

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN SOSIAL  
MEDIA PADA DENDRA ADVENTURE**

**SKRIPSI**



Disusun Oleh

**Fahrudi Zamahsyari**

**15.11.8750**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN SOSIAL  
MEDIA PADA DENDRA ADVENTURE**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi Sebagian persyaratan  
Mencapai gelar sarjana  
Pada Program Studi Informatika



Disusun Oleh

**Fahrudi Zamahsyari**

**15.11.8750**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN SOSIAL MEDIA PADA  
DENDRAN ADVENTURE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fahrudi Zamahsyari**

**15.11.8750**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 Juli 2022

**Dosen Pembimbing**

**Rizot Sukma Kharisma, M.Kom**

**NIK : 190302215**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fahrudi Zamahsyari**

**15.11.8750**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 27 Juli 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**

**NIK : 190302096**

**Yoga Pristyanto, S.Kom., M.Eng.**

**NIK : 190302412**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.**

**NIK : 190302215**

**Tanda Tangan**



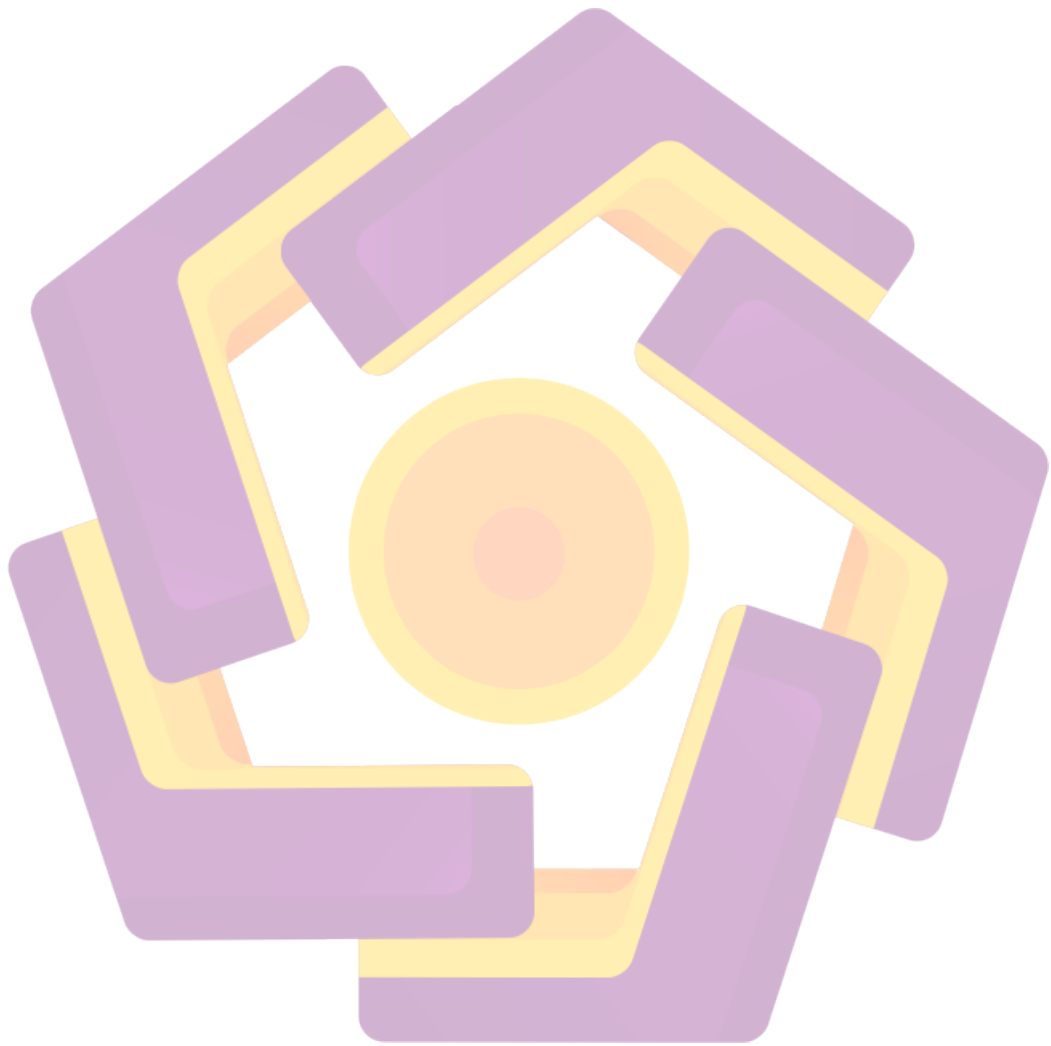
Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal tanggal 27 Juli 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom, 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 menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 11 Agustus 2022



FAHRUDI ZAMAHSYARI

NIM. 15.11.8750

## MOTTO

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu, berilah kelapangan di dalam majelis-majelis, maka lapangkanlah. Niscaya Allah Swt. akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, berdirilah kamu, maka berdirilah. Niscaya Allah Swt. akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Swt. Mahateliti apa yang kamu kerjakan.”

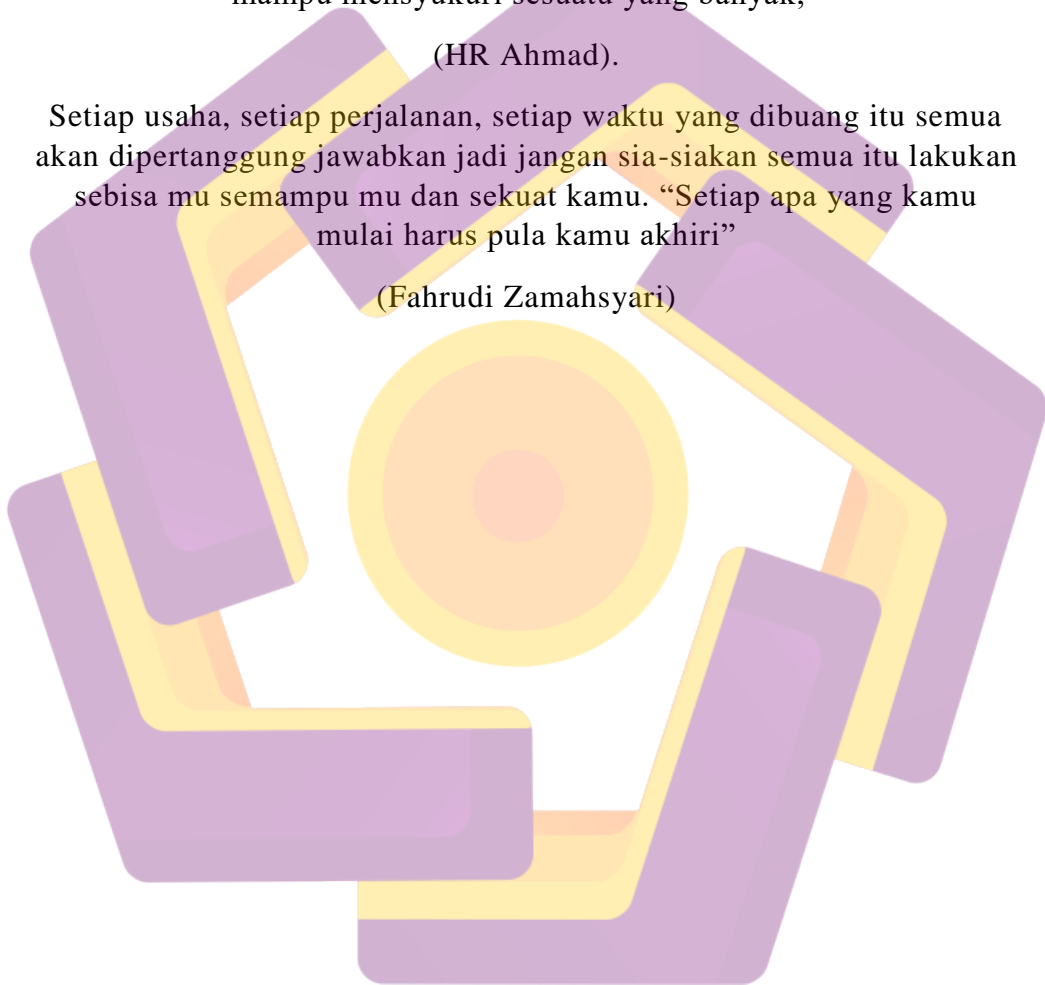
(Q.S. al-Mujadalah/58: 11)

“Barang siapa yang tidak mensyukuri yang sedikit, maka ia tidak akan mampu mensyukuri sesuatu yang banyak,”

(HR Ahmad).

Setiap usaha, setiap perjalanan, setiap waktu yang dibuang itu semua akan dipertanggung jawabkan jadi jangan sia-siakan semua itu lakukan sebisa mu semampu mu dan sekuat kamu. “Setiap apa yang kamu mulai harus pula kamu akhiri”

(Fahrudi Zamahsyari)



## PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah memberikan rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis juga sangat berterima kasih kepada semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi ini hingga selesai. Oleh karena itu, penulis persembahkan skripsi ini kepada :

1. Bapak Badarudin dan Ibu Parida, selaku orang tua tercinta yang selalu mendoakan, memberikan semangat dan memberikan semua fasilitas yang dibutuhkan untuk penunjang masa kuliah.
2. Kedua adik ku Adinda Ainuzzahroh dan Muhammad Sayid Fadzil yang selalu mendoakan, memberi semangat dan juga memberikan senyuman paling indah sebagai penghilang lelah.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom. yang telah membimbing dengan sabar dari awal hingga akhir proses pembuatan skripsi dan juga ketika ujian pendadaran.
4. Seluruh Dosen di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan dan mengajarkan banyak ilmu selama masa perkuliahan.
5. Teman-teman terdekat dan teman-teman kelas 15-IF-04 yang telah menemani masa perkuliahan dari awal kuliah hingga selesai. Semoga kita semua sukses dunia akhirat dan menjadi pribadi yang lebih baik lagi.
6. Hendrik Setiawan, M.Kom, Iftakh Muhamad Zuhdi, S.Kom, Luthfi Singgara Dimas Sriwijaya, S.Kom sebagai sahabat yang telah banyak memberikan masukan, bantuan, dan semangat dalam proses pengerjaan skripsi.
7. Robbiul Mutoharoh sebagai orang yang selalu support disaat jatuh bangun dan yang selalu berada dibelakang layar dari banyak nya kisah dan perjalanan ku.
8. Dan persembahan terbesar untuk keluarga besar amat bajuri dan keluarga besar Lukman hakim yang senantiasa memberikan doa terbaik dan support terbesar dalam menyelesaikan penelitian ini.



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah memberikan rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis juga sangat berterima kasih kepada semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi ini hingga selesai. Oleh karena itu, penulis persembahkan skripsi ini kepada :

1. Bapak Badarudin dan Ibu Parida, selaku orang tua tercinta yang selalu mendoakan, memberikan semangat dan memberikan semua fasilitas yang dibutuhkan untuk menunjang masa kuliah.
2. Kedua adik ku Adinda Ainuzzahroh dan Muhammad Sayid Fadzil yang selalu mendoakan, memberi semangat dan juga memberikan senyuman paling indah sebagai penghilang lelah.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom. yang telah membimbing dengan sabar dari awal hingga akhir proses pembuatan skripsi dan juga ketika ujian pendadaran.
4. Teman-teman terdekat dan teman-teman kelas 15-IF-04 yang telah menemani masa perkuliahan dari awal kuliah hingga selesai. Semoga kita semua sukses dunia akhirat dan menjadi pribadi yang lebih baik lagi.
5. Hendrik Setiawan, M.Kom, Iftakh Muhamad Zuhdi, S.Kom, Luthfi Singgara Dimas Sriwijaya, S.Kom sebagai sahabat yang telah banyak memberikan masukan, bantuan, dan semangat dalam proses pengerjaan skripsi.
6. Robbiul Mutoharoh sebagai orang yang selalu support disaat jatuh bangun dan yang selalu berada dibelakang layar dari banyak nya kisah dan perjalanan ku.

Yogyakarta, 12 juli 2022



FAHRUDI ZAMAHSYARI

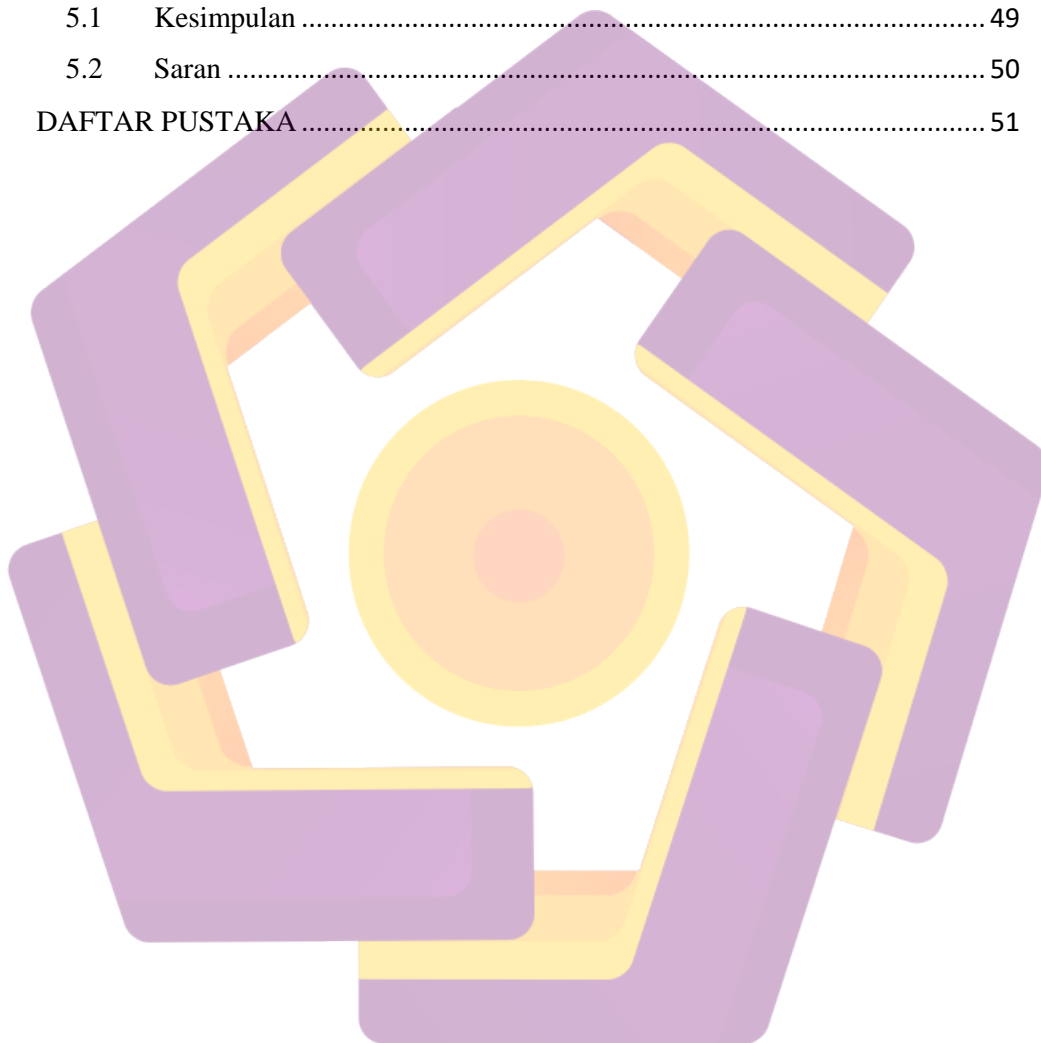


## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	
HALAMAN_PERSETUJUAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b> ii
HALAMAN_PENGESAHAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b> iii
HALAMAN_PERNYATAAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b> iv
HALAMAN_MOTTO .....	vi
HALAMAN_PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI .....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.6.1. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7. Metode Analisis .....	5
1.8. Metode Perancangan.....	5
1.8.1. Merancang Konsep Iklan .....	5
1.8.2. Merancang Isi Iklan .....	5
1.8.3. Merancang Naskah Iklan .....	5
1.8.4. Merancang Storyboard.....	6
1.8.5. Memproduksi Iklan.....	6
1.9. Sistematika Penulisan .....	6
BAB II LANDASAN TEORI .....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Konsep Dasar Multimedia .....	10
2.2.1. Definisi Multimedia.....	10

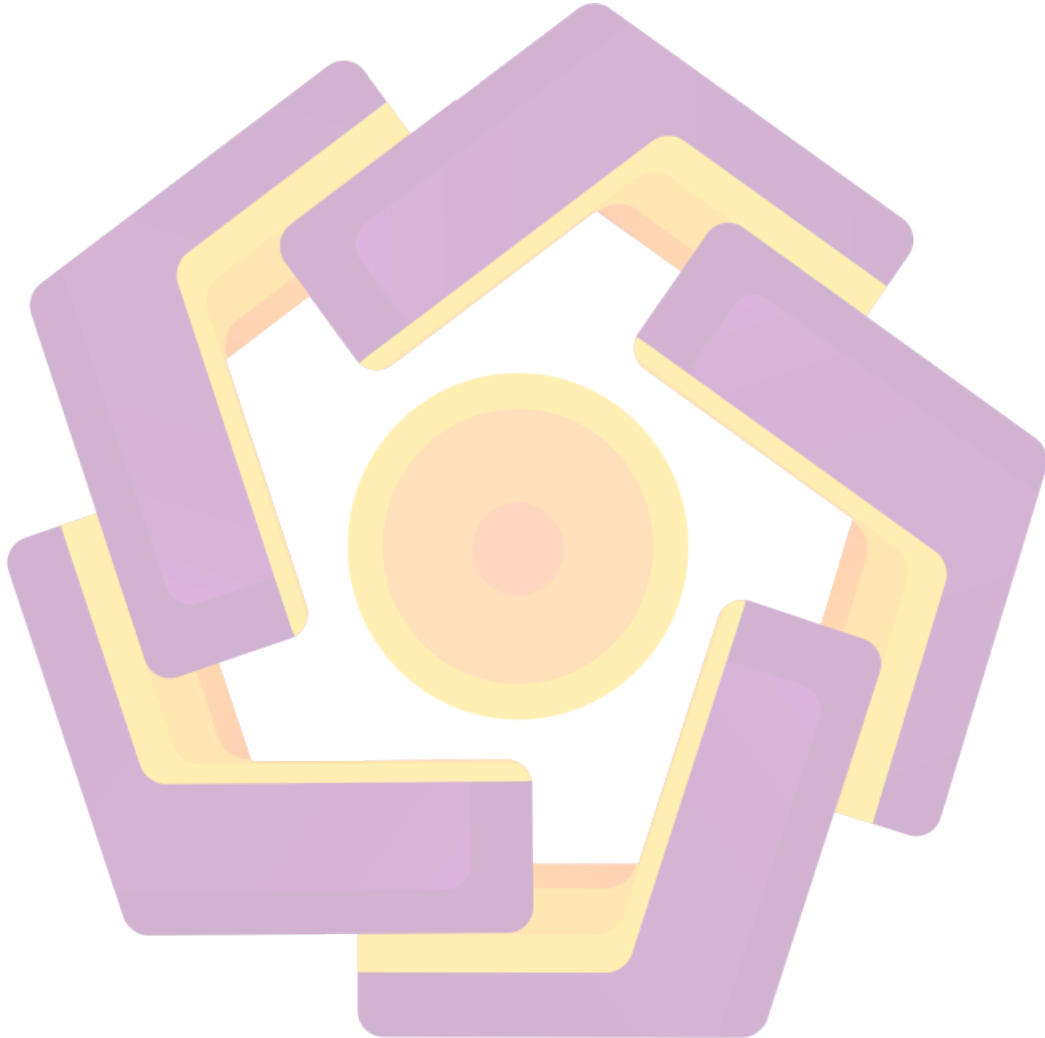
2.2.2.	Elemen Multimedia.....	10
2.2.3.	Jenis – Jenis Multimedia .....	12
2.3	Konsep Dasar Iklan.....	12
2.3.1	Pengertian Iklan .....	12
2.3.2	Proses dalam Iklan .....	12
2.3.3	Efektifitas Iklan.....	14
2.3.4	Media Promosi.....	14
2.3.5	Jenis Kebutuhan.....	16
2.4	Produksi .....	16
2.4.1	Pra Produksi .....	17
2.4.2	Produksi .....	17
2.4.3	Pasca Produksi .....	18
2.5	Evaluasi.....	18
2.5.1	Skala Likert.....	18
2.5.2	Rumus Presentase Skala Likert.....	18
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>20</b>
3.1	Gambaran Umum Dendra Adventure .....	20
3.1.1	Deskripsi Singkat Mengenai Dendra Adventure.....	20
3.1.2	Visi dan Misi.....	20
3.2	Pengumpulan Data.....	20
3.2.1	Wawancara.....	20
3.2.2	Observasi.....	21
3.3	Analisis Kebutuhan.....	21
3.3.1	Kebutuhan Fungsional .....	21
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsioonal .....	21
3.3.3	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) .....	22
3.3.4	Kebutuhan Pengguna (Brainware) .....	22
3.4	Pra Produksi.....	22
3.4.1	Konsep Dasar .....	22
3.4.2	Naskah.....	22
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>27</b>
4.1	Produksi .....	27
4.1.1	Pembuatan Gambar Karakter .....	27
4.1.2	Perekaman Narasi .....	29

4.2	Pasca Produksi .....	31
4.3	Editing.....	35
4.4	Rendering.....	38
4.5	Testing.....	40
4.6	Hasil Review .....	40
4.7	Implementasi.....	47
BAB V PENUTUP .....		49
5.1	Kesimpulan .....	49
5.2	Saran .....	50
DAFTAR PUSTAKA .....		51



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan .....	8
Tabel 2. 2 Tabel Perbandingan .....	9
Tabel 2. 3 Tabel Perbandingan .....	10
Tabel 3. 1 Storyboard.....	24
Tabel 3. 2 Lanjutan Soryboard.....	25
Tabel 4. 1 Testing .....	40
Tabel 4. 2 Interval Skor .....	42
Tabel 4. 3 Hasil Review Aspek Multimedia .....	42



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gambar Elemen Multimedia.....	11
Gambar 3. 1 Dendra Adventure.....	21
Gambar 4. 1 Setting Layar Kerja Adobe Illustrator CC 2017.....	27
Gambar 4. 2 Pembuatan Vektor Objek di Adobe Illustrator CC 2017.....	28
Gambar 4. 3 Menampilkan Pewarnaan Objek.....	28
Gambar 4. 4 Menyimpan Hasil Kerja di Adobe Illustrator CC 2017.....	29
Gambar 4. 5 Perekaman Narasi.....	29
Gambar 4. 6 Menambahkan Effect Noise Reduction / Restoration.....	30
Gambar 4. 7 Menambhakan Effect Filter dan EQ > Graphic Equalizer (20 Bands).....	30
Gambar 4. 8 Proses Normalize.....	31
Gambar 4. 9 Tampilan New Composition.....	32
Gambar 4. 10 Import File.....	32
Gambar 4. 11 Gambar Project.....	33
Gambar 4. 12 Drag File.....	33
Gambar 4. 13 Gambar Karakter.....	34
Gambar 4. 14 Position Karakter.....	34
Gambar 4. 15 Penggunaan Scale.....	35
Gambar 4. 16 New Project Adobe Premier.....	35
Gambar 4. 17 Squence.....	36
Gambar 4. 18 Inport.....	36
Gambar 4. 19 Import File.....	36
Gambar 4. 20 Import Naras.....	37
Gambar 4. 21 Import Backsound.....	37
Gambar 4. 22 Drag Backsound.....	38
Gambar 4. 23 Proses export video.....	38
Gambar 4. 24 Render Settings.....	39
Gambar 4. 25 Proses Rendering.....	39
Gambar 4. 26 menunjukan gambar implementasi video pada Media Sosial Instagram.....	47
Gambar 4. 27 Wawasan Promosi Video Angkringan Cafetaruna.....	48

## INTISARI

Media sosial adalah aktivitas dalam komunikasi pemasaran dengan menggunakan media elektronik (online) yang bertujuan untuk menarik perhatian konsumen atau perusahaan melalui bentuk seperti gambar dan tulisan untuk meningkatkan awareness calon konsumen, citra perusahaan, dan untuk meningkatkan penjualan. Iklan (advertising) adalah penyajian informasi nonpersonal tentang suatu produk, merek, perusahaan, atau toko yang dilakukan dengan bayaran tertentu.

Pada iklan biasanya ditampakkan organisasi yang mensponsorinya. Elemen video iklan adalah sesuatu yang terlihat di layar. Elemen visual adalah elemen yang mendominasi iklan sehingga elemen ini harus mampu menarik perhatian sekaligus dapat menyampaikan ide, pesan, dan/atau citra yang hendak ditampilkan.

Instagram merupakan salah satu aplikasi yang jika dibandingkan dengan media sosial seperti Facebook ataupun Twitter, Instagram memiliki keunggulan pada bidang visual. Instagram juga memudahkan penggunaanya dalam pengambilan foto secara langsung kemudian dapat membagikannya pada berbagai media sosial seperti Facebook, Twitter, Flickr, Tumblr, dll

Kata kunci: Dendra Adventure Jogja, Video Media Promosi, Multimedia, Live Shoot dan Motion Graphic



## **ABSTRACT**

*Social media is an activity in marketing communication using electronic media (online) which aims to attract the attention of consumers or companies through forms such as images and writings to increase awareness of potential consumers, company image, and to increase sales. Advertising (advertising) is the presentation of nonpersonal information about a product, brand, company, or store that is carried out for a certain fee.*

*certain pay. In advertising, it is usually revealed the organization that sponsored it. The video element of the ad is something that is visible on the screen. Visual elements are elements that dominate advertising so that these elements must be able to attract attention while being able to convey ideas, messages, and / or images to be displayed.*

*Instagram is one of the applications that when compared to social media such as Facebook or Twitter, Instagram has advantages in the visual field. Instagram also makes it easier for its users to take photos directly then can share them on various social media such as Facebook, Twitter, Flickr, Tumblr, etc.*

*Keywords: Dendra Adventure Jogja, Media Promotion Of Video, Multimedia, Live Shoot and Motion Graphic*

