

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA KLUB BELADIRI
SANBO DI KABUPATEN MAGELANG MENGGUNAKAN LIVE
SHOOT DAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

MUHAMMAD RIDHO ADE ZULKARNAIN

19.12.1180

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA KLUB BELADIRI
SANBO DI KABUPATEN MAGELANG MENGGUNAKAN LIVE
SHOOT DAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

MUHAMMAD RIDHO ADE ZULKARNAIN

19.12.1180

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA CLUB BELADIRI
SANBO DI KABUPATEN MAGELANG MENGGUNAKAN LIVE
SHOOT DAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang disusun dan diajukan oleh:

MUHAMMAD RIDHO ADE ZULKARNAIN

19.12.1180

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 Juli 2024

Muhammad Rudyanto Arief, S.T, M.T



NIK. 190302098

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA KLUB BELADIRI
SANBO DI KABUPATEN MAGELANG MENGGUNAKAN LIVE SHOOT
DAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang disusun dan diajukan oleh

MUHAMMAD RIDHO ADE ZULKARNAIN

19.12.1180

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 1 Juli 2024

Susunan Dewan Penguji

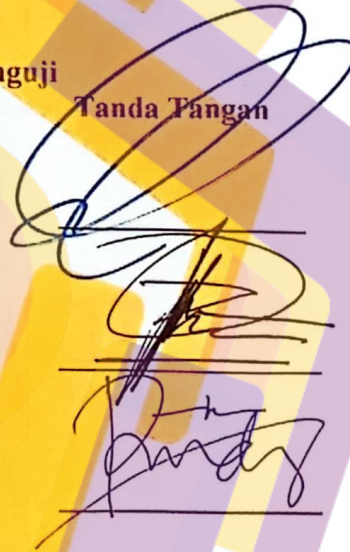
Nama Penguji

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Arifiyanto Hadinegoro, S. Kom., M. T.
NIK. 190302289

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

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, M.Kom Ph. D
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Muhammad Ridho Ade Zulkarnain**
NIM : **19.12.1180**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA KLUB BELADIRI
SANBO DI KABUPATEN MAGELANG MENGGUNAKAN LIVE SHOOT
DAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

Dosen Pembimbing : **Muhammad Rudyanto Arief, S.T, M.T**

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, 1 Juli 2024

Yang Menyatakan,



METERAL TEMPEL
07551ALX260732884

Muhammad Ridho Ade Zulkarnain

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji Syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat serta hidayah-Nya, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan. Skripsi ini saya persembahkan teruntuk:

1. Kepada orang tua saya yaitu Arif Harsoyo, Siti Amanah, dan Farida Nur Dwiyantri serta keluarga besar saya yang telah banyak berkorban untuk memberi dukungan dan doa dan semangat yang diberikan selama ini dan rasa terima kasih kepada mereka atas apa yang mereka berikan.
2. Kepada Pak Muhammad Rudyanto Arief, S.T., M.T selaku dosen pembimbing yang telah sangat sabar memberikan bimbingan dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga beliau selalu diberikan kesehatan.
3. Kepada teman spesial saya yang telah menemani, memberikan semangat dan doa dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Kepada teman-teman saya (Agus, David, Zanuar, Anang, Geovani) yang sudah mendukung dan selalu memberikan semangat saat pengerjaan skripsi ini.
5. Kepada GENDIS EVERYBODY (Anam, Wahyu, Aga, Willy, Sudarta, Ananto) yang sudah selalu mendukung dan memberikan semangat saat pengerjaan skripsi ini.
6. Teman-teman 19-S1SI-03, Keluarga klub SANBO, UPT ME AMIKOM, dan pihak lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih atas do'a, dukungan dan pengalamannya selama 4 tahun ini, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Video Iklan pada Klub Bela Diri Sanbo di Kabupaten Magelang menggunakan Live Shoot dan Motion Graphic sebagai Media Promosi” sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar kesarjanaan pada program studi Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurah kepada junjungan nabi besar Muhammad SAW.

Dalam penyelesaian skripsi ini telah banyak pihak yang membantu penyusunan baik secara langsung maupun tidak langsung, baik secara moril maupun materi. Terimakasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian penelitian ini, semoga apa yang telah diberikan dapat bernilai sebagai amalan baik.

Akhirnya peneliti hanya bisa berdo'a kepada Allah SWT semoga semua yang telah dilakukan menjadi amal sholeh dan dikaruniai keberkatan dari Allah SWT. Peneliti menyadari sepenuhnya masih banyak kesalahan dan kekurangan dalam skripsi ini, maka berbagai saran dan kritik demi perbaikan sangat diharapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti sendiri pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Terima kasih.

Yogyakarta, 1 Juli 2024

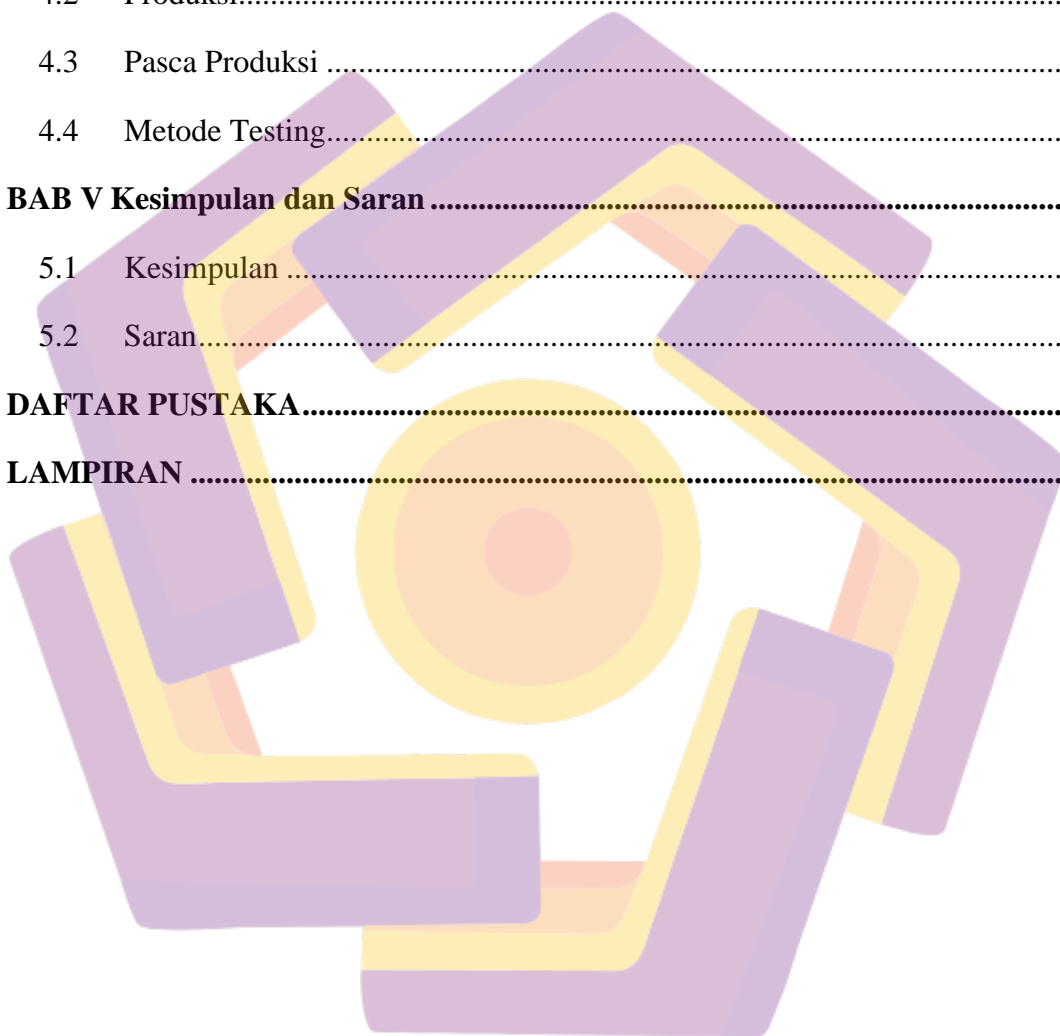
Muhammad Ridho Ade Zulkarnain

19.12.1180

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
INTISARI	xii
ABSTRAK.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Studi Literatur	4
2.2 Dasar Teori.....	7
2.3 Metode Pengujian.....	15
BAB III METODE PENELITIAN	17
3.1 Objek Penelitian	17
3.2 Alur Penelitian	18
3.3 Pengumpulan Data	18
3.4 Analisis Kebutuhan Fungsional	19
3.5 Alur Pembuatan Video	19

3.6	<i>Storyboard</i>	21
3.7	Pasca Produksi	25
3.8	Alat dan Bahan.....	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		32
4.1	Pra Produksi	32
4.2	Produksi.....	33
4.3	Pasca Produksi	35
4.4	Metode Testing.....	43
BAB V Kesimpulan dan Saran		52
5.1	Kesimpulan	52
5.2	Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA.....		xii
LAMPIRAN		xiv



DAFTAR TABEL

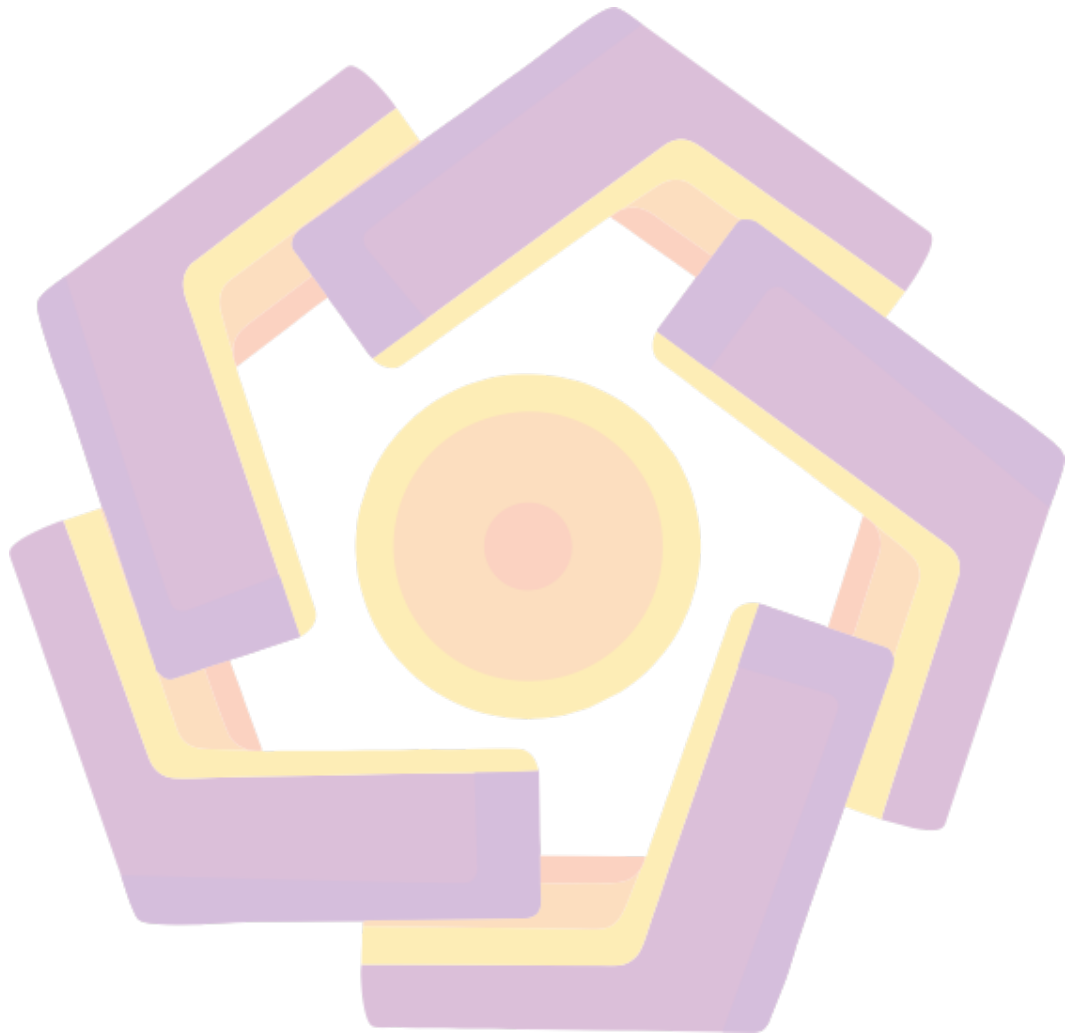
Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian.....	5
Tabel 3. 1 Storyboard.....	21
Tabel 3. 2 Skor Skala Likert	26
Tabel 3. 3 Kriteria Interval	26
Tabel 4. 1 Teknik Pengambilan Video	34
Tabel 4. 2 Alpha Testing Storyboard.....	43
Tabel 4. 3 Alpha Testing Video.....	44
Tabel 4. 4 Alpha Testing Video.....	44
Tabel 4. 5 Hasil Kuesioner	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo SANBO.....	17
Gambar 3. 2 Alur Penelitian	18
Gambar 3. 3 Alur Pembuatan Video.....	21
Gambar 4. 1 Kegiatan Observasi di Klub Beladiri SANBO.....	32
Gambar 4. 2 Kegiatan Wawancara dengan Pemilik Klub Beladiri SANBO.....	33
Gambar 4. 3 Proses Import Video ke Macbook.....	36
Gambar 4. 4 Proses Pemilihan Video ke Adobe Premiere Pro.....	36
Gambar 4. 5 Proses Memasukkan Video ke Timeline Adobe Premiere Pro.....	37
Gambar 4. 6 Import Audio ke Adobe Premiere Pro	37
Gambar 4. 7 Proses Import Dubbing	38
Gambar 4. 8 Penyesuaian Dubbing Berhasil	38
Gambar 4. 9 Proses Color Grading.....	39
Gambar 4. 10 Proses Pembuatan Motion Graphic dalam Adobe After Effect CS 6 (1) 40	
Gambar 4. 11 Proses Pembuatan Motion Graphic dalam Adobe After Effect CS6 (2) 40	
Gambar 4. 12 Proses Rendering dalam Adobe After Effect CS6.....	41
Gambar 4. 13 Proses Editing Typography.....	41
Gambar 4. 14 Proses Rendering Adobe Premiere Pro 1.....	42
Gambar 4. 15 Proses Rendering Adobe Premiere Pro 2.....	42
Gambar 4. 16 Proses Rendering Adobe Premiere Pro 3.....	43

Gambar 4. 17 Analisa Iklan 45

Gambar 4. 18 Kuesioner 46



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Data Hasil Wawancara xiv



INTISARI

Tujuan penelitian ini adalah membuat video pada Klub Bela Diri SANBO di Kabupaten Magelang menggunakan *liveshoot* dan *motion graphic* sebagai media promosi. Pembuatan video iklan berguna untuk membantu dalam memperkenalkan Klub Beladiri SANBO kepada masyarakat luas. Periklanan dilakukan dengan menggunakan media sosial berupa instagram yang banyak diminati hampir semua orang. Oleh karena itu, Klub Beladiri SANBO sangat membutuhkan media promosi untuk upaya peningkatan pengenalan kepada masyarakat luas agar dapat tertarik bergabung dengan Klub Beladiri SANBO. Metode yang digunakan adalah penelitian perancangan dengan teknik pengumpulan data yang digunakan melalui wawancara, observasi, dan studi dokumentasi, dimana data tersebut akan disajikan secara deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini berupa perancangan video promosi Klub Beladiri SANBO menggunakan *liveshoot* dan *motion graphic* yang diharapkan dapat membantu agar dapat mempermudah dan menambah daya tarik masyarakat untuk melihat media promosi.

Kata kunci: SANBO, Video iklan, Liveshoot, Motion graphic

ABSTRAK

The aim of this research is to make a video at the SANBO Martial Arts Club in Magelang Regency using liveshoot and motion graphics as promotional media. Making advertising videos is useful to help introduce the SANBO Martial Arts Club to the wider community. Advertising is carried out using social media in the form of Instagram which is popular with almost everyone. Therefore, the SANBO Martial Arts Club really needs promotional media to increase awareness among the wider community so that they will be interested in joining the SANBO Martial Arts Club. The method used is design research with data collection techniques used through interviews, observation and documentation studies, where the data will be presented in a qualitative descriptive manner. The results of this research are the design of a promotional video for the SANBO Martial Arts Club using liveshoot and motion graphics which is expected to help make it easier and increase the public's interest in viewing promotional media.

Keywords: SANBO, Advertising videos, Liveshoot, Motion graphic

