

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN KEDAI POTAYAM DENGAN  
TEKNIK LIVE SHOOT DAN TIME REMAPPING EFFECT**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai gelar sarjana  
Pada Program Studi Sistem Informasi



Disusun oleh :

**Yunus Darmawan**

**17.12.0025**

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

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN KEDAI POTAYAM DENGAN  
TEKNIK LIVE SHOOT DAN TIME REMAPPING EFFECT**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai gelar sarjana  
Pada Program Studi Sistem Informasi



Disusun oleh :

**Yunus Darmawan**

**17.12.0025**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN KEDAI POTAYAM DENGAN  
TEKNIK LIVE SHOOT DAN TIME REMAPPING EFFECT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yunus Darmawan  
17.12.0025**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 21 Juni 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**

**NIK. 190302215**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN KEDAI POTAYAM DENGAN  
TEKNIK LIVE SHOOT DAN TIME REMAPPING EFFECT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yunus Darmawan**  
**17.12.0025**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Juni 2021  
**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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



**Agung Nugroho, M.Kom**  
**NIK. 190302242**

A handwritten signature in black ink, located on the right side of the document.

**Eli Pujastuti, M.Kom**  
**NIK. 190302227**

A handwritten signature in black ink, located on the right side of the document.

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21 Juni 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fattah, S.Kom., M.Kom**  
**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah digunakan 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 di buat menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Klaten, 28 Juni 2021

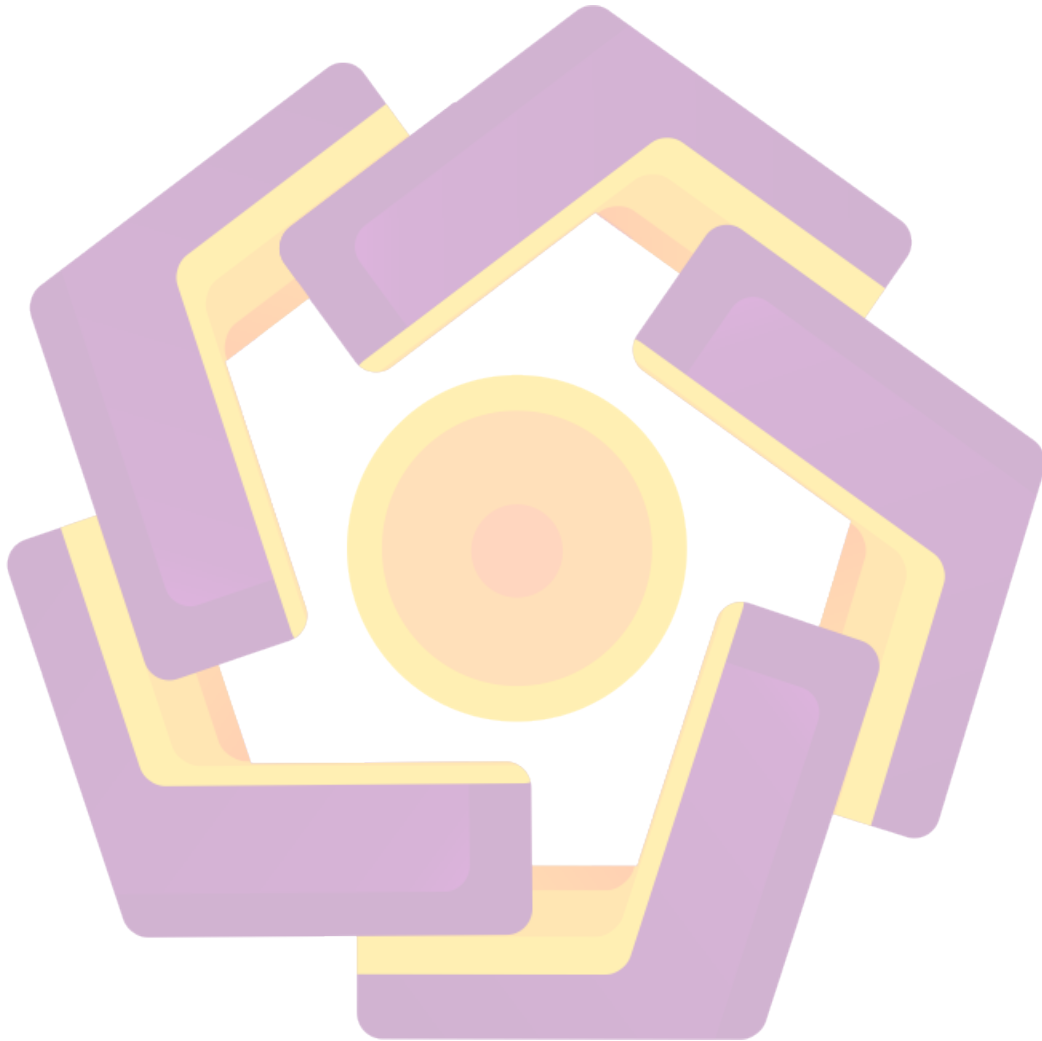


Yunus Darmawan

NIM. 17.12.0025

## MOTTO

*“Selama Ada Niat dan Keyakinan Semua Akan Jadi Mungkin.”*



## PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan ridho Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, dan kekuatan. Atas segala karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Selain itu saya berterima kasih kepada orang-orang yang sangat berarti dalam proses pembuatan skripsi ini :

1. Allah SWT yang Maha Kuasa karena hanya atas ijin-Nya skripsi ini dapat selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga sehingga meridhoi dan mengabulkan segala doa.
2. Orang tua saya, Bapak Heri Purwanto, Ibu Sri Paryanti, kakak saya Irma Ermayanti, Sepupu saya Martina Endah yang telah memberikan dukungan dan semangat moral, spiritual serta material yang tak ternilai harganya.
3. Kepada bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom sebagai dosen pembimbing skripsi, saya mengucapkan terimakasih banyak yang sebesar – besarnya atas saran, masukan dan himbauan sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini dengan baik.
4. Temen – temen yang membantu dalam proses produksi Bagas Surya Adi, Muh Jordan.
5. Erlin Devita Poppy Artanti yang selalu menyemangati skripsi.
6. Semua temen – temen yang maaf tidak bisa saya sebutkan satu persatu karena keterbatasan tempat, karena banyak dari kalian sangat membantu dan mendukung saya dalam proses pengerjaan skripsi ini.
7. Kepada laptop saya yang telah menjadi support sistem dalam pengerjaan skripsi ini, semoga anda baik – baik saja dan semoga kita masih terus bersama.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu wata'ala atas segala limpahan rahmat dan ridho-Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, kemudahan, keteguhan dan membekali anugerah ilmu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pembuatan Video Iklan Kedai Potayam Dengan Teknik *Live Shoot* dan *Time Remapping*”

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di Program Strata-1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Banyak pihak yang telah mendukung terselesaikannya skripsi ini, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

- a. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
- b. Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, saran, semangat, motivasi selama bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
- c. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat bagi saya kedepannya.
- d. Keluarga besar 17-SISI-01, yang telah menemani selama perkuliahan dan memberikan kenangan yang tidak akan terlupakan.

Penulis juga memohon maaf apabila dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis berhadap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini.

Klaten, 14 Juni 2021



Yunus Darmawan

NIM. 17.12.0025



## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI .....	xvi
ABSTRACT .....	xvii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian .....	2
1.5. Manfaat Penelitian .....	3
1.6. Metode Penelitian .....	3
1.6.1. Metode Pengumpulan data .....	3
1.6.1.1. Metode Observasi .....	3
1.6.1.2. Metode Wawancara .....	3
1.6.1.3. Metode Studi Pustaka .....	4
1.6.2. Metode Analisis .....	4
1.6.3. Metode Perancangan .....	4
1.7. Sistematika Penulisan .....	5
BAB II .....	7
TINJAUAN PUSTAKA .....	7
2.1. Tinjauan Pustaka .....	7
2.2. Multimedia .....	12
2.2.1. Definisi Multimedia .....	12
2.2.2. Elemen Multimedia .....	12

2.2.2.1. Teks.....	12
2.2.2.2. Gambar.....	12
2.2.2.3. Suara .....	13
2.2.2.4. Animasi.....	13
2.2.2.5. Video.....	13
2.3. Konsep Dasar Video.....	14
2.3.1. Definisi Video.....	14
2.3.2. Kategori Video.....	14
2.3.2.1. Video Analog.....	14
2.3.2.2. Video Digital.....	14
2.3.3. Standar Penyiaran .....	15
2.3.3.1. NTSC ( <i>National Television System Committee</i> ).....	15
2.3.3.2. PAL ( <i>Phase Alternat Line</i> ).....	15
2.3.3.3. SECAM ( <i>Sequential Color and Memory</i> ).....	15
2.3.3.4. HDTV ( <i>High Definition Television</i> ).....	15
2.4. Konsep Dasar Iklan .....	16
2.4.1. Definisi Iklan .....	16
2.4.2. Fungsi dan Tujuan Iklan .....	16
2.4.2.1. Memberi Informasi .....	16
2.4.2.2. Membujuk.....	17
2.4.2.3. Pengingat.....	17
2.4.2.4. Memberikan Nilai Tambah.....	17
2.4.2.5. Pendamping Sebuah Produk .....	17
2.5. Iklan Instagram .....	17
2.6. Ukuran, Sudut dan Gerakan Kamera.....	19
2.6.1. Ukuran Pengambilan Gambar.....	19
2.6.1.1. <i>Close Up</i> (CU) .....	19
2.6.1.2. <i>Extreme Close Up</i> (ECU).....	19
2.6.1.3. <i>Medium Shot</i> (MS).....	19
2.6.1.4. <i>Medium Close Up</i> (MCU).....	19
2.6.1.5. <i>Long Shot</i> (LS).....	20
2.6.1.6. <i>Very Wide Shoot</i> (VWS).....	20

2.6.2.	Sudut Kamera.....	20
2.6.2.1.	<i>Eye Level</i> .....	20
2.6.2.2.	<i>High Angle</i> .....	20
2.6.2.3.	<i>Low Angle</i> .....	20
2.6.3.	Gerakan Kamera .....	21
2.6.4.	<i>Live Shoot</i> .....	21
2.7.	<i>Time Remapping</i> .....	22
2.8.	Memproduksi Iklan .....	22
2.8.1.	Tahapan Pra Produksi .....	22
2.8.1.1.	Pencarian Dan Penemuan Ide .....	22
2.8.1.2.	Pembuatan Sinopsis .....	22
2.8.1.3.	<i>Storyboard</i> .....	23
2.8.1.4.	Naskah.....	23
2.8.2.	Tahapan Produksi.....	24
2.8.3.	Tahapan Pasca Produksi .....	24
2.8.3.1.	Composting .....	25
2.8.3.2.	Rendering .....	25
2.9.	Metode Analisis.....	25
2.9.1.	Analisis SWOT .....	25
2.9.1.1.	Kekuatan ( <i>Strenghts</i> ) .....	26
2.9.1.2.	Kelemahan ( <i>Weakness</i> ).....	26
2.9.1.3.	Peluang ( <i>Opportunities</i> ).....	26
2.9.1.4.	Ancaman ( <i>Threats</i> ) .....	26
2.9.2.	Analisis Kebutuhan .....	27
2.9.2.1.	Kebutuhan Fungsional .....	27
2.9.2.2.	Kebutuhan Non-Fungsional .....	27
2.10.	Kuisoner .....	27
2.11.	Sampel dan Penentuan Besar Sample .....	28
2.12.	Skala Likert .....	29
2.12.1.	Menentukan Interval .....	30
BAB III	.....	31
3.1.	Tinjauan Umum.....	31

3.1.1.	Tentang Kedai Potayam.....	31
3.2.	Pengumpulan Data .....	31
3.2.1.	Wawancara.....	32
3.2.2.	Metode Observasi .....	32
3.3.	Analisis Masalah .....	32
3.3.1.	Analisis SWOT .....	32
3.3.1.1.	Analisis Kekuatan ( <i>Strength</i> ).....	32
3.3.1.2.	Analisis Kelemahan ( <i>Weakness</i> ).....	33
3.3.1.3.	Analisis Peluang ( <i>Oppertinities</i> ).....	33
3.3.1.4.	Analisis Ancaman ( <i>Threat</i> ).....	33
3.3.1.5.	<i>Strategi SO ( Strength – Threat )</i> .....	33
3.3.1.6.	<i>Strategi ST ( Strength – Threat )</i> .....	33
3.3.1.7.	<i>Strategi WO ( Weakness – Opportunity )</i> .....	33
3.3.1.8.	<i>Strategi WT ( Weakness – Threat )</i> .....	33
3.4.	Analisis Kebutuhan .....	36
3.4.1.	Analisi Kebutuhan Fungsional.....	36
3.4.2.	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	37
3.4.2.1.	Kebutuhan Perangkat Keras.....	37
3.4.2.2.	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	38
3.5.	Tahapan Pra Produksi.....	39
3.5.1.	Perancangan Konsep Video Iklan.....	39
3.5.2.	Sinopsis Video iklan .....	39
3.5.3.	Rancangan <i>Storyboard</i> .....	39
3.5.4.	Rancangan Naskah Iklan.....	45
3.5.5.	<i>Planning</i> .....	49
3.5.6.	<i>Scheduling</i> .....	49
BAB IV	.....	50
4.1.	Pembahasan .....	50
4.2.	Tahapan Produksi.....	51
4.2.1.	Proses Pengambilan Gambar.....	51
4.2.2.	Audio Recording .....	53
4.3.	Pasca Produksi.....	53

4.3.1. Penyortiran Hasil Video .....	53
4.3.1.1. Membuat Sequence (Premiere Pro) .....	54
4.3.1.2. Import Video (Premiere Pro) .....	54
4.3.1.3. Penyusunan Video .....	55
4.3.2. Editing .....	56
4.3.2.1. <i>Time Remapping</i> .....	56
4.3.2.2. <i>Color Correction</i> .....	57
4.3.2.3. Editing Audio menggunakan Graphic Equalizer .....	58
4.3.2.4. Noise Reduction.....	58
4.3.3. <i>Rendering (Export) Final</i> .....	59
4.4. Evaluasi .....	59
4.4.1. Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir. ....	60
4.4.2. Kuisisioner Pengujian .....	61
4.5. Media Placement .....	68
4.5.1. Penayangan pada Media Sosial Instagram .....	70
4.5.2. Penyerahan Kepihak Potayam.klt .....	71
BAB V .....	72
5.1. Kesimpulan.....	72
5.2. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA .....	74
LAMPIRAN.....	76

## DAFTAR TABEL

<b>Table 2.1 Matrik Penelitian .....</b>	<b>9</b>
<b>Table 2.2 Skor Skala Likert .....</b>	<b>29</b>
<b>Table 2.3 Presentase Nilai .....</b>	<b>30</b>
<b>Table 3.1 Matriks SWOT .....</b>	<b>34</b>
<b>Table 3.2 Kebutuhan Alat Produksi.....</b>	<b>37</b>
<b>Table 3.3 Kebutuhan Perangkat Keras .....</b>	<b>38</b>
<b>Table 3.4 Kebutuhan Perangkat Lunak .....</b>	<b>38</b>
<b>Table 3.5 Sumber Daya Manusia .....</b>	<b>39</b>
<b>Table 3.6 StoryBoard.....</b>	<b>40</b>
<b>Table 3.7 Naskah Iklan.....</b>	<b>45</b>
<b>Table 3.8 Scheduling.....</b>	<b>49</b>
<b>Table 4.1 Pengguna Software.....</b>	<b>50</b>
<b>Table 4.2 Pengambilan Gambar .....</b>	<b>52</b>
<b>Table 4.3 Perbandingan Kebutuhan Oprasional dengan Hasil Akhir .....</b>	<b>60</b>
<b>Table 4.4 Pengujian .....</b>	<b>62</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Storyboard.....	23
Gambar 2.2 Naskah .....	24
Gambar 3.1 Logo Kedai Potayam .....	31
Gambar 4.1 Proses Pengambilan Gambar .....	51
Gambar 4.2 Audio Recording.....	53
Gambar 4.3Penyortiran Hasil Video.....	54
Gambar 4.4 Pengaturan Sequence .....	54
Gambar 4.5 Import Video (Premiere Pro) .....	55
Gambar 4.6 Penyusunan Video .....	55
Gambar 4.7 Time Remapping .....	56
Gambar 4.8 Color Correction.....	57
Gambar 4.9 Sebelum dan Sesudah Coloring.....	57
Gambar 4.10 Graphic Equalizer .....	58
Gambar 4.11 Noise Reduction .....	58
Gambar 4.12 Export Setting .....	59
Gambar 4.13 Target Market.....	68
Gambar 4 14 Anggaran dan Durasi Placement .....	69
Gambar 4 15 Media Instagram .....	70
Gambar 4 16 Statistik Penayangan Video .....	70
Gambar 4.17 Penyerahan Kepada Pihak Kedai Potayam.klt .....	71

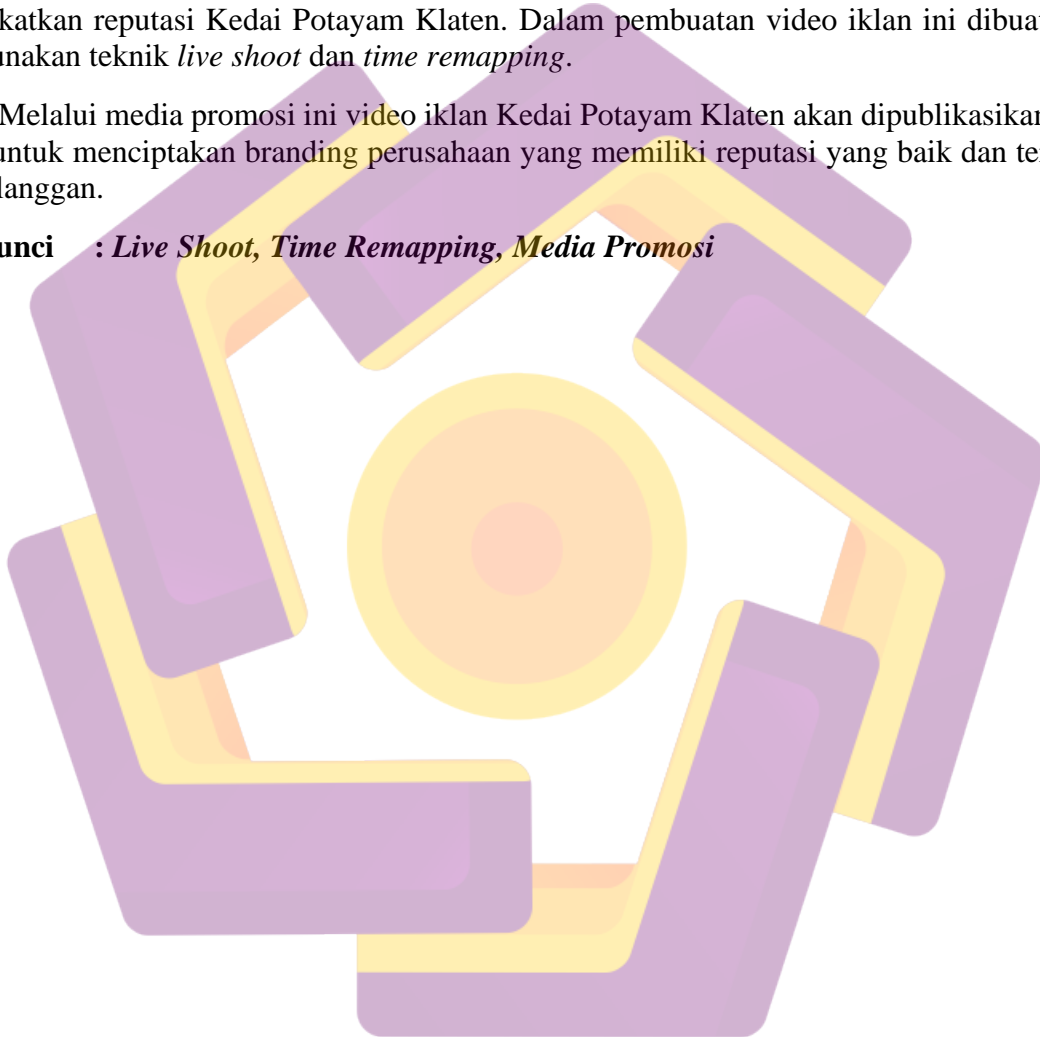
## INTISARI

Kedai Potayam Klatrn merupakan sebuah kedai makanan yang terletak di Klaten Jawa Tengah, yang berdiri sejak Mei 2019. Kedai makanan ini menjual berbagai jenis makanan mulai dari minuman, snack dan makanan berat. Dalam upaya peningkatan penjualan dan pengenalan diri ke pelanggan maka dibutuhkan sebuah media promosi yang dapat meningkatkan reputasi dari Kedai Potayam Klaten.

Video iklan adalah salah satu media informasi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan reputasi Kedai Potayam Klaten. Dalam pembuatan video iklan ini dibuat dengan menggunakan teknik *live shoot* dan *time remapping*.

Melalui media promosi ini video iklan Kedai Potayam Klaten akan dipublikasikan dengan tujuan untuk menciptakan branding perusahaan yang memiliki reputasi yang baik dan terpercaya oleh pelanggan.

**Kata kunci** : *Live Shoot, Time Remapping, Media Promosi*





## ABSTRACT

*Kedai Potayam Klaten is a food stall located in Klaten, Central Java, which was established in May 2019. This food shop sells various types of food ranging from drinks, snacks and heavy meals. In an effort to increase sales and self-introduction to customers, a promotional media is needed that can improve the reputation of Kedai Potayam Klaten.*

*Advertising video is one of the information media that can be used to improve the reputation of Kedai Potayam Klaten. In making this ad video, it was made using live shoot and time remapping techniques.*

*Through this promotional media, video advertisements for Kedai Potayam Klaten will be published with the aim of creating a company branding that has a good reputation and is trusted by customers.*

***Keyword : Live Shoot, Time Remapping, Promotional Media***

