

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN DOPE13STORE SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN  
MATION *GRAPCHIC***

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Firli Nurdomobi**

**17.12.0140**

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

**Perancangan Video Iklan Dope13store Sebagai Media Promosi Dengan  
Menggunakan Teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic***

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Firli Nurdomobi**

**17.12.0140**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN DOPE13STORE SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN  
*MATION GRAPCHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Firli Nurdomobi**

**17.12.0140**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 29 Maret 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
**NIK. 190302187**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN DOPE13STORE SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN  
*MATION GRAPCHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Firli Nurdomobi**

**17.12.0140**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Januari 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Dhani Ariatmanto, M.kom**

**NIK. 190302197**

**Robert Marco, M.T.**

**NIK. 190302228**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 18 Januari 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan 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 ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Yogyakarta, 12.02.2022



Firli Nurdomobi

NIM. 17.12.0140

## **MOTTO**

“Mulailah dari mana Anda berada.”

“Gunakan apa yang Anda miliki.”

“Lakukan apa yang Anda bisa.”



## PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Pada halaman persembahan ini penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih kepada :

- Allah SWT yang telah memberikan rahmat berupa kesehatan, kekuatan, kesabaran, ketekunan, fokus, dan semangat sehingga seluruh rangkaian proses pengerjaan skripsi dapat berjalan dengan baik hingga skripsi ini selesai serta memperoleh hasil yang maksimal.
- Orang Tua (Bapak Wiji & Ibu Sarinten) yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan sehingga skripsi ini bisa terselesaikan seperti seharusnya.
- Dope13Store yang telah memberikan izin penelitian.
- Bapak Mei P.Kurniawan, M.Kom selaku pembimbing utama yang telah membimbing dan memberikan arahan sehingga skripsi ini bisa terselesaikan serta memperoleh hasil yang terbaik.
- Seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.
- Semua teman-teman dari kelas 17-S1SI-02 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, kalian telah banyak memberikan pelajaran dan pengalaman hidup yang luar biasa. Sukses selalu buat kalian semua.
- Teman-teman dari Kost Biru yang selalu memberikan semangat kepada saya agar skripsi ini segera terselesaikan.

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat – Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “**Perancangan Vidio Iklan Dope13store Sebagai Media Promosi Dengan Menggunakan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic**” dapat terselesaikan dengan baik.

Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata – 1 Sistem Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Serta dengan terbuka mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada masa mendatang.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto M.M. selaku ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku ketua jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.



3. Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staf dan Karyawan/Karyawati Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.
5. Keluarga dan teman – teman yang telah banyak memberikan pengalaman, motivasi dan kenangan.
6. Serta semua pihak yang telah membantu dan bekerja sama dalam pelaksanaan skripsi ini.

Yogyakarta, 5 Januari 2022

Penulis

(Firli Nurdomobi)

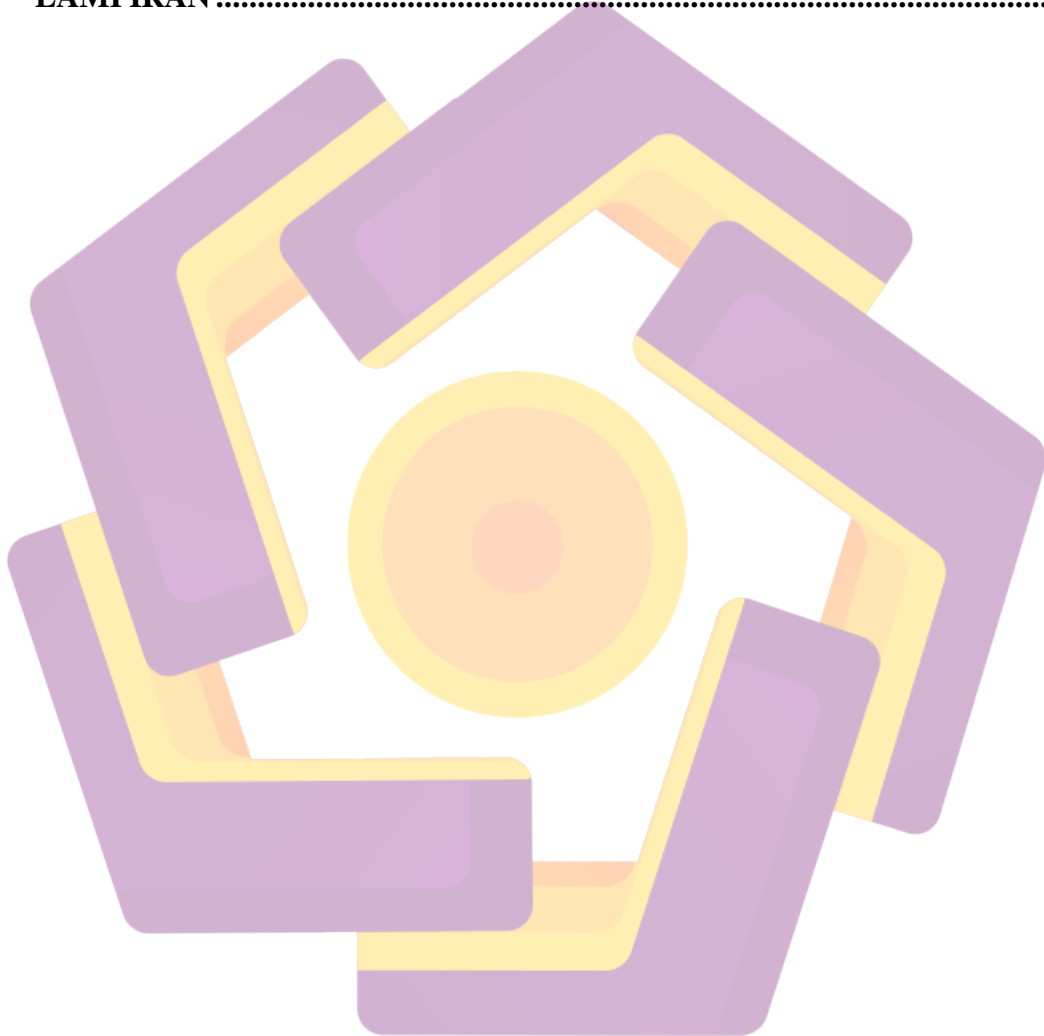
## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN .....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI .....	xvi
ABSTRACT .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 LATAR BELAKANG .....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH .....	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN .....	3
1.6 METODE PENELITIAN .....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode pengamatan langsung (observasi).....	4
1.6.3 Metode Wawancara .....	4
1.6.4 Metode Keputusan.....	5
1.6.5 Metode Analisis.....	5
1.6.6 Metode produksi.....	5
1.6.7 Metode Evaluasi .....	5
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 KAJIAN PUSTAKA .....	7

2.2	MULTIMEDIA.....	8
2.2.1	Elemen Multimedia .....	8
2.3	VIDEO.....	9
2.3.1	Jenis-Jenis Video.....	9
2.3.2	Standar Format Video.....	10
2.4	INSTAGRAM .....	11
2.5	DASAR TEORI IKLAN.....	12
2.5.1	Tujuan iklan .....	12
2.5.2	Fungsi periklanan .....	14
2.5.3	Jenis Iklan .....	15
2.6	PROMOSI.....	15
2.6.1	Pengertian Promosi.....	15
2.6.2	Fungsi Promosi.....	15
2.6.3	Tujuan Promosi .....	16
2.7	BRANDING .....	17
2.7.1	Fungsi Branding .....	17
2.7.2	Tujuan branding .....	19
2.7.3	Manfaat Branding.....	19
2.8	LIVE SHOOT.....	20
2.9	MOTION GRAPHIC.....	21
2.9.1	Definisi Motion Graphic.....	21
2.9.2	Cakupan Motion Graphic.....	21
2.10	ANALISIS MASALAH.....	22
2.10.1	Analisis SWOT .....	22
2.11	ANALISIS KEBUTUHAN.....	24
2.11.1	Analisis Kebutuhan Sistem .....	24
2.11.2	Tipe-Tipe Kebutuhan System .....	25
2.12	TAHAPAN PRODUKSI VIDEO.....	26
2.12.1	Pra Produksi .....	26
2.12.2	Produksi .....	29
2.12.3	Pasca Produksi .....	29

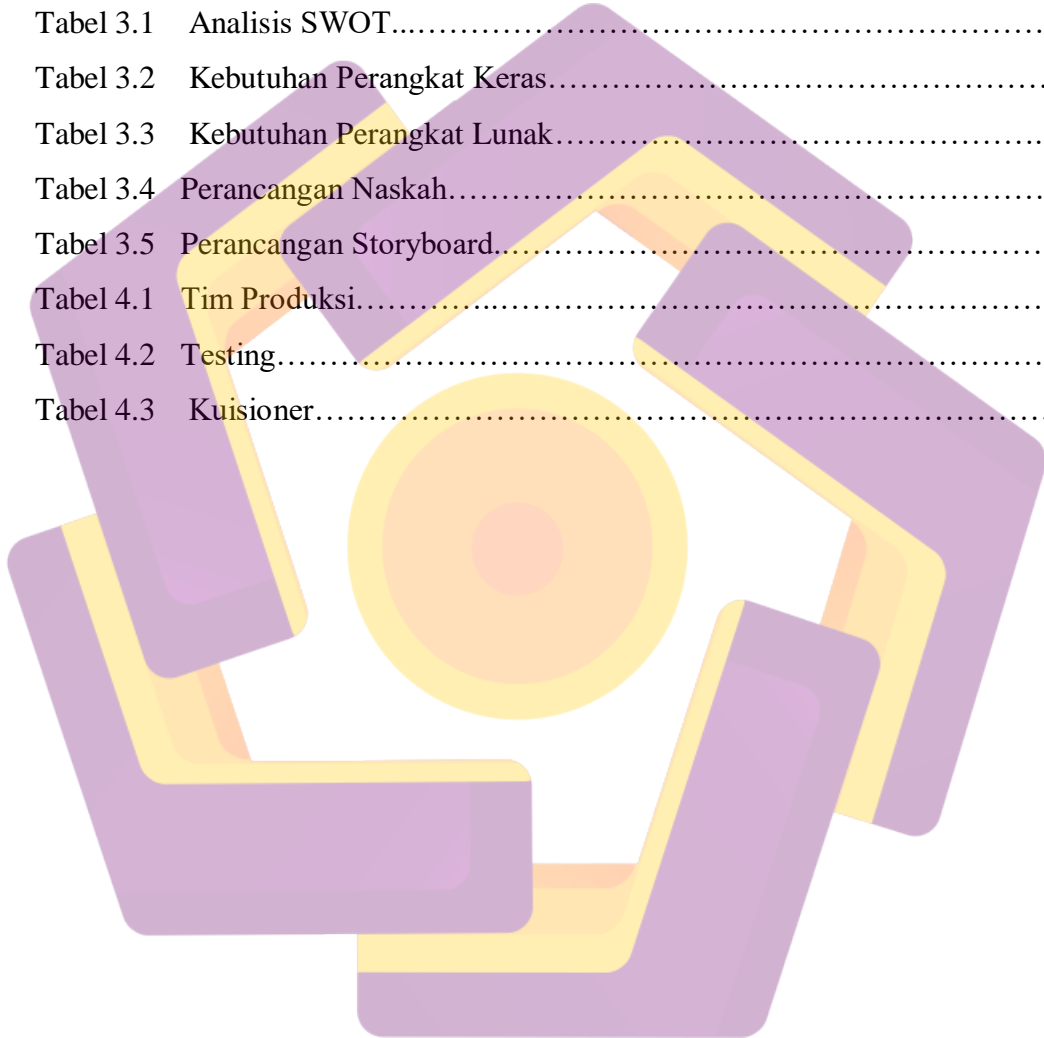
2.12.4	Responden.....	29
2.13	METODE TESTING .....	30
2.13.1	Pengertian Skala Linkert.....	30
2.13.2	Menentukan Interval.....	31
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>34</b>
3.1	TUJUAN UMUM .....	34
3.1.1	Deskripsi Dope13store .....	34
3.1.2	Logo Dope13store .....	34
3.2	PENGUMPULAN DATA.....	35
3.2.1	Observasi .....	35
3.3	ANALISIS MASALAH.....	37
3.3.1	Defenisi Analisis Sistem.....	37
3.3.2	Analisis <i>SWOT</i> .....	38
3.3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	40
3.3.4	Analisis Kelayakan Sistem .....	42
3.3.5	Metode Perancangan .....	43
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>48</b>
4.1	IMPLEMENTASI.....	48
4.2	TAHAP PRODUKSI.....	48
4.2.1	Proses Penyimpanan.....	49
4.2.2	Pembuatan Animasi <i>Graphic</i> .....	49
4.2.3	<i>Coloring</i> (Pewarnaan).....	50
4.2.4	Sound Recording dan Sound Editing .....	50
4.3	PASCA PRODUK.....	51
4.3.1	Compositing .....	51
4.3.2	<i>Editing</i> .....	52
4.3.3	<i>Rendering</i> .....	52
4.4	PEMBAHASAN .....	53
4.4.1	Testing .....	53
4.4.2	Kuisisioner.....	55
4.4.3	Perhitungan .....	55

<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>60</b>
5.1 KESIMPULAN.....	60
5.2 SARAN.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>62</b>
<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>65</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Analisis SWOT .....	23
Tabel 2.2	Skala Jawaban.....	31
Tabel 2.3	Interval Skor Pengategorian.....	32
Tabel 2.4	Pedoman Penilaian Acuan Patokan.....	34
Tabel 3.1	Analisis SWOT.....	38
Tabel 3.2	Kebutuhan Perangkat Keras.....	41
Tabel 3.3	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	41
Tabel 3.4	Perancangan Naskah.....	44
Tabel 3.5	Perancangan Storyboard.....	45
Tabel 4.1	Tim Produksi.....	53
Tabel 4.2	Testing.....	53
Tabel 4.3	Kuisisioner.....	55



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia .....	8
Gambar 2.2 Storyboard .....	34
Gambar 3.1 Logo .....	34
Gambar 3.2 Web .....	35
Gambar 3.3 Instagram .....	36
Gambar 4.1 Alur Kerja Implementasi .....	48
Gambar 4.2 Adobe Premiere Pro Tahap Produksi .....	49
Gambar 4.3 Proses Directory .....	49
Gambar 4.4 Pembuatan Animasi Berupa Text .....	50
Gambar 4.5 Coloring .....	50
Gambar 4.6 Recording dan sound editing .....	51
Gambar 4.7 Compositing .....	51
Gambar 4.8 editing .....	52
Gambar 4.9 Rendering .....	52

## INTISARI

Dope13store merupakan sebuah unit yang menjual berbagai produk sepatu yang berlokasi di Taman Kuliner, Jl. Anggajaya III, Gejayan, Condongcatur, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55283. Dalam mempromosikan produknya Dope13store hanya menggunakan foto dan gambar melalui media Instagram dan web.

Pada mempromosikan produknya Dope13store mengalami beberapa permasalahan, yaitu terdapat informasi yang belum dapat tersampaikan dengan media lama. Salah satunya belum dapat mengilustrasikan keunggulan sepatu yang menggunakan bahan ringan dan lentur yang maksimal. Dari hal tersebut, penulis mengusulkan membuat sebuah video iklan promosi dengan penggabungan teknik live shoot dan motion graphic. Motion graphic digunakan untuk mengilustrasikan informasi yang tidak bisa diilustrasikan media lama.

Dari uraian diatas, penulis membuat sebuah penelitian dengan judul perancangan video iklan dope13store sebagai media promosi dengan menggunakan teknik live shoot dan motion graphic, penelitian ini diharapkan menjadi solusi untuk menyampaikan informasi tentang produk Dope13store yang belum dapat tersampaikan pada media lama.

**Kata Kunci:** Vide Iklan, promosi, Dope13store, Live Shoot, Motion Graphic



## ABSTRACT

*Dope13store is a unit that sells various shoe products located at Taman Kuliner, Jl. Anggajaya III, Gejayan, Condongcatur, Kec. Depok, Sleman Regency, Yogyakarta Special Region 55283. In promoting its products, Dope13store only uses photos and images through Instagram and the web.*

*In promoting its products, Dope13store experienced several problems, namely there was information that could not be conveyed to the old media. One of them has not been able to illustrate the advantages of shoes that use lightweight and maximum flexible materials. From this, the author proposes to make a promotional video ad by combining live shoot and motion graphics techniques. Motion graphics are used to illustrate information that older media cannot illustrate.*

*From the description above, the author made a study with the title Dope13store advertising video design as a promotional media using live shoot and motion graphics techniques, this research is expected to be a solution to convey information about Dope13store products that cannot be conveyed to the old media.*

**Keywords:** Advertising Video, promotion, Dope13store, Live Shoot, Motion Graphic