

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN BLOODS STORE YOGYAKARTA  
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION  
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**



**disusun oleh**

**Gusti Putra Tsany**

**16.12.9210**

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

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN BLOODS STORE YOGYAKARTA  
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION  
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**

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



**disusun oleh**

**Gusti Putra Tsany**

**16.12.9210**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN BLOODS STORE YOGYAKARTA  
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION  
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Gusti Putra Tsany**

**16.12.9210**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 19 Maret 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302215**

**PENGESAHAN****SKRIPSI****PEMBUATAN VIDEO IKLAN BLOODS STORE YOGYAKARTA  
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION  
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Gusti Putra Tsany**

**16.12.9210**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Maret 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**  
**NIK. 190302215**

**Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom**  
**NIK. 190302281**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 19 Maret 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan tangan di bawah 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 di dalam daftar pustaka.

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

Yogyakarta, 18 September 2021



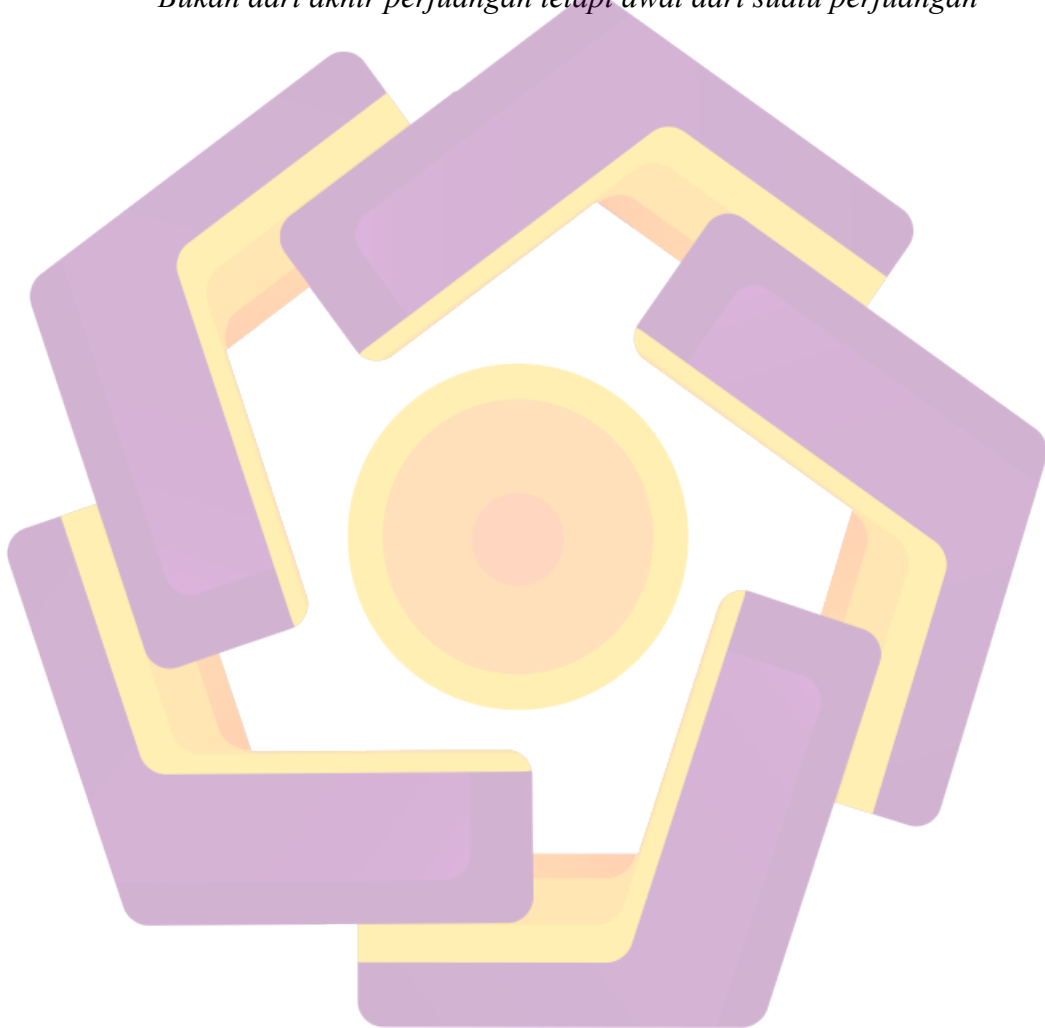
Gusti Putra Tsany

16.12.9210

**MOTTO**

*“Sesuatu yang pahit yang kita alami sekarang suatu saat akan menjadi cerita manis di masa yang akan datang”*

*“ Bukan dari akhir perjuangan tetapi awal dari suatu perjuangan”*



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah kpuanjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunianya dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi saya dengan segala kekurangannya. Segala syukur kuucapkan kepadaMu Ya Rabb, telah menghadirkan orang-orang sangat berarti disekeliling saya. Yang selalu memberi support dan doa, sehingga skripsi saya ini dapat terselesaikan. Untuk karya yang sederhana ini, maka saya persembahkan untuk...

1. Orang tua tercinta yang telah banyak memberikan doa dan dukungan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat selesai.
2. Nuning Lestari Selaku Kepala Toko Bloods Store Store yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dalam penyusunan Skripsi ini hingga selesai.
4. Finda Anggityas Pujaningrum yang telah memberikan support dan doa serta menemani sampai selesai nya skripsi ini selesai.
5. Gelar Kuntoro Aji , terimakasih telah memberikan pengarahan dan support.
6. Fitriah Ramadani terimakasih telah membantu dalam proses pengambilan gambar..
7. Dan Rekan-rekan saya, sahabat saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu terimakasih atas dukungan nya selama ini. .Sehingga dapat terselesaikan Skripsi ini

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kami panjatkan Kehadirat Allah SWT yang atas rahmat dan karunia-NYA, penulis dapat menyelesaikan menyusun Skripsi ini dengan judul “Pembuatan Video Iklan Bloods Store Yogyakarta Menggunakan Teknik Motion Graphic dan Live Shoot Sebagai Media Promosi”

Tujuan dari penyusunan skripsi ini guna memenuhi salah satu syarat untuk bisa menempuh ujian sarjana pendidikan pada Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Dan pada kesempatan kali ini penulis sangat berterimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dalam penyusunan Skripsi ini hingga selesai.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat bagi saya kedepannya.
4. Orang tua, mbak, adik dan keluarga besar dasoem yang telah memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Akhir kata penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis berharap saran dan kritik dari pembaca untuk tercapainya pemahaman yang lebih baik.



## DAFTAR ISI

<b>Daftar Isi .....</b>	<b>ix</b>
<b>Daftar Tabel.....</b>	<b>xii</b>
<b>Daftar Gambar .....</b>	<b>xiv</b>
<b>Intisari .....</b>	<b>xv</b>
<b>Abstrak.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I Pendahuluan .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Batasan Masalah .....	6
1.4 Tujuan Penelitian.....	7
1.5 Manfaat Penelitian.....	7
1.6 Metode Penelitian.....	7
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	8
1.6.1.1 Metode Survey .....	8
1.6.1.2 Metode Observasi.....	8
1.6.1.3 Metode Wawancara.....	8
1.6.1.4 Metode Studi Pustaka.....	8
1.6.2 Metode Pengembangan .....	9
1.6.3 Sistematika Penulisan.....	9

<b>BAB II Landasan Teori .....</b>	<b>11</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	11
2.2 Dasar Teori .....	13
2.2.1 Pengertian Video Iklan .....	13
2.2.2 Pengertian Video .....	14
2.2.2.1 Standar Video.....	15
2.2.3 Pengertian Promosi.....	17
2.2.4 Pengertian Informasi.....	18
2.2.5 Pengertian Live Shoot .....	19
2.2.6 Pengertian Motion Graphic .....	20
2.2.7 Format Video Instagram.....	22
2.2.8 Tahap Pembuatan Video.....	23
2.2.8.1 Tahap Pra Produksi .....	23
2.2.8.2 Tahap Produksi.....	24
2.2.8.3 Pasca Produksi.....	25
2.2.9 Pengertian Skala Likert .....	27
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>29</b>
3.1 Profil Perusahaan.....	29
3.1.1 Sejarah Perusahaan .....	29
3.2 Analisis SWOT .....	30
3.2.1 Analisis Kekuatan ( <i>Strength</i> ).....	30

3.2.2 Analisis Kelemahan ( <i>Weakness</i> ) .....	30
3.2.3 Analisis Peluang ( <i>opportunities</i> ) .....	30
3.2.4 Analisis Ancaman ( <i>Threat</i> ) .....	31
3.3 Analisis Masalah.....	31
3.3.1 Identifikasi Masalah .....	31
3.3.2 Analisis Kelayakan Sistem .....	31
3.3.2.1 Kelayakan Teknologi.....	32
3.3.2.2 Kelayakan Operasional.....	32
3.3.2.3 Kelayakan Hukum .....	32
3.3.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	33
3.3.3.1 Kebutuhan Fungsional.....	33
3.3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional .....	33
3.4 Proses Pembuatan Video Iklan .....	34
3.4.1 Merancang Isi .....	35
3.4.2 Merancang Naskah .....	35
3.4.3 Membuat Story Board .....	36
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>40</b>
4.1 Implementasi .....	40
4.2 Produksi .....	40
4.2.1 Perekaman Video (Shooting).....	40
4.2.2 Pembuatan Design Motion Graphic .....	41

4.2.3 Pengambilan Video .....	43
4.2.4 Pengambilan Suara atau Dubbing .....	44
4.3 Pasca Produksi .....	46
4.3.1 Composing .....	46
4.4 Editing .....	49
4.5 Rendering .....	51
4.6 Kuesioner Faktor Informasi .....	52
4.6.1 Perhitungan Skala Likert .....	54
4.6.2 Kuesioner Faktor Tampilan Video .....	55
4.6.3 Penyerahan Ke Pihak <i>Bloods store</i> Yogyakarta .....	58
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>59</b>
5.1 Kesimpulan .....	59
5.2 Saran .....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>60</b>

**DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu .....	12
Tabel 2.2 Tahap Produksi Iklan .....	23
Tabel 2.3 Presentase Nilai.....	28
Tabel 3.1 Perangkat Keras (Hardware).....	34
Tabel 3.2 Perangkat Lunak (Software) .....	34
Tabel 3.3 Naskah.....	35
Tabel 3.4 Tabel Story Board .....	36
Tabel 4.1 Kuesioner Aspek Informasi .....	52
Tabel 4.2 Bobot Nilai.....	53
Tabel 4.3 Presentase Penilaian.....	53
Tabel 4.4 Kuesioner Aspek Multimedia .....	55
Tabel 4.5 Bobot Nilai.....	56
Tabel 4.6 Presentase Penelitian.....	56

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 4. 1 <i>Loading Screen</i> .....	41
Gambar 4. 2 Membuat Lembar Kerja Baru .....	41
Gambar 4. 3 Pemilihan Warna Objek .....	42
Gambar 4. 4 Hasil Akhir Objek .....	42
Gambar 4. 5 <i>Export</i> Objek ke File PNG .....	43
Gambar 4. 6 Hasil Rekaman .....	44
Gambar 4. 7 <i>Noise Reduction</i> .....	45
Gambar 4. 8 <i>Export</i> Audio.....	45
Gambar 4. 9 Membuat <i>New Composition</i> .....	46
Gambar 4. 10 <i>Import</i> Objek .....	47
Gambar 4. 11 Transformasi Dasar .....	47
Gambar 4. 12 Tampilan <i>Compositing</i> .....	48
Gambar 4. 13 <i>Render Queue</i> .....	48
Gambar 4. 14 Tampilan <i>Format Render</i> .....	48
Gambar 4. 15 Tampilan <i>Render</i> .....	49
Gambar 4. 16 Video <i>Live Shoot</i> sesudah disortir.....	49
Gambar 4. 17 Hasil Import File Video Live Shoot.....	50
Gambar 4. 18 Import File render After Effect .....	50
Gambar 4. 19 Hasil Akhir Editing .....	51
Gambar 4. 20 Proses <i>Rendering</i> .....	51

## INTISARI

Bloods Store merupakan salah satu brand clothing di Yogyakarta yang menjual berbagai catalog fashion khususnya untuk remaja saat ini dan telah membuka toko yang beralamat di Jl. Demangan Baru No.31, Mrican, Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta.

Dalam upaya menarik atau mendorong minat masyarakat khususnya remaja saat ini yang suka dengan fashion untuk menjaga penampilan mereka dan juga upaya meningkatkan daya saing terhadap brand lain, Bloods telah melakukan promosi pada sosial media dengan mengunggah foto catalog.

Media yang ada saat ini dirasa belum cukup untuk menampilkan beberapa informasi Bloods yang tidak bisa ditampilkan melalui media cetak seperti audio, video, dan juga motion graphic. Dari hal di atas penulis mengusulkan pembuatan sebuah video iklan yang dapat dijadikan penunjang dalam menyebarkan informasi dan promosi saat ini dengan melibatkan unsur multimedia yang lain seperti teks, gambar, video, dan audio.

Kata kunci: livenesshoot, motion graphic, media promosi

## ABSTRACT

Bloods Store is one of the clothing brands in Yogyakarta that sells various fashion catalogs especially for teenagers today and has opened a store located at Jl. Demangan Baru No.31, Mrican, Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta.

In an effort to attract or encourage the interest of the public, especially today's teenagers who like fashion to maintain their appearance and also efforts to improve competitiveness towards other brands, Bloods has been promoting on social media by uploading catalog photos.

The current media is not enough to display some bloods information that cannot be displayed through print media such as audio, video, and also motion graphics. From the above the author proposes the creation of an advertising video that can be used as a support in disseminating information and promotion today by involving other multimedia elements such as text, images, video, and audio.

**Keyword:** liveshoot, motion graphic, promotion media