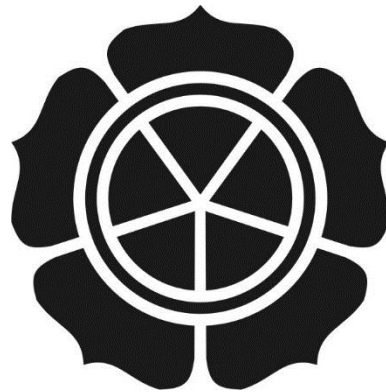


**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN AUDIO VISUAL COMPANY  
PROFILE KOMUNITAS PLUMBERS YOGYAKARTA  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI SPONSOR**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Wahyu Gilang Pranatha**

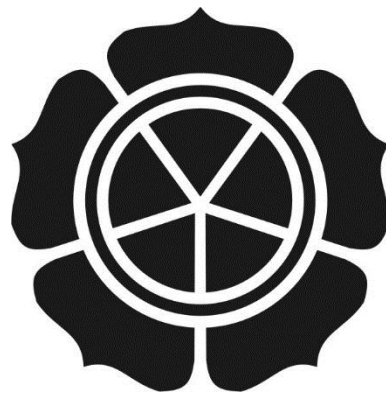
**11.11.5621**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN AUDIO VISUAL COMPANY  
PROFILE KOMUNITAS PLUMBERS YOGYAKARTA  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI SPONSOR**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Wahyu Gilang Pranatha**

**11.11.5621**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN AUDIO VISUAL COMPANY  
PROFILE KOMUNITAS PLUMBERS YOGYAKARTA  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI SPONSOR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wahyu Gilang Pranatha**

**11.11.5621**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 20 Oktober 2014

**Dosen Pembimbing,**

  
**Agus Purwanto, M Kom**  
**NIK. 190302229**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN AUDIO VISUAL COMPANY  
PROFILE KOMUNITAS PLUMBERS YOGYAKARTA  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI SPONSOR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wahyu Gilang Pranatha  
11.11.5621**

telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal 26 Februari 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Agus Purwanto, M.Kom  
NIK. 190302229**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom  
NIK. 190302047**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom  
NIK. 190302197**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 10 Maret 2016

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, MM  
NIK. 190302001**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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, 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 disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 8 Maret 2016



Wahyu Gilang Pranatha  
NIM. 11.11.5621

## MOTTO

*“Berhati-hatilah kepada orang yang terlalu baik kepadamu”*

*“Berbuat baiklah kepada semua orang tanpa meminta imbalan”*

*“Jika mengerjakan skripsi, jangan pernah disambi”*



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah robbil alamin, dengan penuh kerendahaan dan ketulusan hati, dan terima kasih skripsi ini peneliti persembahkan untuk:

1. Allah SWT Yang Maha Suci, Maha Pengasih dan Maha Besar karena telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga skripsi ini bisa tersusun dan selesai tanpa ada halangan apapun, terima kasih Ya Allah Atas semua petunjuk dan kekuatan-Mu.
2. Keluarga yang paling saya cintai, Bapak Toto Hartono, Ibu Suwarti, Mbak Ika Pramitha yang selalu memberikan doa dan semangat dalam mengerjakan skripsi ini.
3. Kepada dosen pembimbing saya, Bapak Agus Purwanto, M.Kom yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada saya, hingga terselesaikan skripsi ini tanpa kendala berarti.
4. Keluarga besar “Komunitas Plumbers Yogyakarta”.
5. Devi Eka Pratiwi dan keluarga
6. Teman-teman seperjuangan SI TI 14 angkatan 2011
7. Teman-teman kost exclusive Pak Agus

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT Yang Maha Kuasa atas segala limpahan berkat dan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Skripsi dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Audio Visual *Company Profile* Komunitas Plumber Yogyakarta Sebagai Media Promosi Sponsor” ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Strata-1 pada jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa selesainya penulisan skripsi ini karena bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Allah SWT Yang Maha Suci, Maha Pengasih dan Maha besar karena telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini bisa tersusun dan selesai tanpa ada halangan apapun.
2. Ibu saya Suwarti, Ayah saya Toto Hartono tercinta yang selalu memberikan doa dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
4. Bapak Sudarmawan, M.T selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta
5. Bapak Agus Purwanto, M. Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan dan bimbingan dalam pelaksanaan skripsi ini.



6. Bapak, Ibu dosen dan seluruh staf dan pegawai di Jurusan Teknik Informatika yang telah membimbing dan menjadi bagian pembelajaran diri selama studi.
7. Serta semua pihak yang telah membantu dan berkerjasama dalam pelaksanaan skripsi ini.

Penulis menyadari masih begitu banyak kekurangan dalam penyusunan laporan skripsi ini. Untuk itu, kritik dan saran adalah sesuatu yang sangat kami harapkan demi kemajuan bersama dan peningkatan ilmu pengetahuan Indonesia.

Yogyakarta,     Maret 2016

Penulis

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN .....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI .....	xvii
ABSTRACT .....	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3

1.5	<b>Manfaat Penelitian</b> .....	3
1.6	<b>Metode Pengumpulan Data</b> .....	3
1.7	<b>Sistematika Penulisan</b> .....	4
<b>BAB II</b> .....		6
<b>LANDASAN TEORI</b> .....		6
2.1	<b>Tinjauan Pustaka</b> .....	6
2.2	<b>Dasar Multimedia</b> .....	7
2.2.1	<b>Sejarah Multimedia</b> .....	7
2.2.2	<b>Jenis-Jenis Multimedia</b> .....	8
2.2.3	<b>Pengertian Multimedia</b> .....	9
2.2.4	<b>Elemen-Elemen Multimedia</b> .....	10
2.3	<b>Analisis SWOT</b> .....	16
2.3.1	<b>Strenghts (Kekuatan)</b> .....	17
2.3.2	<b>Weakness (Kelemahan)</b> .....	17
2.3.3	<b>Opportunities (Peluang)</b> .....	17
2.3.4	<b>Threats (Ancaman)</b> .....	17
2.4	<b>Dasar Company Profile</b> .....	18
2.4.1	<b>Pengertian Company Profile</b> .....	18
2.4.2	<b>Jenis-Jenis Company Profile</b> .....	18
2.4.3	<b>Manfaat Company Profile</b> .....	20

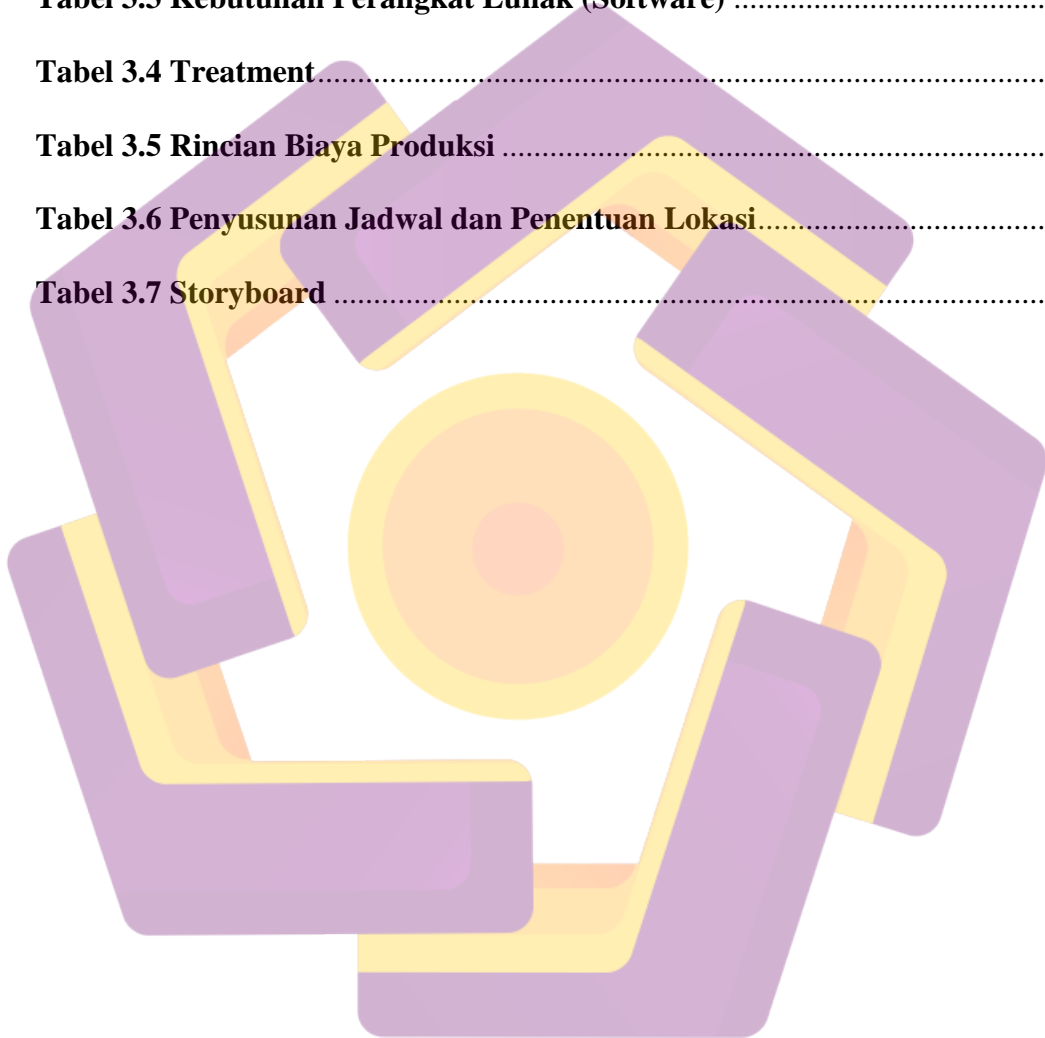
2.5	Standar Rekam Video .....	20
2.6	Standar Format <i>File</i> Video.....	22
2.7	Alat yang digunakan .....	23
2.8	Teknik Bidikan Kamera .....	24
2.9	Tahap Dalam Pembuatan Multimedia .....	29
2.9.1	Tahap Pra Produksi.....	29
2.9.2	Tahap Produksi.....	31
2.9.3	Tahap Pasca Produksi .....	32
2.10	<i>Software</i> yang Digunakan.....	33
2.10.1	<i>Adobe After Effect</i> .....	33
2.10.2	<i>Adobe Premiere Pro</i> .....	35
<b>BAB III</b> .....		38
<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....		38
3.1	Tinjaun Umum .....	38
3.1.1	Sejarah Komunitas .....	38
3.1.2	Visi dan Misi Komunitas .....	38
3.1.3	Kegiatan Komunitas .....	39
3.1.4	Prestasi Komunitas .....	39
3.2	Identifikasi Masalah.....	39
3.3	Analisis <i>SWOT</i> .....	40

3.3.1	<b>Kelemahan Sistem Foto Dan Brosur</b> .....	42
3.3.2	<b>Solusi</b> .....	42
3.4	<b>Analisis Kebutuhan</b> .....	43
3.4.1	<b>Kebutuhan Fungsional</b> .....	43
3.4.2	<b>Kebutuhan Non Fungsional</b> .....	43
3.5	<b>Tahap Pra Produksi</b> .....	46
3.5.1	<b>Ide Cerita</b> .....	46
3.5.2	<b>Tema Cerita (<i>Story Theme</i>)</b> .....	46
3.5.3	<b><i>Treatment</i></b> .....	47
3.5.4	<b>Naskah (<i>Skenario</i>)</b> .....	48
3.5.5	<b>Rincian Biaya Produksi</b> .....	50
3.5.6	<b>Penyiapan Properti</b> .....	51
3.5.7	<b>Penyusunan Jadwal dan Penentuan Lokasi</b> .....	51
3.5.8	<b><i>Storyboard</i></b> .....	52
<b>BAB IV</b>	.....	54
<b>PEMBAHASAN</b>	.....	54
4.1	<b>Tahapan Produksi</b> .....	54
4.1.1	<b>Pengambilan Gambar (<i>Shooting</i>)</b> .....	54
4.1.2	<b>Tata Suara (<i>Sound Setting</i>)</b> .....	54
4.1.3	<b>Tata Cahaya (<i>Lighting Setting</i>)</b> .....	54

4.1.4	Akting Pemain ( <i>Talent Acting</i> ).....	55
4.1.5	Tata Kostum dan Tata Rias .....	55
4.2	Tahap Pasca Produksi.....	55
4.2.1	Pemindahan Data ( <i>Capturing</i> ) .....	55
4.2.2	<i>Editing Timelapse</i> .....	56
4.2.3	Pengolahan Hasil Pengambilan Gambar ( <i>Editing</i> ).....	58
4.2.4	Meninjau Hasil Pengolahan Gambar ( <i>Review Editing</i> ).....	61
4.2.5	Evaluasi dan Presentasi .....	61
4.2.6	<i>Rendering</i> .....	61
4.3	Tampilan Hasil Video .....	62
4.4	Hasil Uji Kelayakan .....	64
BAB V	.....	66
PENUTUP	.....	66
5.1	Kesimpulan .....	66
5.2	Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	.....	68

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1 Analisis SWOT</b> .....	41
<b>Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)</b> .....	45
<b>Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)</b> .....	45
<b>Tabel 3.4 Treatment</b> .....	47
<b>Tabel 3.5 Rincian Biaya Produksi</b> .....	50
<b>Tabel 3.6 Penyusunan Jadwal dan Penentuan Lokasi</b> .....	51
<b>Tabel 3.7 Storyboard</b> .....	52

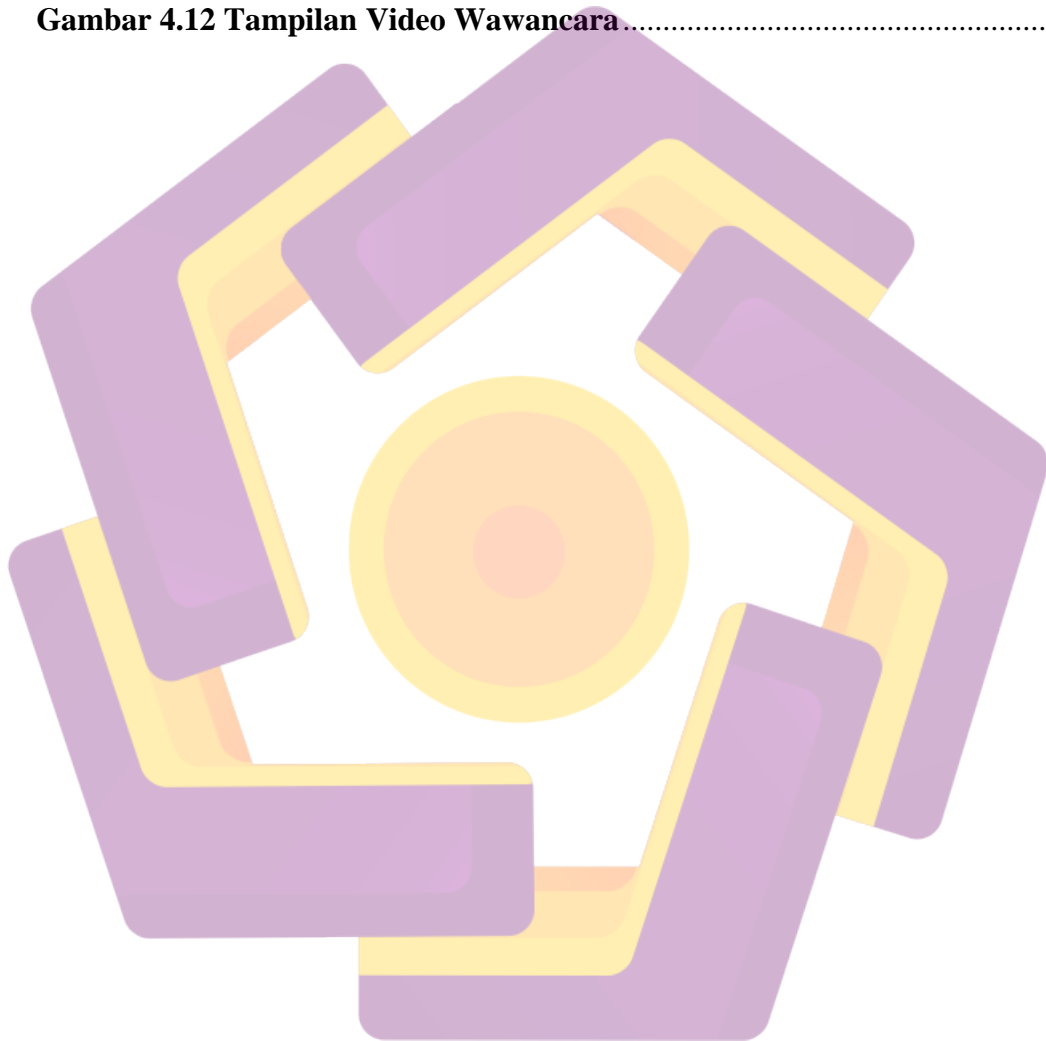


## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1 Kamera (Camera)</b> .....	23
<b>Gambar 2.2 Tripod</b> .....	23
<b>Gambar 2.3 Pengambilan gambar Close Up</b> .....	24
<b>Gambar 2.4 Pengambilan gambar Medium Close</b> .....	25
<b>Gambar 2.5 Pengambilan gambar Medium Shot</b> .....	25
<b>Gambar 2.6 Pengambilan gambar Medium Long Shot</b> .....	26
<b>Gambar 2.7 Pengambilan gambar Long Shot</b> .....	26
<b>Gambar 2.8 Pengambilan gambar Extreme Close Up</b> .....	27
<b>Gambar 2.9 Pengambilan gambar Extreme Long Shot</b> .....	27
<b>Gambar 2.10 Pengambilan gambar Full Shot</b> .....	28
<b>Gambar 2.11 Pengambilan gambar Over The Soulder Shot</b> .....	28
<b>Gambar 2.12 Pengambilan gambar Point Of View Shot</b> .....	29
<b>Gambar 2.13 Tampilan Adobe After Effects</b> .....	33
<b>Gambar 2.0.14 Tampilan Adobe Premiere Pro</b> .....	36
<b>Gambar 4.1 Tampilan Folder Timelapse</b> .....	56
<b>Gambar 4.2 Tampilan Composition Setting</b> .....	56
<b>Gambar 4.3 Tampilan Import File</b> .....	57
<b>Gambar 4.4 Tampilan Wrap Stabilizer</b> .....	57
<b>Gambar 4.5 Tampilan Menyusun Video</b> .....	58
<b>Gambar 4.6 Tampilan Efek Transisi</b> .....	59
<b>Gambar 4.7 Tampilan Coloring</b> .....	60



<b>Gambar 4.8 Tampilan Audio Mixing</b> .....	60
<b>Gambar 4.9 Tampilan Video Timelapse</b> .....	62
<b>Gambar 4.10 Tampilan Video Tugu</b> .....	62
<b>Gambar 4.11 Tampilan Video Live Shot</b> .....	63
<b>Gambar 4.12 Tampilan Video Wawancara</b> .....	63



## INTISARI

Di saat ini perkembangan multimedia sangat pesat, sehingga menjadi salah satu media informasi yang cukup dibutuhkan dalam berbagai bidang. Salah satu aspek yang paling menonjol adalah peranan media komputer dengan berbagai aplikasi untuk meningkatkan penyampaian informasi. Sistem informasi dalam bentuk Video Profile merupakan salah satu untuk menyampaikan kepada masyarakat luar tentang sebuah komunitas. Aplikasi multimedia mampu menghasilkan suatu informasi dengan lebih baik.

Penulis di sini ingin menyampaikan sebuah informasi dari komunitas Plumbers Yk agar dapat lebih menarik dengan pembuatan Video Profile yang berbasis multimedia. Plumbers YK adalah salah satu komunitas sepeda balap di Yogyakarta. Perancangan dan pembuatan video ini diharapkan menjadi sebuah solusi untuk mengenalkan kepada dunia luar mengenai komunitas Plumbers YK. Banyak komunitas di Indonesia yang berakhir karena kurang dikenal atau tidak berkembang karena kurangnya dukungan dari sponsor. Dimana nantinya video ini berfungsi sebagai penawaran dukungan kepada calon sponsor agar dapat membantu berkembangnya komunitas ini.

Dalam pembuatan Video Profile ini penyusun menambahkan teknik transtition dan slow motion untuk memperjelas obyek yang dibuat. Aplikasi yang digunakan untuk membuat video ini adalah *Adobe After Effects*, dan *Adobe Premier Pro*.

**Kata-kunci:** Audio Visual, *Company Profile*, Promosi Sponsor.

## **ABSTRACT**

*At this time the multimedia very rapidly, so that it would be one of the media information that is needed in various fields. One of the aspects that most prominent is the role of the media computers with various applications to improve delivery information. System information in Video Profile is one to convey to the people out of a community. Multimedia application to be able to produce a information with better.*

*I'm here wanted to convey a information from the community PLUMBERS YK in order to more attractive by making Video Profile that multimedia based . Plumbers YK is one of the community bicycle racing in Yogyakarta. Design and production video is expected to be a solution to introduce to the world outside of the community Plumbers YK. Many communities in Indonesia that ended because it is less known or not grow because of the lack of support from sponsors. Where will show this function as offers support to the candidates sponsor in order to help developing this community.*

*In the video Profiles this building blocks adding transtition technique and slow motion to clarify objects that are made. Applications that used to make a video is Adobe After effects, and Adobe Premier Pro.*

**Keywords:** *Audio Visual, Company Profile, Sponsor Promotion.*

