

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA  
TOKO PERALATAN OLAHRAGA OJAN SPORT SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT  
DAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**RIZKI HANGGORO**

**17.11.1153**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA  
TOKO PERALATAN OLAHRAGA OJAN SPORT SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT  
DAN MOTION GRAPHIC**

**HALAMAN JUDUL**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**RIZKI HANGGORO**

**17.11.1153**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA TOKO PERALATAN  
OLAHRAGA OJAN SPORT SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN  
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

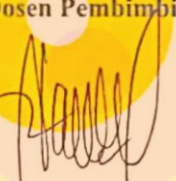
yang disusun dan diajukan oleh

**Rizki Hanggoro**

**17.11.1153**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal < 20 Juni 2024 >

Dosen Pembimbing,

  
**Mulia Sulistiyono, M.kom**

**NIK. 190302248**

HALAMAN PENGESAHAN  
SKRIPSI  
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA TOKO PERALATAN  
OLAHRAGA OJAN SPORT SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN  
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC  
yang disusun dan diajukan oleh

**Rizki Hanggoro**

17.11.1153

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal < 20 Juni 2024 >

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agung Nugroho, M.Kom

NIK. 190302242

Andriyan Dwi Putra, M.Kom

NIK. 190302270

Mulia Sulistiyono, M.Kom

NIK. 190302248

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal < 25 Juni 2024 >

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.

NIK. 190302096

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Rizki Hanggoro

NIM : 17.11.1153

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan dan Pembuatan Video Iklan Pada Toko Peralatan Olahraga Ojan Sport  
Sebagai Media Promosi Menggunakan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic**

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, 25 Juni 2024

Yang Menyatakan,



Rizki Hanggoro

## 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 Mulia Sulistiyono, 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. Ola – Olo Crew yang telah memberikan semangat dan dukungan.
5. Wonoharjo Squad yang telah memberikan semangat dan dukungan.
6. Dwi Vanisa yang telah memberikan semangat dan dukungan.
7. Mas Asror selaku Manager Ojan Sport yang telah bekerjasama dan memberikan informasi dalam Penelitian.
8. Mas Ojan selaku Owner Ojan Sport yang telah mengijinkan menjadikannya tempat penelitian.

## 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 Mulia Sulistiyono, 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, 25 Juni 2024



Rizki Hanggoro

## DAFTAR ISI

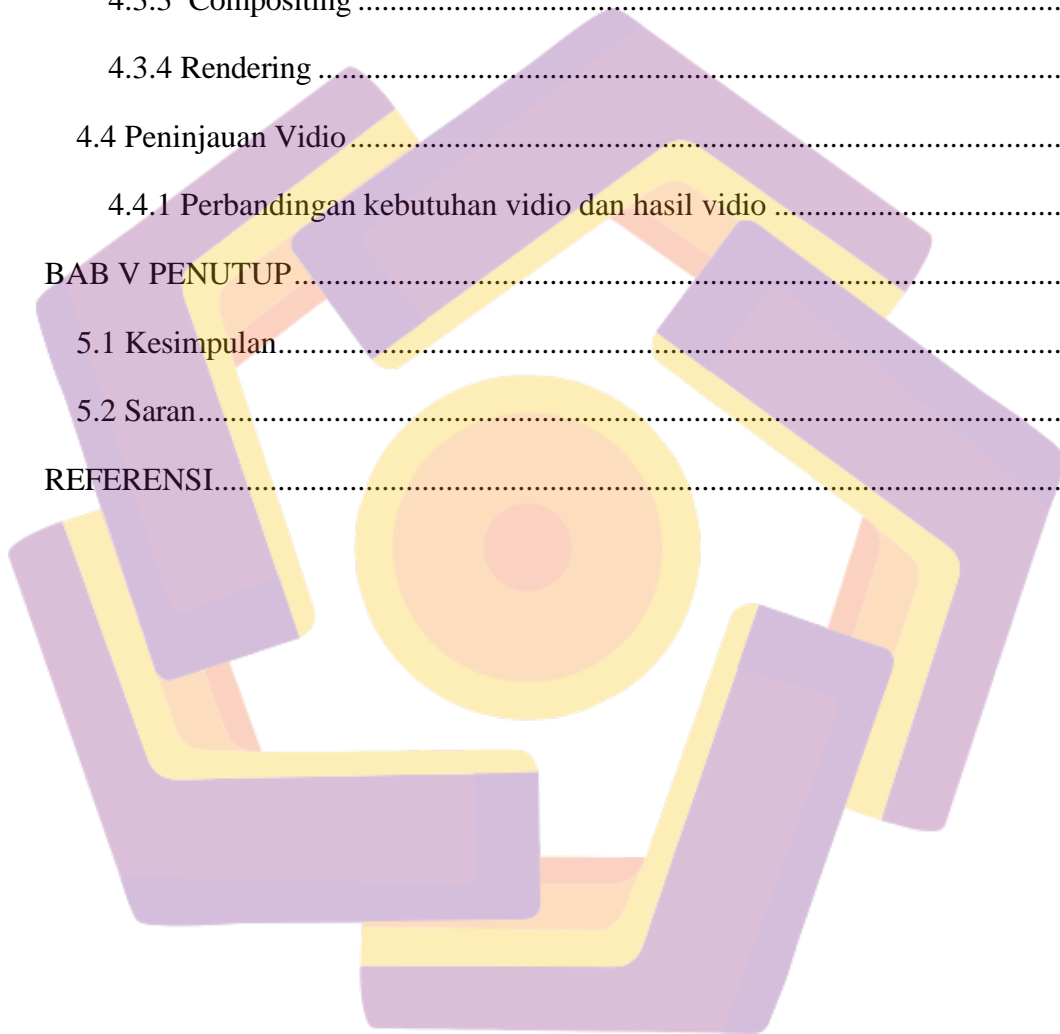
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiii
<i>ABSTRACT</i> .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Produksi.....	4
1.6.3 Metode Evaluasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Studi Literatur.....	7



2.2 Pengertian Vidio.....	<b>DAFTAR ISI</b>	12
2.2.1 Vidio Analog .....		12
2.2.2 Vidio Digital.....		12
2.3 Standar Format Vidio .....		12
2.4 Pengertian Multimedia .....		13
2.5 Elemen Multimedia .....		14
2.5.1. Teks .....		14
2.5.2. Suara .....		14
2.5.3. Video .....		14
2.5.4. Gambar .....		15
2.5.5. Animasi .....		15
2.6 Dasar Teori Iklan.....		15
2.6.1 Tujuan Iklan .....		15
2.6.2 Fungsi periklanan .....		17
2.6.3 Jenis Iklan.....		17
2.7 Promosi .....		18
2.7.1 Pengertian Promosi .....		18
2.7.2 Jenis-Jenis Promosi .....		18
2.7.3 Tujuan Promosi .....		19
2.8 Live Shoot .....		20
2.9 Motion Graphic .....		21
2.9.1 Definisi Motion Graphic .....		21
2.9.2 Cakupan Motion Graphic .....		21
2.10 Analisis Masalah .....		21
2.10.1 Analisis SWOT .....		21
2.11 Tahapan Produksi .....		23

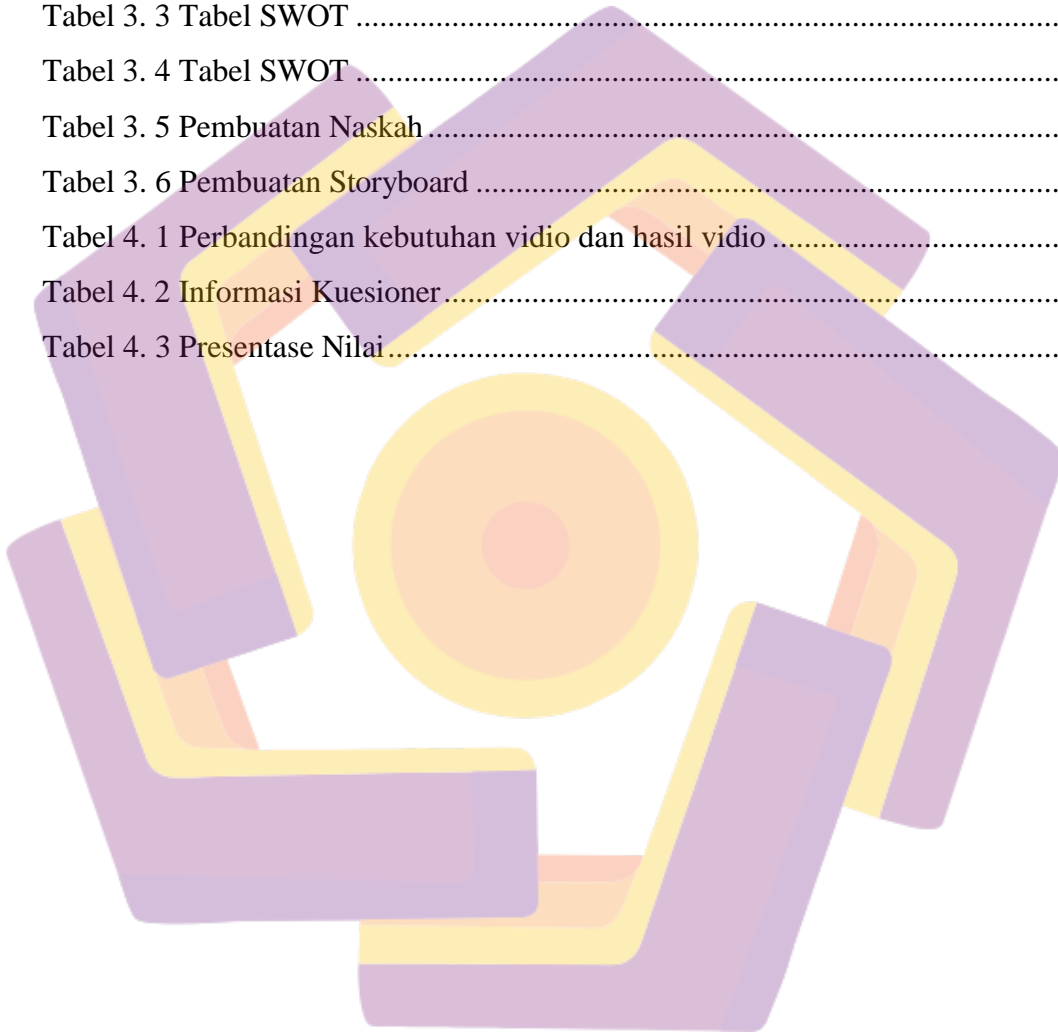
2.11.1 Pra Produksi	<b>DAFTAR ISI</b>	23
2.11.2 Produksi		24
2.11.3 Pasca Produksi		24
2.12 Metode Testing		24
2.12.1 Kuesioner		24
2.12.2 Skala Linkert		25
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b>		<b>26</b>
3.1 Tinjauan Umum		26
3.1.1 Deskripsi mengenai Ojan Sport		26
3.1.2 Logo Ojan Sport		26
3.2 Alur Penelitian		27
3.3 Analisis Kebutuhan		27
3.3.1 Kebutuhan Fungsional		27
3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional		27
3.4 Pengumpulan Data		28
3.4.1 Observasi		28
3.4.2 Wawancara		29
3.5 Analisis Masalah		29
3.6 pra Produksi		30
3.6.1 Perancangan Ide Cerita		30
3.6.2 Pembuatan Naskah Cerita		31
3.6.3 Pembuatan Storyboard		33
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>		<b>38</b>
4.1 Implementasi		38
4.2 Produksi		38
4.2.1 Proses Pengambilan Gambar		38

4.2.2 Proses penyimpanan	<b>DAFTAR ISI</b>	39
4.3 Pasca Produksi		40
4.3.1 Motion Graphic		40
4.3.2 Color Grading		41
4.3.3 Compositing		41
4.3.4 Rendering		42
4.4 Peninjauan Vidio		42
4.4.1 Perbandingan kebutuhan vidio dan hasil vidio		43
<b>BAB V PENUTUP</b>		49
5.1 Kesimpulan		49
5.2 Saran		49
<b>REFERENSI</b>		51



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian.....	11
Tabel 3. 1 Kebutuhan Hardware .....	28
Tabel 3. 2 Kebutuhan Software.....	28
Tabel 3. 3 Tabel SWOT .....	30
Tabel 3. 4 Tabel SWOT .....	30
Tabel 3. 5 Pembuatan Naskah .....	32
Tabel 3. 6 Pembuatan Storyboard .....	37
Tabel 4. 1 Perbandingan kebutuhan vidio dan hasil vidio .....	44
Tabel 4. 2 Informasi Kuesioner.....	45
Tabel 4. 3 Presentase Nilai .....	45



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen Multimedia .....	14
Gambar 2. 2 Contoh Storyboard.....	24
Gambar 3. 1 Logo Ojan Sport .....	26
Gambar 3. 2 Alur Penelitian .....	27
Gambar 4. 1 Pengambilan gambar Rolling Shoot seluruh ruangan. ....	39
Gambar 4. 2 pengambilan beberapa jenis sepatu .....	39
Gambar 4. 3 Penyimpanan File .....	39
Gambar 4. 4 Import Semua File Yang di Butuhkan.....	40
Gambar 4. 5 Pemberian Aimasi .....	40
Gambar 4. 6 Pemberian Warna .....	41
Gambar 4. 7 Compositing .....	41
Gambar 4. 8 Pemberian Audio.....	42
Gambar 4. 9 Rendering .....	42

## INTISARI

Ojan sport adalah salah satu dari banyaknya toko peralatan olahraga yang berada di Yogyakarta. Menyediakan berbagai alat olahraga seperti sepatu. Untuk mengembangkan bisnisnya pada era digital dan informasi ojan sport membuat video iklan seperti toko-toko lain. Pembuatan iklan menggunakan video yang kemudian diunggah pada media sosial seperti Instagram dan tik-tok. Di harapkan dengan adanya promosi ini toko ojan sport semakin berkembang, pembuatan video iklan ini juga bertujuan supaya masyarakat umum dapat memperoleh keterangan seputar apa saja yang dijual pada toko ojan sport dan servis atau pelayanan yang diberikan oleh toko ojan sport. Oleh karena itu untuk pembuatan video iklan ini peneliti membuat penelitian yang berjudul “Perancangan Dan Pembuatan Video Iklan Pada Toko Peralatan Olahraga Ojan Sport Sebagai Media Promosi Menggunakan Teknik Live Shoot Dan Motion Graphic”, melalui penelitian ini diharapkan penyampaian informasi mengenai toko dapat meningkatkan kepercayaan konsumen dalam membeli keperluan olahraga pada toko ojan sport.

**Kata kunci:** Ojan Sport, Iklan, Live Shoot, Motion Graphic

## **ABSTRACT**

*Ojan Sport is one of the many sports equipment stores in Yogyakarta. Provides various sports equipment such as shoes. To develop its business in the digital and information era, Ojan Sport makes advertising videos like other shops. Making advertisements using videos which are then uploaded to social media such as Instagram and TikTok. It is hoped that with this promotion the ojan sport shop will continue to develop, the making of this advertising video is also aimed at providing the general public with information about what is sold at the ojan sport shop and the services provided by the ojan sport shop. Therefore, to make this advertising video, the researcher made a research entitled "Designing and Making Advertising Videos at the Ojan Sport Sports Equipment Store as Promotional Media Using Live Shoot and Motion Graphic Techniques", through this research it is hoped that conveying information about the store can increase consumer confidence in buy sports necessities at the ojan sports shop.*

**Keyword:** Ojan Sport, Advertisement, Live Shoot, Motion Graphic