

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI REKANANA
CHIPS DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK BROLL DAN SCRIBBLE
EFFECT**

SKRIPSI



disusun oleh

Afif prastyo

17.12.0129

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

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI REKANANA
CHIPS DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK BROLL DAN SCRIBBLE
EFFECT**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Afif prastyo

17.12.0129

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI REKANANA CHIPS DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK BROLL DAN SCRIBBLE EFFECT SHOOT DAN B-ROLL

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Afif Prastyo

14.12.0129

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 3 Maret 2021

Dosen Pembimbing,



Mei P.Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI REKANANA CHIPS DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK BROLL DAN SCRIBBLE EFFECT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Afif Prastyo

17.12.0129

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Maret 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, M.kom

NIK. 190302243

Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

Mei P Kurniawan, M.Kom.

NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Maret 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Afif Prastyo
NIM : 17.12.0129

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI REKANANA CHIPS DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK BROLL DAN SCRIBBLE EFFECT

Dosen Pembimbing : Mei P.Kurniawan, 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, 20 Agustus 2022

Yang Menyatakan,



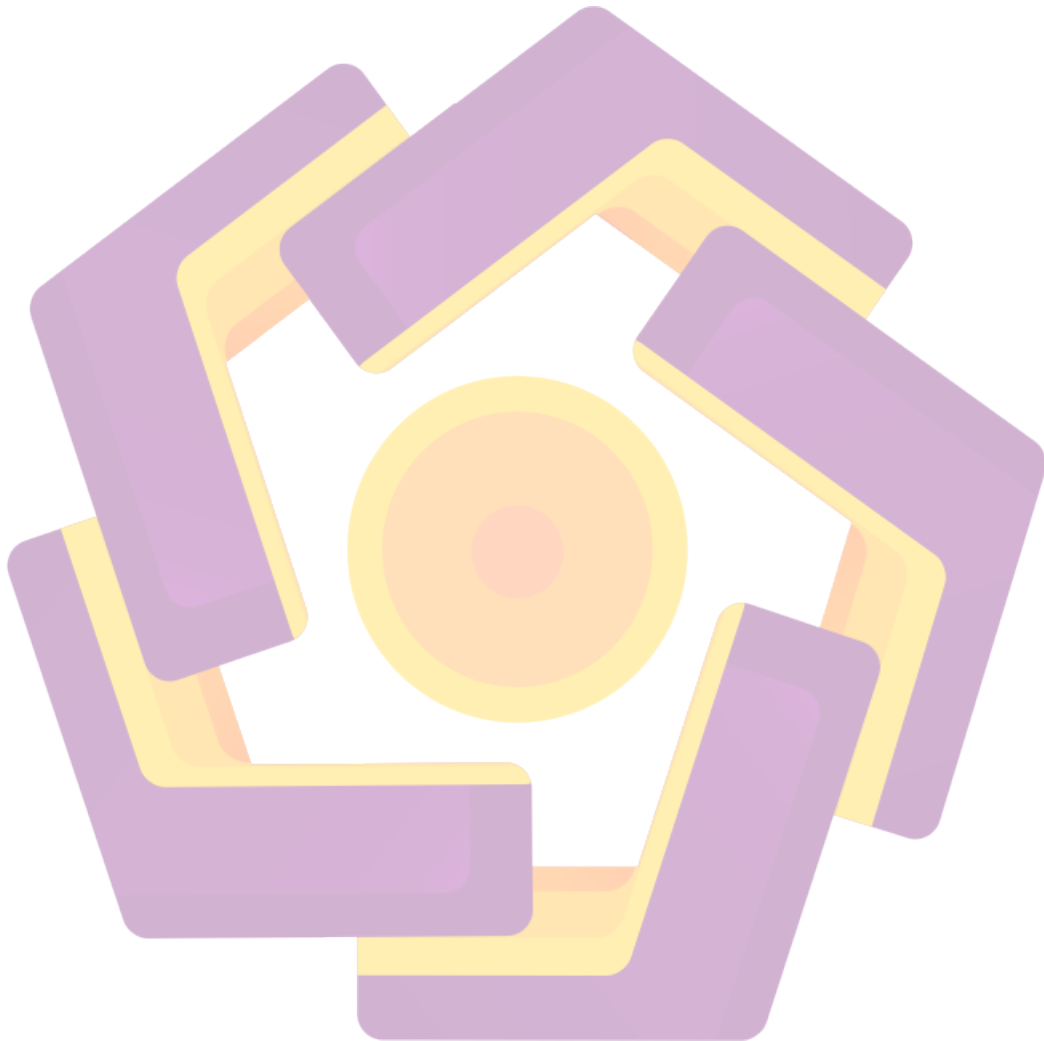
Afif Prastyo

MOTTO

“Tidak perlu menjadi tinggi untuk menjadi manusia”

“Tumbuh dari ketidak sengajaan berjalan diterpa masalah dan menjadi keabadian”

“Semua bisa dilakukan yakin dan lakukan”



PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Pada halaman persembahan ini penulis ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih kepada :

- Allah SWT yang telah memberikan rahmat berupa kesehatan, kekuatan, kesabaran, ketekunan, fokus, dan semangat sehingga seluruh rangkaian proses pengerjaan skripsi dapat berjalan dengan baik hingga skripsi ini selesai serta memperoleh hasil yang maksimal.
- Orang Tua (Bapak Prawanto & Ibu Ardani) yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan sehingga skripsi ini bisaterselesaikan .
- Bapak Mei P.Kurniawan, M.Kom selaku pembimbing utama yang telah membimbing dan memberikan arahan sehingga skripsi ini bisaterselesaikan serta memperoleh hasil yang terbaik.
- Seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.
- Reka Nana Chips yang telah memberikan izin penelitian.
- Kepada Fitri Mutmainah yang selalu mengingatkan skripsi agar dikerjakan.
- Teman-teman saya yang selalu memberikan semangat dan mensupport kepada saya agar skripsi ini segera terselesaikan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat – Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul **“PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI REKANANA CHIPS DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK BROLL DAN SCRIBBLE EFFECT”**

” dapat terselesaikan dengan baik.

Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata – 1 Sistem Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Serta dengan terbuka mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada masa mendatang.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

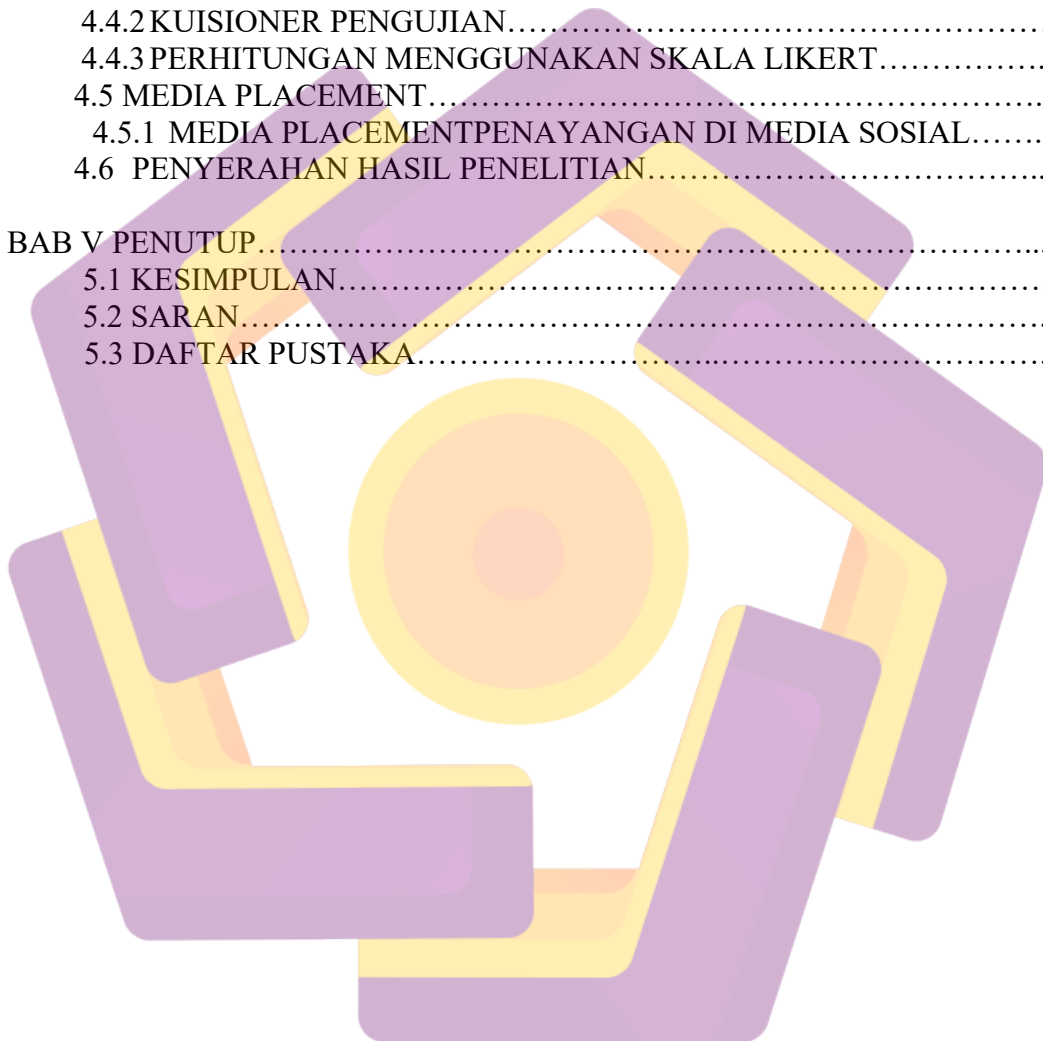
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto M.M. selaku ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku ketua jurusan Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei P.Kurniawan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staf dan Karyawan/Karyawati Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	2
1.4.1 MAKSUD PENELITIAN	3
1.4.2 TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 METODE PENELITIAN	3
1.5.1 METODE PENGUMPULAN DATA	3
1.5.1.1 METODE OBSERVASI	3
1.5.1.2 METODE WAWANCARA	3
1.5.1.3 METODE STUDI PUSTAKA	4
1.5.2 METODE ANALISIS SWOT	4
1.5.3 METODE PERANCANGAN	4
1.5.4 METODE PENGEMBANGAN	4
1.5.5 METODE TESTING	4
1.6 SISTEMATIS PENULIS	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 KAJIAN PUSTAKA	7
2.2 KONSEP DASAR MULTIMEDIA	8
2.2.1 PENGERTIAN MULTIMEDIA	8
2.2.2 SEJARAH MULTIMEDIA	8
2.2.3 ELEMEN ELEMEN MULTIMEDIA	9
2.3 KONSEP DASAR IKLAN	10
2.3.1 PENGERTIAN IKLAN	10
2.3.2 TUJUAN IKLAN	10
2.4 FUNGAI PERIKLANAN	11
2.5 JENIS IKLAN	12
2.6 IKLAN INSTAGRAM	12
2.7 DEFENISI VIDEO	12
2.7.1 KARAKTERISTIK VIDEO	12
2.7.2 STANDART VIDEO	13

2.8 PENGERTIAN TEKNIK SCRIBBLE EFFECT	14
2.9 JENIS-JENIS SHOOT.....	14
2.10 B-ROLL	17
2.11 METODE PRODUKSI	17
2.11.1 ELEMEN MULTIMEDIA PRA PRODUKSI	17
2.11.2 PRODUKSI	18
2.11.3 PASCA PRODUKSI	18
2.12 ANALISIS SWOT	19
2.12.1 PENEGRTIAN ANALISIS SWOT	19
2.12.2 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	21
2.12.3 KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	21
2.12.4 KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	21
2.13 METODE PENGUJIAN.....	22
2.13.1 KUESIONER.....	22
2.14 RESPONDEN.....	23
2.14.1 SKALA LIKERT.....	23
2.15 PERANGKAT YANG DIGUNAKAN.....	24
2.15.1 ADOBE PREMIERE.....	24
2.15.2 ADOBE AFTER EFFECT.....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
3.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	26
3.1.1 SEJARAH REKANANA CHIPS.....	26
3.1.2 LOGO REKANANA CHIPS.....	26
3.1.3 ALAMAT REKANANA CHIPS.....	26
3.1.4 PRODUK.....	27
3.2 ANALISIS.....	27
3.2.1 DEFINISI ANALIS SISTEM.....	27
3.2.2 ANALISIS SWOT.....	28
3.2.3 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	29
3.2.3.1 KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	29
3.2.3.2 KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	29
3.2.3.3 KEBUTUHAN PENGGUNA.....	30
3.2.4 ANALISIS KELAYAKAN SISTEM.....	31
3.2.4.1 KELAYAKAN TEKNOLOGI.....	31
3.2.4.2 KELAYAKAN HUKUM.....	31
3.2.4.3 KELAYAKAN OPERASIONAL.....	31
3.3 PRA PRODUKSI.....	31
3.3.1 PERANCANGAN IDE DAN KONSEP.....	32
3.3.2 PERANCANGAN NASKAH.....	32
3.3.3 PERANCANGAN STORYBOARD.....	34
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	38
4.1 PEMBAHASAN.....	38
4.2 TAHAPAN PRODUKSI.....	38
4.2.1 PROSES PENGAMBILAN GAMBAR.....	38

4.2.2 KEBUTUHAN KONSEP.....	38
4.3 TAHAPAN PASCA PRODUKSI.....	38
4.3.1 PENYUTINGAN GAMBAR.....	40
4.3.2 COLOR CORRECTION.....	43
4.3.3 RENDERING.....	43
4.4 EVALUASI.....	44
4.4.1 PERBANDINGAN KELAYAKAN OPERASIONAL DENGAN HASIL AKHIR.....	45
4.4.2 KUISIONER PENGUJIAN.....	47
4.4.3 PERHITUNGAN MENGGUNAKAN SKALA LIKERT.....	47
4.5 MEDIA PLACEMENT.....	52
4.5.1 MEDIA PLACEMENTPENAYANGAN DI MEDIA SOSIAL.....	52
4.6 PENYERAHAN HASIL PENELITIAN.....	53
BAB V PENUTUP.....	54
5.1 KESIMPULAN.....	54
5.2 SARAN.....	55
5.3 DAFTAR PUSTAKA.....	56



DAFTAR TABEL

TABEL 2.1 ANALISIS SWOT.....	20
TABEL 2.2 SKOR SKALA LIKERT.....	23
TABEL 2.3 PEDOMAN PENILAIAN ACUAN PATOKAN.....	24
TABEL 3.1 ANALISIS SWOT.....	28
TABEL 3.2 KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	30
TABEL 3.3 KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK.....	30
TABEL 3.4 PERANCANGAN NASKAH.....	32
TABEL 3.5 PERANCANGAN STORYBOARD.....	34
TABEL 4.1 PERBANDINGAN KEBUTUHAN AKHIR OPERASIONAL DENGAN HASIL AKHIR.....	45
TABEL 4.2 SAMPLE HASIL PENGUJIAN KUISIONER.....	47
TABEL 4.3 BOBOT PENILAIAN.....	48
TABEL 4.4 PRESENTASE NILAI SKALA LIKERT.....	48
TABEL 4.5 HASIL PENILAIAN PERTANYAAN PERTAMA.....	49
TABEL 4.6 HASIL PENILAIAN PERTANYAAN KEDUA.....	49
TABEL 4.7 HASIL PENILAIAN PERTANYAAN KETIGA.....	50
TABEL 4.8 HASIL PENILAIAN PERTANYAAN KEEMPAT.....	50
TABEL 4.9 HASIL PENILAIAN PERTANYAAN KELIMA.....	50
TABEL 4.10 HASIL PENILAIAN PERTANYAAN KEENAM.....	51
TABEL 4.11 HASIL PENILAIAN PERTANYAAN KETUJUH.....	51

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.0 ELEMEN MULTIMEDIA.....	9
GAMBAR 2.1 EXTREME LONG SHOOT.....	12
GAMBAR 2.2 WIDE SHOOT.....	15
GAMBAR 2.3 MEDIUM SHOOT.....	15
GAMBAR 2.4 MEDIUM CLOSE UP.....	15
GAMBAR 2.5 CLOSE UP.....	15
GAMBAR 2.6 EXTREME CLOSE UP.....	17
GAMBAR 2.7 TWO SHOOT.....	17
GAMBAR 3.1 LOGO REKANANA CHIPS.....	26
GAMBAR 3.2 PRODUK REKANANA CHIPS.....	27
GAMBAR 4.1 PROSES PENGAMBILAN GAMBAR.....	39
GAMBAR 4.2 MEMBUAT NEW PROJEK.....	40
GAMBAR 4.3 MENGIMPORT VIDEO.....	41
GAMBAR 4.4 MENYUSUN VIDEO KE TIMELINE.....	41
GAMBAR 4.5 MENAMBAHKAN MUSIK BACKGROUND.....	41
GAMBAR 4.6 MEMBERIKAN EFEK SUARA.....	42
GAMBAR 4.7 MEMBERIKAN VOICE OVER.....	42
GAMBAR 4.8 MENAMBAHKAN ADJUSTMENT LAYER.....	43
GAMBAR 4.9 COLOR CORRECTION.....	43
GAMBAR 4.10 SCRIBBLE EFFECT.....	43
GAMBAR 4.11 PROSES RENDERING.....	44
GAMBAR 4.12 VIDEO HASIL PENELITIAN.....	52
GAMBAR 4.13 PENYERAHAN HASIL PENELITIAN.....	53

INTISARI

Reka Nana Chips adalah olahan keripik pisang terbaik dengan bumbu premium. Rekanana Chips mengusung tagline "Keripik Pisang Berjuta Rasa" asli Yogyakarta. Terletak di Jl. Ahmad Wahid No.5, Mantup, Baturetno, Kecamatan Banguntapan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Dalam pendorongan usaha Rekanana Chips melakukan pemasaran juga melalui media sosial seperti instagram, facebook, hingga twitter.

Dalam mempromosikan Reka Nana Chips memiliki beberapa kendala yaitu promosi yang digunakan hanya sebatas postingan foto di Instagram sehingga informasinya belum dapat menampilkan semua informasi secara maksimal. melihat usaha tersebut belum memiliki media promosi secara audio dan visual peneliti melihat peluang bahwa usaha tersebut akan lebih baik apabila mempunyai promosi berbasis video.

Dari uraian diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI REKANANA CHIPS DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK BROLL DAN SCRIBBLE EFFECT. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk menyampaikan informasi tentang Rekanana Chips yang belum tersampaikan ke media lama.

Kata kunci : *Video Periklanan, Reka Nana Chips, B-roll dan Scribble Effect*

ABSTRACT

Reka Nana Chips is the best processed banana chips with premium spices. Partners Chips carries the tagline "Many Flavor Banana Chips" from Yogyakarta. Located on Jl. Ahmad Wahid No. 5, Mantup, Baturetno, Banguntapan District, Bantul, Special Region of Yogyakarta. In encouraging the efforts of Partners, Chips also conducts marketing through social media such as Instagram, Facebook, and Twitter.

In promoting Reka Nana Chips, there are several obstacles, namely the promotion that is used is only limited to posting photos on Instagram so that the information cannot display all the information optimally. Seeing that the business does not have audio and visual promotional media, the researcher sees an opportunity that the business will be better if it has video-based promotions.

From the description above, the authors are interested in conducting research with the title MAKING VIDEO ADVERTISING AS A CHIPS PARTNER PROMOTION MEDIA USING BROLL AND SCRIBBLE EFFECT TECHNIQUES. This research is expected to be a solution to convey information about Partner Chips that has not been conveyed to the old media.

Key word : Advertising Video, Reka Nana Chips, B-roll dan Scribble Effect

