

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA BITEBOWL LUMAJANG**

**SKRIPSI**



Disusun oleh

**Faza Fakhriyan Wildan**

**14.12.7954**

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

**2021**

# **PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA BITEBOWL LUMAJANG**

## **SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Faza Fakhriyan Wildan**

**14.12.7954**

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

**2021**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA BITEBOWL LUMAJANG**

yang dipersiapkan dan di susun oleh

**Faza Fakhriyan Wildan**

**14.12.7954**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 7 Juni 2021

**Dosen Pembimbing**

**M. Rudyanto Arief, S.t, M.t.**

**NIK. 190302098**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA BITEBOWL LUMAJANG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Faza Fakhriyan Wildan**  
**14.12.7954**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Juni 2021

**susunan dewan penguji**

Nama Penguji

Tanda  
Tangan

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

**Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom.**  
NIK : 190302392

**X**  
**M. Rudyanto Arief, S.T, M.T**  
NIK : 190302098

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 25 juni 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, S.Kom., 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 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, 14 Juli 2021

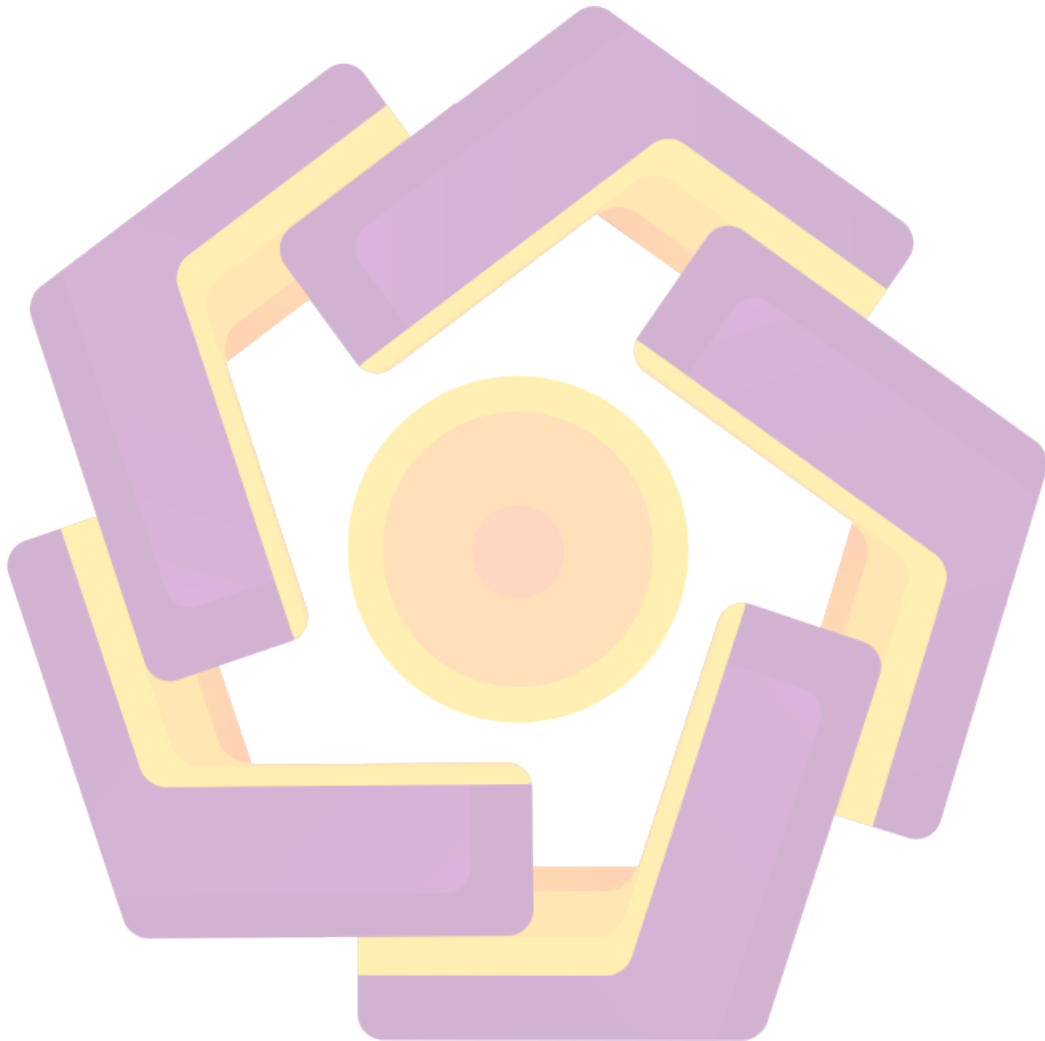


**Faza Fakhriyan Wildan**

## **MOTTO**

Sedikit lebih beda, itu lebih baik, dari pada sedikit lebih baik.

-Pandji Pragiwaksono.



## PERSEMBAHAN

Puji sukur kepada Tuhan Yang Maha Esa sebagai rasa syukur atas segala nikmat dan karunia sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Almarhum Nenek saya Siti Juariyah dan Almarhum Ibu saya Sri Nurhayati, yang telah memberikan dukungan untuk menyelesaikan studi saya.
2. Bapak dan adik saya yang memberikan motivasi dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi saya.
3. Seluruh keluarga besar saya yang selalu memberikan dukungan
4. Istri saya Chindyana Naisiella Rohmah dan duo Fakhriyan yang menjadi semangat saya untuk menyelesaikan studi saya.
5. Dosen pembimbing saya bapak M. Rudyanto Arief, S.T, M.T. yang membimbing saya selama pengerjaan skripsi saya.
6. Keluarga besar HIMMSI BIG FAM.
7. Keluarga besar IKPMJ.
8. Keluarga besar 14.S1.SI.03.
9. Terimakasih kepada Bitebowl by bitefood Lumajang yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian.
10. Seluruh pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu selama pengerjaan skripsi maupun studi saya.

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah* *rabbil'alam*, puji syukur kehadiran Allah S.W.T. yang telah memberi petunjuk, kekuatan, dan rahmatnya kepada saya sehingga saya berhasil menyelesaikan skripsi dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai syarat mendapatkan gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Pada kesempatan ini, saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik dalam proses penelitian, penyusunan, dan dukungan moral, kepada:

1. Rektor Universitas Amikom Yogyakarta, Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., atas kesempatan yang diberikan penulis sehingga dapat menyelesaikan studi.
2. Dekan Fakultas Ilmu Komputer, Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., yang telah memberi izin penulis untuk melakukan penelitian.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, S.T, M.T. selaku dosen pembimbing.
4. Nenek dan Ibu penulis, yang meski terpisah ruang dan waktu, selalu memberi penulis semangat untuk menyelesaikan skripsi.
5. Istri saya dan anak saya yang selalu memotivasi.



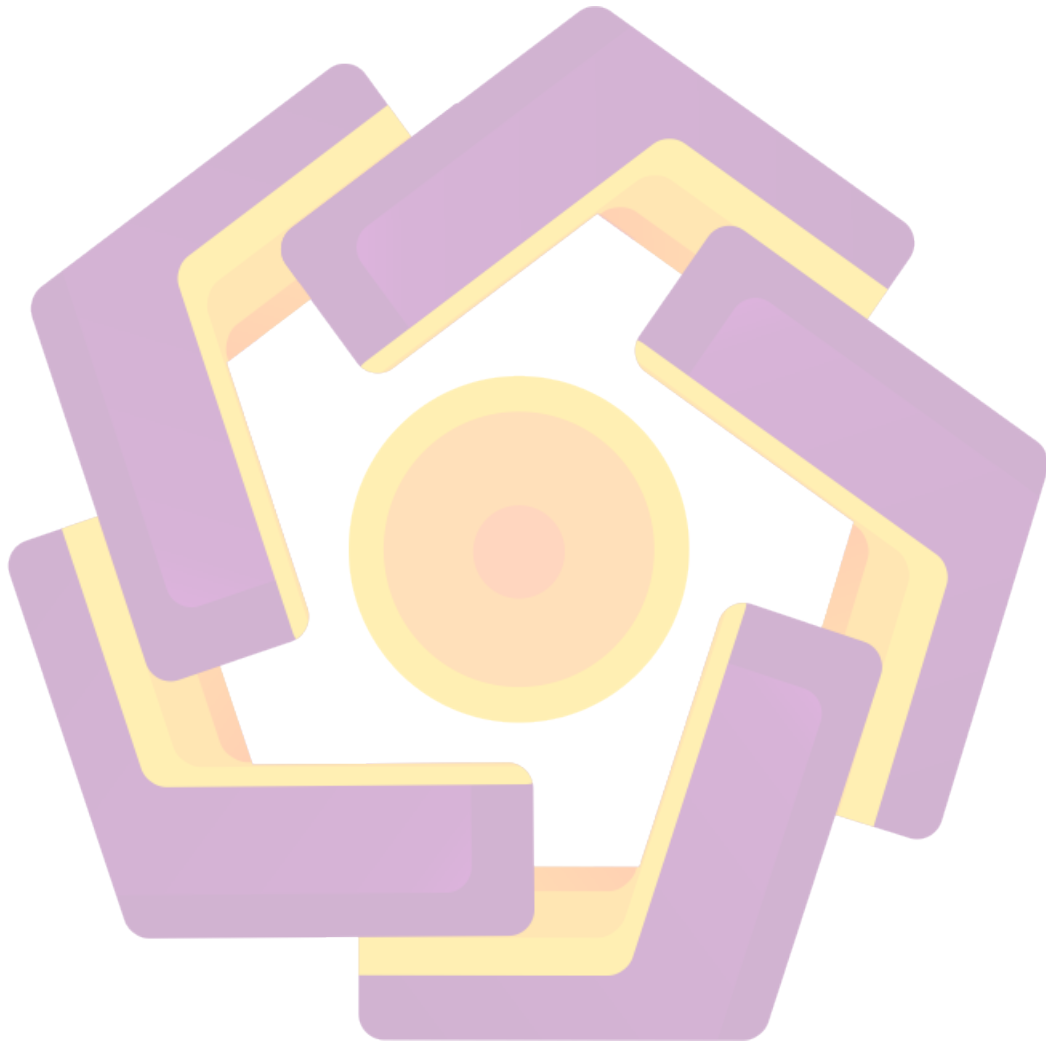
## DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
<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	3
1.5. Metode penelitian	4
1.5.1. Metode pengumpulan data	4
1.5.1.1. Metode observasi	4
1.5.1.2. Metode wawancara	4

1.5.1.3. Metode analisis	4
1.5.1.4. Metode perancangan	5
1.5.1.5. Metode testing	5
1.6. Sistematika penulisan	6
<b>BAB II landasan teori</b>	<b>8</b>
2.1. Tinjauan pustaka	8
2.2. Dasar teori	10
2.2.1. Multimedi	10
2.2.2. Standar rekaman video	12
2.2.3. Live shoot	12
2.2.4. Motion graphic	13
2.2.4.1. Konsep dasar motion graphic	14
2.2.5. Alpha testing dan beta testing	16
2.2.6. Multimedia life cycle	17
2.3. Metode analisis	20
2.3.1. Analisis kebutuhan fungsional	20
2.3.2. Analisis kebutuhan nonfungsional	20
<b>BAB III Analisis Dan Perancangan</b>	<b>21</b>
3.1. Alur Penelitian	21
3.2. Analisis	22

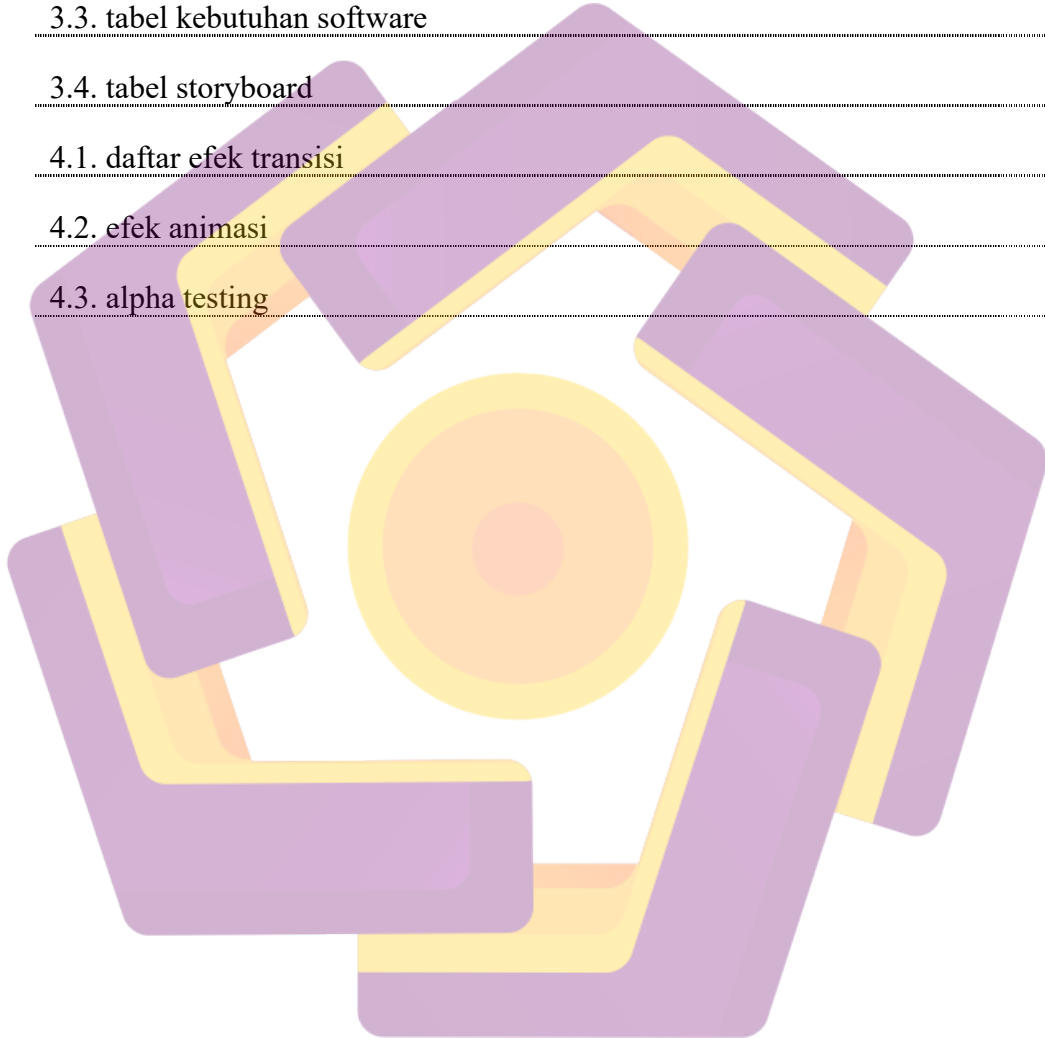
3.2.1. Observasi	22
3.2.2. Wawancara	22
3.2.3. Analisis Kebutuhan Fungsional	23
3.2.4. Analisis Kebutuhan Nonfungsional	23
3.3. Perancangan	25
3.3.1. Concept	25
3.3.2. Design	26
<b>BAB IV Implementasi Dan Pembahasan</b>	<b>29</b>
4.1. Implementasi	29
4.1.1. Material Collecting	29
4.1.1.1. Edit Menggunakan Photosop	30
4.1.2. Assembly	33
4.2. Pembahasan	42
4.2.1. Testing	42
4.2.1.1. Alpha Testing	42
4.2.1.2. Beta Testing	43
<b>BAB V Penutup</b>	<b>45</b>
5.1. Kesimpulan	45
5.2. Saran	45

DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	48



## DAFTAR TABEL

3.1. tabel kebutuhan videografi	23
3.2. tabel kebutuhan spesifikasi kebutuhan laptop	24
3.3. tabel kebutuhan software	24
3.4. tabel storyboard	26
4.1. daftar efek transisi	37
4.2. efek animasi	40
4.3. alpha testing	43



## DAFTAR GAMBAR

2.1. Gambar mulimedia	11
2.2 Multimedia Development Life Cycle	17
4.1 Dokumentasi take video	29
4.2 Material collecting	30
4.3 Magic eraser	31
4.4 Menghilangkan background	31
4.5 Menggabungkan objek	32
4.6 Text	32
4.7 Hasil edit photoshop	33
4.8 New project Premiere pro	34
4.9 Sequence setting	35
4.10 Timeline	36
4.11 Color grading	36
4.12 Efek transisi	41
4.13 Rendering	41

## INTISARI

Bitebowl by bitefood merupakan badan usaha rumahan dibidang kuliner dengan memanfaatkan media sosial sebagai media pemasarannya. Permasalahan yang dimiliki Bitebowl by bitefood adalah media promosi yang di gunakan masih berupa teks dan gambar produk. Dengan permasalahan tersebut penelitian ini dilakukan sebagai bentuk solusi pada Bitebowl by bitefood.

Pada penelitian ini peneliti melakukan analisis kemudian menggunakan metode MDLC (multimedia life cycle) yang melalui beberapa proses seperti concept untuk menentukan output, design untuk membuat storyboard, material collecting untuk mengumpulkan bahan bahan video termasuk proses take video, assembly untuk proses editing, testing untuk testing video dan yang terakhir distribution untuk mendistribusikan video, pada penelitian ini tidak melalui tahap distribution karena diluar konteks penelitian. Sehingga hasil video pada penelitian ini di serahkan sepenuhnya pada Bitebowl by bitefood sebagai objek penelitian.

Hasil dari penelitian ini berupa video dengan kategori iklan, yang ditunjukkan kepada masyarakat, khususnya daerah Lumajang, Jawa Timur.

**Kata kunci:** *video, iklan, after effect, premiere pro, live shoot, motion graphic.*

## **ABSTRACT**

*Bitebowl by bitefood is a home-based business entity in the culinary field by utilizing social media as its marketing medium. The problem that Bitebowl by bitefood has is that the promotional media used are still in the form of text and product images. With these problems, this research was conducted as a form of solution to Bitebowl by bitefood.*

*In this study, researchers conducted an analysis and then used the MDLC (multimedia life cycle) method which went through several processes such as concepts to determine output, design to create storyboards, collecting material to collect video materials including the take video process, assembly for the editing process, testing for testing video and the last is distribution to distribute video, in this study it did not go through the distribution stage because it was outside the context of the research. So that the results of the video in this study are fully submitted to Bitebowl by bitefood as the object of research.*

*The results of this study are videos with advertising categories, which are shown to the public, especially the Lumajang area, East Java.*

**Keywords:** *video, advertisement, after effects, premiere pro, live shoot, motion graphic.*