

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

SKRIPSI

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



disusun oleh

ELFATH BARADI ELJANA

18.12.0715

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

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

SKRIPSI

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



disusun oleh

ELFATH BARADI ELJANA

18.12.0715

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

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

yang disusun dan diajukan oleh

Elfath Baradi Eljana

18.12.0715

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 Juli 2025

Dosen Pembimbing



Mei Parwanto Kurmawan, S.Kom., M.Kom

NIK 190302187

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

yang disusun dan diajukan oleh

Elfath Baradi Eljana

18.12.0715

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 Juli 2025

Susunan Dewan Penguji

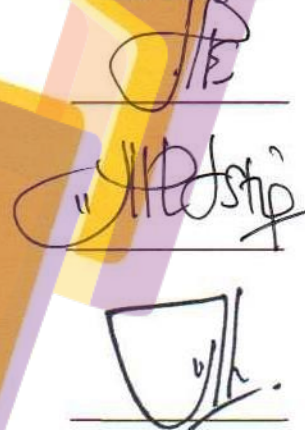
Nama Penguji

Tanda Tangan

Anggit Dwi Hartanto, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302163

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

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



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

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan dibawah ini.

Nama mahasiswa : Elfath Baradi Eljana

NIM : 18.12.0715

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan dan Pembuatan Video Iklan Destroyer Sablon dengan Teknik Motion Graphic dan Liveshoot

Dosen Pembimbing : Mei Purwanto Kurniawan, S.Kom., 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 dikemudian 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.

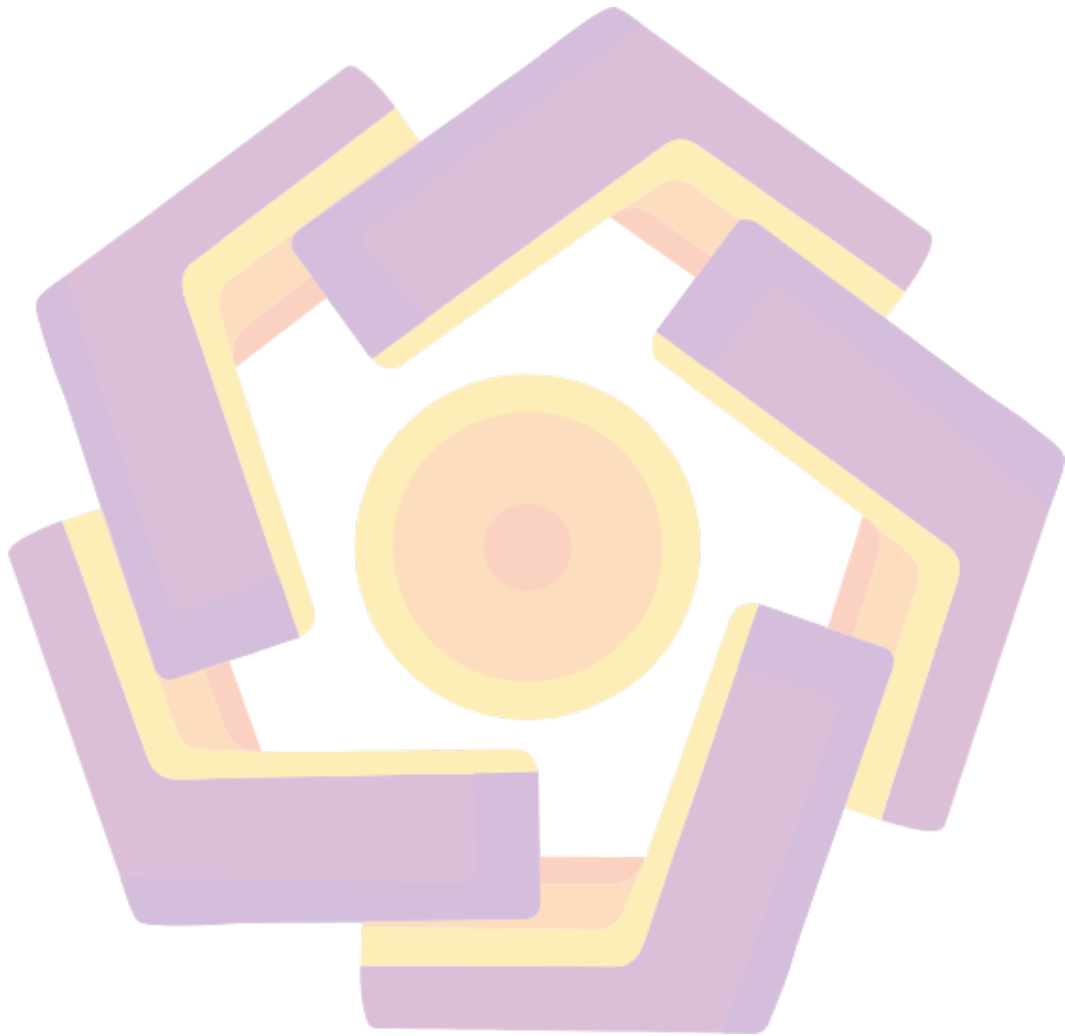
Yogyakarta, 31 Juli 2025



HALAMAN PERSEMBAHAN

" berjalan tak seperti rencana adalah jalan yang sudah biasa, dan jalan satu-satunya, jalani sebaik kau bisa "

(Fstvlst – GAS)



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 memnuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

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

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto MM. selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Mei Purwanto Kurniawan, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staff dan Karyawan/Karyawati Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberi ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.
4. Keluarga dan teman-teman yang telah membantu dan bekerja sama dalam pelaksanaan skripsi ini.

Yogyakarta, 31 Juli 2025

Penulis

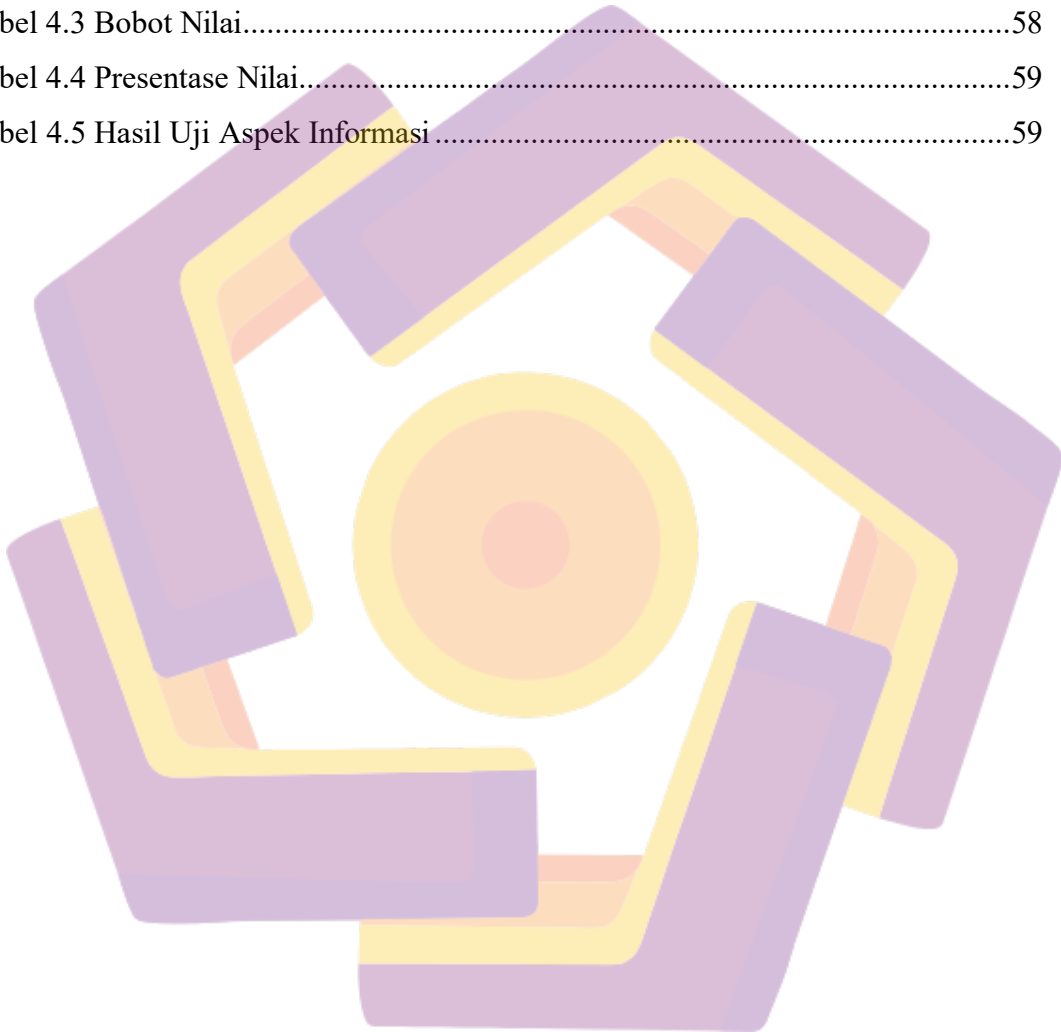
DAFTAR ISI

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.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	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	2
1.5.2 Bagi Peneliti.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB I PENDAHULUAN.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	3
BAB III METODE PENELITIAN.....	3
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	3
BAB V PENUTUP.....	3
BAB II.....	4
TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.2.2 Elemen Multimedia	9
2.3.2 Metode Pembuatan Motion Graphic.....	11
2.4 Konsep Dasar Iklan.....	11
2.4.2 Tujuan Iklan.....	12
2.4.3 Jenis Iklan Berdasarkan Tujuan	12
2.5 Analisis Kebutuhan Sistem.....	15
2.5.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	16
2.5.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	16
2.6 Tahapan Produksi	17
2.6.2 Produksi	18
3.1 Objek Penelitian	20
3.1.2 Observasi.....	21
3.2 Alur Penelitian.....	22
3.3 Alat dan Bahan	23

3.3.2	Data penelitian.....	23
3.3.3	Alat/Instrumen.....	23
1.	Analisis kebutuhan fungsional.....	23
2.	Analisis Kebutuhan non fungsional	23
4.1.1	Penetapan Ide Cerita.....	25
4.1.2	Naskah.....	25
4.2	Produksi.....	28
4.2.1	Proses Pengambilan Gambar	28
4.2.2	Proses Membuat Animasi	29
4.3	Produksi Video	30
4.3.3	Proses Penambahan Essential Graphic.....	32
4.3.4	Color Grading.....	35
4.3.5	Transisi.....	36
4.3.6	Penambahan Audio.....	38
4.3.7	Rendering.....	39
4.4.2	Kuisisioner.....	41
Tabel 4.3	Bobot Nilai.....	43
BAB V	PENUTUP.....	47
5.2	Saran	47

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	20
Tabel 3.1 Kebutuhan software	39
Tabel 3.2 Spesifikasi perangkat keras komputer	39
Tabel 4.1 Story Board.....	41
Tabel 4.2 Pertanyaan Kuisisioner.....	56
Tabel 4.3 Bobot Nilai.....	58
Tabel 4.4 Presentase Nilai.....	59
Tabel 4.5 Hasil Uji Aspek Informasi.....	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Lima Elemen Multimedia	23
Gambar 1.2 Contoh Iklan Informatif	26
Gambar 1.3 Iklan Burger King	27
Gambar 1.4 Contoh Iklan Pengingat.....	28
Gambar 1.5 Contoh Iklan Penambah Nilai.....	28
Gambar 1.6 Contoh Iklan Bantuan Aktivitas Lain	30
Gambar 3.1 Lokasi Destroyer Sablon.....	35
Gambar 3.2 Lokasi Observasi.....	36
Gambar 4.1 Proses Pembuatan Iklan	45
Gambar 4.2 Import File	46
Gambar 4.3 Menata Video.....	47
Gambar 4.4 Instal MORGT	48
Gambar 4.5 Memilih File MORGT	48
Gambar 4.6 Pengaplikasian File MORGT	49
Gambar 4.7 Proses Edit Teks.....	49
Gambar 4.8 Color Grading	50
Gambar 4.9 Color Wheels	51
Gambar 4.10 Proses Transisi Video.....	52
Gambar 4.11 Proses Opacity.....	52
Gambar 4.12 Penambahan Audio	53
Gambar 4.13 Proses Rendering.....	54
Gambar 4.14 Publish Youtube.....	55
Gambar 4.15 Publish Instagram.....	56
Gambar 4.16 Hasil Insight Instagram	61

INTISARI

Perkembangan teknologi yang semakin maju mengharuskan para pelaku usaha harus lebih kreatif dalam mempromosikan hasil karyanya. Perkembangan ekonomi dunia serta usaha perdagangan yang sangat pesat, menjadikan teknologi multimedia sebagai kebutuhan yang penting peranannya dalam menghadapi persaingan global. Dunia usaha kini semakin memperhatikan masalah teknologi, khususnya dalam penyampaian produknya kepada konsumen. Hal tersebut dikarenakan pada masa sekarang sebuah badan usaha pasti memiliki media untuk menyampaikan informasi tentang produknya kepada masyarakat. Maka dari itu, dalam penelitian ini penulis mengambil judul “Perancangan dan Pembuatan Video Iklan Destroyer Sablon dengan Teknik Motion Graphic dan Liveshoot”.

Pada pembuatan iklan promosi ini dibagi menjadi tiga tahapan yaitu pra-produksi, produksi dan pasca-produksi. Selanjutnya, pembuatan iklan ini menggunakan teknik liveshoot dan motion graphic yang diharapkan bisa menarik perhatian dari masyarakat atau konsumen yang menyaksikannya.

Pada saat ini media promosi Destroyer Sablon hanya mengandalkan media sosial Facebook dalam melakukan promosinya. Pembuatan iklan ini menggunakan strategi periklanan media. Strategi tersebut adalah hasil dari perpaduan proses aplikasi multimedia dan hasil analisis yang didapat dengan melakukan pemasaran melalui iklan terhadap “Destroyer Sablon”. Hal tersebut bertujuan agar lebih efektif dan efisien. Selain itu agar dapat meningkatkan penjualan pada “Destroyer Sablon” sehingga Destroyer Sablon semakin meningkat, tersebar luas, serta dikenal oleh masyarakat luas khususnya di Kabupaten Gunungkidul dan sekitarnya.

Kata Kunci: Motion Graphic, Liveshoot, Media Promosi

ABSTRACT

The increasingly advanced development of technology requires entrepreneurs to be more creative in promoting their products. The rapid development of the global economy and trade has made multimedia technology a crucial necessity in facing global competition. The business world is now increasingly paying attention to technological issues, especially in delivering its products to consumers. This is because nowadays, a business entity must have a medium to convey information about its products to the public. Therefore, in this study, the author chose the title "Design and Production of a Screen Printing Destroyer Advertising Video Using Motion Graphic and Liveshoot Techniques."

The creation of this promotional advertisement was divided into three stages: pre-production, production, and post-production. Furthermore, the advertisement utilized live-shoot and motion graphic techniques, which were intended to capture the attention of the audience or consumers who watched it.

Currently, Destroyer Sablon's promotional media relies solely on Facebook for its promotions. This advertisement was created using a media advertising strategy. This strategy is the result of a combination of multimedia application processes and analysis results obtained from advertising marketing for "Destroyer Sablon." This aims to be more effective and efficient. Furthermore, it aims to increase sales of "Destroyer Sablon" so that Destroyer Sablon continues to grow, spread widely, and be known to the wider community, especially in Gunungkidul Regency and its surrounding areas.

Keyword: *Motion Graphic, Liveshoot, Promotional Media*