

**PERANCANGAN IKLAN WARUNG MAKAN SEAFOOD YU GUN
MENGUNAKAN TEKNIK *DOUBLE EXPOSURE*
DAN *LIVE SHOOT***

SKRIPSI



disusun oleh

Afif Adi Saputra

15.12.8519

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

2020

**PERANCANGAN IKLAN WARUNG MAKAN SEAFOOD YU GUN
MENGUNAKAN TEKNIK *DOUBLE EXPOSURE*
DAN *LIVE SHOOT***

SKRIPSI



disusun oleh

Afif Adi Saputra

15.12.8519

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

2020

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN IKLAN WARUNG MAKAN SEAFOOD YU GUN

MENGGUNAKAN TEKNIK *DOUBLE EXPOSURE* DAN *LIVE*

SHOOT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Afif Adi Saputra

15.12.8519

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 16 Juli 2020

Dosen Pembimbing,


Bernadhed M. Kom

NIK. 190302243

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN IKLAN WARUNG MAKAN SEAFOOD YU GUN

MENGGUNAKAN TEKNIK *DOUBLE EXPOSURE*

DAN *LIVE SHOOT*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Afif Adi Saputra

15.12.8519

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Agustus 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mulia Sulistivono, M.Kom

NIK. 190302248

Banu Santoso, S.T., M.Eng

NIK. 190302327

Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 September 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.

NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi mana pun, 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, 21 Agustus 2020



Afif Adi Saputra

15.12.8519

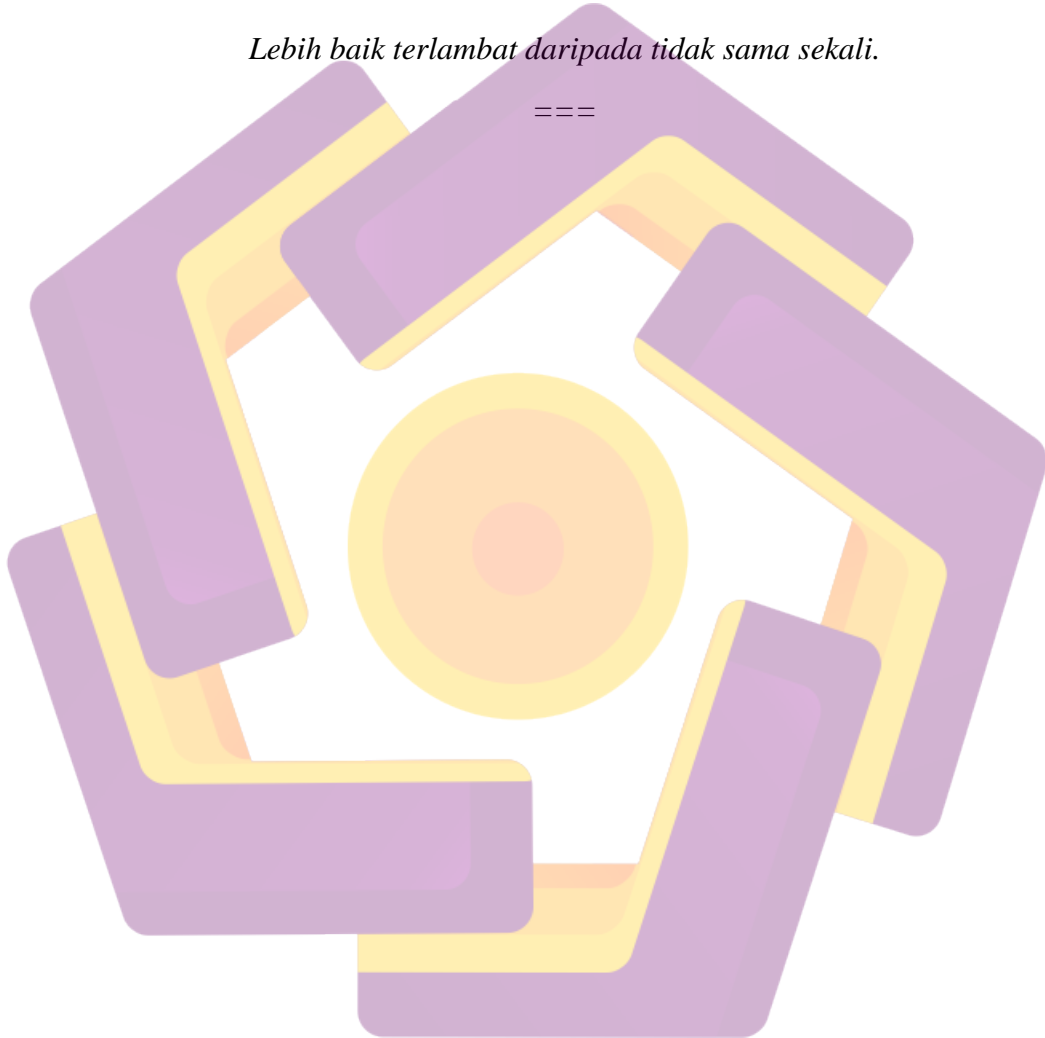
MOTTO

*Dan (ingatlah juga), tatkala Tuhanmu memaklumkan; "Sesungguhnya jika kamu bersyukur, pasti Kami akan menambah (nikmat) kepadamu, dan jika kamu mengingkari (nikmat-Ku), maka sesungguhnya azab-Ku sangat pedih".
(QS. Ibrahim: 7)*

===

Lebih baik terlambat daripada tidak sama sekali.

===



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur *Alhamdulillah* *rabbil 'alamin*, terima kasih kepada Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunianya sehingga penelitian ini dapat selesai dengan baik.

saya persembahkan karya sederhana ini kepada:

1. Ayah dan Ibu saya tercinta, Bapak Suprihyadi dan Ibu Sri Wahyuni, yang tidak henti-hentinya memberikan do'a, dukungan dan semangatnya, sehingga penelitian ini dapat selesai dengan baik.
2. Adik-adik saya tercinta, Yumna Alvitasari dan Luthfi Arista Argianti yang memberikan semangat dan motivasi agar menjadi kakak yang baik dan bisa memberikan contoh positif.
3. Bapak Bernadhed, M.Kom, selaku dosen pembimbing saya yang telah memberikan motivasi dan bimbingan serta nasehatnya.
4. Rizki Pratama, terima kasih telah menjadi partner saya dalam proses pengerjaan penelitian ini mulai dari proses pra-produksi, produksi dan pasca produksi, serta terima kasih atas bantuannya dalam proses penyuntingan kesalahan dalam naskah penelitian ini.
5. Hana Fardilla, yang telah bersedia menjadi talent dalam pembuatan video iklan rumah makan seafood Yu Gun.
6. Novri Dwi Permana yang telah mengajari ilmu Videografi dan Fotografi.
7. Rochmad Nur Kholis, terima kasih atas bantuannya yang tak henti-henti saat sedang dibutuhkan.
8. Gunarti Miharyati, selaku pemilik Rumah makan seafood Yu Gun yang telah bersedia menjadi objek penelitian ini.
9. Sahabat-sahabat saya yang tercinta saat masih berkuliah, mas Wawan Riyanto, mas Kessi Nur Wibowo, Hendi Fathurrahman, Rofiatul Azizah, mbak Pristika Widya Septa Wandiana, mbak Munawaroh, mas Muhammad Ilham Habibi, Mas Ari Wijaya, Mbak Aisyah Ninda, Bu Eli Pujastuti, Muhammad Mariko, Meryta Dewi Rahmawati, Faradilah Nurul Hikmah, Bilqis Fajrin Arrahman, Reksa Widuri.
10. Sahabat-sahabat saya yang tercinta di kampung halaman, Joshua Rizky Prayoga Timotius, Annisa Fajar Utami, Eufrasia Almela Vicky Purnama.
11. Teman-teman Amikom English Club (AEC) 2016/2017, Abinda, Doni, Mas Hawe, Dieka, Rindana, Mbak Ainun, Elsa, Waras.

12. Teman-Teman Amikom English Club (AEC) 2017/2018 Fahmi, Daus, Indah, Dalilah, Ipeh, Wahyuli, Budi, Faiq, Siti, Dyno, Ego, Yoga, Anin, Sultan.
13. Teman-teman Amikom Business Park (ABP) Incubator, Mas Akbar, Nata, Kezia, Fendy, Rafli, Andhy.
14. Seluruh keluarga, teman, saudara, kerabat dan seluruh staff di Amikom yang sudah berpartisipasi dalam membantu penyelesaian skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Alhamdulillah rabbi 'alamin, segala puji bagi Allah SWT atas curahan rahmat, anugerah, cinta, dan kasih sayang-Nya, serta sholawat beriring salam kepada Nabi Muhammad SAW sehingga penulis diberikan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Perancangan Iklan Warung Makan Seafood Yu Gun Menggunakan Teknik *Double Exposure* dan *Live Shoot*”** dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan program S1 Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari arahan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Dr. Drs. Muhammad Idris Purwanto, M.M, selaku Ketua Yayasan AMIKOM Yogyakarta.
3. Krisnawati, S.Si., M.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer sekaligus Kepala Program Studi Sistem Informasi.
4. Bernadhed, M.Kom Sebagai Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan dukungan dan arahan kepada penulis.
5. Warung Makan Seafood Yu Gun, Sebagai objek penelitian yang juga banyak membantu dalam penyusunan skripsi ini.
6. Para Penulis sumber bacaan, jurnal, dan makalah yang penulis jadikan referensi dalam penyusunan skripsi ini.

Skripsi ini ini tentunya masih sangat jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, sangat dibutuhkan adanya kritik dan saran yang membangun sebagai bahan pelajaran dan perbaikan ke depannya.

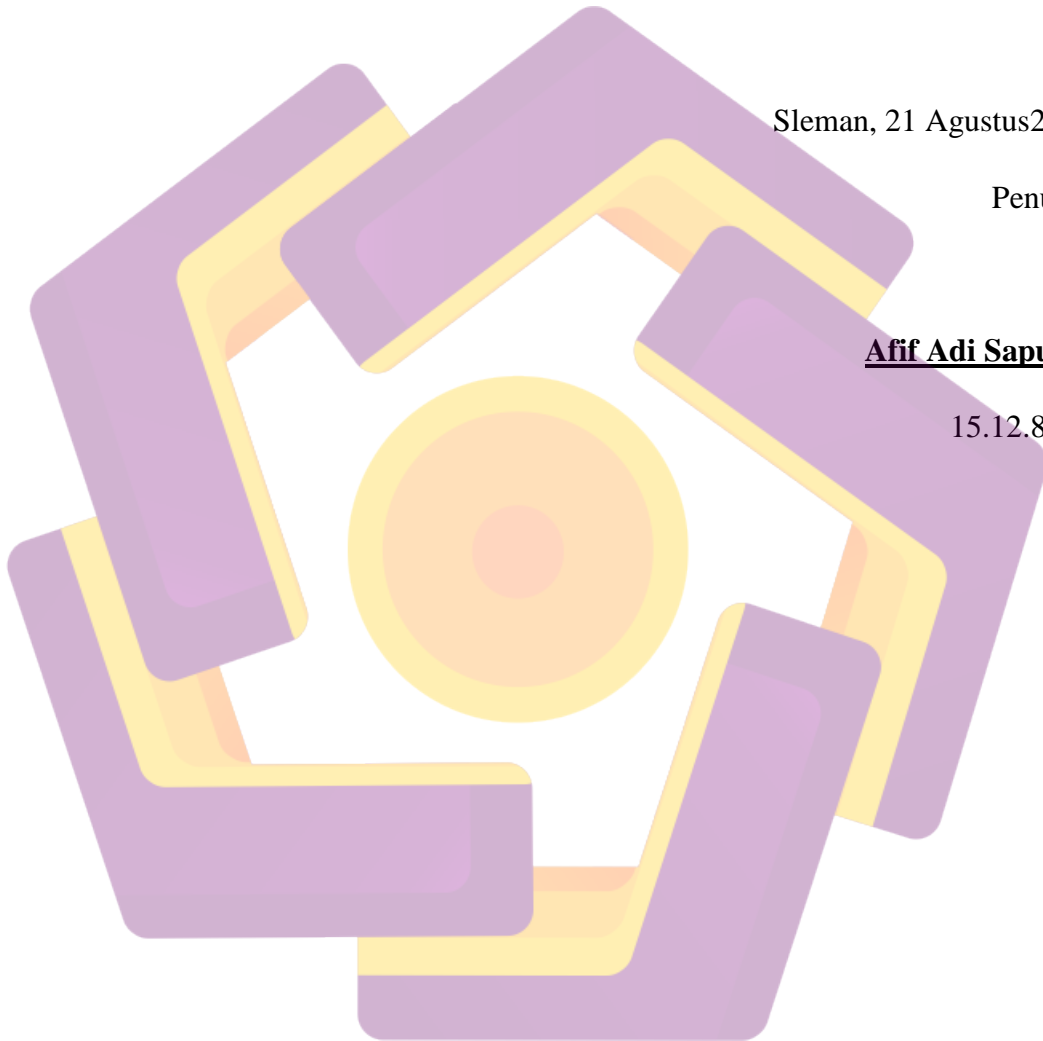
Akhir kata, penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan serta kekurangan. Semoga karya sederhana ini dapat bermanfaat ke depannya.

Sleman, 21 Agustus2020

Penulis,

Afif Adi Saputra

15.12.8519



DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	5
1.5 Metodologi Penelitian	6
1.5.1. Metode Pengumpulan Data.....	6
1.5.2. Metode Analisis	7
1.5.3. Metode Perancangan	7
1.6 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	9

2.1	Tinjauan Pustaka	9
2.2	Dasar Teori	16
2.2.1	Konsep Dasar Multimedia	16
2.2.2	Konsep Dasar Video	19
2.2.3	Konsep Dasar <i>Live Shoot</i>	20
2.2.4	Konsep Dasar <i>Double Exposure</i>	34
2.2.5	Konsep Dasar Iklan	36
2.3	Tahapan Pembuatan Video	41
2.3.1	Tahap Pra Produksi	41
2.3.2	Tahap Produksi	42
2.3.3	Tahap Pasca Produksi	42
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		44
3.1	Tinjauan Umum	44
3.1.1	Profil Warung Makan Seafood Yu Gun	44
3.1.2	Struktur Kepengurusan Rumah Makan Yu Gun	45
3.1.3	Logo	45
3.2	Pengumpulan Data	46
3.2.1	Metode Observasi	46
3.2.2	Metode Wawancara	46
3.2.3	Metode Literatur	46
3.3	Analisis Masalah	47
3.3.1	Identifikasi Masalah	47
3.3.2	Analisis Kebutuhan Pembuatan Iklan	47
3.4	Tahap Pra Produksi	50
3.4.1	Rancangan Ide Iklan	50

3.4.2 Rancangan Konsep Iklan	50
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	60
4.2 Produksi.....	60
4.2.1 Persiapan <i>Shooting</i>	60
4.2.2 <i>Shooting</i>	60
4.3 Pasca Produksi.....	62
4.3.1 Editing.....	62
4.3.2 <i>Rendering</i>	68
4.3.3 Testing (Pengujian)	69
BAB V PENUTUP.....	76
5.1 Kesimpulan.....	76
5.2 Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN.....	80

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian.....	11
Tabel 2.2 Perbandingan Penelitian (Lanjutan).....	12
Tabel 2.3 Perbandingan Penelitian (Lanjutan).....	13
Tabel 2.4 Perbandingan Penelitian (Lanjutan).....	14
Tabel 2.5 Perbandingan Penelitian (Lanjutan).....	15
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	49
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	49
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) Lanjutan	50
Tabel 3.4 Nama Adegan.....	51
Tabel 3.5 Rancangan <i>Storyboard</i>	52
Tabel 3.6 Lanjutan Rancangan <i>Storyboard</i>	53
Tabel 3.7 Lanjutan Rancangan <i>Storyboard</i>	54
Tabel 3.8 Lanjutan Rancangan <i>Storyboard</i>	55
Tabel 3.9 Lanjutan Rancangan <i>Storyboard</i>	56
Tabel 3.10 Lanjutan Rancangan <i>Storyboard</i>	57
Tabel 3.11 Lanjutan Rancangan <i>Storyboard</i>	58
Tabel 3.12 Lanjutan Rancangan <i>Storyboard</i>	59
Tabel 4.1 Tabel Pengujian <i>Storyboard</i>	69
Tabel 4.2 Tabel Pengujian <i>Storyboard</i> (Lanjutan).....	70
Tabel 4.3 Tabel Pengujian <i>Storyboard</i> (Lanjutan).....	71
Tabel 4.4 Tabel Pengujian <i>Storyboard</i> (Lanjutan).....	72
Tabel 4.5 Tabel Pengujian Kuisisioner.....	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Contoh pemasaran yang digunakan menggunakan media cetak.....	1
Gambar 1.2 Contoh pemasaran dari mulut ke mulut dengan menjadi sponsor sebuah acara.	2
Gambar 1.3 Pemasaran melalui media sosial.....	2
Gambar 2.1 Contoh penggunaan teks pada iklan Kecap Bango (2014)	17
Gambar 2.2 Contoh grafik pada iklan Indomie Geprek Aceh	17
Gambar 2.3 Contoh gambar gelombang suara.....	18
Gambar 2.4 Contoh Video	18
Gambar 2.5 Contoh animasi pada iklan Oreo 2014.....	18
Gambar 2.6 Contoh Virtual Reality	19
Gambar 2.7 Contoh penggunaan teknik live shoot dalam iklan Indomie HypeAbis Ayam Geprek (2019).....	21
Gambar 2.8 Contoh <i>Medium Shot</i>	22
Gambar 2.9 Contoh <i>Full Shot</i>	23
Gambar 2.10 Contoh <i>Long Shot</i>	23
Gambar 2.11 Contoh <i>One Shot</i>	24
Gambar 2.12 Contoh <i>Two Shot</i>	24
Gambar 2.13 Contoh <i>Group Shot</i>	25
Gambar 2.14 Contoh <i>Extream Close Up</i>	25
Gambar 2.15 Contoh <i>Big Close Up</i>	26
Gambar 2.16 Contoh <i>Close Up</i>	26
Gambar 2.17 Contoh <i>Frog Eye</i>	27
Gambar 2.18 Contoh <i>Low Angle</i>	27
Gambar 2.19 Contoh <i>Eye Level</i>	28
Gambar 2.20 Contoh <i>High Angle</i>	28
Gambar 2.21 <i>Bird eye</i>	29
Gambar 2.22 Contoh <i>Slanted</i>	29
Gambar 2.23 <i>Over shoulder</i>	30
Gambar 2.24 contoh kamera <i>consumer</i>	31
Gambar 2.25 contoh kamera <i>prosumer</i>	32

Gambar 2.26 Contoh gambar kamera <i>mirrorless</i>	33
Gambar 2.27. Contoh gambar kamera DSLR	34
Gambar 2.28 Contoh penggunaan <i>double Exposure</i> pada <i>videoclip</i> Taylor Swift – Style 2015	35
Gambar 2.29 Contoh penggunaan <i>double Exposure</i> pada Iklan BRI edisi <i>Asian Games 2018</i>	36
Gambar 2.30 Contoh penggunaan <i>double Exposure</i> pada Iklan Adem Sari 2014	36
Gambar 3.1 Struktur Kepengurusan.....	45
Gambar 3.2 Logo Warung Makan Seafood Yu Gun.....	45
Gambar 4.1 contoh pengambilan video hari pertama	61
Gambar 4.2 contoh pengambilan video hari kedua.....	61
Gambar 4.3 Edit suara Adobe Audition CC 2017.....	62
Gambar 4.4 Edit suara Adobe Audition CC 2017.....	63
Gambar 4.5 Edit suara Adobe Audition CC 2017.....	63
Gambar 4.6 Edit suara Adobe Audition CC 2017.....	64
Gambar 4.7 Edit suara Adobe Audition CC 2017.....	64
Gambar 4.8 Edit suara Adobe Audition CC 2017.....	65
Gambar 4.9 Edit suara Adobe Audition CC 2017.....	65
Gambar 4.10 Edit video Adobe Premiere CC 2017.....	66
Gambar 4.11 Edit video Adobe Premiere CC 2017.....	66
Gambar 4.12 edit video Adobe Premiere CC 2017.....	67
Gambar 4.13 Edit video Adobe Premiere CC 2017.....	67
Gambar 4.14 rendering video Adobe Premiere CC 2017	68
Gambar 4.15 rendering video Adobe Premiere CC 2017	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Bukti Wawancara.....	80
Lampiran 2 Lampiran Surat Bukti Tayang	81
Lampiran 3 Lampiran Surat Bukti Melakukan Kuisisioner.....	82



INTISARI

Rumah makan seafood Yu Gun yang sudah berdiri sejak 2004 dan ingin mencoba menyiarkan iklan pada media televisi. Selama 16 tahun berdiri, mereka belum pernah memasang iklan di televisi dan hanya menggunakan relasi dari mulut ke mulut, media cetak, dan media sosial. Untuk memasang iklan di televisi maka diperlukan sebuah video, misalnya di RBTv yang memiliki standar penayangan, video minimal harus HD dengan resolusi minimal 720p 25 dan durasi minimal 30 detik. Dengan peningkatan biaya produksi dan biaya pemasangan iklan, maka diperlukan teknik untuk membuat video yang real dan singkat.

Penggunaan teknik *live shot* dapat menampilkan menu yang dihidangkan oleh rumah makan seafood Yu Gun. Penggunaan teknik *double exposure* pada video iklan mengurangi anggaran pemasangan iklan karena dapat menggabungkan dua video menjadi satu frame. Penggabungan dua teknik tersebut dapat memberikan visual yang *real* dan dapat mengurangi durasi video sehingga mengurangi pula biaya pemasangan video iklan.

Hasil penelitian ini berupa video dan telah di uji coba oleh pihak rumah makan seafood Yu Gun agar sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu juga telah dilakukan uji kelayakan siar oleh RBTv sesuai dengan standar penyiaran yang berlaku. Hasilnya, video iklan ini berhasil disiarkan secara lokal di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta dan sekitarnya melalui RBTv pada tanggal 11 Juli 2020.

Kata kunci: iklan, *double exposure*, dan *live shot*

ABSTRACT

Yu Gun seafood restaurant that has been established since 2004 and wants to try broadcasting advertisements on television media. During their 16 years of existence, they had never advertised on television and only from mouth to mouth, print media, and social media. To advertise on television, a video is needed, for example on RBTV which has viewing standards, the video must be HD at least with a minimum resolution of 720p 25 and a minimum duration of 30 seconds. With the increase in production costs and advertising costs, techniques are needed to make videos that are real and short.

The use of the live shot technique can display the menu served by Yu Gun seafood restaurant. The use of double exposure techniques in video advertisements reduces advertising budget because it can combine two videos into one frame. The combination of these two techniques can provide real visuals and can reduce the duration of the video, thereby reducing the cost of advertising video ads.

The results of this study are in the form of videos and have been tested by the Yu Gun seafood restaurant to make it fit what is expected. Apart from that, RBTV has also conducted a feasibility test in accordance with the applicable broadcasting standards. As a result, this advertising video was successfully broadcast locally in the Special Region of Yogyakarta and its surroundings via RBTV on July 11, 2020.

Keywords: advertisement, double exposure, and live shot