

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN KITSU LIGHT PROJECT
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI SOSIAL MEDIA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

BAGUS PRIYA UTAMA

17.11.0924

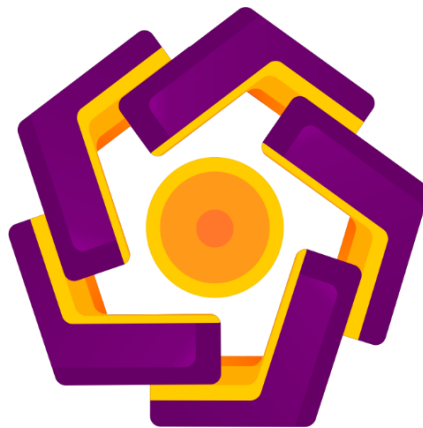
Kepada

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN KITSU LIGHT PROJECT
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI SOSIAL MEDIA**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

BAGUS PRIYA UTAMA

17.11.0924

Kepada

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO IKLAN KITSU LIGHT PROJECT SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DI SOSIAL MEDIA**

yang disusun dan diajukan oleh

Bagus Priya Utama

17.11.0924

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 – Juli - 2024

Dosen Pembimbing,



Alfie Nur Rahmi, M.Kom

NIK. 190302240

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN VIDEO IKLAN KITSU LIGHT PROJECT SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DI SOSIAL MEDIA

yang disusun dan diajukan oleh

Bagus Priya Utama

17.11.0924

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30-Juli-2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom
NIK. 190302276

Rifda Faticha Alfa Aziza, M.Kom
NIK. 190302392

Alfie Nur Rahmi, M.Kom
NIK. 190302240

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30-Juli-2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Bagus Priya Utama
NIM : 17.11.0924

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN VIDEO IKLAN KITSU LIGHT PROJECT SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI SOSIAL MEDIA

Dosen Pembimbing : Alfie Nur Rahmi, 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, 30-Juli-2024

Yang Menyatakan,



Bagus Priya Utama

HALAMAN PERSEMBAHAN

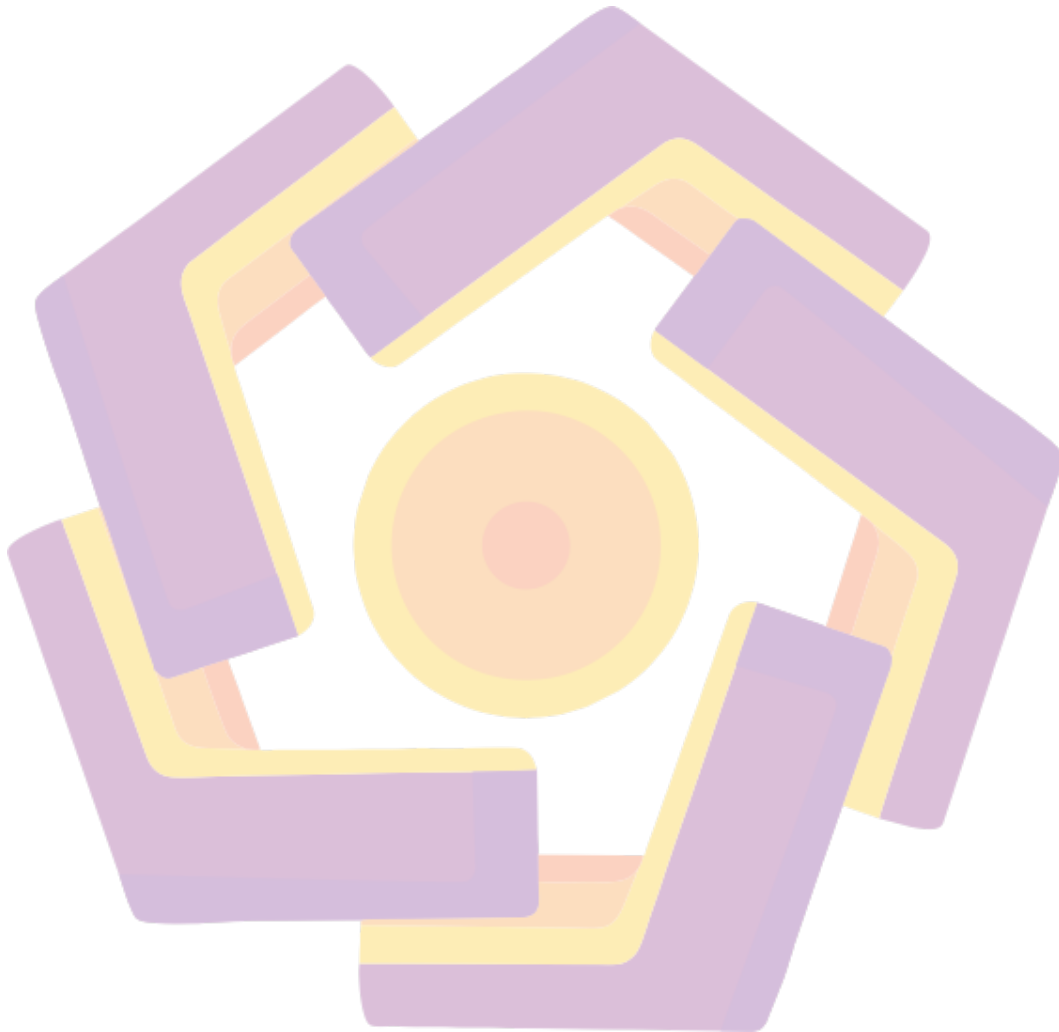
Puji syukur kita panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan karunia-Nya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Dengan ini saya persembahkan skripsi ini untuk semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung, yaitu kepada :

1. Kepada Kedua Orang Tua Bapak Budi Sulistianto terutama Alm.Ibu Tercinta Ani Harsiwi yang terus memberikan semangat serta doa hingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir/skripsi.
2. Dosen pembimbing Alfie Nur Rahmi, M.Kom, yang terhormat senantiasa membimbing saya dari awal hingga akhir skripsi ini terselesaikan.
3. Dosen-dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu serta bimbingan kepada saya selama perkuliahan.
4. Terima kasih kepada Team KITSU LIGHT PROJECT
5. Teman-teman yang sudah mensupoort baik materi / non materi
6. Untuk Keluarga bapak & ibu Semuany

MOTTO

“Kau gagal tetapi masih mampu bangkit kembali, karena itu menurutku arti dari kuat yang sebenarnya.”

- Bapak



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas berkah dan karunia-Nya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Dengan ini saya persembahkan skripsi ini untuk semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung, yaitu kepada :

1. Kepada Kedua Orang Tua Bapak Budi Sulistianto terutama Alm.Ibu Tercinta Ani Harsiwi yang terus memberikan semangat serta doa hingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir/skripsi.
2. Dosen pembimbing Alfie Nur Rahmi, M.Kom, yang terhormat senantiasa membimbing saya dari awal hingga akhir skripsi ini terselesaikan.
3. Dosen-dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu serta bimbingan kepada saya selama perkuliahan.
4. Terima kasih kepada Team KITSU LIGHT PROJECT
5. Teman-teman yang sudah mensupport baik materi / non materi
6. Untuk Keluarga bapak & ibu Semuanya

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang mana telah memberikan kesehatan dan karunia-Nya kepada penulis serta kekuatan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul “**PERANCANGAN VIDEO IKLAN KITSU LIGHT PROJECT SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI SOSIAL MEDIA**”. Penyelesaian tulisan ini terlepas bantuan dari berbagai pihak yang terkait secara langsung maupun tidak langsung, terutama dan teristimewa dipersembahkan kepada kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan rasa sayang, didikan, serta doa yang selalu di panjatkan pada Tuhan Yang Maha Esa kepada penulis.

Skripsi ini dapat terselesaikan dengan bantuan berbagai pihak, maka dari itu penulis menyatakan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. 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. Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom selaku ketua Program Studi Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Alfie Nur Rahmi, M.Kom selaku pembimbing yang senantiasa memberikan masukan serta nasihat dalam penulisan skripsi ini.
5. Bapak Agit Amrullah. M.Kom, selaku Dosen Wali Universitas AMIKOM Yogyakarta

Penulis menyadari masih ada kekurangan dan kelemahan dalam pembuatan skripsi ini. Maka penulis mengharapkan adanya kritik dan saran dari segala pihak agar menambah kesempurnaan dalam skripsi ini.

Yogyakarta, 9-Juli-2024

Penulis

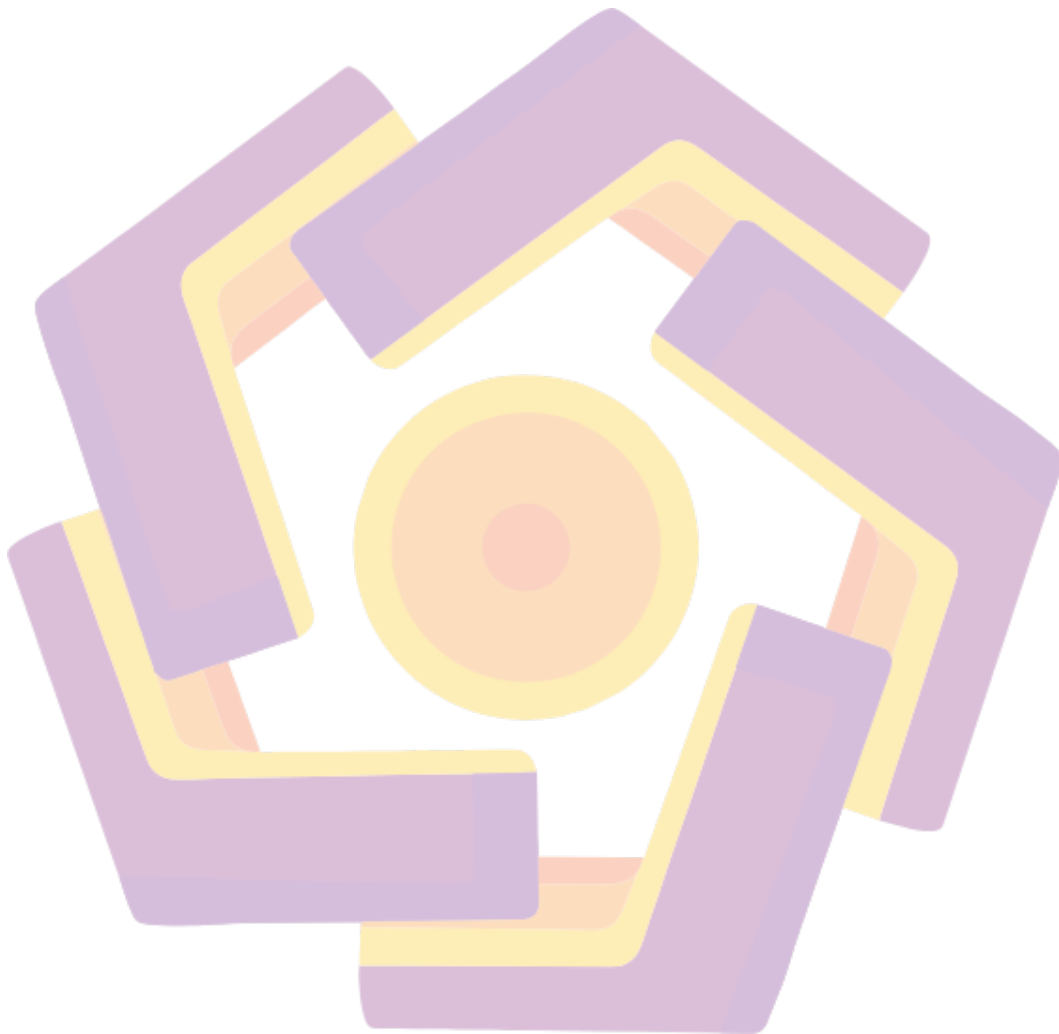
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	2
HALAMAN PERSETUJUAN.....	3
HALAMAN PENGESAHAN.....	4
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	5
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	6
KATA PENGANTAR.....	7
MOTTO	8
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	9
KATA PENGANTAR.....	10
DAFTAR ISI.....	11
INTISARI	17
ABSTRACT	18
BAB I PENDAHULUAN.....	19
1.1 Latar Belakang	19
1.2 Rumusan Masalah	20
1.3 Batasan Masalah.....	20
1.4 Tujuan Penelitian	20
1.5 Manfaat Penelitian	21
1.6 Metode Pengumpulan Data	21
1.7 Metode Perancangan	22
1.8 Sistematika Penulisan.....	22
BAB II LANDASAN TEORI.....	23
2.1 Tinjauan Pustaka	23
2.2 Landasan Teori.....	24
2.2.1 Pengertian Multimedia	24
1. Multimedia Interaktif	24
2. Multimedia Hiperaktif.....	24

3. Multimedia Linier	24
2.2.2 Element Multimedia.....	25
1. Teks	25
2. Gambar	25
3. Audio	26
a. WAVE	26
b. MIDI (Musical Instrument Digital Interface)	26
4. Video.....	26
5. Animasi	26
2.2.3 Pengertian Iklan	27
2.2.4 Jenis-Jenis Iklan	27
a. Iklan Standar	27
b. Iklan Layanan Masyarakat	27
2.2.5 Teknik Live Shoot / Shooting	28
2.2.6 Adobe Premiere CC 2021	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	30
3.1 Pengambilan Data	30
3.1.1 Alur Penelitian	30
3.1.2 Metode Observasi	31
3.1.3 Metode Wawancara.....	31
3.2 Objek Penelitian	32
3.2.1 Profil.....	32
3.2.2 Lokasi.....	32
3.2.3 Logo Kitsu Light Project.....	32
3.3 Analisis Masalah	33
3.3.1 Permasalahan	33
3.3.2 Solusi yang dapat di terapkan.....	33
3.3.3 Solusi yang di pilih.....	33
3.4 Analisis Kebutuhan	34
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional 1. Video Liveshoot akan memiliki	34
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	34

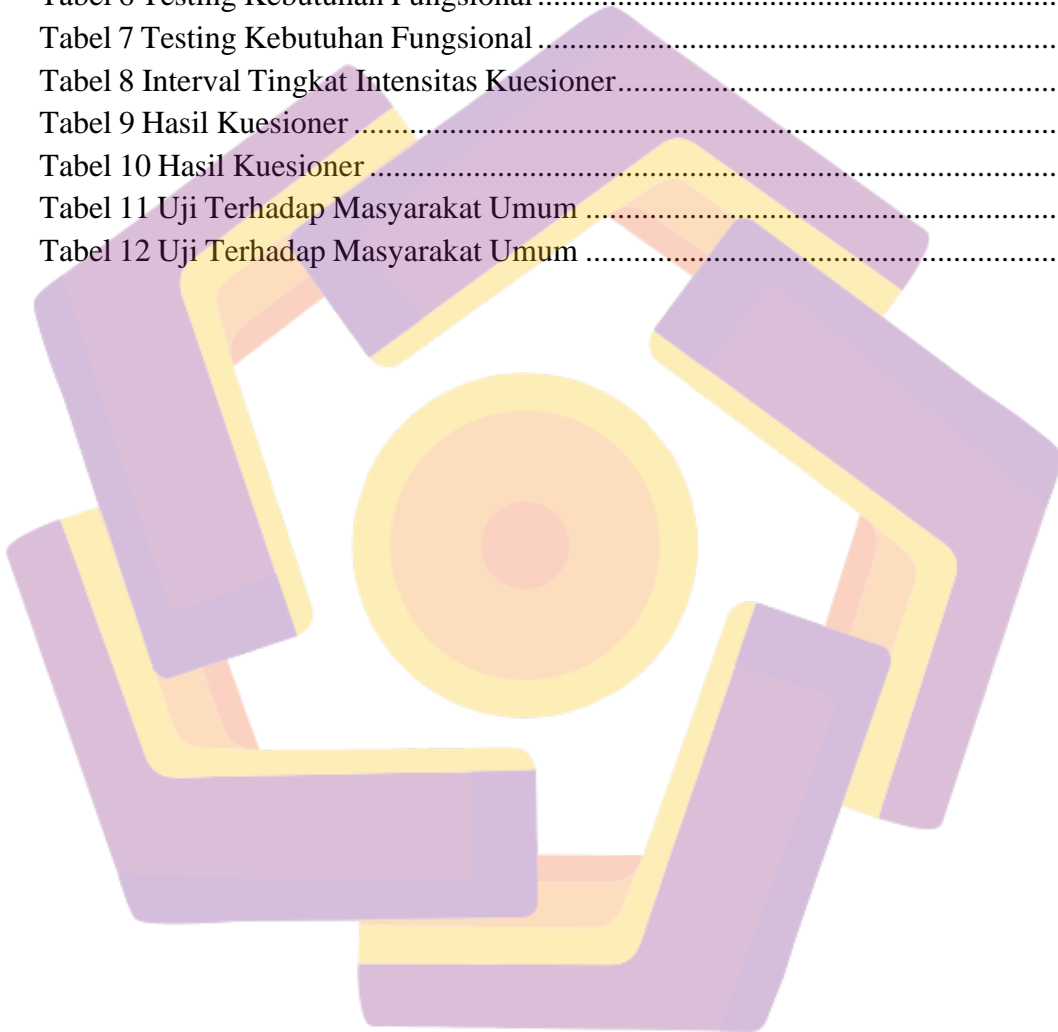
3.4.3 Analisis kebutuhan perangkat keras (Hardware)	34
3.4.4 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	36
3.5 Tahapan Pra-Produksi	36
3.5.1 Ide Cerita.....	36
3.5.2 Konsep	36
3.5.3 Naskah.....	37
3.5.4 Storyboard.....	41
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Produksi	48
4.1.1 Proses Produksi	49
4.1.2 Pengambilan Video (Shooting).....	49
4.2 Capture	52
4.3 Pasca Produksi	52
4.4 Editing.....	52
4.4.1 Pembutan Lembar Kerja Baru.....	53
4.4.2 Importing File	54
4.4.3 Editing Adobe Premiere.....	55
4.4.4 Speed Duration.....	55
4.5 Color Corection.....	56
4.6 Color Grading.....	58
4.7 Compositing	58
4.8 Rendering dan Finishing	59
4.9 Testing.....	61
4.10 Aplha Testing	61
4.11 Implementasi.....	62
4.12 Target User.....	63
4.13 Hasil Instagram	63
4.14 Evaluasi.....	63
4.15 Evaluasi Eksternal.....	64
4.16 Hasil Kuesioner Terhadap Masyarakat Umum.....	67
BAB V PENUTUP.....	73

5.1 Kesimpulan	73
5.2 Saran.....	73



Daftar Tabel

Tabel 1 Kebutuhan perangkat keras	35
Tabel 2 Kebutuhan Perangkat Lunak	36
Tabel 3 Rancangan Naskah	37
Tabel 4 Story Board.....	41
Tabel 5 Alpha Testing	61
Tabel 6 Testing Kebutuhan Fungsional	62
Tabel 7 Testing Kebutuhan Fungsional	62
Tabel 8 Interval Tingkat Intensitas Kuesioner.....	67
Tabel 9 Hasil Kuesioner	68
Tabel 10 Hasil Kuesioner	68
Tabel 11 Uji Terhadap Masyarakat Umum	69
Tabel 12 Uji Terhadap Masyarakat Umum	70



Daftar Gambar

Gambar 3. 1 Flowchart Alur Penelitian.....	30
Gambar 3. 2 Logo Kitsu Light Project.....	32
Gambar 3. 3 Alur Proses Produksi.....	48
Gambar 3. 4 Pengambilan Video Medium Shoot.....	49
Gambar 3. 5 Pengambilan Video Medium Close Up.....	50
Gambar 3. 6 Pengambilan Long Shoot.....	50
Gambar 3. 7 Pengambilan Close Up.....	51
Gambar 3. 8 Pengambilan Big Close Up.....	51
Gambar 3. 9 Capture.....	52
Gambar 3. 10 Gambar Pembuatan Lembar kerja baru Pada Adobe Premiere.....	53
Gambar 3. 11 Gambar Pembuatan Lembar Kerja baru pada Adobe Premiere Pro	53
Gambar 3. 12 Gambar Importing File.....	54
Gambar 3. 13 Gambar File.....	54
Gambar 3. 14 Layout Editing.....	55
Gambar 3. 15 Speed & Duration.....	56
Gambar 3. 16 Speed & Duration.....	56
Gambar 3. 17 Color Correction.....	57
Gambar 3. 18 Tools yang di gunakan Brightness , Hue Saturation , Curve.....	58
Gambar 3. 19 Setting Format H.240.....	59
Gambar 3. 20 Setting High Quality Preset 720HD.....	60
Gambar 3. 21 Render.....	60
Gambar 3. 22 Postingan Instagram.....	62
Gambar 3. 23 Tabel Kuesioner.....	65
Gambar 3. 24 Tabel Kuesioner.....	66

INTISARI

Perkembangan dunia teknologi informasi yang sangat pesat kini menuntut perusahaan untuk lebih kreatif dalam berbisnis, terutama dalam hal strategi pemasaran. Video promosi merupakan alat komunikasi yang efektif dalam pemasaran modern, yang memanfaatkan elemen audiovisual untuk menyampaikan pesan dan menarik perhatian audiens. Penelitian ini bertujuan untuk mendalami konsep, karakteristik, dan peran video promosi dalam strategi pemasaran di era digital.

Oleh karena itu dalam skripsi ini, peneliti mencoba membuat iklan Kitsu Light Project sebagai media promosi di media social dengan Teknik Live Shoot. Tujuan dibuat iklan ini adalah memberikan informasi an sebagai media promosi untuk menarik calon-calon pelanggan di Kitsu Light Project.

Dari hasil iklan video , Peneliti berharap dapat membantu UMKM Kitsu Light Project dalam periklanan dan tempat tersebut juga apat dikenal lebih luas oleh masyarakat. Video promosi ini akan ditayangkan di media social karena dengan media social akan semakin memudahkan untuk melakukan pemasaran yang lebih luas pada era digital saat ini.

Kata kunci: Video , Promosi , Media Sosial , Live Shoot , UMKM

ABSTRACT

The very rapid development of the world of information technology now requires companies to be more creative in business, especially in terms of marketing strategies. Promotional videos are an effective communication tool in modern marketing, which utilize audiovisual elements to convey messages and attract audience attention. This research aims to explore the concepts, characteristics and role of promotional videos in marketing strategies in the digital era.

Therefore, in this thesis, researchers try to create Kitsu Light Project advertisements as promotional media on social media using Live Shoot. The purpose of this advertisement is to provide information as a promotional medium to attract potential customers to the Kitsu Light Project.

From the results of the video advertisement, researchers hope that it can help the Kitsu Light Project MSMEs in advertising and that the place can also be more widely known by the public. This promotional video will be broadcast on social media because social media will make it easier to carry out wider marketing in the current digital era.

Keywords: Video, Promotion, Social Media, Live Shoot, UMKM