

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN ALMER APPAREL YOGYAKARTA  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOT  
DAN MOTION GRAPHICS**

**SKRIPSI**



Disusun oleh :

**MUHAMMAD ROIS HIDAYAT**

**14.12.8269**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN ALMER APPAREL YOGYAKARTA  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOT  
DAN MOTION GRAPHICS**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



Disusun oleh :

**MUHAMMAD ROIS HIDAYAT**

**14.12.8269**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2020**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN VIDEO IKLAN ALMER APPAREL YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPICHS

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**MUHAMMAD ROIS HIDAYAT**

**14.12.8269**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 28 September 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**

**NIK. 190302164**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN ALMER APPAREL YOGYAKARTA  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT  
DAN MOTION GRAPICHS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**MUHAMMAD ROIS HIDAYAT**

**14.12.8269**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 September 2020

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**M. Rudyanto Arief, S.T, M.T**

**NIK. 190302098**

**Bayu Setiaji, M.Kom**

**NIK. 190302216**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**

**NIK. 190302164**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 28 September 2020

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, M.T.**

**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 28 September 2020



Muhammad Rois Hidayat

NIM 14.12.8269

## MOTTO

“Barang siapa menempuh suatu jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan memudahkan baginya jalan ke Surga”

(HR. Muslim)

“Gunakan waktu sebaik mungkin, karena detik-detik yang telah lewat tidak akan bisa kita lewati lagi”

“Terbaik dalam menghadapi masalah adalah menyelesaikannya bukan menghindarinya”



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puja dan puji syukur kepada Allah SWT, berkah dan limpahan rahmat serta karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat, serta hidayahnya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kepada Bapak, Ibu dan Kakak saya yang selalu memberikan doa, dukungan serta semangat sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan saran, bantuan, masukan, dan bimbingan untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Sahabat-sahabatku atau teman dari BERSINAR FUTSAL KLATEN terimakasih telah memberikan semangat kepada saya agar cepat menyelesaikan skripsi.
5. Kepada teman-teman kontrakan Come byer byer yang selalu mengingatkan saya untuk bimbingan dan selalu menjadi alarm di setiap pagiku.
6. Kepada teman-teman kelas S1-SI-08, terimakasih kepada kalian yang telah menjadi teman saya semasa kuliah serta kenangan yang telah kita lalui.
7. Kepada sahabat-sahabat Vape Kost yang telah memberikan kenangan dan juga semangat saat proses pengerjaan skripsi.
8. Kepada Pandu Suryatama dan Gilang Putra Erista yang telah menemani saya mengerjakan skripsi.
9. Dan seluruh pihak yang sudah membantu saya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, saya ucapkan terimakasih.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb*

Puji syukur kita ucapkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam tidak lupa kita ucapkan kepada junjungan kita nabi Muhammad SAW, serta keluarga dan para sahabatnya yang memberi syafaatnya kepada kita semua sehingga kita dalam perlindungan-Nya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan mahasiswa UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA. Selain itu juga merupakan bukti mahasiswa menyelesaikan kuliah jenjang Strata-1 dan untuk memperoleh gelar sarjana komputer.

Keberhasilan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Dalam kesempatannya, penulis berterima kasih :

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, MM, selaku ketua UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT, selaku ketua jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
3. Bhanu Sri Nugraha, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.



4. Bapak dan Ibu dosen UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA yang telah memberikan ilmu saat perkuliahan.
5. Semua pihak yang membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada pihak yang tidak bisa disebutkan satu per-satu semoga Allah SWT membalas kebaikan dan melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua.

Penulis telah berupaya dengan semaksimal mungkin dalam penyelesaian skripsi ini, namun penulis menyadari masih banyak kekurangan baik dari segi isi maupun tata bahasa, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sehingga berguna bagi kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis berharap dan berdoa semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Amin.

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb*

Yogyakarta, 11 November 2020

**Muhammad Rois Hidayat**  
**NIM. 14.12.8269**

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI .....	xvi
ABSTRACT .....	xvii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Metode Penelitian .....	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.5.2 Metode Perancangan .....	6
1.5.3 Metode Pengembangan.....	6
1.5.4 Metode Implementasi.....	7
1.6 Sistematika Penulisan .....	7
BAB II LANDASAN TEORI .....	9
2.1 Tinjauan Pustaka .....	9

<b>2.2</b>	<b>Iklan</b> .....	<b>11</b>
2.2.1	Pengertian Iklan .....	11
<b>2.3</b>	<b>Pengertian Video Iklan</b> .....	<b>11</b>
<b>2.4</b>	<b>Pengertian Promosi</b> .....	<b>11</b>
<b>2.5</b>	<b>Konsep Dasar Video</b> .....	<b>12</b>
2.5.1	Frame Rate .....	12
2.5.2	Frame Size.....	12
2.5.3	Standar Video .....	13
2.5.4	Format File Video .....	14
<b>2.6</b>	<b>Pengertian Motion Graphic</b> .....	<b>16</b>
<b>2.7</b>	<b>Pengertian Gambar</b> .....	<b>17</b>
<b>2.8</b>	<b>Teknik Pengambilan Gambar</b> .....	<b>17</b>
2.8.1	Konsep Live Shoot .....	17
2.8.2	Ukuran Gambar .....	17
2.8.3	Sudut Pengambilan Gambar.....	21
2.8.4	Gerakan Kamera.....	23
<b>2.9</b>	<b>Metode Analisis</b> .....	<b>23</b>
2.9.1	Metode Analisis SWOT .....	23
2.9.2	Manfaat Analisis SWOT .....	25
<b>2.10</b>	<b>Metode Perancangan</b> .....	<b>26</b>
<b>2.11</b>	<b>Metode Pengembangan</b> .....	<b>26</b>
<b>2.12</b>	<b>Evaluasi</b> .....	<b>27</b>
<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....	<b>28</b>
<b>3.1</b>	<b>Tinjauan Umum</b> .....	<b>28</b>
3.1.1	Latar Belakang Perusahaan.....	28
3.1.2	Visi dan Misi Perusahaan.....	28
3.1.3	Logo Perusahaan.....	29
3.1.4	Identifikasi Masalah .....	29
<b>3.2</b>	<b>Analisis</b> .....	<b>30</b>
3.2.1	Definisi Analisis Sistem.....	30
3.2.2	Analisis SWOT .....	30
3.2.3	Tabel Matrik SWOT.....	30

<b>3.3</b>	<b>Analisis Kebutuhan .....</b>	<b>32</b>
3.3.1	<b>Kebutuhan Fungsional .....</b>	<b>32</b>
3.3.2	<b>Kebutuhan Informasi .....</b>	<b>32</b>
3.3.3	<b>Kebutuhan Perangkat Keras .....</b>	<b>32</b>
3.3.4	<b>Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) .....</b>	<b>33</b>
3.3.5	<b>Kebutuhan Brainware .....</b>	<b>33</b>
<b>3.4</b>	<b>Analisis Kelayakan .....</b>	<b>33</b>
3.4.1	<b>Kelayakan Teknologi .....</b>	<b>33</b>
3.4.2	<b>Kelayakan Hukum .....</b>	<b>34</b>
3.4.3	<b>Kelayakan Operasional .....</b>	<b>35</b>
3.4.4	<b>Perancangan .....</b>	<b>36</b>
3.4.5	<b>Perancangan Ide Cerita .....</b>	<b>36</b>
3.4.6	<b>Persiapan Alat Yang Digunakan .....</b>	<b>36</b>
3.4.7	<b>Perancangan Naskah Cerita Video 60 Detik .....</b>	<b>37</b>
3.4.8	<b>Perancangan Story Board .....</b>	<b>39</b>
<b>BAB IV</b>	<b>.....</b>	<b>45</b>
<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b>	<b>.....</b>	<b>45</b>
<b>4.1</b>	<b>Produksi Iklan .....</b>	<b>45</b>
4.1.1	<b>Rencana Kegiatan Shooting .....</b>	<b>45</b>
4.1.2	<b>Hasil Capture Pengambilan Gambar .....</b>	<b>49</b>
<b>4.2</b>	<b>Tahap Pasca Produksi .....</b>	<b>52</b>
4.2.1	<b>Transfer File .....</b>	<b>52</b>
4.2.2	<b>Editing Premiere CC 2017 .....</b>	<b>53</b>
<b>4.3</b>	<b>Testing .....</b>	<b>58</b>
4.3.1	<b>Media Place .....</b>	<b>59</b>
<b>BAB V</b>	<b>.....</b>	<b>64</b>
<b>5.1</b>	<b>Kesimpulan .....</b>	<b>64</b>
<b>5.2</b>	<b>SARAN .....</b>	<b>65</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>.....</b>	<b>66</b>



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3. 1</b> Matrik SWOT.....	31
<b>Tabel 3. 2</b> Kebutuhan Perangkat Keras.....	32
<b>Tabel 3. 3</b> Kelayakan Teknologi .....	34
<b>Tabel 3.4</b> Kelayakan Hukum .....	35
<b>Tabel 3. 5</b> Alat Yang Digunakan.....	36
<b>Tabel 3. 6</b> Story Board Youtube, Instagram dan Videotron durasi 60 Detik	39

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Close Up.....	18
Gambar 2. 2 Extreme Close Up .....	19
Gambar 2. 3 Big Close Up .....	19
Gambar 2. 4 Medium Close Up .....	20
Gambar 2. 5 Medium Shot .....	21
Gambar 2. 6 Normal Angle .....	21
Gambar 2. 7 High Angle.....	22
Gambar 2. 8 Low Angle.....	22
Gambar 3. 1 Logo Almer Apparel.....	29
Gambar 4. 1 Ruang Kerja Almer Apparel .....	50
Gambar 4. 2 Bagian Proses Design.....	50
Gambar 4. 3 Bagian Proses Pencetakan Sablon.....	51
Gambar 4. 4 Bagian Proses Pemotongan .....	51
Gambar 4. 5 Bagian Pemotongan Sablon .....	51
Gambar 4. 6 Tahap Produksi.....	52
Gambar 4. 7 File video dari kamera .....	53
Gambar 4. 8 Tampilan New Project.....	54
Gambar 4. 9 Tampilan Sequence.....	54
Gambar 4. 10 Import File.....	55
Gambar 4. 11 Timeline .....	55
Gambar 4. 12 Warp Stabilizer .....	56
Gambar 4. 13 Menu Tool .....	57
Gambar 4. 14 Tampilan Jendela Export.....	57
Gambar 4. 15 Tampilan Proses Export.....	58
Gambar 4. 16 File Hasil Export .....	58
Gambar 4. 17 Video Iklan yang tayang di Youtube .....	59
Gambar 4. 18 Video Iklan yang di tautkan di Facebook .....	60

**Gambar 4. 19 Video Iklan yang tayang di Instagram ..... 61**  
**Gambar 4. 20 Bukti Invoice IklanVideotron.com..... 62**  
**Gambar 4. 21 Bukti Video yang tayang di Videotron ..... 63**



## INTISARI

Almer Apparel Yogyakarta merupakan perusahaan yang bergerak dibidang konveksi yang melayani pembuatan kaos dari mulai penjahitan sampai dengan penyablonan.

Peneliti mencoba menganalisa pokok-pokok permasalahan yang terjadi pada Almer Apparel Yogyakarta dan mencoba memberikan solusi agar media publikasi lebih optimal dengan menggunakan media iklan videotron. Peneliti menggunakan metode pengumpulan data, metode analisis berupa SWOT, dan perancangan video iklan menggunakan *storyboard*. Peneliti menggunakan metode pengembangan dengan melakukan tahapan produksi yang meliputi pembuatan video. Setelah itu, tahap selanjutnya adalah tahap pasca produksi yang meliputi review hasil editing, hingga tahap finishing berupa rendering.

Media promosi berupa video iklan ini bertujuan untuk mempromosikan dan memperkenalkan Almer Apparel kepada masyarakat luas. Disamping itu, video iklan dapat menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan dari banyak media seperti gambar, suara, dan teks, sehingga dengan multimedia dapat memperbesar presentase dan mempercepat informasi mengenai Almer Apparel Yogyakarta.

**Kata kunci :** iklan, promosi, video, multimedia, dan Almer Apparel.



## ABSTRACT

*Almer Apparel Yogyakarta is a company engaged in the field of convection which serves the manufacture of shirts, from sewing to printing.*

*Researchers try to analyze the main problems that occur at Almer Apparel Yogyakarta and try to provide solutions so that the publication media is more optimal by using videotron advertising media. Researchers used data collection methods, SWOT analysis methods, and video advertising design using storyboards. Researchers used the development method by carrying out production stages which included making videos. After that, the next stage is the post-production stage which includes reviewing the editing results, to the finishing stage in the form of rendering.*

*This promotional media in the form of video ads aims to promote and introduce Almer Apparel to the wider community. In addition, video advertising can attract the senses and attract interest, because it is a combination of many media such as images, sound and text, so that with multimedia it can increase the percentage and accelerate information about Almer Apparel Yogyakarta.*

**Keyword:** *ad, promotion, video, multimedia, and Almer Apparel.*