

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA “PISANG KEJU S3”  
YOGYAKARTA DENGAN LIVE SHOOT**

**SKRIPSI**



**disusun oleh**

**Aprilio Bagoes Wibawanto**

**15.62.0059**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA “PISANG KEJU S3”  
YOGYAKARTA DENGAN LIVE SHOOT**

**SKRIPSI**

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



**disusun oleh**

**Aprilio Bagoes Wibawanto**

**15.62.0059**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA “PISANG KEJU S3” YOGYAKARTA DENGAN LIVE SHOOT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Aprilio Bagoes Wibawanto**  
15.62.0059

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 18 April 2020

Dosen Pembimbing



**Mei P Kurniawan, M.Kom.**  
NIK. 190302187

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN PADA “PISANG KEJU S3” YOGYAKARTA DENGAN LIVE SHOOT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Aprilio Bagoes Wibawanto**  
15.62.0059

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Agustus 2020

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Mei P Kurniawan, M.Kom.**  
NIK. 190302187



**Bayu Setiaji, M.Kom.**  
NIK. 190302216



**Ainul Yagin, M. Kom.**  
NIK. 190302255



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 September 2020

**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, 15 Oktober 2020



Aprilio Bagoes Wibawanto

NIM. 15.62.0059

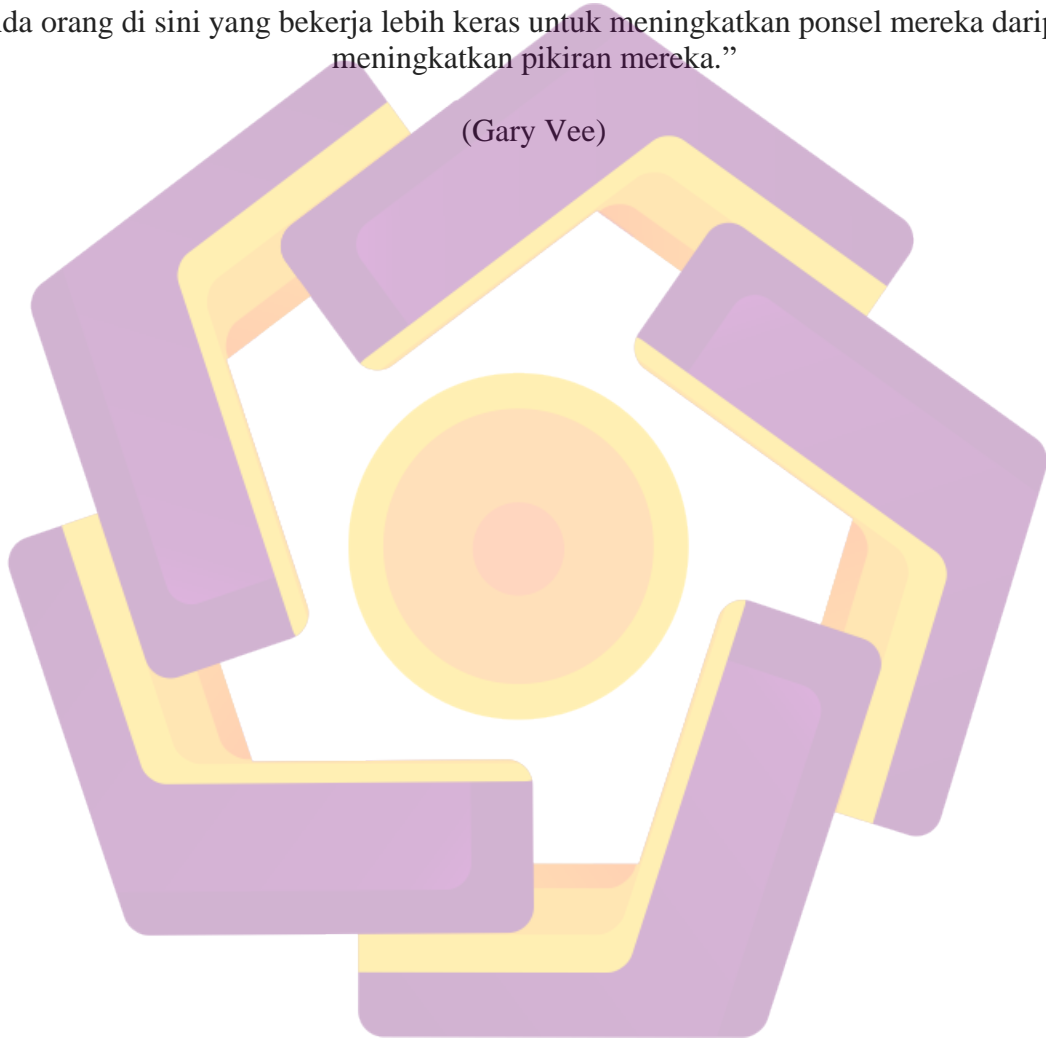
## MOTTO

"Anda Tidak Pernah Terlalu Tua Untuk Menetapkan Tujuan Lain Atau Untuk Memimpikan Mimpi Baru."

(C.S. Lewis)

“Ada orang di sini yang bekerja lebih keras untuk meningkatkan ponsel mereka daripada meningkatkan pikiran mereka.”

(Gary Vee)



## PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Saya juga merasa berterima kasih kepada orang-orang disekitar saya yang telah secara langsung maupun tidak langsung membantu saya dalam mengerjakan Skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Almarhum ayah saya, yang mana beliau berpesan untuk menyelesaikan semua pendidikan hingga kuliah, kemudian ibu saya yang selalu mendukung dan mendoakan saya dari awal hingga akhir, serta saudara-saudara saya semua yang telah memberi semangat untuk tetap berjuang dalam melakukan segala aktivitas.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang memotivasi dan membimbing saya agar dapat menyelesaikan Skripsi dengan cepat.
3. Pisang Keju S3 yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian dari A hingga Z.
4. Teman-teman kelas saya semua di BCIS, terima kasih atas dukungannya untuk menyelesaikan skripsi ini sampai selesai
5. Serta semua pihak yang telah membantu serta mendukung saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persua

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi tepat pada waktunya dengan judul “Perancangan Dan Pembuatan Iklan Pada “Pisang Keju S3” Yogyakarta Dengan Live Shoot” Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas akhir kuliah dan memenuhi syarat kelulusan program Pendidikan S1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan Strata 1 Sistem informasi sampai dengan proses penyelesaian Skripsi, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina, dan membimbing penulis untuk itu khususnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan motivasi hingga kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan kuliah ini.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan Skripsi ini.
3. Bapak/Ibu Dosen di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberi pengetahuan yang luas dan pedoman hidup yang dikemudian hari akan berguna ketika sudah menghadapinya.
4. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa S1 Sistem Informasi 2015, yang sudah mau diajak untuk berdiskusi dan bekerjasama secara baik dan bijak selama ini.



## DAFTAR ISI

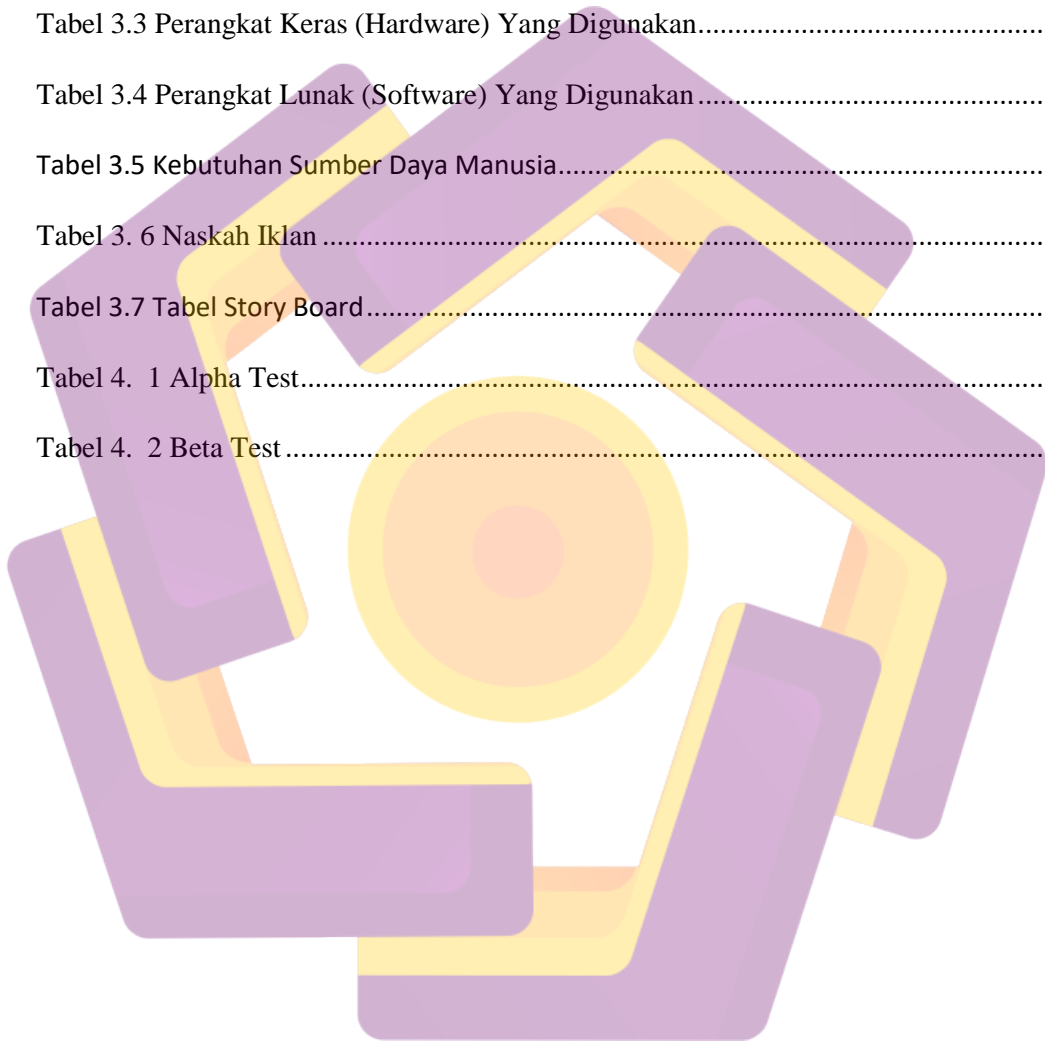
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiv</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	<b>2</b>
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	<b>2</b>
<b>1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian</b> .....	<b>3</b>
<b>1.5 Manfaat Penelitian</b> .....	<b>3</b>
<b>1.6 Metode Penelitian</b> .....	<b>3</b>
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Pengembangan sistem.....	4
<b>1.7 Sistematika Penulisan</b> .....	<b>4</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>6</b>
<b>2.1 Tinjauan Pustaka</b> .....	<b>6</b>
<b>2.2 Dasar Teori</b> .....	<b>7</b>
2.2.1 Definisi Multimedia.....	7
2.2.2 Unsur Sistem Multimedia .....	7
<b>2.3 Iklan</b> .....	<b>9</b>
2.3.1 Pengertian Iklan .....	9

2.3.2	Tujuan Iklan .....	9
<b>2.4</b>	<b>Konsep Dasar Video .....</b>	<b>11</b>
2.4.1	Frame Rate .....	11
2.4.2	Resolusi dan Frame Size .....	11
<b>2.5</b>	<b>Konsep Teknik Live Shoot .....</b>	<b>12</b>
2.5.1	Pengertian Live Shoot .....	12
2.5.2	Konsep Dasar Perancangan Video dengan Teknik Live Shoot .....	12
<b>2.6</b>	<b>Motion Graphic .....</b>	<b>15</b>
2.6.1	Pengertian Motion Graphic .....	15
2.6.2	Konsep Dasar Teknik Motion Graphic .....	15
<b>2.7</b>	<b>Instagram .....</b>	<b>16</b>
2.7.1	Instagram Ads .....	17
	<b>18</b>	
<b>2.8</b>	<b>Tahapan Produksi .....</b>	<b>18</b>
2.8.1	Pra Produksi .....	18
2.8.2	Produksi .....	19
2.8.3	Pasca Produksi .....	20
<b>2.9</b>	<b>Analisis SWOT .....</b>	<b>20</b>
<b>2.10</b>	<b>Testing .....</b>	<b>21</b>
<b>2.10.1</b>	<b>Alpha Testing .....</b>	<b>22</b>
<b>2.10.2</b>	<b>Beta Testing .....</b>	<b>22</b>
<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>23</b>
<b>3.1</b>	<b>Tinjauan Umum .....</b>	<b>23</b>
3.1.1	Latar Belakang Pisang Keju S3 .....	23
3.1.2	Logo Pisang Keju S3 .....	23
<b>3.2.</b>	<b>Pengumpulan Data .....</b>	<b>24</b>
3.2.1	Metode Observasi .....	24
3.2.2	Wawancara .....	24
<b>3.3</b>	<b>Analisis Masalah .....</b>	<b>25</b>
<b>3.4</b>	<b>Solusi Yang Diterapkan .....</b>	<b>27</b>
<b>3.5</b>	<b>Analisis Kebutuhan .....</b>	<b>27</b>
3.5.1	Kebutuhan Fungsional .....	27
3.5.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	28
<b>3.6</b>	<b>Tahap Pra Produksi .....</b>	<b>30</b>

3.6.1	Perancangan Ide dan Konsep .....	30
3.6.2	Perancangan Naskah Iklan .....	31
3.6.3	Perancangan Storyboard .....	32
<b>BAB IV</b>	.....	<b>37</b>
<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b>	.....	<b>37</b>
<b>4.1</b>	<b>Implementasi</b> .....	<b>37</b>
<b>4.2</b>	<b>Produksi Iklan</b> .....	<b>37</b>
4.2.1	<b>Kegiatan Syuting</b> .....	37
4.2.2	<b>Pemilihan Gambar dan Video</b> .....	38
4.2.3	<b>Pengambilan Gambar dan Video</b> .....	38
4.2.4	<b>Pembuatan Logo</b> .....	39
<b>4.3</b>	<b>Pasca Produksi Iklan</b> .....	<b>42</b>
4.3.1	<b>Editing Video</b> .....	43
4.3.2	<b>Rendering</b> .....	53
<b>4.4</b>	<b>Testing</b> .....	<b>57</b>
4.4.1	<b>Hasil Teknis Video</b> .....	57
4.4.2	<b>Alpha Test</b> .....	58
4.4.3	<b>Beta Test</b> .....	58
<b>BAB V</b>	.....	<b>60</b>
<b>PENUTUP</b>	.....	<b>60</b>
<b>5.1</b>	<b>Kesimpulan</b> .....	<b>60</b>
<b>5.2</b>	<b>Saran</b> .....	<b>61</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>62</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 SWOT .....	26
Tabel 3.2 Perlengkapan Produksi .....	28
Tabel 3.3 Perangkat Keras (Hardware) Yang Digunakan.....	29
Tabel 3.4 Perangkat Lunak (Software) Yang Digunakan.....	29
Tabel 3.5 Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	29
Tabel 3. 6 Naskah Iklan .....	31
Tabel 3.7 Tabel Story Board.....	32
Tabel 4. 1 Alpha Test.....	58
Tabel 4. 2 Beta Test .....	59



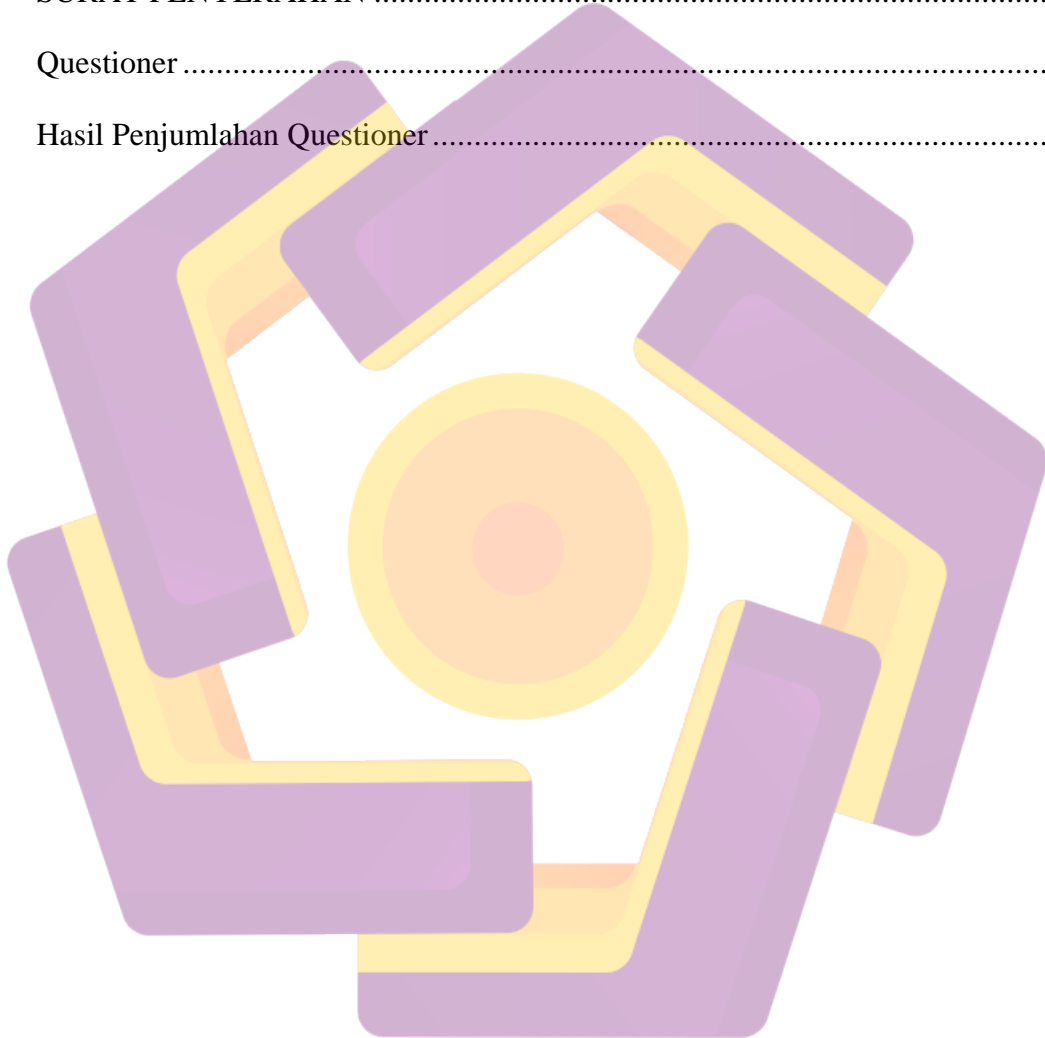
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Unsur multimedia.....	7
Gambar 2.2 Contoh Instagram Ads .....	18
Gambar 4. 1 Footage.....	38
Gambar 4. 2 Import File Logo .....	39
Gambar 4. 3 Selection Tool .....	40
Gambar 4. 4 Unlock Layer .....	40
Gambar 4. 5 Menseleksi Background.....	41
Gambar 4. 6 Backgorund Transparan .....	41
Gambar 4. 7 Save As File Adobe Photoshop.....	42
Gambar 4. 8 Composition.....	43
Gambar 4. 9 Warp Stabilizer .....	44
Gambar 4. 10 Pencarian Effect Time Warp.....	44
Gambar 4. 11 Timewarp Interface.....	45
Gambar 4. 12 Set Speed dengan Keyframe .....	45
Gambar 4. 13 Pengaplikasian Keyframe ke semua footage.....	45
Gambar 4. 14 Tampilan Text & Logo pada Composition Preview .....	46
Gambar 4. 15 Set Keyframe pada Logo.....	46
Gambar 4. 16 Set Keyframe Mask & Position pada text Pisang .....	47
Gambar 4. 17 Set Keyframe Mask & Position pada text Keju .....	47
Gambar 4. 18 Aktifasi Motion Blur pada footage yang telah di keyframe .....	47
Gambar 4. 19 Menambahkan Solid baru .....	48
Gambar 4. 20 Pengaturan Solid .....	48
Gambar 4. 21 Pilihan fitur Grid.....	49

Gambar 4. 22 Aktifasi fitur Propotional Grid.....	49
Gambar 4. 23 Tampilan Masking yang telah diseleksi.....	49
Gambar 4. 24 Aktifasi fitur Inverted pada Mask .....	50
Gambar 4. 25 Hasil Mask setelah Inverted aktif.....	50
Gambar 4. 26 Penambahan Adjustment Layer .....	51
Gambar 4. 27 Memasukkan effect Lumetri Color ke Adjustment Layer .....	51
Gambar 4. 28 Tampilan Lumetri Color .....	52
Gambar 4. 29 Pengaturan warna di Lumetri Color.....	52
Gambar 4. 30 Sebelum dan Sesudah Pengaplikasian Warna.....	53
Gambar 4. 31 Menambahkan hasil Video ke Proses Render.....	53
Gambar 4. 32 Pengaturan Format yang sesuai.....	54
Gambar 4. 33 Set Preset sesuai Keperluan .....	55
Gambar 4. 34 Bitrate Setting .....	55
Gambar 4. 35 Memulai Proses Rendering .....	56
Gambar 4. 36 Tampilan Proses Rendering .....	56
Gambar 4. 37 Upload Instagram.....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

SURAT IZIN PENELITIAN .....	65
WAWANCARA.....	66
SURAT PENYERAHAN .....	69
Questioner .....	70
Hasil Penjumlahan Questioner.....	74



## INTISARI

Pisang Keju S3 adalah sebuah kuliner kaki lima yang sudah berdiri sejak tahun 2012 dan memiliki beberapa cabang di kota jogja yaitu di Patangpuluhan, Jakal km 6.5, Seturan, Godean dan Tamsis ,Yogyakarta. Pisang Keju S3 awalnya hanya punya satu varian rasa tetapi seiring waktu berjalan mereka menambahkan beberapa varian rasa dan topping baru seperti saus keju dan *dark chocolate*.

Pada skripsi ini dilakukan analisis pokok-pokok masalah yang ada dan memberikan sebuah solusi berupa pembuatan video iklan dengan menggabungkan teknik *liveshoot* dan teknik *Motion Graphic* sebagai media promosi.

Pembuatan video iklan yang bertujuan untuk memperkenalkan keistimewaan Pisang Keju S3 agar menciptakan ekspetasi keinginan yang luar biasa sehingga peminat makin tertarik dan yakin untuk membeli jajanan terbaik Pisang Keju S3.

**Kata kunci:** Informasi, Iklan, Kuliner, Video, Promosi



## ABSTRACT

*Pisang Keju S3 is a street food that has been established since 2012 and has several branches in the city of Jogja, which in Patangpuluhan, Jakal km 6.5, Seturan, Godean dan Tamsis, Yogyakarta.. At first, Pisang Keju S3 has only one flavor but over time they add several new flavors and toppings such as cheese sauce and dark chocolate.*

*This thesis analyzes the main problems and provides a solution in the form of video advertising by combining liveness techniques and motion graphic techniques as promotional media.*

*Making a video advertisement that aims to introduce the specialty of Pisang Keju S3 in order to create extraordinary expectations so that enthusiasts will be more interested and convinced to buy the best snacks in Pisang Keju S3.*

**Keywords:** *Information, Advertising, Culinary, Video, Promotion*