

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA
BONGOBONG YOGYAKARTA MENGGUNAKAN
METODE LIVESHOOT DAN SPECIAL EFFECT**

SKRIPSI



disusun oleh

Annisa Nur Khoffah

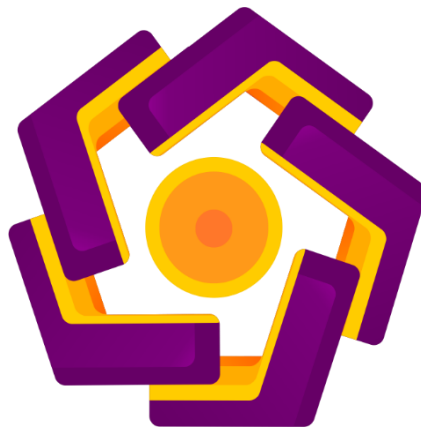
17.12.0136

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA
BONGOBONG YOGYAKARTA MENGGUNAKAN
METODE LIVESHOOT DAN SPECIAL EFFECT**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Annisa Nur Khofifah

17.12.0136

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

2021

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA
BONGOBONG YOGYAKARTA MENGGUNAKAN
METODE LIVESHOOT DAN SPECIAL EFFECT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Annisa Nur Khofifah

17.12.0136

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 08 November 2021

Dosen Pembimbing,

Mei P Kurniawan M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO IKLAN PADA
BONGOBONG YOGYAKARTA MENGGUNAKAN
METODE LIVESHOOT DAN SPECIAL EFFECT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Annisa Nur Khoffifah

17.12.0136

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 08 November 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dhimas Adi Satria S.Kom M.Kom
NIK. 190302427

Rizky M.Kom
NIK. 190302311

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 08 November 2021

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 menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 10 Desember 2021

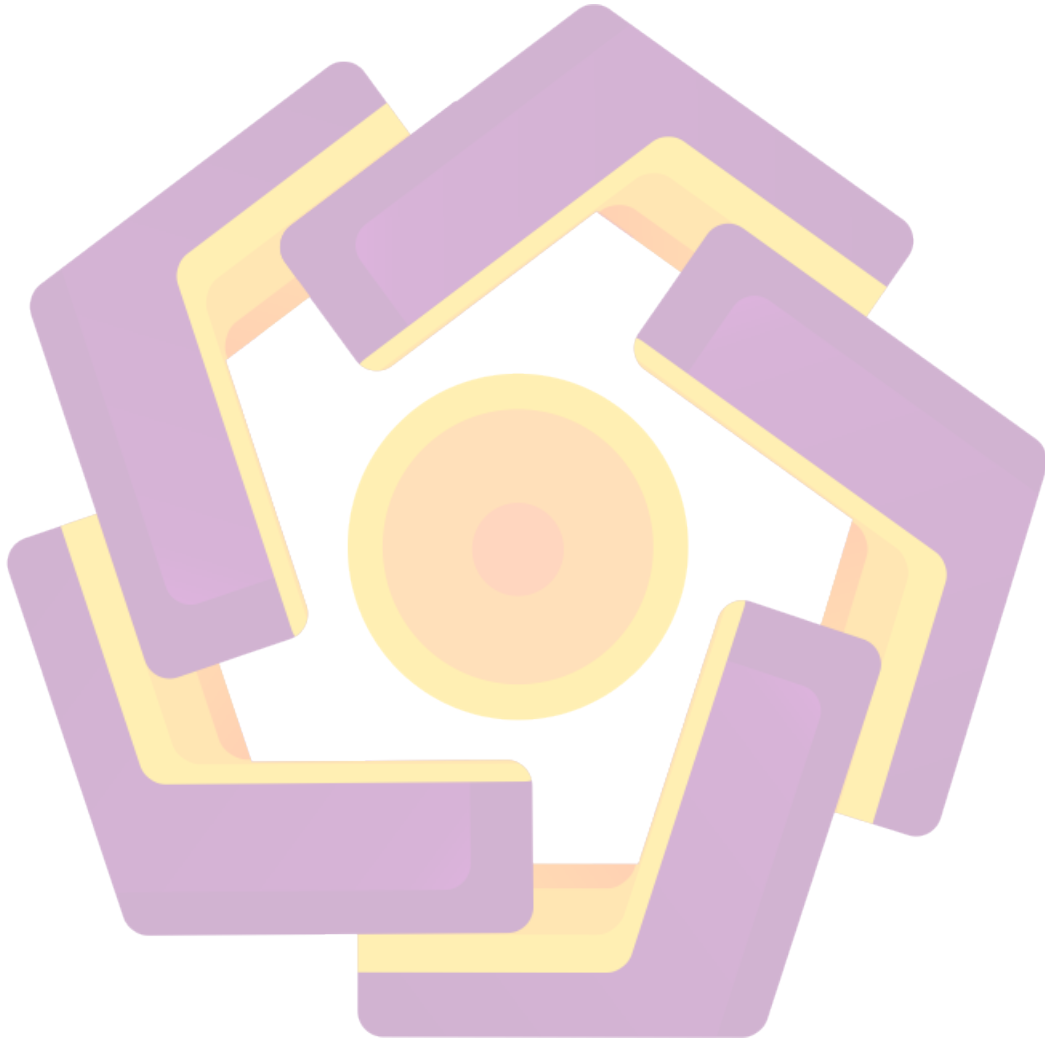


Annisa Nur Khofifah

NIM. 17.12.0136

MOTTO

“kita tidak bisa kembali dan mengubah awal saat kita memulainya, tapi kita bisa memulai lagi dari mana kita berada sekarang dan ubah akhirnya”.



PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT sebagai tanda rasa syukur atas segala nikmat dan karunia sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

- Allah SWT yang telah memberikan rahmat berupa kesehatan, kekuatan, kesabaran, ketekunan, fokus, dan semangat sehingga seluruh rangkaian proses pengerjaan skripsi dapat berjalan dengan baik hingga skripsi ini selesai.
- Kepada Orang Tua (Bapak Suroto & Ibu Muniroh) yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan sehingga skripsi ini bisa terselesaikan seperti seharusnya.
- Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku pembimbing utama yang telah membimbing dan memberikan arahan sehingga skripsi ini bisa terselesaikannya dengan baik.
- Seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.
- Kepada Bongobong yang telah memberi izin penelitian.
- Kepada Teman-teman kelas Sistem Informasi angkatan 2017 yang telah menemani berjuang bersama-sama selama perkuliahan.
- Kepada teman-teman saya yang tidak bisa disebutkan satu-persatu yang telah memberi masukan-masukan untuk berjalannya skripsi saya agar segera terselesaikan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul ***“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PADA BONGOBONG YOGYAKARTA MENGGUNAKAN METODE LIVESHOOT DAN SPECIAL EFFECT”*** dapat terselesaikan dengan baik.

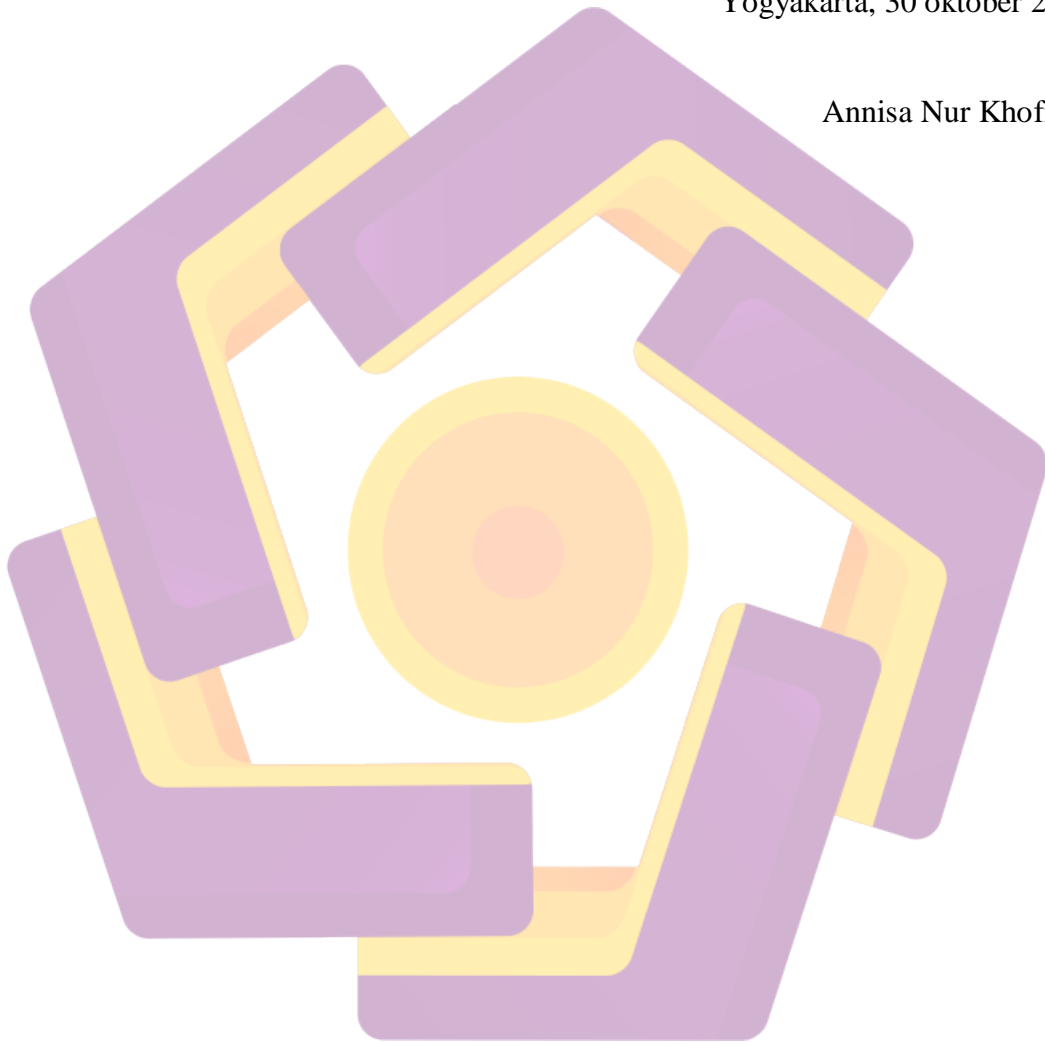
Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer. Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. 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 Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing saya dan mempermudah saya dalam mengerjakan skripsi
4. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staf dan Karyawan/Karyawati Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.
5. Restoran Bongobong yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian serta memberikan dukungan kepada saya.
6. keluarga dan Teman-teman kuliah saya khususnya untuk keluarga besar S1 Sistem Informasi yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih telah memberikan pengalaman indah selama kuliah.
7. Semua pihak yang tidak dapat di sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentu menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 30 oktober 2021

Annisa Nur Khofifah



DAFTAR ISI

JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Metode Testing	5
1.8 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II	7
LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Dasar teori.....	10
2.2.1 Multimedia	10
2.3 Konsep Dasar Video.....	13

2.3.1	Frame Rate	13
2.3.2	Resolusi dan Frame.....	14
2.3.3	Standar Video	14
2.3.4	Jenis Video	16
2. 4	Teknik Live Shoot.....	17
2.4.1	<i>Type of Shoot</i>	17
2. 5	Definisi Video Iklan	21
2.5.1	Tujuan Video Iklan	21
2.5.2	Jenis Iklan berdasarkan tujuan	21
2.6	Special effect.....	22
2.7	Motion Grapich.....	22
2.8	Tahap-Tahap Pembuatan Video Iklan.....	23
2.8.1	Tahap Pra Produksi.....	23
2.8.2	Tahap Produksi.....	25
2.8.3	Tahap Pasca Produksi	25
2.9	Pengolahan Data Koesioner	26
2.9.1	Kuisisioner	26
2.9.2	Responden	26
2.9.3	Skala likert	27
2.10	Evaluasi	28
BAB III		29
ANALISIS DAN PERANCANGAN		29
3.1	Tinjauan Umum	29
3.1.1	Deskripsi Singkat Perusahaan	29
3.2	Analisis	29
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	29
3.2.2	Observasi.....	30
3.2.2	Analisis Masalah.....	33
3.2.3	Analisis SWOT.....	34
3.2.4	Analisis Kebutuhan Sistem	37
3.2.5	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	37

3.2.6 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	37
3.3 Perancangan Video Iklan.....	41
3.3.1 Tahapan Pra Produksi	42
BAB IV	50
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1 Implementasi	50
4.2 Produksi.....	51
4.2.1 Pengambilan Gambar Produk Restaurant Bongobong	51
4.3 Pasca Produksi	52
4.3.1 Compositing	52
4.3.2 Editing.....	54
4.4 Evaluasi	63
4.4.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir	64
4.4.2 Kuisisioner	65
4.5 Pengujian	65
4.6 Implementasi.....	68
4.6.1 Postingan Instagram.....	68
4.6.2 Perbandingan Insight Postingan	69
BAB V	71
PENUTUP.....	71
5.1 Kesimpulan.....	71
5.2 Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN.....	74

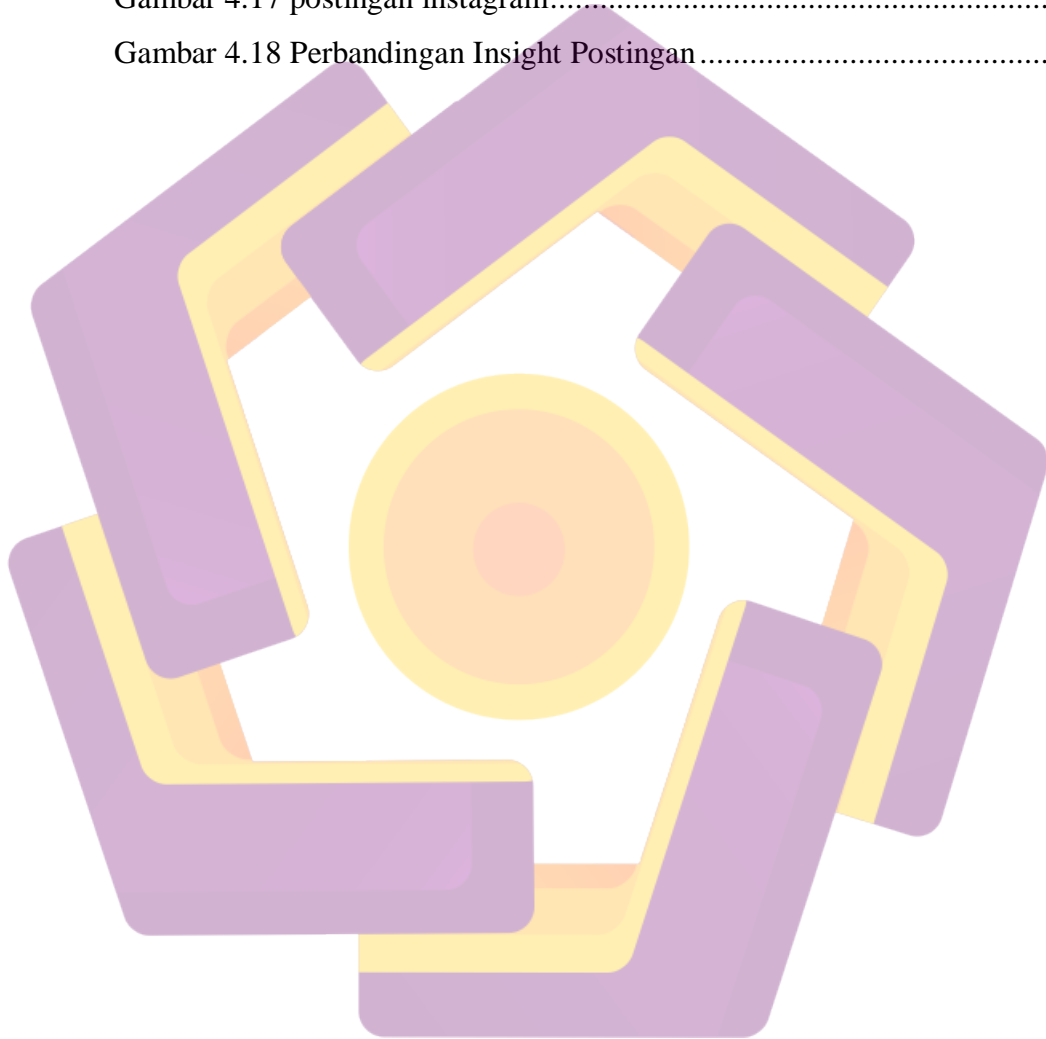
DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Contoh penggunaan skala likert	5
Tabel 2.1 Perbedaan dengan penulis	8
Tabel 2. 2 Skor Skala Likert.....	25
Tabel 2. 3 Pernyataan Positif dan Negatif Skala Likert.....	25
Tabel 2.4 Skor	26
Tabel 3.1 Analisis SWOT	32
Tabel 3.2 Peralatan Produksi.....	35
Tabel 3.3 Perangkat Lunak yang Digunakan	36
Tabel 3.4 Daftar Sumber Daya Manusia.....	37
Tabel 3.5 Naskah Video	40
Tabel 4.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional Dengan Hasil Akhir	58
Tabel 4.2 Pengujian	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.6 Contoh Multimedia Interaktif	12
Gambar 2.7 Contoh Multimedia Hiperaktif.....	12
Gambar 2.9 Contoh Standar Video	14
Gambar 2.10 Perbedaan Standart Video.....	15
Gambar 2.11 Extreme Long <i>Shoot</i> (E.L.S).....	18
Gambar 2.12 Medium Long <i>Shoot</i> (E.L.S).....	18
Gambar 2.13 medium shoot (M.S).....	19
Gambar 2.14 medium close up.....	19
Gambar 2.15 Big close up.....	20
Gambar 2.16 Extrem close up.....	20
Gambar 2.16 Contoh Tahap-tahap pembuatan	23
Gambar 2.17 Contoh Naskah	24
Gambar 2.18 Contoh Storyboard	24
Gambar 3.1 Logo Bongobong.....	29
Gambar 3.2 Instagram Bongobong	31
Gambar 3.3 Youtube Iklan TV Indonesia.....	33
Gambar 4.1 Pengambilan Gambar bahan baku ricebong yang dibuat di studio mini.	51
Gambar 4.2 Pengambilan Gambar bahan baku ricebong yang dibuat di studio mini	54
Gambar 4.3 Pengambilan Gambar proses platting ricebong di dapur bongobong.....	54
Gambar 4.4 Loading screen Adobe premiere 2018.....	53
Gambar 4.5 Membuat New Sequence	53
Gambar 4.6 Compositing Adobe Premiere.....	54
Gambar 4.7 Penggabungan Scene	55
Gambar 4.8 Cropping	56
Gambar 4.9 Razor Tool	56
Gambar 4.10 Time Remapping	57
Gambar 4.11 Speed Duration.....	57

Gambar 4.12 Pemberian Transisi	58
Gambar 4.13 Pemberian Sound effect	59
Gambar 4.14 Color Correction.....	60
Gambar 4.15 Gambar ss	63
Gambar 4.16 Gambar Rendering	64
Gambar 4.17 postingan instagram.....	69
Gambar 4.18 Perbandingan Insight Postingan.....	70



INTISARI

Bongobong Yogyakarta adalah restoran yang terletak di Jl. Affandi CT 10/5, RT.4/RW.2, Santren, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281. Bongobong diambil dari kata ‘obong’ dalam Bahasa Jawa yang berarti bakar atau membakar. Kata tersebut diambil karena ingin menyajikan konsep makanan yang bertema bakar-bakaran (*grill*) dengan cita rasa Asian fusion (Jepang dan Korea) namun telah disesuaikan dengan selera market Indonesia. Bongobong merupakan restoran yang menerapkan sistem “All You Can Eat”, dan “Ala Carte”. Restoran ini menyediakan berbagai menu makanan, salah satu produk terbarunya adalah ricebowl . produk terbaru tersebut perlu diperkenalkan kepada calon konsumen.

Maka dari itu langkah yang dilakukan Penulis adalah membuat sebuah media informasi berupa video promosi menggunakan metode *Live Shoot* dan *Special Effect* yang dapat digunakan sebagai pendukung promosi produk terbaru bongobong.

Video promosi yang akan dibuat nantinya berupa video *Live Shoot* serta menggunakan *Special Effect*. Video berdurasi kurang lebih 100 detik dan akan diposting melalui akun media social Bongobong untuk memperkenalkan produk terbarunya.

Kata kunci : *Special Effect, live shoot, video promosi*

ABSTRACT

Bongobong Yogyakarta is a restaurant located at Jl. Affandi CT 10/5, RT.4/RW.2, Santren, Caturtunggal, Kec. Depok, Sleman Regency, Yogyakarta Special Region 55281. Bongobong is taken from the word 'obong' in Javanese which means burn or burn. The word was taken because it wants to serve the concept of grilled food with asian fusion flavors (Japanese and Korean) but has been adapted to the tastes of the Indonesian market. Bongobong is a restaurant that implements the "All You Can Eat" system, and "Ala Carte". This restaurant provides a variety of food menus, one of its latest products is ricebowl. The latest products need to be introduced to potential customers.

Therefore, the step taken by the Author is to create an information media in the form of promotional videos using the Live Shoot and Special Effect methods that can be used as a support for the promotion of the latest products.

Promotional videos that will be made later in the form of Live Shoot videos and using Special Effect. The video is approximately 100 seconds long and will be posted through Bongobong's social media account to introduce its latest product.

Keywords : Special Effect, live shoot, promotional video