

**PEMBUATAN VIDEO KONTEN INSTAGRAM BENGKEL
MOTOR TK-TECH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE
SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Muhammad Taufiq Arfa'i

18.12.0707

Kepada

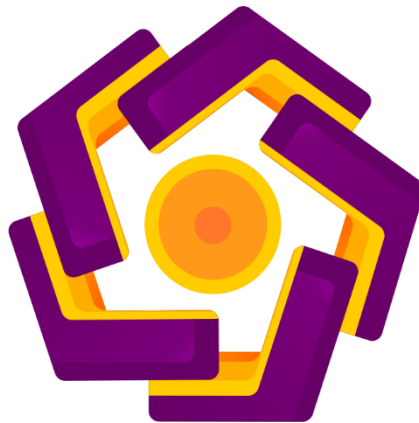
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PEMBUATAN VIDEO KONTEN INSTAGRAM BENGKEL
MOTOR TK-TECH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Muhammad Taufiq Arfa'i

18.12.0707

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO KONTEN INSTAGRAM BENGKEL
MOTOR TK-TECH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Taufiq Arfa'i

18.12.0707

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 Juli 2025

Dosen Pembimbing,



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

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO KONTEN INSTAGRAM BENGKEL
MOTOR TK-TECH DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Taufiq Arfa'i

18.12.0707

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 Juli 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei Parwanto Kurniawan, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302187

Ninik Tri Hartanti, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302330

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 31 Juli 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Muhammad Taufiq Arfa'i**

NIM : **18.12.0707**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Tuliskan Judul Skripsi

Pembuatan Video Iklan Sebagai Media Promosi Bengkel Motor TK-TECH

Dengan Menggunakan Teknik Live Shoot Dan Motion Graphic

Dosen Pembimbing : M. 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, 31 Juli 2025

Yang Menyatakan,



Muhammad Taufiq Arfa'i

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan Syukur kepada Allah SWT atas segala karunia dan Rahmat yang telah diberikan sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir saya ini dengan baik dan lancar. Dalam proses penyusunan tugas akhir ini saya mendapat banyak bantuan, dukungan dan doa dari orang – orang tercinta di sekitar saya.

Oleh karena itu saya ingin menyampaikan rasa terima kasih dan karya tulis ini dipersembahkan kepada :

1. Kedua orang tua, eyang kakung, eyang uti dan keluarga tercinta terima kasih saya sampaikan karena telah memberikan segenap doa, dukungan moral dan tentunya material agar saya dapat menyelesaikan studi sarjana strata 1 dengan lancar.
2. Dosen Pembimbing terima kasih saya sampaikan kepada Bapak Muhammad Rudyanto Arief, S.T., M.T yang telah membimbing dengan sabar dan teliti, sehingga proses penyusunan tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan maksimal.
3. Sahabat saya Erika yang sudah memberi dukungan, kebaikan dan perhatian sepenuhnya dan selalu menemani lika liku dalam terjalnya hidup di masa kuliah.
4. Teman terbaik terima kasih kepada Gilang, Ryant, Tagat, yang sudah mendukung saya, mendoakan dan meyakinkan saya bahwa saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Seluruh teman kampus tercinta terima kasih sudah mengisi hari-hari saya selama dikampus dan selalu memberi support yang luar biasa. Canda, tawa telah kita lewati Bersama, mungkin tanpa kalian masa kuliah saya akan terasa biasa saja

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

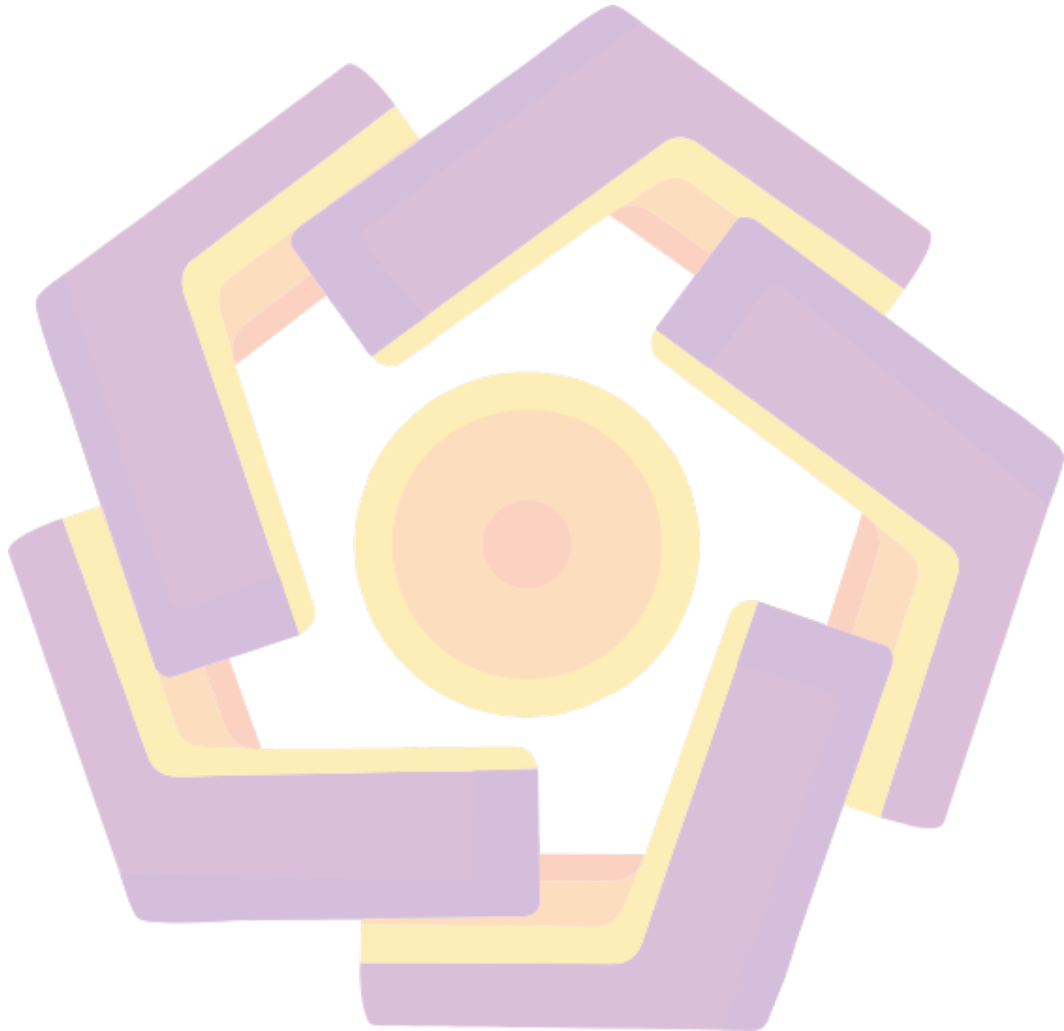
Selain itu penulis dengan segala kerendahan hati ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah berjasa memberikan dukungan dan bantuan untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Prof. Dr. Kusriani, M.Kom. selaku Dekan Program Fakultas Ilmu Komputer.
3. Anggit Dwi Hartanto, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. M. Rudyanto Arief, S.T, M.T selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan, saran, dan motivasi terhadap penulis .
5. Segenap dosen dan karyawan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta yang sudah membantu segala kebutuhan.
6. Kedua orang tua, keluarga besar, dan teman-teman tercinta yang memberikan semangat dan doa kepada penulis.
7. Sahabat saya Erika yang selalu memberi semangat, motivasi dan selalu menghibur saya selama penulisan skripsi ini.
8. Teman dekat saya Ryant, Gilang, Tagat, Dio yang telah membantu dan memberi support saya.
9. Teman – teman Angkatan 2018 yang memberikan banyak pengalaman, selalu membantu dan memberi segala informasi dalam perkuliahan ini.
10. Eyang uti, eyang kakung, om emak yang telah memberi semangat dan mendoakan dalam kelancaran skripsi ini.
11. Semua pihak yang telah membantu saya dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebut satu persatu

Yogyakarta, 31 Juli 2025



Muhammad Taufiq Arfa'i

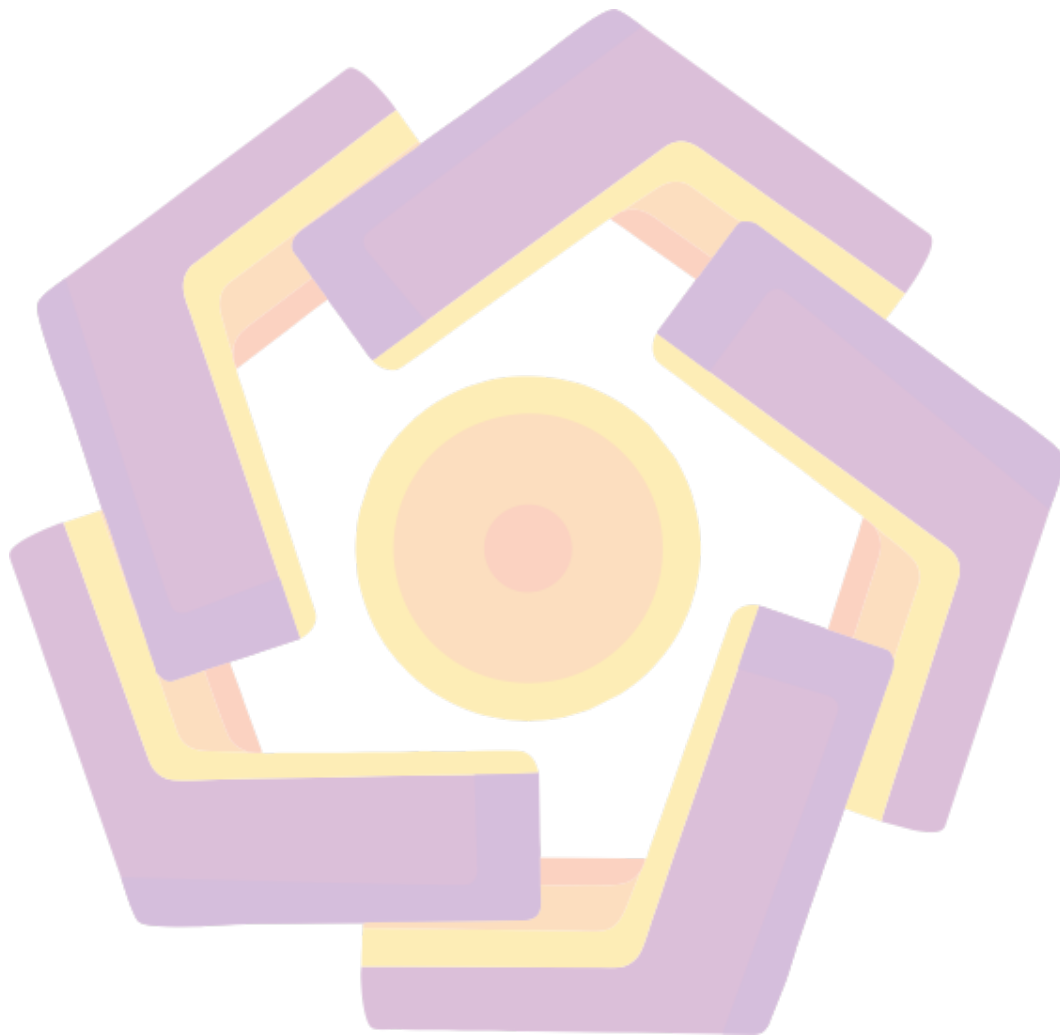


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiv
DAFTAR ISTILAH	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT.....	xvii
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
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis.....	3
1.5.2 Manfaat Bagi Bengkel Motor TK-Tech.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 Dasar Teori	13
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	13
2.2.2 Komponen Multimedia.....	13

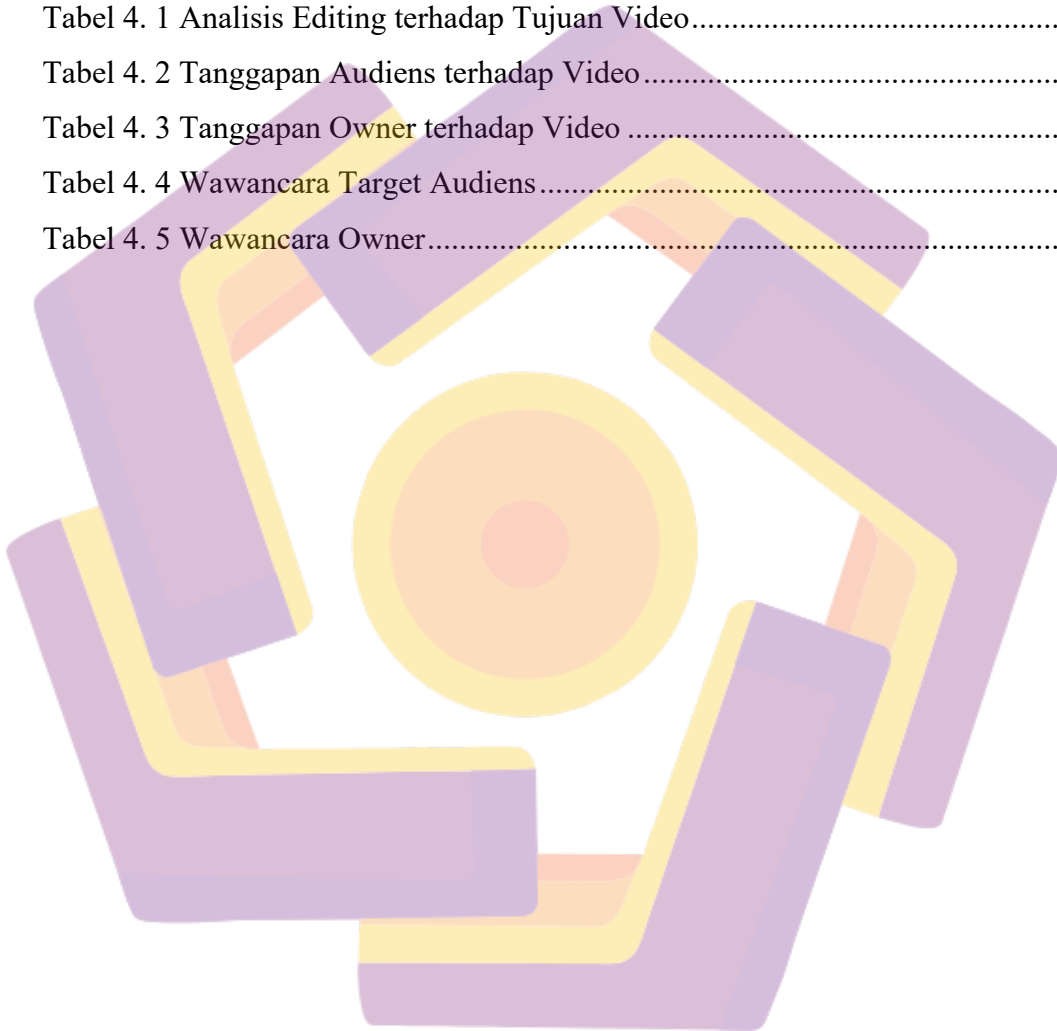
2.2.3	Pengertian Video.....	15
2.2.4	Pengertian Media Promosi.....	16
2.2.5	Pengertian Promosi.....	16
2.2.6	Pengertian <i>Motion Graphic</i>	16
2.2.7	Pengertian Live Shoot.....	16
2.2.8	Evaluasi Multimedia.....	17
2.2.9	Pengembangan Multimedia	17
2.2.10	Kebutuhan System	18
2.2.11	Teknik Pengumpulan Data.....	19
2.2.12	Intrumen Evaluasi.....	20
2.2.13	<i>Storyline</i>	21
2.2.14	Storyboard.....	21
BAB III METODE PENELITIAN		22
3.1	Objek Penelitian.....	22
3.2	Alur Penelitian	23
3.2.1	<i>Concept</i>	26
3.2.2	<i>Design</i>	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		39
4.1	Hasil.....	39
4.1.1	<i>Material Collecting</i>	39
4.1.2	<i>Assembly</i>	40
4.2	Pembahasan	42
4.2.1	Pembahasan <i>Editing</i>	42
4.2	<i>Testing</i>	47
BAB V PENUTUP		51
5.1	Kesimpulan.....	51
5.2	Saran	52

REFERENSI53
LAMPIRAN.....57



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Keaslian	9
Tabel 3. 1 <i>Storyboard</i> TK-Tech.....	31
Tabel 4. 1 Analisis Editing terhadap Tujuan Video.....	41
Tabel 4. 2 Tanggapan Audiens terhadap Video.....	45
Tabel 4. 3 Tanggapan Owner terhadap Video	46
Tabel 4. 4 Wawancara Target Audiens.....	48
Tabel 4. 5 Wawancara Owner.....	49

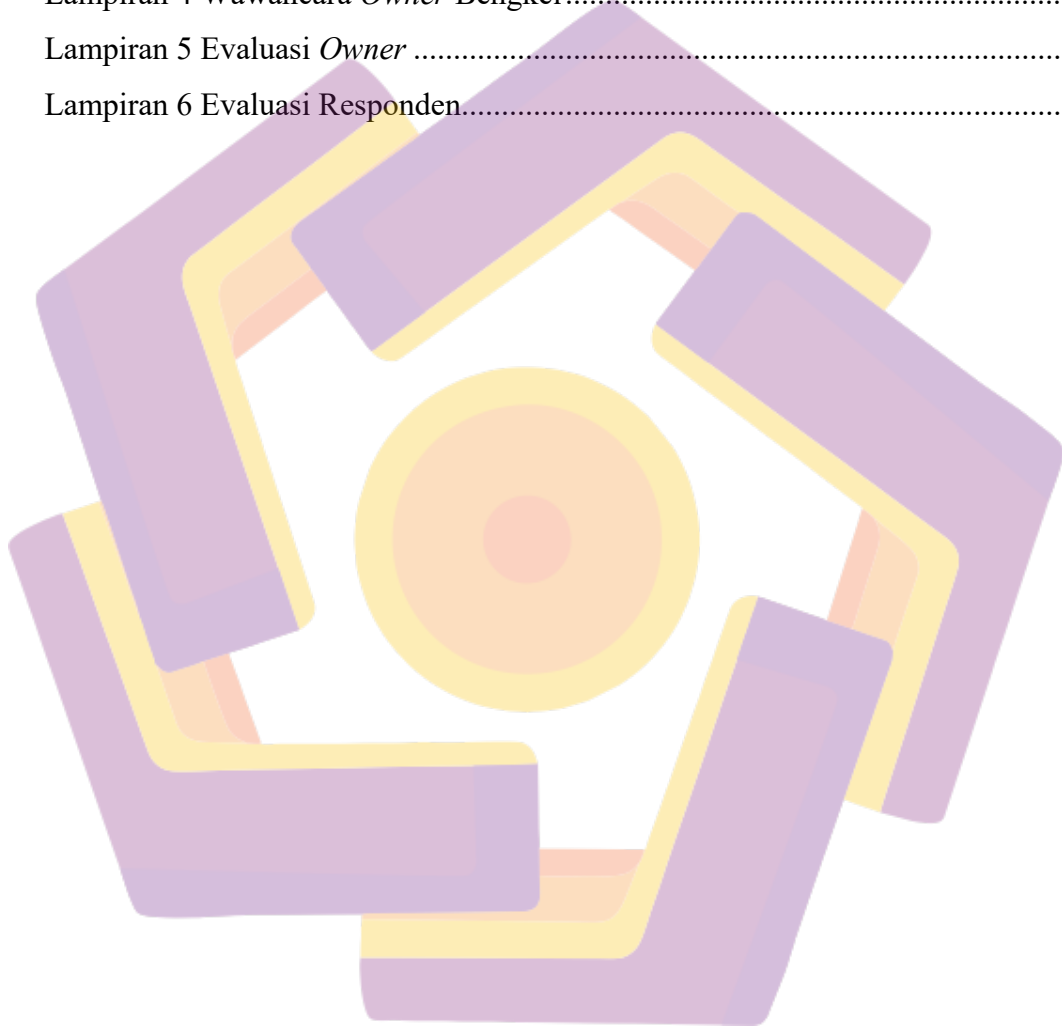


DAFTAR GAMBAR

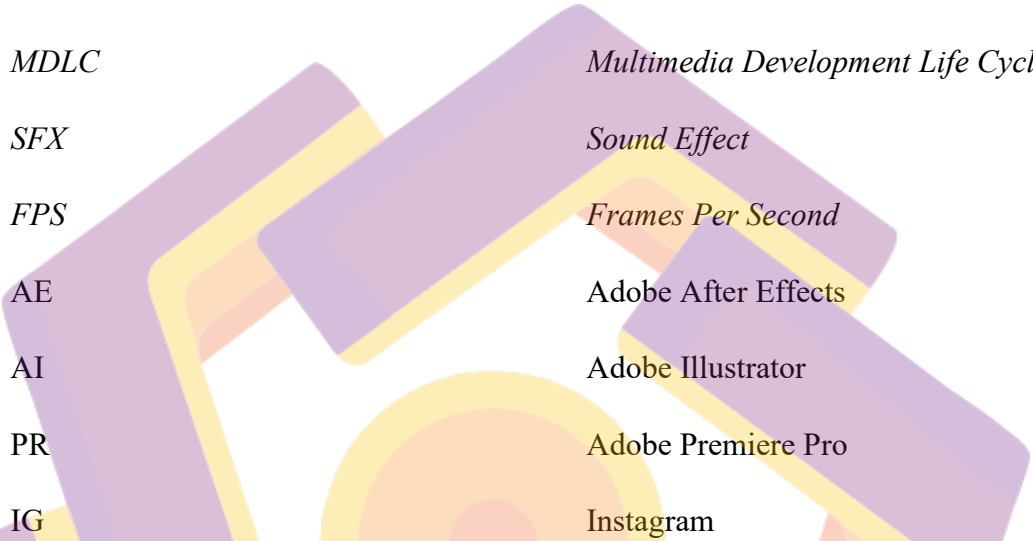
Gambar 3. 1 Bengkel TK-Tech.....	22
Gambar 3. 2 Alur Penelitian	25
Gambar 3. 3 Observasi Tak Langsung.....	27
Gambar 3. 4 Sony A6000.....	34
Gambar 3. 5 Lenovo Ideapad Gaming 5	35
Gambar 3. 6 Footage Video	36
Gambar 3. 7 Logo TK-Tech.....	37
Gambar 3. 8 Backsound	38
Gambar 4. 1 Proses Syuting.....	40
Gambar 4. 2 <i>Motion Graphic</i>	43
Gambar 4. 3 <i>Render Motion Graphic</i>	43
Gambar 4. 4 <i>Editing Video</i>	44
Gambar 4. 5 <i>Render Video</i>	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Wawancara Pengumpulan Data.....	57
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	58
Lampiran 3 Balasan Surat Izin Penelitian.....	59
Lampiran 4 Wawancara <i>Owner</i> Bengkel.....	60
Lampiran 5 Evaluasi <i>Owner</i>	61
Lampiran 6 Evaluasi Responden.....	62

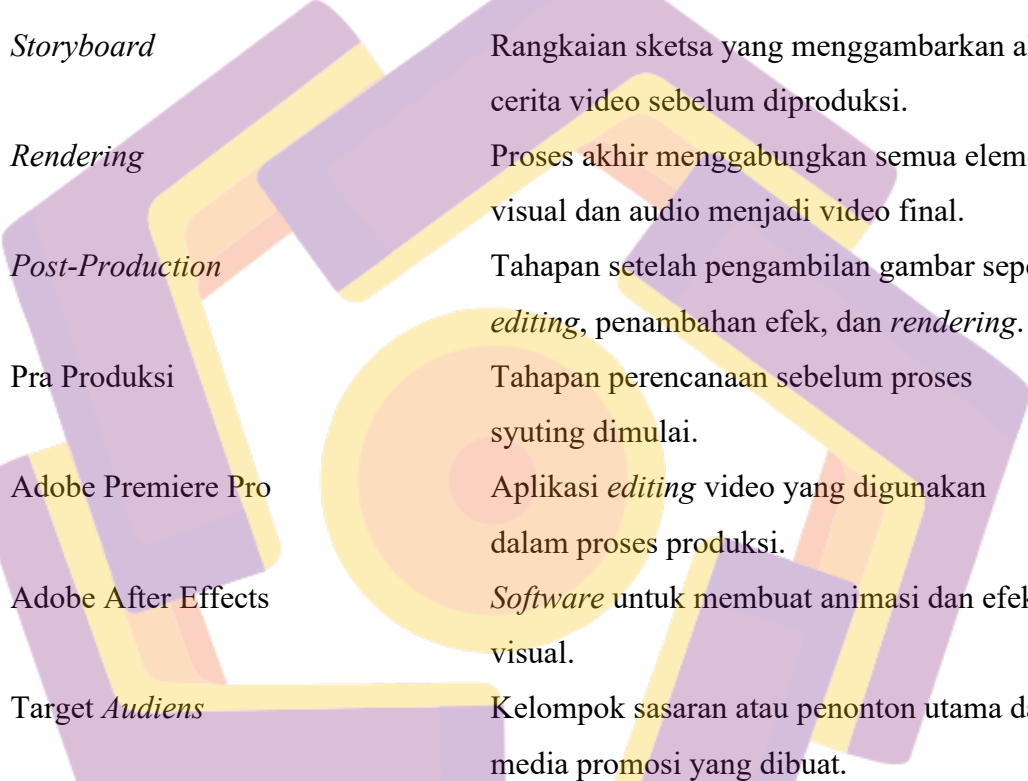


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



UMKM	Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah
KBBI	Kamus Besar Bahasa Indonesia
<i>MP4</i>	<i>MPEG-4 Part 14</i>
<i>MDLC</i>	<i>Multimedia Development Life Cycle</i>
<i>SFX</i>	<i>Sound Effect</i>
<i>FPS</i>	<i>Frames Per Second</i>
AE	Adobe After Effects
AI	Adobe Illustrator
PR	Adobe Premiere Pro
IG	Instagram

DAFTAR ISTILAH

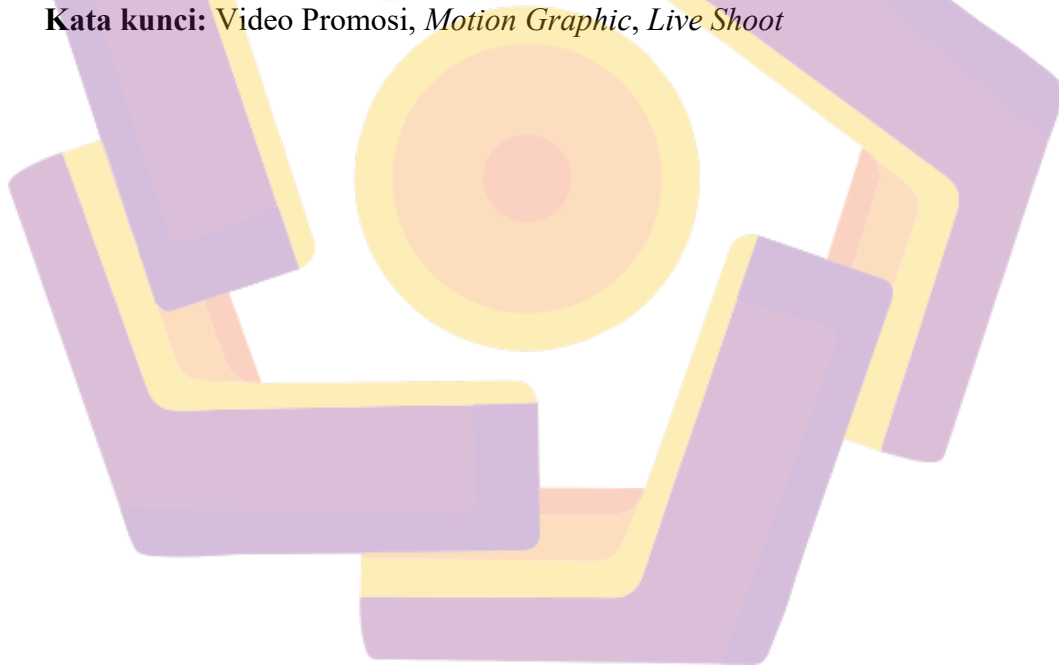


<i>Live Shoot</i>	Teknik pengambilan video secara langsung menggunakan kamera terhadap objek nyata.
<i>Motion Graphic</i>	Grafis bergerak yang digunakan untuk menampilkan informasi dalam bentuk visual animatif.
<i>Storyboard</i>	Rangkaian sketsa yang menggambarkan alur cerita video sebelum diproduksi.
<i>Rendering</i>	Proses akhir menggabungkan semua elemen visual dan audio menjadi video final.
<i>Post-Production</i>	Tahapan setelah pengambilan gambar seperti <i>editing</i> , penambahan efek, dan <i>rendering</i> .
Pra Produksi	Tahapan perencanaan sebelum proses syuting dimulai.
Adobe Premiere Pro	Aplikasi <i>editing</i> video yang digunakan dalam proses produksi.
Adobe After Effects	<i>Software</i> untuk membuat animasi dan efek visual.
Target Audiens	Kelompok sasaran atau penonton utama dari media promosi yang dibuat.

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mempromosikan dan menawarkan jasa dari bengkel motor *TK-Tech* dengan tujuan menarik calon konsumen untuk menggunakan jasanya melalui media video promosi dengan Teknik *live shoot* dan *motion graphic*. Semakin pesatnya perkembangan zaman, terutama dibidang teknologi dan informasi, tak banyak para pelaku usaha memanfaatkan momen tersebut dengan memanfaatkan media sosial yang ada pada saat ini. Sehingga Bengkel Motor *TK-Tech* berinovasi untuk menarik calon konsumen dengan cara membuat video promosi dengan teknik *live shoot* dan *motion graphic*. Peneliti merancang sebuah Media video promosi berupa *Live Shoot* dan *Motion Graphic* dengan menggunakan langkah-langkah pengembangan Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi sebagai acuan utama atau alur dari penelitian ini. Video promosi dibuat dengan menggunakan *Adobe Premiere Pro* untuk menyusun video yang telah diambil dengan Teknik *live shoot* serta detail termasuk menampilkan jasa apa saja yang akan di promosikan oleh bengkel tersebut ,serta animasi dalam iklan tersebut akan dibuat menggunakan *Adobe After Effect*.

Kata kunci: Video Promosi, *Motion Graphic*, *Live Shoot*



ABSTRACT

This study aims to promote and offer services from the TK-Tech motorcycle repair shop with the aim of attracting potential consumers to use their services through promotional video media with live shoot techniques and motion graphics. With the rapid development of the times, especially in the field of technology and information, not many business actors take advantage of this moment by utilizing the existing social media. So that the TK-Tech Motorcycle Workshop innovates to attract potential consumers by making promotional videos with live shoot and motion graphics techniques. The researcher designed a promotional video media in the form of Live Shoot and Motion Graphic by using the pre-production, production and post-production development steps as the main reference or the flow of this research. Promotional videos are made using Adobe Premiere Pro to compile videos that have been taken with live shoot techniques as well as details including showing what services will be promoted by the workshop, and the animation in the ad will be made using Adobe After Effects.

Keyword: *Promotional Video, Motion Graphic, Live Shoot*

