

**ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO IKLAN SOSIAL MEDIA
PADA BENGKEL PDK CUSTOM**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

ADEODATUS BASTIAN LETOM
19.12.1130

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023

**ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO IKLAN SOSIAL MEDIA PADA
BENGKEL PDK CUSTOM**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

ADEODATUS BASTIAN LETOM
19.12.1130

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO IKLAN SOSIAL MEDIA PADA
BENGKEL PDK CUSTOM**

yang disusun dan diajukan oleh

Adeodatus Bastian Letom

19.12.1130

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 06 Maret 2023

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma. M.Kom

NIK. 190302215

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO IKLAN SOSIAL MEDIA PADA
BENGKEL PDK CUSTOM**

yang disusun dan diajukan oleh

Adeodatus Bastian Letom

19.12.1130

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 02 Maret 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P Kurniawan. M.Kom
NIK. 190302187



Rizqi Sukma Kharisma. M.Kom
NIK. 190302215



Haryoko. S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 02 Maret 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Adeodatus Bastian Letom
NIM : 19.12.1130

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:


Analisis dan Perancangan Video Iklan Sosial Media Pada Bengkel PDK Custom

Dosen Pembimbing : Rizqi Sukma Kharisma, 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, 2 Maret 2023

Yang Menyatakan,


Adeodatus Bastian Letom

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Skripsi ini Kepada Allah Tritunggal Maha Kudus, Bapa, Putera, dan Roh Kudus serta Bunda Maria yang selalu memberikan berkat dan rahmatnya kepada saya setiap hari

Dan untuk orang tercinta dan tersayang, hingga atas kasihnya yang berlimpah. **Teristimewa untuk ayah Aventius Bas sebagai kepala keluarga yang selalu tak pernah letih dan mengeluh mengais nafkah untuk keluarga. Juga untuk Ibunda tercinta Natalia Amamulia Dades yang selalu mampu memberikan pengutan disetiap persoalan hidup, serta memberikan kasih cinta tulus untuk saya dan adik adik**

Kupersembahkan Skripsi ini juga kepada :

- Adik, dan Kakak di Jogja yang selalu memberikan support dan semangat di setiap masalah yang saya hadapi selama kuliah
- Teman teman yang berjuang bersama saya selama saya berkuliah di Amikom Yogyakarta terkhusus teman teman angkatan 2019 Sistem Informasi
- Dosen pembimbing Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.kom yang terhormat
- Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
- Universitas Amikom Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah Bapa yang maha kuasa, karena oleh atas berkat dan kuasanya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Tugas akhir yang berjudul “Analisis dan perancangan iklan video iklan social media pada bengkel PDK Custom” yang digunakan penulis sebagai syarat untuk memenuhi persyaratan kelulusan tingkat S1 pada parodi system informasi universitas Amikom Yogyakarta.

Pada kesempatan kali ini, penulis ingin menyampaikan berbagai ucapan terimakasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan berbagai bentuk perhatian dan dukungan kepada penulis, sehingga penulis dapat mampu menyelesaikan tugas akhir ini. Ucapan terimakasih tersebut penulis sampaikan kepada :

1. Allah Tritunggal Maha Kudus, Bapa, Putra dan Rohkudus, serta Bunda Maria, bunda penolong yang telah memberikan penulis nafas kehidupan sampai dengan saat ini
2. Kedua orang tua penulis yang selalu memberikan support kepada penulis sehingga sampai dengan saat ini penulis masih memiliki tujuan hidup dan masih bannyak lagi yang belum sempat penulis tuangkan dalam tulisan ini
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku dosen yang membimbing penulis yang telah bannyak memotifasi penulis, serta memberikan berbagai masukan kepada setiap Tugas Akir penulis, sehingga dapat menyempurnakan tugas akhir penulis
4. Bapak dosen penguji yang telah memberikan penulis semangat untuk menyempurnakan hidup penulis kedepannya

Yogyakarta, 2 Maret 2023

Adeodatus Bastian Letom

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT.....	xiv
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	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Studi Literatur	4
2.2 Dasar Teori	6
2.2.1 Definisi Multimedia	6
2.2.2 Elemen Multimedia	7
2.2.3 Jenis multimedia.....	8
2.2.4 Karakteristik Multimedia	9
2.2.5 Manfaat Multimedia	10
2.3 Periklanan	11
2.3.1 Pengertian Periklanan.....	11

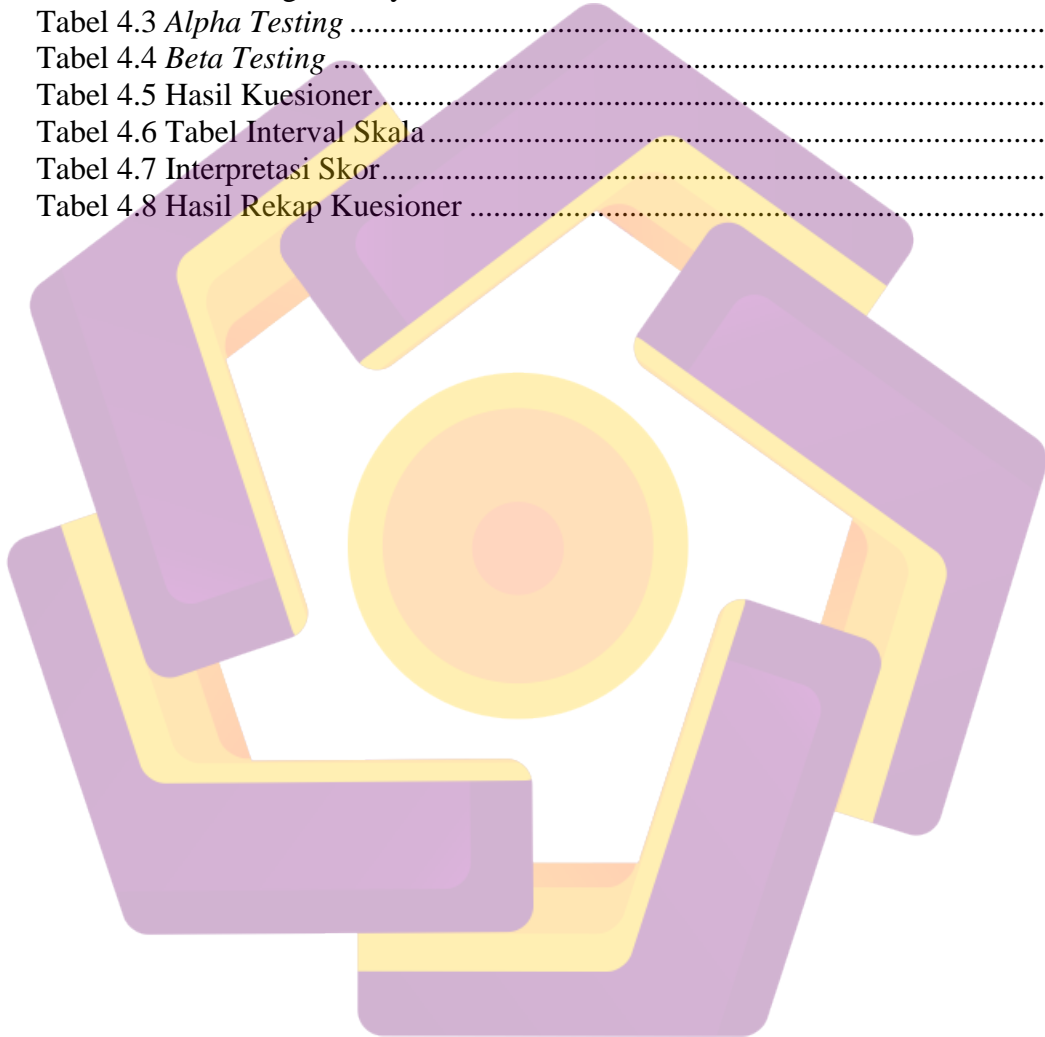
2.3.2	Fungsi periklanan	11
2.3.3	Tujuan Periklanan	13
2.3.4	Jenis Iklan.....	13
2.4	Media Sosial	15
2.4.1	Pengertian Media Sosial.....	15
2.4.2	Jenis-Jenis Platform Media Sosial.....	15
2.4.3	Iklan Media Sosial.....	16
2.4.4	Spesifikasi Video Instagram.....	17
2.5	Metode Perancangan Video.....	17
2.5.1	Tahapan Pra Produksi.....	17
2.5.2	Tahapan Produksi	18
2.5.3	Tahapan Pasca Produksi.....	19
2.6	Live Shoot.....	20
2.6.1	Pengertian Live Shoot	20
2.6.2	Unsur Teknik dalam Live Shoot	20
2.7	Kuesioner	21
2.7.1	Pengertian Kuesioner	21
2.7.2	Tujuan Penyusunan Kuesioner.....	21
2.7.3	Jenis-Jenis Kuesioner	22
2.7.4	Tahapan Penyusunan Kuesioner	22
2.7.5	Responden Dalam Penelitian	23
2.8	Skala Linkert.....	23
2.8.1	Pengertian Skala Linkert	23
2.8.2	Perhitungan Skala Linkert.....	24
BAB III METODE PENELITIAN		27
3.1	Objek Penelitian.....	27

3.1.1	Deskripsi Objek Penelitian.....	27
3.1.2	Lokasi	27
3.2	Alur Penelitian	28
3.2.1	Tahapan Produksi	28
3.2.2	Tahapan Produksi	28
3.2.3	Tahapan Pasca Produksi	29
3.3	Alat dan Bahan.....	29
3.3.1	Data Penelitian	29
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Keras	30
3.3.3	Kebutuhan Perangkat Lunak	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		32
4.1	Pra Produksi.....	32
4.1.1	Pencarian dan Penemuan Ide.....	32
4.1.2	Perancangan Naskah	32
4.1.1	Perancangan Story Board	34
4.2	Produksi	37
4.2.1	Persiapan Peralatan	37
4.2.2	Persiapan Tempat dan Lokasi.....	38
4.2.3	Proses Shoting Video Iklan	38
4.2.3.1	Pengambilan Scane Tiga	38
4.2.3.2	Pengambilan Scane Sepuluh	39
4.2.3.3	Recording Voice Over.....	40
4.3	Pasca Produksi	42
4.3.1	Persiapan Bahan	42
4.3.2	Editing	42
4.3.2.1	Pembuatan Projek Baru	43

4.3.2.2 Import File.....	43
4.3.2.3 Pembuatan Sequence Video.....	44
4.3.2.4 Scane Satu.....	45
4.3.2.5 Scane Tiga.....	45
4.3.2.6 Color Grading.....	46
4.3.2.7 Rendering.....	47
4.4 Testing.....	48
4.4.1 Alpha Testing.....	48
4.4.2 Beta Testing.....	49
4.5 Kuesioner.....	50
4.6 Pemasangan Iklan.....	54
4.6.1 Proses Pemasangan Iklan.....	55
4.6.1.1 Posting Video.....	55
4.6.1.2 Pilih Target Pemirsa.....	56
4.6.1.3 Penentuan Anggaran dan Durasi.....	57
4.6.2 Hasil Pemasangan Iklan.....	57
4.6.2.1 Sebelum Pemasangan Iklan.....	58
4.6.2.2 Setelah Pemasangan Iklan.....	58
BAB V PENUTUP.....	60
5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Saran.....	60
Daftar Pustaka.....	62
LAMPIRAN.....	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perhitungan Skala Linkert	24
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	30
Tabel 4.1 Perancangan Naskah	32
Tabel 4.2 Perancangan Story Board.....	34
Tabel 4.3 <i>Alpha Testing</i>	48
Tabel 4.4 <i>Beta Testing</i>	49
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner.....	50
Tabel 4.6 Tabel Interval Skala	51
Tabel 4.7 Interpretasi Skor.....	51
Tabel 4.8 Hasil Rekap Kuesioner	52



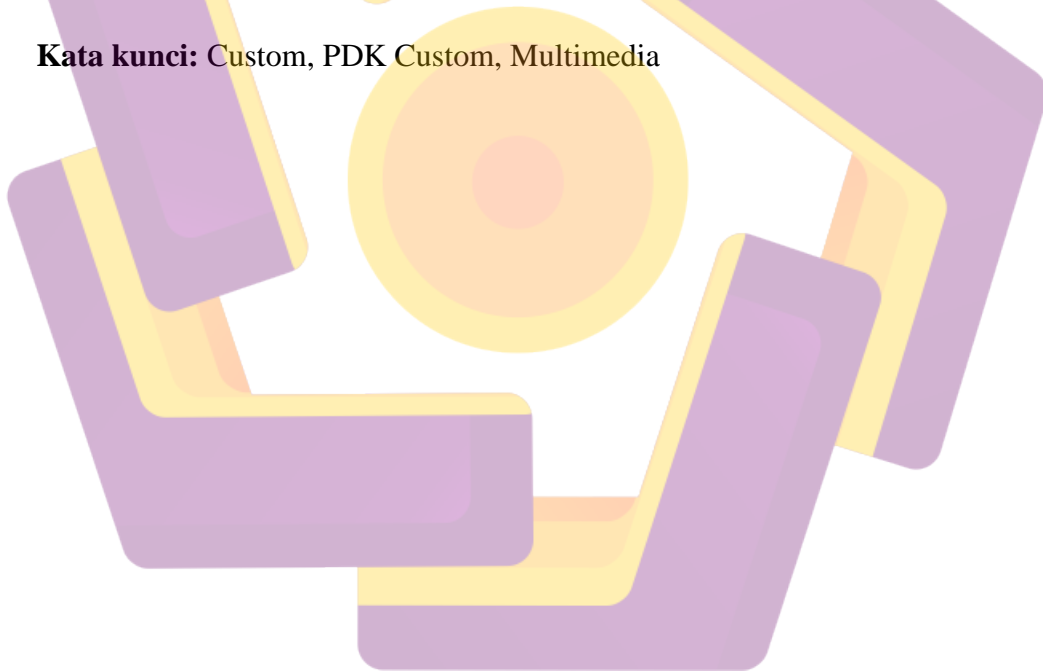
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Alur Penelitian	28
Gambar 4.1	Pengambilan Gambar Scane tiga	38
Gambar 4.2	Hasil pengambilan gambar scane tiga.....	39
Gambar 4.3	Pengambilan Gambar Scane sepuluh.....	39
Gambar 4.4	Hasil Pengambilan Gambar Scane sepuluh.....	40
Gambar 4.5	Gambar proses perekaman voice over	41
Gambar 4.6	Gambar Hasil Perekaman Voice Over.....	41
Gambar 4.7	Folder Bahan Video	42
Gambar 4.8	Pembuatan Projek Baru.....	43
Gambar 4.9	Import Video	44
Gambar 4.10	Pembuatan Sequence Video.....	45
Gambar 4.11	Hasil Scane Satu.....	45
Gambar 4.12	Hasil Scane Tiga	46
Gambar 4.13	<i>Color Grading</i>	46
Gambar 4.14	Sebelum <i>Color Grading</i>	47
Gambar 4.15	Sesudah <i>Color Grading</i>	47
Gambar 4.16	Rendering	48
Gambar 4.17	Diagram Hasil Kuesioner	54
Gambar 4.18	Proses Posting Video	55
Gambar 4.19	Pemilihan Target Pemirsa	56
Gambar 4.20	Penentuan Anggaran dan Durasi.....	57
Gambar 4.21	Sebelum Pemasangan Iklan.....	58
Gambar 4.22	Setelah Pemasangan Iklan.....	59

INTISARI

Multimedia adalah alat yang dapat digunakan oleh seseorang untuk memfasilitasi informasi dalam bentuk animasi, video, audio atau teks yang dapat memudahkan manusia untuk memahami makna dan pesan dari objek tersebut. Banyak cara penerapan multimedia dalam kehidupan sehari-hari yang dapat membuat objek menjadi lebih menarik bagi mata manusia, salah satunya dengan membuat video. PDK Custom merupakan salah satu bengkel Custom di wilayah Yogyakarta yang berdiri sejak tahun 2013. Bengkel custom ini beralamat di Jl. Pisang, Tempel, Catur Tunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. PDK Custom sendiri juga merupakan salah satu bengkel dengan tingkat detail pengerjaan terbaik di Yogyakarta. Ada banyak jenis motor yang sudah dicustom oleh bengkel PDK Custom. Mulai dari Honda Monkey, Old Trail, Scrambler, Cafe Racer, dan masih banyak lagi. dengan tujuan untuk memajukan dan memperluas pasar bengkel PDK Custom maka dirancang video iklan media sosial untuk bengkel PDK Custom agar dapat menjangkau pasar yang lebih luas.

Kata kunci: Custom, PDK Custom, Multimedia



ABSTRACT

Multimedia is a tool that can be used by someone to facilitate information in the form of animation, video, audio or text that can make it easier for humans to understand the meaning and message of the object. There are many ways to apply multimedia in everyday life that can make objects more attractive to the human eye, one of which is by making videos. PDK Custom is one of the Custom workshops in the Yogyakarta area which was established in 2013. This custom workshop is located at Jl. Banana, Paste, Single Chess, Kec. Depok, Sleman Regency, Special Region of Yogyakarta. PDK Custom itself is also one of the workshops with the best level of workmanship detail in Yogyakarta. There are many types of motorbikes that have been customized by the PDK Custom workshop. Starting from Honda Monkey, Old Trail, Scrambler, Cafe Racer, and many more. with the aim of advancing and expanding the market for the PDK Custom workshop, a social media advertising video was designed for the PDK Custom workshop in order to reach a wider market.

Keyword: *Custom, PDK Custom, Multimedia*

