

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN FATHERHOOD VAPE STORE
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

MUHAMMAD DITO ADITYA

20.11.3640

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN FATHERHOOD VAPE STORE
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

MUHAMMAD DITO ADITYA

20.11.3640

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN FATHERHOOD VAPE STORE SEBAGAI
MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT
DAN MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

MUHAMMAD DITO ADITYA

20.11.3640

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 November 2025

Dosen Pembimbing,



Riditya Wardhana, M.Kom
NIK. 190302208

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN FATHERHOOD VAPE STORE SEBAGAI
MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN
MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Dito Aditya

20.11.3640

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 November 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Ali Mustopa, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302192

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 November 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : MUHAMMAD DITO ADITYA
NIM : 20.11.3640

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN FATHERHOOD VAPE STORE SEBAGAI
MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT
DAN MOTION GRAPHIC**

Dosen Pembimbing : Raditya Wardhana, 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 di kemudian 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, 19 November 2025

Yang Menyatakan,



METERAI
TEMPEL
9FF34ANX194933983

Muhammad Dito Aditya

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karya ini saya persembahkan kepada orang-orang yang memiliki arti besar dalam perjalanan hidup dan proses penyusunan skripsi ini.

Kepada kedua orang tua tercinta, terima kasih atas cinta, dukungan, dan doa yang tak pernah putus. Kalian adalah alasan terbesar saya untuk terus berjuang dan menyelesaikan setiap langkah, bahkan ketika semangat mulai menurun. Setiap doa dan pengorbanan yang kalian berikan menjadi kekuatan yang tak tergantikan dalam setiap proses yang saya jalani.

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya juga saya tujukan kepada sahabat terbaik, Sri Rahayu, yang telah banyak membantu dan selalu ada di setiap tahap penyusunan skripsi ini. Dukungan, semangat, dan bantuanmu tidak hanya membuat proses ini menjadi lebih ringan, tetapi juga lebih bermakna. Kehadiranmu menjadi bagian penting dari terselesaikannya karya ini, dan untuk itu saya sangat berterima kasih.

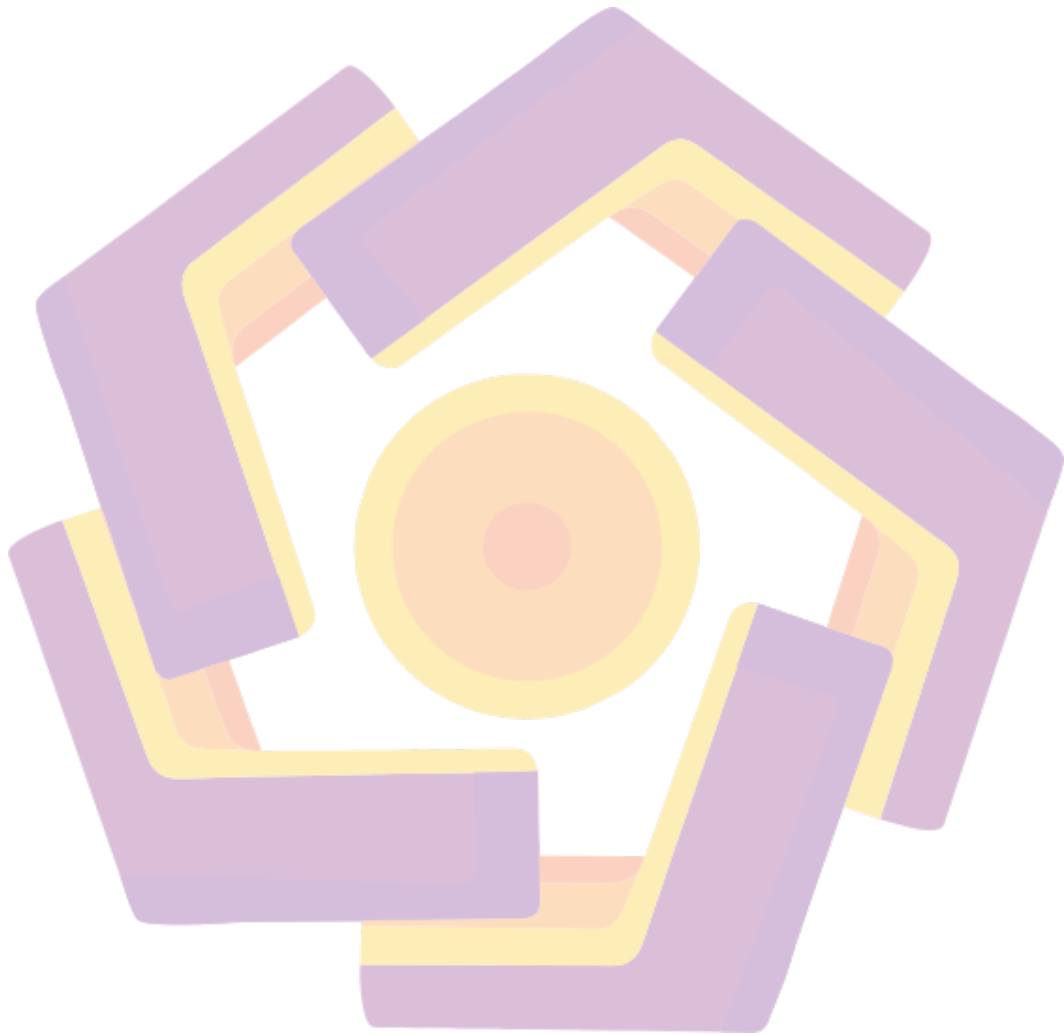
Saya juga menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada dosen pembimbing, atas segala arahan, bimbingan, dan kesabarannya dalam membimbing saya hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Setiap masukan dan koreksi yang diberikan sangat berarti bagi perkembangan pengetahuan dan kualitas karya ini.

Tak lupa, penghargaan saya sampaikan kepada Owner Fatherhood Vape Store, yang telah memberikan kesempatan dan kepercayaan untuk menjadikan toko ini sebagai objek penelitian. Dukungan dan keterbukaan dalam proses pengambilan data sangat membantu dalam menghasilkan karya yang sesuai dengan kebutuhan promosi toko tersebut.

Dan terakhir, terima kasih kepada diri saya sendiri — yang telah bertahan, berproses, dan tidak menyerah meskipun lelah. Terima kasih sudah berani melangkah sejauh ini dan menyelesaikan apa yang telah dimulai

Akhirnya, karya ini saya persembahkan kepada semua pihak yang telah berperan, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam memberikan

dorongan dan semangat selama proses penyusunan skripsi ini. Semoga karya sederhana ini dapat menjadi langkah kecil yang bermakna dan memberikan manfaat bagi siapa pun yang membacanya.



KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pembuatan Video Iklan Fatherhood Vape Store sebagai Media Promosi dengan Menggunakan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic” sebagai salah satu syarat kelulusan S1 Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi S1 Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak, penyusunan skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik.

Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, atas segala doa, kasih sayang, dan dukungan moral maupun materiil yang tiada henti diberikan kepada penulis.
2. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas bagi penulis dalam menempuh pendidikan di universitas ini.
3. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer, yang telah memberikan dukungan dan kebijakan selama proses perkuliahan.
4. Raditya Wardhana, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing, yang telah meluangkan waktu, memberikan arahan, bimbingan, serta saran berharga dalam proses penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh dosen Program Studi S1 Informatika, yang telah membagikan ilmu dan pengetahuan selama penulis menempuh studi di Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Teman-teman seperjuangan, yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan bantuan selama proses penelitian hingga penyusunan skripsi ini.

7. Serta semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak hal yang bisa diperbaiki dalam karya ini. Meski demikian, penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberi manfaat, menambah wawasan, serta menjadi dasar untuk penelitian dan karya yang lebih baik di masa mendatang.

Yogyakarta, 30 Oktober 2025

Penulis



DAFTAR ISI

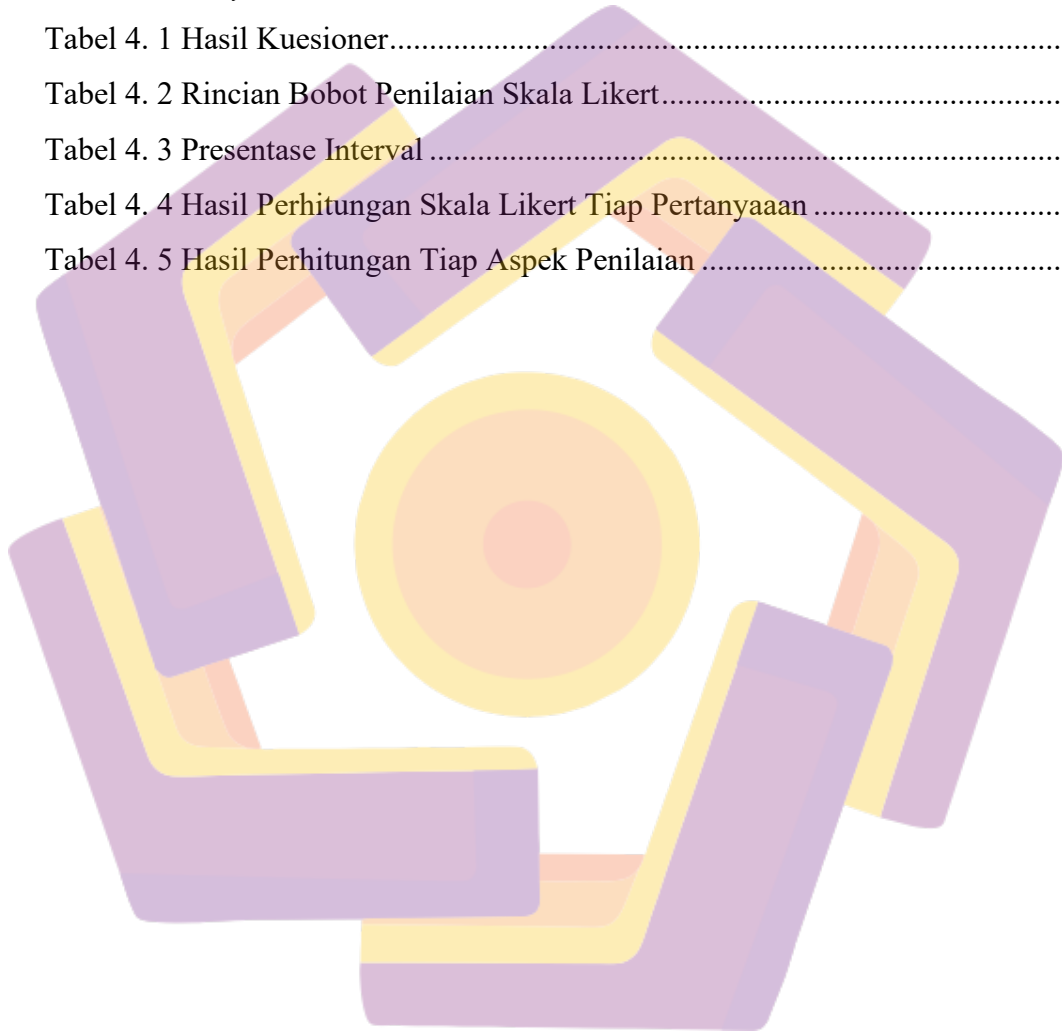
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	2
HALAMAN PENGESAHAN.....	3
HALAMAN KEASLIAN SKRIPSI.....	4
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xvi
DAFTAR ISTILAH.....	xvii
INTISARI	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5

2.2	Landasan Teori.....	10
2.2.1	Pengertian Video.....	10
2.2.2	Pengertian <i>Live Shoot</i>	10
2.2.3	Pengertian <i>Motion graphic</i>	10
2.2.4	Pengertian Periklanan	17
2.2.5	Jenis-jenis Periklanan.....	17
2.2.6	Pengertian Promosi	18
2.2.7	Macam – Macam Promosi.....	19
2.2.8	Tujuan Promosi.....	20
2.2.9	Perangkat Lunak yang digunakan.....	21
2.2.10	Skala Likert.....	22
BAB III METODE PENELITIAN		23
3.1	Objek Penelitian.....	23
3.2	Alur Penelitian	23
3.2.1	Pengumpulan Data	25
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem	25
3.2.3	Pra Produksi	26
3.2.4	Ide dan Konsep	27
3.2.5	Perancangan <i>Storyboard</i>	27
3.2.6	Produksi	31
3.2.7	Pasca produksi	31
3.3	Alat dan Bahan.....	34
3.3.1	Alat penelitian.....	34
3.3.2	Bahan Penelitian	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		35

4.1	Produksi	35
4.1.1	Shooting	35
4.2	Pasca Produksi	37
4.2.1	<i>Image Trace</i> Logo	37
4.2.2	Sortir Video.....	38
4.2.3	Proses Editing Video.....	39
4.2.4	<i>Stabilize dan Color Grading Footage</i>	40
4.2.5	Penambahan Musik Latar.....	41
4.2.6	Pembuatan Motion	42
4.2.7	<i>Setting Export Motion</i>	43
4.2.8	Integrasi <i>After Effects</i> ke <i>Premiere Pro</i>	44
4.2.9	<i>Rendering</i>	45
4.3	Evaluasi.....	46
4.3.1	Perhitungan Interval Skala Likert	48
4.3.2	Perhitungan Skala Likert.....	50
4.3.3	Penyerahan Video Promosi Kepada Owner Fatherhood Vape Store 55	
4.3.4	Publikasi Video Promosi melalui Instagram Reels.....	57
4.3.5	Implementasi Promosi Berbayar melalui Instagram <i>Ads</i>	58
BAB V PENUTUP		61
5.1	Kesimpulan	61
5.2	Saran	62
REFERENSI		63
LAMPIRAN.....		66

DAFTAR TABEL

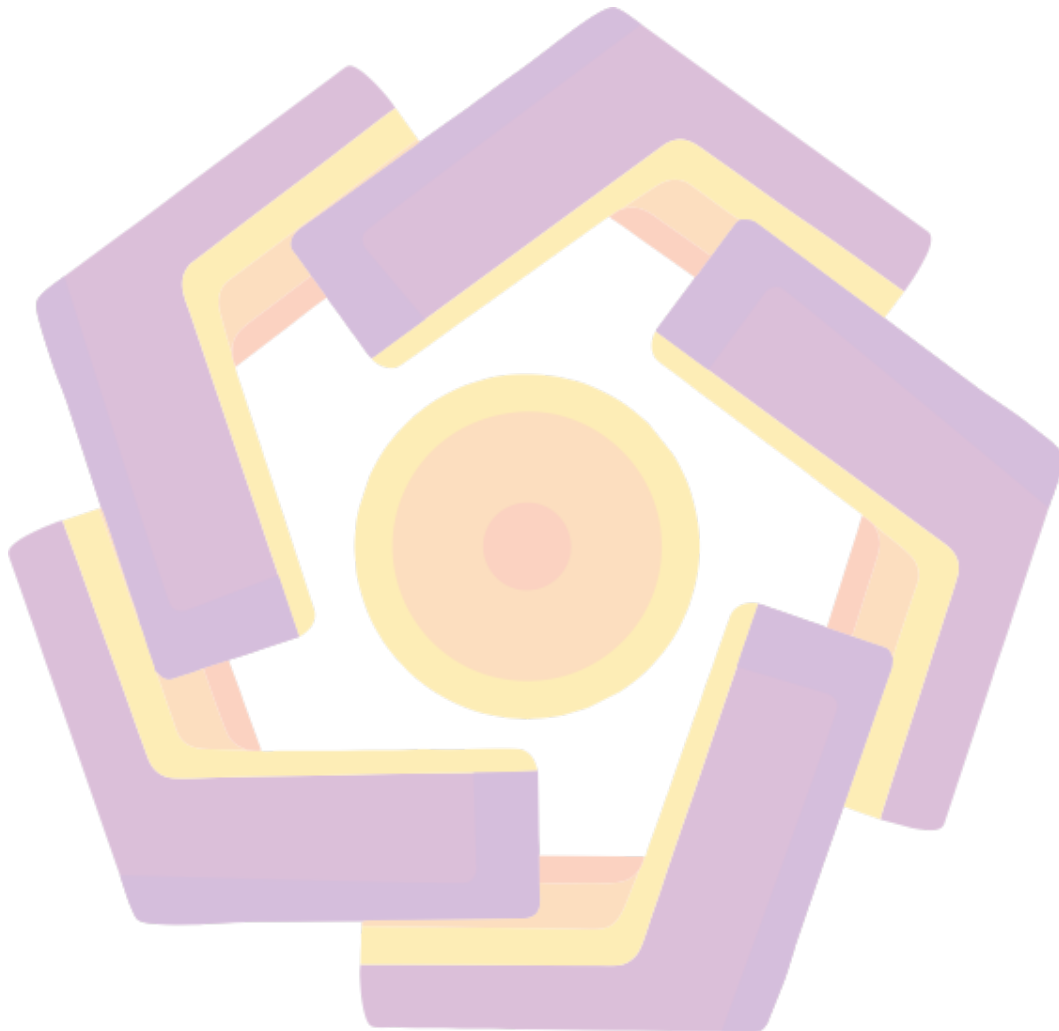
Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 3. 1 Perangkat Lunak	26
Tabel 3. 2 Perangkat Keras	26
Tabel 3. 3 <i>Storyboard</i>	27
Tabel 4. 1 Hasil Kuesioner.....	46
Tabel 4. 2 Rincian Bobot Penilaian Skala Likert.....	48
Tabel 4. 3 Presentase Interval	49
Tabel 4. 4 Hasil Perhitungan Skala Likert Tiap Pertanyaaan	51
Tabel 4. 5 Hasil Perhitungan Tiap Aspek Penilaian	54



DAFTAR GAMBAR

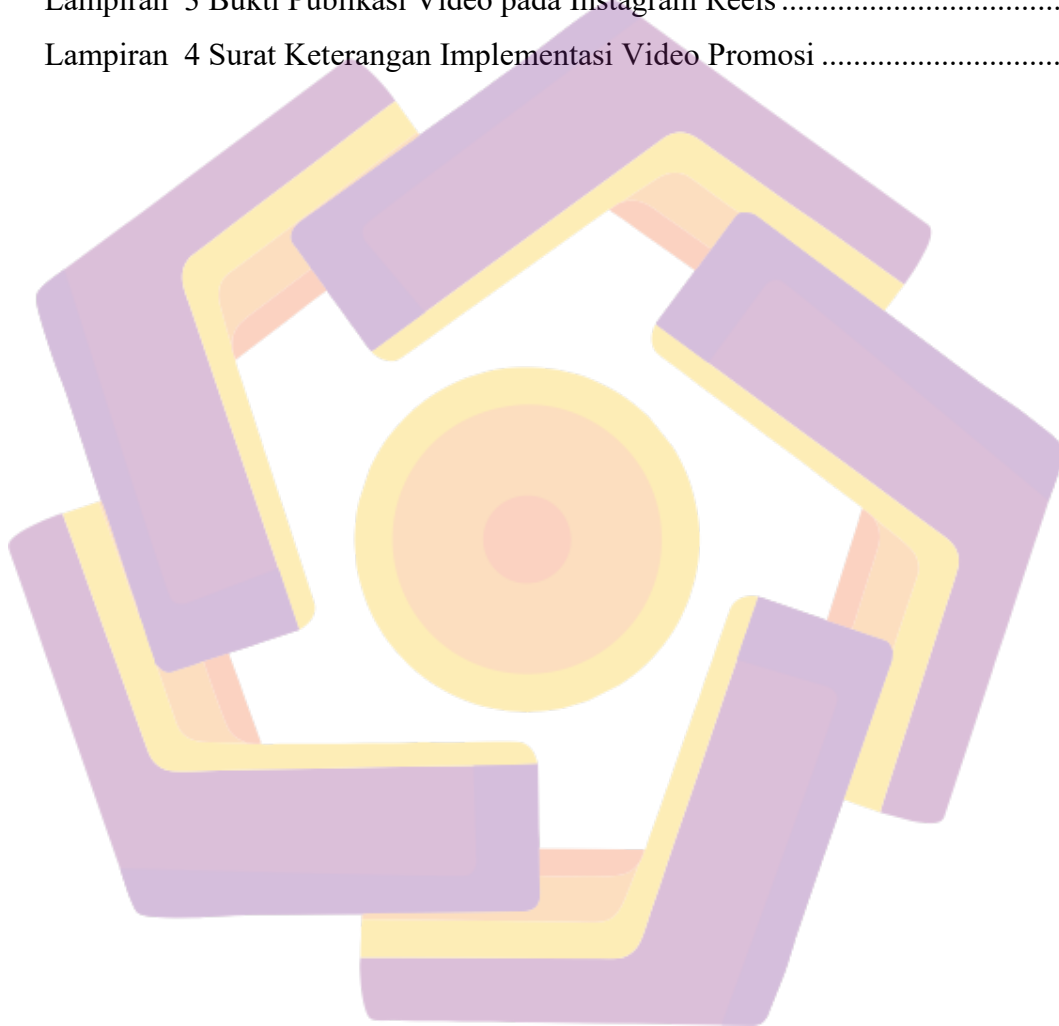
Gambar 2. 1 Flat Illustration.....	11
Gambar 2. 2 Whiteboard.....	12
Gambar 2. 3 Animated Logo	13
Gambar 2. 4 UX Animation.....	14
Gambar 2. 5 Media Mixed Videos.....	14
Gambar 2. 6 2D Animation.....	15
Gambar 2. 7 3D Animation.....	16
Gambar 2. 8 Stop Motion.....	16
Gambar 3. 1 Fatherhood Vapestore	23
Gambar 3. 2 Alur Penelitian	24
Gambar 4. 1 Adegan menuju	36
Gambar 4. 2 Adegan	36
Gambar 4. 3 Adegan	36
Gambar 4. 4 Adegan menampilkan.....	37
Gambar 4. 5 Image Trace Logo	38
Gambar 4. 6 Sortir Video.....	39
Gambar 4. 7 Melakukan urutan footage.....	40
Gambar 4. 8 Menerapkan Stabilize.....	40
Gambar 4. 9 Memberikan Color Grading	41
Gambar 4. 10 Memasukkan Background Music.....	41
Gambar 4. 11 Mengedit Motion.....	42
Gambar 4. 12 Membuat Motion Teks 3D	43
Gambar 4. 13 Melakukan Export Motion	44
Gambar 4. 14 Menggabungkan motion ke Premiere Pro.....	45
Gambar 4. 15 Rendering	46
Gambar 4. 16 Screenshot data responden pada spreadsheet.....	48

Gambar 4. 17 Penyerahan Hasil Video Kepada Owner Fatherhood Vape Store...	56
Gambar 4. 18 Publikasi pada platform Instagram (https://www.instagram.com/reel/DQjJy_dAZDg/?igsh=czlzazg0YnRyYXll)	57
Gambar 4. 19 Pengaturan Kampanye Iklan Instagram	59
Gambar 4. 20 Tampilan Iklan di Beranda Pengguna (<i>Sponsored</i>)	60



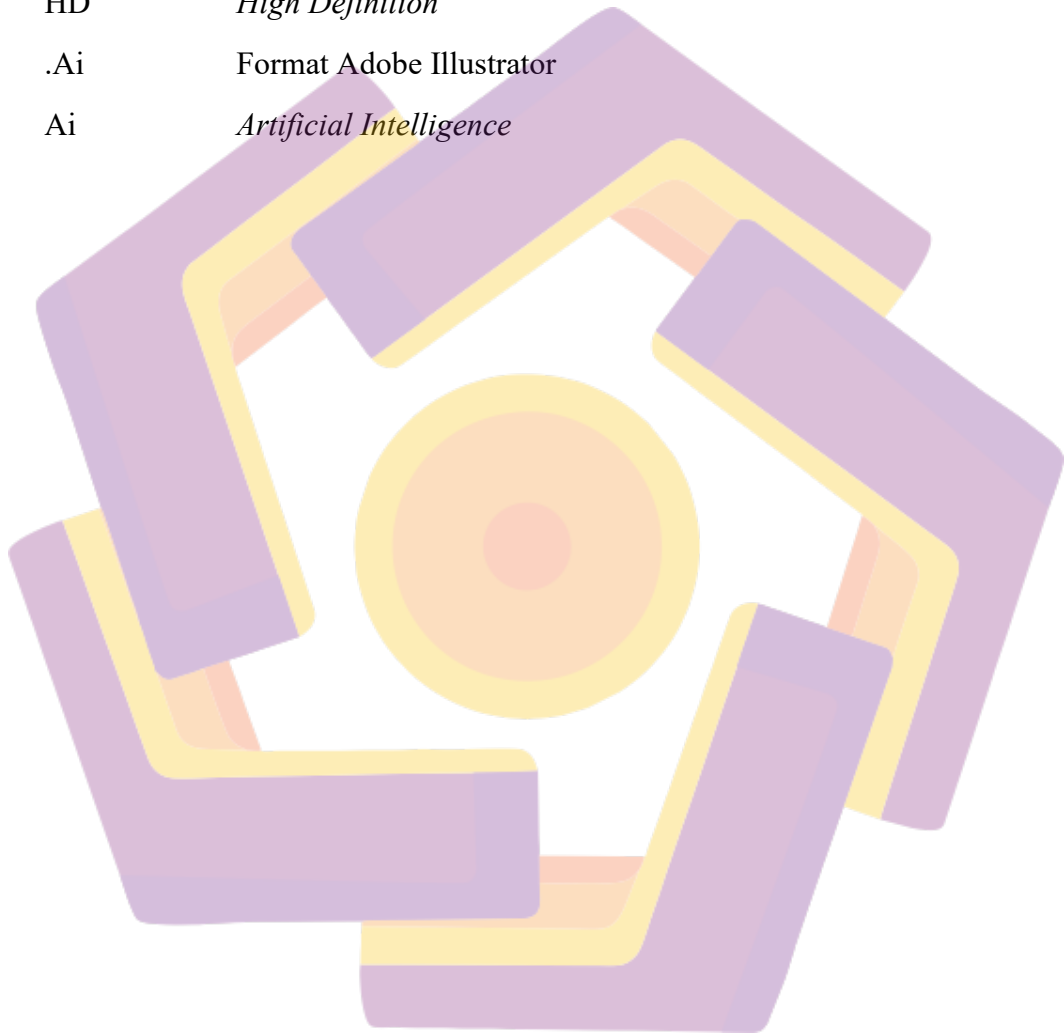
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lokasi Pengambilan Gambar di Fatherhood Vape Store	66
Lampiran 2 Dokumentasi Proses Editing Video.....	66
Lampiran 3 Bukti Publikasi Video pada Instagram Reels	67
Lampiran 4 Surat Keterangan Implementasi Video Promosi	68

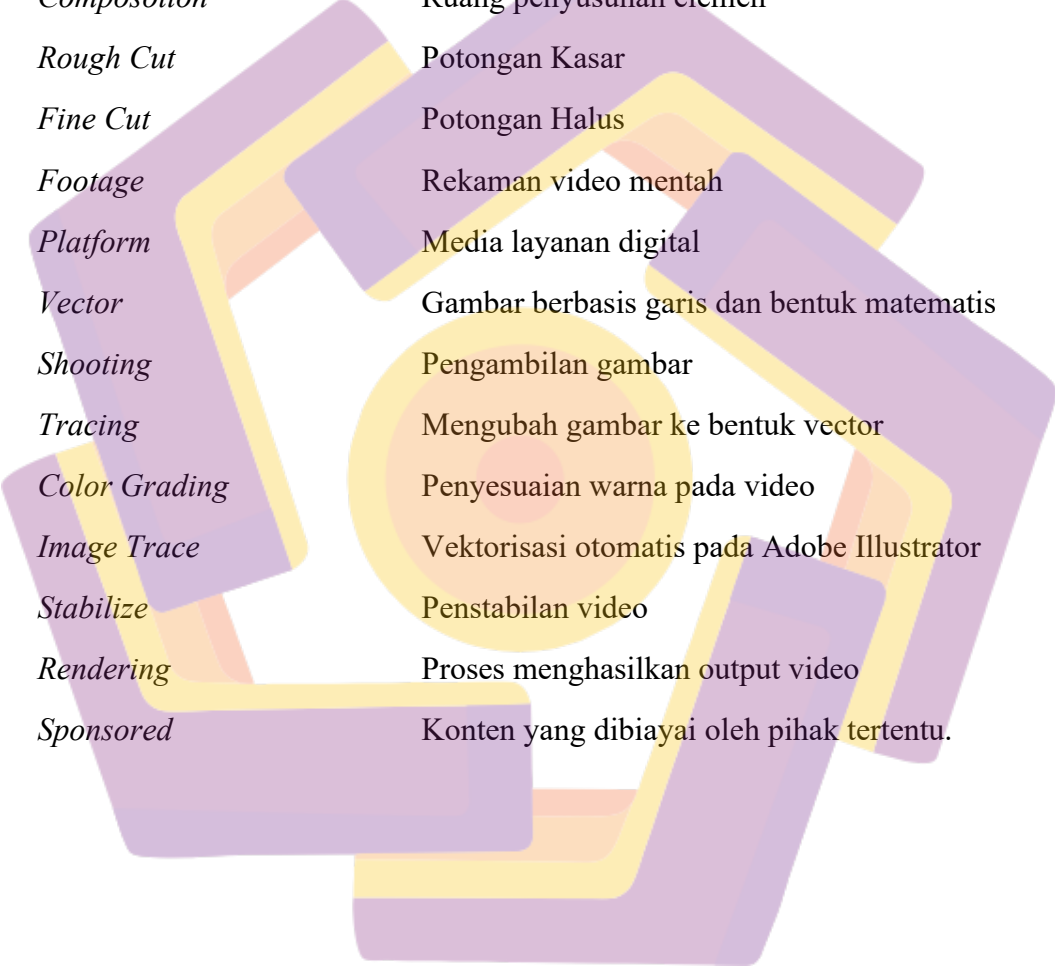


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

2D	2 Dimensi
3D	3 Dimensi
MP4	MPEG-4
HD	<i>High Definition</i>
.Ai	Format Adobe Illustrator
Ai	<i>Artificial Intelligence</i>



DAFTAR ISTILAH



<i>Live Shoot</i>	Pengambilan gambar langsung
<i>Motion Graphic</i>	Desain grafis yang diberi gerakan
<i>Storyboard</i>	Sketsa adegan yang akan di tampilkan pada video
<i>Software</i>	Perangkat lunak komputer
<i>Composotion</i>	Ruang penyusunan elemen
<i>Rough Cut</i>	Potongan Kasar
<i>Fine Cut</i>	Potongan Halus
<i>Footage</i>	Rekaman video mentah
<i>Platform</i>	Media layanan digital
<i>Vector</i>	Gambar berbasis garis dan bentuk matematis
<i>Shooting</i>	Pengambilan gambar
<i>Tracing</i>	Mengubah gambar ke bentuk vector
<i>Color Grading</i>	Penyesuaian warna pada video
<i>Image Trace</i>	Vektorisasi otomatis pada Adobe Illustrator
<i>Stabilize</i>	Penstabilan video
<i>Rendering</i>	Proses menghasilkan output video
<i>Sponsored</i>	Konten yang dibiayai oleh pihak tertentu.

INTISARI

Penelitian ini membahas proses pembuatan video iklan Fatherhood Vape Store sebagai media promosi dengan menggunakan teknik live shoot dan motion graphic. Tujuan utama dari penelitian ini adalah menghasilkan video promosi yang informatif, menarik, serta mampu meningkatkan daya tarik visual melalui penggabungan elemen pengambilan gambar secara langsung dan animasi grafis. Proses produksi dilakukan melalui beberapa tahapan, mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi.

Pada tahap produksi, kegiatan meliputi pengambilan gambar (live shoot) menggunakan kamera Sony A7III, perekaman detail produk, serta dokumentasi suasana toko. Selain itu, dilakukan pula proses image trace pada logo menggunakan Adobe Illustrator untuk menghasilkan aset vektor yang lebih tajam dan fleksibel. Tahap pasca-produksi mencakup penyuntingan video di Adobe Premiere Pro, pembuatan elemen motion graphic di Adobe After Effects, integrasi proyek melalui Dynamic Link, penambahan efek visual, penataan audio, serta rendering akhir menggunakan format H.264.

Setelah video selesai diproduksi, dilakukan evaluasi menggunakan kuesioner berbasis Skala Likert yang disebarakan kepada 10 responden. Evaluasi ini menilai beberapa aspek, yaitu visual, audio, pesan promosi, dan kualitas keseluruhan video. Berdasarkan hasil perhitungan, seluruh aspek memperoleh persentase yang berada dalam kategori “Baik” hingga “Sangat Baik”, sehingga dapat disimpulkan bahwa video iklan yang dihasilkan mampu diterima dengan baik oleh audiens dan layak digunakan sebagai media promosi Fatherhood Vape Store.

Kata kunci : Video Promosi, Live Shoot, Motion Graphic, Skala likert, Fatherhood Vape Store.

ABSTRACT

This study discusses the production of a promotional video for Fatherhood Vape Store by utilizing live shoot and motion graphic techniques. The aim of this research is to produce a promotional video that is visually appealing, informative, and capable of supporting the store's marketing efforts. The production process consists of several stages, including pre-production, production, and post-production.

During the production stage, activities involved capturing footage using a Sony A7III camera, recording product details, and documenting the store environment. Additionally, an image trace process was carried out in Adobe Illustrator to convert the store's logo into a vector format, ensuring sharper visual quality and flexibility during animation. The post-production stage included video editing in Adobe Premiere Pro, the creation of motion graphic elements in Adobe After Effects, integration through Dynamic Link, the application of visual effects, audio adjustments, and final rendering in H.264 format.

Following the completion of the video, an evaluation was conducted using a Likert-scale questionnaire distributed to 10 respondents. The assessment focused on visual quality, audio elements, promotional message delivery, and overall video effectiveness. The results showed that all evaluated aspects achieved percentages categorized as "Good" to "Very Good." These findings indicate that the promotional video is well-received by viewers and is suitable for use as a promotional medium for Fatherhood Vape Store.

Keyword : *Promotional Video, Live Shoot, Motion Graphic, Likert Scale, Fatherhood Vape Store*