

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDIO IKLAN PADA WARKOP  
KEDAN DENGAN PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK  
LIVE SHOOT  
( Studi Kasus : Warkop Kedan )**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Hasan Mangaratua Simbolon**

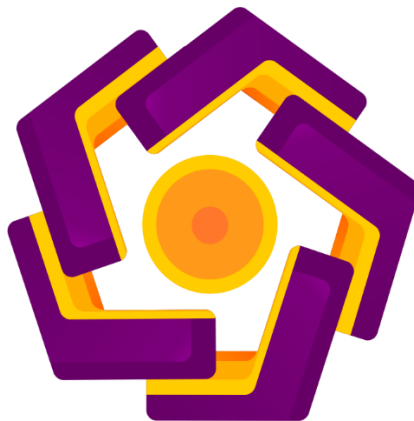
**18.21.1318**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDIO IKLAN PADA WARKOP  
KEDAN DENGAN PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK  
LIVE SHOOT  
( Studi Kasus : Warkop Kedan )**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

**Hasan Mangaratua Simbolon**

**18.21.1318**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDIO IKLAN PADA WARKOP  
KEDAN DENGAN PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK  
LIVE SHOOT**

**( Studi Kasus : Warkop Kedan )**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hasan Mangaratua Simbolon**

**18.21.1318**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 30 juli 2019

**Dosen Pembimbing,**

  
**Bhanu Sri Nugraha. M.Kom.**  
**NIK. 190302164**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDIO IKLAN PADA WARKOP  
KEDAN DENGAN PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE  
SHOOT**

**( Studi Kasus : Warkop Kedan )**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hasan Mangaratua Simbolon**

**18.21.1318**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Agustus 2019

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng**  
**NIK. 190302287**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.**  
**NIK. 190302164**

**Mulia Sulistiyono, M.Kom.**  
**NIK. 190302248**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 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, 26 Agustus 2019



Hasan Mangaratua Simbolon

NIM. 18.21.1318

## **MOTTO**

“Bertarunglah Maju Selama Masih Sanggup”



## PERSEMBAHAN

Puji Syukur kupanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan kesempatan yang diberikan dalam penyelesaian skripsi ini dengan segala kekurangannya.

Dengan mengucapkan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, karya yang sederhana ini saya persembahkan untuk orang-orang tersayang:

1. Kedua orang tua ku tercinta, bapak Saudin Simbolon dan mama Tiona Sagala, yang selalu mendoakan ku, mengajari ku dan mencukupkan segala kebutuhan ku. Karya sederhana ini aku persembahkan untuk bapak mama. Semoga bapak mama selalu dalam lindungan Tuhan.
2. Keluarga besarku, kakak dan sodara yang selalu memberikan semangat dan motivasi kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Teman Sepermainan yang selalu mendoakan ku dan menyemangati ku dalam penyelesaian skripsi ini. Tetap semangat dalam menggapai cita-cita kalian.
4. Pungan Parna yang telah banyak berdiskusi, mengajari, dan membantu saya dalam menyelesaikan Skripsi ini.
5. Pungan Simbolon dohot Boruna Se-Indonesia Wilayah Yogyakarta, yang telah menjadi keluarga ku selama aku ada di Jogja.



6. Bapak Bhanu Sri Nugroho, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan serta bimbingan positif dalam menyelesaikan skripsi ini.





## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan tepat pada waktunya dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Video Iklan pada Warkop Kedan dengan Promosi dengan Menggunakan Teknik Live Shoot (Studi Kasus : Warkop Kedan)”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari akan keterbatasan dan kekurangan, sehingga tanpa bantuan dari pihak lain Skripsi ini tidak dapat terselesaikan. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang banyak membantu dalam penulisan Skripsi ini:

1. Tuhan Yesus Kristus yang merupakan sumber inspirasi dan motivasi dalam menyelesaikan Skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan.
3. Bapak Bhanu Sri Nugroha, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan serta bimbingan positif dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak / Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.
5. Punguan Simbolon yang telah banyak berdiskusi, mengajari, dan membantu saya dalam menyelesaikan Sripsi ini.

Demikian Skripsi ini dibuat dengan sebaik-baiknya oleh penulis. Jika masih terdapat kesalahan dalam skripsi ini, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan lamporan ini. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 14 Agustus 2019

Hasan Mangaratua Simbolon

NIM. 18.21.1318

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI .....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	3
2.6.1 Metode Pengambilan Data .....	4
2.6.2 Analisis .....	4
2.6.3 Perancangan .....	5

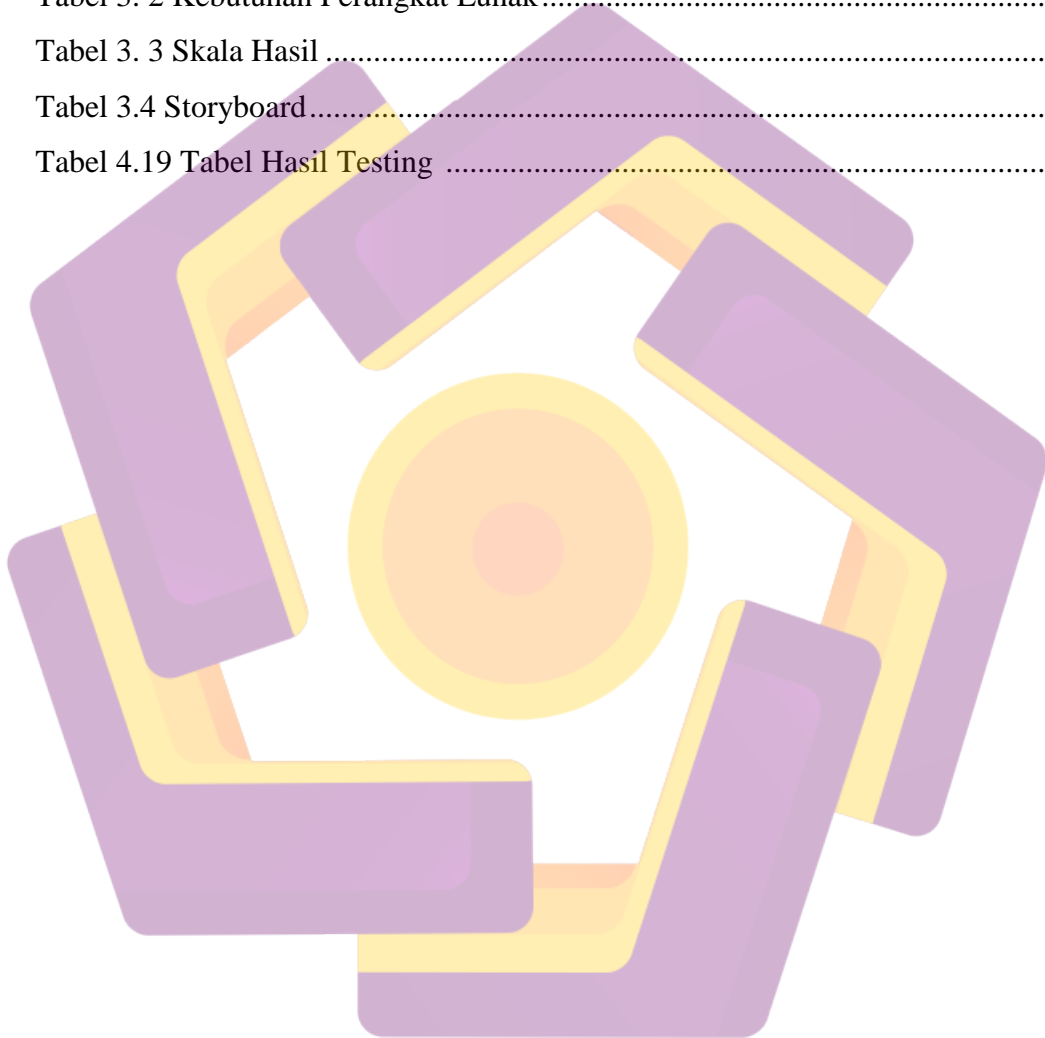
2.6.4	Integrasi dan Testing .....	5
2.6.5	Membuat Analisis .....	6
1.7	Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>		<b>8</b>
2.1	Tinjauan Pustaka .....	8
2.2	Dasar Teori.....	8
2.2.1	Definisi Periklanan.....	9
2.3	Iklan Televisi.....	9
2.3.1	Tujuan Iklan Televisi .....	9
2.3.2	Kekuatan dan Kelemahan Iklan Televisi .....	10
2.4	Periklann .....	10
2.4.1	Definisi Iklan.....	10
2.5	Pengertian Live Shoot.....	11
2.6	Analisis SWOT .....	11
2.6.1	Definisi Analisis.....	11
2.6.2	Pengertian Analisis SWOT .....	12
2.7	Perancangan Iklan .....	12
2.7.1	Rencana Konsep Iklan.....	12
2.8	Standard Vidio .....	13
2.9	Pembuatan Iklan Televisi.....	13
2.9.1	Tahap Praproduksi .....	13
2.9.2	Tahap Produksi .....	14
2.9.3	Tahap Pascaproduksi.....	14
2.10	Software yang digunakan.....	15

2.10.1	Adobe Premiere Pro .....	16
2.10.2	Adobe Affter effect .....	17
2.10.1	Adobe Audition.....	18
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>		<b>19</b>
3.1	Metode Penelitian.....	20
3.1.1	Profil Warkop Kedan.....	21
3.1.2	Visi dan Misi .....	22
3.1.3	Struktur Organisasi.....	23
3.1.4	Pemasaran Produk .....	24
3.2	Analisis SWOT.....	25
3.3	Kebutuhan Fungsional.....	26
3.4	Kebutuhan Non Fungsional.....	27
3.4.1	Perangkat Keras .....	28
3.4.2	Perangkat Lunak.....	29
3.4.3	Brainwere .....	30
3.5	Study Kelayakan Sistem.....	31
3.5.1	Kelayakan Teknis.....	32
3.5.2	Kelayakan Organisasi .....	33
3.5.3	Kelayakan Hukum.....	34
3.6	Tahap Praproduksi.....	35
3.6.1	Ide dan Konsep .....	36
3.6.2	Tema.....	36
3.6.3	Naskah Iklan .....	37
3.7	Storyboard .....	38

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	39
4.1    Defenisi Perangkat Lunak .....	40
4.1.1    Syuting Video.....	41
4.1.1.6    Tahap Syuting.....	42
4.1.1.7    Tahap Pembuatan Iklan .....	43
4.2    Tahap Pascaproduksi .....	44
4.2.2    Peminsahan File.....	45
4.3    Editing .....	46
4.2.3    Adobe Affter Effect.....	47
4.1.1.8    Coloring.....	48
4.1.1.9    Pemotongan Video .....	49
4.1.1.10    Efek Warp Stabilizer .....	50
4.4.4    Adobe Audition .....	51
4.1.1.11    Merekam Narasi .....	52
4.1.1.12    Menghilangkan Noise pada Rekaman Narasi.....	53
4.4.5    Adobe Premiere Pro.....	54
4.4    Rendering .....	55
4.5    Testing .....	56
4.4.6    Media Place.....	57
4.6    Kelemahan dan Kelebihan.....	58
BAB V PENUTUP.....	59
5.1    Kesimpulan.....	60
5.2    Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA .....	62

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.2.1 Tabel Matriks Analisa Swot .....	22
Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	40
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	45
Tabel 3. 3 Skala Hasil .....	46
Tabel 3.4 Storyboard.....	53
Tabel 4.19 Tabel Hasil Testing .....	60





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Objek .....	15
Gambar 2. 2 Use Adobe Premiere Pro .....	20
Gambar 2. 3 Adobe After Effect .....	25
Gambar 2. 4 Adobe Audition .....	30
Gambar 3. 1 Logo Warkop Kedan .....	34
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi.....	36
Gambar 4. 1 Penerapan Teknik LS .....	40
Gambar 4. 2 Penerapan Teknik MLS.....	41
Gambar 4. 3 Penerapan Teknik MS .....	42
Gambar 4. 4 Pengaturan Interval Timer Shooting .....	50
Gambar 4. 5 Tripot .....	53
Gambar 4. 6 SD Card .....	54
Gambar 4. 7 Razer Tiamat .....	55
Gambar 4. 8 Isi Folder yang dipindah.....	57
Gambar 4. 9 Composing Setting .....	58
Gambar 4. 10 Efek Color Balace .....	58
Gambar 4. 11 Efek Pemotongan Video .....	59
Gambar 4. 12 Efek Warp Stabilizer .....	59
Gambar 4. 13 Adobe Audition .....	59
Gambar 4. 14 Pengaturan Audio.....	59
Gambar 4. 15 Seleksi File Audio .....	60
Gambar 4. 16 Automatic Click Remover.....	60
Gambar 4. 17 Adobe Premiere Pro .....	60
Gambar 4. 18 Projec dalam Premiere Pro .....	60

## INTISARI

Dunia teknologi informasi yang kompetitif berkembang sangat pesat, banyak perusahaan yang mau sukses dalam kompetisi. Di era saat ini strategi kreasi iklan televisi global dapat membantu mencapai atau memperkenalkan perusahaan kepada konsumen, itu tertarik menggunakan produk perusahaan atau jasa.

Untuk pembuatan Iklan Televisi saat ini strategi bertujuan untuk mempromosikan Warkop Kedan menggunakan teknik livenesshoot, solusi untuk menghadapi persaingan, karena teknologi informasi sangat penting bagi anggota untuk komunitas luas, tentang apa yang dimiliki dan diberikan kepada konsumen.

Iklan ini ditujukan untuk memberi tahu masyarakat umum. jadi bisa menarik lebih banyak konsumen untuk datang ke lokasi sehingga bias menambah omset Warkop Kedan.

**Kata-kunci:** Televisi.Live Shoot, Warkop Kedan



## **ABSTRACT**

**Abstract** - Competitive world of information technology is developing very rapidly, many companies who want success in the competition. In the current era of globalization television ad creation strategy can help achieve or introduce the company to the consumer, that are interested in using the company's products or services.

For the current manufacture of Television Advertising strategy aims to promote Warkop Kedan use the livenesshoot technique, solution to face the competition, because information technology is very important for members to community wide, about what is owned and given to the consumer.

This ad is intended to inform the general public. so it can attract more consumers to come to the location so it can increase the turnover of Warkop Kedan.

**Keywords:** Televisi.Live Shoot, Warkop Kedan

