

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC PADA TOKO
JERAM ADVENTURE**

SKRIPSI



disusun oleh

Bagus Rohmadi

16.12.9589

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

2022

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC PADA TOKO
JERAM ADVENTURE**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Bagus Rohmadi

16.12.9589

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

2022

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC PADA TOKO
JERAM ADVENTURE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bagus Rohmadi

16.12.9589

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Januari 2022

Dosen Pembimbing,

Bernadhed,M.Kom

NIK.190302243

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC PADA TOKO
JERAM ADVENTURE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bagus Rohmadi

16.12.9589

telah dipertahankan di depan Dewan
Penguji pada tanggal 18 Januari 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed. M.Kom

NIK. 190302243

Moch Farid Fauzi. M.Kom

NIK. 190302284

Dhanni Ariatmanto. M.Kom

NIK. 190302197

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, 5 Juni 2022.



BAGUS ROHMADI
NIM. 16.12.9589

MOTTO

“ Allah tidak melihat bentuk rupa dan harta benda kalian, tapi Dia melihat hati dan amal kalian.”

- Nabi Muhammad SAW

“ Jangan menjelaskan tentang dirimu kepada siapapun, Karena yang menyukaimu tidak butuh itu, Dan yang membencimu tidak percaya itu.”

- Ali bin Abi Thalib

“ Ingin menjadi orang lain adalah menyia-nyiakan diri Anda yang sekarang”

- Curt Cobain



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah *Subhanahu wa Ta'ala* yang telah memberikan rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis juga sangat berterima kasih kepada semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi ini hingga selesai. Oleh karena itu, penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Alm Bapak Pangadi dan Bunda Ibu Rubiyah, selaku orang tua tercinta yang selalu mendoakan, memberikan semangat dan memberikan semua fasilitas yang dibutuhkan untuk penunjang kuliah.
2. Bapak Bernadhed, M.Kom yang telah membimbing dengan sabar dari awal hingga akhir proses pembuatan skripsi dan juga ketika ujian pendadaran.
3. Dosen-dosen di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan dan mengajarkan banyak ilmu selama masa perkuliahan
4. Teman-teman sekos, sekontrakan dan teman-teman seperjuangan selama kuliah yang telah memberikan berbagai bentuk semangat, kenangan, canda dan tawa.
5. Teman-teman kelas 16 SI 10 yang telah menemani masa perkuliahan dari awal kuliah hingga selesai. Semoga kita semua sukses dunia akhirat dan menjadi pribadi yang lebih baik lagi.
6. Naufal Luthfi Aulia Hakim dan Kukuh Bayu Efendi yang telah memberikan bantuan dalam proses pengerjaan skripsi.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah *Subhanahu wa Ta'ala* yang telah memberikan rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul pembuatan video iklan sebagai media promosi pada kopi wolu babarsari menggunakan teknik liveshoot.

Skripsi ini penulis buat guna menyelesaikan studi jenjang Strata Satu (S1) pada program studi Sistem Informasi fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bernadhed, M.Kom yang telah membimbing dengan sabar dari awal hingga akhir proses pembuatan skripsi dan selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat serta waktunya selama penulisan skripsi ini.
4. Ibu Rahma Widyawati S.E, M.M. selaku Dosen Wali yang telah memberikan dukungan pengarahan selama masa perkuliahan.
5. Dosen Penguji dan segenap Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah berbagi ilmu dan pengalamannya.
6. Kedua orang tua yang selalu mendoakan, memberikan semangat dan dukungan moril.
7. Teman-teman sekos, sekontrakan dan teman-teman seperjuangan selama kuliah yang telah memberikan berbagai bentuk semangat, kenangan, canda dan tawa.

8. Teman-teman Amikom yang telah menemani masa perkuliahan dari awal kuliah hingga selesai. Semoga kita semua sukses dunia akhirat dan menjadi pribadi yang lebih baik lagi.
9. Naufal Luthfi Aulia Hakim dan Kukuh Bayu Efendi yang telah memberikan bantuan dalam proses pengerjaan skripsi dan tentunya semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu memberikan dukungan.

Semoga Allah *Subhanahu wa Ta'ala* memberikan balasan yang lebih kepada semua yang telah ikut membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan penulis terima dengan senang hati dan rasa terima kasih. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca dan mendorong penelitian-penelitian selanjutnya.

Yogyakarta, 18 Januari 2022

Bagus Rohmadi

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
PENGESAHAN.....	i
v	
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN.....	3
1.5 METODE PENELITIAN.....	3
1.5.1 Metode Analisis.....	3
1.5.2 Metode Pengembangan.....	4
1.5.3 Metode Evaluasi.....	4
1.5.4 Metode Testing.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	6

2.2	IKLAN	7
2.3	PENGERTIAN PROMOSI	8
2.4	KONSEP DASAR VIDEO	8
2.4.2	Frame Rate	8
2.4.3	Frame Size.....	8
2.4.4	Standard Video.....	9
2.4.5	Format File Video	10
2.5	PENGERTIAN MOTION GRAPHIC	12
2.6	PENGERTIAN GAMBAR.....	12
2.7	TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR.....	12
2.7.1	Konsep Live Shoot.....	12
2.7.2	Ukuran Gambar.....	12
2.7.3	Sudut Pengambilan Gambar.....	15
2.8	METODE ANALISIS	17
2.8.1	Metode Analisis SWOT	17
2.9	MANFAAT ANALISIS SWOT.....	19
2.10	METODE PERANCANGAN.....	19
2.11	METODE PENGEMBANGAN.....	19
2.12	EVALUASI	20
BAB III ANALISIS DAN PERENCANAAN		2
1		
3.1	TINJAUAN UMUM	21
3.1.1	Deskripsi Objek.....	21
3.1.2	Visi dan Misi	21
3.1.3	Logo	22
3.2	IDENTIFIKASI MASALAH.....	22
3.3	PENGAMBILAN DATA	22
3.3.1	Wawancara.....	22
3.3.2	Observasi.....	23

3.3.3	Analisis Masalah	24
3.4	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	28
3.4.1	Kebutuhan Informasi.....	28
3.4.2	Kebutuhan Perangkat Keras	28
3.4.3	Kebutuhan Perangkat Lunak	29
3.4.4	Kebutuhan Brainware.....	29
3.5	ANALISIS KELAYAKAN EKONOMI.....	30
3.4.1	Kelayakan Biaya Produksi	30
3.6	PERANCANGAN.....	32
3.6.1	Pencarian dan Penemuan Ide	32
3.6.2	Rancangan Naskah.....	33
3.6.3	Rancangan Storyboard	35
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		40
4.1	PRODUKSI.....	40
4.1.1	Shooting	40
4.1.2	Pembuatan Aset Motion Graphics	41
4.1.3	Backsound Musik.....	42
4.2	PASCA PRODUKSI.....	43
4.2.1	Composition.....	43
4.2.2	Editing.....	46
4.2.3	Rendering	49
4.3	PERHITUNGAN ASPEK INFORMASI.....	50
4.3.1	Kuesioner Aspek Multimedia	50
4.3.2	Hasil Kuesioner.....	52
4.4	IMPLEMENTASI	58
BAB V PENUTUP.....		59
5.1	KESIMPULAN	59
5.2	SARAN.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....		61

DAFTAR TABEL

Table 3. 1 Analisis SWOT	25
Table 3. 2 Kebutuhan Perangkat Keras	28
Table 3. 3 Brainware	30
Table 3. 4 Rincian Biaya Produksi	31
Table 3. 5 Rincian Biaya Penayangan Iklan	31
Table 3. 6 Rancangan Storyboard	35
Table 4. 1 Aspek Kuesioner Multimedia	50
Table 4. 2 menunjukkan tabel Hasil Kuesioner	56
Table 4. 3 Interval Skor	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Close Up.....	13
Gambar 2. 2 Extreme Close Up	13
Gambar 2. 3 Big Close Up	14
Gambar 2. 4 Medium Close Up	15
Gambar 2. 5 Medium Shot	15
Gambar 2. 6 Normal Angle	16
Gambar 2. 7 High Angle	16
Gambar 2. 8 Low Angle	17
Gambar 3. 1 Logo.....	22
Gambar 3. 2 Instagram Jeram Adventure Store	23
Gambar 3. 3 Facebook Jeram Adventure Store.....	24
Gambar 4. 1 Angel Long Shoot.....	41
Gambar 4. 2 Angel Medium Shoot	41
Gambar 4. 3 Angel Close Shoot	41
Gambar 4. 4 hasil logo	42
Gambar 4. 5 Backsound free dari Premiumbeat.com	43
Gambar 4. 6 membuat komposisi baru.....	44
Gambar 4. 7 mengimpor gambar	44
Gambar 4. 8 Tampilan proses Composition	45
Gambar 4. 9 TransFormasi Dasar	45
Gambar 4. 10 pembentukan Animasi Maps	45
Gambar 4. 11 Animasi Logo informasi Marketplace dan Brands	46
Gambar 4. 12 Tampilan render video after effect	46
Gambar 4. 13 tampilan new compotion	47
Gambar 4. 14 memilih video yang akan diedit.....	47
Gambar 4. 15 menyusun video.....	48
Gambar 4. 16 import animasi	48
Gambar 4. 17 timeline.....	49
Gambar 4. 18 Export proses renderin	49
Gambar 4. 19 Total Responden Masuk.....	52

Gambar 4. 20 Rentang Usia Responden 53



INTISARI

Jeram Adventure Store adalah Usaha Dagang retail yang bergerak di bidang penyedia produk outdoor yang berpusat di Jl. Wahidin Sudirohusodo No.53, Sungkur, Semangkak, Kec. Klaten Utara, Klaten, Jawa Tengah. Jeram Adventure Store ini sendiri juga memiliki belasan outlet yang sudah tersebar di beberapa kota di Jawa Tengah dan Yogyakarta.

Selama ini Jeram Adventure Store berjalan kurang memperhatikan media promosi dalam perusahaan, media promosi yang dilakukan hanya sebatas melalui Instagram yang hanya berbentuk foto. Kegiatan promosi yang perlu dilakukan untuk Jeram Adventure Store yaitu dengan media promosi yang memuat beberapa informasi yang akan disampaikan kepada target market supaya lebih aware kepada produk dari toko tersebut.

Promosi Jeram Adventure Store melalui video ini adalah salah satu bentuk promosi atau iklan. Dalam perancangannya diharapkan kepada para penonton video iklan Jeram Adventure Store khususnya target audiens memahami dan mengerti tentang produk yang ditawarkan oleh Jeram Adventure Store, Dan video ini akan diunggah di situs RBTv serta Youtube yang pada saat ini kedua media tersebut sangat diminati oleh masyarakat khususnya bagi target audiens Jeram Adventure Store sendiri.

Kata Kunci: Multimedia, Motion Graphic, Live Shoot, Video Promosi, Peralatan, Outdoor, Adventure, Toko.

ABSTRACT

Jeram Adventure Store is a retail trade business which is engaged in providing outdoor products based on Jl. Wahidin Sudirohusodo No. 53, Sungkur, Semangkak, North Klaten, Klaten, Central Java. Jeram Adventure Store itself also has dozens of outlets spread across several cities in Central Java and Yogyakarta. So far, Jeram Adventure Store has not paid attention to promotional media within the company, the promotional media carried out are only limited to Instagram which is only in the form of photos. Promotional activities that need to be carried out for the Jeram Adventure Store are promotional media that contain some information that will be conveyed to the target market so that they are more aware of the products from the store.

The promotion of the Rapids Adventure Store through this video is a form of promotion or advertisement. In its design, it is hoped that the audience of the Jeram Adventure Store advertising video, especially the target audience, understands and understands the products offered by the Jeram Adventure Store, and this video will be uploaded on the RBTv and Youtube sites, which at this time both media are in great demand by the public, especially for Jeram Adventure Store's own target audience.

Keyword: *Multimedia, Motion Graphic, Live Shoot, Promotional Video, Equipment, Outdoor, Adventure, Store.*

