

**ANALISIS DAN IMPLEMENTASI VIDEO IKLAN PADA KENNAYA
RENTTOYS SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



di susun oleh :

Muhammad Irvan Zuniar

16.12.9691

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

2021

**ANALISIS DAN IMPLEMENTASI VIDEO IKLAN PADA KENNAYA
RENTTOYS SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

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



di susun oleh :

Muhammad Irvan Zuniar

16.12.9691

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

2021

PERSETUJUAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN IMPLEMENTASI VIDEO IKLAN PADA KENNAYA RENTTOYS SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Irvan Zuniar

16.12.9691

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 September 2019

Dosen Pembimbing,

Akhnad Dahlan, M.Kom

NIK. 190302174

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN IMPLEMENTASI VIDEO IKLAN PADA KENNAYA
RENTTOYS SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Irvan Zuniar

16.12.9691

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 April 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Yoga Pristyanto, S.Kom., M.Eng.,
NIK. 190302412

Ainul Yaqin, M.Kom.,
NIK. 190302255

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 April 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 1903020

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, 5 Mei 2021



Muhammad Irvan Zuniar

NIM. 16.12.9691

MOTTO

“Ambilah Kebaikan dari Apa yang Dikatakan, Jangan Melihat Siapa yang Mengatakannya” – (Nabi Muhammad SAW)

"Apabila Anda berbuat kebaikan kepada orang lain, maka Anda telah berbuat baik terhadap diri sendiri." - (Benyamin Franklin)

“Waktumu terbatas, jangan habiskan dengan mengurus hidup orang lain.” – (Steve Jobs)



PERSEMBAHAN

Terimakasih kepada Allah SWT sebagai tanda rasa syukur atas nikmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kepada Allah SWT
2. Kepada kedua orang tua, bapak Ansori dan ibu Khoirun Nikmah yang selalu berdoa dan selalu bersabar mencurahkan kasih sayang kepada saya.
3. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom sebagai dosen pembimbing skripsi, saya mengucapkan terima kasih banyak atas saran, himbauan, dan masukan sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini dengan baik dan lancar.
4. Kepada Evi Setyaningsih sebagai pemilik Kennaya Renttoys Jogja dan tim, yang sudah memberikan ijin dan bekerjasama dalam pembuatan iklan Kennaya Renttoys Jogja.
5. Kepada teman-teman saya Gugun, Kharis, Nanang, Dimas, Ignatius Yogi, Rizka, Taufik yang sudah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Group SI 11 (16-SI-11), Galasi Tubarayo, dan Sembodro, yang selalu mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Terimakasih Sheila on7, Noah, Denny caknan, Happy Asmara, Dan lain-lain atas musiknya yang selalu menemani dalam penulisan naskah skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian ini. Sholawat serta salam semoga tercurah kepada Baginda Rasulullah Shalallahu 'Alaihi Wassalam beserta para keluarga, sahabat, dan para pengikutnya.

Penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta dan menjadi bukti dalam menyelesaikan pendidikan jenjang Strata Satu (S1) dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Tentunya pembuatan skripsi ini melibatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah memberikan arahan dan dukungan bagi penulis. Maka dari itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Akhmad Dahlan, S.Kom M.Kom., selaku dosen pembimbing saya yang telah memberikan arahan mengenai penyusunan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis.
5. Owner Kennaya Renttoys dan beserta jajarannya yang telah meluangkan waktu untuk mengijikan peneliti untuk melakukan penelitian.
6. Teman-teman kuliah khususnya kelas 16-S1SI-11 yang telah memberikan pengalaman berharga sesama duduk di bangku kuliah
7. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi

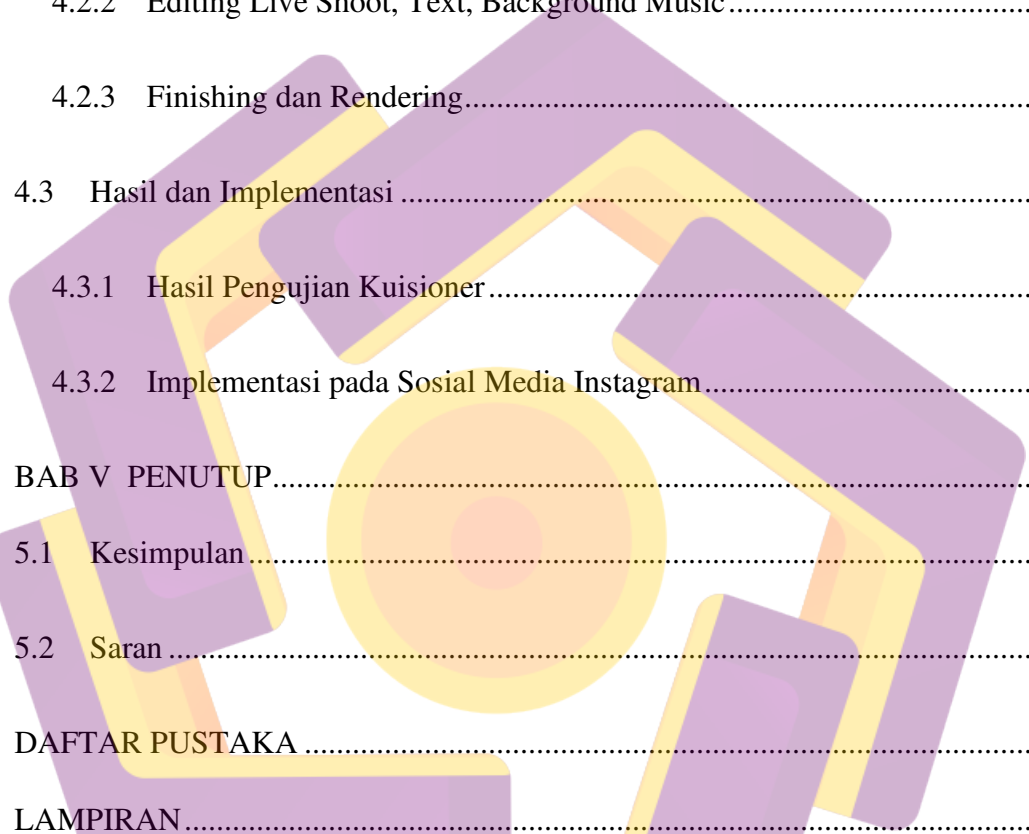
Tentunya penulis menyadari bahwa laporan penelitian ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Namun penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membaca. Oleh karena itu, penulis sangat menerima saran dan kritik yang membangun dari para pembaca untuk lebih meningkatkan kesempurnaan skripsi ini.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Penelitian.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3

1.6.2	Metode Analisis.....	4
1.6.3	Metode Pengembangan.....	5
1.7	Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....		7
2.1	Tinjauan Pustaka.....	7
2.2	Dasar Teori	10
2.2.1	Multimedia	10
2.2.2	Definisi Video	11
2.2.3	Definisi Promosi.....	12
2.2.4	Definisi Informasi.....	14
2.2.5	Definisi Iklan	14
2.2.6	Live shoot	14
2.2.7	Motion graphic	16
2.3	Metode penelitian	16
2.3.1	Metode Pengumpulan Data	16
2.3.2	Metode Analisis.....	17
2.3.3	Metode Pengembangan.....	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		22
3.1	Tinjauan Umum.....	22

3.1.1	Profil Kennaya Renttoys Jogja	22
3.2	Metode Pengumpulan Data.....	23
3.2.1	Observasi	23
3.2.2	Wawancara	23
3.2.3	Study Literatur	23
3.3	Analisis Masalah.....	24
3.3.1	Analisis SWOT.....	24
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	27
3.4.1	Kebutuhan Fungsional.....	27
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	27
3.5	Pra Produksi.....	29
3.5.1	Merancang Ide	29
3.5.2	Merancang Naskah	30
3.5.3	Membuat Storyboard	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		34
4.1	Produksi	34
4.1.1	Proses Pengambilan Gambar (<i>Shooting</i>).....	35
4.1.2	Pembuatan Asset Grafis	37

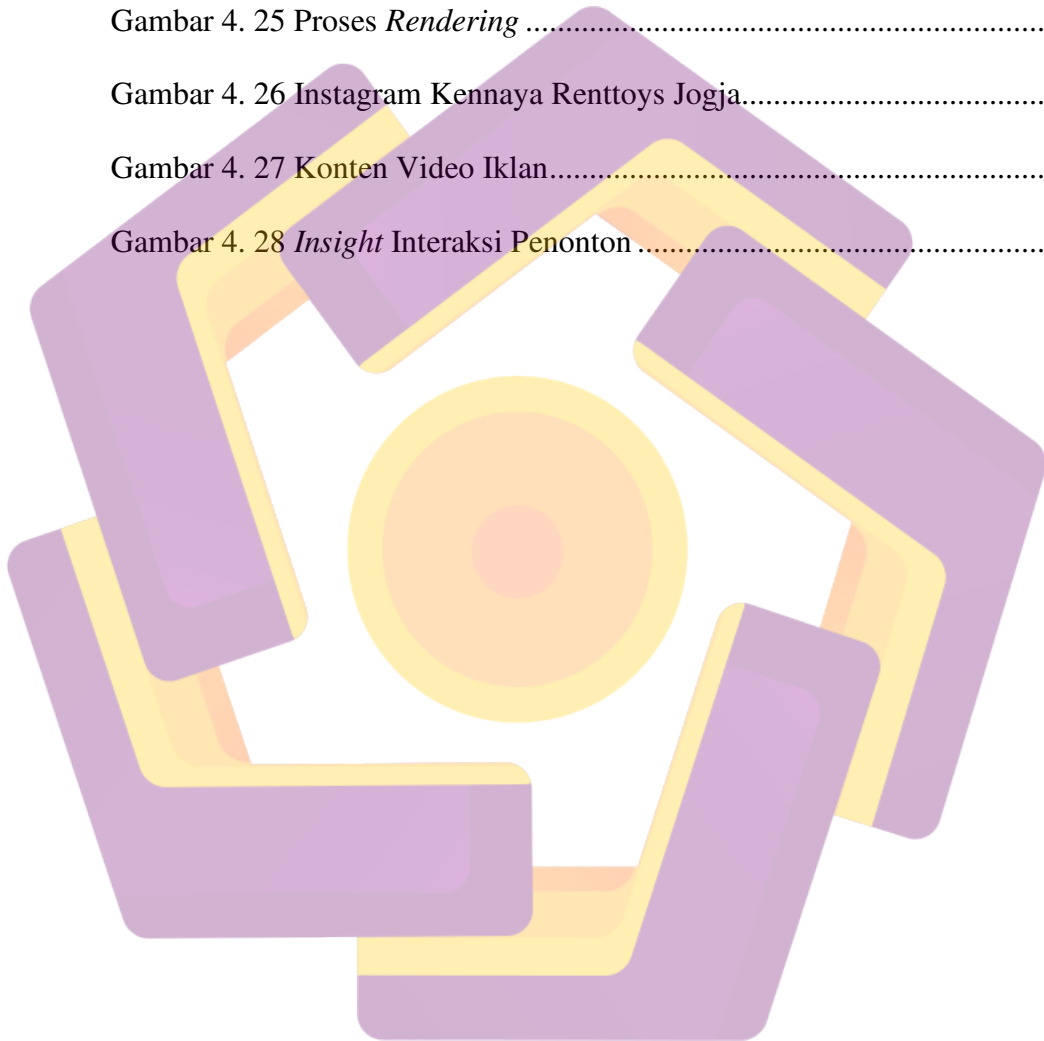


4.1.3	Pembuatan Motion Graphic.....	40
4.2	Pasca Produksi	42
4.2.1	<i>Compositing Live Shoot</i> menggunakan Adobe premier pro.....	43
4.2.2	Editing Live Shoot, Text, Background Music.....	44
4.2.3	Finishing dan Rendering.....	47
4.3	Hasil dan Implementasi	48
4.3.1	Hasil Pengujian Kuisisioner.....	48
4.3.2	Implementasi pada Sosial Media Instagram.....	52
BAB V PENUTUP.....		54
5.1	Kesimpulan.....	54
5.2	Saran	55
DAFTAR PUSTAKA		56
LAMPIRAN.....		I

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Diagram Analisis SWOT	18
Gambar 3. 1 Logo Kennaya Renttoys.....	23
Gambar 4. 1 Bagan Proses Produksi Video Iklan Kennaya Renttoys Jogja	34
Gambar 4. 2 Camera Sony A6000.....	35
Gambar 4. 3 Teknik <i>Medium Shot</i>	36
Gambar 4. 4 Teknik <i>Zoom</i>	36
Gambar 4. 5 Teknik <i>Medium Long shot</i>	37
Gambar 4. 6 Teknik <i>Low Angle</i>	37
Gambar 4. 7 <i>Loading Screen</i> Adobe Illustrator Cc 2018	38
Gambar 4. 8 <i>New Document</i>	38
Gambar 4. 9 <i>Tool</i> Adobe Illustrator CC 2018	39
Gambar 4. 10 Karakter Permainan	39
Gambar 4. 11 <i>Icon Playground</i>	39
Gambar 4. 12 <i>Komposisi Baru</i>	40
Gambar 4. 13 <i>Import File</i>	41
Gambar 4. 14 Animasi logo.....	41
Gambar 4. 15 Animasi <i>Scale</i>	42
Gambar 4. 16 <i>Motion Graphic Maps</i>	42
Gambar 4. 17 <i>New Project</i>	43
Gambar 4. 18 Proses <i>Import File</i>	44
Gambar 4. 19 Tampilan Proses <i>Composition</i>	44
Gambar 4. 20 <i>Nested Sequence</i>	45

Gambar 4. 21 <i>Preset Warp Stabilizer</i>	45
Gambar 4. 22 <i>Adjusment Layer</i>	46
Gambar 4. 23 <i>Basic Correction</i>	46
Gambar 4. 24 Proses <i>Import Bgm Ke Timeline</i>	47
Gambar 4. 25 Proses <i>Rendering</i>	47
Gambar 4. 26 Instagram Kennaya Renttoys Jogja.....	52
Gambar 4. 27 Konten Video Iklan.....	53
Gambar 4. 28 <i>Insight Interaksi Penonton</i>	53



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian	9
Tabel 3. 1 Strategi Analisis SWOT	24
Tabel 3. 2 Perangkat Keras	28
Tabel 3. 3 Perangkat Lunak	28
Tabel 3. 4 Personil	29
Tabel 3. 5 Naskah Video	30
Tabel 3. 6 <i>Storyboard</i>	32
Tabel 4. 1 Kuisisioner untuk Responden.....	48
Tabel 4. 2 Skala Interval.....	49
Tabel 4. 3 Presentase Skala Interval	50
Tabel 4. 4 Hasil Kuisisioner	50

INTISARI

Perkembangan media promosi menggunakan teknologi saat ini sangat penting. Dengan menguasai teknologi dan informasi masa kini, memiliki modal yang cukup dalam persaingan. Dari tahun ke tahun, teknologi yang ada di dunia ini terus mengalami perkembangan dalam berbagai bidang, salah satunya seperti mengikuti perkembangan internet seperti sosial media. Mereka bisa dengan mudahnya membuka internet dan mengadakan promosi serta transaksi melalui media sosial. Dilihat dari peluangnya, hal tersebut dapat dimanfaatkan untuk mendapatkan keuntungan dalam berbagai bidang salah satunya adalah bidang periklanan, khususnya periklanan dalam bentuk video. Bagi sebuah toko, iklan sangat diperlukan sebagai media promosi terhadap produk yang dijual mereka.

Pembuatan penelitian ini akan menggunakan teknik live shot dan motion graphic sedangkan metode perancangan yang digunakan menggunakan 3 tahapan yaitu, Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi.

Pada penelitian ini nantinya akan menghasilkan video iklan pada Kennaya Renttoys dengan menggunakan teknik live shot dan motion graphic yang akan diupload di media sosial untuk membantu memberikan informasi kepada masyarakat dan sebagai media promosi untuk meningkatkan penjualan.

Kata Kunci: Video, Iklan, Live Shot, Motion Graphic

ABSTRACT

The development of promotional media using current technology is very important. By mastering today's technology and information, he has sufficient capital to compete. From year to year, the technology in this world continues to experience developments in various fields, one of which is following internet developments such as social media. They can easily open the internet and hold promotions and transactions through social media. Judging from the opportunities, this can be used to gain profits in various fields, one of which is the field of advertising, especially advertising in the form of video. For a store, advertising is needed as a promotional medium for the products they sell.

The making of this research will use live shot and motion graphic techniques while the design method used uses 3 stages, namely, Pre-Production, Production and Post-Production.

This research will later produce a video advertisement on Kennaya Renttoys using live shot and motion graphics techniques which will be uploaded on social media to help provide information to the community and as a promotional medium to increase sales.

Keywords: *Video, Advertising, Live Shot, Motion Graphic*

