

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN “GANTENG GANTENG SELULER”
SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN METODE
MOTION GRAPHIC DAN *LIVE SHOOT***

SKRIPSI

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



disusun oleh

AVISTA DRAJAT SAPUTRA

16.12.9686

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN “GANTENG GANTENG SELULER”
SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN METODE
MOTION GRAPHIC DAN *LIVE SHOOT***

SKRIPSI

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



disusun oleh

AVISTA DRAJAT SAPUTRA

16.12.9686

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO IKLAN “GANTENG GANTENG SELULER”

SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN METODE

MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT

yang disusun dan diajukan oleh

Avista Drajat Saputra

16.12.9686

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Juni 2023

Dosen Pembimbing,



Ria Andriani, M.Kom

NIK. 190302458

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO IKLAN “GANTENG GANTENG SELULER”
SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN METODE
MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT

yang disusun dan diajukan oleh

Avista Drajat Saputra

16.12.9686

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Juni 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Nuraminudin, M.Kom
NIK. 190302408

Anggit Ferdita Nugraha, S.T., M.Eng
NIK. 190302480

Ria Andriani, M.Kom
NIK. 190302458

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 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 : Avista Drajat Saputra
NIM : 16.12.9686

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembuatan Video Iklan “Ganteng Ganteng Seluler” Sebagai Media Promosi 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, 26 Juni 2023

Yang Menyatakan,



Avista Drajat Saputra

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Terimakasih atas karunia -Nya lah penulis dapat menyelesaikan Tugas Skripsi yang berjudul “Pembuatan Video Iklan Ganteng Ganteng Seluler Sebagai Media Promosi Menggunakan Metode *Motion graphic* dan *Live shoot*”. karya ini dapat terselesaikan dan saya persembahkan untuk:

1. Orang tua dan keluarga yang selalu membantu dalam doa dan semangat.
2. Dosen pembimbing saya, Ibu Ria Andriani M.Kom. atas segala arahan dan bimbingan yang telah diberikan..
3. Owner Ganteng Ganteng Seluler Bapak Difha Aulia Lutfi yang bersedia menjadikan tempat usahanya sebagai objek penelitian ini.
4. Rekan-rekan Program Studi S1 Sistem Informasi 2016 yang sudah banyak memberikan masukan dan pengalaman.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan berhasil tanpa bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak yang telah berpartisipasi dalam penyusunan skripsi ini. Untuk itu dengan kerendahan hati saya mengucapkan terimakasih kepadasesemua ihak, khususnya yang terhormat:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Hanif Al-Fatta, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan izin menyusun skripsi.
3. Ria Andriani, M.Kom., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, dukungan, dan arahan yang sangat membantu dalam penuisan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dari awal perkuliahan hingga selesai.
5. Bapak Difha Aulia Lutfi, selaku Owner Ganteng Ganteng Seluler yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di Toko Ganteng Ganteng Seluler.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Semua ini karena keterbatasan saya baik pengetahuan maupun pengalaman. Oleh karena itu, segala saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan.

Yogyakarta, 26 Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PEGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II.....	5
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 Landasan Teori	12
2.2.1 Definisi Multimedia	12
2.2.2 Elemen Multimedia.....	12
2.3 <i>Motion graphic</i>	13

2.3.1 Definisi <i>Motion graphic</i>	13
2.3.2 Elemen <i>Motion graphic</i>	14
2.3.3 Pertimbangan <i>Motion graphic</i>	15
2.4 Live Shot	16
2.4.1 Angle Kamera	16
2.4.2 Bidikan Kamera	17
2.4.3 Pergerakan Kamera	18
2.5 Promosi.....	19
2.5.1 Tujuan Promosi	19
2.6 Iklan.....	19
2.6.1 Definisi Iklan.....	19
2.6.2 Fungsi dan Tujuan Iklan.....	20
2.7 Video	21
2.7.1 Konsep Dasar Video	21
2.7.2 Kategori Video	21
1. Video Analog	21
2. Video Digital.....	22
2.8 Proses Produksi	22
2.8.1 Tahap Pra Produksi	22
2.8.2 Tahap Produksi	23
2.8.3 Tahap Pasca Produksi	23
2.9 Tahapan Analisis	23
2.9.1 Analisis Kebutuhan	23
2.9.2 Analisis Data	24
2.10 Pengujian	26

BAB III	27
3.1 Objek Penelitian	27
3.1.1 Profil Umum Ganteng Ganteng Seluler	27
3.1.2 Logo Ganteng Ganteng Seluler	27
3.1.3 Lokasi Ganteng Ganteng Seluler	28
3.2 Alur Penelitian	28
3.3 Pengumpulan Data	29
3.3.1 Metode Observasi	29
3.3.2 Wawancara	30
3.3.3 Skenario Pengujian Pengumpulan Data	31
3.4 Analisis Masalah	31
3.4.1 Permasalahan yang Dihadapi	31
3.4.2 Solusi yang Ditawarkan	31
3.4.3 Kesimpulan	32
3.5 Analisis Kebutuhan	32
3.5.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	32
3.5.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	32
3.6 Tahap Pra Produksi	34
3.6.1 Perancangan Ide dan Konsep	34
3.6.2 Perancangan <i>Storyboard</i>	34
BAB IV	38
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Tahap Produksi	38
4.1.1 Pengambilan gambar/video (<i>Live Shoot</i>)	38
4.1.2 Pemilihan Gambar Video	38
4.1.3 Pengambilan Suara	38

4.1.4 Pembuatan <i>Motion graphic</i> Denah lokasi.....	39
4.2 Tahap Pasca Produksi.....	40
4.2.1 Proses <i>Editing</i>	40
4.2.2 <i>Compositing</i>	41
4.2.3 <i>Review Editing</i> (Evaluasi).....	42
4.2.4 <i>Rendering</i>	42
4.3 Pengujian	43
4.3.1 <i>Alpha Testing</i>	43
4.3.2 Beta Testing	44
4.4 Penyerahan	45
4.5 Hasil <i>Insight Reel</i>	46
4.6 Hasil Penjualan.....	46
4.7 Hasil Kuesioner	47
4.7.1 Penilaian Hasil Kuesioner.....	48
4.7.2 Nilai Interval	49
Tabel 4.9 Kategori Skor Jawaban.....	49
BAB V.....	51
1.1 Kesimpulan.....	51
1.2 Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA	52
LAMPIRAN.....	54

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Keaslian Penelitian	8
Tabel 2.2. Kategori Skor Jawaban	24
Tabel 3.1. Perancangan <i>Storyboard</i>	32
Tabel 4.1. <i>Alpha Testing</i>	39
Tabel 4.2. <i>Beta Testing</i>	40
Tabel 4.3. Hasil Penjualan Sebelum Penelitian	42
Tabel 4.4. Hasil Penjualan Sesudah Penelitian	43
Tabel 4.5. Rumus Perhitungan Penjualan	43
Tabel 4.6. Hasil Perhitungan Penjualan	43
Tabel 4.7. Kuesioner Video Iklan	44
Tabel 4.8. Tingkatan Skor Penilaian	44
Tabel 4.9. Kategori Skor Jawaban	45

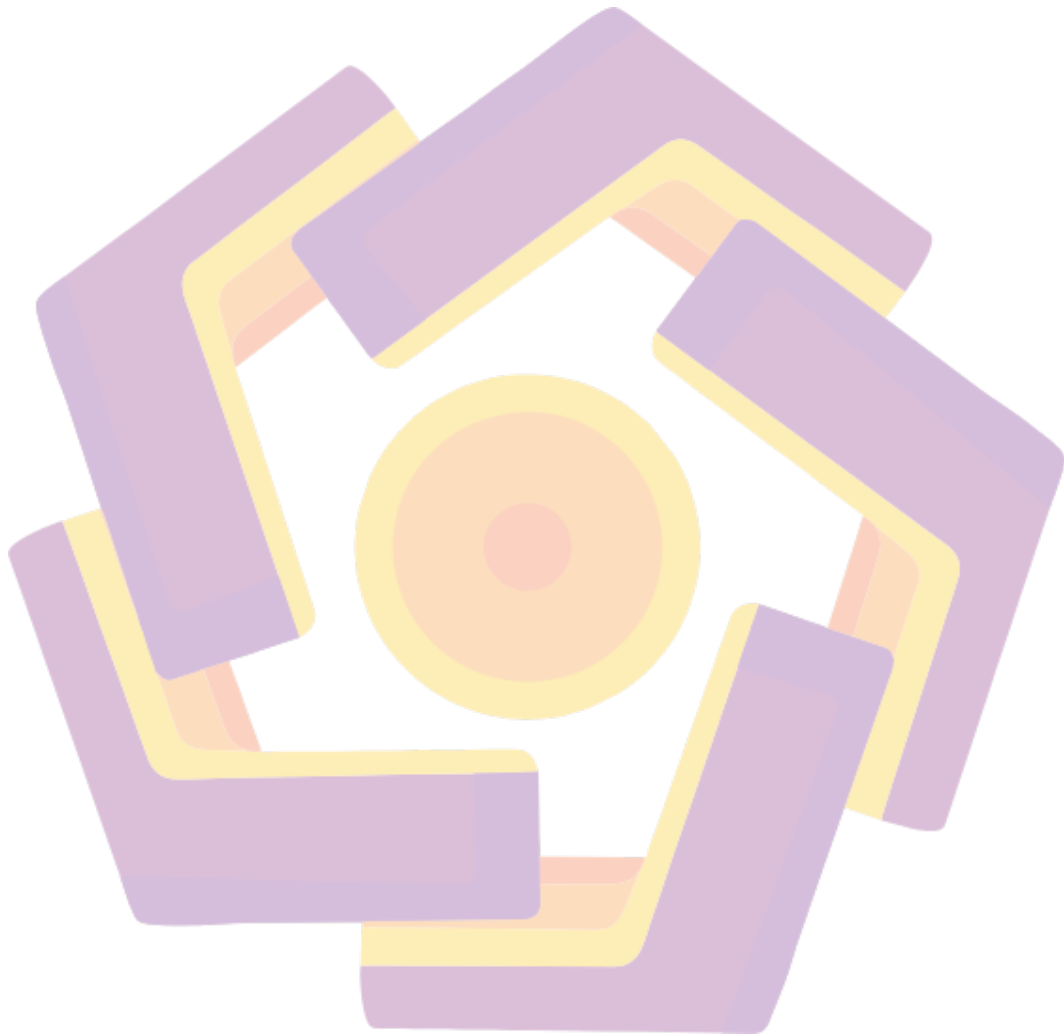
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Elemen Multimedia	10
Gambar 3.1. Produk Ganteng Ganteng Seluler	25
Gambar 3.2. Logo Ganteng Ganteng Seluler	26
Gambar 3.3. Lokasi Cabang Ganteng Ganteng Seluler	26
Gambar 3.4. Alur Pelaksanaan Penelitian	27
Gambar 3.5. Instagram Cabang Ganteng Ganteng Seluler	28
Gambar 4.1. Pembuatan Motion graphic Denah lokasi	35
Gambar 4.2. Proses Editing	37
Gambar 4.3. Compositing	38
Gambar 4.4. Proses Rendering	39
Gambar 4.5. Penyerahan	41
Gambar 4.6. Hasil Insight Reel	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Kuesioner

50



INTISARI

Ganteng Ganteng Seluler adalah toko seluler yang menjual berbagai macam jenis paket data internet, pengisian pulsa dan aksesoris ponsel (charger, casing ponsel, tempered glass ,dll). Ganteng Ganteng Seluler saat ini memiliki 9 cabang yang tersebar di wilayah Sleman Yogyakarta, dan yang akan menjadi pusat penelitian saya adalah di cabang yang paling baru karena belum banyak di kenal oleh para pelanggannya yaitu di toko Ganteng Ganteng Seluler cabang ke 9 yang berada di jalan Candi Gebang, Jetis, Wedomartani, Kec. Ngemplak, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Media promosi yang digunakan oleh Ganteng Ganteng Seluler masih sering menggunakan Foto, dan Gambar. Promosi menggunakan foto, dan gambar masih kurang untuk menyampaikan informasi secara lebih rinci terhadap produk.

Video Iklan adalah salah satu media promosi yang dapat digunakan sebagai untuk memperkenalkan Ganteng Ganteng Seluler kepada masyarakat secara lebih luas. Dalam pembuatan video iklan ini menggunakan teknik *Live Shot*, dan *Motion graphic*.

Kata Kunci : Iklan, Media Promosi, Ganteng Ganteng Seluler.

ABSTRACT

Ganteng Ganteng Seluler is a cellular shop that sells various types of internet data packages, top-ups and mobile phone accessories (chargers, cell phone cases, tempered glass, etc.). Ganteng Ganteng Seluler currently has 9 branches spread across the Sleman area of Yogyakarta, and what will be the center of my research is the newest branch because it is not widely known by its customers, namely the 9th branch of the Ganteng Ganteng Seluler store which is on Candi Gebang Road , Jetis, Wedomartani, Sleman Regency, Special Region of Yogyakarta.

The promotional media used by Ganteng Ganteng Seluler still often uses photos and images. Promotions use photos, and images are still lacking to convey more detailed information about the product.

Video Advertising is one of the promotional media that can be used to introduce Cellular Handsome Handsome to the wider community. In making this ad video using Live Shot and Motion graphic techniques.

Keywords : *Promotional Media, Video, Advertising.*