

**PEMBUATAN IKLAN BOBAHO SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN  
MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**HENDRA BANI SIMANJUNTAK**

**18.11.2424**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PEMBUATAN IKLAN BOBAHO SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN  
MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**HENDRA BANI SIMANJUNTAK**

**18.11.2424**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN IKLAN BOBAHO SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN  
MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

**HENDRA BANI SIMANJUNTAK**

**18.11.2424**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 15 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,



**Agus Fatkhurohman, M.Kom**

**NIK. 190302249**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN IKLAN BOBAHO SEBAGAI MEDIA PROMOSI**  
**DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN**  
**MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh  
**HENDRA BANI SIMANJUNTAK**  
**18.11.2424**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 Agustus 2023

**Susunan Dewan Penguji**

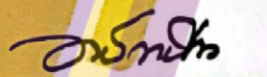
**Nama Penguji**

**Alfie Nur Rahmi, M.Kom**  
**NIK. 190302240**

**Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom**  
**NIK. 190302281**

**Windha Mega Pradnya D, M.Kom**  
**NIK. 190302185**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 15 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 : **Hendra Bani Simanjuntak**  
NIM : **18.11.2424**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Pembuatan Iklan Bobaho Sebagai Media Promosi dengan menggunakan Teknik Live Shoot Dan Moions Graphic**

Dosen Pembimbing : **Agus Fatkhurohman, 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, 15 Agustus 2023

Yang Menyatakan,

  
Hendra Bani Simanjuntak

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*In that I command thee this day to love the Lord thy God, to walk in his ways,  
and to keep his commandments and his statutes and his judgments,  
that thou mayest live and multiply: and the Lord thy God shall  
bless thee in the land whither thou goest to possess it.*

*DEUTERONOMY 30 : 16 (KJV)*

Skripsi ini saya persembahkan untuk

Tuhan Yesus Kristus yang sudah merencanakan kebaikan dalam hidup saya sehingga saya masih bisa kuliah dan masih bisa merasakan kebaikannya setiap saat.

Untuk Mamah dan Papah yang saya sangat cintai, yang sudah merawat saya, yang sudah membiayai saya selama kuliah, yang memberikan doa, kasih sayang dan semangat serta motivasi yang terbaik untuk saya.

Untuk keluarga kedua Atma Troopers Community terima kasih untuk kehadiran kalian di hidup saya yang selalu memberikan doa, tolongan, selalu membantu, selalu ada dan bersama, juga untuk waktu, pikiran dan tenaga yang kalian berikan untuk saya.

Untuk Teman-Teman yang selalu suport terima kasih atas dukungan kalian Josua, Erwin, Nuryono, dan Teman Teman Kost semoga kedepannya bisa maju jaya lancar.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Alloh SWT, Dzat yang telah memberikan segenap rahmat, karunia serta hidayah-Nya, khususnya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang selalu diharapkan syafaatnya di hari akhir nanti, tak lupa kepada keluarga dan para sahabat atau orang-orang mengikuti jejaknya.

Sehubungan dengan selesainya skripsi ini, dengan rendah hati penulis hanya bisa mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu, baik berupa moril maupun materil, terutama kepada :

1. Tuhan yang selalu setia memberikan petunjuk dan memberikan jalan terang pada saat genting dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak M. Suyanto, Prof., Dr., M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Fatkhurohman, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan bagi penulis serta telah sabar membimbing dalam pembuatan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu penulis yang selalu setia mendo'akan, mendukung, menyemangati sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
5. Para Dosen dan Staff Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membantu memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman selama masa perkuliahan.

Penulis berharap semoga jasa kebaikan mereka diterima Allah SWT, dan dicatat sebagai amal shaleh.

Lebih dari itu, penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat baik bagi penulis maupun bagi semua pihak yang membutuhkannya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan demi sempurnanya skripsi ini.





## DAFTAR ISI

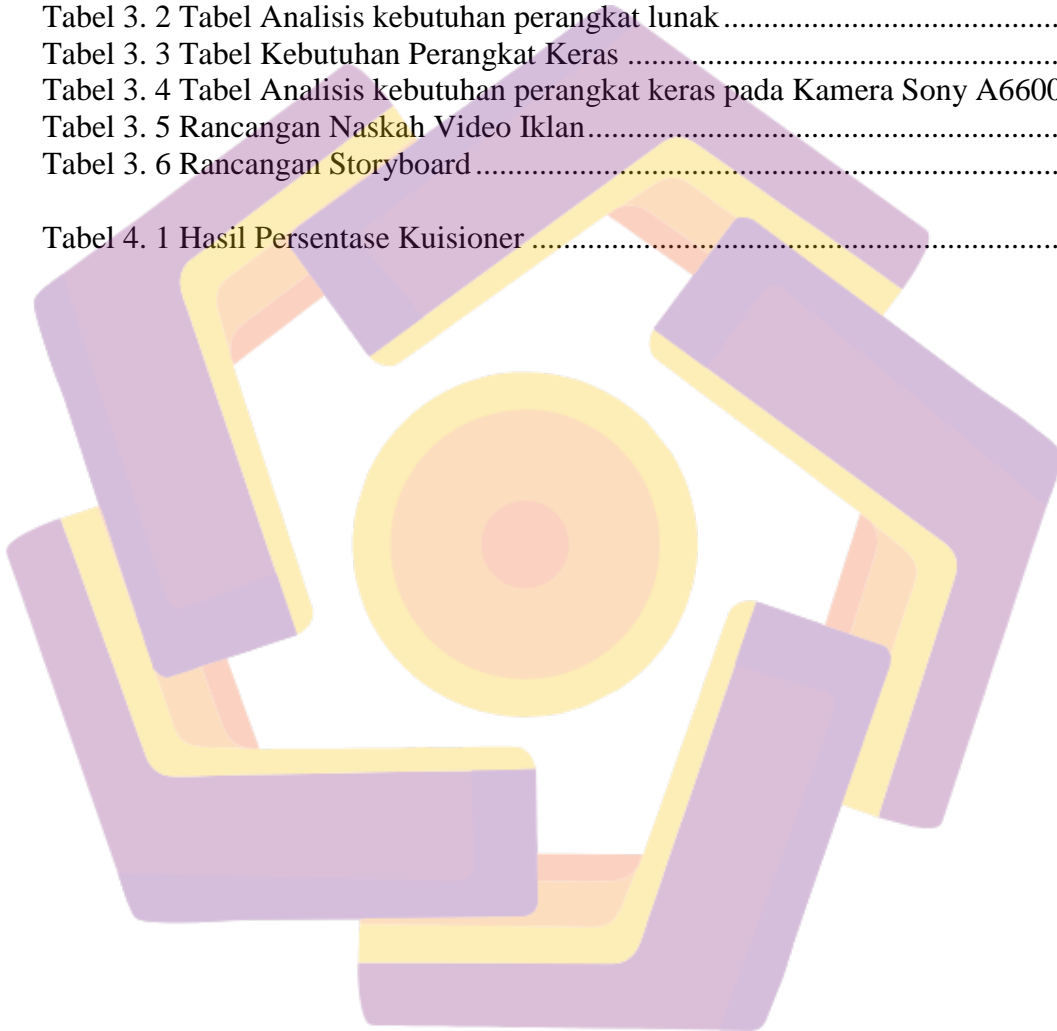
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
INTISARI .....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	2
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>4</b>
2.1 Studi Literatur .....	4
2.2 Multimedia.....	8
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	8
2.2.2 Jenis – Jenis Multimedia.....	8
2.2.3 Element Multimedia.....	8
2.3 Animasi.....	9
2.3.1 Jenis Animasi .....	9
2.4 Konsep Teknik Motion Graphic .....	11
2.4.1 Motion Graphic .....	11
2.4.2 Sejarah Motion Graphic .....	12

2.4.3	Konsep Dasar Teknik Motion Graphic .....	12
2.5	Konsep Teknik Live Shoot .....	13
2.5.1	Pengertian Live Shoot .....	13
2.5.2	Teknik Pengambilan Gambar.....	13
2.6	Teori Analisis SWOT .....	21
2.6.1	Kekuatan ( <i>Strength</i> ) .....	21
2.6.2	Kelemahan( <i>Weakness</i> ) .....	22
2.6.3	Peluang ( <i>Opportunity</i> ) .....	22
2.6.4	Ancaman ( <i>Threats</i> ) .....	22
2.6.5	Matriks SWOT.....	23
Tabel 2.2	Matriks SWOT .....	23
2.5	Teori Analisis Kebutuhan Sistem .....	24
2.1.1	Kebutuhan Fungsional .....	24
2.1.2	Kebutuhan Non-Fungsional .....	24
2.1.3	Teori Kuisioner .....	24
2.1.4	Skala Likert.....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>27</b>
3.1	Profil Umum Perusahaan .....	27
3.1.1	Visi dan Misi.....	27
3.1.2	Logo.....	28
3.2	Alur Penelitian .....	29
3.3	Pengumpulan Data.....	29
3.3.1	Metode Wawancara.....	29
3.3.2	Metode Observasi .....	30
3.4	Analisa Masalah.....	30
3.4.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	31
3.4.2	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	31
3.4.3	Analisa Kebutuhan Non-Fungsional.....	32
3.5	Pra Produksi .....	33
3.5.1	Prancangan Konsep.....	33

3.5.2 Prancangan Naskah .....	33
3.6 Perancangan Storyboard .....	34
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>37</b>
4.1 Produksi.....	37
4.1.1 Pembuatan Motion Graphic .....	37
4.1.2 Import Asset.....	38
4.1.3 Penganimasian teksture.....	38
4.1.4 Penggunaan Easy Ease.....	39
4.1.5 Pembuatan Suara Narasi dan Editing Backsound.....	39
4.1.6 Pemilihan Backsound.....	40
4.2 Pasca Produksi.....	40
4.2.1 Editing Video .....	40
4.2.2 Pengimportan File .....	41
4.2.3 Penyatuan Video, Backsound, dan VoiceOver .....	41
4.2.4 Rendering .....	42
4.3 Pembahasan .....	44
4.4 Testing .....	44
4.4.1 Hasil Kuisisioner .....	44
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>48</b>
5.1 Kesimpulan .....	48
5.2 Saran .....	48
<b>REFERENSI .....</b>	<b>50</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan Literatur .....	5
Tabel 2. 2 Matriks SWOT .....	23
Tabel 3. 1 Analisa SWOT .....	30
Tabel 3. 2 Tabel Analisis kebutuhan perangkat lunak .....	32
Tabel 3. 3 Tabel Kebutuhan Perangkat Keras .....	32
Tabel 3. 4 Tabel Analisis kebutuhan perangkat keras pada Kamera Sony A6600 .....	32
Tabel 3. 5 Rancangan Naskah Video Iklan .....	33
Tabel 3. 6 Rancangan Storyboard .....	34
Tabel 4. 1 Hasil Persentase Kuisisioner .....	44



## DAFTAR GAMBAR

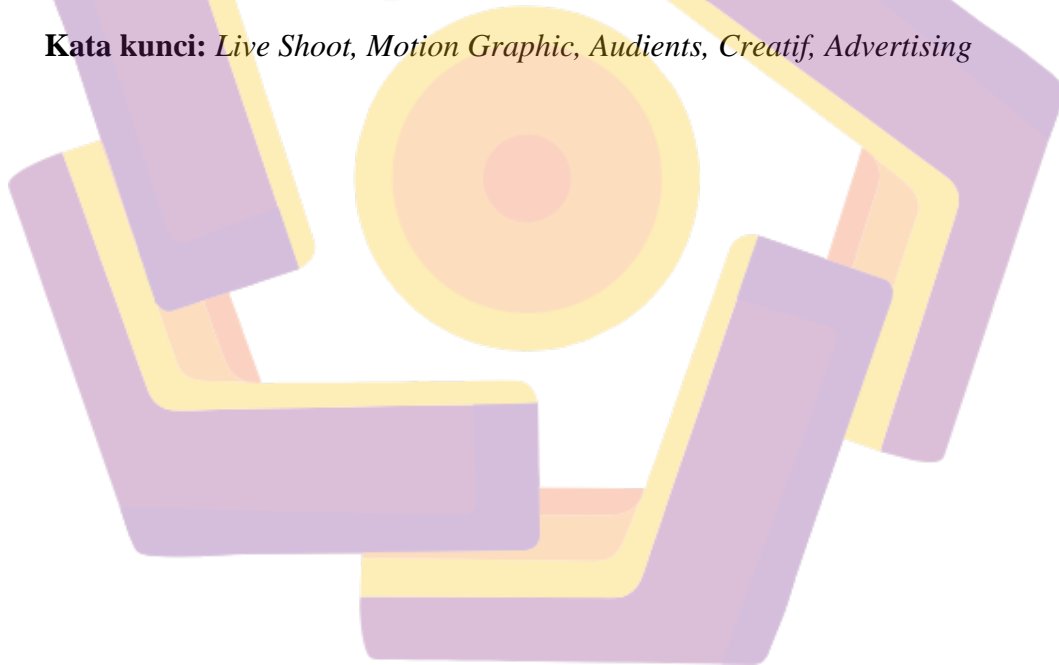
Gambar 2.1. Skema Diagram	10
Gambar 2.2. Skema Diagram Alir	11
Gambar 2.1 Element Multimedia.....	8
Gambar 2.2 Bird Eye .....	14
Gambar 2.3 High Angle .....	14
Gambar 2.4 <i>Eye Level</i> .....	15
Gambar 2.5 <i>Low Angle</i> .....	15
Gambar 2.6 <i>Frog Eye</i> .....	15
Gambar 2.7 <i>Slanted</i> .....	16
Gambar 2.8 Over Shoulder .....	16
Gambar 2. 9 Extreme Close Up (ECU).....	17
Gambar 2. 10 Close Up (BCU).....	17
Gambar 2. 11 Close Up (CU).....	18
Gambar 2. 12 Medium Close Up (MCU) .....	18
Gambar 2. 13 Medium Shot (MS) .....	19
Gambar 2. 14 Full Shot (FS).....	19
Gambar 2. 15 Long Shot (LS).....	20
Gambar 2. 16 <i>One Shot</i> .....	20
Gambar 2. 17 <i>Two Shoot</i> .....	20
Gambar 2. 18 <i>Group Shot</i> .....	21
Gambar 3. 1 Logo Bobaho.....	28
Gambar 3. 2 Alur Penelitian .....	29
Gambar 4. 1 Pembuatan Project Baru.....	37
Gambar 4. 2 Import Asset.....	38
Gambar 4. 3 Penganimasian teksture.....	38
Gambar 4. 4 Easy Ease .....	39
Gambar 4. 5 Suara Narasi dan Editing Backsound.....	39
Gambar 4. 6 Pemilihan Backsound.....	40
Gambar 4. 7 Editing Video .....	40
Gambar 4. 8 Penyatuan Video, Backsound, dan VoiceOver .....	41
Gambar 4. 9 File >Export .....	42
Gambar 4. 10 Format Video .....	42
Gambar 4. 11 Lokasi Penyimpanan .....	43
Gambar 4. 12 Export Video .....	43
Gambar 4. 13 Rumus perhitungan kuisisioner .....	44



## INTISARI

Penelitian ini menganalisis efektivitas penggunaan teknik live shoot dan motion graphic dalam iklan sebagai media promosi. Dalam era pemasaran modern yang didorong oleh visual dan teknologi, pemilihan teknik yang tepat dalam menciptakan iklan memiliki peran penting dalam menarik perhatian audiens dan menyampaikan pesan dengan maksimal. Dalam penelitian ini, kami mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan melakukan survei terhadap audiens yang terpapar iklan minuman boba yang menggunakan teknik live shoot dan motion graphic.

**Kata kunci:** *Live Shoot, Motion Graphic, Audients, Kreatif, Advertising*



## ABSTRACT

*This research analyzes the effectiveness of live shoot and motion graphic techniques in advertising as a promotional medium. Employing a quantitative approach, we surveyed audiences exposed to ads for boba beverages utilizing both techniques. Findings reveal that live shoot provides an authentic experience, while motion graphics are more effective in conveying intricate messages and evoking audience emotions. These findings offer practical guidance for marketers in selecting suitable techniques aligned with the communicative goals of advertisements and audience preferences.*

**Keyword:** *Live Shoot, Motion Graphic, Survey, Audients*

