

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE DAY DREAMING
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI**

SKRIPSI



disusun oleh

Rahmad Febrian

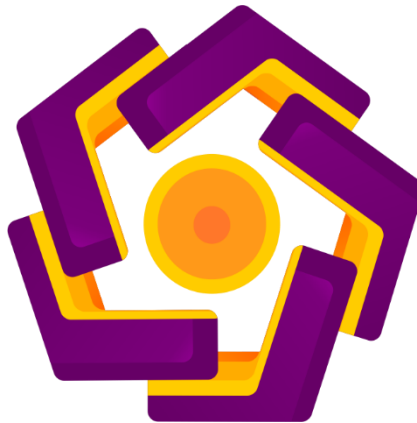
16.12.9146

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE DAY DREAMING
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Rahmad Febrian

16.12.9146

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE DAY DREAMING
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rahmad Febrian

16.12.9146

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 06 Februari 2020

Dosen Pembimbing,


Ali Mustopa, M.Kom

NIK. 190302192

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE DAY DREAMING
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rahmad Febrian

16.12.9146

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Februari 2020

Susunan Dewan Penguji

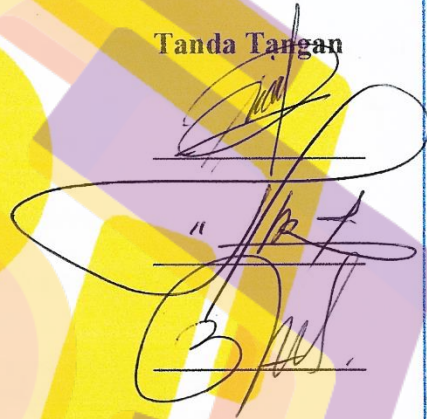
Nama Penguji

Tanda Tangan

Ainul Yaqin, M.Kom
NIK. 190302255

Haryoko, S.Kom., M.Cs
NIK. 190302286

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 Februari 2020



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

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, 15 Februari 2020

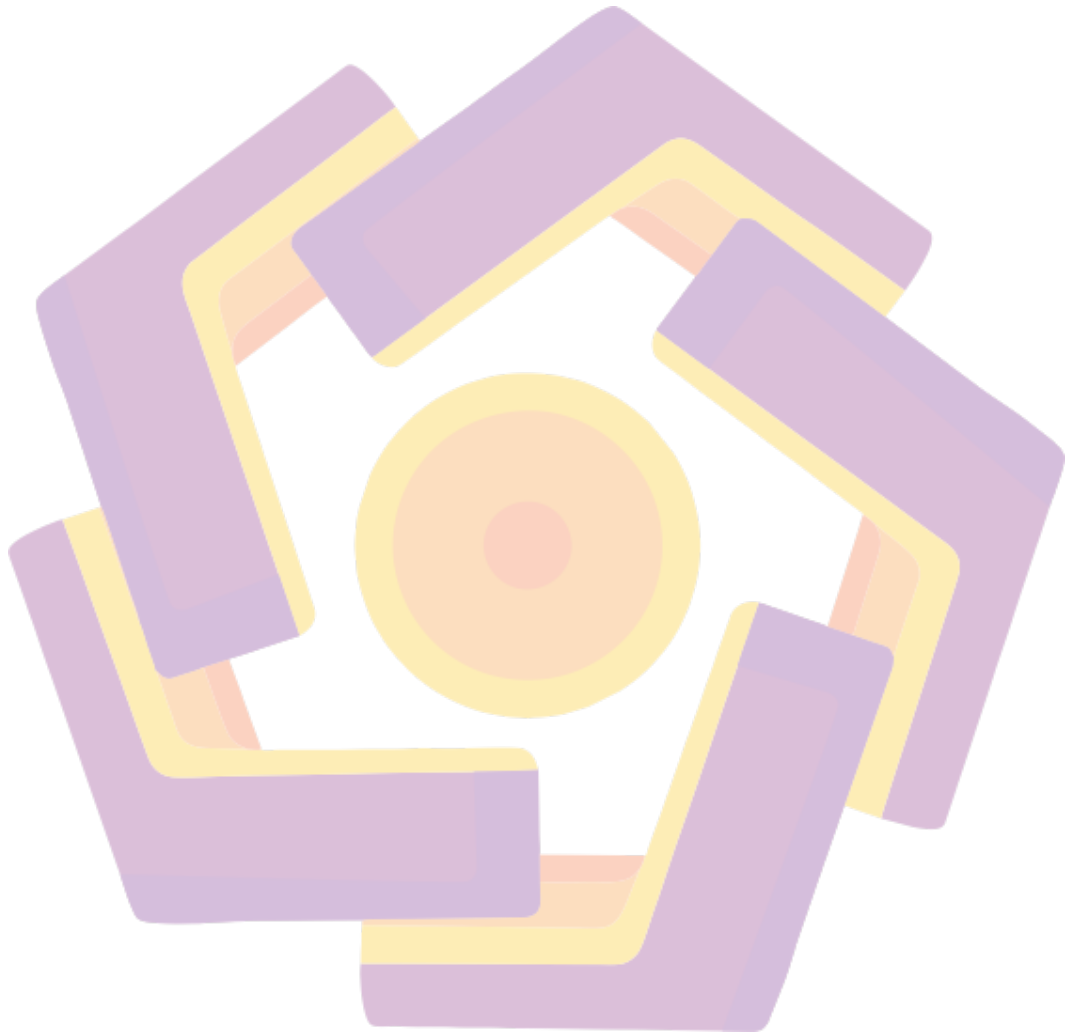


Rahmad Febrian

16.12.9146

MOTTO

*Perubahan itu tidak ada yang nyaman
(Martin Sihite)*



PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga saya ucapkan kepada Allah SWT, Tuhan penguasa alam yang telah meridhoi dan mengabulkan segala do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul **“Pembuatan Video Company Profile Day Dreaming Sebagai Media Promosi dan Informasi”** sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis. Alhamdulillah, dengan rasa bangga dan bahagia penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga padaNya sebagai penguasa alam yang mengabulkan segala do'a.
2. Ayah dan Ibu yang mengajarkan menjadi pribadi yang baik dan mendidik saya sampai dibangku perkuliahan.
3. Bapak Ali Mustopa, M.Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi. Terima kasih atas segala kesabaran dan ilmu yang diberikan selama ini.
4. Teman dan sahabat dekat NMRC Squad, Ferdi, Hanif, Deni, Bima, dan Kamila.
5. Bella Octavia dan Pandu Dwipa yang membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini.
6. Huriyah Maulidia Geavaldoria selaku Manajer dan seluruh karyawan Day Dreaming yang membantu melancarkan pembuatan video .

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

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

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

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Ali Mustopa, M.Kom selaku dosen pembimbing 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 memberikan dukungan, semangat, motivasi, dan do'a kepada penulis.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, 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, 05 Februari 2020

Penulis,



Rahmad Febrian.

16.12.9146

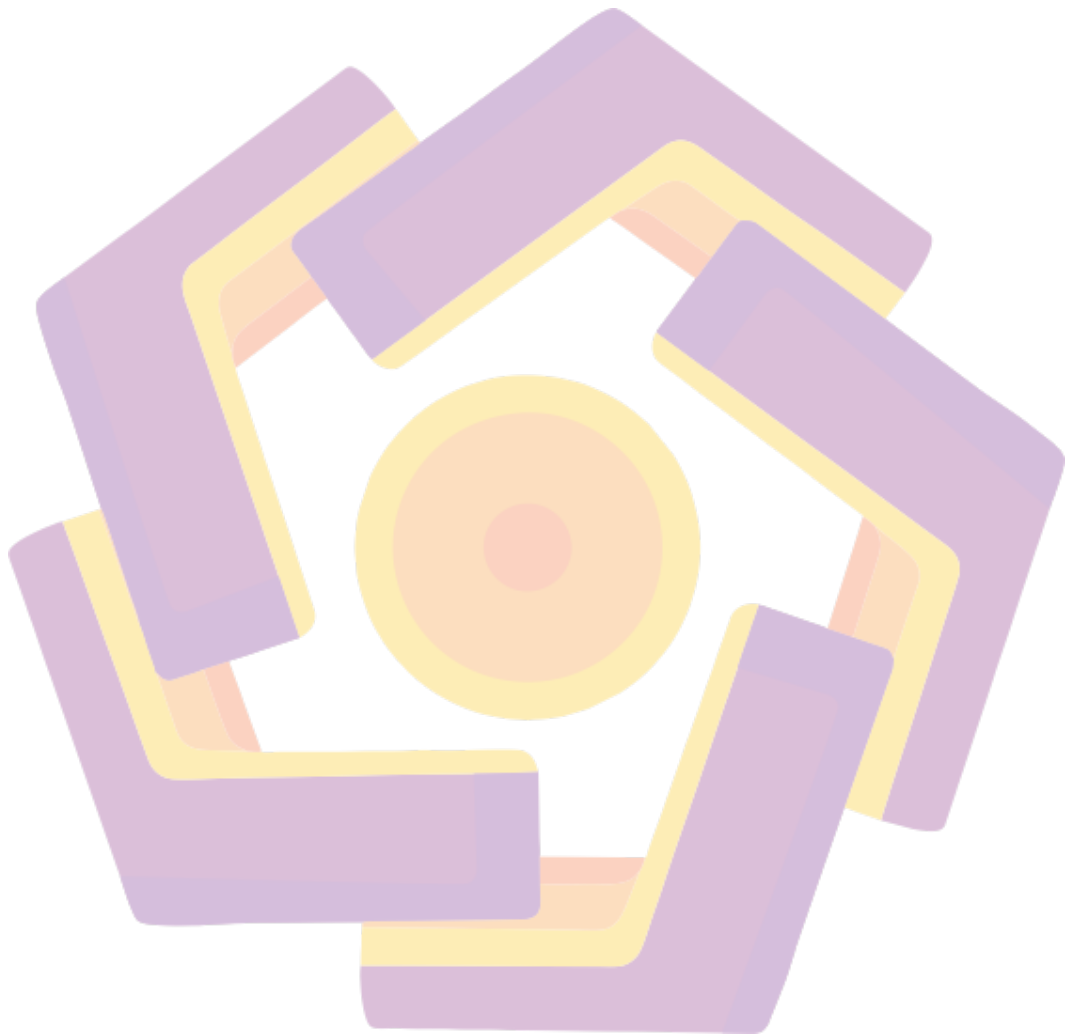
DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Penelitian.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Bagi Pihak Objek.....	4
1.5.2 Bagi Peneliti.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Analisis.....	6
1.6.3 Metode Perancangan.....	6
1.6.4 Evaluasi.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	10
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	10
2.2.2 Sejarah dan Perkembangan Multimedia.....	11
2.2.3 Jenis-Jenis Multimedia.....	12

2.2.4 Elemen-Elemen Multimedia	13
2.3 Konsep Dasar Informasi	16
2.3.1 Pengertian Informasi.....	16
2.3.2 Kualitas Informasi.....	17
2.3.3 Nilai Informasi	17
2.4 Profile.....	17
2.5 Promosi.....	18
2.5.1 Pengertian Promosi	18
2.5.2 Tujuan Promosi.....	18
2.6 Video.....	20
2.6.1 Standard Video	20
2.6.2 Jenis Video.....	21
2.7 Teknik Live Shoot	22
2.7.1 <i>Type of Shoot</i>	23
2.8 Animasi.....	28
2.8.1 Pengertian Animasi.....	28
2.9 Teknik Motion Graphic	29
2.9.1 Sejarah Motion Graphic.....	29
2.9.2 Konsep Dasar Teknik Motion Graphic	30
2.10 Analisis Masalah	31
2.10.1 Analisis SWOT	31
2.10.2 Strategi SWOT.....	32
2.10.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	34
2.11 Metode Produksi.....	35
2.11.1 Pra Produksi.....	35
2.11.2 Produksi	37
2.11.3 Pasca Produksi	37
2.12 Evaluasi.....	38
2.12.1 Sejarah Skala <i>Likert</i>	38
2.12.2 Skala <i>Likert</i>	39
2.12.3 Rumus Presentase Skala <i>Likert</i>	39
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	41
3.1 Gambaran Umum Perusahaan	41
3.1.1 Tentang Day Dreaming.....	41

3.1.2 Struktur Organisasi	42
3.1.3 Visi dan Misi.....	42
3.2 Pengumpulan Data	43
3.2.1 Wawancara.....	43
3.2.2 Observasi	44
3.3 Analisis Masalah	45
3.3.1 SWOT.....	46
3.3.2 Kelemahan dari Media Lama.....	48
3.3.3 Solusi yang Ditawarkan.....	48
3.3.4 Kesimpulan	49
3.4 Analisis Kebutuhan	49
3.4.1 Kebutuhan Fungsional	49
3.4.2 Kebutuhan Non Fungsional	50
3.5 Pra Produksi... ..	52
3.5.1 Ide dan Konsep	52
3.5.2 Storyboard.....	54
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	59
4.1 Produksi.....	59
4.1.1 Pengambilan Gambar.....	59
4.1.2 Pembuatan Animasi	61
4.1.3 Perekaman Narasi	62
4.2 Pasca Produksi.....	64
4.2.1 Compositing.....	65
4.2.2 Editing.....	67
4.2.3 Rendering.....	72
4.3 Evaluasi.....	73
4.3.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	73
4.3.2 Kuesioner Faktor Informasi	74
4.3.3 Kuisisioner Faktor Multimedia dan Tampilan Video.....	78
4.4 Implementasi	81
4.4.1 Publish Media Online	81
4.4.2 Embed ke Media Sosial	85
4.4.3 Penyerahan Ke pihak Day Dreaming.....	86
BAB V PENUTUP.....	87

5.1 Kesimpulan.....	87
5.2 Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN.....	91



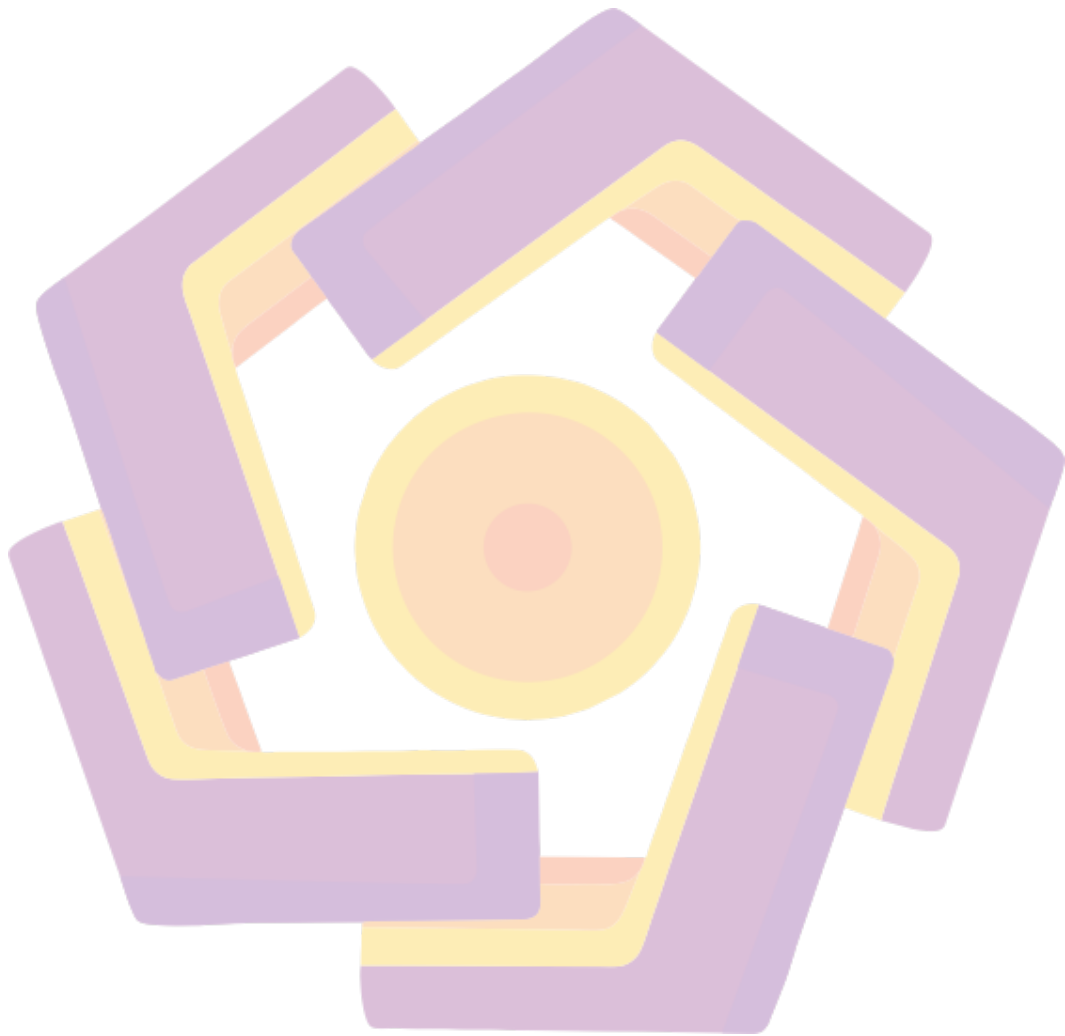
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matrik Perbandingan Tinjauan Pustaka	9
Tabel 2.2 Tabel Matriks SWOT	34
Tabel 2.3 Tabel Evaluasi Skala Likert	39
Tabel 2.4 Presentase Nilai	40
Tabel 3.1 SWOT	46
Tabel 3.2 Spesifikasi Hardware	50
Tabel 3.3 Spesifikasi Minimum Hardware	51
Tabel 3.4 Software	51
Tabel 3.5 Kebutuhan Brainware	52
Tabel 3.6 Storyboard	55
Tabel 4.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir	73
Tabel 4.2 Tabel Kuesioner Faktor Informasi	75
Tabel 4.3 Tabel Bobot Nilai	76
Tabel 4.4 Tabel Presentasi Nilai	76
Tabel 4.5 Hasil Uji Aspek Informasi	77
Tabel 4.6 Tabel Kuesioner Faktor Multimedia dan Tampilan Video	78
Tabel 4.7 Hasil Uji Aspek Multimedia dan Tampilan Video	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Gambar Brosur Day Dreaming	2
Gambar 2.1 Lima Elemen Multimedia	13
Gambar 2.2 Typography Text.....	13
Gambar 2.3 Design Graphic.....	14
Gambar 2.4 Audio Spectrum.....	15
Gambar 2.5 Sprite Animation	16
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Day Dreaming	42
Gambar 3.2 Gambar Brosur Day Dreaming	44
Gambar 3.3 Sosial Media Day Dreaming	45
Gambar 4.1 Proses Pengambilan Gambar.....	59
Gambar 4.2 Pengambilan Gambar Day Dreaming	60
Gambar 4.3 Pengambilan Gambar Day Dreaming	60
Gambar 4.4 Pengambilan Gambar Menu Makanan.....	61
Gambar 4.5 Pembuatan Aset.....	62
Gambar 4.6 Noise Reduction	63
Gambar 4.7 Memaksimalkan Vokal	63
Gambar 4.8 Normalize	64
Gambar 4.9 Memaksimalkan Suara	64
Gambar 4.10 Membuat New Scene	65
Gambar 4.11 Compositing Adobe Premier.....	66
Gambar 4.12 Pembuatan Animasi pada After Effect.....	67
Gambar 4.13 Speed / Duration.....	70
Gambar 4.14 Menambah Transition	71
Gambar 4.15 Color Correction.....	72
Gambar 4.16 Proses Rendering.....	73
Gambar 4.17 Publish YouTube.....	82
Gambar 4.18 Resolusi dan Aspek Medium.....	84
Gambar 4.19 Asepct Ratio dan Resolusi Pada YouTube.....	85
Gambar 4.20 Embed Facebook	85

Gambar 4.21 Penyerahan kepada pihak Day Dreaming86



INTISARI

Day Dreaming adalah bisnis yang bergerak di bidang kuliner di Yogyakarta yang berkonsentrasi pada menu makanan yang unik yaitu sereal, dalam mengembangkan bisnis mereka, mereka melakukan kegiatan promosi, tahapan promosi yang sedang dilakukan masih manual dengan hanya memposting foto di media sosial.

Media yang ada saat ini sudah cukup, tetapi ada beberapa keunggulan restoran ini yang tidak dapat di tampilkan melalui media cetak atau gambar, seperti proses penyajian, menu makanan, rencana pengembangan, dan lain sebagainya.

Video profil perusahaan adalah deskripsi utama yang dapat digunakan sebagai untuk promosi saat ini dengan melibatkan elemen multimedia lain seperti audio, video, dan animasi. Elemen-elemen ini dapat memvisualisasikan dan mengilustrasikan kelebihan yang ada di Day Dreaming. Dari uraian di atas, penulis mencoba membuat penelitian dengan judul Pembuatan Video Company Profile Day Dreaming sebagai Media Promosi dan Informasi.

Kata Kunci: Day Dreaming, *Company Profile*, Promosi, Informasi.

ABSTRACT

Day Dreaming is a business engaged in the culinary field in Yogyakarta, which concentrates on the unique food menu is cereal, in developing their business, they carry out promotional activities, promotional stages still being done manually by simply posting photos on social media.

Media that exists today is sufficient, but there are some that are not the forte of this restaurant can be displayed through the print media or image, such as the process of preparing, diet, plan development, and so forth.

Video main company profile is a description that can be used as for the current promotion involves multimedia elements such as audio, video, and animation. These elements can visualize and illustrate the advantages that exist in Day Dreaming. From the above description, the author tries to make research with the title Making Video Company Profile Day Dreaming as Media Promotion and Information.

Keyword: *Day Dreaming ,Company Profile. Promotion, Information.*