

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA
CAFE FROG SHELTER SEBAGAI
MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Indah Purwaningsih

16.12.9267

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

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA
CAFE FROG SHELTER SEBAGAI
MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai gelar sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Indah Purwaningsih

16.12.9267

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA
CAFE FROG SHELTER SEBAGAI
MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Indah Purwaningsih

16.12.9267

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Februari 2020

Dosen Pembimbing,

Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302105

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA
CAFE FROG SHELTER SEBAGAI
MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Indah Purwaningsih

16.12.9267

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Maret 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

Afrig Aminuddin, S.Kom., M.Eng

NIK. 190302351

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif AlFattah, 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 6 April 2021

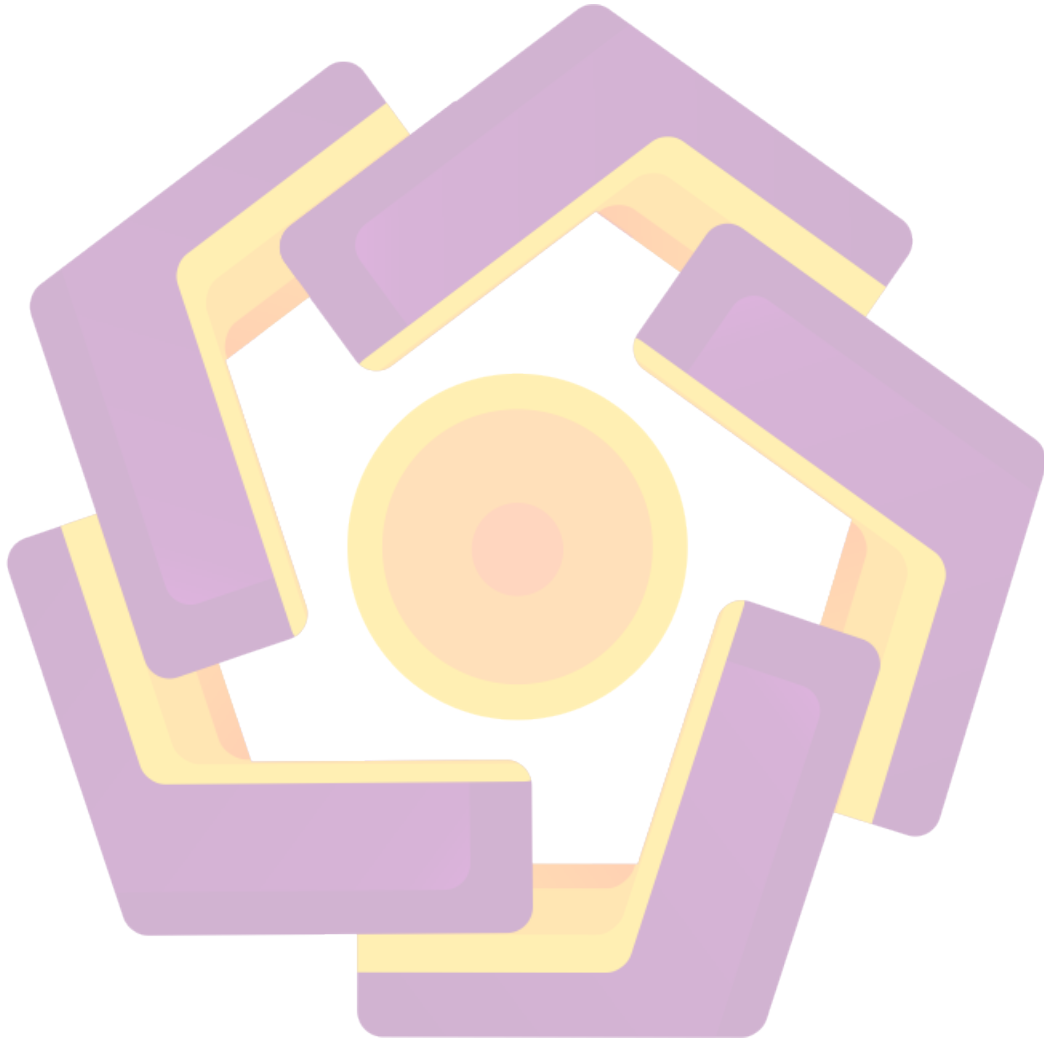


Indah Purwaningsih
NIM. 16.12.9267

Motto

Kegagalan adalah batu loncatan menuju kesuksesan.

(Oprab Winfrey)



Persembahan

Puji syukur yang tak terhingga saya ucapkan kepada Allah SWT, tuhan penguasa alam yang telah meridhoi dan mengabulkan segala do'a. terimakasih Engkau telah memberiku pertolongan, kekuatan, kesabaran, ilmu, serta do'a sehingga skripsi ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Pada kesempatan ini saya ucapkan terimakasih kepada :

1. Untuk orang tua tercinta, yang senantiasa memberi kasih sayang dan juga do'a yang tak ada batasnya dan yang selalu mendidik tanpa bosannya, semoga selalu dalam lindungan-Nya.
2. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi. Terimakasih atas segala kesabaran dan ilmunya yang diberikan selama ini.
3. Kepada Farah Setia Wati, Meita Indiarti, dan teman diskusi dan bertukar pikiran. Terima kasih karena sudah membantu banyak, terima kasih atas kehadiran dan waktu yang telah diberikan, dan terima kasih untuk tidak menyerah.
4. Untuk keluarga Besar 16-S1SI-05 dan semua rekan seperjuangan angkatan 2016 yang telah memberikan semangat dan dukungan, semoga dapat menggapai kesuksesan.

Semoga Allah SWT membalas semua jasa, budi, dan kebaikan kalian di kemudian hari dan memberi kemudahan dalam segala hal Amin.

Kata Pengantar

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayat, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diharapkan. Tidak lupa sholawat dan salam penulis hanturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita pada jalan kebaikan.

Dengan disusunnya skripsi ini sebagai salah satu syarat bagi kelulusan 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, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto, M.M. Selaku Rektor Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si, M.T. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku dosen pe,bombing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama perkuliahan.
5. Semua keluarga besar penulis terutama untuk kedua orang tua yang tidak bosan-bosannya memberi dukungan, semangat, motivasi, dan do'a kepada penulis.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moral maupun material, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk

menambah kesempurnaan skripsi ini. namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

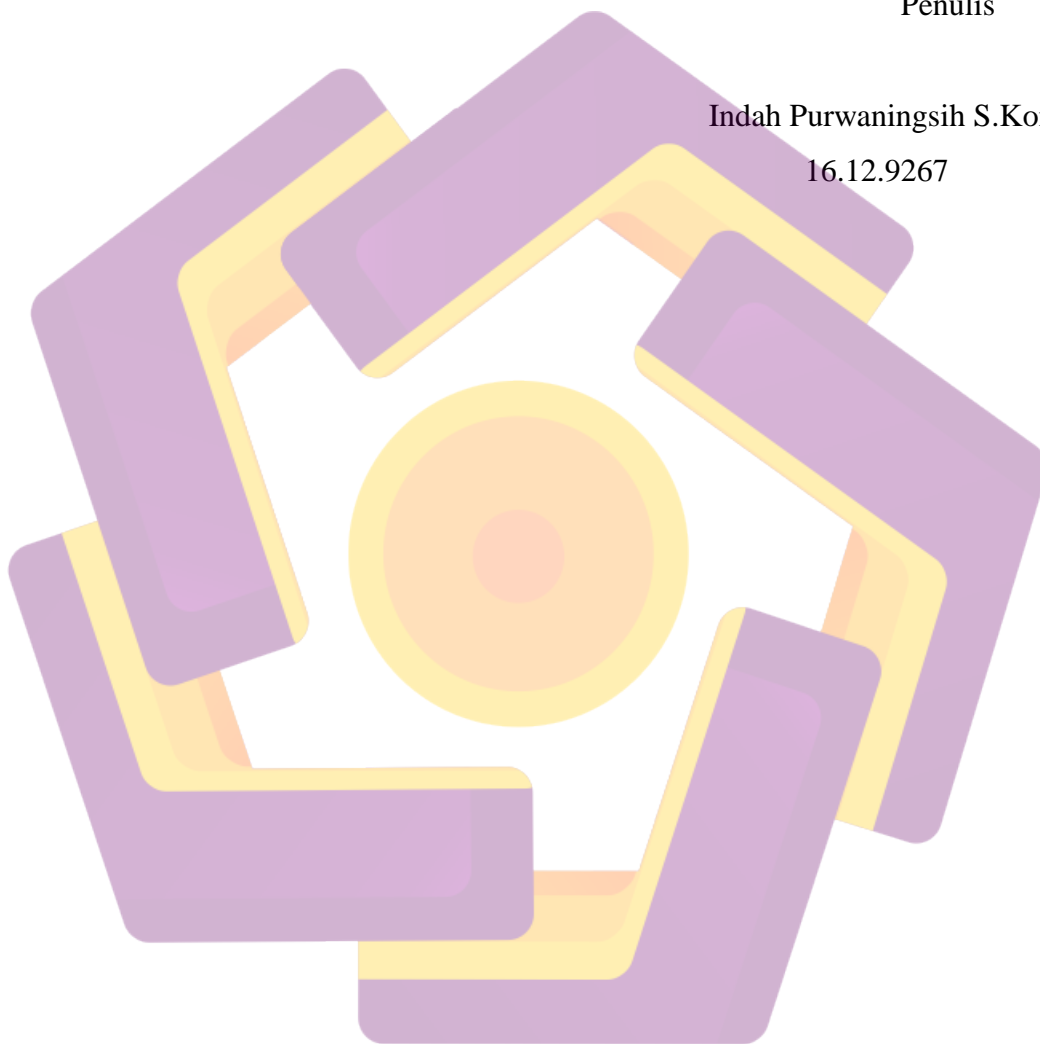
Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 6 April 2021

Penulis

Indah Purwaningsih S.Kom

16.12.9267



Daftar Isi

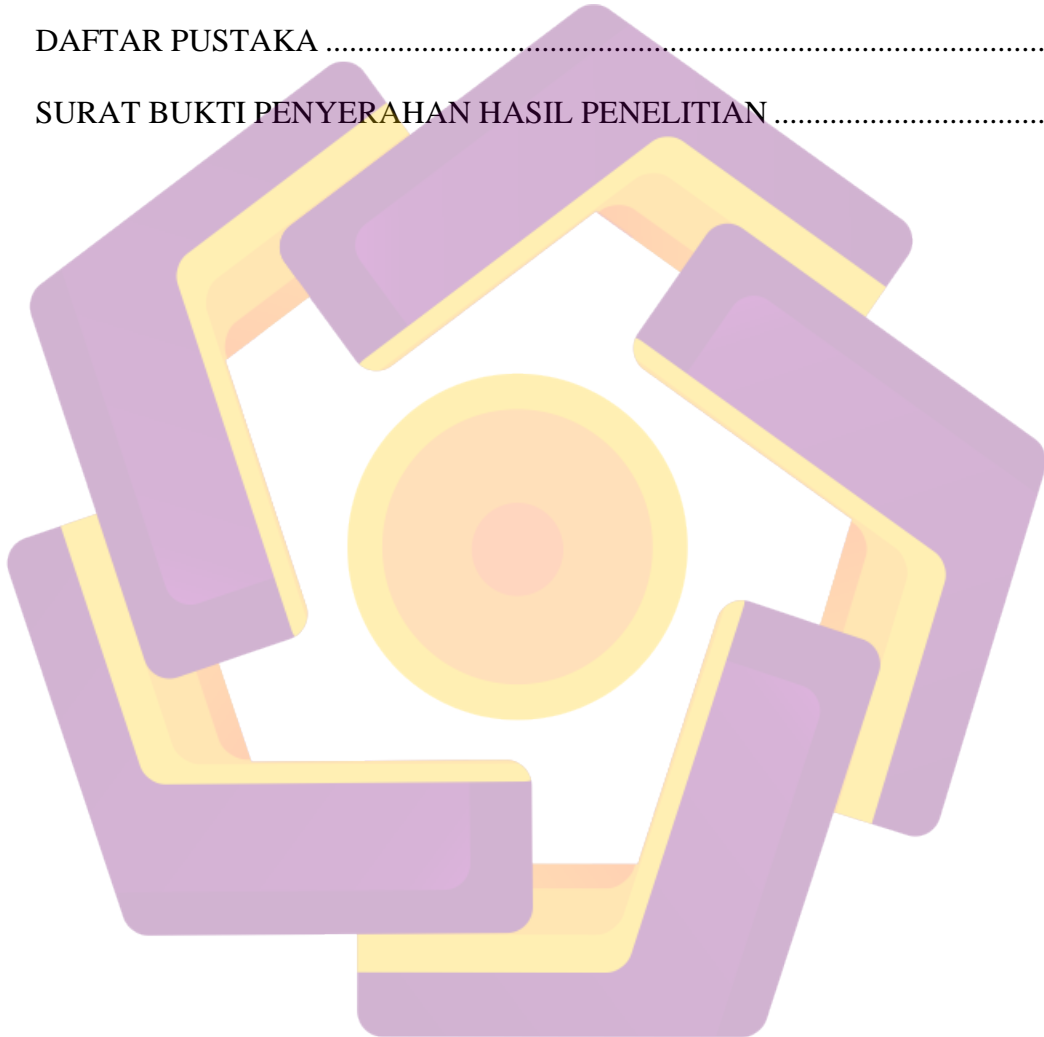
JUDUL	II
PERSETUJUAN	III
PENGESAHAN	IV
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN.....	VII
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL.....	XV
DAFTAR GAMBAR	XVI
INTISARI.....	XVII
ABSTRACT.....	XVIII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	4
1.6 METODE PENELITIAN	4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.2 KONSEP DASAR VIDEO	12
2.2.1 KONSEP DASAR VIDEO	12
2.2.2 STANDAR VIDEO	12

2.2.2.1 PAL (PHASE ALTERNATING LINE).....	12
2.2.2.2 NTSC (National Television System Committee)	13
2.2.2.3 SECAM (Sistem Sequintiel Color And Memoriry).....	13
2.2.2.4 HDTV (High Definition Television)	13
2.2.3 JENIS-JENIS VIDEO	14
2.2.3.1 VIDEO ANALOG	14
2.2.3.1 VIDEO DIGITAL	14
2.2.4 TEKNIK LIVE SHOOT	15
2.3 PROMOSI.....	15
2.3.1 PENGERTIAN PROMOSI.....	15
2.3.2 TUJUAN PROMOSI	15
2.4 COMPANY PROFILE.....	17
2.4.1 PENGERTIAN COMPANY PROFILE	17
2.4.2 JENIS-JENIS COMPANY PROFILE	17
2.4.2.1 COMPANY PROFILE CETAK	17
2.4.2.2 COMPANY PROFILE VIDEO	18
2.4.2.3 COMPANY PROFILE WEBSITE	18
2.4.2.4 COMPANY PROFILE INTERAKTIF	18
2.3.3 LANGKAH PENGEMBANGAN MULTIMEDIA.....	18
2.5 BAHASA GAMBAR DAN GERAKAN KAMERA	19
2.5.1 BAHASA GAMBAR.....	19
2.5.2 GERAK KAMERA.....	19
2.5.2.2 PAN.....	20
2.5.2.3 TILT	20
2.5.2.4 DOLLY	20
2.5.2.5 PENDESTAL (BOOM) DAN CRAME.....	20
2.5.3 PENGAMBILAN GAMBAR (<i>CAMERA ANGEL</i>).....	20
2.5.3.1 BIRD EYE VIEW	20
2.5.3.2 HIGH ANGEL	21
2.5.3.3 LOW ANGEL	21
2.5.3.4 FROG EYE ANGEL.....	21

2.6	ANALISIS MASALAH.....	21
2.6.1	ANALISIS SWOT	21
2.6.2	STRATEGI SWOT	22
2.6.3	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	24
2.7	METODE PRODUKSI.....	24
2.7.1	PRA PRODUKSI.....	24
2.7.2	PRODUKSI.....	25
2.7.3	PASCA PRODUKSI.....	25
2.7.1.1	SINOPSIS.....	26
2.7.1.2	STORYBOARD	26
2.7.1.3	SKRIP.....	27
2.7.1.4	TESTING	28
2.8	METODE IMPLEMENTASI	29
2.8.1	FASE PRODUKSI.....	29
2.8.2	POST PRODUCTION	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		30
3.1	GAMBAR UMUM PERUSAHAAN	30
3.1.1	SEJARAH CAFE FROG SHELTER.....	30
3.1.2	STRUKTUR ORGANISASI	31
3.1.3	VISI DAN MISI.....	31
3.1.3.1	FASILITAS	31
3.2	PENGUMPULAN DATA	32
3.2.1	WAWANCARA	32
3.2.2	METODE OBSERVASI.....	33
3.2.2.1	INSTAGRAM.....	33
3.2.2.2	FACEBOOK	33
3.2.2.3	TWITER.....	34
3.3	ANALISIS MASALAH.....	35
3.3.1	ANALISIS SWOT	35
3.3.2	KELEBIHAN DARI MEDIA LAMA	38

3.3.3 SOLUSI YANG DITAWARKAN.....	38
3.3.3 KESIMPULAN.....	38
3.4 ANALISIS KEBUTUHAN.....	39
3.4.1 KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	39
3.4.2 KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	39
3.4.2.1 KEBUTUHAN HARDWARE (PERANGKAT KERASA).....	39
3.4.2.2 KEBUTUHAN SOFTWARE (PERANGKAT LUNAK).....	40
3.4.2.3 KEBUTUHAN <i>BRAINWARE</i> (SUMBER DAYA MANUSIA).....	41
3.5 PRA PRODUKSI.....	41
3.5.1 IDE DAN KONSEP.....	41
3.5.2 STORYBOARD.....	43
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1 PRODUKSI.....	45
4.1.1 PENGAMBILAN GAMBAR.....	45
2. PENGAMBILAN GAMBAR INTERIOR.....	46
3. PENGAMBILAN GAMBAR MENU.....	47
4.2.1 PEREKAMAN NARASI.....	47
4.2 PROSES PRODUKSI.....	48
4.2.1 Editing.....	48
4.2.2.1 Pengambilan Scene.....	48
4.2.2.2 Sinkronisasi Audio dan Clip.....	49
4.2.2.3 Pemberian Transisi.....	50
4.2.2.4 Color Grading.....	50
4.2.3 Rendering.....	51
4.3 EVALUASI.....	52
4.3.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	52
4.3.2 Kuesioner Faktor Informasi.....	54
4.3.3 Kuesioner Faktor Multimedia dan Tampilan Video.....	58
4.4 IMPLEMENTASI.....	61
4.4.1 Publish Media Online.....	61

4.4.2 Embed ke Media Sosial.....	64
4.4.3 Penyerahan ke Pihak Cafe Frog Shelter.....	64
BAB V PENUTUP.....	66
5.1 KESIMPULAN.....	66
5.2 SARAN.....	67
DAFTAR PUSTAKA.....	72
SURAT BUKTI PENYERAHAN HASIL PENELITIAN.....	75



Daftar Tabel

Tabel 2.1 Penelitian Terkait	10
Tabel 2.2 Matrik Swot.....	23
Tabel 2.3 Contoh Skript	28
Tabel 3.1 SWOT	36
Tabel 3.2 Spesifikasi Hardware	40
Tabel 3.3 Software	40
Tabel 3. 4 Crew Produksi.....	41
Tabel 3.5 <i>Storyboard</i>	43
Tabel 4.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional Dengan Hasil Akhir	53
Tabel 4.2 Kuesioner Faktor Informasi	55
Tabel 4.3 Bobot Nilai	56
Tabel 4.4 Presentasi Nilai	56
Tabel 4.5 Hasil Uji Aspek Informasi	57
Tabel 4.6 Kuesioner Faktor Multimedia dan Tampilan Video	59
Tabel 4.7 Hasil Uji Aspek Multimedia dan Tampilan Video	60

Daftar Gambar

Gambar 3.1 Sturktur Organisasi Cafe Frog Shelter	31
Gambar 3.2 Media Sosial Instagram Cafe Frog Shelter	33
Gambar 3.3 Facebook Cafe Frog Shelter	34
Gambar 3.4 Facebook cafe Frog Shelter	34
Gambar 3.5 Sosial Media Twiter Cafe Frog Shelter	35
Gambar 4.1 Produksi Pengambilan Gambar.....	45
Gambar 4.2 Pengambilan Gambar Cafe Frog Shelter.....	46
Gambar 4.3 Pengambilan Gambar Interior	46
Gambar 4.4 Pengambilan Gambar Menu Minuman	47
Gambar 4.5 Proses Recording Narasi	47
Gambar 4.6 Pengambilan Scene	49
Gambar 4.7 Menambahkan Transisi	50
Gambar 4.8 Color Grading.....	51
Gambar 4.9 Proses Rendering.....	52
Gambar 4.10 <i>Publish Youtube</i>	62
Gambar 4.11 Resolusi & Aspek Ratio yang Disarankan pada Youtube.....	63
Gambar 4.12 Embed Twiter	64
Gambar 4.13 Penyerahan Kepada Pihak Cafe Frog Shelter	65

INTISARI

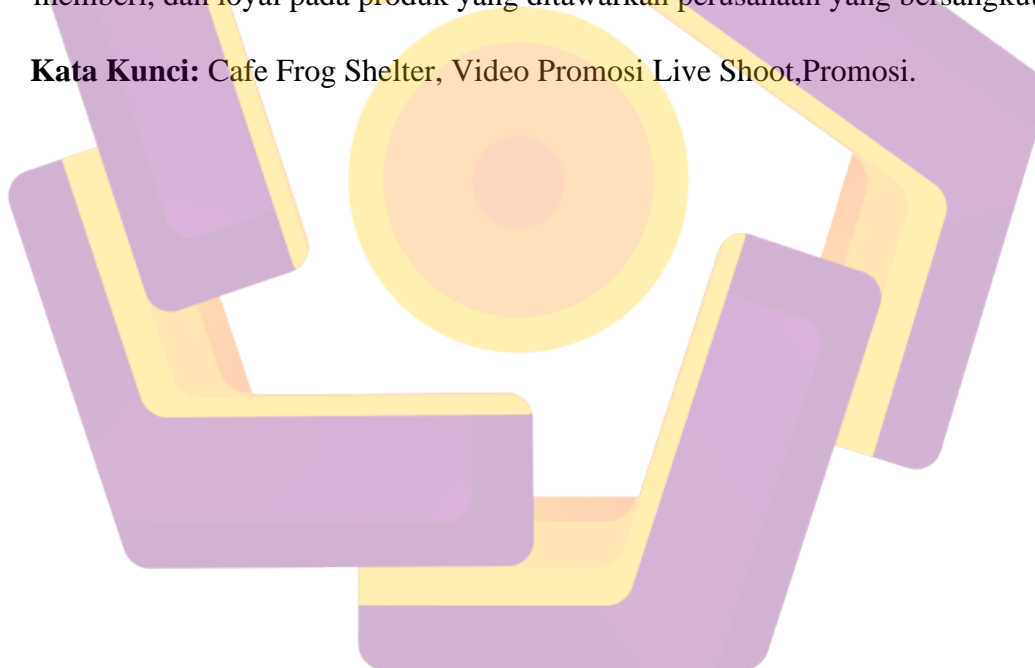
CAFE FROG SHELTER merupakan cafe yang terletak di Kabupaten Sleman, Kota Yogyakarta. Dalam perkembangannya CAFE FROG SHELTER juga menyediakan berbagai macam minuman.

Cara mempromosi Cafe tersebut hanya melalui media sosial seperti Instagram dan WhatsApp. Dengan adanya saya melakukan promosi ini bisa meningkatkan kepopuleran cafe tersebut di berbagai semua kalangan.

Live shoot adalah serentetan perekaman tentang orang-orang atau makhluk hidup lainnya, paling tidak ada satu atau lebih karakter yang diperankan oleh seseorang atau beberapa orang yang kemudian menciptakan suatu adegan yang dramatic, yang dipadukan dengan kejadian dramatic lainnya dan disusun pada suatu proses editing dan semuanya ini apabila disatukan dapat menciptakan sebuah alur cerita yang bisa membuat penontonya terhanyut

Promosi pada hakekatnya suatu komunikasi pemasaran, artinya aktivitas pemasaran yang berusaha menyebarkan informasi, mempengaruhi/membujuk, dan atau mengingatkan pasar atas perusahaan dan produknya agar bersedia menerima, memberi, dan loyal pada produk yang ditawarkan perusahaan yang bersangkutan

Kata Kunci: Cafe Frog Shelter, Video Promosi Live Shoot, Promosi.



ABSTRACT

CAFE FROG SHELTER is a cafe located in Sleman Regency, Yogyakarta City. In its development, CAFE FROG SHELTER also provides various kinds of drinks. The only way to promote this cafe is through social media such as Instagram and WhatsApp. With me doing this promotion it can increase the popularity of the cafe in all circles.

Live shoot is a series of recordings of people or other living creatures, at least one or more characters played by someone or several people who then create a dramatic scene, which is combined with other dramatic events and arranged in an editing process and all. this when put together can create a story line that can immerse the audience

Promotion is essentially a marketing communication, which means marketing activities that attempt to spread information, influence, persuade, and or remind the market of the company and its products to be willing to accept, give, and be loyal to the products offered by the company concerned.

Keyword: *Cafe Frog Shelter, Live Shoot Promotional Video, Promotion.*

