

**PEMBUATAN PROFIL VIDEO POTENSI
DAN
INDUSTRI KOTA MADIUN 2010**

SKRIPSI



disusun oleh :
Agusdi Syfarizal
09.11.2963

**JURUSAN TEKNIK INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2013**

**PEMBUATAN PROFIL VIDEO POTENSI
DAN
INDUSTRI KOTA MADIUN 2010**

Skripsi

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



disusun oleh :

Agusdi Syafrizal

09.11.2963

**JURUSAN TEKNIK INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN PROFIL VIDEO POTENSI
DAN INDUSTRI KOTA MADIUN 2010**

yang dipersiapkan dan di susun oleh :

Agusdi Syafrizal

09.11.2963

telah di setujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 28 Mei 2012

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN PROFIL VIDEO POTENSI
DAN INDUSTRI KOTA MADIUN 2010
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agusdi Syafrizal

09.11.2963

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 1 Desember 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

Andi Sunyoto, M.Kom.
NIK. 190302052

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs.
NIK. 190302207

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 6 Desember 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
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 Instansi 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 dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 6 Desember 2012

Agusdi Syafrizal

09.11.2963

HALAMAN MOTTO

“ Tidak pernah ada kata menyerah selama masih ada kemauan untuk berusaha, jadi jangan berdiam ditempat tanpa melakukan apapun hanya karena suatu keadaan, tapi berusahalah menggapai apa yang kamu inginkan sampai kamu melihat kenyataan dan mengerti bahwa setiap tindakan yang kamu lakukan tidak ada yang sia-sia dan pada akhirnya menghasilkan suatu keberhasilan”

“ Jangan patah semangat, semua orang yang berhasil selalu memulai dari awal”

“Jika kamu tidak banyak menemui masalah dalam hidup ini, mungkin kamu tidak banyak mencoba hal-hal baru dalam hidupmu”

“Berangkat dengan penuh keyakinan, berjalan dengan penuh keikhlasan, istiqomah dalam menghadapi cobaan”

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

In the Name of Allāh, the Most Gracious, the Most Merciful

Alhamdulillah akhirnya selesai juga setelah beberapa bulan berjuang. Skripsi ini bukanlah sesuatu yang terbaik, namun saya selaku penulis mempersembahkan skripsi ini khusus kepada:

- ❖ Allah SWT yang telah memberikan beribu anugerah terutama anugerah iman dan islam serta kesehatan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
- ❖ Nabi Muhammad SAW. Engkaulah yang membimbing kami di jalan yang benar.
- ❖ Kedua Orangtuaku, Bapak Wahara, S.Pd dan Ibu Elmiati, S.Pd yang selama ini telah begitu banyak memberikan kasih sayang kepadaku, dengan penuh kesabaran membesarkanku sampai aku ke jenjang serjana. Terima kasih atas kasih sayang selama ini yang tidak henti-hentinya memberikan doa dan dukungan moril maupun material dalam setiap langkahku serta didikan yang setiap saat selalu diberikan tanpa mengenal lelah.
- ❖ Buat Kakak ku Rekho Adriadi, S,ip, sebentar lagi menyelesaikan S2 nya yang sudah mensuport dalam bentuk apapun.

- ❖ Bapak Hanif Al Fattah, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang selama saya bimbingan mulai dari pengajuan judul sampai mendapat acc dari bapak yang selalu memberikan saya bimbingan dan arahannya dengan sabar sehingga skripsi saya terselesaikan. Terimakasih banyak pak.....
- ❖ Terima kasih buat teman – teman spesial Rianiate Manik, Malsen Jerry Corpinus, Resti, Satromi Aryo Saputra, abang Dimas, Mas Bagoes, Mas Aziz, yang telah banyak membantu dalam pengerjaan skripsi ini
- ❖ Terima kasih kepada teman – teman S1-TI-06 2009 , yang telah berjuang bersama saya selama ini dalam menempuh perkuliahan, semoga kita semua sukses selalu dan dapat mencapai cita-cita yang kita impikan.
- ❖ Dan untuk semua pihak yang telah membantu pengerjaan skripsi ini, terima kasih banyak atas do'a dan bantuannya selama ini.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum wr.wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK "AMIKOM". Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan study jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian Skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK "AMIKOM" Jogjakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK"AMIKOM" Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK "AMIKOM" Jogjakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.

5. Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil dan doa.
6. Teman-teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-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.

Yogyakarta, 26 November 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3

1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Metode Pengumpulan Data	5
1.7. Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Pengertian Multimedia	7
2.1.1. Objek-Objek Multimedia	8
2.1.2. Produk-Produk Multimedia	11
2.1.3. Struktur Sistem Informasi Multimedia	12
2.2. Pengembangan Sistem Multimedia	15
2.2.1. Siklus Hidup Pengembangan Multimedia	15
2.2.2. Pendefinisian Masalah Multimedia	16
2.2.3. Studi Kelayakan	17
2.2.4. Analisis Kebutuhan Sistem	17
2.2.5. Merancang Konsep	18
2.2.6. Merancang Isi	18
2.2.7. Merancang Naskah	18
2.2.8. Merancang Grafik	19
2.2.9. Memproduksi Sistem Multimedia	19
2.2.10. Pengetesan Sistem Multimedia	20
2.2.11. Penggunaan Sistem Multimedia	20
2.2.12. Pemeliharaan Sistem Multimedia	21
2.3. Software Yang Digunakan	21

2.3.1. 3D Max	21
2.3.2. Adope Premiere Pro CS3	25
2.3.3. Cool Edit	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	28
3.1. Tinjauan Umum	28
3.1.1. Administrasi Kota Madiun	28
3.1.2. Perekonomian Kota Madiun	29
3.2. Analisis Sistem.....	30
3.3. Analisis Kelemahan Sistem	30
3.3.1. Identifikasi Masalah	30
3.3.2. Analisis SWOT	31
3.4. Analisis Kebutuhan Sistem	33
3.5. Analisis Kelayakan	36
3.5.1. Analisis Kelayakan Teknologi	36
3.5.2. Analisis Kelayakan Hukum.....	37
3.5.3. Kelayakan Ekonomi.....	37
3.6. Analisis Biaya dan Manfaat	38
3.7. Perancangan Konsep Video	39
3.7.1. Pra Produksi	39
3.7.1.1. Survei dan Hunting Lokasi Shooting ...	40
3.7.1.2. Menyusun Naskah Cerita dan Skenario	40
3.7.1.3. Membuat Storyboard.....	40
3.7.2. Produksi	49

3.7.2.1. Kru.....	49
3.7.2.2. Teknik Produksi Yang Digunakan	51
3.7.3. Pasca Produksi	52
3.7.3.1. Editing	52
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	55
4.1. Implementasi.....	55
4.1.1. Tahap Produksi	55
4.1.1.1. Shooting (Pengambilan Gambar)	55
4.1.1.2. Pengoperasian Kamera	56
4.1.1.2.1. Ukuran Shot (Frame Size) .	57
4.1.1.2.2. Teknik Gerakan Kamera ...	61
4.1.1.2.3. Sudut Pengambilan Gambar	62
4.1.2. Tahap Pasca Produksi	64
4.1.2.1. Memindahkan File Video dari Handycam	65
4.1.2.2. Editing Video	65
4.1.2.2.1. Fixing Video	67
4.1.2.2.2. Penggabungan Video hasil ..	69
4.1.2.2.3. Rendering	70
4.2. Pembahasan	72
4.2.1. Kendala dalam Pembuatan Video Profil.....	72
4.2.1.1. Kendala Saat Proses Produksi	72
4.2.1.2. Kendala Saat Proses Pasca Produksi	72
4.2.2. Tampilan Video	73

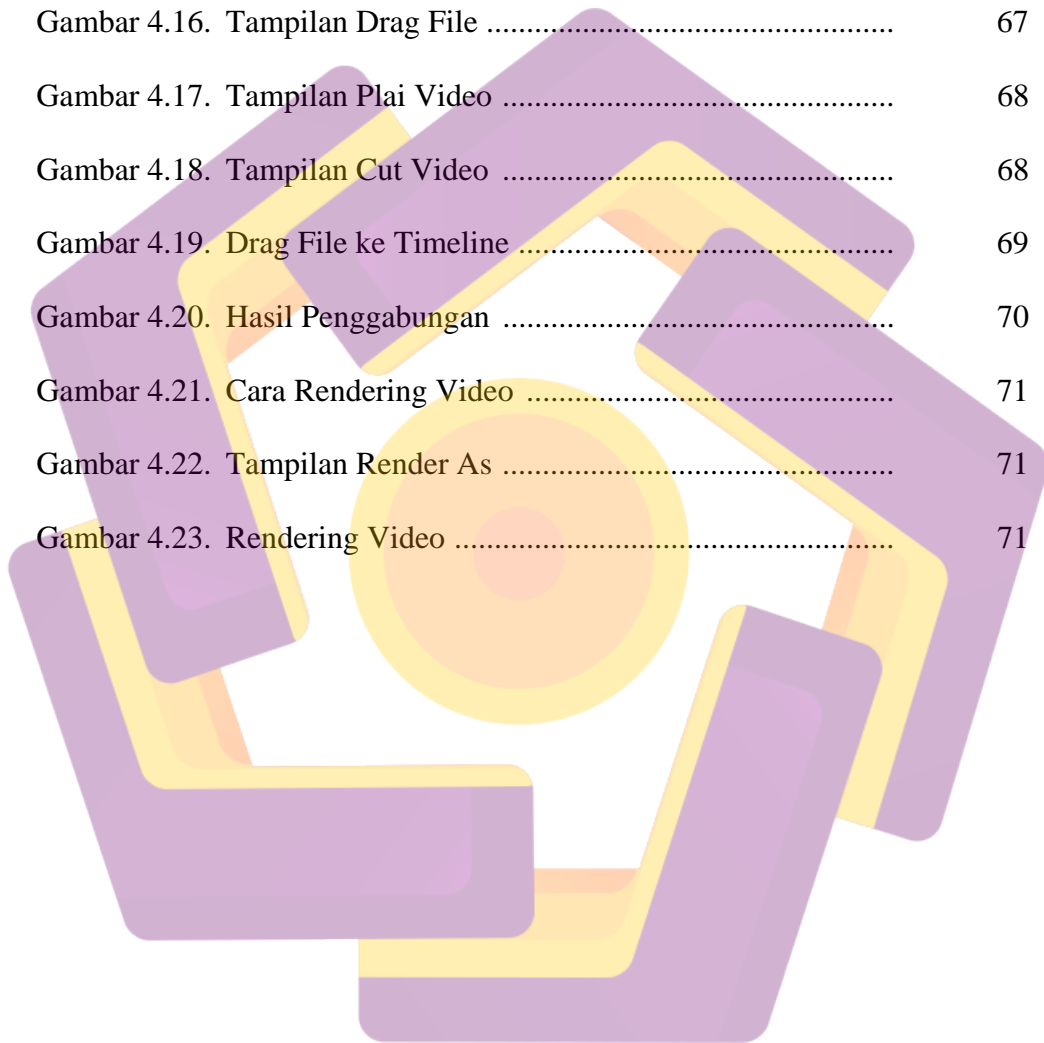
BAB V PENUTUP.....	77
5.1. Kesimpulan	77
5.2. Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	79



DAFTAR GAMBAR

	<i>Halaman</i>
Gambar 2.1. Struktur Linear.....	12
Gambar 2.2. Struktur Hierarki	13
Gambar 2.3. Struktur Piramida	14
Gambar 2.4. Struktur Polar	14
Gambar 2.5. Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	16
Gambar 2.6. 3D Max	22
Gambar 2.7. Main Toolbar	23
Gambar 2.8. Adope Premiere Pro CS3.....	25
Gambar 2.9. Cool Edit	27
Gambar 4.1. Close Up	57
Gambar 4.2. Mediun Shot	58
Gambar 4.3. Full Shot	58
Gambar 4.4. Long Shot	59
Gambar 4.5. Two Shot (2S)	59
Gambar 4.6. Group Shot	60
Gambar 4.7. Extreme Close Up	60
Gambar 4.8. Gerakan Walk In	61
Gambar 4.9. Gerakan Walk Out	62
Gambar 4.10. Low Angle	63
Gambar 4.11. Eye Level	63

Gambar 4.12. High Angle	64
Gambar 4.13. Tampilan Awal Sony Vegas 10.0	66
Gambar 4.14. Tampilan halaman kerja Sony Vegas Pro 10.0	66
Gambar 4.15. Tampilan Menu Explorer	67
Gambar 4.16. Tampilan Drag File	67
Gambar 4.17. Tampilan Plai Video	68
Gambar 4.18. Tampilan Cut Video	68
Gambar 4.19. Drag File ke Timeline	69
Gambar 4.20. Hasil Penggabungan	70
Gambar 4.21. Cara Rendering Video	71
Gambar 4.22. Tampilan Render As	71
Gambar 4.23. Rendering Video	71



INTISARI

Kemajuan berbagai bidang teknologi terutama kemajuan teknologi informasi dan komputer, mendorong munculnya berbagai inovasi baru dalam penyajian informasi untuk memenuhi kebutuhan informasi. Apalagi di era globalisasi seperti saat ini, manusia dituntut untuk dapat berfikir secara efektif dan efisien dan membawa cara berfikir kita kearah yang lebih modern agar tidak tertinggal dalam perkembangan di dunia teknologi informasi dan komunikasi.

Multimedia interaktif merupakan salah satu bentuk dari teknologi informasi tersebut yang menggabungkan gambar, tulisan, suara, animasi dan video menjadi sebuah sistem informasi yg berguna bagi masyarakat. Sehingga, penerima informasi merasa puas karena mendapat informasi yang akurat dan menarik. Dan bila itu semua terlaksana dengan baik, maka sebuah instansi apapun akan memiliki “*brand image*” yang baik dimata masyarakat umum.

Dalam hal ini kota Madiun terkenal dengan kota industri banyak sekali industri-industri di kota Madiun dan ingin meningkatkan citra baik yang telah mereka miliki. Jalan untuk mencapai hal tersebut adalah dengan menggunakan media informasi yang bisa liat oleh masyarakat umum. Media yang mampu mewujudkan hal tersebut adalah media yang dikemas dalam bentuk video berbasis multimedia. Media ini tepat untuk digunakan sebagai media presentasi dan promosi yang menarik dan efektif.

Kata Kunci : Video berbasis Multimedia, Potensi Industri kota Madiun

ABSTRACT

Progress of the various areas of technology, especially information and computer technology advances, encouraging the emergence of new innovations in the presentation of information to meet the information needs. Especially in the current era of globalization, people are required to think effectively and efficiently and bring our way of thinking towards a more modern so as not to fall behind in the world in the development of information and communication technology.

Interactive Multimedia is one form of information technology which combines images, text, sound, animation and video into a system of information that is useful to society. Thus, the receiver gets the information was satisfied that the information is accurate and interesting. And when it's all done well, then the agency would have any "brand image" is good in the eyes of the general public. In this case the city of Madison is famous for a lot of the industrial city of the industries in the city of Madison and want to improve the image of the good things they have. The path to achieve this is to use the information the media can see by the general public. Media are able to realize it is the media that is packaged in the form of video-based multimedia. This media is appropriate for use as a media presentation and promotion of attractive and effective.

Keywords: Video-based Multimedia, Industrial Potential Madiun.