

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN VIDEO ADVERTISING  
APLIKASI JOGJAKARTA MENGGUNAKAN  
TEKNIK LIVE SHOOT**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**BAGAS OCTAJAB RIYO**

**17.11.1182**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN VIDEO ADVERTISING  
APLIKASI JOGJAKARTA MENGGUNAKAN  
TEKNIK LIVE SHOOT**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**BAGAS OCTAJAB RIYO**

**17.11.1182**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN VIDEO ADVERTISING  
APLIKASI JOGJAKARTA MENGGUNAKAN  
TEKNIK LIVE SHOOT**

yang disusun dan diajukan oleh

**Bagas Octjab Riyo**

**17.11.1182**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 24 Januari 2024

**Dosen Pembimbing,**



**Mei P Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN VIDEO ADVERTISING  
APLIKASI JOGJAKARTA MENGGUNAKAN  
TEKNIK LIVE SHOOT**

yang disusun dan diajukan oleh

**Bagas Octajab Riyo**

**17.11.1182**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Januari 2024

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
**NIK : 190302187**

**M. Rudyanto Arief, S.T, M.T**  
**NIK : 190302098**

**Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng**  
**NIK : 190302287**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 Januari 2024

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Bagas Octajab Riyo  
NIM : 17.11.1182

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **Pembuatan Dan Perancangan Video Advertising Aplikasi JogjaKita Menggunakan Teknik Live Shoot**

Dosen Pembimbing : Mei P Kurniawan, 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, 24 Januari 2024

Yang Menyatakan,



Bagas Octajab Riyo

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Semua pujian dan rasa syukur disampaikan kepada Allah SWT, yang senantiasa menjadi teman dalam hati dan memberikan pertolongan saat peneliti mengalami kesulitan. Terima kasih atas berkah, nikmat, dan karunia yang diberikan-Nya. Penghargaan juga disampaikan atas segala bantuan, kekuatan, kesabaran, ilmu, serta dukungan dari orang-orang baik yang memberikan semangat dan doa, sehingga peneliti berhasil menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu, rasa terima kasih peneliti diucapkan kepada:

1. Orang Tua dan seluruh anggota keluarga yang telah memberikan kontribusi yang sangat berarti, khususnya dalam memberikan dukungan dan motivasi kepada peneliti sepanjang perjalanan ini.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom yang senantiasa membimbing saya dalam mengaerjakan skripsi ini.
3. Temann-teman di kelas Informatika 04 yang senantiasa memberikan dukungan dan membawa kenangan-kenangan berharga sepanjang perjalanan ini. Terima kasih atas pengalaman yang tak terlupaka.
4. Syharul Sifa yang telah memberikan semangat dan dukungan.
5. Rizki Hanif yang telah memberikan semangat dan dukungan.
6. Dandy Eka Prasetya yang telah memberikan semangat dan dukungan.
7. Mbak Sinta selaku HRD JogjaKita yang telah bekerjasama dan memberikan informasi dalam Penelitian.
8. Teman – teman Jogjakita di Kotagede yang menyambut dengan hangat kedatanag saya.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, peneliti mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan karunia-Nya sehingga proses penyelesaian skripsi ini dapat berjalan dengan lancar. Skripsi ini disusun sebagai bagian dari syarat untuk menyelesaikan Program Studi Strata-1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan dukungan, terutama kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta
4. Orang tua, wali, dan seluruh anggota keluarga peneliti.
5. Semua rekan mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Seluruh teman-teman kelas Informatika 04.

Peneliti menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, segala kritik dan saran akan diterima dengan baik. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan pengetahuan kepada para pembaca.

Yogyakarta, 24 Januari 2024



Bagas Octajab Riyo

## 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.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR ISTILAH .....	xvi
INTISARI .....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	6
2.1 Studi Literatur .....	6
2.1 Live Shoot.....	11
2.2 Compositing.....	11
2.3 Sinematografi.....	12
2.4.1 Color Temperatur .....	12
2.4.2 White Balance .....	13
2.4.3 Colorgrading .....	14
2.4.4 Color Story .....	14
2.4.4.1 Color Story Warna Merah.....	15
2.4.4.2 Color story Warna Merah Muda (pink) .....	16

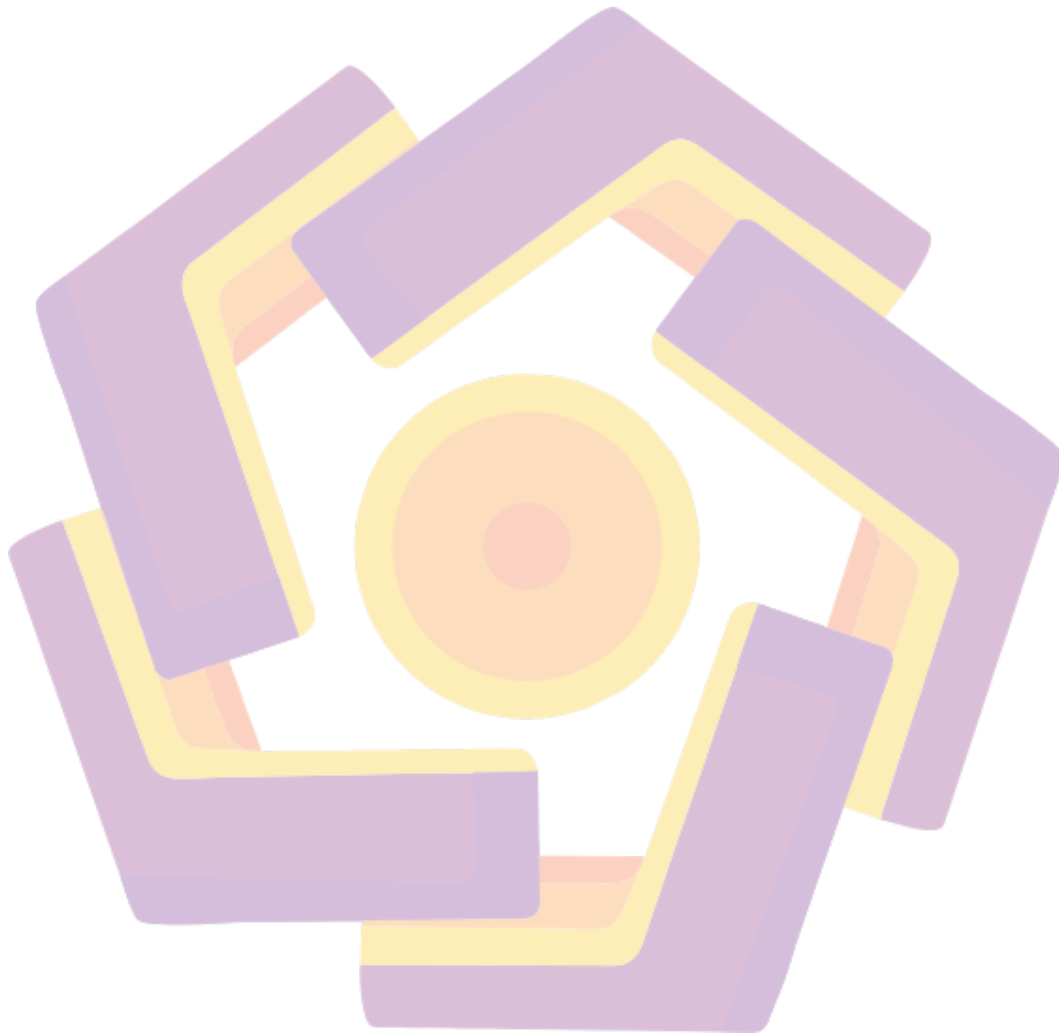


2.4.4.3 Color Story Warna oren .....	18
2.4.4.4 Color Story Warna Kuning .....	19
2.4.4.5 Color story Warna Hijau .....	21
2.4.4.6 Color story Warna Biru.....	22
2.4.4.7 Color Story Warna Ungu .....	24
2.4.5 Composition .....	25
2.4.5.1 Focal Point .....	25
2.4.5.1.1 Rule of Thirds .....	26
2.4.5.1.2 Golden Triangle .....	27
2.4.5.2 Lines.....	27
2.4.5.2.1 Leading lines .....	28
2.4.5.3 Kedalaman (Depth).....	28
2.4.5.3.1 Foreground elements.....	29
2.4.5.3.2 Deep space composition .....	30
2.4.5.4 Balance.....	31
2.4.5.4.1 Symmetrical balance .....	32
2.4.5.4.2 Asymmetrical balance.....	33
2.4.5.4.3 Golden ratio .....	34
2.4.6 jenis pengambilan gambar (type of shot) .....	34
2.5 Tahapan Produksi .....	40
2.5.1 Tahapan pra-Produksi .....	40
2.5.1.1 Scrip (Story line).....	40
2.5.1.2 Storyboard.....	41
2.5.1.3 Shot List .....	41
2.5.2 Tahapan Produksi.....	41

2.5.3 Tahapan pasca-Produksi.....	42
2.5.3.1 Editing.....	43
2.5.3.2 Editing offline .....	44
2.5.3.3 Editing online.....	44
2.5.3.4 Mixing.....	45
2.5.3.5 Mastering .....	45
2.6 Kuesioner.....	45
2.6.1 Skala Likert .....	46
2.6.1 Penentuan Sampel .....	46
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>48</b>
3.1 Objek Penelitian.....	48
3.2 Metode Penelitian .....	50
3.3 Sumber Data .....	51
3.4 Identifikasi Masalah.....	51
3.4.1 Studi Literatur .....	51
3.4.2 Latar Belakang .....	51
3.4.3 Rumusan Masalah.....	52
3.4.4 Tujuan Penelitian .....	52
3.5 Tahap Pengumpulan Data .....	52
3.5.1 Studi Pustaka.....	52
3.5.2 Observasi.....	52
3.5.3 Wawancara.....	53
3.5.4 Dokumentasi .....	53
3.6 Analisis Data.....	54
3.6.1 Analisis Deskriptif Kualitatif.....	54
3.6.1.1 Reduksi Data.....	54
3.6.1.2 Penyajian Data.....	54
3.6.1.3 Kesimpulan.....	54

3.6.2	Validitas Data.....	55
3.7	Analisa Kebutuhan Penelitian .....	55
3.7.1	Analisa Kebutuhan Fungsional .....	55
3.7.2	Analisa Kebutuhan Non Fungsional .....	56
3.7.2.1	Analisa Kebutuhan Perangkat Keras.....	56
3.7.2.2	Analisa Perangkat Lunak .....	57
3.7.2.3	Analisa Kebutuhan Brainware .....	58
3.8	Perancangan .....	59
3.8.1	Sekema pengambilan gambar .....	59
3.8.2	Script (Naskah).....	59
3.8.3	Storyboard .....	65
3.8.4	Jadwal pengambilan video Advertising .....	74
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>75</b>
4.1	Produksi.....	75
4.1.1	Penataan Properti dan Lighting .....	75
4.1.2	Proses Pengambilan Gambar.....	76
4.1.3	Pembuatan Aset Motion Graphic .....	78
4.1.4	Pembuatan aset suara Monolog (Dubbing) .....	79
4.2	Pasca-Produksi .....	79
4.2.1	Motion Graphic .....	80
4.2.2	Color Grading.....	84
4.2.3	Compositing .....	85
4.2.4	Rendering .....	86
4.3	Peninjauan Video advertising JogjaKita .....	88
4.3.1	Perbandingan antara kebutuhan fungsional dan output akhir. ....	88
4.3.2	Analisa Kelayakan Video Advertising JogjaKita .....	91
4.3.2.1	Pengujian Khusus.....	93

4.3.2.2 Pengujian Umum .....	96
BAB V PENUTUP .....	100
5.1 Kesimpulan .....	100
5.2 Saran .....	100
REFERENSI .....	102
LAMPIRAN.....	104



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1 Keaslian Penelitian</b> .....	9
<b>Tabel 3.4 Storyboard</b> .....	66
<b>Tabel 3.5 Jadwal Pengambilan Gambar</b> .....	74
<b>Tabel 3.4 Storyboard</b> .....	66
<b>Tabel 3.5 Jadwal Pengambilan Gambar</b> .....	74
<b>Tabel 4.1 Perbandingan antara kebutuhan fungsional dan output akhir</b> .....	89
<b>Tabel 4.2 Bobot Nilai</b> .....	91
<b>Tabel 4.3 Presentase Nilai</b> .....	92
<b>Tabel 4.4 Aspek Informasi</b> .....	93
<b>Tabel 4.5 Tabel Niali Aspek Informasi</b> .....	94
<b>Tabel 4.6 Aspek Tampilan</b> .....	94
<b>Tabel 4. 7 Tabel Niali Aspek Tampilan</b> .....	95
<b>Tabel 4.8 Kuesioner Untuk Masyarakat Umum</b> .....	97
<b>Tabel 4.9 Tabel Niali Kuesioner masyarakat Umum</b> .....	98

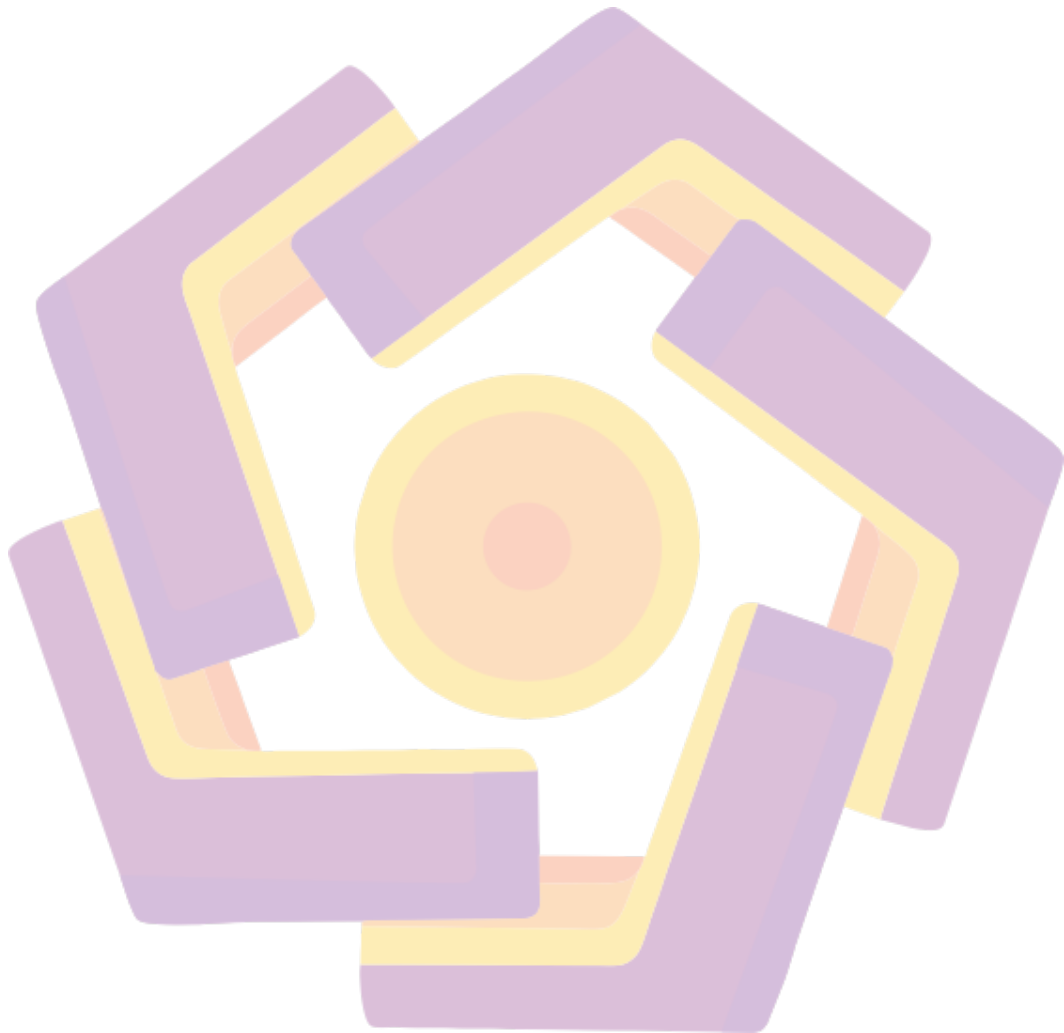
## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b>	<b>Temperatur Warna Berdasarkan Kelvin.....</b>	<b>13</b>
<b>Gambar 2.2</b>	<b>Color Story Warna Merah .....</b>	<b>15</b>
<b>Gambar 2.3</b>	<b>Color Story Warna Merah Muda .....</b>	<b>16</b>
<b>Gambar 2.4</b>	<b>Color Story Warna Oranye .....</b>	<b>18</b>
<b>Gambar 2.5</b>	<b>Color Story Warna Kuning .....</b>	<b>19</b>
<b>Gambar 2.6</b>	<b>Color story warna hijau .....</b>	<b>21</b>
<b>Gambar 2.7</b>	<b>Color Story Warna Biru .....</b>	<b>23</b>
<b>Gambar 2.8</b>	<b>Color Story Warna Ungu.....</b>	<b>24</b>
<b>Gambar 2.9</b>	<b>Contoh Rule of Third .....</b>	<b>26</b>
<b>Gambar 2.10</b>	<b>Contoh Golden Triangle .....</b>	<b>27</b>
<b>Gambar 2.11</b>	<b>Contoh Leading lines.....</b>	<b>28</b>
<b>Gambar 2.12</b>	<b>Contoh Kedalaman (Depth).....</b>	<b>29</b>
<b>Gambar 2.13</b>	<b>Contoh Foreground elements .....</b>	<b>30</b>
<b>Gambar 2.14</b>	<b>contoh Deep space composition .....</b>	<b>31</b>
<b>Gambar 2. 15</b>	<b>Contoh Symmetrical balance.....</b>	<b>32</b>
<b>Gambar 2.16</b>	<b>Contoh Asymmetrical balance .....</b>	<b>33</b>
<b>Gambar 2.17</b>	<b>Contoh Golden ratio.....</b>	<b>34</b>
<b>Gambar 2.18</b>	<b>Contoh Extreme Long Shot (ELS).....</b>	<b>35</b>
<b>Gambar 2.19</b>	<b>Contoh Long Shot (LS) atau wide shot (WS).....</b>	<b>35</b>
<b>Gambar 2.20</b>	<b>Contoh Full shot (FS) .....</b>	<b>36</b>
<b>Gambar 2.21</b>	<b>Contoh Full shot (FS) .....</b>	<b>37</b>
<b>Gambar 2.22</b>	<b>Contoh medium shot (MS).....</b>	<b>37</b>
<b>Gambar 2.23</b>	<b>Contoh Cowboy Shot.....</b>	<b>38</b>
<b>Gambar 2. 24</b>	<b>Contoh Medium close-up .....</b>	<b>38</b>
<b>Gambar 2.25</b>	<b>Contoh close-up .....</b>	<b>39</b>
<b>Gambar 2.26</b>	<b>Contoh ekstrim close-up .....</b>	<b>39</b>
<b>Gambar 3. 1</b>	<b>Alur Penelitian.....</b>	<b>50</b>

<b>Gambar 4.1 Lighting dan property .....</b>	<b>76</b>
<b>Gambar 4.2 Pengambilan gambar interior di ruang makan .....</b>	<b>76</b>
<b>Gambar 4.3 Pengambilan Gambar interior di Kolam Ikan .....</b>	<b>77</b>
<b>Gambar 4.4 Pengambilan gambar exterior di depan rumah .....</b>	<b>77</b>
<b>Gambar 4.5 Pengambilan Gambar exterior pada Jembatan kretek 2 .....</b>	<b>78</b>
<b>Gambar 4.6 Aset Gambar Motion graphic pemesanan makanan .....</b>	<b>78</b>
<b>Gambar 4.7 Proses perekaman Suara .....</b>	<b>79</b>
<b>Gambar 4.8 Pembuatan animasi checklist .....</b>	<b>81</b>
<b>Gambar 4.9 Footage dan animasi checklist yang akan di gabungkan.....</b>	<b>81</b>
<b>Gambar 4.10 Import ke dua footage di after effect .....</b>	<b>82</b>
<b>Gambar 4.11 Mocha Ae.....</b>	<b>82</b>
<b>Gambar 4.12 Hasil penggabungan ke dua footage .....</b>	<b>83</b>
<b>Gambar 4.13 Render queue pada after effect .....</b>	<b>84</b>
<b>Gambar 4.14 Color Grading.....</b>	<b>85</b>
<b>Gambar 4.15 Ditail Time line compositing.....</b>	<b>86</b>
<b>Gambar 4.16 Jendela Exporting (Rendering).....</b>	<b>87</b>
<b>Gambar 4.17 Proses Rendering .....</b>	<b>87</b>
<b>Gambar 4.18 Ditail output video .....</b>	<b>88</b>

## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Gambar Lampiran. 1</b> .....	104
---------------------------------	-----





## DAFTAR ISTILAH

On Demand	Alias apa saja ada di JogjaKita.
Fotomontase	Proses menyatukan dua atau lebih foto untuk menciptakan gambar baru.
Kolase	Penggabungan berbagai bahan visual, gambar, teks, atau objek 3D dalam karya seni.
Motion Graphic	Seni yang melibatkan pemanfaatan desain grafis yang bergerak atau dianimasikan.
Masking transition	Transisi yang menggunakan Teknik masking atau menghilangkan Sebagian gambar untuk transisi.
cut to	Perpindahan suatu cerita pada script video.
Continue	Melanjutkan cerita pada script video.
Match cut	Dua adegan berbeda yang disatukan oleh kesamaan visual antara elemen-elemen pada adegan tersebut.
Cut back to	Kembali ke adegan yang sebelumnya di tampilkan.
Fade to black	Untuk memberikan pemisahan visual antara dua adegan yang berbeda atau awalan dengan hitam yang sakini memudar.
Zoom in	Teknik visual untuk mendekati adegan.atau gambar.
Zoom out	Teknik visual untuk menjauhkan sebuah adegan atau gambar.
Fade in	Memunculkan gambar atau adegan secara perlahan.
v.o	suara yang didengar di latar belakang video.

## INTISARI

Dalam era digital dan kemajuan teknologi informasi, aplikasi berbasis Online seperti JogjaKita telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari masyarakat Yogyakarta. JogjaKita menyediakan beragam layanan unggulan, termasuk JogjaRide, JogjaFood, JogjaKurir, dan JogjaShop di sektor transportasi, serta lebih dari 500 jenis pembayaran melalui smartphone. Dengan semangat "Tunjukkan Istimewamu!", JogjaKita bukan hanya sebuah aplikasi layanan on-demand, tetapi juga menjadi wadah bagi warga Jogja untuk berbagi ekspresi dan inspirasi.

Namun, dalam konteks pemasaran atau advertising, JogjaKita dihadapkan pada tantangan karena masih menggunakan gambar statis sebagai media iklan dan hanya seglinter video pengenalan JogjaKita yang di buat secara tidak profesional, sementara pesaingnya telah beralih ke video interaktif yang lebih menarik dan profesional. Studi menunjukkan bahwa video interaktif memberikan pengalaman berkesan, meningkatkan aktivitas pengguna, dan memiliki tingkat konversi yang tinggi. Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan ini, penulis mengusulkan penelitian berjudul "Pembuatan dan Perancangan Video Advertising Aplikasi JogjaKita Menggunakan Teknik Live Shoot". Melalui penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan daya tarik iklan JogjaKita dengan memanfaatkan video interaktif dengan metode *compositing* dan *motion graphic*, sehingga dapat lebih efektif dalam menyampaikan keunggulan produk dan menarik perhatian masyarakat luas.

**Kata kunci:** JogjaKita, Video Advertising, Live Shoot, *Motion graphic*, *Compositing*.

## ABSTRACT

*In the digital era and the advancement of information technology, online-based applications like JogjaKita have become an integral part of the daily lives of Yogyakarta's residents. JogjaKita offers a variety of premium services, including JogjaRide, JogjaFood, JogjaCourier, and JogjaShop in the transportation sector, as well as facilitating more than 500 types of payments through smartphones. With the spirit of "Show Your Specialties," JogjaKita is not just an on-demand service application but also a platform for Yogyakarta's citizens to share expressions and inspiration.*

*However, in the context of marketing or advertising, JogjaKita faces challenges as it still relies on static images for advertising and has only a few introductory videos created unprofessionally. Meanwhile, competitors have shifted to more engaging and professional interactive videos. Studies indicate that interactive videos provide a memorable experience, boost user activity, and achieve high conversion rates. Therefore, to address this issue, the author proposes a research project titled "Creation and Design of JogjaKita Application Video Advertising Using Live Shoot Technique." Through this research, it is expected to enhance the appeal of JogjaKita's advertisements by utilizing interactive videos with compositing and motion graphic methods, making it more effective in conveying product advantages and capturing the attention of the wider community.*

**Keyword:** *JogjaKita, Video advertising, Live Shoot, Motion Graphic, Compositing.*