

**IMPLEMENTASI VIDEO IKLAN MENGGUNAKAN METODE
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA KEBABPAN**

SKRIPSI

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



disusun oleh

GUNAWAN WIBISONO

16.11.0189

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**IMPLEMENTASI VIDEO IKLAN MENGGUNAKAN METODE
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA KEBABPAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

GUNAWAN WIBISONO

16.11.0189

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI VIDEO IKLAN MENGGUNAKAN METODE LIVE
SHOOT DAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA
KEBABPAN**

yang disusun dan diajukan oleh

Gunawan Wibisono

16.11.0189

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Juni 2023

Dosen Pembimbing,



Eli Pujastuti, M.Kom

NIK. 190302227

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
IMPLEMENTASI VIDEO IKLAN MENGGUNAKAN METODE LIVE
SHOOT DAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA
KEBABPAN

yang disusun dan diajukan oleh

Gunawan Wibisono

16.11.0189

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Juni 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Eli Pujiastuti M.Kom
NIK. 190302227

Haryoko S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286

Ibnu Hadi Purwanto M.Kom
NIK. 190302390

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Juni 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 : Gunawan Wibisono
NIM : 16.11.0189

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI VIDEO IKLAN MENGGUNAKAN METODE LIVE SHOOT DAN MOTON GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA KEBABPAN

Dosen Pembimbing : Eli Pujastuti, 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, 19 Juni 2023

Yang Menyatakan,



Gunawan Wibisono

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas berkat dan rahmat yang telah diberikan kepada saya serta telah mengabulkan doa saya dapat mencapai apa yang saya raih hingga saat ini. Oleh karena itu dengan rasa syukur dan bangga saya ucapkan terimakasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan segala nikmat dan kasih sayangnya sampai sejauh ini.
2. Orang tua saya yang selalu mendoakan, menyemangati dan menjadi pendorong saya untuk segera menyelesaikan skripsi.
3. Diri saya sendiri, yang telah mampu bertahan dan pantang menyerah hingga dapat menyelesaikan studi dan mendapatkan gelar sarjana, walaupun dalam perjalanannya dari kuliah hingga skripsi banyak cobaan dan rintangan akhirnya diri ini mampu untuk melewati itu semua hingga pada titik ini.
4. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom. yang telah membimbing saya dari awal sampai akhir pembuatan skripsi.
5. Teman teman saya yang selalu memberikan ide, kritik, sana masukan baru untuk membantu saya.
6. Keluarga besar Kebabpan yang telah memberikan izin penelitian dan juga telah bersedia meluannngkan waktunya untuk memberikan arahann dan saran, sehingga dapat terselesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Implementasi Video Iklan Menggunakan Metode Live Shoot dan Motion Graphic pada Kebabpan.


Skripsi ini saya buat guna menyelesaikan studi jenjang Strata Satu (S1) pada program studi Informatika fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata satu dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer. Dengan selesainya skripsi ini maka pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih pada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom selaku Ketua Program Studi S1-Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat serta waktunya selama penulisan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta serta Staff dan Karyawan Univesitas Amikom Yogyakarta
6. Tenaga pengajar yang bersedia menjadi penyedia sumber data penelitian ini.
7. Ririn Irma Marlina dan Krisal Putra, yang sudah membantu selama pengambilan gambar dan juga perekaman narasi video.
8. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Allah memberikan balasan yang lebih kepada semua yang telah ikut membantu saya hingga menyelesaikan skripsi ini. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun diterima dengan

senang hati dan rasa terima kasih. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Semoga Allah SWT. memberikan balasan yang lebih kepada semua pihak yang telah ikut membantu saya menyelesaikan skripsi ini. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun diterima dengan senang hati dan rasa terima kasih. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi saya dan kita semua.

Yogyakarta, 15 Juni 2023



Penulis

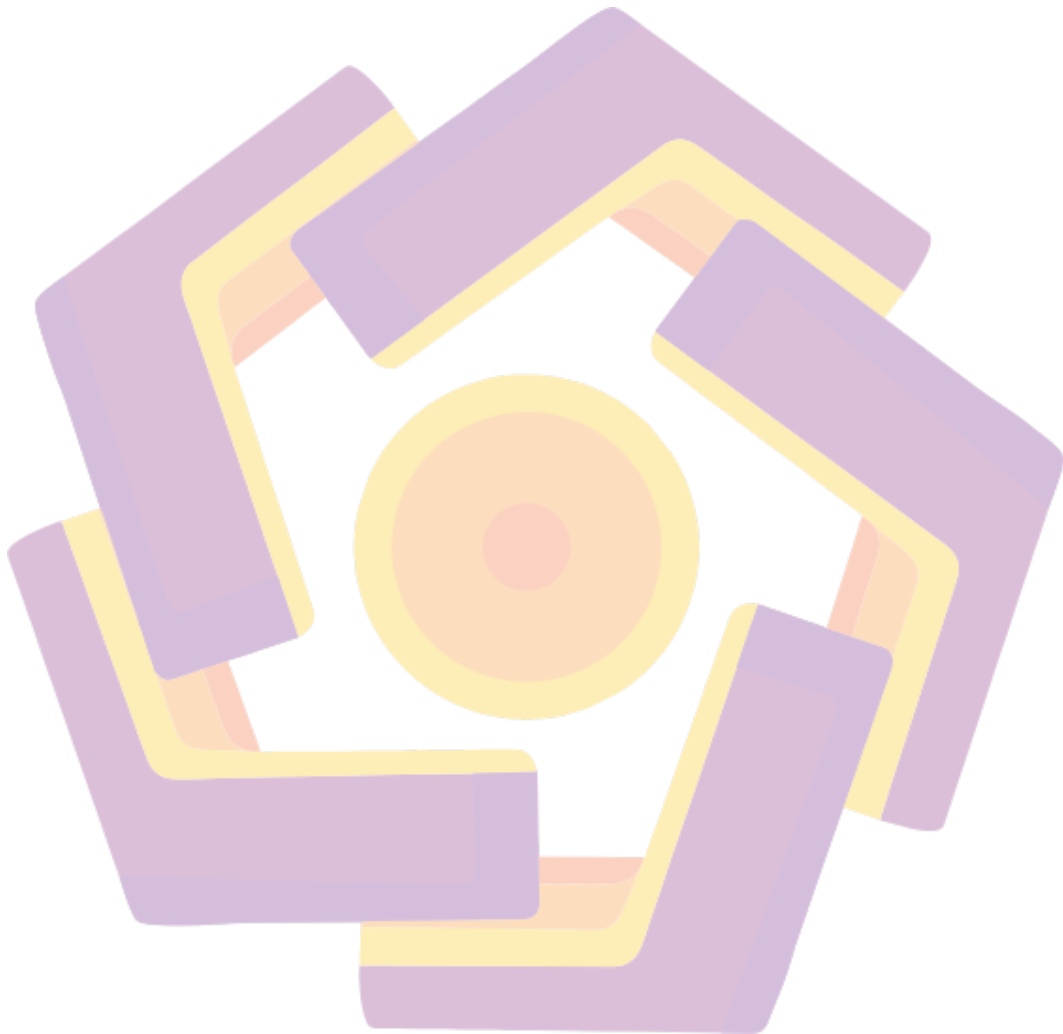


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iiiv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
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
1.5.1. Manfaat Bagi Peneliti.....	4
1.5.2. Manfaat Bagi Pihak Objek.....	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1. Metode Pengumpulan data.....	4
1.6.2 Metode Analisis	5
1.7 Metode Testing	6
1.8 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Studi Literatur	8
2.2 Dasar Teori	10
2.2.1 Definisi Video	10

2.2.2 Definisi Iklan.....	10
2.2.3 Definisi Media Promosi	11
2.2.4 Live Shoot	12
2.2.5 Motion Graphic	20
2.2.5 Analisi Kebutuhan.....	28
2.2.6 Metode Testing	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	30
3.1 Tinjauan Umum	30
3.1.1 Sekilas Keabpan.....	30
3.1.2 Struktur Organisasi	30
3.1.3 Logo Keabpan	30
3.2 Pengumpulan Data.....	31
3.2.1 Wawancara.....	31
3.2.2 Observasi.....	31
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	33
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	34
3.3.2 Analisis Kebutuhan non-Fungsional.....	34
3.3.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	35
3.4 Tahap Pra Produksi.....	36
3.3.1 Ide Cerita.....	36
3.3.2 Visualisasi dan Penulisan Script	37
3.3.3 Shot List	37
3.3.3 Storyboard	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Implementasi.....	42
4.1.1 Produksi	42
4.2.2 Paska Produksi	48
4.2 Pembahasan	55
4.2.1 Metode Testing	55
4.2.2 Implementasi.....	59
BAB V PENUTUP.....	60

5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	64



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	9
Tabel 3.1 Tabel <i>Hardware</i>	34
Tabel 3.2 Tabel <i>Software</i>	35
Tabel 3.3 Tabel <i>Brainware</i>	35
Tabel 3.4 Tabel Penulisan <i>Script</i>	37
Tabel 3.5 Tabel Shot List	38
Tabel 3.6 Tabel Detail Pengambilan	38
Tabel 3.7 Tabel Storyboard	39
Tabel 4.1 Tabel Hasil Script Breakdown	43
Tabel 4.2 Tabel Indikator	55
Tabel 4.3 Tabel bobot nilai	56
Tabel 4.4 Tabel Presentase Nilai	57
Tabel 4.5 Tabel Kuesioner Video Iklan Kebabpan	58

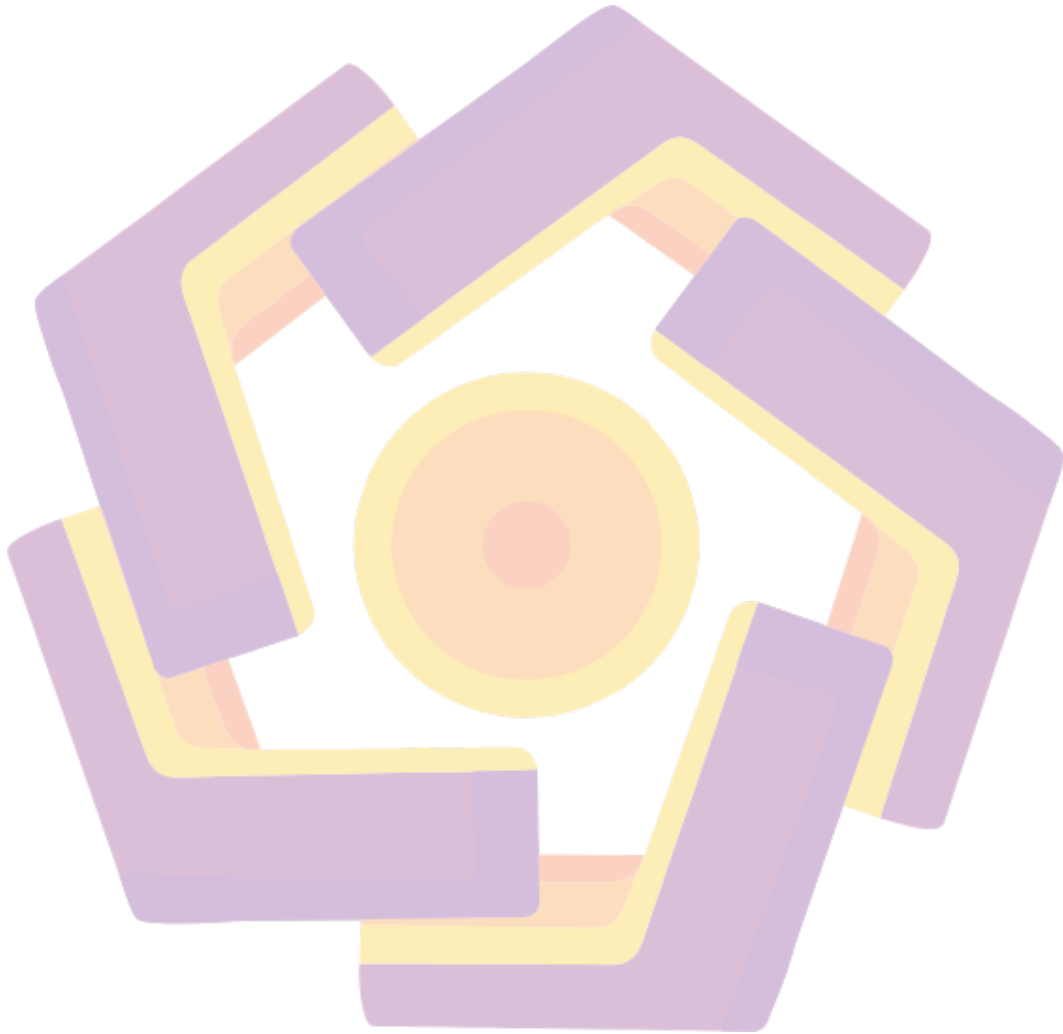
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Video	10
Gambar 2.2 Live Shoot	12
Gambar 2.3 Frog Kamera	13
Gambar 2.4 Eye Level Angle	13
Gambar 2.5 Low Angle	14
Gambar 2.6 Bird eye view	14
Gambar 2.7 High Angle	15
Gambar 2.8 Medium Shot	15
Gambar 2.9 Medium Long Shot	16
Gambar 2.10 Long Shot	16
Gambar 2.11 Extreme Long Shot	16
Gambar 2.12 Two Shot	17
Gambar 2.13 Close Up	17
Gambar 2.14 Medium Close Up	18
Gambar 2.15 Big Close Up	18
Gambar 2.16 Extreme Close Up	18
Gambar 2.17 Group Shot	19
Gambar 2.18 Walking Room	19
Gambar 2.19 <i>Squash & Stretch</i>	21
Gambar 2.20 <i>Anticipation</i>	22
Gambar 2.21 <i>Staging</i>	22
Gambar 2.22 <i>Staight ahead action & pose to Pose</i>	23
Gambar 2.23 Pose to Pose	23
Gambar 2.24 <i>Follow Thought & Overlapping Action</i>	24
Gambar 2.25 <i>Slow in dan Slow Out</i>	24
Gambar 2.26 Arcs	25
Gambar 2.27 <i>Secondary Action</i>	25
Gambar 2.28 <i>Timing</i>	26
Gambar 2.29 <i>Timing</i>	26

Gambar 2.30 <i>Exaggeration</i>	26
Gambar 2.31 Solid Drawing.....	27
Gambar 2.32 Solid Drawing.....	27
Gambar 2.33 Appeal.....	28
Gambar 3.1 Gambar Struktur Organisasi	30
Gambar 3.2 Gambar Logo Kebabpan	30
Gambar 3.3 Gambar Instagram Kebabpan	32
Gambar 3.4 Gambar Kebabpan ShopeeFood	32
Gambar 3.5 Gambar Kebabpan GrabFood	33
Gambar 3.6 Gambar Kebabpan GoFood	33
Gambar 4.1 Gambar Sony A7Rii	42
Gambar 4.2 Gambar Lensa sony.....	43
Gambar 4.3 Gambar <i>Menu Rectangle</i>	46
Gambar 4.4 Gambar Pembuatan Asset Testimoni.....	46
Gambar 4.5 Gambar iphone X	47
Gambar 4.6 Gambar <i>drag and drop file</i>	48
Gambar 4.7 Gambar Menu <i>DeNoise</i>	48
Gambar 4.8 Gambar <i>Compositing Main Project</i>	49
Gambar 4.9 Gambar <i>Import Composition</i>	49
Gambar 4.10 Gambar <i>Tools</i>	50
Gambar 4.11 Gambar <i>Diagram Value</i>	50
Gambar 4.12 Gambar <i>Import Asset</i>	51
Gambar 4.13 Gambar <i>Timeline Asset</i>	51
Gambar 4.14 Gambar <i>Razer Tools</i>	52
Gambar 4.15 Gambar <i>Trasisi</i>	52
Gambar 4.16 Gambar <i>Time Remapping</i>	53
Gambar 4.17 Gambar Sebelum <i>Color Correction</i>	53
Gambar 4.18 Gambar Setelah <i>Color Correction</i>	54
Gambar 4.19 Gambar <i>Rendering Adobe Media Encorder</i>	54
Gambar 4.20 Gambar <i>Rendering Adobe Premiere Pro 2022</i>	55
Gambar 4.21 Gambar Konten Instagram	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil obyek Penelitian	10
Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian	11



INTISARI

Kebabpan merupakan salah satu brand kuliner di Yogyakarta yang berdiri pada Desember 2020 hingga saat ini memiliki 4 cabang. Namun sejak berdiri, kebabpan hanya melakukan promosi berupa poster atau gambar di online pesan antar ataupun di sosial media Instagram. Untuk menghadapi persaingan yang kompetitif, perusahaan perlu menerapkan strategi pemasaran yang inovatif dan efektif seperti video iklan. Penggunaan metode live shoot dan motion graphic menjadikan video iklan menjadi menarik dan tidak membosankan. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Implementasi video iklan menggunakan metode live shoot dan motion graphic sebagai media promosi pada Kebabpan". Tujuan penelitian ini untuk memperkenalkan kebabpan ke masyarakat luas dan meningkatkan minat konsumen dalam penjualan produk. Dengan adanya video iklan kebabpan dengan menggabungkan metode live shoot dan motion graphic dapat memudahkan penyampaian informasi tentang Kebabpan kepada konsumen, dari hasil kuisioner diperoleh persentase sebesar 90% dan kemudian dipublikasikan di Instagram Kebabpan.id mendapatkan 376 penayangan.

Kata kunci: video iklan, live shoot, motion graphic, promosi.

ABSTRACT

Kebabpan is a culinary brand in Yogyakarta which was founded in December 2020 and currently has 4 branches. However, since its establishment, kebabpan has only carried out promotions in the form of posters or pictures on online delivery orders or on Instagram social media. To face competitive competition, companies need to implement innovative and effective marketing strategies such as advertising videos. The use of live shoot and motion graphic methods makes advertising videos interesting and not boring. Therefore the researchers conducted a study entitled "Implementation of video advertisements using the live shoot method and motion graphics as promotional media for Kebabpan". The purpose of this research is to introduce kebabpan to the wider community and increase consumer interest in product sales. With the existence of a kebabpan advertising video that combines the live shoot method and motion graphics, it can facilitate the delivery of information about Kebabpan to consumers. From the results of the questionnaire, a percentage of 90% was obtained and then published on Instagram Kebabpan.id getting 376 views.

Keyword: video iklan, live shoot, motion graphic, promosi.