

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN
EFEK TRANSISI VIDEO PADA KUMON SETURAN
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

DENDRIANTO GESSONG

19.11.31 55

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

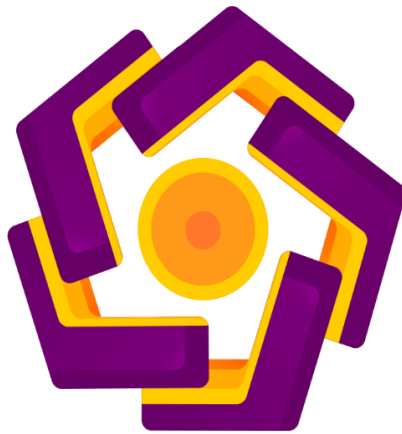
2023

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN
EFEK TRANSISI VIDEO PADA KUMON SETURAN
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika.



Disusun oleh

Dendrianto Gessong

19.11.3155

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN
EFEK TRANSISI VIDEO PADA KUMON SETURAN
YOGYAKARTA**

yang disusun dan diajukan oleh

Dendrianto Gessong

19.11.3155

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 6 Februari 2023

Mei P Kurniawan, M.Kom



Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN
EFEK TRANSISI VIDEO PADA KUMON SETURAN
YOGYAKARTA**

yang disusun dan diajukan oleh

Dendrianto Gessong
19.11.3155

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Februari 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M. Kom
NIK. 190302164

Muhammad Tofa Nurcholis, M. Kom
NIK. 190302281

Mei P Kurniawan, M. Kom
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Februari 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 : Dendrianto Gessong
NIM : 19.11.3155

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembuatan Video Iklan Sebagai Media Promosi Dengan Menggunakan Teknik Live Shoot dan Efek Transisi Pada Kumon Seturan Yogyakarta

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, 28 Februari 2023

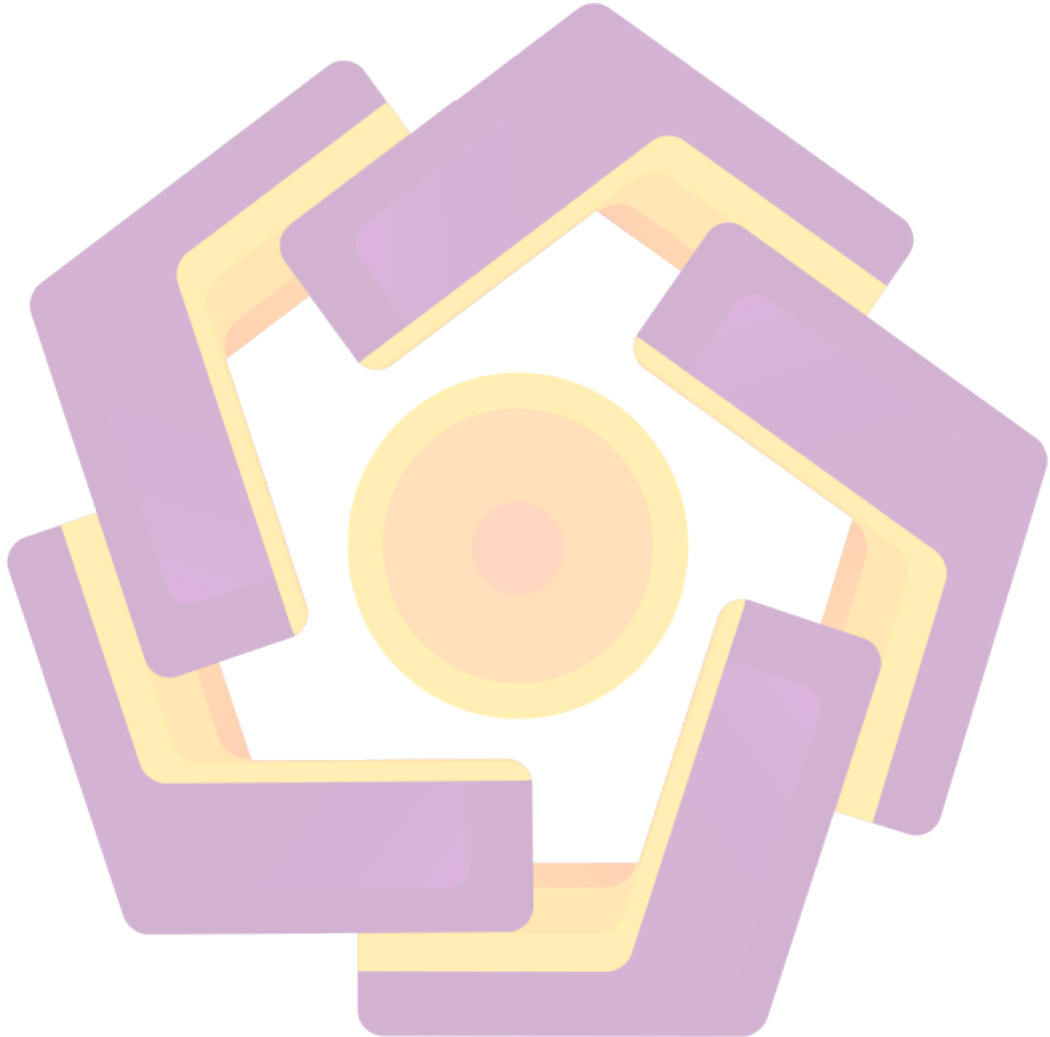
Yang Menyatakan,




E2C8AKX329B83246
Dendrianto Gessong

MOTTO

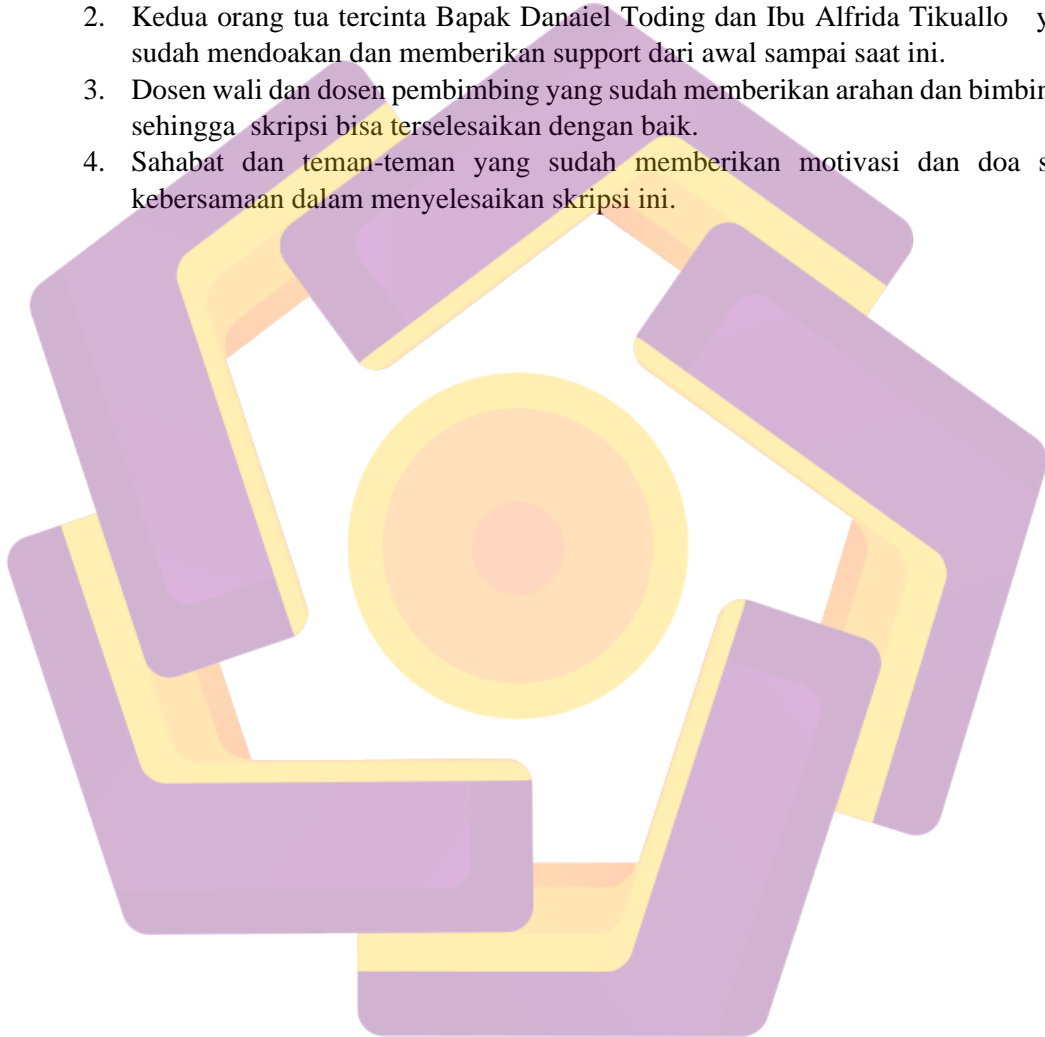
“Jika orang lain bisa berhasil maka kamu juga bisa berhasil”



HALAMAN PERSEMBAHAN

Segalah puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat kasih karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sangat baik. Untuk itu skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang selalu memberikan kesehatan dan pertolongan sampai saat ini.
2. Kedua orang tua tercinta Bapak Danaiel Toding dan Ibu Alfrida Tikuallo yang sudah mendoakan dan memberikan support dari awal sampai saat ini.
3. Dosen wali dan dosen pembimbing yang sudah memberikan arahan dan bimbingan sehingga skripsi bisa terselesaikan dengan baik.
4. Sahabat dan teman-teman yang sudah memberikan motivasi dan doa serta kebersamaan dalam menyelesaikan skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan selesainya skripsi ini, maka pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat dan waktunya selama penulisan skripsi ini.
4. Dosen Penguji dan segenap dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membagikan ilmu pengetahuan dan pengalamannya selama perkuliahan.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan karena keterbatasan serta pengalaman peneliti, maka dari itu peneliti mengharapkan saran serta kritik yang nantinya berguna untuk menyempurnakan skripsi ini. Peneliti mengharapkan skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 17 Februari 2023

Peneliti

Dendrianto Gessong

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan penelitian	3
1.4.1 Maksud Penelitian	3
1.4.2 Tujuan Penelitian	4
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Metode pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Analisis Data	5
1.5.3 Metode Perancangan	5
1.5.4 Metode Pengujian.....	6

1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.1.1 Pengertian Multimedia	11
2.1.2 Elemen Multimedia	11
2.2 Iklan	12
2.2.1 Pengertian Iklan	12
2.2.2 Pengertian Video iklan	12
2.2.3 Pengertian Promosi	12
2.2.4 Live shoot.....	13
2.2.6 Teknik Pengambilan Gambar	13
2.2.7 Pengertian Adobe Premiere.....	16
2.2.8 Pengertian Adobe Audition.....	17
2.3 Metode Analisis.....	18
2.3.1 Metode Analisis <i>SWOT</i>	18
2.3.2 Analisi Kebutuhan Sistem.....	20
2.3.3 Analisi Kebutuhan Fungsional	20
2.3.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	20
2.4 Metode Perancangan iklan promosi	20
2.4.1 Pra Praproduksi	20
2.4.2 Produksi.....	21
2.4.3 Pasca Produksi	21
BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN IKLAN.....	23
3.1 Analisi.....	23
3.1.1 Sekilas Tentang Kumon Seturan	23
3.1.2 Misi dan visi Kumon Seturan Yogyakarta	23
3.1.3 Logo Kumon Setura	24
3.2 Identifikasi Masalah	24
3.2.1 Wawancara	24
3.2.2 Observasi.....	26
3.3 Analisi.....	26
3.3.1 Analisi SWOT.....	26

3.3.2 Analisis Kebutuhan Kebutuhan System	31
3.3.3 Analisi Kebutuhan Fungsional	31
3.3.4 Analisis kebutuhan non fungsional	31
3.4 Tahap Pra Produksi.....	33
3.4.1 Penentuan Ide Iklan.....	34
3.4.2 Rancangan Konsep Iklan.....	34
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGEMBANGAN	48
4.1 Tinjauan Umum.....	48
4.1.1 Alur Produksi	48
4.2 Produksi	48
4.2.1 Persiapan Perangkat Produksi	49
4.2.2 Proses Pengambilan Gambar.....	49
4.3 Pasca produksi	52
4.3.1 Compositing	52
4.3.2 Rendering	62
4.4 Pembahasan	64
4.4.1 Testing.....	64
BAB V PENUTUP	73
5.1 Kesimpulan.....	73
5.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	77

DAFTAR TABEL

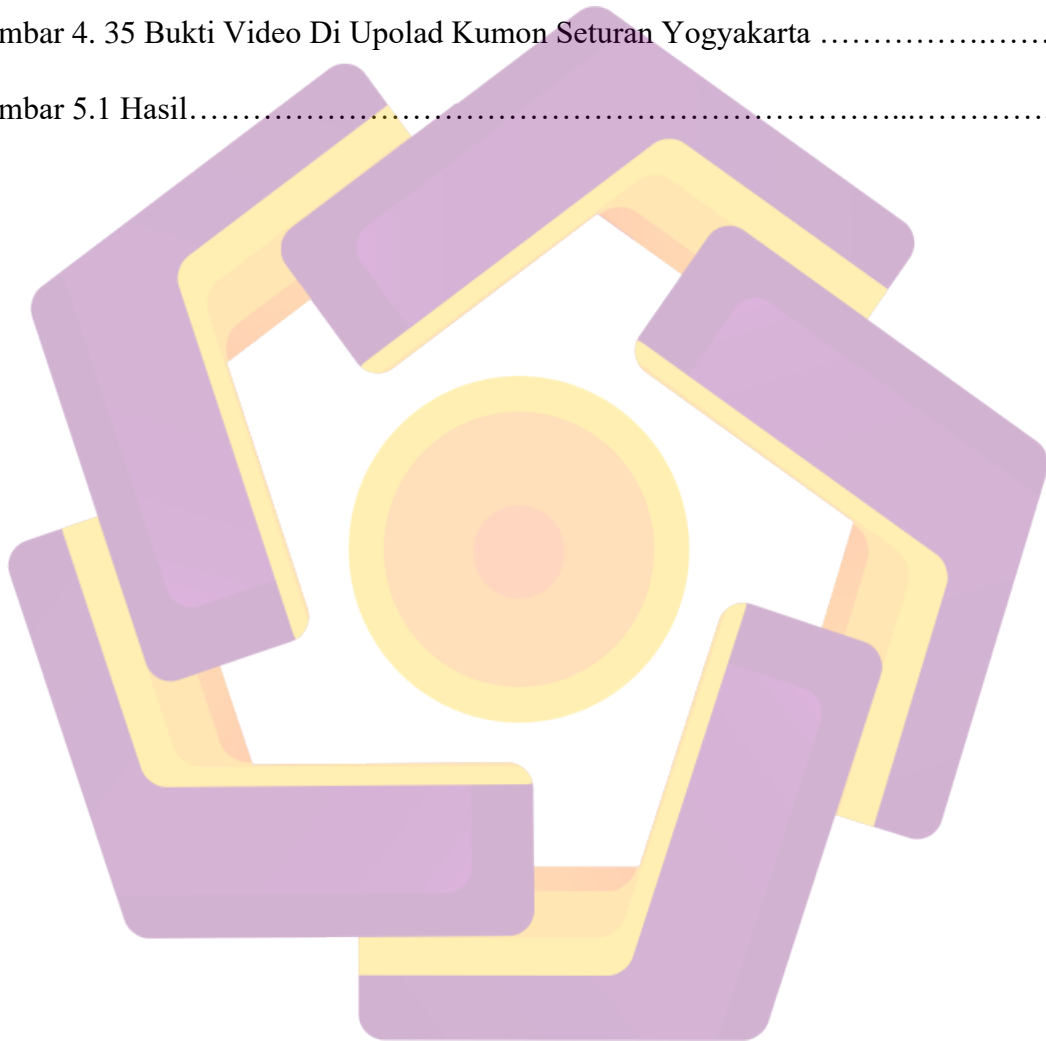
Tabel 2.1 Perbandingan Peneliti.....	9
Tabel 3. 1 Informasi data wawancara dan requirement.....	25
Tabel 3.2 Matrix SWOT	31
Tabel 3.3 Perangkat Keras.....	32
Tabel 3.4 Perangkat Lunak.....	33
Tabel 3.5 kebutuhan Sumber daya manusia.....	35
Tabel 3.6 Storyboard.....	35
Table 4.1 Kuesioner Penilaian Video.....	64
Tabel 4.2 Interval Tingkat Intensitas.....	67
Table 4.3 Tabel Hasil Kuesioner.....	68
Tabel 4.4 Pertanyaan dan jawaban	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Extrime Long Shot.....	14
Gambar 2. 2 Long Shot.....	14
Gambar 2. 3 Medium Long Shot.....	15
Gambar 2. 4 Close Up.....	15
Gambar 2.5 Bid Clos Up.....	16
Gambar 2. 6 Extrime Clos Up.....	16
Gambar 2. 7 Adobe Premiere.....	17
Gambar 2. 8 Adobe Audition.....	18
Gambar 2.9 Adobe after Effects.....	18
Gambar 3. 1 Logo Kumon Seturan.....	24
Gambar 3. 2 Instagram Kumon Seturan Yogyakarta.....	26
Gambar 4. 1 Camera Canon 80 D	46
Gambar 4. 2 Lensa Fix Canon 50mm	46
Gambar 4. 3 Tripot	47
Gambar 4. 4 Memoriy Card	47
Gambar 4. 5 Editing Narasi,Backsound dengan audition.....	48
Gambar 4. 6 Masuk Projek	48
Gambar 4. 7 Mengubah Nama file	49
Gambar 4. 8 Menentukan Tempat penyimpanan	49
Gambar 4. 9 Klik Select Folder	49

Gambar 4. 10 Workspaces	50
Gambar 4. 11 Masuk File-Import	50
Gambar 4. 12 Masukkan File Ke Workspaces	50
Gambar 4. 13 Projek Didalam Workspace	51
Gambar 4. 14 Masukkan Audio Ke Temlen	51
Gambar 4. 15 Masukkan Video Ke Temlen	51
Gambar 4. 16 Edit Sesuai Instrument Musik lalu cutting	52
Gambar 4. 17 Masuk Effects	52
Gambar 4. 18 Pilih Video Transition, Dissolve, Additive Dissolve	53
Gambar 4. 19 Effects Warp Stabilizer	53
Gambar 4. 20 Speed/Duration	54
Gambar 4. 21 Seleksi Video Lalu Masukkan Ke Temlen	54
Gambar 4. 22 Lumetri Color	55
Gambar 4. 23 Basic Correction	55
Gambar 4. 24 Creative	55
Gambar 4. 25 Belum Memakai Lumetri Color	56
Gambar 4. 26 Sesudah Di Lumetri Color	56
Gambar 4.27 Color Mate	56
Gambar 4. 28 Ubah Warna	57
Gambar 4. 29 Logo Kumon	57
Gambar 4. 30 Transisi Dip ToBlack.....	57

Gambar 4. 31 Tahap Rendering	58
Gambar 4. 32 Tahap Seting Rendering	58
Gambar 4.33 Proses Rendering	59
Gambar 4. 34 Penilaian Owner Kumon Seturan Yogyakarta	65
Gambar 4. 35 Bukti Video Di Upolad Kumon Seturan Yogyakarta	72
Gambar 5.1 Hasil.....	73



INTISARI

Kemajuan teknologi saat ini begitu pesat pada era sekarang ini, dengan teknologi yang semakin canggih dan kualitas yang di sediakan sangat bagus, seperti yang kita tau, untuk mengetahui sebuah informasi. hanya dengan melihat video, segala informasi bisa didapatkan dengan mudah. dengan banyaknya pengguna sosial sebagai media maka akan sangat mudah untuk menyebarkan informasi melalui video. Maka dari itu pembuatan video iklan sebagai media promosi, dapat membantu kumon seturan yogyakarta untuk memberikan informasi berupa video iklan dan juga sebagai media promosi. Dalam pembuatan video iklan sebagai media promosi dengan menggunakan teknik live shoot dan efek transisi video dengan metode yang di gunakan yaitu ada tiga metode perancangan, yang pertama Pra produksi, yang kedua produksi, dan yang ke tiga pasca produksi. Dari hasil penelitian ini nantinya akan menghasilkan berupa file video untuk kumon seturan yogyakarta yang akan di upload pada media sosial instagram untuk membantu mempromosikan dan memberikan informasi yang lebih detail kepada masyarakat khususnya untuk para orang Tua agar mudah memahami setiap program yang ada di kumo seturan.

Kata kunci: video, iklan, promosi, teknik live shoot efek.



ABSTRACT

Technological progress is currently so rapid in this era, with technology that is increasingly sophisticated and the quality provided is very good, as we know, to find out information. just by watching the video, all information can be obtained easily. with so many social users as media, it will be very easy to spread information through video therefore making video advertisements as promotional media can help kumon in yogyakarta to provide information in the form of video advertisements and also as promotional media. in making advertising videos as promotional media using technique live shoot and video transition effects with the method used, there are three design methods, the first is pre-production, the second is production, and the third is post-production. The results of this research will produce a video file for kumon in yogyakarta. Which will be uploaded on Instagram social media to help promote and provide more detailed information to the community, especially for parents to easily understand every program in kumo seturan

Keyword: *technological, video, information, live shoot*

