

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN OBJEK WISATA GUNUNG DEMPO KOTA  
PAGAR ALAM DENGAN TEKNIK LIVE SHOT DAN MOTIONGRAPHIC**

**SKRIPSI**



**disusun oleh  
Ilham Muhammad Haikal  
17.82.0155**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN OBJEK WISATA GUNUNG DEMPO  
KOTA PAGAR ALAM DENGAN TEKNIK LIVE SHOT DAN MOTION  
GRAPHIC**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Teknologi Informasi

**SKRIPSI**



disusun oleh  
**Ilham Muhammad Haikal**  
17.82.0155

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **PEMBUATAN VIDEO IKLAN OBJEK WISATA GUNUNG DEMPO KOTA PAGAR ALAM DENGAN TEKNIK LIVE SHOT DAN MOTIONGRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**ILHAM MUHAMMAD HAIKAL**

**17.82.0155**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing  
Skripsi pada tanggal 3 Juni 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Bernadhed, M.Kom**

**NIK : 190302243**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN OBJEK WISATA GUNUNG  
DEMPO KOTA PAGAR ALAM DENGAN TEKNIK LIVE  
SHOT DAN MOTION**

**GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ilham Muhammad Haikal**

**17.82.0127**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 Juni 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Agus Purwanto. M.Kom**  
**NIK. 190302229**

\_\_\_\_\_

**Ibnu Hadi Purwanto. M.Kom**  
**NIK. 190302390**

\_\_\_\_\_

**Bernadhed. M.Kom**  
**NIK. 190302375**

\_\_\_\_\_

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 23 Juni 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif AlFatta. S.Kom., M.Kom**  
**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI). Dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah dan di sebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 23 Juni 2022



Ilham Muhammad Haikal

## MOTTO

“Orang yang hebat adalah orang yang memiliki kemampuan menyembunyikan kesusahan, sehingga orang lain mengira bahwa ia selalu senang.”

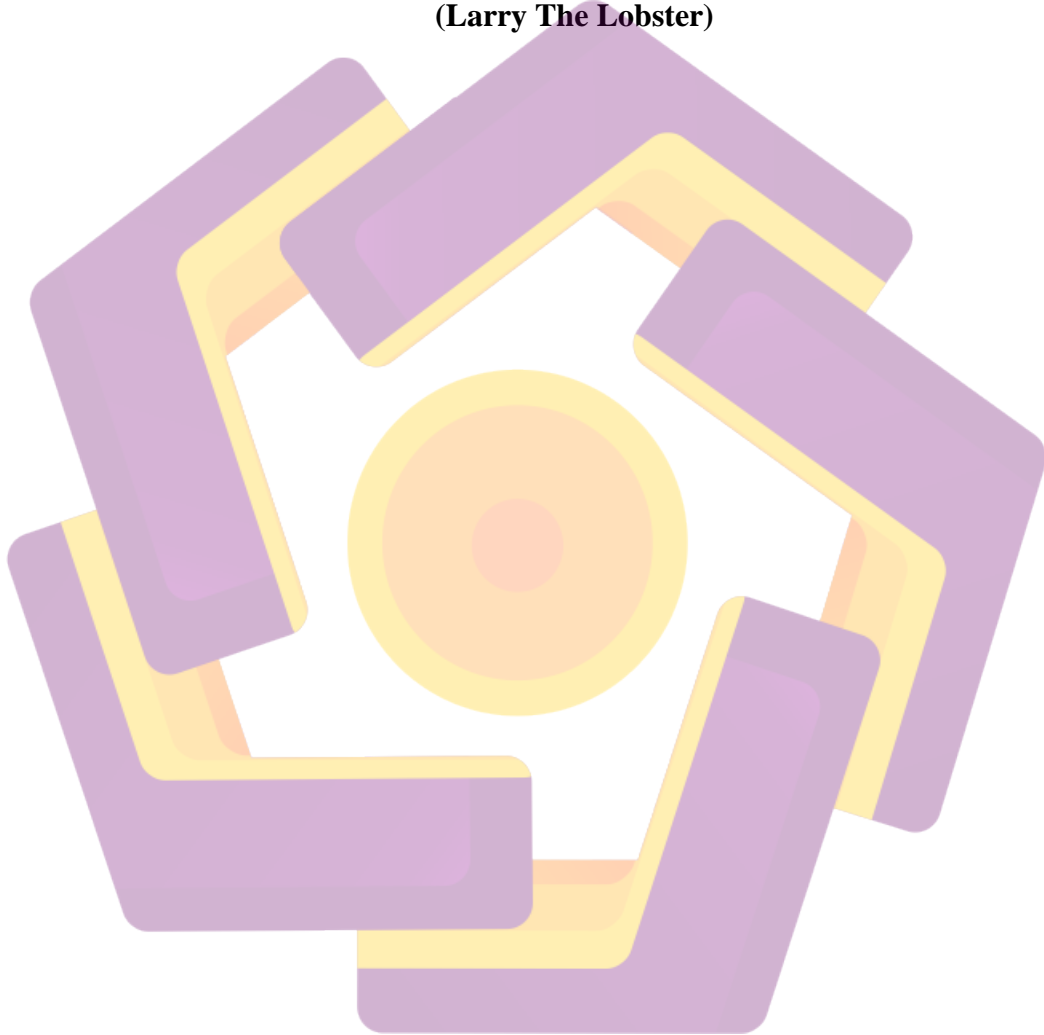
**(Imam Syafi’i)**

“Angin tidak berhembus untuk menggoyangkan pepohonan, melainkan menguji kekuatan akarnya”

**(Ali bin Abi Thalib)**

“Hidup Seperti Larry”

**(Larry The Lobster)**



## PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga Saya ucapkan kepada Allah SWT, Tuhan Maha Esa yang telah meridhoi dan mengabulkan segala do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul **“PEMBUATAN VIDEO IKLAN OBJEK WISATA GUNUNG DEMPO KOTA PAGAR ALAM DENGAN TEKNIK LIVE SHOT DAN MOTION GRAPHIC”** sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis. Alhamdulillah, dengan rasa bangga dan bahagia penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga padaNya.
2. Kedua orang tua, yaitu Ibu Tanti Yusipa dan Bapak Spend Pri yang telah membesarkan saya dan selalu membimbing, mendukung, dan memotivasi serta selalu mendoakan saya untuk meraih kesuksesan.
3. Paman saya, yaitu Masrul Aliha yang telah membesarkan layaknya orang tua saya sendiri.
4. Bapak Bernadhed, M. Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi. Terima kasih atas segala kesabaran dan ilmu yang diberikan selama ini.
5. Kepada Anisa Ayu Insani Marua yang telah membantu dan membimbing ketika saya benar benar tidak mengerti dalam pembuatan skripsi. Terima kasih atas semua bantuanya.
6. Terima kasih untuk teman-teman yang sudah membantu dan memberikan dukungan untuk bersemangat dalam penelitian ini Dzaky Farhan, Eagan Murtadho, Thomas Ronaldo, Wahyu Ade, Wahyu Mahendra, dll.
7. Untuk keluarga besar terima kasih atas dukungan dalam setiap proses.
8. Seluruh warga kelas 17 S1TI 03 yang telah menjadi wadah untuk banyak cerita, warna dan juga pelajaran hidup bagi saya. Senang bisa mengenal kalian semua.
9. *Last but not least, I wanna thank me I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for... for never quitting, I wanna thank me for always being a giver and tryna give more than I receive, I wanna thank me for tryna do more right than wrong, I wanna thank me for just being me at all times...*

Yogyakarta, 23 Juni 2022



Ilham Muhammad Haikal

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji dan Syukur kita panjatkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala. Hanya kepada-Nya kita memohon pertolongan. Alhamdulillah atas segala pertolongan, rahmat, dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul " PEMBUATAN VIDEO IKLAN OBJEK WISATA GUNUNG DEMPO KOTA PAGAR ALAM DENGAN TEKNIK LIVE SHOT DAN MOTION GRAPHIC". Shalawat dan salam kepada Rasulullah Sallallahu Alaihi Wasallam yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan teladan terbaik untuk umat manusia.

Perjalanan panjang telah penulis lalui dalam rangka menyelesaikan penulisan skripsi ini. Banyak hambatan yang dihadapi dalam penyusunannya skripsi ini, namun berkat kerja keras dan kehendak-Nyalah sehingga penulis berhasil menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulis menyadari banyak pihak yang memberikan dukungan dan bantuan selama menyelesaikan studi dan tugas akhir ini. Oleh karena itu, sudah sepantasnya penulis dengan penuh hormat mengucapkan terimakasih dan mendoakan semoga Allah memberikan balasan terbaik kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi peneliti dalam pembuatan skripsi.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama peneliti kuliah.
4. Semua keluarga besar peneliti terutama untuk kedua orang tua yang tidak bosanbosannya memberikan dukungan, semangat, motivasi dan doa kepada penulis.
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Saya ucapkan terimakasih untuk semua pihak yang telah membantu dan mensupport dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

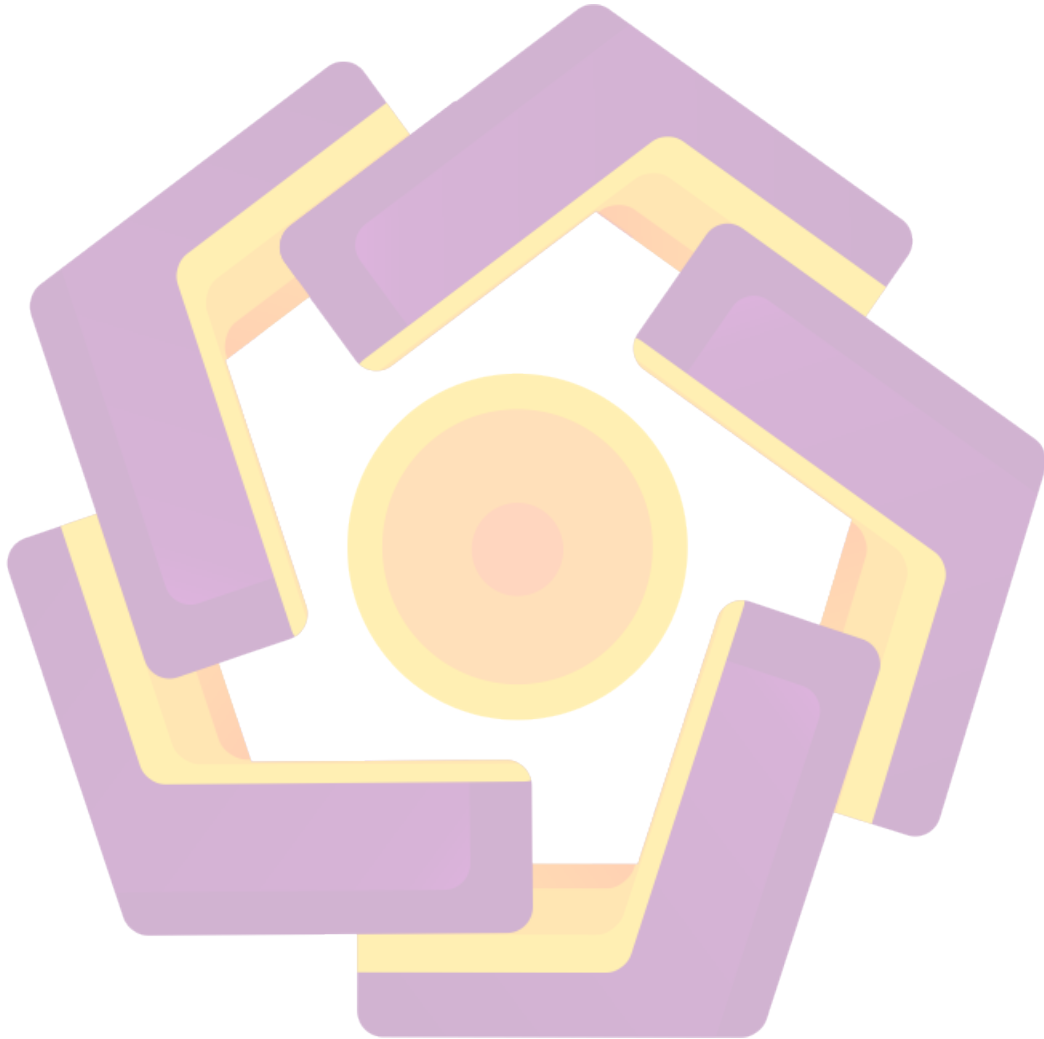
Akhir kata peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan referensi demi pengembangan ke arah yang lebih baik. Kebenaran datangnya dari Allah dan kesalahan datangnya dari diri penulis. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan RidhoNya kepada kita semua.



Yogyakarta, 03 Juni 2022



Ilham Muhammad Haikal



## DAFTAR ISI

<b>JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABLE</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xii</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 <i>Latar Belakang</i> .....	<i>1</i>
1.2 <i>Rumusan Masalah</i> .....	<i>2</i>
1.3 <i>Batasan Masalah</i> .....	<i>2</i>
1.4 <i>Tujuan Penelitian</i> .....	<i>3</i>
1.5 <i>Manfaat Penelitian</i> .....	<i>3</i>
1.6 <i>Metode Penelitian</i> .....	<i>3</i>
1.7 <i>Sistematika Penulisan</i> .....	<i>6</i>
<b>BAB II</b> .....	<b>8</b>
<b>LANDASAN TEORI</b> .....	<b>8</b>

2.1	<i>Kajian Pustaka</i> .....	8
2.2	<i>Konsep Dasar Multimedia</i> .....	10
2.2.1	Pengertian Multimedia .....	10
2.2.2	Jenis – Jenis Multimedia.....	10
2.2.3	Elemen – Elemen Multimedia .....	11
2.3	<i>Video</i> .....	13
2.3.1.	Standar Video .....	14
2.3.2.	Jenis Video .....	14
2.3.3.	Video Analog .....	14
2.3.4.	Video Digital .....	15
2.4	<i>Teknik Pengambilan Gambar</i> .....	15
2.4.1.	Sudut Pengambilan Gambar .....	15
2.4.2.	Ukuran Gambar .....	18
2.4.3.	Gerakan Kamera.....	19
2.4.4.	Gerakan Objek.....	21
2.5	<i>Iklan</i> .....	21
2.5.1.	Pengertian Iklan .....	21
2.5.2.	Jenis - Jenis Iklan .....	21
2.5.3.	Tujuan Periklanan.....	22
2.5.4.	Fungsi Periklanan .....	24
2.6	<i>Motion Graphic</i> .....	26
2.7	<i>Gambar Vector</i> .....	27
2.8	<i>Live Shot Pasca Produksi</i> .....	28
2.9	<i>Karakter Motion Graphic</i> .....	28
2.10	<i>Analisis kebutuhan Fungsional</i> .....	29
2.11	<i>Produksi</i> .....	30
2.12	<i>Pra Produksi</i> .....	30
2.12.1.	Penentuan Ide Cerita dan Konsep.....	30
2.12.2.	Penentuan Naskah .....	30
2.12.3.	Pembuatan <i>Storyboard</i> .....	31
2.13	<i>Produksi</i> .....	31
2.14	<i>Pasca Produksi</i> .....	32
2.15	<i>Evaluasi</i> .....	33
2.15.1.	Evaluasi Alpha Testing.....	33
2.15.2.	Skala Likert .....	33
2.15.3.	Rumus Presentase Skala Likert .....	34

**BAB III .....** 33

<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>33</b>
3.1 <i>Gambaran Umum Penelitian</i> .....	33
3.1.1. Latar Belakang.....	33
3.2 <i>Analisis Kebutuhan</i> .....	34
3.2.1. Kebutuhan Fungsional.....	34
3.2.2. Kebutuhan Non-Fungsional.....	34
3.2.3. Kebutuhan <i>Hardware</i> (Perangkat Keras) .....	34
3.2.4. Kebutuhan <i>Software</i> (Perangkat Lunak) .....	35
3.2.5. Kebutuhan <i>Brainware</i> .....	35
3.3 <i>Pra Produksi</i> .....	36
3.3.1. Ide .....	36
3.3.2. Naskah .....	36
3.3.3. Storyboard .....	39
<b>BAB IV.....</b>	<b>42</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>42</b>
4.1 <i>Produksi</i> .....	42
4.1.1 Pengambilan Video .....	42
4.2 <i>Pasca Produksi</i> .....	48
4.3 <i>Evaluasi</i> .....	54
4.3.1. Perbandingan Kebutuhan Fungsional .....	54
4.3.2. Kuisisioner Faktor Tampilan.....	55
4.4 <i>Publishing</i> .....	59
4.4.1. Publish Media Online .....	59
<b>BAB V .....</b>	<b>62</b>
<b>PENUTUP .....</b>	<b>62</b>
5.1 <i>Kesimpulan</i> .....	62
5.2 <i>Saran</i> .....	62
<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN I.....</b>	<b>68</b>

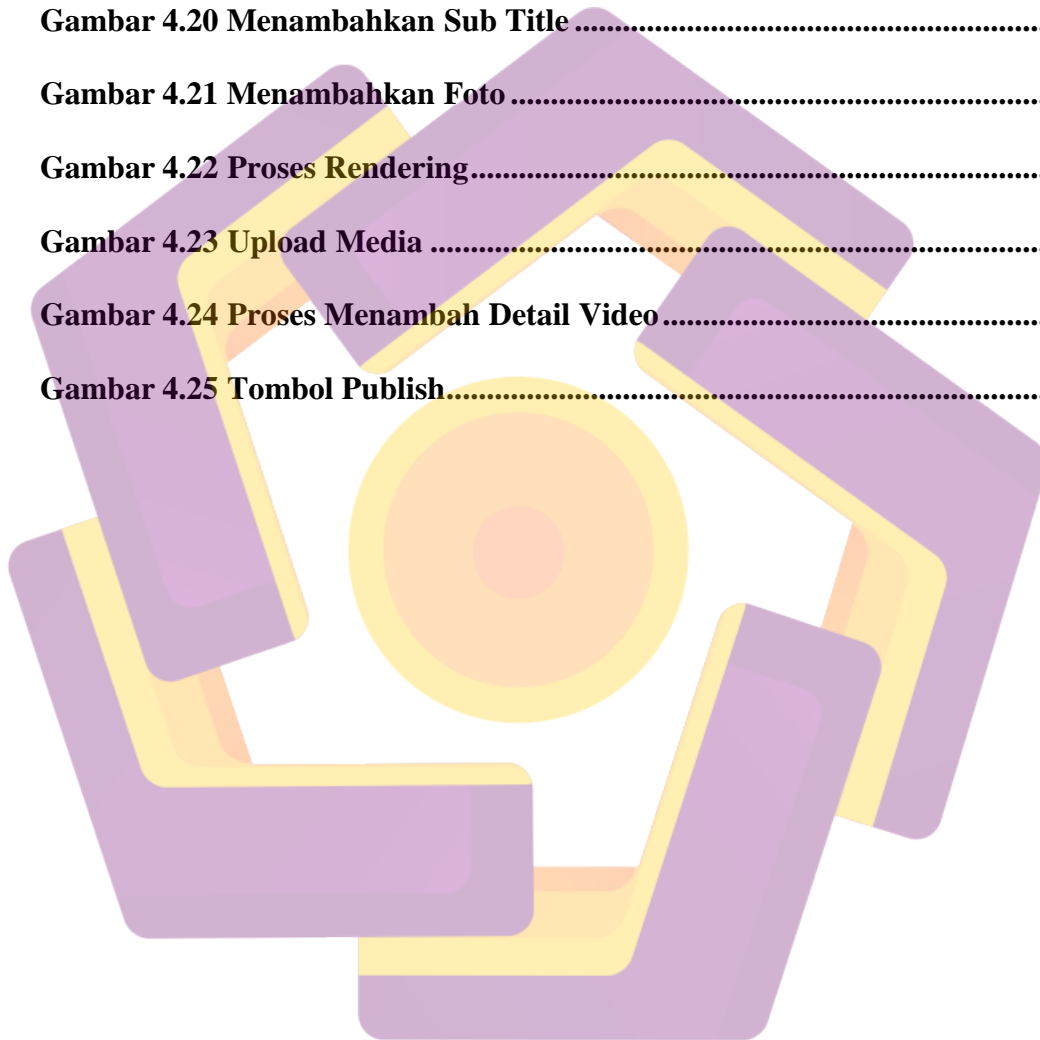
## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1 Perbandingan .....</b>	<b>9</b>
<b>Tabel 2. 2 Evaluasi Skala Likert.....</b>	<b>34</b>
<b>Tabel 2. 3 Tabel Presentase Nilai.....</b>	<b>35</b>
<b>Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras .....</b>	<b>35</b>
<b>Tabel 3.2 Perangkat Lunak .....</b>	<b>35</b>
<b>Table 3.3 Kebutuhan <i>Brainware</i>.....</b>	<b>35</b>
<b>Table 3.4 Storyboard .....</b>	<b>39</b>
<b>Table 4.1 Evaluasi Kebutuhan Fungsional.....</b>	<b>54</b>
<b>Tabel 4.2 Kuisisioner Faktor Informasi .....</b>	<b>56</b>
<b>Tabel 4.3 Tabel Bobat Nilai .....</b>	<b>57</b>
<b>Tabel 4.4 Tabel Presentase Nilai.....</b>	<b>57</b>
<b>Table 4.5 Tabel Perhitungan Kuesioner .....</b>	<b>57</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2. 1 Lima Element Multimedia .....</b>	<b>13</b>
<b>Gambar 2. 2 Bird Eye View .....</b>	<b>16</b>
<b>Gambar 2. 3 High Angle .....</b>	<b>16</b>
<b>Gambar 2. 4 Low Angle .....</b>	<b>17</b>
<b>Gambar 2. 5 Eye Level .....</b>	<b>17</b>
<b>Gambar 2. 6 Frog Level .....</b>	<b>18</b>
<b>Gambar 2. 7 Motion Graphic .....</b>	<b>27</b>
<b>Gambar 2. 8 Vector .....</b>	<b>27</b>
<b>Gambar 3.1 Gambaran umum penelitian .....</b>	<b>33</b>
<b>Gambar 4.1 Pengambilan Video di Post.....</b>	<b>42</b>
<b>Gambar 4.2 Tempat Wisata Tangga 2001.....</b>	<b>43</b>
<b>Gambar 4.3 Pengambilan Foto dan Video .....</b>	<b>43</b>
<b>Gambar 4.4 Foto Diambil Dari Rimau .....</b>	<b>44</b>
<b>Gambar 4.5 New File Adobe Illustrator .....</b>	<b>44</b>
<b>Gambar 4.6 Vector Dengan Adobe Illustrator .....</b>	<b>45</b>
<b>Gambar 4.7 Impor Gambar Vector ke Affter Effect.....</b>	<b>45</b>
<b>Gambar 4.8 Plugin Duik Bassel2.....</b>	<b>46</b>
<b>Gambar 4.9 Add bone ke Tangan .....</b>	<b>46</b>
<b>Gambar 4.10 Proses Animasi.....</b>	<b>47</b>
<b>Gambar 4.11 Proses Export Motion Graphic.....</b>	<b>47</b>
<b>Gambar 4.12 New Project.....</b>	<b>48</b>
<b>Gambar 4.13 Import Media.....</b>	<b>49</b>
<b>Gambar 4.14 Menambahkan Media ke Timeline Panel .....</b>	<b>49</b>

<b>Gambar 4.15 Adjustment Layer .....</b>	<b>50</b>
<b>Gambar 4.16 Lumetri Color .....</b>	<b>50</b>
<b>Gambar 4.17 Mengatur Warna .....</b>	<b>51</b>
<b>Gambar 4.18 Motion Graphic .....</b>	<b>51</b>
<b>Gambar 4.19 Legacy Title.....</b>	<b>52</b>
<b>Gambar 4.20 Menambahkan Sub Title .....</b>	<b>52</b>
<b>Gambar 4.21 Menambahkan Foto .....</b>	<b>53</b>
<b>Gambar 4.22 Proses Rendering.....</b>	<b>54</b>
<b>Gambar 4.23 Upload Media .....</b>	<b>60</b>
<b>Gambar 4.24 Proses Menambah Detail Video .....</b>	<b>60</b>
<b>Gambar 4.25 Tombol Publish.....</b>	<b>61</b>



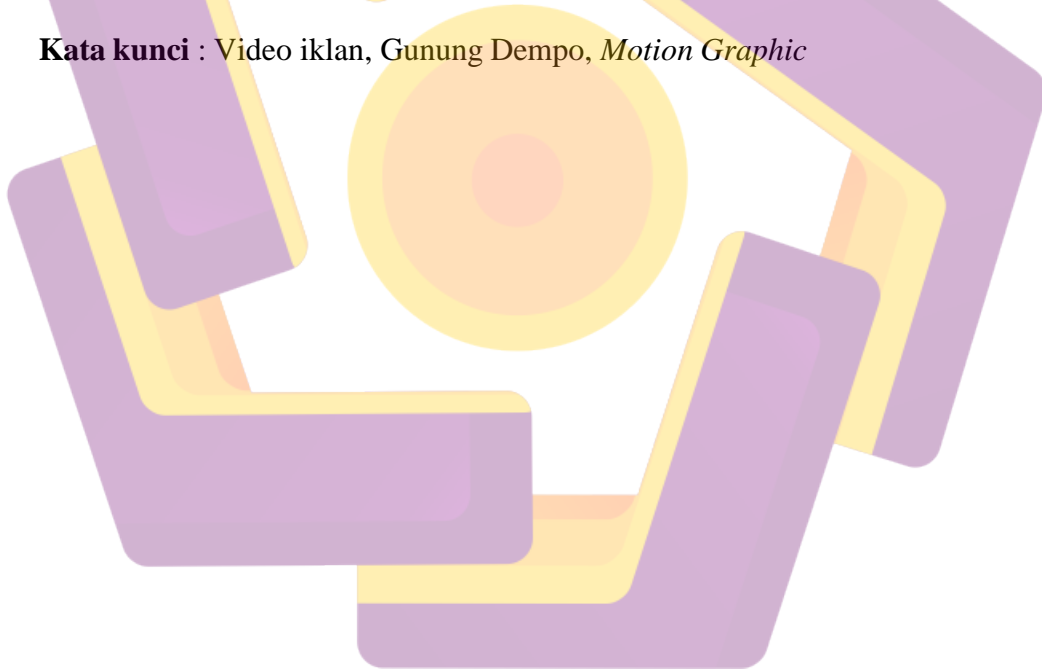
## INTISARI

Kota Pagar Alam adalah kota kecil yang berada di wilayah Sumatera Selatan. Kota Pagar Alam memiliki beragam keindahan wisata alam untuk di kenalkan ke banyak orang. Salah satu wisata alam yang sangat di banggakan dan sekaligus menjadi icon dari kota Pagar Alam adalah Gunung Dempo . Dalam rangka mengenalkan wisata gunung dempo ini diperlukan media iklan seperti pembuatan video iklan yang dapat meningkatkan jumlah wisatawan secara signifikan karena di dukung teknik *live shot* dan *motion graphic*.

Dalam pembuatan video iklan ini terdapat 3 tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Tahap pra produksi meliputi menentukan ide cerita, menulis naskah, membuat *storyboard*, membuat desain karakter *motion graphic*. Di tahap produksi yang meliputi pembuatan karakter dan pengambilan video *live shot*. Lanjut ke tahap pasca produksi yang meliputi *editing* dan *rendering*. Kemudian dilanjutkan ke pembahasan hasil penelitian.

Pembuatan video iklan dengan teknik *live shot* dan *motion graphic* ini telah melalui beberapa tahapan diantaranya adalah pengumpulan data, menganalisa permasalahan dari data tersebut, melakukan proses produksi, dan melakukan evaluasi.

**Kata kunci :** Video iklan, Gunung Dempo, *Motion Graphic*





## **ABSTRACT**

*Pagar Alam City is a small town in South Sumatra. Pagar Alam City has a variety of natural tourist beauty to be introduced to many people. One of the natural attractions that are very proud of and at the same time become an icon of the city of Pagar Alam is Mount Dempo. In order to introduce Gunung Dempo tourism, advertising media is needed such as making video advertisements that can significantly increase the number of tourists because they are supported by live shot and motion graphics techniques.*

*There are 3 stages in making this ad video, namely pre-production, production, and post-production. The pre-production stage includes determining story ideas, writing scripts, making storyboards, making motion graphic character designs. In the production stage which includes character creation and live shot video. Proceed to the post-production stage which includes editing and rendering. Then proceed to the discussion of the research results.*

*Making video advertisements with live shot and motion graphics techniques has gone through several stages including data collection, analyzing problems from the data, carrying out the production process, and evaluating.*

**Keywords :** *Video advertisement, Dempo Mountain, Motion Graphic*

