

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA BOWL-LING FRUIT BAR SEBAGAI
MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Gerry Nova Adinda

15.12.8420

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2019**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA BOWL-LING FRUIT BAR SEBAGAI
MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Gerry Nova Adinda

15.12.8420

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

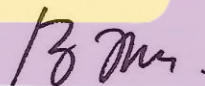
**PEMBUATAN VIDEO IKLAN BOWL-LING FRUIT BAR SEBAGAI
MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Gerry Nova Adinda
15.12.8420**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Oktober 2018

Dosen Pembimbing,



**Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126**

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN VIDEO IKLAN BOWL-LING FRUIT BAR SEBAGAI
MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gerry Nova Adinda
15.12.8420

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 April 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Mulia Sulistiyono, M.Kom
NIK. 190302248

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 April 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si., M.T.
NIK. 190302038

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, 30 April 2019



Gerry Nova Adinda

NIM. 15.12.8420

MOTTO

“Nothing Last Forever, We Can Change The Future”

-Alucard(Mobile Legend)-

“Don’t Ever Stop. Always Keep Going. No Matter What Happens And Is Taken From You. Even When Life Is So Unfair,Don’t Give Up.”

-Ezio Auditore(Assassin’s Creed II)-

“You Mustn't Allow Yourself To Be Chained To Fate, To Be Ruled By Your Genes, Human Beings Can Choose The Kind Of Life That They Want To Live. What's Important Is That You Choose Life And Then Live”

-Naomi Hunter(Metal Gear Solid)-

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan sebaik – baiknya, tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- Orang tua dan keluarga besar yang telah membesarkan, memberi kasih sayang dan memberi dukungan serta doa terbaik selama masa studi saya.
- Teman – teman saya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, jasa serta doa mereka yang telah membuat saya semangat dalam menjalani hidup.

Terima kasih kepada :

- Bapak Barka Satya, M Kom sebagai pembimbing yang telah membimbing dan mendampingi setiap proses dalam pembuatan skripsi ini.
- Mbak Vika Matin selaku owner Bowl-Ling Fruit Bar yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian disana.
- Septi Indah Damayanti yang selama ini selalu mendoakan dan memberi dukungan selama mengerjakan skripsi ini.
- Teman – teman dan sahabat satu kelas sewaktu kuliah :
 - Team PES : Iwan Setiawan, Mahmud Beny, Florentinus Riandhi.
 - Team Astor : Maydina Widowati, Novy Tyas, Rahmad Tedy, NIsvanda Verawan, Dedi Setiawan, dan Yusi Nurlitasari.
 - Team MNS : Apriyanto, Bima Kurnia, Irfan Purwantara, Dwiki Gustian
- Terimakasih untuk semua dukungan, doa serta kritik dan sarannya selama ini yang sangat membantu saya selama masa perkuliahan hingga skripsi.
- Keluarga besar 15 S1 Sistem Informasi 02 untuk semua kenangan indah bersama selama masa kuliah yang tidak akan saya lupakan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat, hidayah serta inayah-Nya penulis masih deiberi kesempatan dan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih yang setulus – tulusnya kepada :

1. Bapak dan Ibu tercinta yang telah menyelipkan doa di setiap shalatnya agar penulis terus maju dan menjadi pribadi yang lebih baik.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Barka Satya, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya sepenuh hati.
5. Segenap Dosen dan Staff Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.

6. Kakak dan anggota keluarga serta kerabat yang senantiasa memberikan doa dan dukungan semangat kepada penulis.
7. Rekan - rekan 15-S1-SI-02 yang memberikan banyak dukungan dan berbagai pengalaman selama masa perkuliahan.
8. Mbak Vika Matin selaku owner dari Bowl-Ling Fruit Bar beserta karyawan yang telah memberikan bantuan dan keluasaan bagi penulis untuk melakukan penelitian.
9. Sahabat, Pacar, dan Rekan yang selama ini selalu ada untuk memberikan doa dan dukungan serta motivasi kepada penulis.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, maka oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Terima Kasih.

Yogyakarta, 30 April 2019

Penulis

DAFTAR ISI

PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA BOWL-LING FRUIT BAR SEBAGAI MEDIA PROMOSI	i
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	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 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Bagi Objek	4
1.5.2 Bagi Penulis	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	6

1.6.4	Metode Pengembangan	6
1.6.5	Metode Evaluasi	6
1.7	Sistematika Penulisan	6
BAB II	9
LANDASAN TEORI	9
2.1	Tinjauan Pustaka	9
2.2	Definisi Multimedia	10
2.3	Definisi Iklan	12
2.3.1	Jenis Iklan	12
2.3.2	Fungsi Iklan	15
2.4	Promosi	15
2.4.1	Bauran Promosi	16
2.5	Definisi <i>Live Shoot</i>	17
2.5.1	Unsur Teknis dalam <i>Live Shoot</i>	18
2.7	Konsep Dasar Video	21
2.7.1	Frame Rate	21
2.7.2	Resolusi dan Frame Size	22
2.8	Animasi	22
2.8.1	Jenis Animasi	23
2.9	Proses Produksi	25
2.9.1	Pra Produksi	25
2.9.2	Produksi	25
2.9.3	Pasca Produksi	26
2.10	Analisis	27
2.10.1	Analisis Sistem	27
2.10.2	Analisis SWOT (<i>Strenghts, Weakness, Opportunity, Threats</i>)	28
2.10.3	Analisis Kebutuhan Sistem	29
2.10.3.1.	Analisis Kebutuhan Fungsional	29
2.10.3.2.	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	30
2.11	Skala Likert	31

2.11.1	Pengertian Skala Likert	31
2.11.2	Rumus Persentase Skala Likert.....	31
BAB III	33
ANALISIS DAN PERANCANGAN	33
3.1	Gambaran Umum	33
3.1.1	Bowl-Ling Fruit Bar	33
3.1.2	Logo Bowl-Ling Fruit Bar	34
3.1.3	Denah lokasi Bowl-Ling Fruit Bar	34
3.2	Pengumpulan Data	35
3.2.1	Metode Observasi	35
3.2.2	Wawancara	36
3.3	Analisis Masalah	38
3.3.1	Kelemahan (<i>Weakness</i>)	40
3.3.2	Solusi Yang Ditawarkan	40
3.3.3	Kesimpulan	40
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	40
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	41
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	41
3.4.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	41
3.4.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	42
3.4.2.3	Kebutuhan Pengguna (<i>Brainware</i>)	43
3.5	Tahap Pra Produksi	44
3.5.1	Perancangan Ide dan Konsep	44
3.5.2	Rancangan Naskah Iklan (<i>Treatment</i>)	44
3.5.3	Perancangan <i>Storyboard</i>	45
BAB IV	49
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	49
4.1	Proses Produksi	49
4.1.1	Pengambilan Gambar	49
4.1.2	Pembuatan <i>Motion Graphic</i>	53

4.1.2.1	Pembuatan <i>Motion Graphic Tracking Location</i> atau <i>Map Location</i>	53
4.1.2.2	Pembuatan <i>Motion Graphic Harga</i>	59
4.2	Proses Pasca Produksi.....	64
4.2.1	Proses Editing Video	64
4.2.3	Rendering.....	69
4.3	Implementasi	70
4.3.1	Testing	71
4.3.2	Skala Likert	75
4.3.3	Skala <i>Likert</i>	82
BAB V	86
PENUTUP	86
5.1	Kesimpulan	86
5.2	Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

BAB II.....	9
Tabel 2.1 Pengkategorian Skor Jawaban.....	32
BAB III.....	33
Tabel 3.1 Tabel Analisis SWOT (Strengths, Weakness, Opportunity, Threat) ...	39
Tabel 3.2 Perlengkapan Produksi.....	42
Tabel 3.3 Hardware.....	42
Tabel 3.4 Software.....	43
Tabel 3.5 Naskah Iklan.....	44
Tabel 3.6 Storyboard.....	46
BAB IV.....	49
Tabel 4.1 Hasil Uji Aspek Tampilan.....	82
Tabel 4.2 Hasil Uji Aspek Informasi.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Gambaran Definisi Multimedia.....	12
Gambar 2.2	Rumus Persentase Skala <i>Likert</i>	32
Gambar 3.1	Logo Bowl-Ling.....	34
Gambar 3.2	Denah Lokasi Bowl-Ling.....	34
Gambar 3.3	Bagian Depan Bowl-Ling Fruit Bar.....	35
Gambar 3.4	Lokasi Outdoor.....	36
Gambar 3.5	Lokasi Indoor.....	36
Gambar 4.1	Lokasi 1.....	49
Gambar 4.2	Lokasi 2.....	50
Gambar 4.3	Lokasi 3.....	50
Gambar 4.4	Lokasi 4.....	51
Gambar 4.5	Lokasi 5.....	51
Gambar 4.6	Lokasi 6.....	52
Gambar 4.7	Lokasi 7.....	52
Gambar 4.8	Lokasi 8.....	53
Gambar 4.9	Pembuatan <i>Composition</i> Baru.....	54
Gambar 4.10	<i>Import File</i>	54
Gambar 4.11	<i>Pen Tool</i>	54
Gambar 4.12	Memberi titik <i>Tracking</i> menggunakan <i>Pen Tool</i>	55

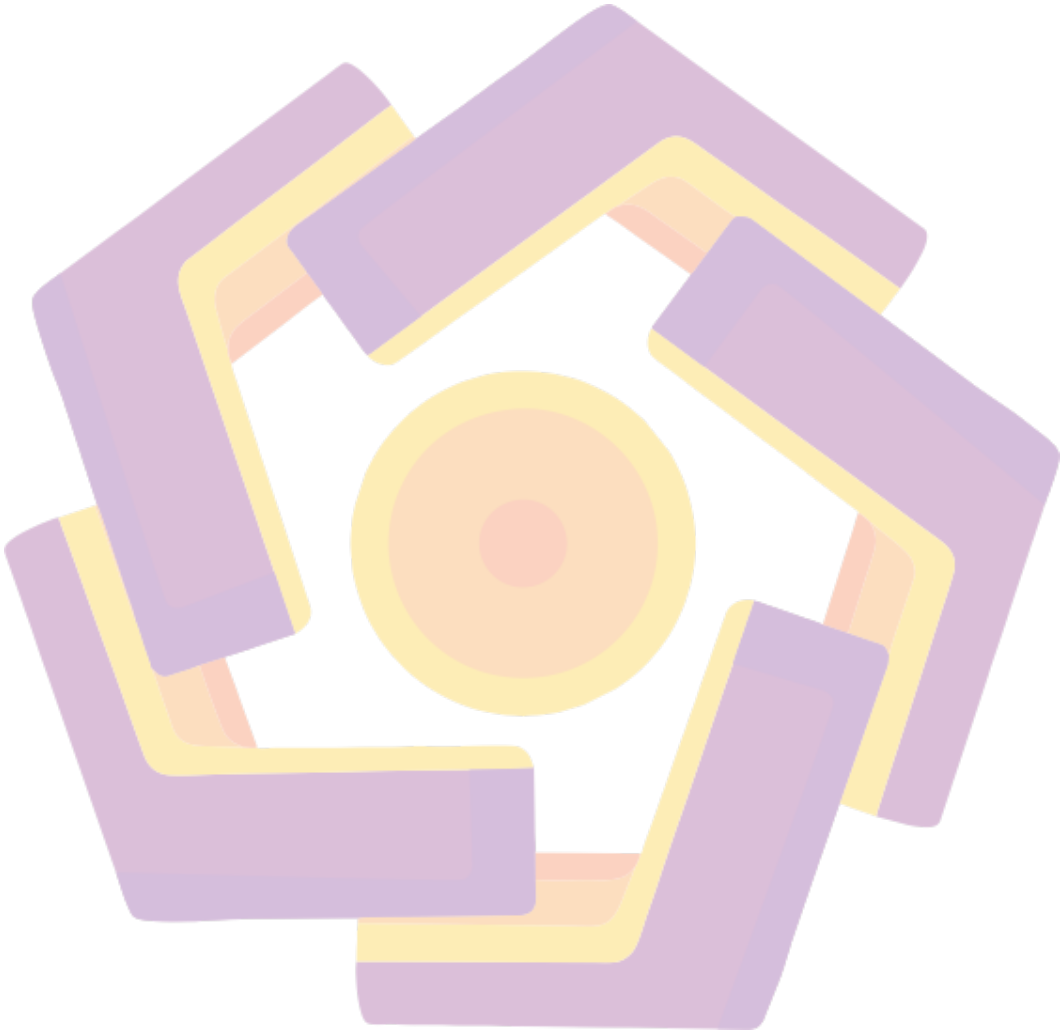
Gambar 4.13 Memberi <i>Trim Path</i> pada titik – titik <i>Pen Tool</i>	55
Gambar 4.14 Memberi <i>Keyframe</i> pada <i>Trim Path</i>	56
Gambar 4.15 Memberi <i>Keyframe</i> pada <i>Trim Path</i>	56
Gambar 4.16 <i>Keyframe</i> Untuk Mengatur <i>Opacity</i> Saat Objek Muncul.....	57
Gambar 4.17 <i>Keyframe</i> Untuk Mengatur <i>Trim Path</i> pada <i>Tracking</i>	57
Gambar 4.18 Hasil Setelah Semua Langkah Dilakukan.....	58
Gambar 4.19 Awal <i>Tracking</i> dari Terminal Condong Catur.....	58
Gambar 4.20 Akhir <i>Tracking</i> menuju Bowl-Ling Fruit Bar.....	59
Gambar 4.21 <i>New Composition</i>	60
Gambar 4.22 <i>Rectangle Tool</i>	60
Gambar 4.23 Membuat Persegi Panjang.....	61
Gambar 4.24 Membuat Tulisan Yang Akan Muncul Pada <i>Inpose</i>	61
Gambar 4.25 <i>Parent</i> Harga Dengan <i>Shape Layer 1</i> Atau Persegi Panjang.....	62
Gambar 4.26 <i>Parent</i> Pisang Goreng Keju Dengan Persegi Panjang.....	62
Gambar 4.27 Membuat Persegi Panjang Baru.....	62
Gambar 4.28 Membuat <i>Trim Path</i>	63
Gambar 4.29 <i>Keyframe</i> Untuk Membuat <i>Trim Path</i>	63
Gambar 4.30 Hasil <i>Keyframe</i>	63
Gambar 4.31 Mengatur <i>Keyframe Trim Path</i>	64
Gambar 4.32 Hasil <i>Trim Path</i>	64
Gambar 4.33 <i>Import File</i>	65

Gambar 4.34 Menambahkan <i>Adjustment Layer</i>	65
Gambar 4.35 Menempatkan <i>Adjustment Layer</i> Pada <i>Timeline</i>	66
Gambar 4.36 Menambahkan <i>Effect</i> Pada <i>Adjustment Layer</i>	66
Gambar 4.37 Memberi <i>Effect</i> Pada <i>Adjustment Layer</i>	66
Gambar 4.38 <i>Lumetri Color</i>	67
Gambar 4.39 Menambah <i>Adjustment Layer</i> Baru.....	67
Gambar 4.40 Menempatkan <i>Adjustment Layer Grading</i> Pada <i>Timeline</i>	68
Gambar 4.41 Posisi <i>Keyframe</i> Sebelum Diubah.....	68
Gambar 4.42 <i>Level</i> Sebelum Diubah.....	68
Gambar 4.43 Posisi <i>Keyframe</i> Setelah Diubah.....	69
Gambar 4.44 <i>Level</i> Sesudah Diubah.....	69
Gambar 4.45 <i>Export File</i> pada <i>Adobe Premiere</i>	69
Gambar 4.46 <i>Export File</i> Pada <i>Adobe Premiere</i>	70
Gambar 4.47 Postingan <i>Video Instagram</i>	71
Gambar 4.48 Diagram Hasil Kuesioner.....	75
Gambar 4.49 Diagram Hasil Kuesioner.....	76
Gambar 4.50 Diagram Hasil Kuesioner.....	76
Gambar 4.51 Diagram Hasil Kuesioner.....	77
Gambar 4.52 Diagram Hasil Kuesioner.....	78
Gambar 4.53 Diagram Hasil Kuesioner.....	78
Gambar 4.54 Diagram Hasil Kuesioner.....	79

Gambar 4.55 Diagram Hasil Kuesioner.....80

Gambar 4.56 Diagram Hasil Kuesioner.....81

Gambar 4.57 Diagram Hasil Kuesioner.....81



INTISARI

Bowl-Ling Fruit Bar adalah sebuah usaha yang bergerak di bidang kuliner yang berkonsep *fresh and green*. Memiliki suasana yang alami dengan ornament – ornament kayu untuk bangku dan mejanya yang membuatnya menjadi tempat yang nyaman untuk nongkrong dan bersantai sore hari dan design lampu – lampu yang membuat suasana terasa lebih tenang saat malam hari.

Tetapi, Bowl-Ling Fruit Bar ini masih kurang dalam pemasaran dan pengiklanan lokasinya karena mereka baru saja berpindah lokasi yang awalnya berada di Jl. Gejayan selatan ATM BCA dan sekarang berpindah ke Jl. Bedrek, Sanggrahan, Condong Catur.

Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk membuat iklan promosi bagi Bowl-Ling Fruit Bar untuk membantu menambah daya tarik bagi konsumen agar datang ke Bowl-Ling Fruit Bar, dalam pembuatan iklan ini aplikasi yang akan penulis gunakan antara lain ; *Adobe Premiere* untuk editing iklan, *Adobe After Effect* berguna untuk membuat *Motion Graphic* peta jalan menuju ke lokasi Bowl- Ling Fruit Bar, dan *Adobe Audition* untuk mengedit suara rekaman dari video.

Kata Kunci : Bowl-Ling Fruit Bar, Iklan , *Motion Graphic*

ABSTRACT

*Bowl-Ling Fruit Bar is a business engaged in the culinary concept that is **fresh and green**. It has a natural atmosphere with wooden ornaments for benches and tables that make it a comfortable place to hang out and relax in the afternoon and design lights that make the atmosphere feel calmer at night.*

However, Bowl-Ling Fruit Bar is still lacking in marketing and advertising its location because they have just moved locations which were originally located on Jl. Gejayan south of the BCA ATM and now moves to Jl. Bedrek, Sanggrahan, Condong Catur.

Therefore, the author decided to create a promotional advertisement for the Bowl-Ling Fruit Bar to help add appeal to consumers to come to the Bowl-Ling Fruit Bar, in making this advertisement the applications that I will use include; Adobe Premiere for advertising editing, Adobe After Effect is useful to create a motion graphic road map to the location of Bowl-Ling Fruit Bar, and Adobe Audition to edit the sound of recordings from the video.

Keywords: *Bowl-Ling Fruit Bar, Advertising, Motion Graphic*