

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN MEDIA SOSIAL PADA  
WISATA BOJONG ASRI DENGAN TEKNIK *LIVE SHOOT*  
DAN *MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**ALTYA YOGA BAJRAH**

**17.11.0949**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN MEDIA SOSIAL PADA  
WISATA BOJONG ASRI DENGAN TEKNIK *LIVE SHOOT*  
DAN *MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**ALTYA YOGA BAJRAH**

**17.11.0949**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN MEDIA SOSIAL PADA  
WISATA BOJONG ASRI DENGAN TEKNIK *LIVE SHOOT*  
DAN *MOTION GRAPHIC***

yang disusun dan diajukan oleh

**Altya Yoga Bajrah**

**17.11.0949**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 1 Juli 2024

Dosen Pembimbing,

**Rizqi Sukma Kharisma, M. Kom**

**NIK. 190302215**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN MEDIA SOSIAL PADA  
WISATA BOJONG ASRI DENGAN TEKNIK *LIVE SHOOT*  
DAN *MOTION GRAPHIC***

yang disusun dan diajukan oleh

**Altya Yoga Bajrah**

**17.11.0949**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 1 Juli 2024

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

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

**Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom**  
**NIK. 190302391**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**  
**NIK. 190302215**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 1 Juli 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 : Altya Yoga Bajrah**  
**NIM : 17.11.0949**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **Pembuatan Video Iklan Media Sosial Pada Wisata Bojong Asri Dengan Teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic***

Dosen Pembimbing: Rizqi Sukma Kharisma, 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, 01 Juli 2024

Yang Menyatakan,



Altya Yoga Bajrah

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dalam perjalanan menyusun skripsi ini, penulis menyadari bahwa tidak sedikit hambatan dan tantangan yang dihadapi. Namun, berkat bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. **Pebimbing. Bpk Rizqi Sukma Kharisma**, selaku pembimbing skripsi yang dengan sabar dan penuh dedikasi memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi kepada penulis.
2. **Dekan dan Dosen Akademik di Fakultas Informatika**, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan selama proses penulisan skripsi ini.
3. **Orangtua**, yang selalu memberikan semangat, dukungan dalam hal apapun, dan cinta kasih tanpa balas.
4. **Anton Tri Wibowo, Rizky Wahyu F.** selaku **Teman dan Sahabat**, yang selalu memberikan semangat, dukungan moral, dan bantuan selama proses penulisan skripsi ini.
5. **Seluruh Responden dan Pihak yang Terlibat**, yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.

Akhir kata, saya berharap skripsi ini dapat menjadi langkah awal bagi keberhasilan di masa mendatang dan memberi manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, 1 Juli 2024



Altya Yoga Bajrah



## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Pembuatan Video Iklan Wisata Bojong Asri dengan Teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic*." Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dengan penuh rasa syukur dan terima kasih, skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua tercinta yang telah menjadi pilar kekuatan dan sumber inspirasi sepanjang perjalanan akademis saya. Dukungan tanpa batas, doa yang tulus, serta cinta yang tak tergantikan dari kalian adalah cahaya dalam setiap langkah saya. Kepada dosen pembimbing yang dengan sabar membimbing dan memberikan arahan berharga, terima kasih atas ilmu dan waktu yang telah diluangkan. Untuk sahabat-sahabat yang setia mendampingi, memberikan semangat, dan berbagi suka duka, kalian adalah bagian penting dari keberhasilan ini. Juga, kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moral dan intelektual, baik secara langsung maupun tidak langsung, saya haturkan terima kasih yang mendalam. Skripsi ini adalah buah dari kerja keras dan dedikasi bersama, dan semoga menjadi langkah awal bagi pencapaian yang lebih besar di masa mendatang.

## DAFTAR ISI

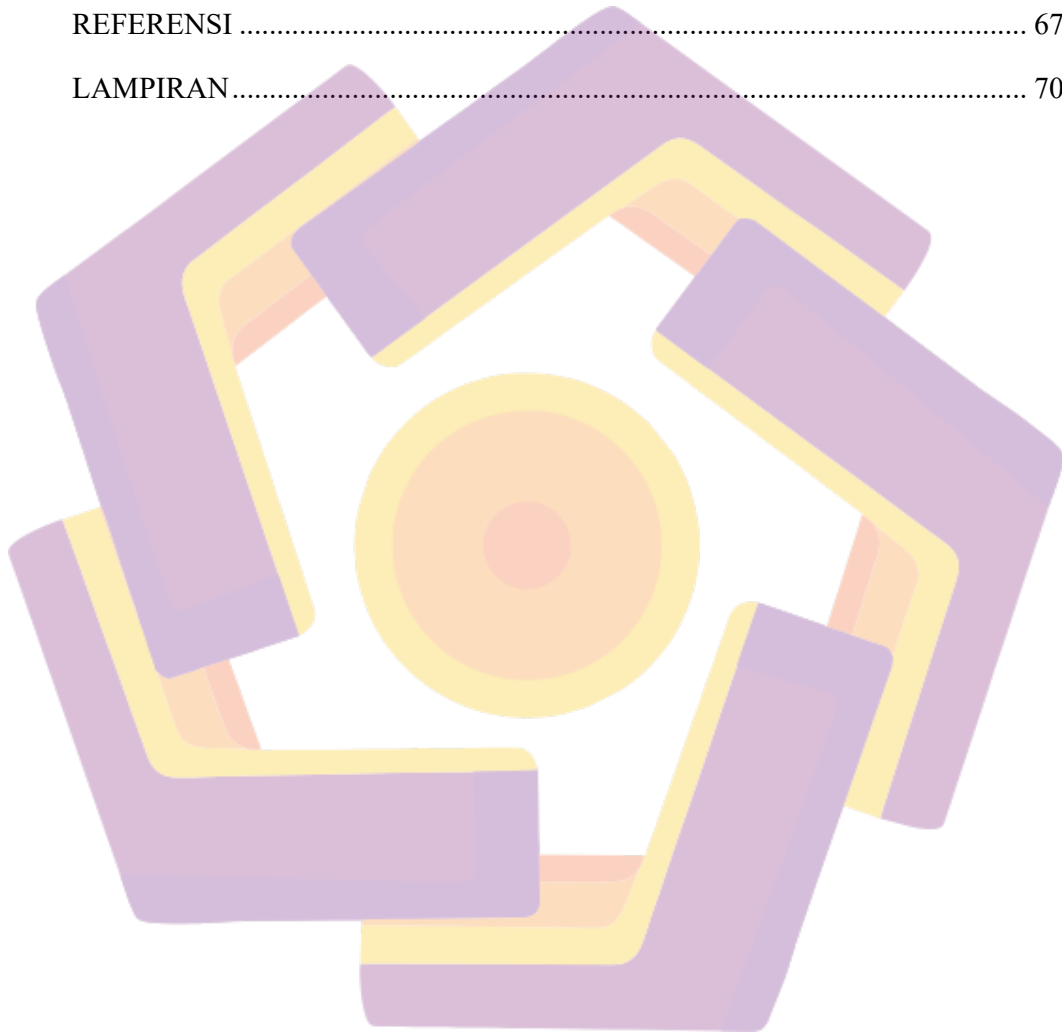
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Studi Literatur .....	5
2.2 Multimedia .....	15
2.3 Elemen Multimedia.....	16
2.3.1 Teks.....	16
2.3.2 Gambar.....	16



2.3.3 Audio.....	16
2.3.4 Video.....	16
2.3.5 Animasi.....	17
2.4 Pengambilan Gambar atau <i>Shoot</i> .....	17
2.4.1 <i>Long Shoot</i> (LS).....	17
2.4.2 <i>Medium Shoot</i> (MS).....	18
2.4.3 <i>Close Medium Shoot</i> (CMS).....	18
2.4.4 <i>Extreme Long Shoot</i> (ELS).....	18
2.4.5 <i>Close Up</i> (CU).....	18
2.4.6 <i>Big Close Up</i> (BCU).....	18
2.5 Metode <i>Live Shoot</i> .....	19
2.6 <i>Motion Graphic</i> .....	20
2.7 Metode Produksi.....	20
2.7.1 Pra-Produksi.....	20
2.7.2 Produksi.....	23
2.7.3 Pasca Produksi.....	23
2.8 Iklan.....	23
2.9 Media Sosial ( <i>Social Media</i> ).....	26
2.10 Instagram.....	27
2.11 TikTok.....	27
2.12 Kuesioner.....	28
2.12.1 Skala Likert.....	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
3.1 Objek Penelitian.....	30
3.1.1 Profile Perusahaan.....	30

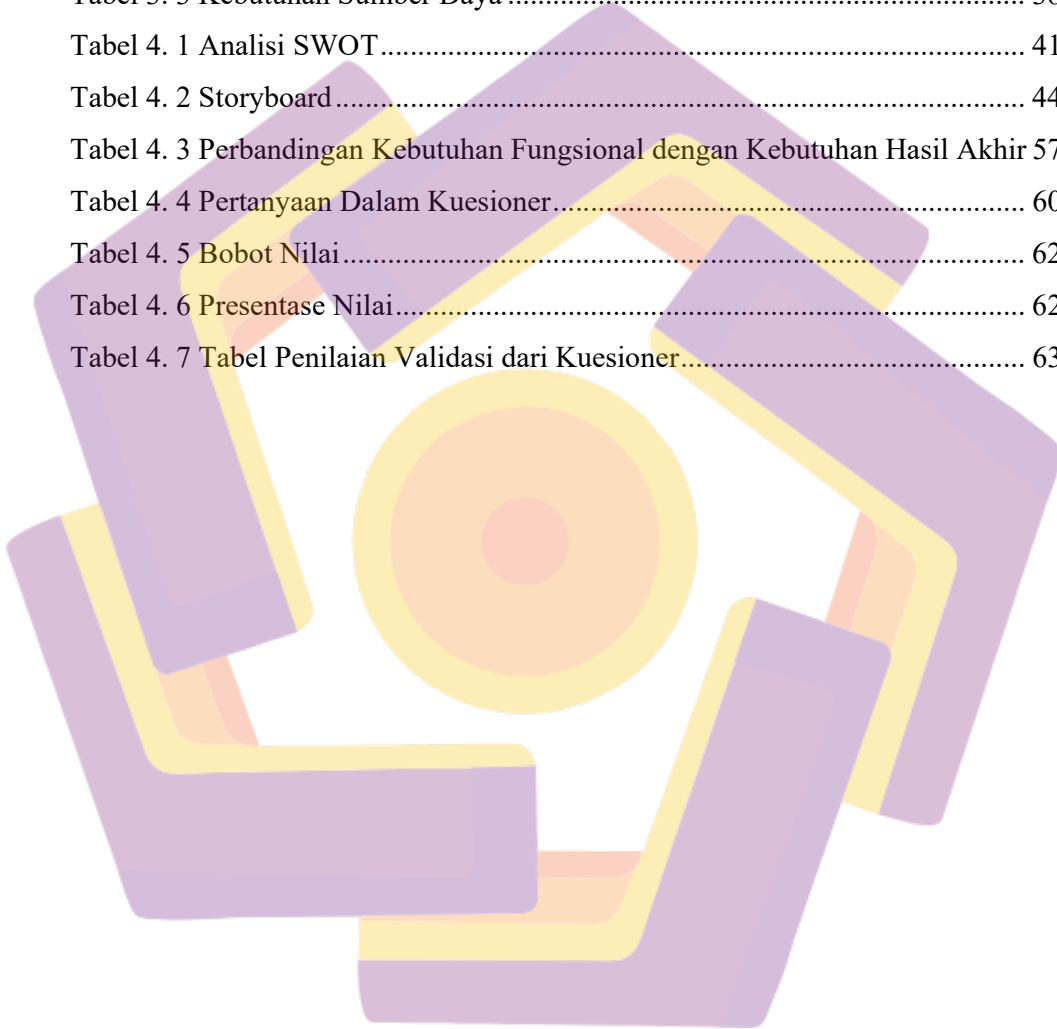
3.2 Alur Penelitian .....	32
3.3 Pengumpulan Data .....	33
3.3.1 Metode Wawancara.....	33
3.3.2 Observasi.....	33
3.3.3 Referensi Video.....	35
3.4 Alat dan Bahan.....	35
3.4.1 Data Penelitian .....	35
3.4.2 Alat atau Instrument.....	37
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>40</b>
4.1 Pra Produksi .....	40
4.1.1 Analisis SWOT .....	40
4.1.2 Storyboard.....	44
4.2 Produksi .....	45
4.2.1 Pengambilan Gambar/ Video Kawasan Wisata Bojong Asri.....	45
4.2.2 Pengambilan Gambar Fasilitas dari Wisata Bojong Asri.....	46
4.3 Pasca Produksi .....	47
4.3.1 Editing .....	47
4.3.2 Pembuatan Motiong Graphic .....	52
4.3.3 Rendering.....	54
4.4 Implementasi.....	55
4.4.1 Penyerahan ke pihak Wisata Bojong Asri.....	55
4.4.2 Posting Instagram dan TikTok.....	56
4.5 Evaluasi.....	57
4.5.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir .....	57
4.5.2 Kuesioner .....	60

4.5.3 Perhitungan skala likert.....	63
BAB V PENUTUP.....	65
5.1 Kesimpulan .....	65
5.2 Saran.....	65
REFERENSI .....	67
LAMPIRAN.....	70



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian.....	10
Tabel 3. 1 Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	37
Tabel 3. 2 Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	38
Tabel 3. 3 Kebutuhan Sumber Daya .....	38
Tabel 4. 1 Analisi SWOT.....	41
Tabel 4. 2 Storyboard.....	44
Tabel 4. 3 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Kebutuhan Hasil Akhir	57
Tabel 4. 4 Pertanyaan Dalam Kuesioner.....	60
Tabel 4. 5 Bobot Nilai.....	62
Tabel 4. 6 Presentase Nilai.....	62
Tabel 4. 7 Tabel Penilaian Validasi dari Kuesioner.....	63

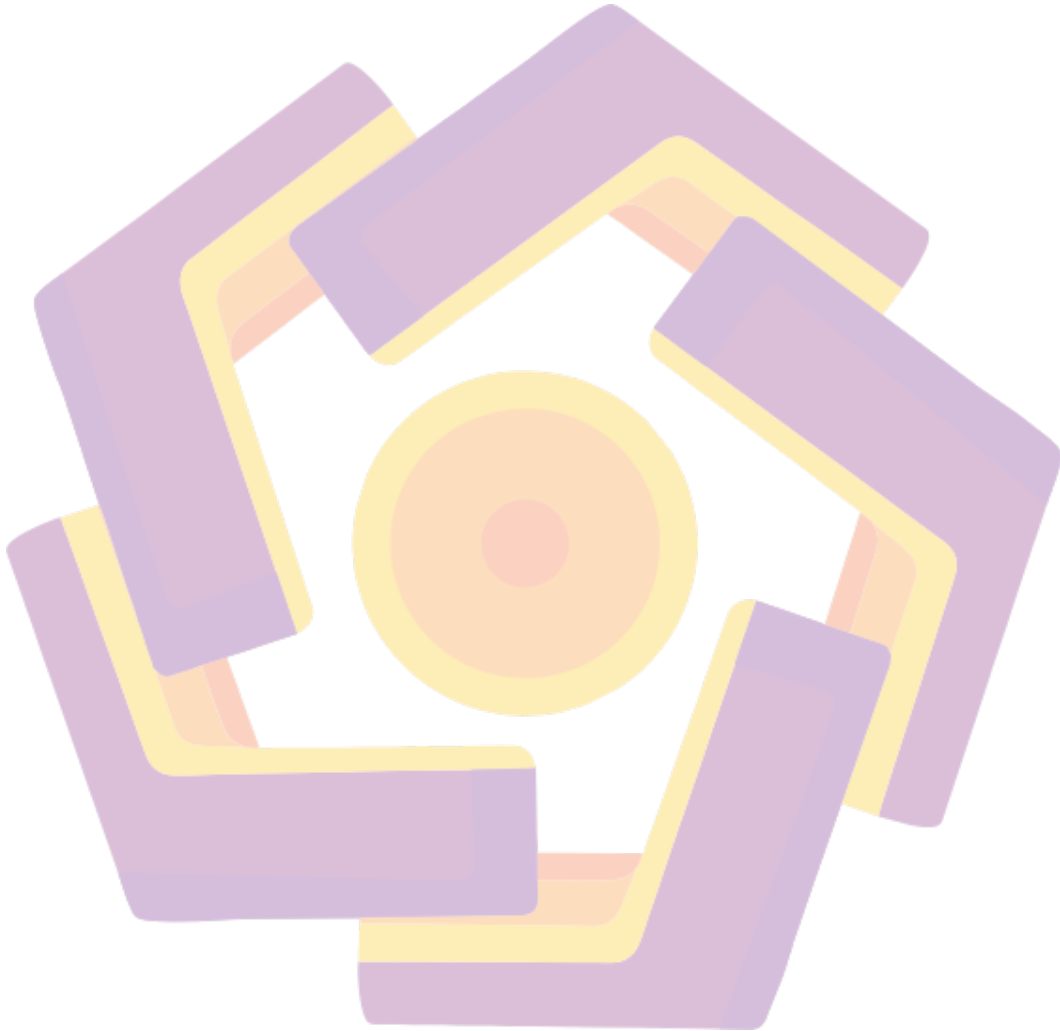


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 2 Pengambilan gambar dengan ukuran manusia.....	19
Gambar 2. 3 Storyboard Blocking .....	22
Gambar 2. 4 Storyboard dengan Form.....	22
Gambar 3. 1 Logo Wisata Bojong Asri.....	31
Gambar 3. 2 Flowchart alur penelitian dan proses produksi produk penelitian....	32
Gambar 3. 3 Instagram Wisata Bojong Asri.....	34
Gambar 3. 4 TikTok Wisata Bojong Asri.....	34
Gambar 3. 5 YouTube Fauzn AFN.....	35
Gambar 4. 1 Plat Papan Kayu Wisata Bojong Asri .....	45
Gambar 4. 2 <i>Vibes</i> dan <i>Ambience</i> Camping Ground Wisata Bojong Asri.....	46
Gambar 4. 3 Pengambilan Gambar dengan Teknik <i>Long Shoot</i> (LS).....	46
Gambar 4. 4 Membuat New Sequence di Adobe Premiere Pro .....	47
Gambar 4. 5 Tampilan Sequence dan Source .....	48
Gambar 4. 6 Penggabungan Scene.....	48
Gambar 4. 7 Proses penggabungan pada CapCut for PC.....	49
Gambar 4. 8 Cropping.....	50
Gambar 4. 9 Speed Duration.....	50
Gambar 4. 10 Pemberian Transisi.....	51
Gambar 4. 11 Pemberian Sound Effect.....	51
Gambar 4. 12 Color Correction.....	52
Gambar 4. 13 Editing <i>Motion Graphic</i> pada Logo Wisata Bojong Asri .....	53
Gambar 4. 14 <i>Motion Graphic</i> pada Opening video iklan.....	53
Gambar 4. 15 Mengatur <i>scale</i> pada Adobe After Effect.....	53
Gambar 4. 16 Output <i>module</i> setting pada After Effect.....	54
Gambar 4. 17 Setting output pada CapCut for PC .....	55
Gambar 4. 18 Postinging pada Instagram .....	56
Gambar 4. 19 Postinging pada TikTok .....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian .....	70
Lampiran 2 Surat Balasan Objek Penelitian .....	71





## INTISARI

Wisata Bojong Asri adalah destinasi wisata yang berlokasi di Jalan Pantai Depok RT.01 Parantritis, Kretek, Bantul, Yogyakarta. Objek wisata ini menawarkan nuansa alam yang memesona dan kreativitas dalam memanfaatkan limbah sampah. Dibangun sejak tahun 2022, wisata ini menonjolkan sungai dan jembatan yang baru dibangun oleh pemerintah sebagai daya tarik utama. Selain menawarkan keindahan alam, Wisata Bojong Asri juga menyajikan berbagai kuliner. Tak hanya itu, wisata ini dilengkapi dengan berbagai fasilitas seperti taman bermain untuk anak-anak, kolam renang, camping ground, dan persewaan perahu kano untuk menarik minat wisatawan.

Penanggung jawab Wisata Bojong Asri menyadari tantangan ini dan mencoba mempromosikan wisata mereka melalui media sosial Instagram dan TikTok. Namun, upaya ini belum memberikan hasil optimal karena kurangnya daya tarik dalam konten yang diposting. Pihak wisata berinisiatif untuk membuat video iklan dengan teknik Motion Graphic, namun terkendala oleh keterbatasan sumber daya manusia dan peralatan.

Dalam penelitian berjudul "**Pembuatan Video Iklan Media Sosial Pada Wisata Bojong Asri dengan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic**," penulis menyoroti pentingnya inovasi dalam pembuatan konten promosi yang menarik. Mereka mengusulkan penggunaan teknik live shoot untuk memberikan pengalaman yang lebih nyata dan langsung kepada calon pengunjung. Teknik Motion Graphic diharapkan dapat menjadi pelengkap yang meningkatkan daya tarik visual dari video iklan. Dengan demikian, melalui inovasi-inovasi baru dalam pembuatan konten promosi, diharapkan Wisata Bojong Asri dapat meningkatkan daya tariknya bagi wisatawan dan mengatasi tantangan penurunan jumlah pengunjung dan pendapatan dalam industri pariwisata..

**Kata kunci:** *Pariwisata, Iklan, Live Shott, Motion Graphic*

## ***ABSTRACT***

*Bojong Asri Tourism is a tourist destination located on Jalan Pantai Depok RT.01 Parantritis, Kretek, Bantul, Yogyakarta. This tourist spot offers charming natural nuances and creativity in utilizing waste materials. Established since 2022, this tourism spot highlights the newly built river and bridge by the government as its main attractions. Aside from showcasing natural beauty, Bojong Asri Tourism also serves various culinary delights. Moreover, it is equipped with various facilities such as playgrounds for children, swimming pools, camping grounds, and canoe rentals to attract tourists.*

*The responsible party of Bojong Asri Tourism acknowledges these challenges and attempts to promote their tourism through social media platforms like Instagram and TikTok. However, these efforts have not yielded optimal results due to the lack of attractiveness in the posted content. The tourism management initiated to create an advertisement video using Motion Graphic techniques but faced constraints due to limited human resources and equipment.*

*The authors highlight the importance of innovation in creating attractive promotional content. They propose the use of live shoot techniques to provide a more realistic and direct experience to potential visitors. Motion Graphic techniques are expected to complement this, enhancing the visual appeal of the advertisement video. Thus, through new innovations in creating promotional content, it is hoped that Bojong Asri Tourism can enhance its appeal to tourists and overcome the challenges of decreasing visitor numbers and revenue in the tourism industry. This research obtained a maximum index score of 1720 through Likert scale calculations, with a percentage of 87.96%, indicating a "Very Good" category for the information and video advertisement presentation aspect created by the researcher.*

**Keywords:** *Tourism, Advertisement, Live Shoot, Motion Graphic.*