

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN SOTO TAN PROYEK  
UNTUK SOSIAL MEDIA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Rilo Leksono**

**16.12.9042**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN SOTO TAN PROYEK  
UNTUK SOSIAL MEDIA**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Rilo Leksono**

**16.12.9042**

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

**2022**

i

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN VIDEO IKLAN SOTO TAN PROYEK UNTUK SOSIAL MEDIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rilo Leksono**

**16.12.9042**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 5 April 2021

**Dosen Pembimbing,**

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

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN VIDEO IKLAN SOTO TAN PROYEK**  
**UNTUK SOSIAL MEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rilo Leksono**

**16.12.9042**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 April 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ali Mustopa, M.Kom**  
**NIK. 190302192**

**Rifda Faticha Aziza, S.Kom., M.Kom**  
**NIK. 190302392**

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 15 Maret 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

## 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta. 15 Maret 2022



Rilo Leksono

16.12.9042

## **MOTTO**

Perjuangan tidak pernah mengkhianati hasil



## PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pembuatan Video Iklan Soto Tan Proyek untuk Media Sosial.

Dengan hormat, skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Terimakasih kepada orang tua tercinta yang telah membimbing, mendoakan, mendukung dan selalu memberikan yang terbaik.
2. Dosen Pembimbing Bayu Setiaji, S.Kom, M,Kom telah membimbing dengan sabar dengan ketulusan hati mulai dari awal hingga selesainya skripsi ini.
3. Kepada Anissa Yola Nurul Aprilian, Terimakasih telah menemani dan mendampingi, memberikan semangat sehingga skripsi ini bisa selesai.
4. Terimakasih untuk pemilik warung Soto Tan Proyek yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di Soto Tan Proyek.
5. Terimakasih kepada teman-teman saya yang sudah memotivasi saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
6. Dan kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan dan pembuatan skripsi, penulis mengucapkan terima kasih.

Penulis,

Rilo Leksono

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa shalawat serta salam penulis panjatkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi suri tauladan.

Penulisan skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu penulisan skripsi ini merupakan bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang Strata-1 dan memperoleh gelar Sarjana.

Penyusunan skripsi ini dapat selesai dengan lancar karena tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bayu Setiaji, S.Kom, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan serta memberikan saran.
4. Orang tua yang selalu mendoakan, membimbing dan memberikan dukungan bagi saya.
5. Bapak ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membagikan ilmunya selama saya mengikuti perkuliahan.
6. Kepada Pemilik Soto Tan Proyek yang sudah bersedia memberikan izin untuk saya melakukan penelitian



7. Teman-teman semua yang sudah memberi motivasi dan dukungan kepada saya agar cepat menyelesaikan skripsi ini.
8. Dan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penyusunan skripsi.

Dalam pembuatan skripsi penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis juga berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang menggunakannya.

Yogyakarta, 1 April 2021

Rilo Leksono

## DAFTAR ISI

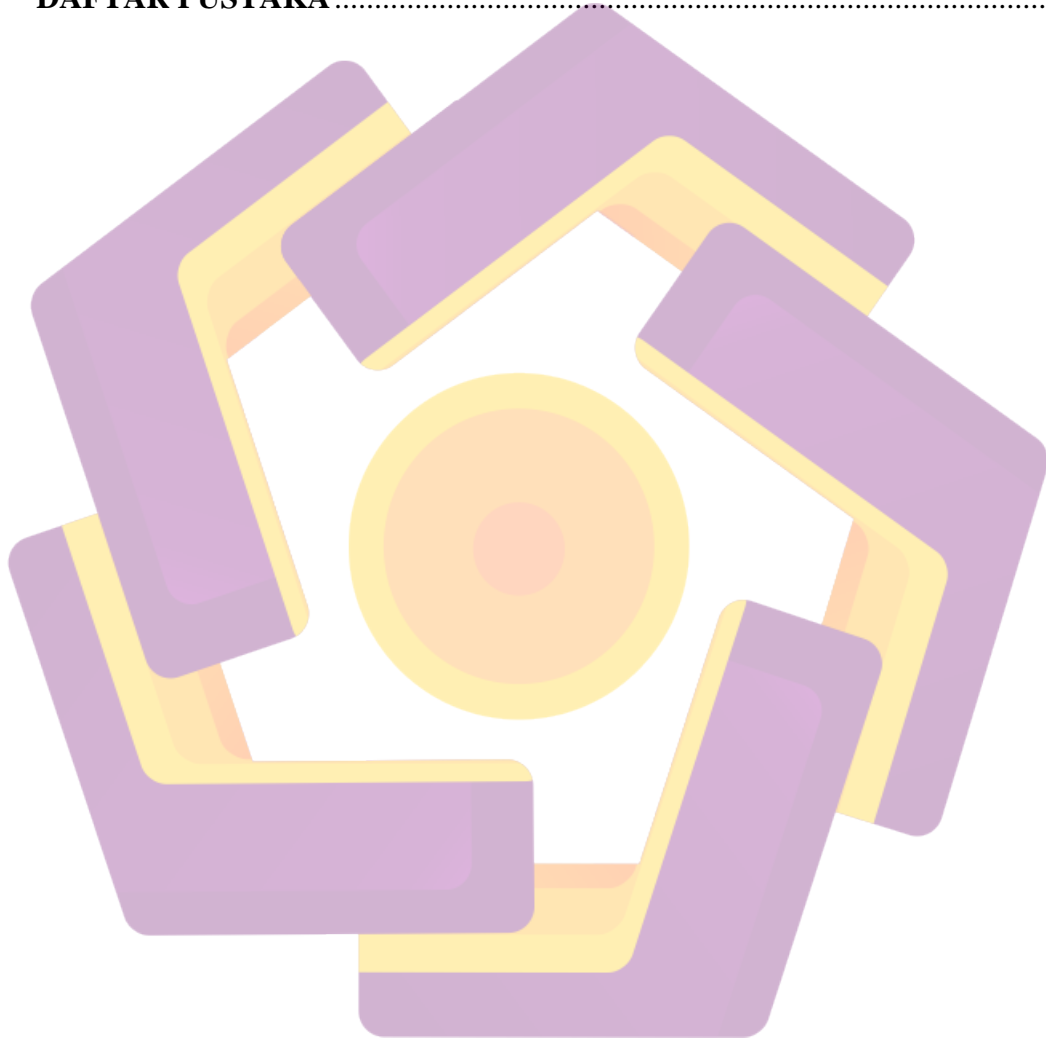
<b>PEMBUATAN VIDEO IKLAN SOTO TAN PROYEK</b> .....	2
<b>UNTUK SOSIAL MEDIA</b> .....	2
<b>PEMBUATAN VIDEO IKLAN SOTO TAN PROYEK</b> .....	i
<b>UNTUK SOSIAL MEDIA</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xv
<b>INTISARI</b> .....	xviii
<b>ABSTRACT</b> .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	3
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	3
<b>1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian</b> .....	3
<b>1.5 Manfaat Penelitian</b> .....	3
<b>1.6 Metode Penelitian</b> .....	4

1.6.1	Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2	Metode Pengembangan.....	5
1.7	Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II Landasan Teori .....</b>		<b>7</b>
2.1	Kajian Pustaka .....	7
2.2	Konsep Dasar Multimedia.....	9
2.2.1	Jenis Multimedia .....	10
2.2.2	Elemen Multimedia.....	10
2.2.3	Manfaat Multimedia .....	11
2.3	Konsep Dasar Video.....	12
2.3.1	Frame Rate .....	12
2.3.2	Frame Size.....	13
2.3.3	Standar Video.....	13
2.3.4	Format File Video .....	15
2.4	Live Shoot.....	17
2.5	Pengambilan Gambar ( <i>Shot</i> ).....	17
2.5.1	Ukuran Gambar.....	18
2.5.2	Sudut Pengambilan Gambar ( <i>Camera Angle</i> ) .....	23
2.6	Motion Graphic.....	26
2.7	Instagram .....	27
2.8	Youtube .....	27
2.9	Analisis SWOT .....	28
2.9.1	Kekuatan ( <i>Strengths</i> ) .....	28
2.9.2	Kelemahan ( <i>Weakness</i> ).....	29

2.9.3	Peluang ( <i>Opportunities</i> ).....	29
2.9.4	Ancaman ( <i>Threats</i> ).....	29
2.10	Analisis Kebutuhan .....	31
2.11	Teori Evaluasi Skala Likert.....	32
2.11.1	Rumus Presentase Skala Likert.....	33
2.12	Tahapan Produksi .....	34
2.12.1	<i>Preproduction</i> (Pra Produksi) .....	34
2.12.2	<i>Production</i> (Produksi) .....	35
2.12.3	<i>Postproduction</i> (Pasca Produksi).....	36
ANALISIS PERANCANGAN.....		37
3.1	Tinjauan Umum .....	37
3.1.1	Profile Soto Tan Proyek .....	37
3.1.2	Visi dan Misi Soto Tan Proyek .....	37
3.2	Pengumpulan Data.....	38
3.2.1	Metode Observasi.....	38
3.2.2	Metode Wawancara .....	38
3.3	Analisis Masalah.....	39
3.3.1	Analisis SWOT .....	39
3.3.2	Kelemahan Media Lama .....	41
3.3.3	Solusi .....	41
3.4	Analisis Kebutuhan .....	41
3.4.1	Kebutuhan Fungsional .....	41
3.4.2	Kebutuhan Non-fungsional .....	42
3.5	Tahapan Pra Produksi.....	45

3.5.1	<b>Rancangan Konsep Video</b> .....	45
3.5.2	<b>Rancangan Naskah Video</b> .....	45
3.5.3	<b>Storyboard</b> .....	46
<b>BAB IV</b>	.....	51
<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b>	.....	51
4.1	<b>Pembahasan</b> .....	51
4.2	<b>Produksi</b> .....	52
4.2.1	<b>Perangkat Keras Produksi</b> .....	52
4.2.2	<b>Jadwal Produksi</b> .....	54
4.2.3	<b>Pengambilan Gambar</b> .....	55
4.2.4	<b>Hasil Pengambilan Gambar</b> .....	57
4.2.5	<b>Pembuatan Logo</b> .....	58
4.2.6	<b>Sound Recording</b> .....	59
4.3	<b>Pasca Produksi</b> .....	60
4.3.1	<b>Compositing</b> .....	61
4.3.2	<b>Editing</b> .....	63
4.3.3	<b>Rendering</b> .....	66
4.4	<b>Evaluasi</b> .....	67
4.4.1	<b>Kebutuhan Fungsional</b> .....	67
4.4.2	<b>Kuesioner Faktor Informasi</b> .....	68
4.5	<b>Implementasi</b> .....	76
4.5.1	<b>Mengunggah Media Sosial Instagram</b> .....	76
4.5.2	<b>Instagram Ads</b> .....	77
4.5.3	<b>Penyerahan</b> .....	79

<b>BAB V</b> .....	81
<b>PENUTUP</b> .....	81
<b>5.1 Kesimpulan</b> .....	81
<b>5.2 Saran</b> .....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	82



## DAFTAR TABEL

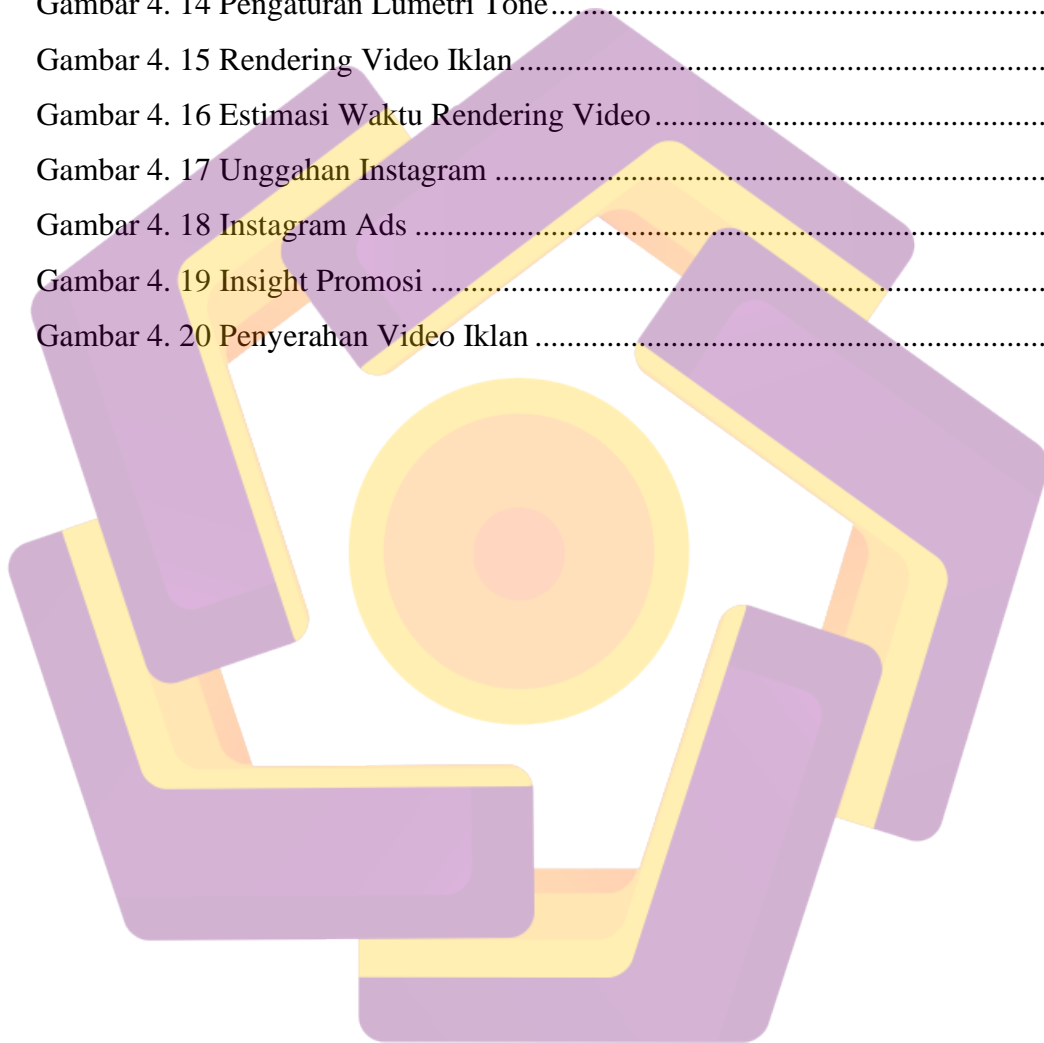
Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian.....	8
Tabel 2. 2 Tabel Matriks Strategi SWOT .....	31
Tabel 2. 3 Tabel Pembobotan Skor .....	33
Tabel 2. 4 Kategori Skor Jawaban .....	34
Tabel 3. 1 Kualitatif Matriks SWOT.....	40
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	42
Tabel 3. 3 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	43
Tabel 3. 4 Kebutuhan Perangkat Keras.....	44
Tabel 3. 5 Rancangan Naskah.....	46
Tabel 3. 6 <i>Storyboard</i> .....	47
Tabel 4. 1 Perangkat Produksi .....	52
Tabel 4. 2 Pengambilan Gambar .....	55
Tabel 4. 3 Kebutuhan Fungsional .....	67
Tabel 4. 4 Kuesioner Aspek Multimedia .....	69
Tabel 4. 5 Kuesioner Aspek Informasi .....	73

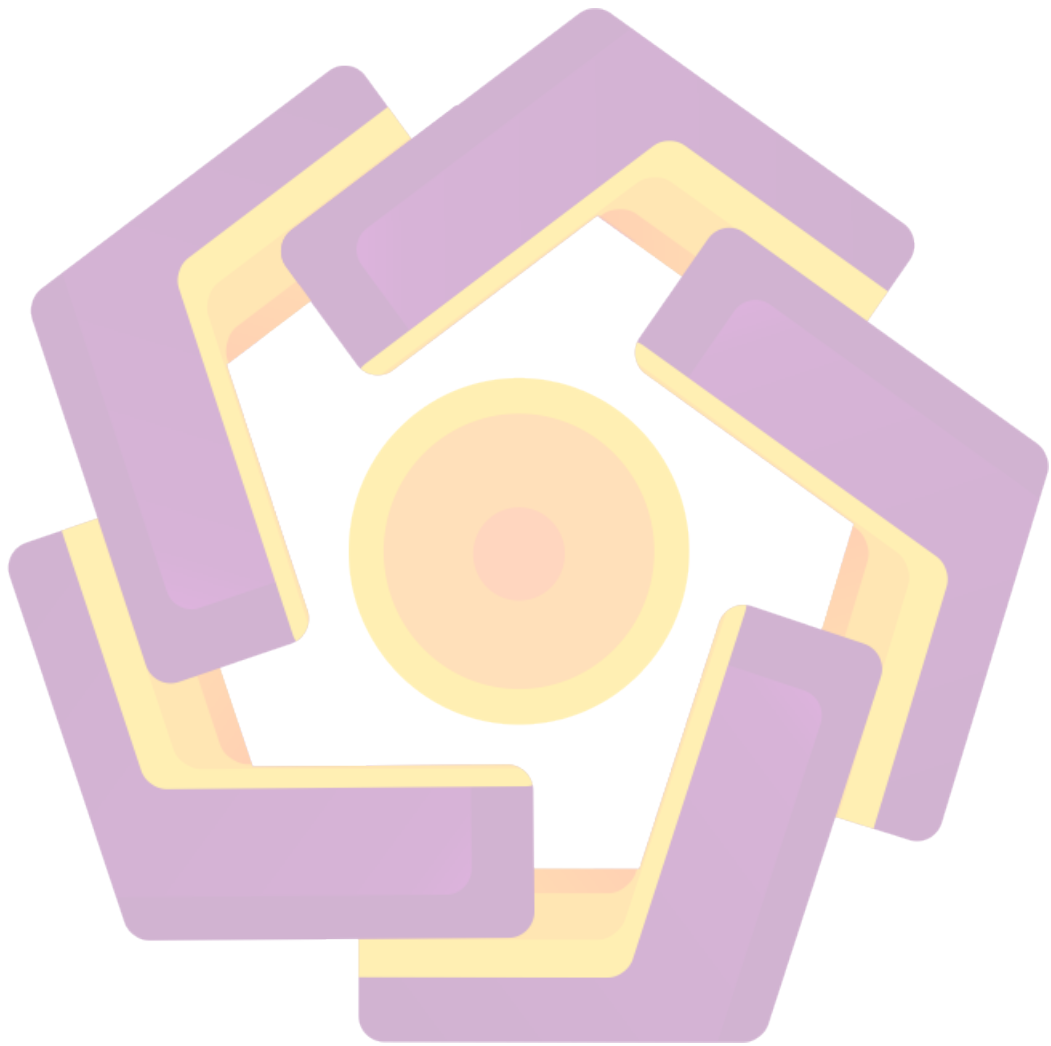
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Close-Up</i> .....	18
Gambar 2. 2 <i>Medium Close-up</i> .....	18
Gambar 2. 3 <i>Big Close-up</i> .....	19
Gambar 2. 4 <i>Extreem Close-up</i> .....	19
Gambar 2. 5 <i>Kneel Shot</i> .....	20
Gambar 2. 6 <i>Full Shot</i> .....	20
Gambar 2. 7 <i>Long Shot</i> .....	21
Gambar 2. 8 <i>Extreem Long Shot</i> .....	21
Gambar 2. 9 <i>One Shot</i> .....	22
Gambar 2. 10 <i>Two Shot</i> .....	22
Gambar 2. 11 <i>Three Shot</i> .....	23
Gambar 2. 12 <i>Group Shot</i> .....	23
Gambar 2. 13 <i>Bird Eye</i> .....	24
Gambar 2. 14 <i>High Angle</i> .....	24
Gambar 2. 15 <i>Low Angle</i> .....	25
Gambar 2. 16 <i>Eye Level</i> .....	25
Gambar 2. 17 <i>Frog Level</i> .....	26
Gambar 2. 18 <i>Konsep Produksi Media</i> .....	34
Gambar 4. 1 <i>Bagan Produksi</i> .....	51
Gambar 4. 2 <i>Hasil Shooting</i> .....	57
Gambar 4. 3 <i>Aplikasi CorelDRAW 2017</i> .....	58
Gambar 4. 4 <i>Logo</i> .....	58
Gambar 4. 5 <i>Hasil Penyimpanan Logo</i> .....	59
Gambar 4. 6 <i>Aplikasi Audacity</i> .....	59
Gambar 4. 7 <i>Proses Recording</i> .....	60
Gambar 4. 8 <i>Adobe After Effect CC 2017</i> .....	61



Gambar 4. 9 Timeline Adobe After Effect.....	62
Gambar 4. 10 Keyframe Adobe After Effect .....	62
Gambar 4. 11 Rendering Logo.....	63
Gambar 4. 12 Adobe Premiere Pro CC 2017 .....	64
Gambar 4. 13 Timeline Adobe Premiere Pro CC 2017 .....	65
Gambar 4. 14 Pengaturan Lumetri Tone.....	65
Gambar 4. 15 Rendering Video Iklan .....	66
Gambar 4. 16 Estimasi Waktu Rendering Video .....	67
Gambar 4. 17 Unggahan Instagram .....	77
Gambar 4. 18 Instagram Ads .....	78
Gambar 4. 19 Insight Promosi .....	78
Gambar 4. 20 Penyerahan Video Iklan .....	80





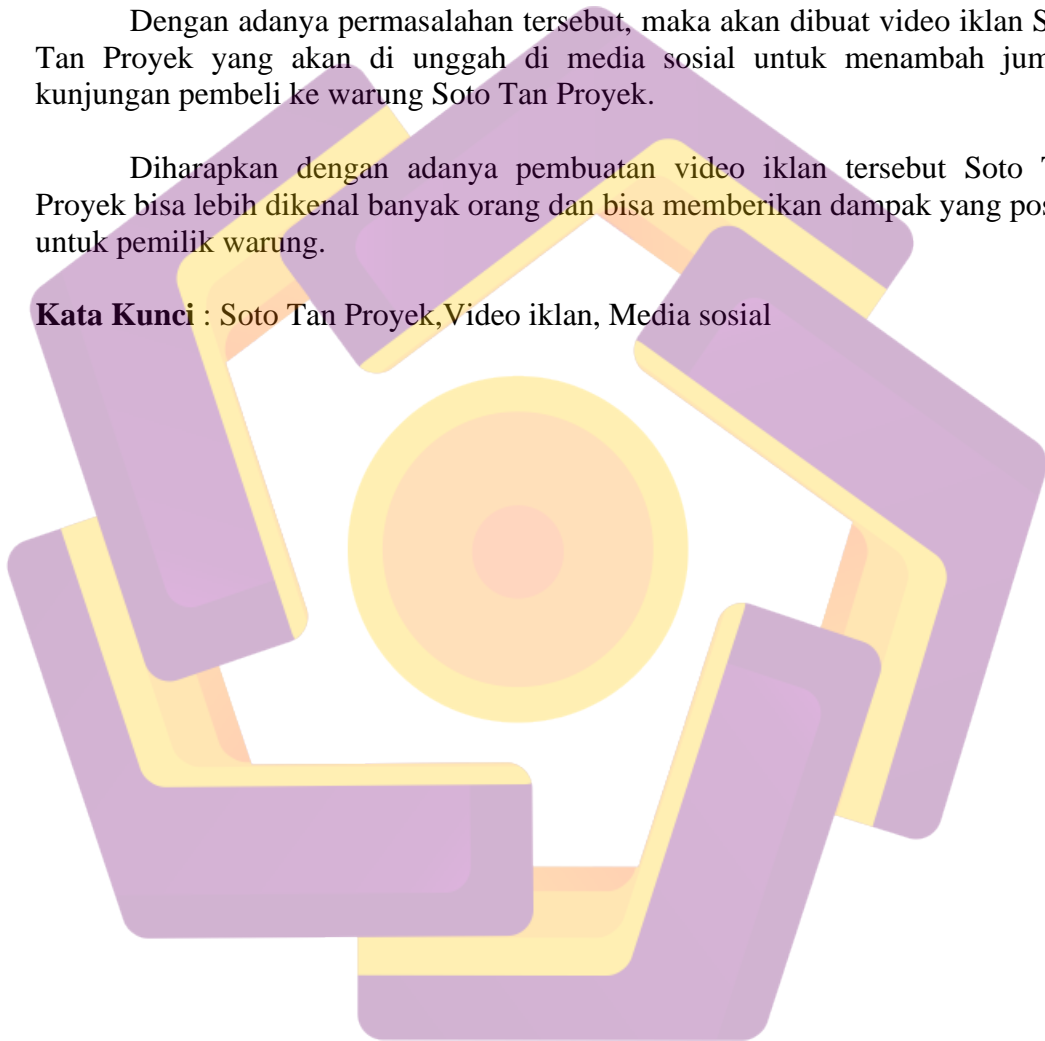
## INTISARI

Soto Tan Proyek merupakan warung soto yang buka pada tahun 1980an ini terletak di Jl. Jogja – Wonosari Km 4. Logandeng, Playen, Gunungkidul. Soto yang cukup legendaris di wilayah tersebut, menyediakan menu soto dengan citarasa yang menggugah selera.. Namun masih banyak orang yang belum tau tentang keberadaan Soto Tan Proyek Tersebut

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka akan dibuat video iklan Soto Tan Proyek yang akan di unggah di media sosial untuk menambah jumlah kunjungan pembeli ke warung Soto Tan Proyek.

Diharapkan dengan adanya pembuatan video iklan tersebut Soto Tan Proyek bisa lebih dikenal banyak orang dan bisa memberikan dampak yang positif untuk pemilik warung.

**Kata Kunci** : Soto Tan Proyek, Video iklan, Media sosial



## ABSTRACT

*Soto Tan Project is a soto shop that opened in the 1980s and is located on Jl. Jogja - Wonosari Km 4. Logandeng, Playen, Gunungkidul. Soto, which is quite legendary in the region, provides a soto menu with an appetizing taste. However, there are still many people who don't know about the existence of the Soto Tan Proyek.*

*With this problem, a video advertisement for the Soto Tan Proyek will be created which will be uploaded on social media to increase the number of buyer visits to the Soto Tan Proyek shop.*

*It is hoped that with the making of this advertising video, the Soto Tan Proyek can be better known to many people and can have a positive impact on shop owners.*

**Keywords: Soto Tan Project, Video advertisement, Social Media**

