

**PENERAPAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHICS*  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI EMBUNG TAMBAKBOYO**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muhammad Benz Junior Hartono**

**18.11.2524**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
2023**

**PENERAPAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHICS*  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI EMBUNG TAMBAKBOYO**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Muhammad Benz Junior Hartono**

**18.11.2524**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
2023**

**PENERAPAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHICS*  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI EMBUNG TAMBAKBOYO**


yang disusun dan diajukan oleh

**Muhammad Benz Junior Hartono**

**18.11.2524**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 19 Januari 2023

**Dosen Pembimbing,**

  
**Mulia Sulistiyono, M.Kom**  
**NIK. 190302248**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHICS*  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI EMBUNG TAMBAKBOYO**

yang disusun dan diajukan oleh

**Muhammad Benz Junior Hartono**

18.11.2524

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Januari 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Uvoek Anggoro Saputro, M.Kom  
NIK. 190302419

Mei P Kurniawan, M.Kom  
NIK. 190302187

Mulia Sulistivono, M.Kom  
NIK. 190302248



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 19 Januari 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.  
NIK. 190302096

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Muhammad Benz Junior Hartono**  
NIM : **18.11.2524**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Penerapan Tekniks Live Shoot dan Motion Graphics sebagai media promosi Embung Tambakboyo**

Dosen Pembimbing : **Mulia Sulistiyono, 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 Januari 2023

Yang Menyatakan,



**Muhammad Benz Junior Hartono**

## MOTTO

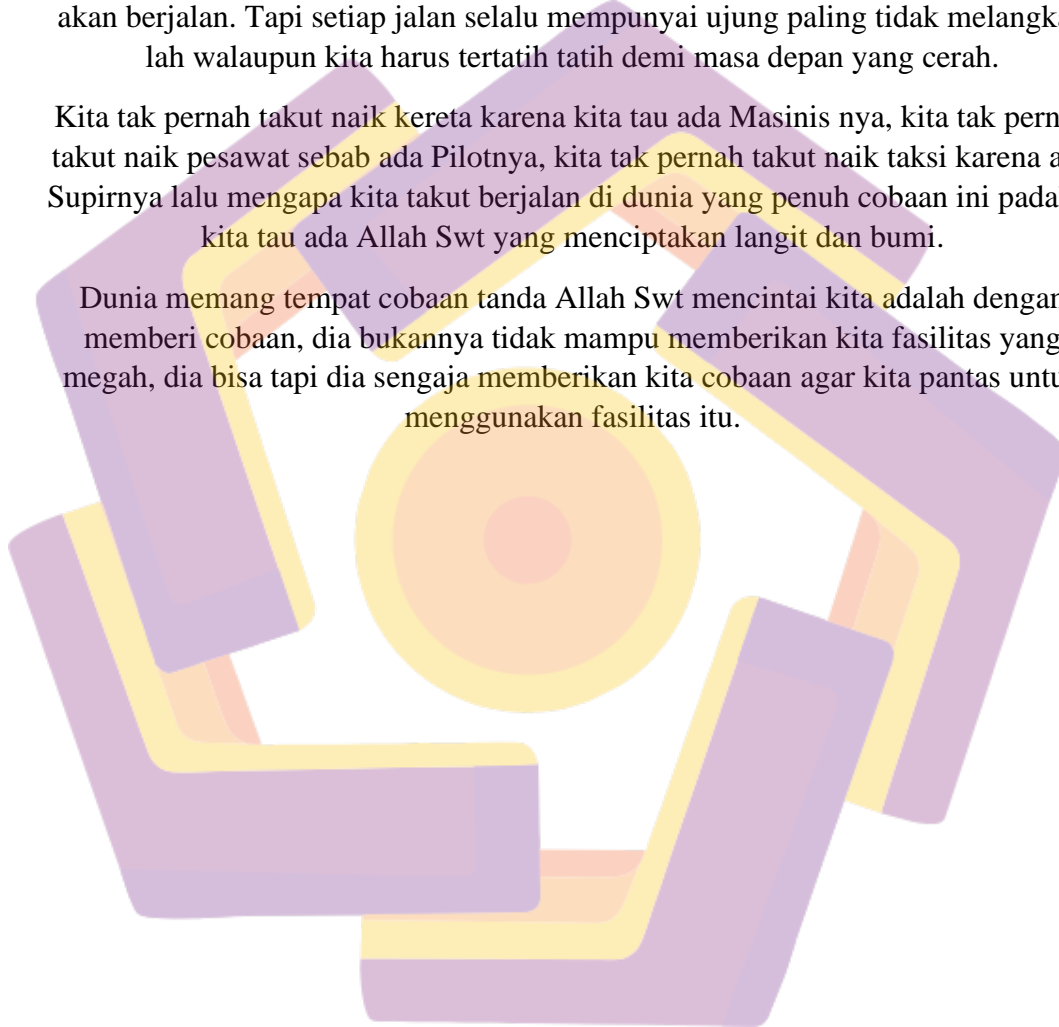
Man jadda wajada

Tak ada usia yang sia sia, tak ada niat tanpa tekat yang kuat, luruskan niat dan terus berusaha tanpa Lelah dan selalu mencoba yang terbaik tanpa lupa kepada yang maha kuasa Allah SWT.

Hidup memang sulit tidak ada yang mudah akan selalu ada rintangan dimana kita akan berjalan. Tapi setiap jalan selalu mempunyai ujung paling tidak melangkah lah walaupun kita harus tertatih tati demi masa depan yang cerah.

Kita tak pernah takut naik kereta karena kita tau ada Masinis nya, kita tak pernah takut naik pesawat sebab ada Pilotnya, kita tak pernah takut naik taksi karena ada Supirnya lalu mengapa kita takut berjalan di dunia yang penuh cobaan ini padahal kita tau ada Allah Swt yang menciptakan langit dan bumi.

Dunia memang tempat cobaan tanda Allah Swt mencintai kita adalah dengan memberi cobaan, dia bukannya tidak mampu memberikan kita fasilitas yang megah, dia bisa tapi dia sengaja memberikan kita cobaan agar kita pantas untuk menggunakan fasilitas itu.



## PERSEMBAHAN

Puji Syukur alhamdulillah kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta bimbingan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Penerapan Teknik Live shoot dan Motion Graphics Sebagai Media Promosi Embung Tambakboyo”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai derajat Sarjana Informatika UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. M.Suyanto, Prof., DR., MM. Selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Ayahanda dan Ibunda, Bapak Hartono dan Lina Tusovia yang tidak pernah berhenti dan tidak pernah Lelah setiap saat mendoakan serta memberi semangat untuk terus maju.
3. Ibu Tini, Ibu Diah, dan Ibu Vivi yang selalu mensupport tak kenal Lelah dan mendoakan yang terbaik dalam setiap langkah hingga doa itu terbang kelangit di ijabah oleh Allah SWT.
4. Bapak Mulia Sulistiyono, selaku dosen pembimbing saya yang selalu memberikan arahan, bimbingan, waktu, serta masukan-masukan yang sangat bermanfaat dan membantu dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, karena kesempurnaan hanyalah milik Allah SWT semata. Harapan penulis, informasi dan skripsi ini mampu memberikan manfaat untuk penulis dan pembaca yang membutuhkan informasi tentang skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur sedalam-dalamnya penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, hanya dengan curahan rahmat dan hidayah-Nya, penulisan skripsi ini dapat penulis selesaikan tepat pada waktunya. Pembuatan skripsi ini guna memenuhi persyaratan akademis untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini sangat jauh dari kesempurnaan. Walaupun sangat sederhana, tanpa bantuan dari berbagai pihak pastinya penulis akan mengalami berbagai kesulitan. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. M. Suyanto, Prof., Dr., MM. selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta
2. Ayahanda dan Ibunda, Bapak Hartono dan Ibu Lina Tusovia yang tidak pernah berhenti dan tidak pernah kenal Lelah setiap mendoakan serta memberikan semangat untuk maju terus.
3. Untuk Bu tini, Bu Diah, Dan Bu Vivi, yang selalu mensupport saya dalam mengerjakan skripsi ini dan mendoakan saya dalam setiap sholatnya terimakasih.
4. Untuk Kawan saya Mas Muhammad Fajar yang bersedia membantu saya dan dengan senang hati meminjamkan laptopnya untuk dipakai mengerjakan skripsi terimakasih teman semoga Allah Swt melancarkan rezekimu.
5. Bapak Mulia Sulistiyono, selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, bimbingan, waktu, serta masukan-masukan yang sangat bermanfaat dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Didi, Lubis Notangsi, Muhammad Fajar, Rico Basyar, Warawandanu, Muhammad Reza Hidayat, Dll yang telah menyemangati dan membantu saya
7. Keluarga besar 18 -IF 11, Teman-teman satu kelas yang telah menjadi penyemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa pembuatan Skripsi ini jauh darisempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi sempurnanya skripsi ini. Namun, penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 31 Agustus 2023

Penyusun



## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
INTISARI .....	viii
BAB I Pendahuluan.....	1
<b>1.1 Latar Belakang Masalah</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	5
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	5
<b>1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian</b> .....	6
<b>1.5 Manfaat Penelitian</b> .....	6
<b>1.5.1 Bagi Pihak Object</b> .....	6
<b>1.5.1 Bagi Pihak Peneliti</b> .....	7
<b>1.6 Metodologi Penelitian</b> .....	7
<b>1.6.1 Metode Pengumpulan Data</b> .....	7
<b>1.6.2 Metode Analisis SWOT</b> .....	8
<b>1.6.3 Metode Perancangan</b> .....	9
<b>1.7 Sistematika Penulisan</b> .....	9
<b>BAB II Landasan Teori</b> .....	11
2.1 Tinjauan Pustaka .....	11
2.2 Multimedia.....	14
<b>2.2.1 Pengertian Multimedia</b> .....	14
<b>2.2.2 Jenis-Jenis Multimedia</b> .....	14
<b>2.2.3 Elemen Multimedia</b> .....	15
2.3 Iklan.....	19
<b>2.3.1 Pengertian Iklan</b> .....	19
<b>2.3.2 Tujuan Iklan</b> .....	20
2.4 <i>Motion Graphics</i> .....	21
2.5 <i>Live Shoot</i> .....	22
<b>2.5.1 Pengertian Live Shoot</b> .....	22
<b>2.5.2 Type of Shots</b> .....	22

2.6	Analisis Masalah.....	28
2.6.1	<b>Analisis SWOT</b> .....	28
2.6.2	<b>Strategi SWOT</b> .....	29
2.6.3	<b>Analisis Kelayakan</b> .....	30
2.6.4	<b>Analisis Kebutuhan</b> .....	31
2.7	Tahap Produksi Video Iklan.....	32
2.7.1	<b>Tahap Pra Produksi</b> .....	32
2.7.2	<b>Tahap Produksi</b> .....	34
2.7.3	<b>Tahap Pasca Produksi</b> .....	35
2.8	Software yang digunakan.....	35
2.9	Evaluasi .....	36
2.9.1	<b>Skala Likert</b> .....	36
2.9.2	<b>Rumus Persentase Skala Likert</b> .....	38
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....		40
3.1	<b>Tinjauan Umum</b> .....	40
3.2	<b>Pengumpulan Data</b> .....	40
3.2.1	<b>Wawancara</b> .....	40
3.2.2	<b>Observasi</b> .....	41
3.3	<b>Analisis Masalah</b> .....	42
3.3.1	<b>Analisis SWOT</b> .....	42
3.3.2	<b>Kelemahan Iklan Saat ini</b> .....	44
3.3.3	<b>Solusi yang Ditawarkan</b> .....	44
3.3.4	<b>Solusi yang Dipilih</b> .....	44
3.4	<b>Analisis Kebutuhan</b> .....	45
3.4.1	<b>Kebutuhan Fungsional</b> .....	45
3.4.2	<b>Kebutuhan Non Fungsional</b> .....	45
3.5	<b>Tahapan Pra Produksi</b> .....	47
3.5.1	<b>Ide dan Konsep</b> .....	47
3.5.2	<b>Penentuan Ide Iklan</b> .....	47
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....		51
4.1	<b>Implementasi (<i>Implementation</i>)</b> .....	51
4.2	<b>Evaluasi (<i>Evaluation</i>)</b> .....	52
4.2.1	<b>Analisis Data Mahasiswa</b> .....	52

<b>4.3</b>	<b>Hasil Pengujian dan Pembahasan</b> .....	70
<b>4.4</b>	<b>Proses Produksi</b> .....	71
<b>4.5</b>	<b>Pengambilan Video</b> .....	71
<b>4.6</b>	<b>Penganimasian</b> .....	71
<b>4.6.1</b>	<b>Selection Tool</b> .....	72
<b>4.6.2</b>	<b>Hand Tool</b> .....	72
<b>4.6.3</b>	<b>Zoom Tool</b> .....	72
<b>4.6.4</b>	<b>Rotate Tool</b> .....	72
<b>4.6.5</b>	<b>Animasi Text di Logo Embung Tambakboyo</b> .....	73
<b>4.7</b>	<b>Tahap Pasca Produksi</b> .....	74
<b>4.8</b>	<b>Editing</b> .....	75
<b>4.9</b>	<b>Rendering</b> .....	75
<b>4.10</b>	<b>Hasil Video Promosi</b> .....	76
<b>BAB V</b>	<b>Penutup</b> .....	80
5.1	Kesimpulan.....	80
5.2	Saran .....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	82

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Matrik Perbandingan Tinjauan Pustaka .....	12
Tabel 2.2	Tabel Matriks SWOT .....	30
Tabel 2.3	Tabel Evaluasi Skala Likert .....	37
Tabel 2.4	Presentase Nilai .....	38
Tabel 3.1	Tabel SWOT .....	42
Tabel 3.2	<i>Story Board</i> .....	48
Tabel 4.1	Jumlah Skor Pernyataan Mahasiswa .....	53
Tabel 4.2	Interval Pernyataan Mahasiswa Tampilan Video .....	54
Tabel 4.3	Persentase pernyataan Mahasiswa Tampilan Video .....	55
Tabel 4.4	Jumlah Skor Pernyataan Umum Tampilan Video .....	56
Tabel 4.5	Interval Pernyaaan Umum Tampilan Video .....	57
Tabel 4.6	Persentase Pernyataan Umum Tampilan Video .....	57
Tabel 4.7	Jumlah Skor Pernyataan Umum Teknis Video .....	58
Tabel 4.8	Interval Pernyataan Umum Teknis Video .....	59
Tabel 4.9	Persentase Pernyataan Umum Teknis Video .....	60
Tabel 4.10	Tabel Jumlah Skor Pernyataan Mahasiswa Teknis Video .....	61
Tabel 4.11	Interval Pernyataan Mahasiswa Teknis Video .....	61
Tabel 4.12	Persentase Pernyataan Mahasiswa Teknis Video .....	62
Tabel 4.13	Jumlah Skor Pernyataan mahasiswa Kesesuaian Motion Graphic ....	63
Tabel 4.14	Interal Skor Pernyataan Mahasiswa dan Umum Kesesuaian <i>Motion Graphic</i> .....	64
Tabel 4.15	Interval pernyataan mahasiswa .....	66
Tabel 4.16	Saran dan Kritik dari Mahasiswa .....	67
Tabel 4.17	Interal Pernyataan umum .....	69

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Lima Elemen Multimedia.....	15
Gambar 2.2	<i>Text</i> .....	16
Gambar 2.3	<i>Image</i> .....	16
Gambar 2.4	Audio.....	17
Gambar 2.5	<i>Animation</i> .....	18
Gambar 2.6	Video.....	18
Gambar 2.7	Iklan.....	19
Gambar 2.8	<i>Motion Graphics</i> .....	21
Gambar 2.9	<i>Extreme Long Shot</i> .....	23
Gambar 2.10	<i>Long Shot</i> .....	24
Gambar 2.11	<i>Medium Long Shot</i> .....	24
Gambar 2.12	<i>Medium Shot</i> .....	25
Gambar 2.13	<i>Close Up</i> .....	26
Gambar 2.14	<i>Medium Close Up</i> .....	26
Gambar 2.15	<i>Big Close Up</i> .....	27
Gambar 2.16	<i>Extreme Long Shot</i> .....	27
Gambar 2.17	Contoh Naskah.....	33
Gambar 2.18	Contoh <i>Storyboard</i> .....	33
Gambar 4.1	<i>Selection Tool</i> .....	72
Gambar 4.2	<i>Hand Tool</i> .....	72
Gambar 4.3	<i>Zoom Tool</i> .....	72
Gambar 4.4	<i>Rotate Tool</i> .....	73
Gambar 4.5	Pembuatan <i>Text</i> Logo Embung Tambakboyo.....	73
Gambar 4.6	Penganimasian <i>Text</i> untuk logo.....	74
Gambar 4.7	Penganimasian Spot Embung Tambakboyo.....	74
Gambar 4.8	<i>Music Background</i> .....	75
Gambar 4.9	<i>Rendering</i> .....	76

## INTISARI

Teknologi komunikasi memberikan dampak kuat bagi perkembangan media. Kegiatan manusia tidak lepas dari produk teknologi komunikasi dan media akibat pengaruh dari perkembangan teknologi. Media baru digunakan masyarakat untuk mengekspresikan diri dan menyampaikan segala pandangan terhadap suatu hal, *survey* yang dilakukan di sepanjang 2016 menemukan bahwa 132,7 juta orang Indonesia telah terhubung ke internet. Pariwisata merupakan industri yang bergerak di bidang jasa hingga sampai saat ini menjadi industri terbesar di dunia, terutama di negara Indonesia. Promosi pariwisata adalah bagian penting dalam meningkatkan kepariwisataan Indonesia interaksi media sosial dapat menjadi salah satu faktor pendorong bagi seseorang untuk melakukan perjalanan wisata, apalagi jika video promosi itu menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic*, baik itu untuk promosi kegiatan objek wisata ataupun sarana untuk menyampaikan semua kegiatan yang ada di objek wisata Embung Tambakboyo.

Metode pengumpulan data yang digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu observasi, wawancara dan penyebaran kuesioner. Pada penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian kualitatif kuantitatif.

Dalam penelitian ini penulis menemukan hasil bahwa penggunaan teknik *live shoot* dan *motion graphic* benar efektif untuk promosi di objek wisata Embung Tambakoyo. Karena seiring perkembangan zaman video promosi mulai banyak perubahan dan akan semakin menarik sebuah video promosi jika diberi animasi yang membuat orang tertarik untuk melihatnya.

**Kata Kunci:** Instagram, Media, Promosi, *Motion Graphic*, *Livesho*

## **ABSTRACT**

*Communication technology has a strong impact on media development. Human activities cannot be separated from the products of communication and media technology due to the influence of technological developments. New media is used by the public to express themselves and convey all views on something, a survey conducted throughout 2016 found that 132.7 million Indonesians were connected to the internet. Tourism is an industry that operates in the service sector until now it has become the largest industry in the world, especially in Indonesia. Tourism promotion is an important part of improving tourism in Indonesia. Social media interactions can be one of the motivating factors for someone to take a tour, especially if the promotional video uses live shoot and motion graphic techniques, be it for the promotion of tourist attraction activities or a means to convey all activities that exist in the Tambakboyo Embung tourist attraction*

*The data collection method used by the author in this study is observation, interviews and distributing questionnaires. In this study the authors used a type of quantitative qualitative research*

*In this study the authors found that the use of live shoot techniques and motion graphics was effective for promotion at the Embung Tambakoyo tourist attraction. Because along with the development of the times, promotional videos have started to change a lot and a promotional video will be even more interesting if it is given an animation that makes people interested in seeing it.*

**Keywords:** *Instagram, Media, Promotion, Motion Graphic, Liveshoot*