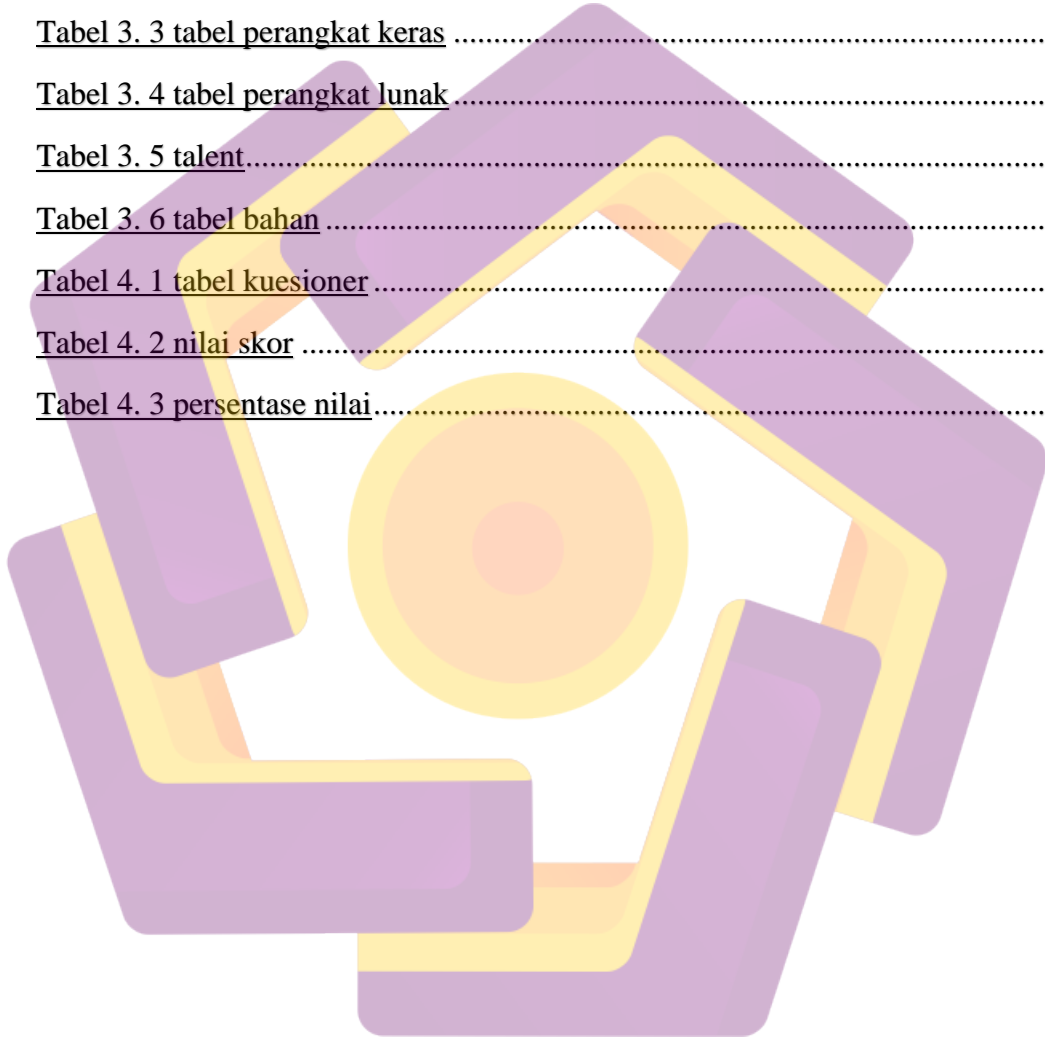
|   |      |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL .....                       | i    |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....                  | ii   |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                  | iii  |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ..... | iv   |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                 | v    |
| KATA PENGANTAR .....                      | vi   |
| DAFTAR ISI.....                           | viii |
| DAFTAR TABEL.....                         | x    |
| DAFTAR GAMBAR.....                        | xi   |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                      | xiii |
| INTISARI .....                            | xiv  |
| ABSTRACT.....                             | xv   |
| BAB I PENDAHULUAN.....                    | 1    |
| 1.1 Latar Belakang .....                  | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah.....                  | 2    |
| 1.3 Batasan Masalah .....                 | 2    |
| 1.4 Tujuan Penelitian .....               | 2    |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....              | 2    |
| 1.6 Sistematika Penulisan .....           | 3    |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....             | 4    |
| 2.1 Studi Literatur .....                 | 4    |
| 2.2 Dasar Teori .....                     | 11   |
| 2.2.1 Multimedia.....                     | 11   |
| 2.2.2 Pengertian Video .....              | 11   |
| 2.2.3 Video Promosi .....                 | 14   |
| 2.2.4 Motion Graphic.....                 | 14   |
| 2.2.5 Live Shoot.....                     | 15   |
| 2.2.6 Backsound.....                      | 15   |
| 2.2.7 Fungsi Backsound.....               | 15   |
| 2.2.7 Adobe Premiere Pro 2020.....        | 16   |
| 2.2.8 Adobe After Effect 2020 .....       | 17   |
| 2.2.9 Adobe Photoshop 2020 .....          | 18   |
| 2.2.10 Google Earth .....                 | 21   |
| 2.2.11 Skala Likert.....                  | 21   |
| 2.2.12 Skala Interval .....               | 22   |
| 2.2.13 Jenis Jenis Teknik Shot.....       | 22   |

|   |    |
|---|----|
| BAB III METODE PENELITIAN .....                   | 24 |
| 3.1 Objek Penelitian.....                         | 24 |
| 3.2 Alur Penelitian .....                         | 24 |
| 3.2.1 Deskripsi Penelitian.....                   | 25 |
| 3.3 Alat dan Bahan.....                           | 40 |
| 3.3.1 Alat .....                                  | 40 |
| 3.3.1.1 Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) ..... | 40 |
| 3.3.1.2 Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) ..... | 41 |
| 3.3.1.3 Talent(Pemeran).....                      | 42 |
| 3.3.1.4 Bahan .....                               | 42 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....                 | 44 |
| 4.1 Deskripsi Karya .....                         | 44 |
| 4.2 Pembahasan Scene .....                        | 44 |
| 4.3 Testing .....                                 | 55 |
| 4.4 Insight video .....                           | 61 |
| BAB V PENUTUP .....                               | 63 |
| 5.1 Kesimpulan .....                              | 63 |
| 5.2 Saran .....                                   | 63 |
| Referensi .....                                   | 64 |
| LAMPIRAN.....                                     | 67 |



## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| <u>Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian</u> .....   | 6  |
| <u>Tabel 3. 1 <i>Storyboard</i></u> .....     | 27 |
| <u>Tabel 3. 2 tabel revisi</u> .....          | 39 |
| <u>Tabel 3. 3 tabel perangkat keras</u> ..... | 40 |
| <u>Tabel 3. 4 tabel perangkat lunak</u> ..... | 41 |
| <u>Tabel 3. 5 talent</u> .....                | 42 |
| <u>Tabel 3. 6 tabel bahan</u> .....           | 42 |
| <u>Tabel 4. 1 tabel kuesioner</u> .....       | 56 |
| <u>Tabel 4. 2 nilai skor</u> .....            | 57 |
| <u>Tabel 4. 3 persentase nilai</u> .....      | 57 |



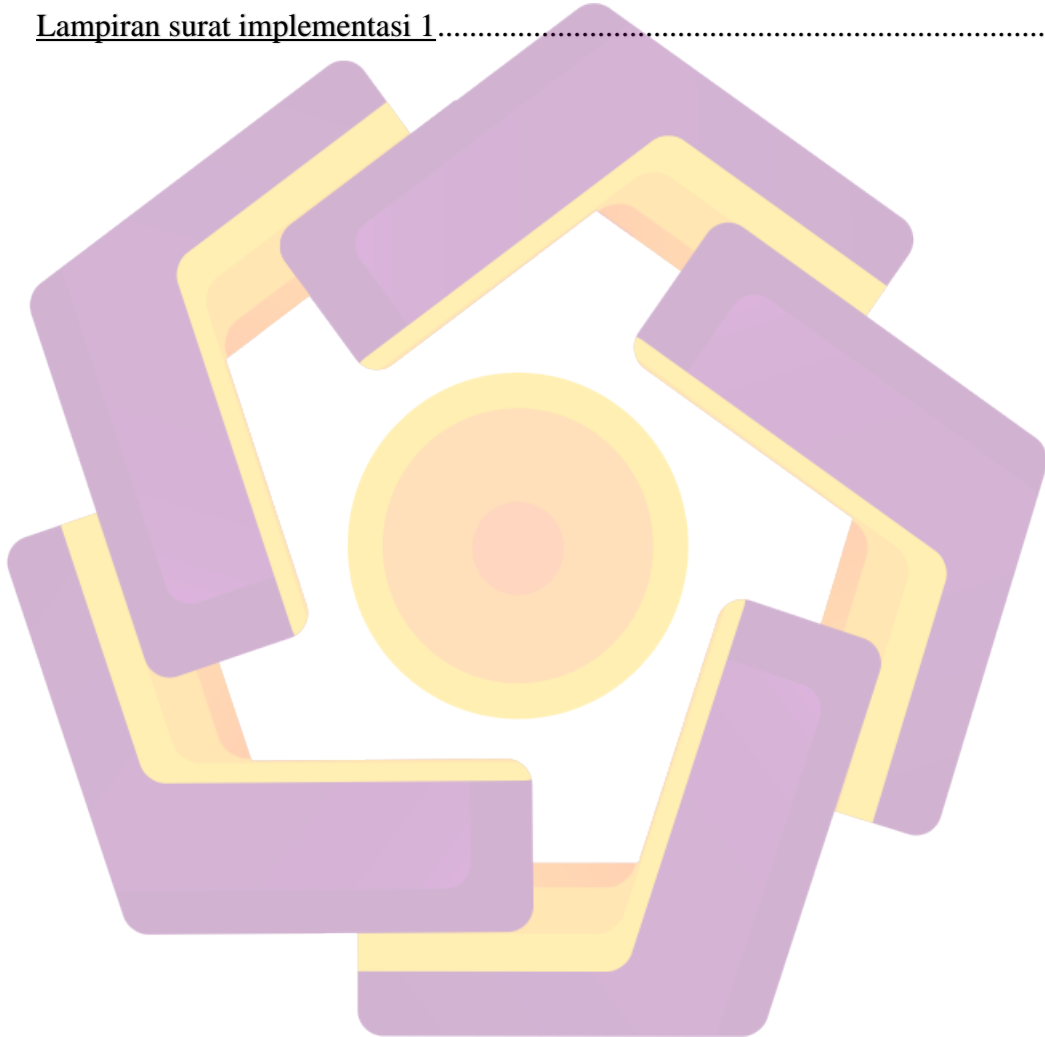
## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| <u>Gambar 3. 1 Alur Penelitian</u> .....   | 25 |
| <u>Gambar 3. 2 pengambilan gambar di depan toko</u> .....                        | 31 |
| <u>Gambar 3. 3 pengambilan gambar di dalam toko</u> .....                        | 31 |
| <u>Gambar 3. 4 asset logo</u> .....  | 32 |
| <u>Gambar 3. 5 gambar logo</u> .....   | 32 |
| <u>Gambar 3. 6 proses menyusun di <i>time line</i></u> .....                     | 33 |
| <u>Gambar 3. 7 proses penataan animasi 3D</u> .....                              | 33 |
| <u>Gambar 3. 8 proses menggerakkan animasi</u> .....                             | 34 |
| <u>Gambar 3. 9 membuat shape <i>calls out</i></u> .....                          | 34 |
| <u>Gambar 3. 10 animasi <i>calls out</i> tempat</u> .....                        | 35 |
| <u>Gambar 3. 11 animasi <i>calls out</i> nama barang</u> .....                   | 35 |
| <u>Gambar 3. 12 animasi closing</u> .....  | 36 |
| <u>Gambar 3. 13 import bahan ke premiere</u> .....                               | 36 |
| <u>Gambar 3. 14 proses penyusunan <i>footage</i></u> .....                       | 37 |
| <u>Gambar 3. 15 memberikan efek <i>time remaping</i> di scene tertentu</u> ..... | 37 |
| <u>Gambar 3. 16 pewarnaan video</u> .....  | 38 |
| <u>Gambar 3. 17 proses export video</u> .....                                    | 38 |
| <u>Gambar 3. 18 publikasi video</u> .....  | 40 |
| <u>Gambar 4. 1 scene logo &amp; opening</u> .....                                | 44 |
| <u>Gambar 4. 2 scene logo &amp; opening</u> .....                                | 45 |
| <u>Gambar 4. 3 scene map</u> .....   | 45 |
| <u>Gambar 4. 4 scene map</u> .....   | 46 |
| <u>Gambar 4. 5 scene <i>Shoot</i> dari atas</u> .....                            | 46 |
| <u>Gambar 4. 6 scene depan toko Maha Gadget</u> .....                            | 47 |
| <u>Gambar 4. 7 scene neon box</u> .....  | 47 |
| <u>Gambar 4. 8 scene kaca depan toko</u> .....                                   | 48 |

|  |    |
|--|----|
| <u>Gambar 4. 9 scene kaki masuk ke toko</u> .....                  | 48 |
| <u>Gambar 4. 10 scene pembeli dan admin toko</u> .....             | 49 |
| <u>Gambar 4. 11 scene logo toko di pintu kaca</u> .....            | 49 |
| <u>Gambar 4. 12 scene ruang tunggu</u> .....                       | 50 |
| <u>Gambar 4. 13 scene owner mengotak atik laptop</u> .....         | 50 |
| <u>Gambar 4. 14 scene produk</u> .....                             | 51 |
| <u>Gambar 4. 15 scene produk rak ke 2</u> .....                    | 51 |
| <u>Gambar 4. 16 scene negoisasi</u> .....                          | 52 |
| <u>Gambar 4. 17 scene transaksi</u> .....                          | 52 |
| <u>Gambar 4. 18 scene pemberian nota</u> .....                     | 53 |
| <u>Gambar 4. 19 scene pembayaran</u> .....                         | 53 |
| <u>Gambar 4. 20 Scene Informasi Toko Online Maha Gadget</u> .....  | 54 |
| <u>Gambar 4. 21 Scene Informasi Toko Offline Maha Gadget</u> ..... | 54 |
| <u>Gambar 4. 22 scene closing</u> .....                            | 55 |
| <u>Gambar 4. 23 form kuesioner</u> .....                           | 55 |
| <u>Gambar 4. 24 <i>insight</i> video</u> .....                     | 62 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|   |    |
|---|----|
| <u>Lampiran SIP 1</u> .....                       | 67 |
| <u>Lampiran Surat Balasan Persetujuan 1</u> ..... | 68 |
| <u>Lampiran Data Kuesioner 1</u> .....            | 69 |
| <u>Lampiran surat implementasi 1</u> .....        | 71 |



## INTISARI

Di era modern ini, masyarakat mulai merasakan kebutuhan akan sistem informasi yang berbasis teknologi, salah satunya adalah periklanan. Persaingan bisnis yang pesat saat ini menuntut para pelaku bisnis untuk mengikuti perkembangan pasar. Salah satu dari banyak pelaku bisnis yang saat ini menggunakan media internet, khususnya media sosial, dimanfaatkan oleh para milenial untuk saling bertukar atau mencari informasi dan promosi saat ini.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode kuantitatif, yaitu metode dengan menggunakan banyak data konkret, rasional, dan sistematis. Disini penulis menggunakan metode wawancara untuk mengumpulkan data dan studi literatur untuk menekankan pemahaman penulis agar dapat menyelesaikan penelitian. Dalam penelitian ini, penulis membuat sebuah video promosi toko Maha Gadget dengan teknik *live shot* dan *motion graphic* sebagai media promosi untuk meningkatkan penjualan toko Maha Gadget tersebut.

Hasil dari penelitian ini menghasilkan sebuah video promosi toko Maha Gadget dengan durasi 2 menit 40 detik. Dengan pembuatan video ini menjadikan penjualan toko Maha Gadget meningkat dari bulan sebelum tayangnya video promosi ini. Kontribusi penulis dalam penelitian ini sebagai otak dari penelitian ini. Hasil penelitian ini dimanfaatkan oleh toko Maha Gadget sebagai promosi toko.

**Kata kunci:** bisnis, promosi, toko, Maha Gadget, penulis.

## ABSTRACT

*In this modern era, people are starting to feel the need for technology-based information systems, one of which is advertising. Today's rapid business competition requires business people to keep abreast of market developments. One of the many business people currently using internet media, especially social media, is used by millennials to exchange or seek current information and promotions.*

*In this study, the authors used a quantitative method, namely a method using a lot of concrete, rational and systematic data. Here the author uses the interview method to collect data and literature studies to emphasize the author's understanding in order to complete the research. In this study, the authors made a promotional video for the Maha Gadget store using live shot and motion graphic techniques as promotional media to increase sales of the Maha Gadget store.*

*The results of this study produced a promotional video for the Maha Gadget store with a duration of 2 minutes and 40 seconds. By making this video, Maha Gadget store sales have increased from the month before the broadcast of this promotional video. The author's contribution in this research is the brain of this research. The results of this study are utilized by the Maha Gadget store as a store promotion.*

**Keyword:** *business, promotional, store, Maha Gadget, the author.*