

**PEMBUATAN IKLAN DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT DIPADUKAN  
MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA  
OMAH MAGGOT JOGJA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muhammad Naf'an Reza Wirawan**

**16.12.9193**

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

**PEMBUATAN IKLAN DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT DIPADUKAN  
MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA OMAH  
MAGGOT JOGJA**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Muhammad Naf'an Reza Wirawan**  
**16.12.9193**

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

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **PEMBUATAN IKLAN DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT DIPADUKAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA OMAH MAGGOT JOGJA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Naf'an Reza Wirawan**

**16.12.9193**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 18 Januari 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Dony Ariyus, M.Kom**

**NIK. 190302128**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN IKLAN DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT DIPADUKAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA OMAH MAGGOT JOGJA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Naf'an Reza Wirawan**

**16.12.9193**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Januari 2021

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

**Haryoko, S.Kom, M.Cs**  
**NIK. 190302286**

**Dony Ariyus, M.Kom**  
**NIK. 190302128**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 18 Januari 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

### PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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, 8 Januari 2021

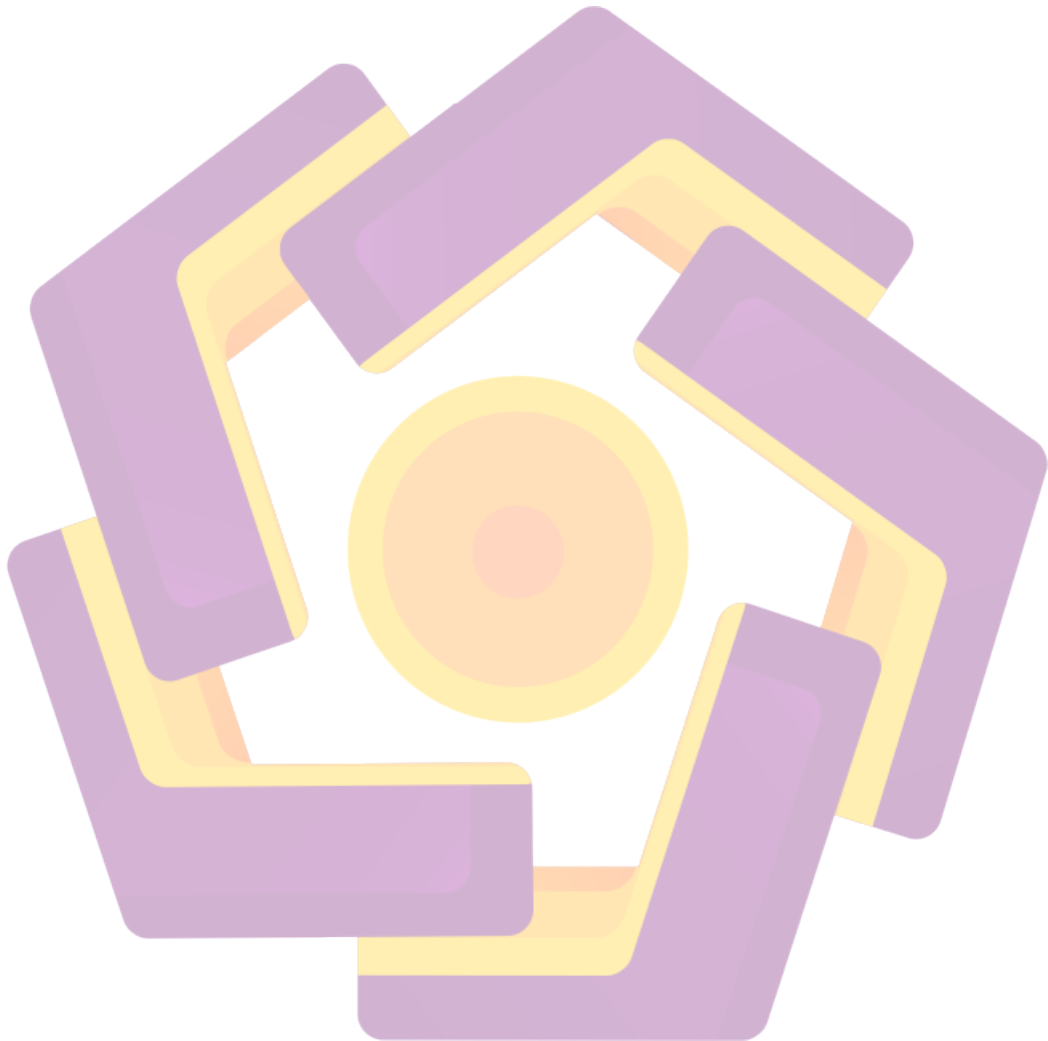


Muhammad Naf' ah Reza Wirawan

NIM. 16.12.9193

## **MOTTO**

“Ain’t no stopping ‘til I hit the top and get it”



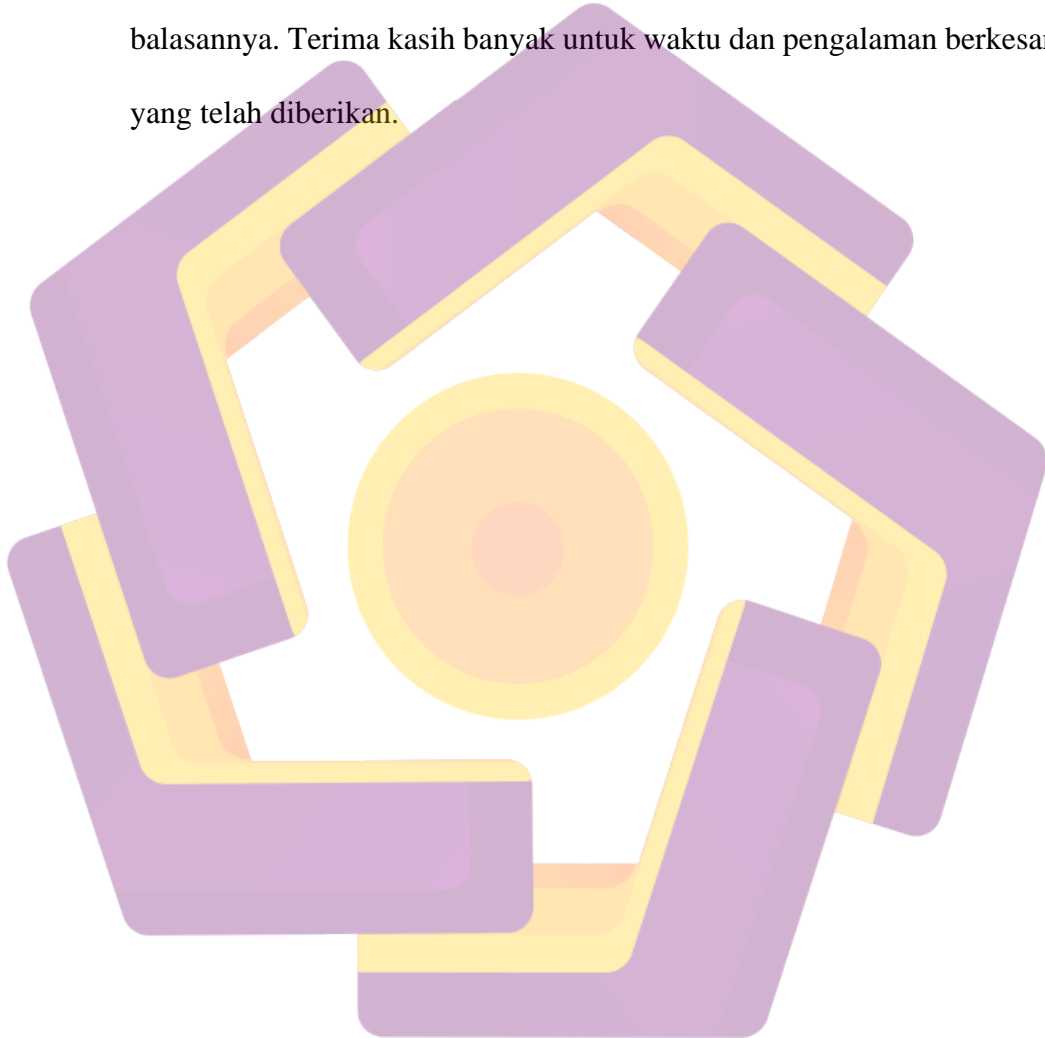
## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Robbil `Alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, kesehatan, kemudahan, serta kemampuan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Pada halaman persembahan ini, penulis ingin berterima kasih yang sebesar besarnya kepada:

1. Kedua orang tua tercinta Bapak Henri Supranto dan Ibu Setyarini yang selalu mendoakan, mendukung, sabar, dan membimbing penulis sampai selesainya skripsi ini.
2. Kakak tercinta Anisa Larasati yang selalu memberi dukungan, nasihat dan dukungan sampai penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Dony Ariyus, M.Kom selaku dosen pembimbing yang sudah bersedia membimbing penulis hingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Bhima Al Kautsar, Yuli Elfandari, Assegaf Yahya Siregar, Brian Lutfi Pradhana, Eka Pralambang Damar Prakoso, Rheia Nadine Bayumi, Dyah Harpintowati, Moh Rayana Endi, Yoga Setiawan, Pristalla Shabrina, Stella Maraszona, Humaidah Al Aslamiah, Bagas Arvianto, Pippo, Agi terima kasih banyak atas dukungan serta bantuan yang telah diberikan secara langsung maupun tidak langsung selama proses pengerjaan skripsi sehingga dapat diselesaikan dengan baik dan lancar, terima kasih banyak.
5. Teman – teman 16 Sistem Informasi 04, Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah senantiasa membimbing dan

memberikan ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan sampai selesainya skripsi ini

6. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu. Semoga Allah SWT memberikan balasannya. Terima kasih banyak untuk waktu dan pengalaman berkesan yang telah diberikan.





## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-nya kepada setiap hamba-nya dan tak lupa shalawat serta salam kepada junjungan Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat dalam kelulusan pada Fakultas Ilmu Komputer Jurusan Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam penyusunan skripsi ini, berbagai pihak telah membantu penulis dalam segala hal. Sehingga penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. sebagai Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M. T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Dony Ariyus, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, memberi dukungan dan semangat kepada penulis dalam mengerjakan skripsi ini.
4. Orang tua penulis yang selalu memberikan do'a serta dukungan tiada hentinya.
5. Seluruh pihak yang telah membantu dalam kelancaran penulisan skripsi ini baik langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

6. Bapak dan Ibu Dosen di Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah memberikan ilmu pengetahuan untuk penulis selama masa perkuliahan.
7. Pihak Omah Maggot Jogja yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di Omah Maggot Jogja.



## DAFTAR ISI

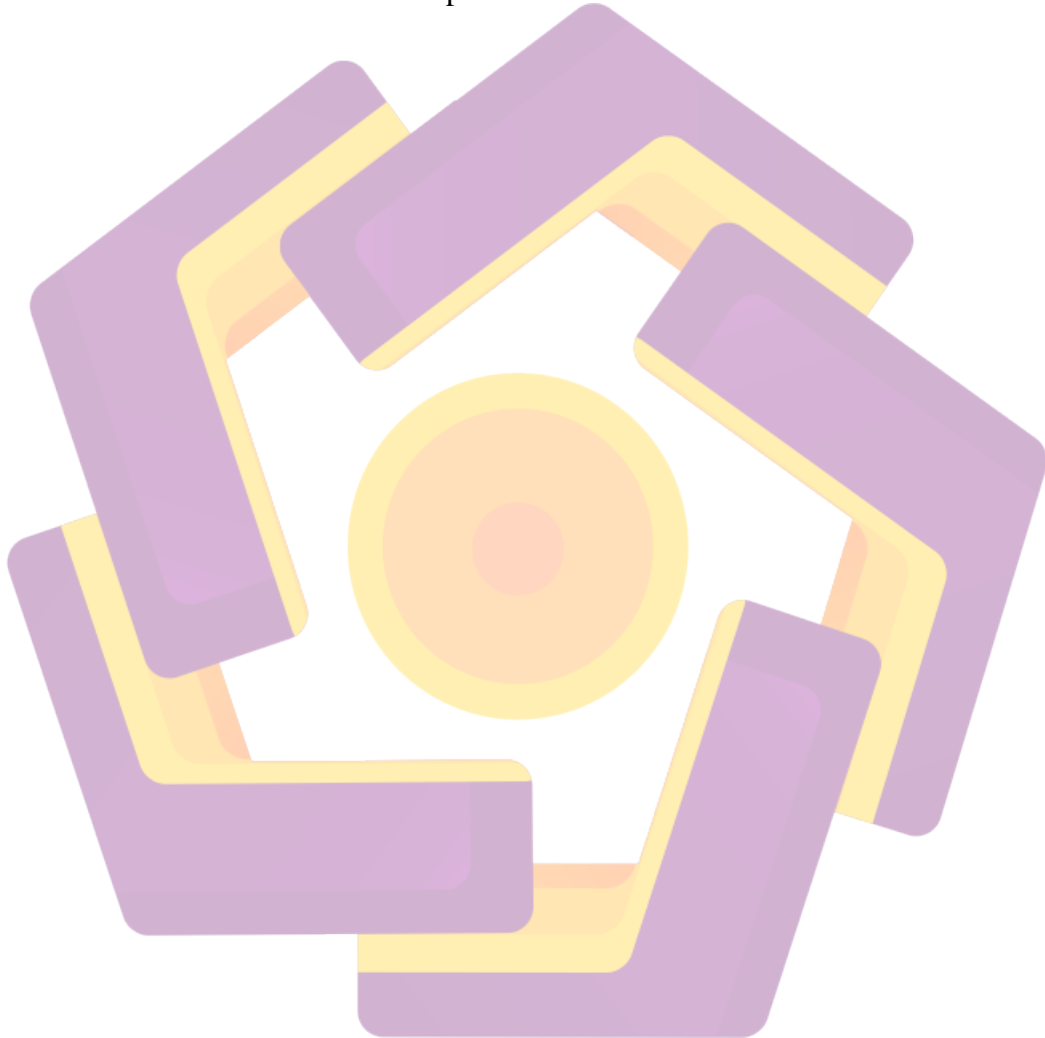
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
BAB I .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan Laporan.....	6
BAB II.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Konsep Dasar Iklan .....	9
2.2.1 Pengertian Iklan .....	9
2.2.2 Manajemen Periklanan.....	9
2.2.3 Jenis-Jenis Iklan .....	10
2.2.4 Fungsi dan Tujuan Periklanan.....	10
2.3 Instagram Ads .....	10
2.4 Video .....	11

2.4.1	Pengertian Video.....	11
2.4.2	Jenis Video.....	11
2.4.3	Standar Video.....	12
2.5	Live Shoot .....	13
2.5.1	Definisi Live Shoot.....	13
2.5.2	Sudut Pandang Kamera (Shoot).....	14
2.6	Motion Graphics.....	20
2.7	Tahap Pembuatan Video.....	21
2.7.1	Pra Produksi.....	21
2.7.2	Tahap Produksi.....	22
2.7.3	Tahap Pasca Produksi.....	23
2.7.4	Skala Likert.....	24
BAB III	.....	27
3.1	Tinjauan Umum.....	27
3.1.1	Sejarah Singkat Perusahaan.....	27
3.2	Pengumpulan Data.....	28
3.2.1	Wawancara.....	28
3.2.2	Observasi.....	28
3.3	Analisis.....	30
3.3.1	Definisi Analisis Sistem.....	30
3.3.2	Analisis SWOT.....	31
3.3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	33
3.3.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	34
3.4	Perancangan Iklan.....	35
3.4.1	Brainstroming Iklan.....	35
3.4.2	Pengumpulan Ide dan Konsep.....	36
3.4.3	<i>Script</i> dan Naskah.....	36
3.4.4	Perancangan <i>Storyboard</i> .....	36
BAB IV	.....	46
4.1	Implementasi.....	46
4.2	Produksi.....	47

4.2.1	Pemilihan Lokasi Pengambilan Video .....	47
4.2.2	Pengambilan Video ( <i>Shooting</i> ) .....	47
4.2.3	Pembuatan Objek Grafis .....	50
4.3	Pasca Produksi.....	50
4.3.1	Pengolahan Video .....	51
4.3.2	Animasi <i>Motion Graphic</i> .....	59
4.4	Evaluasi .....	70
4.4.1	Perhitungan Skala Likert Aspek Informasi.....	70
4.4.2	Perhitungan Skala Likert Aspek Multimedia.....	73
4.5	Media Placement .....	77
BAB V	.....	81
5.1	Kesimpulan.....	81
5.2	Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	.....	83
LAMPIRAN	.....	85

## DAFTAR TABEL

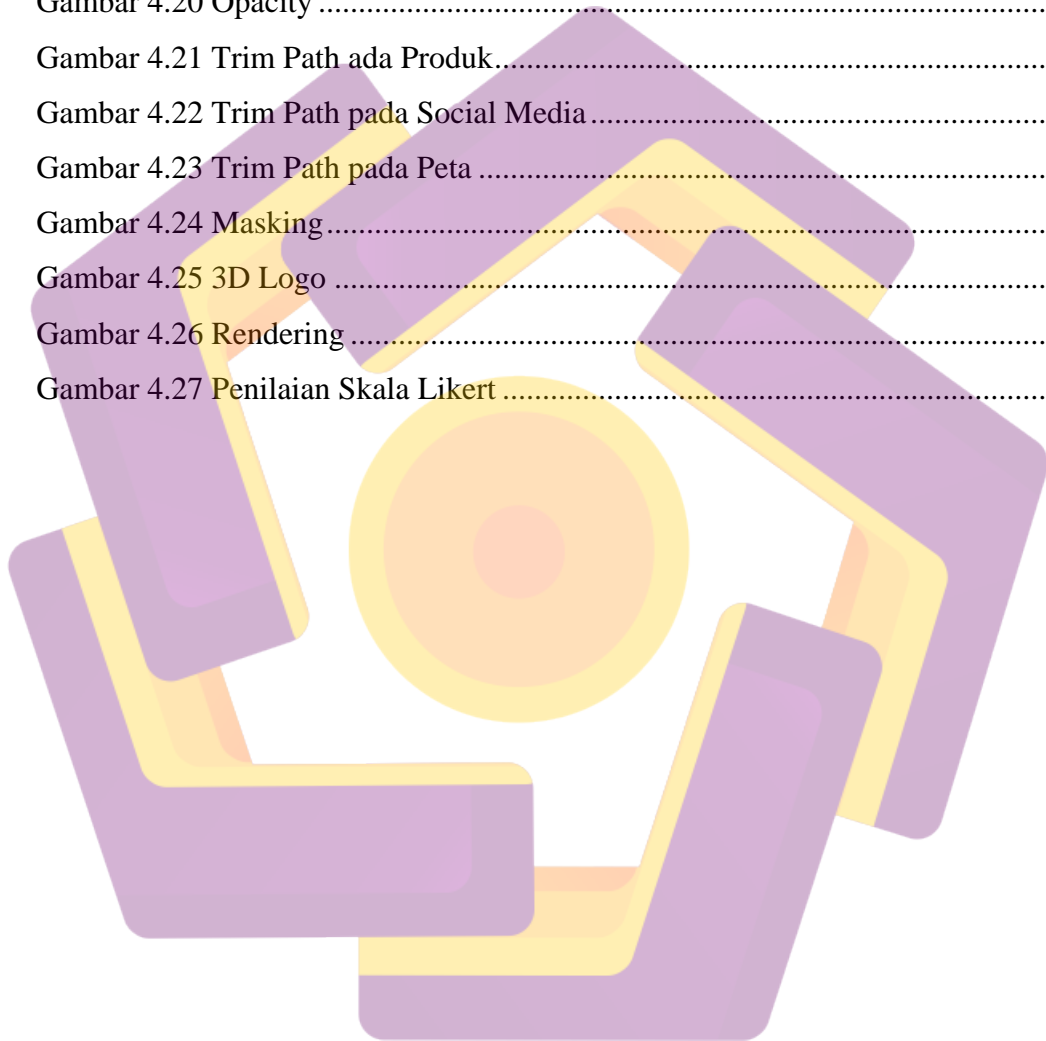
Tabel 3.1 Tabel Storyboard.....	37
Tabel 4.1 Tabel Skala Likert Aspek Informasi .....	70
Tabel 4.2 Tabel Presentase Arikunto .....	71
Tabel 4.3 Tabel Skala Likert Aspek Multimedia.....	73



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Extreme Long Shoot .....	14
Gambar 2.2 Very Long Shoot .....	15
Gambar 2.3 Long Shoot .....	15
Gambar 2.4 Medium Long Shoot .....	16
Gambar 2.5 Medium Shoot .....	17
Gambar 2.6 Medium Close Up .....	17
Gambar 2.7 Close Up .....	18
Gambar 2.8 Big Close Up .....	19
Gambar 2.9 Extreme Close Up .....	19
Gambar 2.10 Low Angle Shoot .....	20
Gambar 2.11 Contoh Story Board .....	22
Gambar 2.12 Presentase Penilaian Likert .....	25
Gambar 3.1 Logo Omah Maggot Jogja .....	27
Gambar 3.2 Instagram Omah Maggot Jogja .....	29
Gambar 3.3 Youtube Omah Maggot Jogja .....	30
Gambar 4.1 Bagan Produksi & Pasca Produksi .....	46
Gambar 4.2 Pengambilan Gambar Extreme Close Up .....	48
Gambar 4.3 Pengambilan Gambar Medium Shoot .....	48
Gambar 4.4 Pengambilan Gambar Close Up .....	49
Gambar 4.5 Hasil Pengambilan Video .....	49
Gambar 4.6 Pembuatan Objek Grafis Peta .....	50
Gambar 4.7 Manajemen File Video .....	51
Gambar 4.8 Pengaturan Lembar Kerja Adobe Premiere .....	52
Gambar 4.9 Tampilan Sequence Preset .....	53
Gambar 4.10 Tampilan Main Squence .....	54
Gambar 4.11 Menempatkan file secara berurutan .....	55
Gambar 4.12 Menambahkan Backsound .....	55
Gambar 4.13 Memotong Video .....	56
Gambar 4.14 Efek Transisi Video .....	57

Gambar 4.15 Color Correction.....	58
Gambar 4.16 Menyisipkan Audio Narasi .....	59
Gambar 4.17 Position.....	60
Gambar 4.18 Scale .....	61
Gambar 4.19 Rotation .....	62
Gambar 4.20 Opacity .....	63
Gambar 4.21 Trim Path ada Produk.....	64
Gambar 4.22 Trim Path pada Social Media .....	65
Gambar 4.23 Trim Path pada Peta .....	65
Gambar 4.24 Masking.....	66
Gambar 4.25 3D Logo .....	68
Gambar 4.26 Rendering .....	69
Gambar 4.27 Penilaian Skala Likert .....	71





## INTISARI

Omah Maggot Jogja merupakan bisnis rumahan di bidang budidaya Maggot BSF (*Black Soldier Fly*) yang memanfaatkan pengelolaan sampah organik. Keberadaan Omah maggot Jogja diharapkan dapat memberi kontribusi dalam peningkatan dunia peternakan, perikanan, pertanian dan lingkungan hidup dunia khususnya indonesia. Omah Maggot Jogja memiliki produk berupa Prepupa/pupa, Fresh Maggot, Telur BSF, Dried Maggot, Pupuk Organik Padat dan cair, serta terdapat kegiatan pelatihan budidaya Maggot BSF, namun selama ini media promosi dan *social media* yang digunakan belum memberikan informasi yang jelas.

Dengan adanya permasalahan tersebut, penulis ingin membuat sebuah media promosi dalam bentuk video dengan memanfaatkan multimedia sebagai sarana yang digunakan untuk strategi komunikasi pemasaran. Dalam proses pembuatan media promosi terdapat tahapan pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan selama penelitian, tahapan analisis untuk mengidentifikasi masalah yang akan diselesaikan dan merancang kebutuhan yang harus dipenuhi, tahapan implementasi dari hasil perancangan sebelumnya serta tahapan evaluasi dan pengujian terhadap hasil akhir media promosi yang dibuat

Untuk mengatasi masalah tersebut maka penulis membuat sebuah promosi dalam bentuk video dengan desain dan aplikasi multimedia yang menarik serta penambahan *Motion Graphic* yang akan memberikan identitas yang kuat terhadap konsumen dan dapat menaikkan citra pada bidang usaha melalui *social media* Instagram..

**Kata Kunci:** *Social Media, Motion Graphic, Live Shoot.*

## **ABSTRACT**

*Omah Maggot Jogja is one of the businesses engaged in the cultivation business of Maggot BSF (Black Soldier Fly) which manages home scale organic waste. Omah Maggot Jogja is expected to be able contribute in improving the world of livestock, animal husbandry, fisheries, agriculture and the world environment, especially Indonesia. Omah Maggot Jogja itself has goods and services such as, selling prepupa, pupa, fresh maggot, BSF egg, dried maggot, organic fertilizer, and cultivation consultations on Maggot BSF, but all this time the promotional media that has been used has not provided clear information.*

*With these problems, the author wants to make a promotional media in the form of video by utilizing multimedia as a means used for marketing communication strategies. In the process of making promotional media there are stages of data collection to obtain information needed during research, stages of analysis to identify problems to be resolved and design needs that must be met, stages of implementation of the previous design results and stages of evaluation and testing of the final results of promotional media made*

*To overcome this issue, the authors make a video promotion with an attractive design multimedia application and the addition of a Motion Graphic which will provide a strong identity to consumers and can increase the image in the business sector throughout social media Instagram.*

**Keywords:** *Social Media, Motion Graphic, Live Shoot*