

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN  
DOTSUKER SABLON DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC*  
DAN *LIVESHOOT***

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**KHUSNUL ADI PAMUNGKAS**

**17.11.1359**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN  
DOTSUKER SABLON DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC*  
DAN *LIVESHOOT***

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**KHUSNUL ADI PAMUNGKAS**

**17.11.1359**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

## HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN  
DOTSUKER SABLON DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC*  
DAN *LIVESHOOT***

yang disusun dan diajukan oleh

**KHUSNUL ADI PAMUNGKAS**

17.11.1359

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 13 Mei 2024

Dosen Pembimbing,



Harvoko, S.Kom, M.Cs

NIK. 190302286

**HALAMAN PENGESAHAN****HALAMAN PENGESAHAN****SKRIPSI****PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN  
DOTSUKER SABLON DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC*  
DAN *LIVESHOOT***

yang disusun dan diajukan oleh

**KHUSNUL ADI PAMUNGKAS**

17.11.1359

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 13 Mei 2024**Susunan Dewan Penguji****Nama Penguji**Banu Santoso, ST, M.Eng  
NIK. 190302327Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom  
NIK. 190302354Haryoko, S.Kom, M.Cs  
NIK. 190302286

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 13 Mei 2024**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.  
NIK. 190302096

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

### HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : KHUSNUL ADI PAMUNGKAS  
NIM : 17.11.1359

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN DOTSUKER  
SABLON DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC* DAN *LIVESHOOT***

Dosen Pembimbing : Haryoko, S.Kom, M.Cs

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, 13 Mei 2024

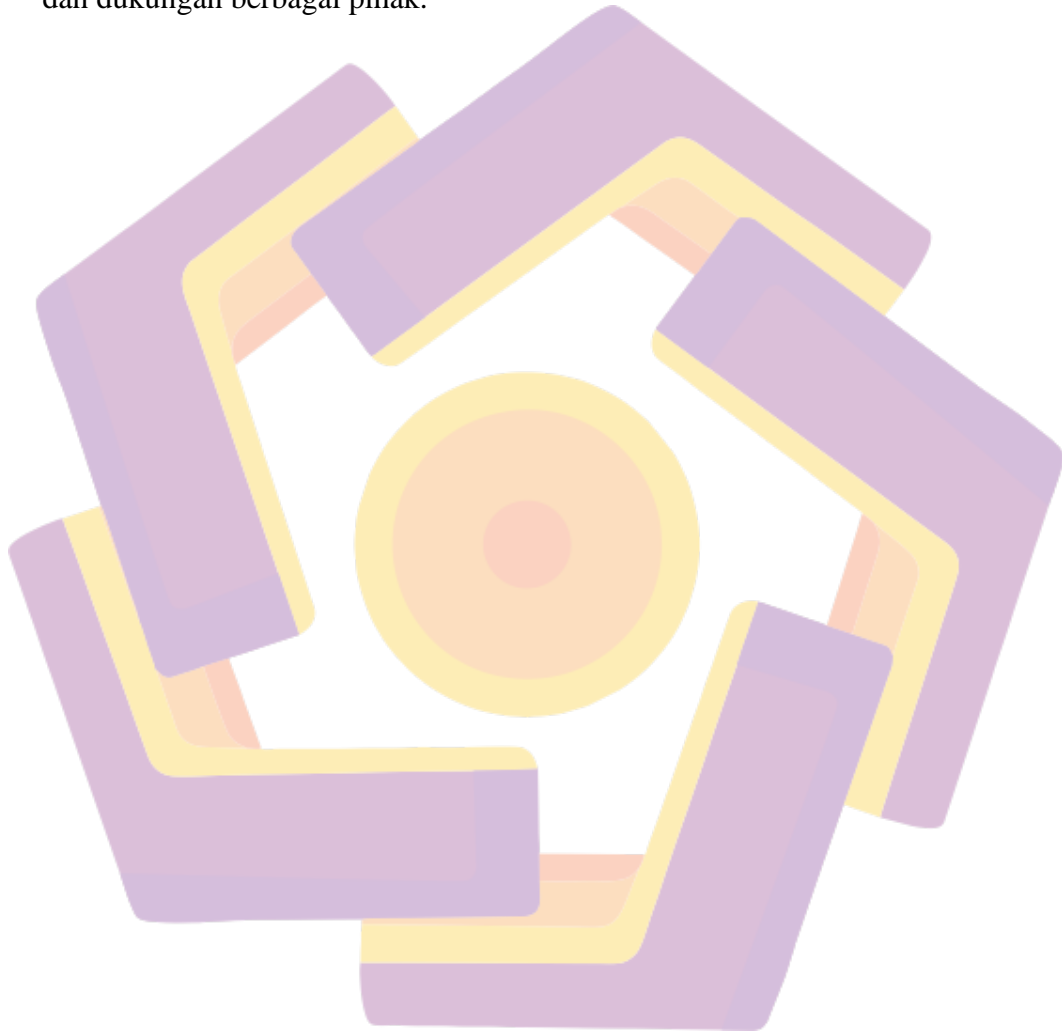
Yang Menyatakan,


Khusnul Adi Pamungkas

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah segala puji syukur atas berkat rahmat dan karunia Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya, dan juga tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak.



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas berkah dan rahmat,serta taufik hidayah dari-Nya. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN DOTSUKER SABLON DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC* DAN *LIVESHOOT*”**.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak dapat lepas dari kesalahan dan jauh dari sempurna. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sehingga dapat berguna baik bagi penulis sendiri maupun pembaca pada umumnya.

Skripsi ini ditulis sebagai kelengkapan dari penelitian dan syarat kelulusan dari Universitas AMIKOM Yogyakarta, khususnya pada jenjang (S1),S.Kom. Sehubungan dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak, dan penulis sampaikan kepada:

1. Bapak M.Suyanto, Prof., Dr., M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta..
2. Bapak Haryoko, S.Kom, M.Cs selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahan serta bimbingan selama peneletian dan penulisan skripsi.
3. Tim Dosen Penguji , yang telah meluangkan waktu untuk memberikan masukan dan evaluasi demi penyempurnaan skripsi ini.
4. Kepada Bapak, Ibu Dosen dan segenap Staff Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah membantu selama perkuliahan.
5. Seluruh keluarga besar terutama kedua orangtua atas setiap doa dan dukungan yang diberikan.

Yogyakarta, 13 Mei 2024

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.....	xiii
INTISARI .....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
<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
1.5.1 Bagi Pihak Objek .....	3
1.5.2 Bagi Peneliti.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>

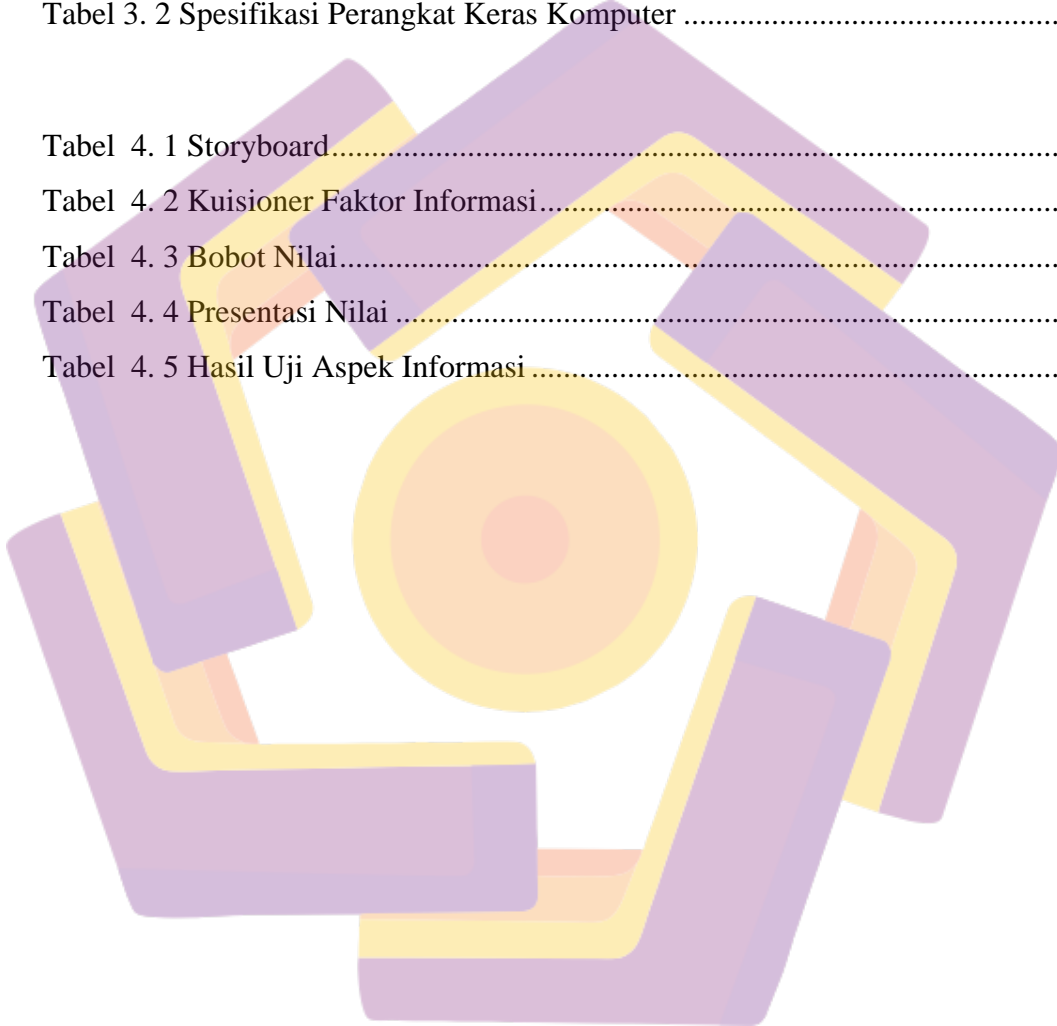


2.1	Studi Literatur .....	5
2.2	Dasar Teori.....	9
2.2.1	Pengertian Multimedia.....	9
2.2.2	Elemen Multimedia.....	9
2.3	Konsep Teknik <i>Motion Graphic</i> .....	11
2.3.1	Pengertian <i>Motion Graphic</i> .....	11
2.3.2	Metode Pembuatan <i>Motion Graphic</i> .....	11
2.4	Konsep Dasar Iklan .....	12
2.4.1	Pengertian Iklan .....	12
2.4.2	Tujuan Iklan .....	12
2.4.3	Jenis Iklan Berdasarkan Tujuan .....	12
2.5	Analisis Kebutuhan Sistem .....	17
2.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	17
2.5.2	Analisi Kebutuhan Non Fungsional.....	17
2.7	Tahapan Produksi .....	18
2.7.1	Pra Produksi .....	18
2.7.2	Produksi .....	19
2.7.3	Pasca Produksi .....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>21</b>
3.1	Objek Penelitian .....	21
3.2	Alur Penelitian.....	21
3.3	Alat dan Bahan .....	23
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem .....	24
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>28</b>
4.1	Pra Produksi .....	28

4.1.1	Penetapan Ide Cerita .....	28
4.1.2	Naskah.....	28
4.2	Produksi.....	32
4.2.1	Proses Pengambilan Gambar .....	33
4.2.2	Proses Membuat Animasi .....	41
4.3	Pasca Produksi.....	42
4.3.1	Import Video.....	42
4.3.2	Menata Video Dalam Timeline.....	43
4.3.2	Proses Penambahan Essential Graphic .....	44
4.3.3	Color Grading .....	47
4.3.4	Transisi.....	48
4.3.5	Penambahan audio .....	50
4.3.6	<i>Rendering</i> .....	50
4.4	Implementasi dan Evaluasi.....	51
4.4.1	Implementasi.....	51
4.4.2	Kuisisioner.....	53
4.4	Implementasi.....	58
BAB V PENUTUP .....		59
5.1	Kesimpulan.....	59
5.2	Saran.....	59
REFERENSI .....		61
LAMPIRAN.....		62

**DAFTAR TABEL**

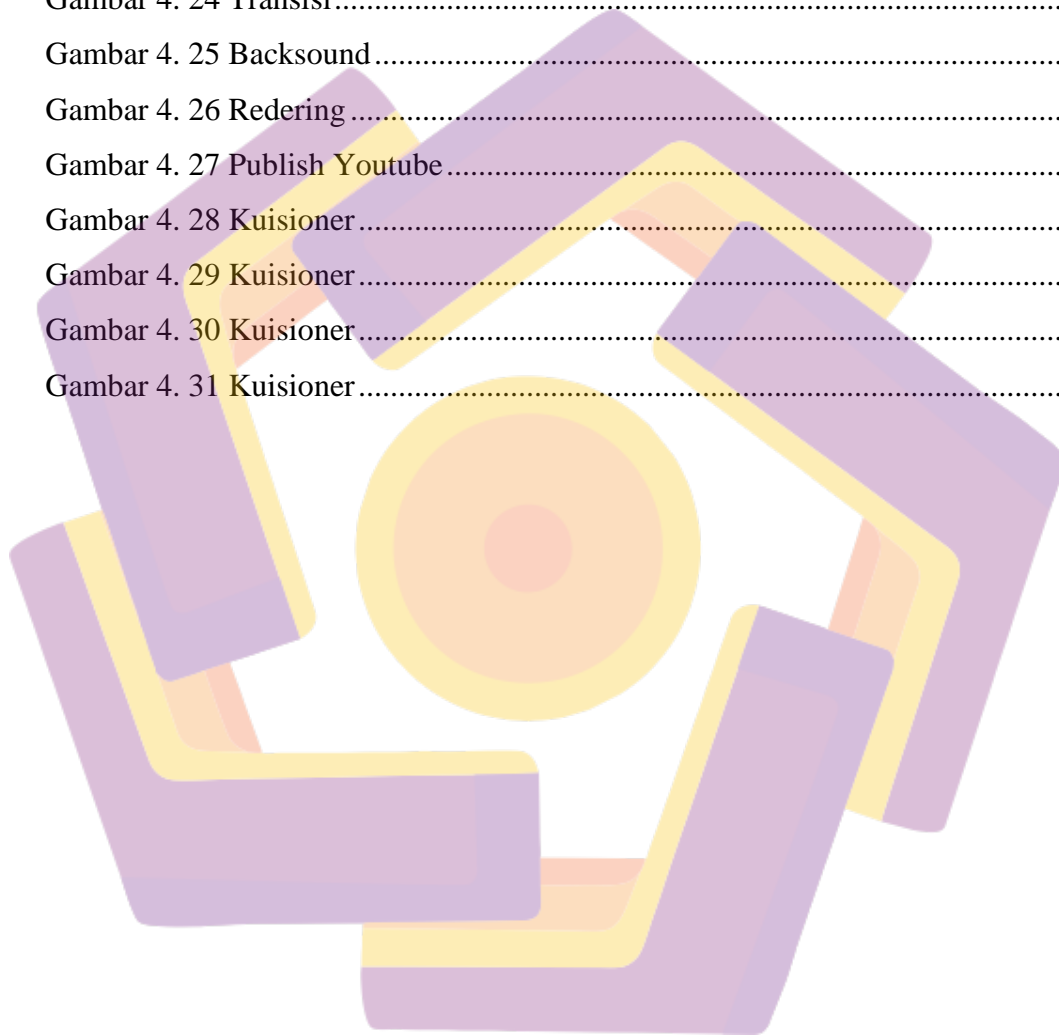
Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian .....	7
Tabel 3. 1 Kebutuhan Software .....	25
Tabel 3. 2 Spesifikasi Perangkat Keras Komputer .....	26
Tabel 4. 1 Storyboard.....	30
Tabel 4. 2 Kuisisioner Faktor Informasi.....	55
Tabel 4. 3 Bobot Nilai.....	56
Tabel 4. 4 Presentasi Nilai .....	56
Tabel 4. 5 Hasil Uji Aspek Informasi .....	57



## DAFTAR GAMBAR

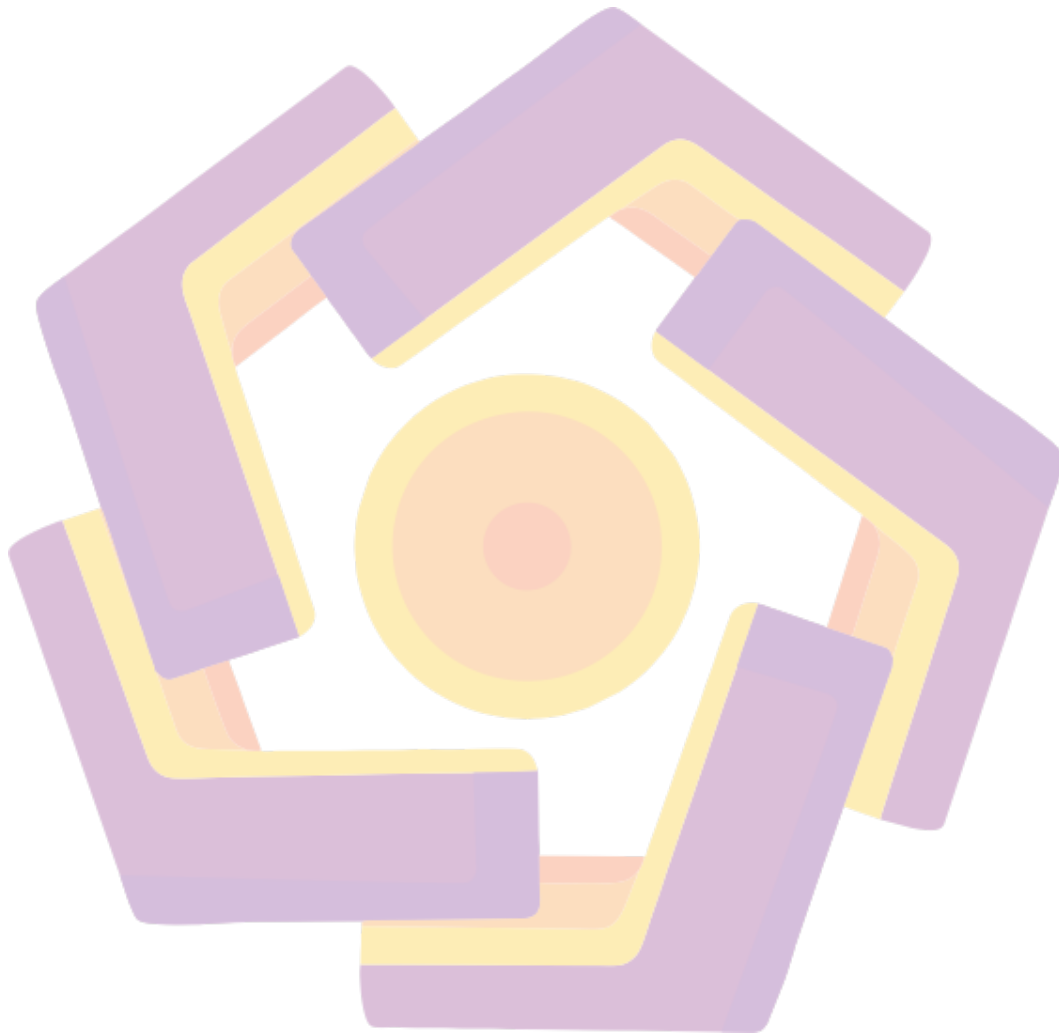
Gambar 2. 1 klan Informatif .....	13
Gambar 2. 2 Iklan Persuatif .....	14
Gambar 2. 3 Iklan Pengingat .....	15
Gambar 2. 4 Iklan Penambah Nilai .....	15
Gambar 2. 5 Iklan Bantuan Aktivitas Lain .....	16
Gambar 3. 1 Denah Lokasi .....	21
Gambar 3. 2 Alur Penelitian .....	22
Gambar 3. 3 Dotsuker Sablon .....	24
Gambar 4. 1 Opening .....	34
Gambar 4. 2 Preparing .....	34
Gambar 4. 3 Preparing .....	35
Gambar 4. 4 Frame .....	35
Gambar 4. 5 Frame .....	36
Gambar 4. 6 Ink .....	37
Gambar 4. 7 Rakel .....	37
Gambar 4. 8 Design .....	38
Gambar 4. 9 Setup .....	39
Gambar 4. 10 Driying .....	39
Gambar 4. 11 Driying .....	40
Gambar 4. 12 Final .....	40
Gambar 4. 13 Closing .....	41
Gambar 4. 14 Keyframe Animasi .....	42
Gambar 4. 15 Import Video .....	43
Gambar 4. 16 Video Timeline .....	44
Gambar 4. 17 Install MOGRT .....	45
Gambar 4. 18 Install MOGRT .....	45

Gambar 4. 19 Essential Graphic .....	46
Gambar 4. 20 Essential Graphic .....	46
Gambar 4. 21 Color Grading .....	47
Gambar 4. 22 Color Grading .....	48
Gambar 4. 23 Transisi.....	49
Gambar 4. 24 Transisi.....	49
Gambar 4. 25 Backsound.....	50
Gambar 4. 26 Redering .....	51
Gambar 4. 27 Publish Youtube.....	52
Gambar 4. 28 Kuisioner.....	53
Gambar 4. 29 Kuisioner.....	53
Gambar 4. 30 Kuisioner.....	54
Gambar 4. 31 Kuisioner.....	54



**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Link hasil video .....62  
Lampiran 2 Link template Essential Graphics .....62  
Lampiran 3 Link backsound video .....62



## INTISARI

Pada masa pandemi *Covid-19(Coronavirus Disease)* ini berdampak pada beberapa tempat usaha mengalami penurunan pemasaran dan produksi menyebabkan beberapa tempat usaha mengalami gulung tikar. Untuk mendongkrak penjualan kembali sarana untuk mengiklankan suatu produk atau jasa adalah media promosi yang bertujuan agar produk atau jasa tersebut dapat dikenal oleh masyarakat luas. Dalam kasus ini penulis akan mempromosikan sebuah jasa dan layanan di tempat produksi jasa pembuatan kaos yang bernama Dotsuker Sablon.

Dengan adanya masalah tersebut penulis membuat media promosi ini untuk membangun mengiklankan, memperkenalkan dan memasarkan Dotsuker sablon dengan teknik *Motion Graphic* dan *Liveshoot*. Dalam media promosi ini, terdapat informasi mengenai Dotsuker Sablon seperti deskripsi pelayanan, Media Pemasaran, Proses Produksi dan tarif.

Pembuatan *Media Promosi* menggunakan teknik *Motion Graphic* dan *Liveshoot*, Membuat storyboard setelah itu proses produksi, editing hingga rendering. Dengan adanya media promosi untuk memperkenalkan Dotsuker Sablon ke masyarakat luas melalui media Pengiklanan yang dibuat dengan teknik *Motion Graphic* dan *Liveshoot*.

Perhitungan skala Likert dilakukan untuk menginterpretasi skor dengan menentukan nilai indeks maksimum sebagai produk dari skor tertinggi Likert, jumlah soal, dan jumlah responden ( $5 \times 5 \times 69 = 1725$ ). Total persentase uji aspek informasi pada video dihitung menggunakan frekuensi jawaban angket ( $f = 1530$ ) dan nilai keseluruhan responden ( $n = 1725$ ), menghasilkan persentase 88.69%. Hasil ini menunjukkan bahwa pada pengujian faktor informasi, indeks 88.69% termasuk dalam kategori "Sangat Baik".

**Kata Kunci:** Motion Graphic, Liveshoot, Media Promosi

## **ABSTRACT**

*During the Covid-19 (Coronavirus Disease) pandemic, several business places experienced a decline in marketing and production, causing several business places to go out of business. To increase resale, the means to advertise a product or service is promotional media which aims to promote the product or service. can be known by the wider community. In this case the author will promote a service at a t-shirt production site called Dotsuker Sablon.*

*With this problem, the author created this promotional media to advertise, introduce and market screen-printed Dotsuker using Motion Graphic and Liveshoot techniques. In this promotional media, there is information about Dotsuker Screen Printing such as service descriptions, marketing media, production processes and rates.*

*Making Promotional Media using Motion Graphic and Liveshoot techniques, Making storyboards after that the production process, editing to rendering. With promotional media to introduce Dotsuker Screen Printing to the wider public through advertising media created using Motion Graphic and Liveshoot techniques.*

*Likert scale calculations were carried out to interpret scores by determining the maximum index value as the product of the highest Likert score, number of questions, and number of respondents ( $5 \times 5 \times 69 = 1725$ ). The total percentage of information aspect tests in the video was calculated using the frequency of questionnaire answers ( $f = 1530$ ) and the overall score of respondents ( $n = 1725$ ), resulting in a percentage of 88.69%. These results indicate that in testing the information factor, the index of 88.69% is included in the "Very Good" category.*

**Keywords:** *Motion Graphics, Liveshoot, Promotional Media*