

**PEMBUATAN IKLAN OTW SUSHI JOGJA DENGAN TEKNIK  
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**M DENNY PRAYOGA**

**18.12.0643**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PEMBUATAN IKLAN OTW SUSHI JOGJA DENGAN TEKNIK LIVE  
SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**M DENNY PRAYOGA**

**18.12.0643**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN IKLAN OTW SUSHI JOGJA DENGAN TEKNIK  
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

**M Denny Prayoga**

**18.12.0643**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 10 Agustus 2023

**Dosen Pembimbing,**

  
**Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom**  
**NIK. 190302427**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN IKLAN OTW SUSHI JOGJA DENGAN TEKNIK**  
**LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

**M Denny Prayoga**

**18.12.0643**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 10 Agustus 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Bayu Setiaji, M.Kom**  
**NIK. 190302216**

**Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom**  
**NIK. 190302427**

**Firman Asharudin, M.Kom**  
**NIK. 190302315**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 10 Agustus 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 : M Denny Prayoga  
NIM : 18.12.0643

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Pembuatan Iklan Otw Sushi Jogja dengan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic**

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria, S.Kom., 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, 10 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



M Denny Prayoga

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya Persembahkan Skripsi ini Untuk Yang Selalu Bertanya:

“kapan skripsimu selesai?”

Terlambat lulus atau lulus tidak tepat waktu bukanlah sebuah kejahatan, bukan pula sebuah aib. Alangkah kerdilnya jika mengukur kecerdasan seseorang hanya dari siapa yang paling cepat lulus. Bukankah sebaik-baiknya skripsi adalah skripsi yang selesai?

Karena mungkin ada suatu hal dibalik terlambatnya mereka lulus, dan percayalah, alasan saya disini merupakan alasan yang sepenuhnya baik.

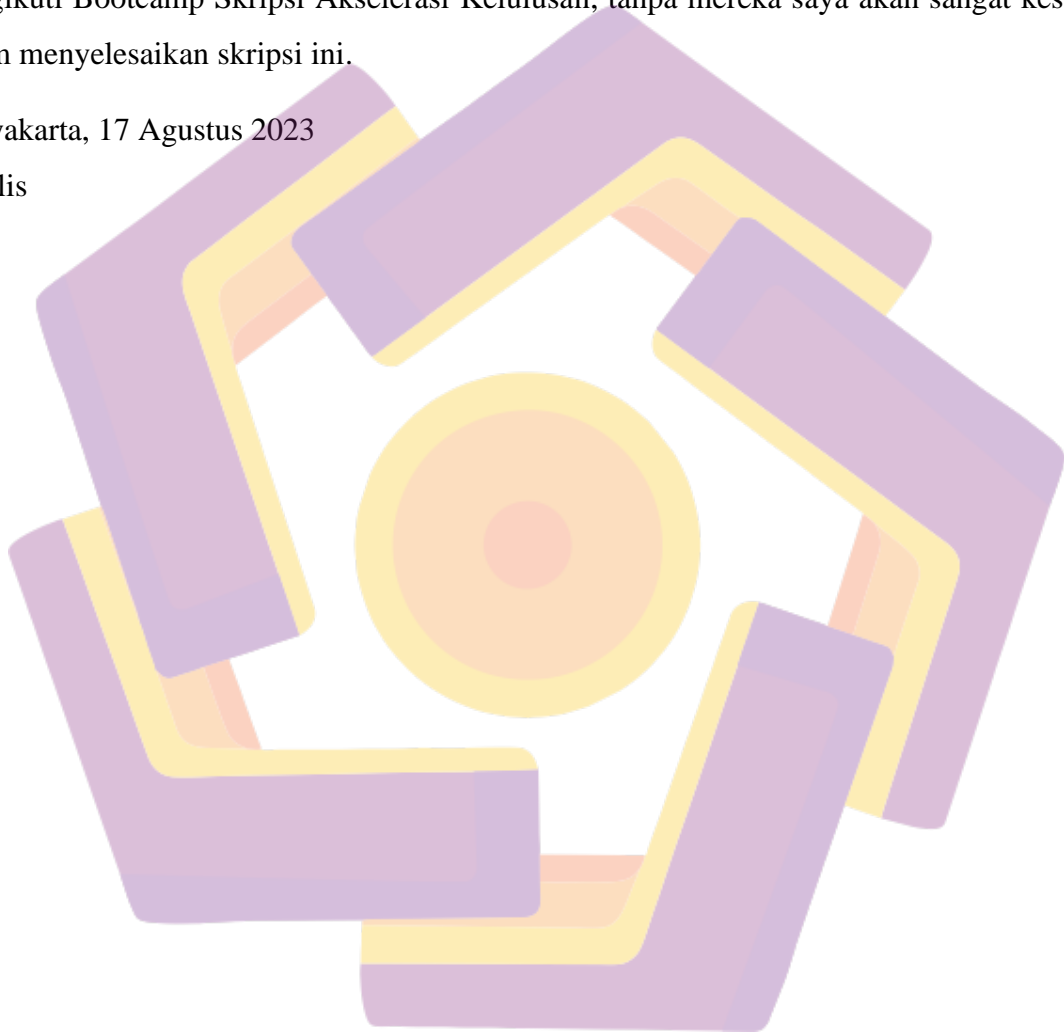


## **KATA PENGANTAR**

Puji Syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Saya juga sangat berterima kasih kepada kedua orang tua saya yang selalu memberikan doa, semangat dan telah membiayai pendidikan saya sampai saat ini. Saya juga berterima kasih kepada pak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing saya dan juga para Mentor saya sewaktu mengikuti Bootcamp Skripsi Akselerasi Kelulusan, tanpa mereka saya akan sangat kesulitan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Yogyakarta, 17 Agustus 2023

Penulis



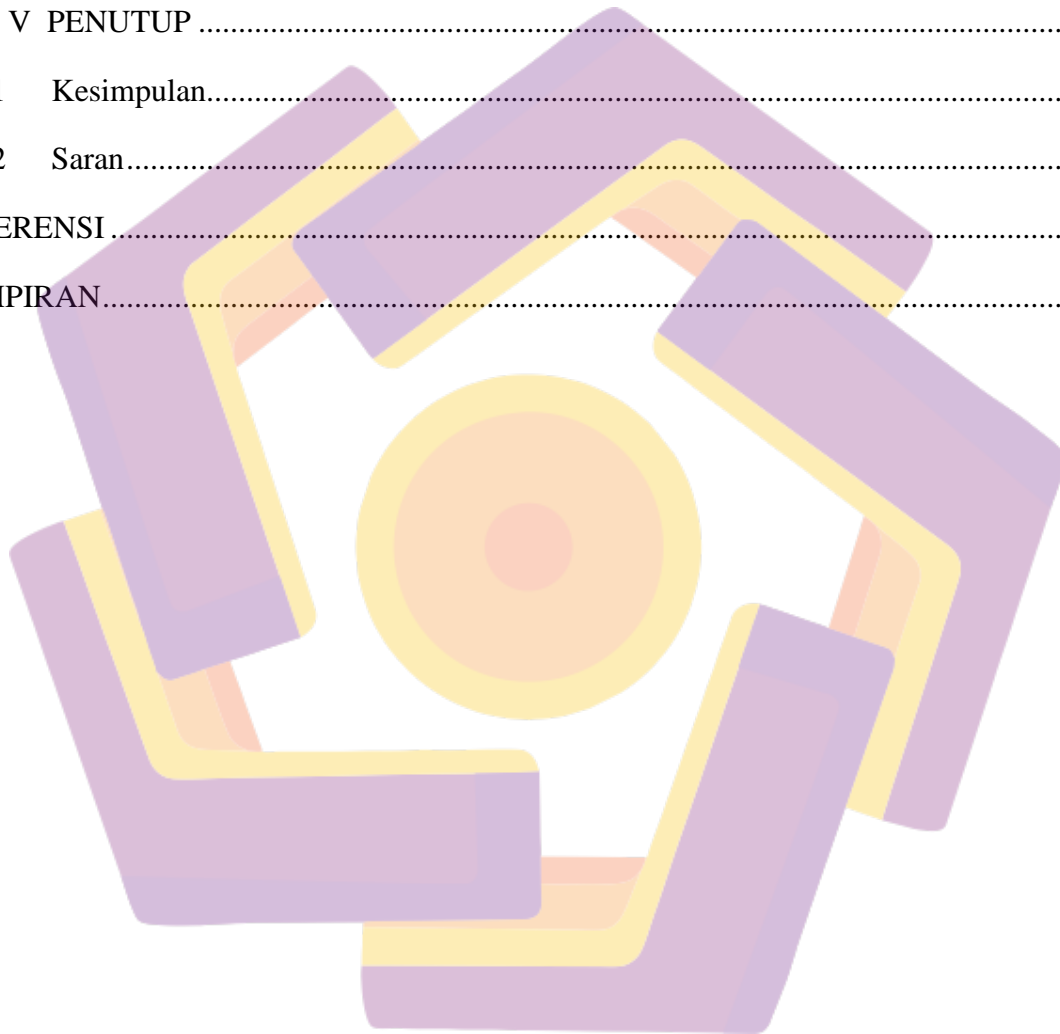
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI .....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
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.....	3
1.5.1 Untuk Peneliti .....	3
1.5.2 Untuk Akademik.....	3
1.5.3 Untuk OTW Sushi Jogja .....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1 Studi Literatur .....	5
2.2 Dasar Teori.....	8



2.2.1	Iklan .....	8
2.2.2	Jenis-jenis Iklan Berdasarkan Tujuan .....	9
2.2.3	Video.....	12
2.3	Konsep Dasar Multimedia.....	13
2.3.1	Teknik Pengambilan Gambar .....	14
2.3.2	Ukuran Gambar ( <i>Frame Size</i> ).....	16
2.3.3	Gerakan Kamera .....	16
2.3	Analisis.....	17
2.3.1	Analisis Kebutuhan Sistem .....	17
2.3.2	Jenis Kebutuhan Sistem .....	18
2.4	Memproduksi Iklan .....	19
2.4.1	Tahap Pra Produksi .....	19
2.4.2	Tahap Produksi .....	19
2.4.3	Tahap Pasca Produksi .....	20
2.4.4	Kuesioner .....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>22</b>
3.1	Objek Penelitian .....	22
3.2	Alur Penelitian.....	22
3.3	Alat dan Bahan .....	23
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	23
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	23
3.3.3	Kebutuhan Pengguna ( <i>Brainware</i> ) .....	24
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>25</b>
4.1	Pengumpulan Data .....	25
4.1.1	Studi Literatur .....	25
4.1.2	Hasil Observasi .....	25
4.2	Memproduksi Iklan .....	26

4.2.1	Pra Produksi .....	26
4.2.2	Produksi .....	30
4.2.3	Pasca Produksi .....	33
4.3	Evaluasi .....	39
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir .....	39
4.3.2	Kuesioner .....	42
BAB V PENUTUP .....		45
5.1	Kesimpulan.....	45
5.2	Saran.....	45
REFERENSI .....		46
LAMPIRAN.....		48



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian .....	6
Tabel 3.1 Peralatan Syuting .....	23
Tabel 3.2 Peralatan Editing.....	23
Tabel 3.3 Software Editing .....	23
Tabel 3.4 Perekrutan Kru .....	24
Tabel 4.1 Hasil Observasi.....	25
Tabel 4.2 Storyboard.....	26
Tabel 4.3 Penyesuaian pengambilan footage pada storyboard .....	30
Tabel 4.4 Evaluasi Kebutuhan Fungsional .....	39
Tabel 4.5 Kuesioner.....	42
Tabel 4.6 Kategori Skor/Bobot Kuesioner.....	43
Tabel 4.7 Interval.....	43
Tabel 4.8 Perhitungan Angket .....	44

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Iklan Informatif – Pizza Hut .....	9
Gambar 2.2 Iklan Persuasif – Yakult .....	10
Gambar 2.3 Iklan Pengingat – Iklan Layanan Masyarakat .....	10
Gambar 2.4 Iklan Penambah Nilai – Minuman Kratindeng .....	11
Gambar 2.5 Iklan Bantuan Aktivitas – Gotong Royong .....	11
Gambar 2.6 Low Angel .....	14
Gambar 2.7 High Angel .....	15
Gambar 2.8 Eye Level .....	15
Gambar 2.9 Bird Eye .....	16
Gambar 3.1 Alur Penelitian .....	22
Gambar 4.1 Memilih Footage Video .....	33
Gambar 4.2 Memotong Footage Video .....	34
Gambar 4.3 Efek Video .....	35
Gambar 4.4 Menambah subtitle .....	36
Gambar 4.5 Menambah Efek Motion Graphic .....	37
Gambar 4.6 Logo Mitra .....	37
Gambar 4.7 Sound .....	38
Gambar 4.8 Proses rendering .....	39

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penerimaan dari Objek.....	48
--	----



## INTISARI

Iklan merupakan media yang dipakai Perusahaan dengan tujuan meningkatkan, membujuk dan memberi informasi, selain itu iklan sebagai sarana memperkenalkan produknya kepada konsumen atau Masyarakat. Salah satu Teknik yang sering dipakai dalam pembuatan iklan yaitu live shoot dan motion graphic. Motion graphic ini merupakan cabang ilmu desain grafis yang biasanya menggabungkan teks, warna, grafik, dan gerakan untuk menghasilkan suatu video yang menarik.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah iklan dari kedai OTW sushi jogja yang bergerak di bidang kuliner dan memperkenalkan beberapa menu sushi, agar dapat dikenal Masyarakat luas. Untuk metode analisis yang digunakan adalah metode kualitatif dengan cara melakukan observasi, analisis, dan mengumpulkan data kuesioner dengan mengajukan lima pertanyaan kepada responden, kemudian dihitung menggunakan teori skala likert.

Hasil penelitian ini berupa video iklan yang menunjukkan bahwa dengan menggunakan Teknik live shoot dan motion graphic sangat mendukung untuk membuat sebuah video iklan yang menarik. Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh responden pada saat mengisi kuesioner, didapatkan bahwa semua poin telah terpenuhi, dengan aspek mencapai 91,1% yang tergolong dalam kategori sangat baik.

**Kata kunci:** *iklan, motion graphic, video, live shoot*

## ABSTRACT

*Advertising is a medium used by the Company with the aim of improving, persuading and informing, in addition to advertising as a means of introducing its products to consumers or the public. One technique that is often used in making advertisements is live shoot and motion graphic. Motion graphics is a branch of graphic design that usually combines text, color, graphics, and movement to produce an attractive video.*

*This research aims to make an advertisement from the OTW sushi shop in Jogja which is engaged in culinary and introduce several sushi menus, so that they can be known to the wider community. The analysis method used is a qualitative method by making observations, analysis, and collecting questionnaire data by asking five questions to respondents, then calculated using Likert scale theory.*

*The results of this study are in the form of video advertisements that show that using live shoot and motion graphic techniques is very supportive to create an attractive video ad. Based on the assessment given by respondents when filling out the questionnaire, it was found that all points had been met, with aspects reaching 91.1% which were classified as very good.*

**Keywords:** *advertisement, motion graphic, video, live shoot*