

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN MAKANAN TELUR ASIN ( DAY BEBEK )  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK  
LIVE SHOOT DAN B-ROLL**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Dian Agus Yulianto**

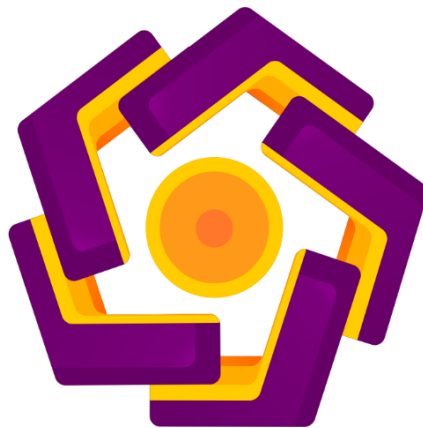
**17.12.0096**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2023**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN MAKANAN TELUR ASIN ( DAY BEBEK )  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK  
LIVE SHOOT DAN B-ROLL**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Dian Agus Yulianto**

**17.12.0096**

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

**2023**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **PEMBUATAN VIDEO IKLAN MAKANAN TELUR ASIN ( DAY BEBEK ) SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN B-ROLL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dian Agus Yulianto**

**17.12.0096**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 September 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Bernadhed. M.Kom**

**NIK. 190302243**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PEMBUATAN VIDEO IKLAN MAKANAN TELUR ASIN ( DAY BEBEK ) SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN B-ROLL

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Dian Agus Yulianto**

**17.12.0096**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Oktober 2022

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Khusnawi, S.Kom, M.Eng.**

**NIK. 190302112**

**M.Tofa Nurcholis, M.Kom**

**NIK. 190302281**

**Bernadhed, M.Kom**

**NIK. 190302243**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk  
memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 17 Oktober 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, 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 dan/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 Oktober 2022



Dian Agus Yulianto

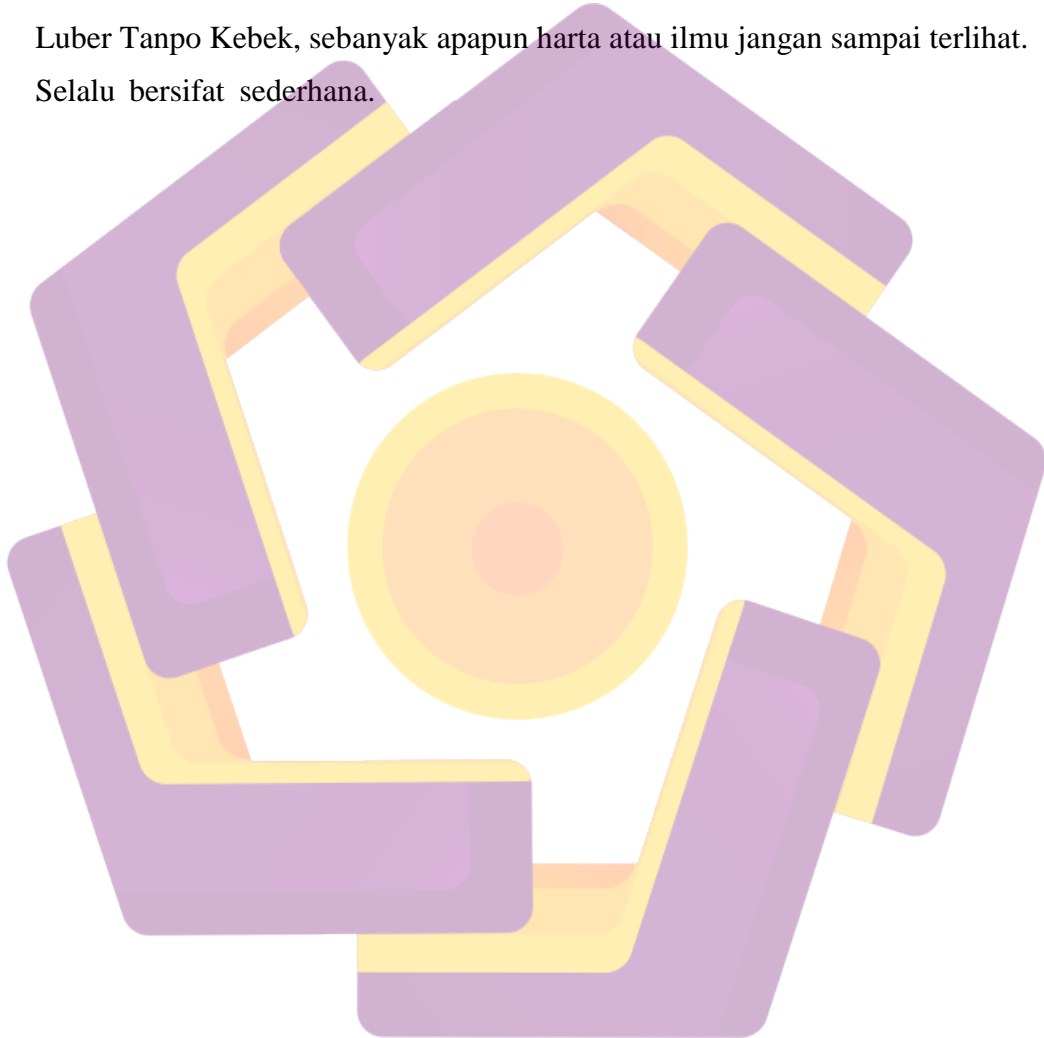
NIM. 17.12.0096

## **Motto**

Sirno Dalane Pati, menghilangkan apa yang harus dihilangkan ( iri, dengki, takabur ) untuk menuju kematian yang khusnul khatimah.

Nur Sipat, menjadi orang yang bermanfaat. Seperti sifat cahaya yang selalu menerangi walau dia terasa panas.

Luber Tanpo Kebek, sebanyak apapun harta atau ilmu jangan sampai terlihat. Selalu bersifat sederhana.



## Persembahan

1. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan masukan dan arahnya serta motivasi untuk terus semangat.
2. Pemilik produksi makanan Telur Asin DAY BEBEK yang telah memberikan ijin tempatnya untuk dijadikan objek penelitian.
3. Kedua orang tua dan keluarga besar yang telah mensupport dan memberikan dukungan penuh
4. Teman teman dari kelas 17-S1-SI-02 yang telah berbagi ilmu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi
5. Avila Dharmawati, yang telah memeberi semangat dan motivasi sehingga penulisan laporan ini dapat terselesaikan dengan lancar.
6. Teman teman Karang Taruna Sembada yang telah memberikan masukan dan membantu dalam penyelesaian penulisan laporan ini.

## Kata Pengantar

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Pembuatan Video Iklan Makanan Telur Asin ( Day Bebek ) Sebagai Media Promosi Dengan Menggunakan Teknik Live Shoot Dan B-Roll” ini dengan baik. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian syarat-syarat guna mencapai gelar Sarjana Ilmu Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yaitu kepada:

7. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
8. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberikan masukan dan arahnya serta motivasi untuk terus semangat.
9. Pemilik produksi makanan Telur Asin DAY BEBEK yang telah memberikan ijin tempatnya untuk dijadikan objek penelitian.
10. Kedua orang tua dan keluarga besar yang telah mensupport dan memberikan dukungan penuh
11. Teman teman dari kelas 17-S1-SI-02 yang telah berbagi ilmu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu, sehingga laporan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.

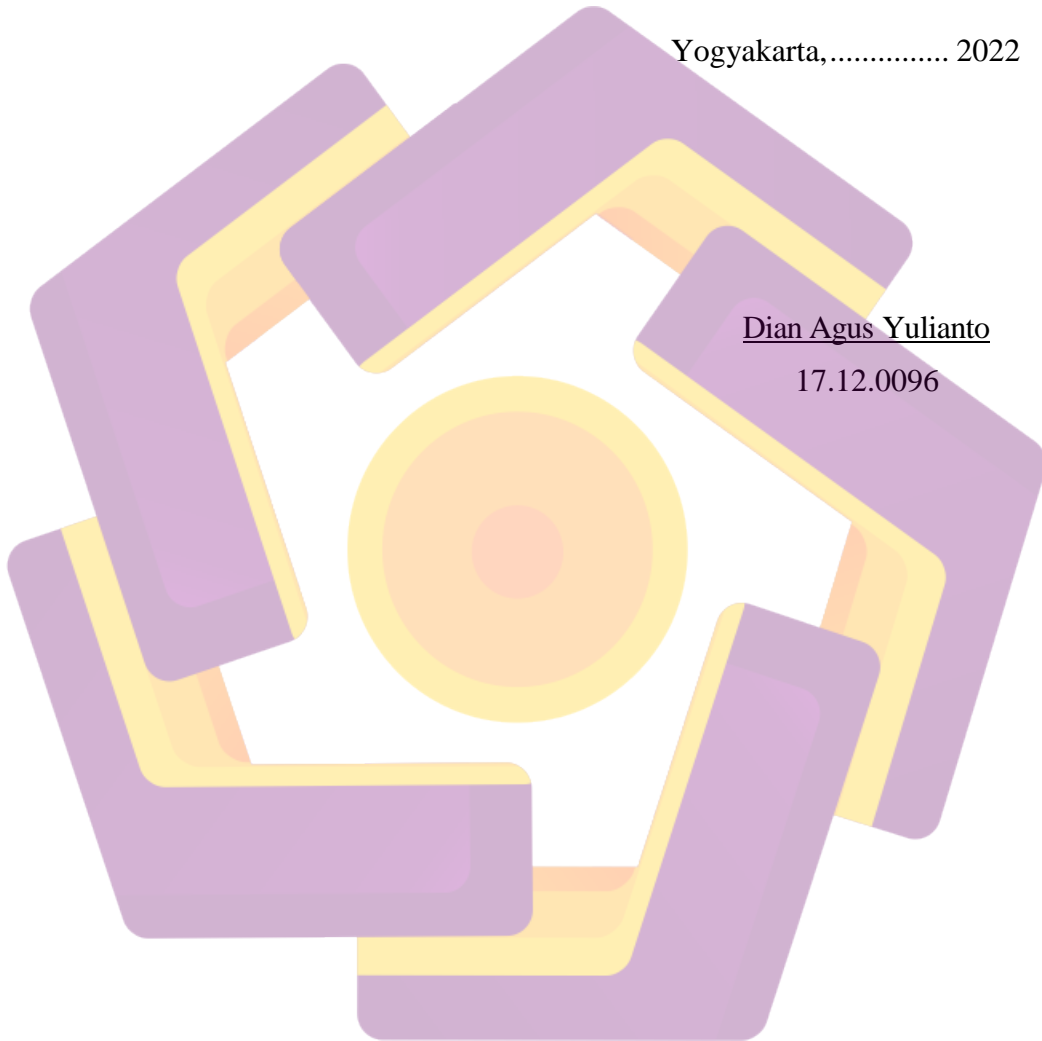


Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini belum sempurna, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih jika ada saran maupun kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan laporan ini. Semoga laporan sekripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta,..... 2022

Dian Agus Yulianto

17.12.0096



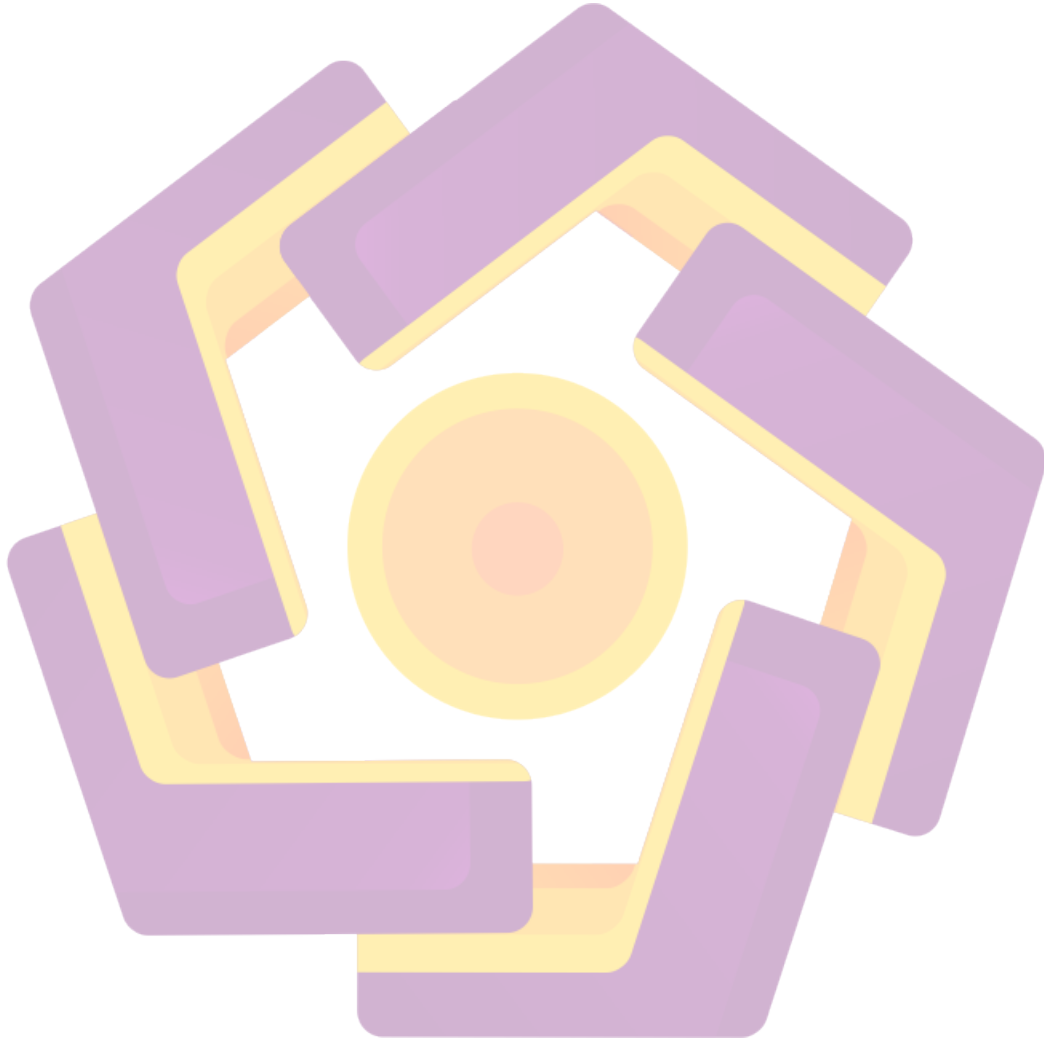
## Daftar Isi

<b>COVER .....</b>	<b>II</b>
<b>PERSETUJUAN.....</b>	<b>III</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>IIIIV</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>IV</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>VI</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>VII</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>X</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>XIII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XIV</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>XV</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>XVI</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>2</b>
<b>1.1 LATAR BELAKANG .....</b>	<b>2</b>
<b>1.2 RUMUSAN MASALAH.....</b>	<b>3</b>
<b>1.3 BATASAN MASALAH .....</b>	<b>3</b>
<b>1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....</b>	<b>4</b>
<b>1.5 MANFAAT PENELITIAN.....</b>	<b>4</b>
<b>1.6 METODE PENELITIAN .....</b>	<b>5</b>
<b>1.7 SISTEMATIKA PENELITIAN .....</b>	<b>6</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
<b>2.1 KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
<b>2.2 KONSEP DASAR MULTIMEDIA.....</b>	<b>10</b>
<b>2.3 INSTAGRAM .....</b>	<b>11</b>
<b>2.4 PROMOSIDENGAN MEDIA SOSIAL .....</b>	<b>12</b>
<b>2.5 METODE PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN.....</b>	<b>12</b>

2.6 KONSEP DASAR VIDEO .....	14
2.7 APLIKASI EDITING VIDEO “ADOBE PREMIERE PRO” .....	14
2.8 B-ROLL .....	15
2.9 MEDIA SOSIAL MARKETING .....	15
2.10 SKALA LIKERT .....	15
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>18</b>
3.1 GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN .....	18
3.2 PENGUMPULAN DATA .....	19
3.3 ANALISIS DATA .....	20
3.4 ANALISIS KEBUTUHAN .....	22
3.4.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras .....	23
3.4.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	23
3.5 PRA PRODUKSI .....	24
3.5.1 Perancangan Ide dan Konsep .....	24
3.5.2 Tema .....	25
3.5.3 Perancangan Naska .....	25
3.5.4 Produksi Team Crew dan Talent .....	27
3.5.5 Perancangan Storyboard .....	28
3.5.6 Penjadwalan .....	31
4.1 IMPLEMENTASI .....	32
4.2 PRA PRODUKSI .....	32
4.3 PRODUKSI .....	32
4.4 PASCA PRODUKSI .....	33
4.4.1 PENYUNTINGAN GAMBAR (COMPOSITING SCENE) .....	33
4.4.2 PENYUNTINGAN SUARA (COMPOSITING AUDIO) .....	37
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>51</b>
5.1 KESIMPULAN .....	51
5.2 SARAN .....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>52</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>54</b>

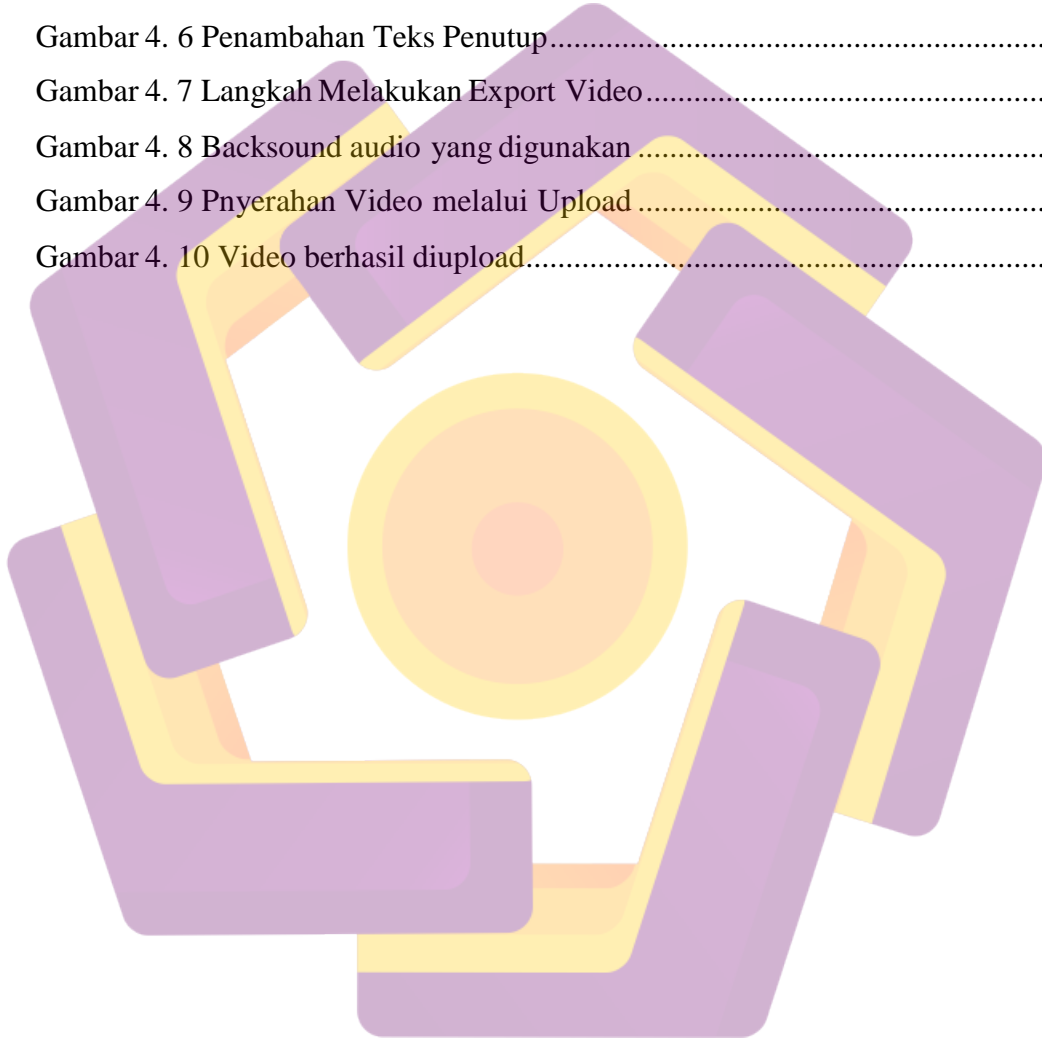
## Daftar Tabel

Tabel 4. 1 Setting Kamera yang digunakan.....	32
Tabel 4. 2 Alpha testing menggunakan Black Box Testing .....	38
Tabel 4. 3 Bobot Penilaian .....	44
Tabel 4. 4 Hasil Responden.....	45
Tabel 4. 5 Hasil Responden 2.....	47



## Daftar Gambar

Gambar 4. 1 Implementasi dan Pengumpulan Aset .....	33
Gambar 4. 2 Penyusunan Timeline .....	34
Gambar 4. 3 Penataan Backsound dan VO .....	34
Gambar 4. 4 Konfigurasi dan Penataan Settingan Color Grading.....	35
Gambar 4. 5 Pengurangan Noise pada Video .....	36
Gambar 4. 6 Penambahan Teks Penutup.....	36
Gambar 4. 7 Langkah Melakukan Export Video .....	37
Gambar 4. 8 Backsound audio yang digunakan .....	37
Gambar 4. 9 Pnyerahan Video melalui Upload .....	42
Gambar 4. 10 Video berhasil diupload.....	43



## INTISARI

Keberagaman fungsi teknologi dalam membantu kehidupan manusia sehari-hari memang tidak dapat diragukan lagi. Penggunaannya secara fleksibel dimanfaatkan dalam berbagai bidang salah satunya dalam bentuk video sebagai media promosi. Promosi yang berbasis video tersebut biasanya ditujukan untuk memberikan informasi dengan maksud dapat menarik ketertarikan audiens dalam suatu produk dan jasa. Diharapkan iklan video yang dibuat mampu memperluas penyebaran informasi mengenai Day Bebek dan akan mendapatkan ketertarikan konsumen yang lebih luas dan penjualan yang meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk menguji tujuan penelitian dengan membuat video berbasis iklan dengan berpacu terhadap MDLC kemudian menggunakan perancangan storyboard, penjadwalan, dan tim produksi.

Dari hasil pengujian dengan jumlah responden 116 orang yang mengisi kuisioner yang saya bagikan, hasil perhitungan skala likert dengan presentase 86,45% sehingga dianggap telah berhasil memberikan informasi yang merepresentasikan Day Bebek ke khalayak umum. Video berhasil dipublikasikan atau ditayangkan melalui media sosial instagram yang diproses melalui tiga tahapan yaitu Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.

**Kata Kunci:** Iklan, Live Shoot, B Roll, MDLC.

## **ABSTRACT**

*The diversity of functions of technology in helping people's daily lives cannot be doubted. Its use is flexibly utilized in various fields, one of which is in the form of video as a promotional medium. Video-based promotions are usually intended to provide information with the intention of attracting audience interest in a product or service. It is hoped that the video advertisements made will be able to expand the dissemination of information about Duck Day and will gain wider consumer interest and increase sales.*

*Based on the description above, the researcher is interested in testing the research objectives by making an advertisement-based video by racing against the MDLC then using storyboard design, scheduling, and the production team.*

*From the test results with 116 respondents who filled out the questionnaire that I distributed, the results of the Likert scale calculation with a percentage of 86.45% were considered to have succeeded in providing information that represents Duck Day to the general public. The video has been successfully published or broadcast through Instagram social media which is processed through three stages, namely Pre-Production, Production, and Post-Production.*

**Keyword:** Advertising, Live Shoot, B Roll, MDLC.