

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TOKO SABLON
TEMU PROJECT SEBAGAI MEDIA PROMOSI
MENGUNAKAN LIVE SHOOT**

SKRIPSI



disusun oleh

Wildhan Adrianto

15.12.8903

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

2022

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TOKO SABLON
TEMU PROJECT SEBAGAI MEDIA PROMOSI
MENGUNAKAN LIVE SHOOT**

SKRIPSI

Untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Sarjana

Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Wildhan Adrianto

15.12.8903

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

2022

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TOKO SABLON TEMU PROJECT SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGUNAKAN LIVE SHOOT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wildhan Adrianto

15.12.8903

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 Agustus 2022

Dosen Pembimbing,

Agus Fatkhurohman, M. Kom
NIK. 190302249

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TOKO SABLON
TEMU PROJECT SEBAGAI MEDIA PROMOSI
MENGGUNAKAN LIVE SHOOT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wildhan Adrianto

15.12.8903

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Juli 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Eli Pujastuti, M.Kom
NIK. 190302227

Rakhma Shafrida Kurnia, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302355

Agus Fatkhurohman, M.Kom
NIK. 190302249

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Juli 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : Wildhan Adrianto
NIM : 15.12.8903

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TOKO SABLON TEMU PROJECT SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN LIVE SHOOT

Dosen Pembimbing : Agus Fatkhurohman, 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, 25 Juli 2022

Yang Menyatakan,



Wildhan Adrianto

MOTTO

“Jangan terlalu ambil hati dengan ucapan seseorang, kadang manusia punya mulut tapi belum tentu punya pikiran.”

-Albert Einstein-



PERSEMBAHAN

Segala puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dalam kesempatan kali ini, penulis juga tidak lupa mengucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya tercinta, yang tanpa henti mendoakan, memberi kasih sayang, serta memberi dukungan moral dan materi sehingga saya bias menyelesaikan tugas sebagai mahasiswa.
2. Dosen Wali, Ibu Norhikmah, S.Kom., M.Kom yang telah sabar membimbing dan mengarahkan saya saat mengalami masalah dalam menempuh masa perkuliahan.
3. Dosen Pembimbing, Bapak Agus Fatkhurohman, M.Kom yang telah sabar membimbing dan mengarahkan saya untuk menyelesaikan skripsi.
4. Teman-teman Kos Bimo Sakti tercinta. Terima kasih atas pengalaman dan dukungannya. Terima kasih untuk tetap menjadi teman terbaik saya sampai sekarang. Terima kasih untuk semua yang teman-teman bagikan. Kalian semua adalah keluarga saya.
5. Teman-teman kelas Sistem Informasi 08 angkatan 2015 dan semua kenalan yang selau memberikan dukungan dalam hal apa saja semasa kuliah dan pada saat mengerjakan skripsi.
6. Semua pihak yang telah membantu kelancaran dalam penyusunan naskah skripsi yang tidak dapat di tulis satu-persatu.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah S.W.T. karena berkat rahmat dan karunia-Nya dapat diselesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN IKLAN TOKO SABLON TEMU PROJECT SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN LIVE SHOOT” guna memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer program studi Sistem Informasi pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta dan dapat terselesaikan berkat bimbingan dari berbagai pihak, baik yang bersifat langsung maupun tidak langsung.

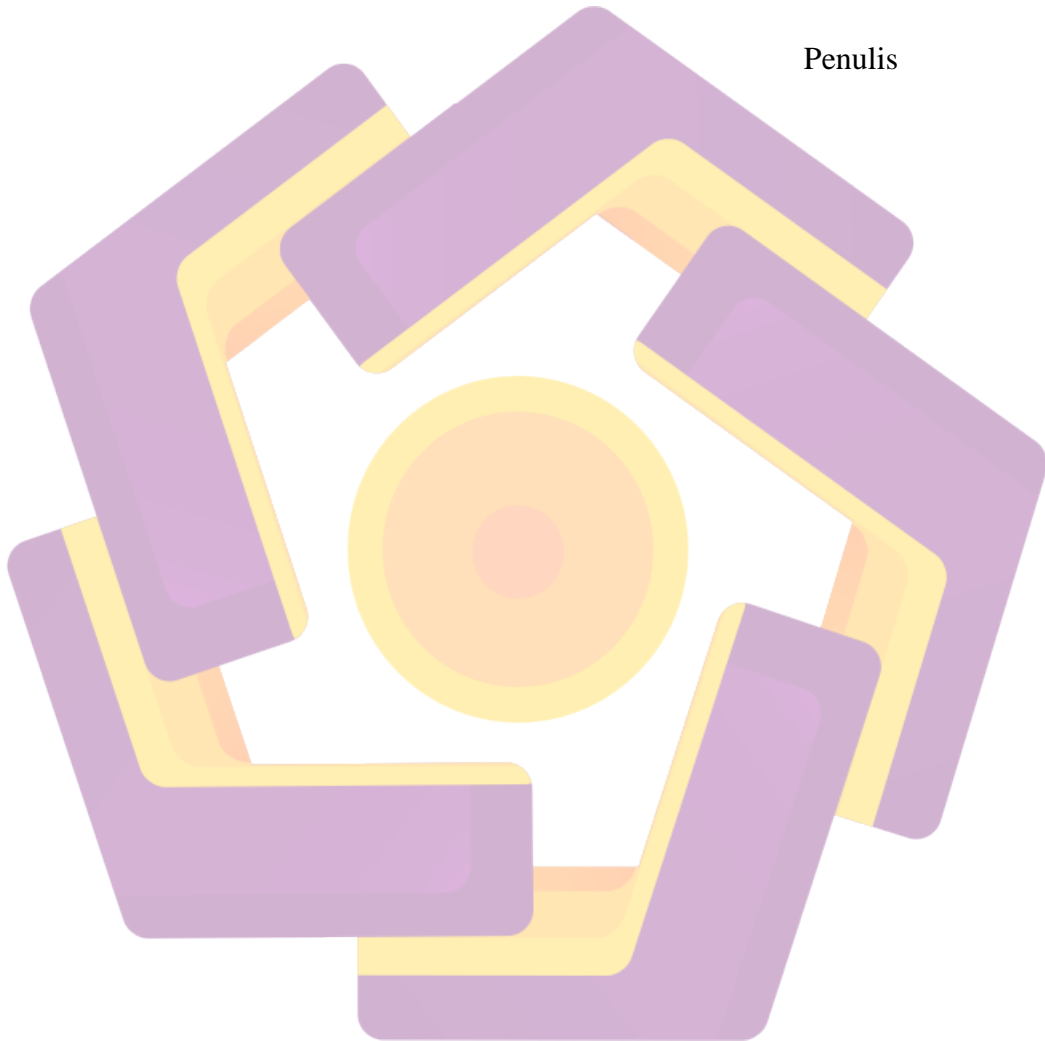
Penulis menyadari kelemahan serta keterbatasan yang ada sehingga dalam menyelesaikan skripsi ini memperoleh bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua Orang Tua yaitu Bapak Arief Wisaksono dan Ibu Ariyanti Ika Nurindahsih
2. Terimakasih untuk Toko Sablon Temu Project yang telah memberikan izin atas penelitian ini
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua di Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Dosen Wali, Ibu Norhikmah, S.Kom., M.Kom yang telah sabar memberi bimbingan serta arahan saat mengalami masalah dalam menempuh masa perkuliahan.
5. Bapak Agus Fatkhurohman, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah sabar memberikan bimbingan, saran, dan waktunya.
6. Dosen Penguji, Ibu Eli Pujastuti, M.Kom, Ibu Rakhma Shafrida Kurnia, S.Kom., M.Kom, dan Bapak Agus Fatkhurohman, M.Kom yang telah menguji dan memberi masukan, kritik, serta saran sehingga penulis dapat memperbaiki skripsi ini.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penyusun sendiri pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya, semoga bermanfaat. Terima kasih.

Yogyakarta, 25 Juli 2022

Penulis



DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Konsep Dasar Perancangan	11
2.3 Konsep Dasar Multimedia.....	12
2.4 Definisi Iklan	13
2.4.1 Jenis-Jenis Iklan.....	14
2.4.2 Iklan Berdasarkan Tingkat Level.....	14
2.4.3 Tujuan Iklan.....	15
2.5 Definisi Promosi.....	15
2.6 Instagram	16
2.7 Tahap Produksi Iklan.....	17
2.7.1 Pra Produksi.....	18
2.7.2 Produksi	18
2.7.3 Pasca Produksi	19

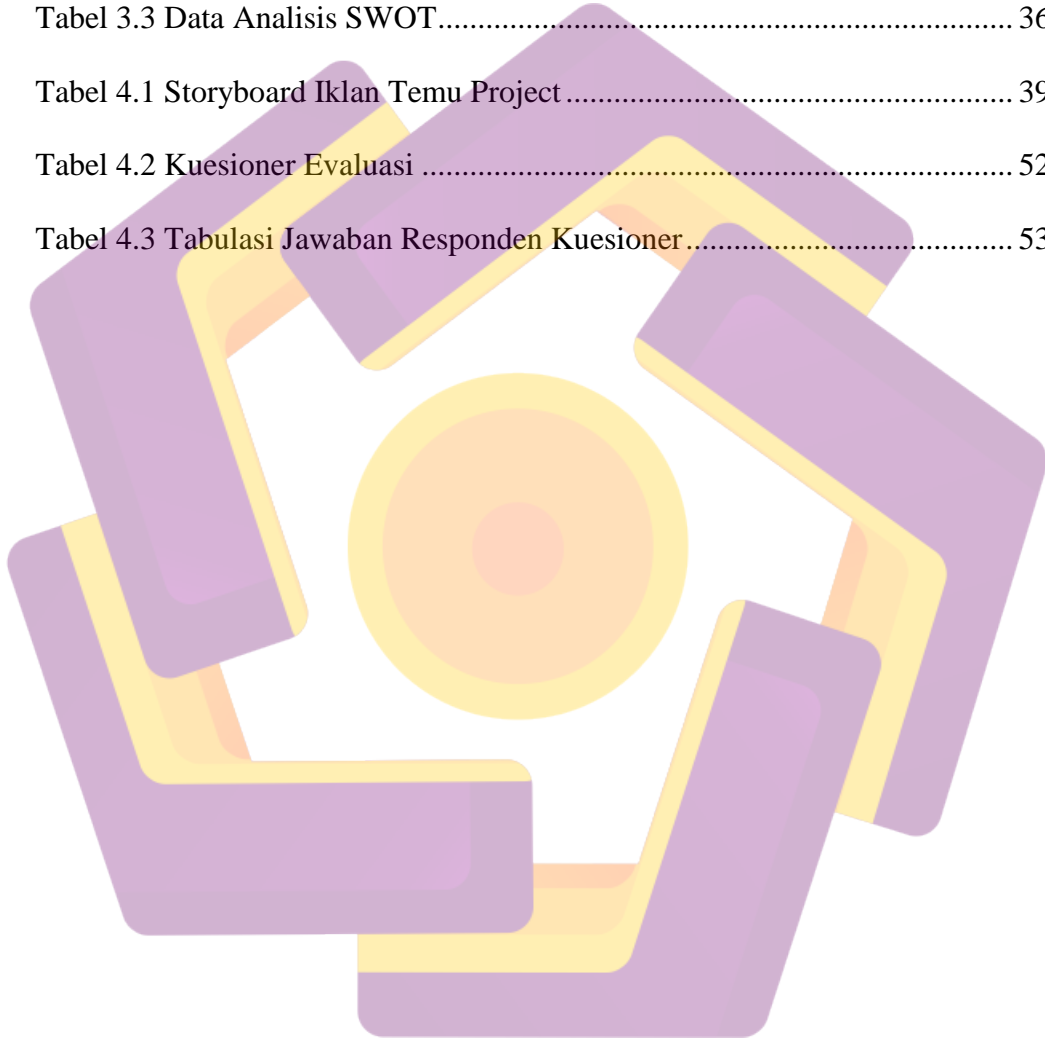
2.8 Definisi Live Shoot	20
2.9 Jenis Gerakan Kamera.....	21
2.10 Devinisi Video.....	22
2.11 Penelitian Terkait	23
2.11.1 Hasil Penelitian	23
2.11.2 Penelitian yang Relevan.....	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	25
3.1 Deskripsi Perusahaan	25
3.2 Metode Penelitian.....	25
3.3 Instrumen Penelitian.....	26
3.4 Metode Pengumpulan Data	26
3.4.1 Observasi	27
3.4.2 Wawancara.....	27
3.5 Analisis dan Perancangan Iklan	27
3.5.1 Tinjauan Umum	31
3.5.2 Analisis Masalah.....	32
3.5.3 Analisis Fungsional.....	33
3.5.4 Analisis Nonfungsional.....	33
3.6 Analisis Studi Kelayakan	34
3.6.1 Kelayakan Ekonomi.....	35
3.6.2 Kelayakan Hukum	35
3.7 Analisis SWOT.....	36
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	38
4.1 Pra Produksi	38
4.1.1 Konsep	38
4.1.2 Sinopsis.....	39
4.1.3 Storyboard.....	39
4.2 Produksi.....	42
4.2.1 Pemilihan Spot dan Persiapan.....	42
4.2.2 Kamera.....	42
4.2.3 Memory Card.....	43
4.3 Pasca Produksi.....	44
4.3.1 Editing.....	44
4.4 Implementasi dan Evaluasi.....	50

4.4.1 Implementasi.....	50
4.4.2 Evaluasi.....	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	56
5.1 Kesimpulan.....	56
5.2 Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA.....	58



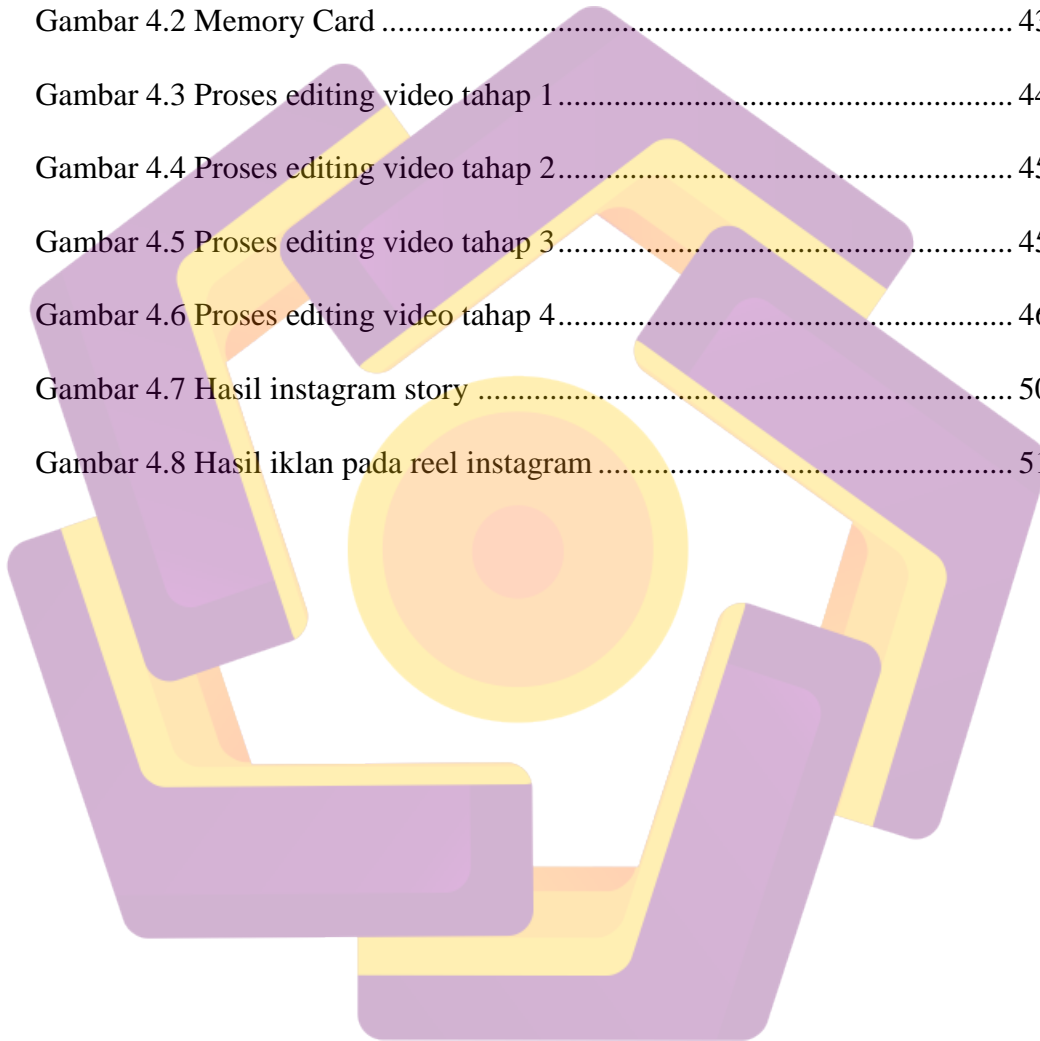
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Data penelitian terdahulu yang telah dirangkum.	10
Tabel 3.1 Konsep iklan	30
Tabel 3.2 Hasil Wawancara	32
Tabel 3.3 Data Analisis SWOT.....	36
Tabel 4.1 Storyboard Iklan Temu Project.....	39
Tabel 4.2 Kuesioner Evaluasi	52
Tabel 4.3 Tabulasi Jawaban Responden Kuesioner.....	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Grafik Pengguna Internet Tahun 2019-2022.....	2
Gambar 3.1 Contoh Storyboard Iklan Komersial	28
Gambar 4.1 Canon 600D.....	42
Gambar 4.2 Memory Card	43
Gambar 4.3 Proses editing video tahap 1	44
Gambar 4.4 Proses editing video tahap 2.....	45
Gambar 4.5 Proses editing video tahap 3	45
Gambar 4.6 Proses editing video tahap 4.....	46
Gambar 4.7 Hasil instagram story	50
Gambar 4.8 Hasil iklan pada reel instagram	51



INTISARI

Toko Sablon Temu Project merupakan toko yang menyediakan jasa sablon dengan harga yang terjangkau bagi para konsumen., toko ini beralamatkan di Desa Berbah, RT 05 RW 11, Dusun Krikilan, Tegaltirto, Berbah, Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Namun sayangnya toko ini sablon ini belum banyak orang yang tau, padahal didalam toko sablon tersebut berisikan anak muda yang mempunyai kreatifitas gambar sablon yang bagus dan unik, karena keterbatasan media promosi membuat konsumen belum banyak yang tau toko sablon tersebut.

Pada skripsi ini dilakukan analisis pokok-pokok masalah yang ada dan memberikan sebuah solusi berupa pembuatan video Iklan yang menggunakan teknik Live Shoot. Teknik ini diharapkan dapat menyajikan visualisasi data menggunakan gambar, suara, dan juga teks untuk menyampaikan pesan promosi kepada para calon konsumen dan konsumen yang telah menggunakan jasa Toko Temu Project sebelumnya. Menggunakan metode perancangan pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Metode analisis yang digunakan adalah dengan analisis SWOT (Strength, Weakness, Opportunities, and Threats) serta analisis kebutuhan.

Hasil penelitian berupa video iklan Toko Sablon Temu Project yang berguna untuk media promosi memperkenalkan produk-produk yang ditawarkan oleh Toko Temu Project. Video Iklan Toko Temu Project memiliki beberapa keunggulan multimedia berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan dengan cara memperlihatkan hasil karya kepada responden yang menyetujui bahwa video iklan ini memiliki yaitu teks sudah jelas, gambar sudah menarik, animasi sudah menarik dan suara sudah terdengar jelas. Diharapkan video iklan ini dapat digunakan sebagai media promosi untuk menarik calon pelanggan.

Kata Kunci: Multimedia, Video Iklan, Promosi, Live shoot

ABSTRACT

Toko Sablon Temu Project is a shop that provides screen printing services at affordable prices for consumers. This shop is located in Berbah village, RT 05 RW 11, Krikilan, Tegaltirto, Berbah, Sleman Regency, Yogyakarta. Unfortunately, not many people know about this screen printing shop, even though in the screen printing shop there are young people who have good and unique screen printing creativity, because of the limitations of promotional media, not many consumers know about the screen printing shop.

In this thesis, an analysis of the main points of the existing problems is carried out and provides a solution in the form of making an advertisement video using the Live Shoot technique. This technique is expected to provide data visualization using images, sound, and also text to convey promotional messages to potential customers and consumers who have used the services of the previous project meeting shop. Using pre-production, production and post-production design methods. The analytical method used is SWOT analysis (Strength, Weakness, Opportunities, and Threats) and needs analysis.

The results of the study are in the form of video advertisements for the screen printing shop meeting project which are useful for promotional media to introduce the products offered by the project meeting shop. The project meeting shop advertising video has several multimedia advantages based on the results of an evaluation carried out by showing the work to respondents who agree that this advertising video has, namely; the text is clear, the picture is interesting, the animation is interesting and the sound is clear. It is hoped that this video advertisement can be used as a promotional medium to attract potential customers.

Keyword: *Multimedia, Advertising Video, Promotion, Live shoot*