

**RANCANG BANGUN VIDEO IKLAN JOGJABACKPACKER.ID  
MENGUNAKAN METODE MOTION GRAPHIC DAN LIVE  
SHOOT**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**SATRIA KURNIAWAN**

**16.12.8992**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITASAMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2023**

**RANCANG BANGUN VIDEO IKLAN JOGJABACKPACKER.ID  
MENGUNAKAN METODE MOTION GRAPHIC DAN LIVE  
SHOOT**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**SATRIA KURNIAWAN**

**16.12.8992**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITASAMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**RANCANG BANGUN VIDEO IKLAN JOGJABACKPACKER.ID  
MENGUNAKAN METODE MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

yang disusun dan diajukan oleh

**Satria Kurniawan**

**16.12.8992**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 Februari 2023

**Dosen Pembimbing,**

**Bernadheh, M.Kom**

**NIK. 190302243**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**RANCANG BANGUN VIDEO IKLAN JOGJABACKPACKER.ID  
MENGUNAKAN METODE MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

yang disusun dan diajukan oleh

**Satria Kurniawan**

**16.12.8992**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 28 Februari 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Eli Pujastuti, M.Kom**

**NIK. 190302227**

**Raditya Wardhana, M.Kom**

**NIK. 190302208**

**Bernadhed, M.Kom**

**NIK. 190302243**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 28 Februari 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 : Satria Kurniawan

NIM : 16.2.8992

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Rancang Bangun Video Iklan Pada Jogjabackpacker.id Menggunakan Metode Motion Graphic dan Live Shoot**

Dosen Pembimbing : Bernadhed, 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, 28 Februari 2023

Yang Menyatakan,



Satria Kurniawan

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kita panjatkan kepada Allah Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul **“Rancang Bangun Video Iklan jogjabackpacker.id menggunakan Metode Motion Graphic dan Live Shoot”** Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Strata-I Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan Strata-I Sistem Informasi sampai dengan proses penyelesaian skripsi, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina, dan membimbing penulis untuk itu khususnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto , MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan serta bimbingan positif dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak / Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang sangat berguna.
4. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa 16-S1 Sistem Informasi-01, yang telah banyak berdiskusi dengan penulis dalam masa pendidikan. Penulis menyadari, skripsi ini masih banyak kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, semoga keberadaannya skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan kita. berisi pernyataan resmi yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pihak lain,

## DAFTAR ISI

|   |     |
|---|-----|
| HALAMAN JUDUL .....                       | i   |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....                  | ii  |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                  | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ..... | iv  |
| KATA PENGANTAR .....                      | v   |
| DAFTAR ISI .....                          | vi  |
| DAFTAR TABEL.....                         | ix  |
| DAFTAR GAMBAR.....                        | x   |
| 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 .....               | 3   |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....              | 3   |
| 1.6 Metode Penelitian.....                | 3   |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....        | 3   |
| 1.6.2 Metode Analisis .....               | 4   |
| 1.6.3 Metode Pengembangan.....            | 4   |
| 1.6.4 Evaluasi.....                       | 5   |
| BAB II LANDASAN TEORI .....               | 7   |
| 2.1 Tinjauan Pustaka .....                | 7   |
| 2.2 Iklan.....                            | 10  |
| 2.3 Konsep Dasar Multimedia .....         | 11  |
| 2.3.1 Jenis Multimedia .....              | 11  |
| 2.3.2 Elemen Multimedia .....             | 12  |

|  |                                   |           |
|--|-----------------------------------|-----------|
| 2.3.3  | Manfaat Multimedia .....          | 15        |
| 2.4  | Konsep Dasar Video .....          | 16        |
| 2.4.1  | Frame Rate.....                   | 16        |
| 2.4.2  | Resolusi.....                     | 16        |
| 2.4.3  | Format File Video .....           | 17        |
| 2.5  | Live Shoot.....                   | 19        |
| 2.6  | Jenis Shoot .....                 | 19        |
| 2.6.1  | Sudut Pengambilan Gambar .....    | 19        |
| 2.6.2  | Ukuran Gambar .....               | 21        |
| 2.6.3  | Gerakan Kamera .....              | 23        |
| 2.7  | Motion Graphic .....              | 26        |
| 2.8  | Instagram .....                   | 27        |
| 2.9  | Facebook.....                     | 28        |
| 2.11   | Analisis SWOT .....               | 28        |
| 2.12   | Analisis Kebutuhan .....          | 32        |
| 2.13   | Teori Evaluasi Skala Likert ..... | 33        |
| 2.14   | Tahapan Produksi.....             | 34        |
| 2.14.1                                       | Pra Produksi .....                | 34        |
| 2.14.2                                       | Produksi.....                     | 35        |
| 2.14.3                                       | Pasca Produksi .....              | 36        |
| <b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b> |                                   | <b>37</b> |
| 3.1  | Gambaran Umum Perusahaan.....     | 37        |
| 3.1.1  | Deskripsi Jogjabackpacker.id..... | 37        |
| 3.2  | Pengumpulan Data .....            | 38        |
| 3.2.1  | Metode Observasi .....            | 38        |
| 3.2.2  | Metode Wawancara .....            | 39        |
| 3.3  | Analisis Masalah .....            | 40        |
| 3.3.1  | Analisis SWOT.....                | 40        |
| 3.3.2  | Kelemahan Media Lama.....         | 42        |
| 3.3.3  | Solusi.....                       | 43        |



|   |                                       |           |
|---|---------------------------------------|-----------|
| 3.4   | Analisis Kebutuhan .....              | 43        |
| 3.4.1   | Kebutuhan Fungsional .....            | 43        |
| 3.4.2   | Kebutuhan Non Fungsional .....        | 44        |
| 3.5   | Tahapan Pra Produksi.....             | 46        |
| 3.5.1   | Rancangan Konsep Video .....          | 46        |
| 3.5.2   | Rancangan Naskah Video .....          | 47        |
| 3.5.3   | Storyboard.....                       | 49        |
| <b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b> |                                       | <b>53</b> |
| 4.1   | Produksi.....                         | 53        |
| 4.1.1   | Pengambilan Gambar.....               | 53        |
| 4.1.2   | Sound Recording .....                 | 56        |
| 4.2   | Pasca Produksi .....                  | 56        |
| 4.2.1   | Compositing .....                     | 56        |
| 4.2.2   | Editing.....                          | 57        |
| 4.2.3   | Rendering.....                        | 58        |
| 4.3   | Evaluasi .....                        | 59        |
| 4.3.1   | Kebutuhan fungsional .....            | 59        |
| 4.3.2   | Pengujian Beta.....                   | 61        |
| 4.4   | Implementasi.....                     | 66        |
| 4.4.1   | Penyerahan Video .....                | 66        |
| 4.4.2   | Mengunggah Ikan ke Media Sosial ..... | 67        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>                      |                                       | <b>68</b> |
| 5.1   | Kesimpulan.....                       | 68        |
| 5.2   | Saran.....                            | 68        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                     |                                       | <b>69</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>                           |                                       | <b>73</b> |

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 2.1. Perbandingan Penelitian .....               | 8  |
| Tabel 2.2. Matriks Strategi SWOT .....                 | 31 |
| Tabel 2.3. Tabel Pembobotan Skor .....                 | 33 |
| Tabel 2.3. Kategori Skor Jawaban.....                  | 34 |
| Tabel 3.1. Kualitatif Matriks SWOT .....               | 41 |
| Tabel 3.2. Kebutuhan Hardware.....                     | 44 |
| Tabel 3.3. Kebutuhan Software .....                    | 45 |
| Tabel 3.4. Kebutuhan Brainware.....                    | 45 |
| Tabel 3.5. Rancangan Naskah.....                       | 47 |
| Tabel 3.6. Storyboard.....                             | 49 |
| Tabel 4.1. Pengambilan Gambar .....                    | 53 |
| Tabel 4.2. Kebutuhan Fungsional .....                  | 60 |
| Tabel 4.3. Kuesioner Aspek Multimedia.....             | 61 |
| Tabel 4.4. Kuesioner Aspek Informasi .....             | 63 |
| Tabel 4.5. Bobot Kuesioner.....                        | 64 |
| Tabel 4.6. Presentase Skor .....                       | 64 |
| Tabel 4.7. Perhitungan Kuesioner Aspek Tampilan .....  | 65 |
| Tabel 4.8. Perhitungan Kuesioner Aspek Informasi ..... | 66 |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2.1. Definisi Multimedia.....                   | 12 |
| Gambar 2.2. Elemen Multimedia.....                     | 13 |
| Gambar 2.3. Font.....                                  | 13 |
| Gambar 2.4. Gambar Liner Art .....                     | 14 |
| Gambar 2.5. Gelombang .....                            | 14 |
| Gambar 2.6. Animasi .....                              | 15 |
| Gambar 2.7. Sudut Pengambilan Gambar .....             | 20 |
| Gambar 2.8. Ukuran Gambar .....                        | 21 |
| Gambar 2.9. Zoom In dan Zoom Out.....                  | 24 |
| Gambar 2.10. Panning.....                              | 24 |
| Gambar 2.11. Tilting.....                              | 25 |
| Gambar 2.12. Dolly Shot .....                          | 25 |
| Gambar 2.13. Follow Shot.....                          | 26 |
| Gambar 2.14. Crane Shot .....                          | 26 |
| Gambar 3.1. Tampilan Facebook Jogjabackpacker.id ..... | 38 |
| Gambar 3.1. Tampilan Instagram Jogjabackpacker.id..... | 39 |
| Gambar 4.1. Hasil Perekaman Suara .....                | 56 |
| Gambar 4.2. Motion Logo Jogjabackpacker.id .....       | 56 |
| Gambar 4.3. Motion Detail Paket Wisata.....            | 57 |
| Gambar 4.4. New Project .....                          | 57 |
| Gambar 4.5. Tampilan File yang Telah Diimport.....     | 58 |
| Gambar 4.6. Tampilan Timeline .....                    | 58 |
| Gambar 4.7. Tampilan Rendering.....                    | 59 |
| Gambar 4.8. Penyerahan Video.....                      | 67 |
| Gambar 4.9. Mengunggah Video ke Instagram .....        | 67 |
| Gambar 4.10. Mengunggah Video ke Facebook.....         | 67 |

## INTISARI

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat telah membawa perubahan hampir di seluruh aspek kehidupan manusia. Dengan berkembangnya teknologi mempermudah manusia untuk menyampaikan informasi. Video merupakan salah satu bidang di multimedia yang mempermudah penyampaian informasi karena video memiliki kelebihan menarik indera dan menarik minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan sehingga seiring berkembangnya teknologi video juga banyak digunakan dalam media promosi.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video iklan Jogjabackpacker.id yang bergerak dalam bidang pariwisata, agar dapat dikenal masyarakat luas, yang nantinya bisa menjadi peluang bisnis bagi Jogjabackpacker.id. Metode analisis yang digunakan yaitu metode kualitatif dengan cara observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi, dan analisa SWOT.

Hasil akhir dari penelitian ini diharapkan agar masyarakat dapat lebih mudah dalam memilih jasa *trip organizer* saat berwisata di Yogyakarta dan mengetahui pengalaman apa yang akan didapatkan ketika berwisata secara visual walaupun belum pernah datang ke tempat tersebut sebelumnya

**Kata kunci:** Video Iklan, Jogjabackpacker.id

## ABSTRACT

The development of science and technology has brought changes to almost all aspects of human life. With the development of technology makes it easier for humans to deliver information. Video is one of the fields in multimedia that facilitates the delivery of information because video has the advantage of attracting the senses and attracting interest because it is a combination of sight, sound and movement so that along with the development of video technology it is also widely used in promotional media.

This research aims to produce video advertisements for Jogjabackpacker.id which is engaged in the tourism sector, so that it can be recognized by the wider community, which can later become a business opportunity for Jogjabackpacker.id. The analytical method used is a qualitative method by way of observation, interviews, questionnaires, documentation, and SWOT analysis.

The final results of this study are expected so that people can more easily choose trip organizer services when traveling in Yogyakarta and know what experience they will get when traveling visually even though they have never been to that place before.

**Keyword:** Video Advertisements, Jogjabackpacker.id