

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE UD. GADING MAS SEBAGAI MEDIA
INFORMASI DAN PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE
PREMIER CS 6**

SKRIPSI



disusun oleh

Septi Wijayanti

12.12.6754

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE UD. GADING MAS SEBAGAI MEDIA
INFORMASI DAN PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE
PREMIER CS 6**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Septi Wijayanti

12.12.6754

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE UD GADING MAS SEBAGAI MEDIA
INFORMASI DAN PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE
PREMIER CS 6**

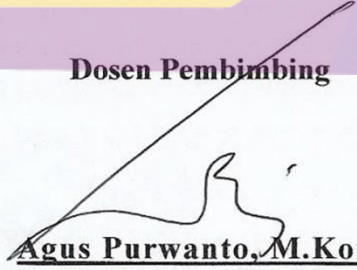
yang disusun oleh

Septi Wijayanti

12.12.6754

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Maret 2015

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE UD. GADING MAS SEBAGAI MEDIA
INFORMASI DAN PROMOSI DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE
PREMIER CS 6**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Septi Wijayanti
12.12.6754

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 November 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

Hartatik, ST, M.Cs

NIK. 190302232

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 28 November 2017

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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta , 28 November 2017



Septi Wijayanti

NIM. 12.12.6754

MOTTO

"Jangan pernah menyesal atas semua pengorbananmu, yakinlah tak ada pengorbanan yang sia-sia"

"Kejarlah mimpimu, jangan pernah mengeluh"

"Ingat !!! Waktu itu terus berputar, maka jangan pernah menunda menuju sukses"

"Bermimpilah seakan kau akan hidup selamanya. Hiduplah seakan kau akan mati hari ini"

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa sebagai tanda rasa syukur atas segala nikmat dan karunia sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Bapak Sutojoyo dan Ibu Cistiasih selaku orang tua yang senantiasa mendoakan dan bersabar mencurahkan kasih sayang kepada saya.
2. Prasetyo Anggoro dan Dista Fitri Yanti selaku adik saya dan saudara-saudara saya yang telah melancarkan penulisan skripsi ini.
3. Terimakasih kepada pasangan hidup saya M. Ciputra yang selalu memberikan dukungan moral dan doa sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan lancar dan tepat waktu.
4. Bapak Agus Purwanto, M.kom sebagai dosen pembimbing skripsi, saya mengucapkan terimakasih banyak atas masukan, saran, dan himbauan sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini dengan baik dan lancar.
5. Teman-teman MOUNROUW saya ucapkan banyak terimakasih khususnya Wahyu Mardiyono dan Nina Gafrina yang sudah mendukung dan mendoakan agar terselesaikannya skripsi ini.
6. Sahabat saya Isti Fajarasih, Tri Rizkiani, Nuning Lestari dan Yuni Nur Anggraini yang sudah membantu menyelesaikan skripsi ini.
7. Terimakasih teman-teman kelas 12-S1SI-06 atas dukungan dan doa agar terselesaikannya skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat ALLAH SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Pembuatan Video Profile UD Gading Mas Sebagai Media Informasi Dan Promosi Dengan Menggunakan Adobe Premier CS 6" ini disusun sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan studi pada jenjang S-1 Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis sampaikan rasa terimakasih sebesar-besarnya kepada pihak yang telah mendukung, membantu dan membimbing, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan seperti yang diharapkan, khususnya kepada :

1. ALLAH SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya yang diberikan kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Kaprodi S-1 Jurusan Sistem Informasi.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.

5. Seluruh para Dosen, Asisten Dosen, Karyawan dan Teknisi Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas, dukungan dan ilmu selama di perkuliahan.
6. Kedua orang tua tercinta beserta segenap keluarga yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi.
7. Teman-teman saya yang telah membantu dan mendukung dalam penulisan skripsi ini.
8. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu dalam melancarkan penyusunan skripsi ini sampai selesai.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis bersedia menerima kritik dan saran, serta masukan yang bersifat membangun agar selanjutnya skripsi ini menjadi lebih baik lagi. Harapan penulis semoga skripsi ini berguna bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 28 November 2017

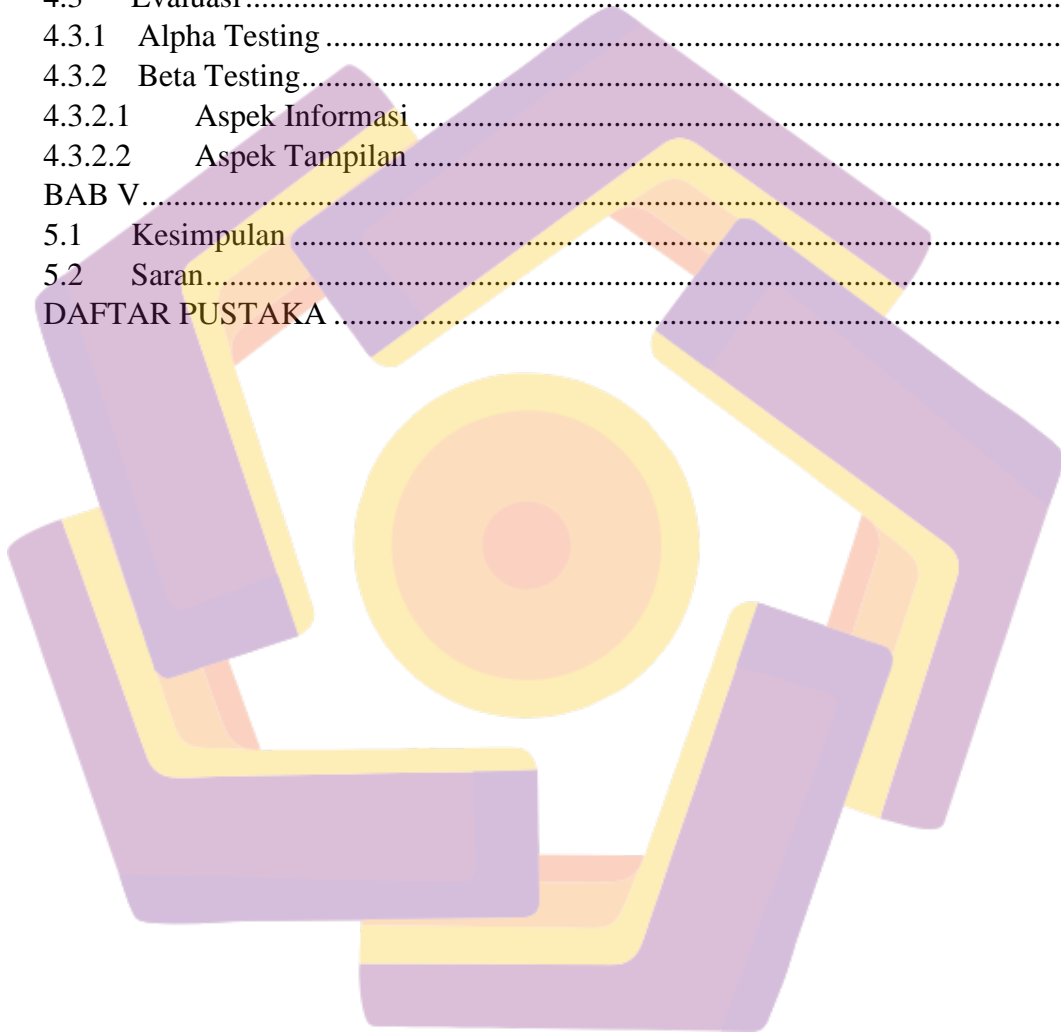
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Analisis.....	4
1.5.3 Metode Pengembangan Video.....	5
1.5.4 Metode Testing.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 <i>Video Profile</i>	8
2.2.2 Media Informasi	8
2.2.3 Pengertian Promosi	9
2.2.3.1 Macam - Macam Media Promosi	10
2.2.3.1.1 Media Promosi Cetak	10
2.2.3.1.2 Media Promosi Elektronik	12
2.2.3.1.3 Media Promosi Ruang.....	13
2.2.4 <i>Company Profile</i>	14
2.2.5 Pengertian <i>Video</i>	15
2.2.5.1 Jenis - Jenis <i>Video</i>	15
2.2.5.1.1 Video Analog	16
2.2.5.1.2 Video Digital.....	17
2.2.5.2 Macam - Macam <i>Video</i>	18
2.2.5.2.1 Video IP.....	18

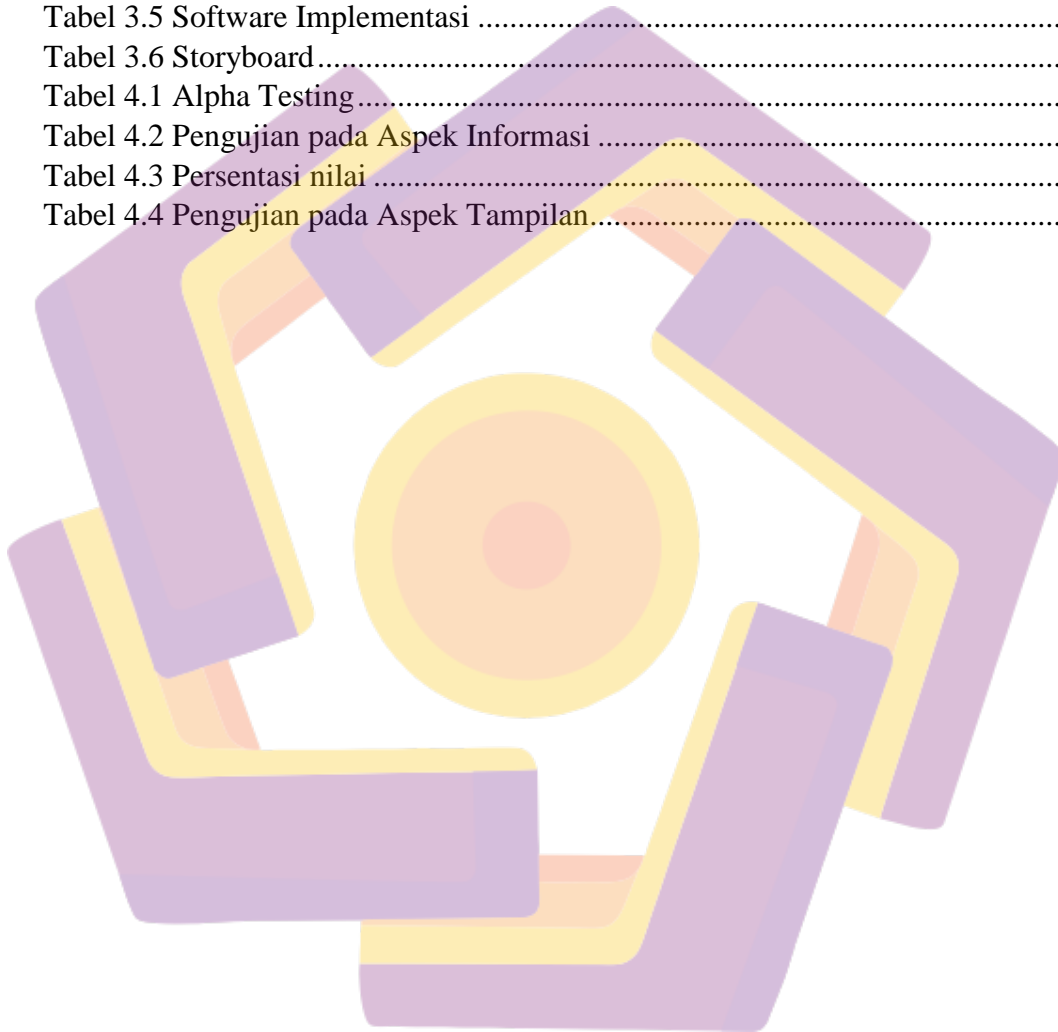
2.2.5.2.2	Videotext	19
2.3	Teori Analisis SWOT.....	19
2.3.1	Analisis SWOT	19
2.4	Analisis Kebutuhan Sistem	22
2.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	22
2.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	23
2.5	Teori Produksi	24
2.5.1	Pra Produksi	24
2.5.2	Produksi.....	25
2.5.3	Paska Produksi	26
2.6	Teori Pengujian Hasil.....	27
2.6.1	Langkah- Langkah Penyusunan Kuesioner.....	27
2.6.2	Kriteria - kriteria Pertanyaan Dalam Kuesioner Survei	29
2.7	Adobe Premier Pro.....	29
BAB III	32
3.1	Tinjauan Umum	32
3.1.1	Sejarah Perusahaan.....	32
3.1.2	Visi dan Misi Perusahaan.....	32
3.1.2.1	Visi	32
3.1.2.2	Misi.....	32
3.2	Pengumpulan Data	33
3.2.1	Wawancara	33
3.2.2	Observasi.....	34
3.3	Analisis SWOT	35
3.3.1	Kekuatan (<i>Strenghts</i>).....	35
3.3.2	Kelemahan (<i>Weaknesses</i>).....	35
3.3.3	Peluang (<i>Opportunities</i>).....	36
3.3.4	Ancaman (<i>Threats</i>).....	36
3.4	Analisis Kebutuhan	38
3.4.1	Analisis Kebutuhan Informasi.....	38
3.4.2	Analisis Kebutuhan <i>Non</i> Informasi	38
3.4.2.1	Analisis Kebutuhan <i>Hardware</i> (Perangkat Keras).....	38
3.4.2.2	Analisis Kebutuhan <i>Software</i> (Perangkat Lunak).....	39
3.5	Perancangan	40
3.5.1	Pra Produksi	40
3.5.1.1	Ide Cerita	40
3.5.1.2	Naskah.....	40
3.5.1.3	<i>Storyboard</i>	41
BAB IV	45
4.1	Produksi.....	45
4.1.1	Shooting	45
4.1.2	Pembuatan Aset Animasi	47
4.1.3	Narasi	49

4.1.4	Proses Recording.....	50
4.1.5	<i>Backsound</i> Musik.....	51
4.2	Pasca Produksi	51
4.2.1	Composition	52
4.2.1.1	Pembuatan Motion Grafis	52
4.2.2	Editing	55
4.2.3	Rendering	57
4.3	Evaluasi	58
4.3.1	Alpha Testing	59
4.3.2	Beta Testing.....	59
4.3.2.1	Aspek Informasi.....	60
4.3.2.2	Aspek Tampilan	63
BAB V.....		66
5.1	Kesimpulan	66
5.2	Saran.....	67
DAFTAR PUSTAKA		68



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Metriks	21
Tabel 3.1 Strategi Analisis SWOT.....	36
Tabel 3.2 Hardware Pembuatan	38
Tabel 3.3 Hardware Implementasi	39
Tabel 3.4 Software Pembuatan	40
Tabel 3.5 Software Implementasi	40
Tabel 3.6 Storyboard.....	41
Tabel 4.1 Alpha Testing	59
Tabel 4.2 Pengujian pada Aspek Informasi	60
Tabel 4.3 Persentasi nilai	60
Tabel 4.4 Pengujian pada Aspek Tampilan.....	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Storyboard	25
Gambar 3.1 Brosur UD Gading Mas	34
Gambar 3.2 Tempat produksi.....	34
Gambar 4.1 Pengambilan Gambar di UD Gading Mas.....	45
Gambar 4.2 Pengambilan Gambar <i>Long Shoot</i>	46
Gambar 4.3 Pengambilan Gambar <i>Medium Shoot</i>	47
Gambar 4.4 Pembuatan <i>Line Art</i>	47
Gambar 4.5 Hasil Akhir Karakter	48
Gambar 4.6 Aset Animasi Kayu	48
Gambar 4.7 Aset Gergaji Besi	48
Gambar 4.8 Aset Pohon	49
Gambar 4.9 Proses Recording.....	51
Gambar 4.10 Backsound Musik.....	51
Gambar 4.11 Membuat <i>Composition Baru</i>	52
Gambar 4.12 Import File After Effect.....	53
Gambar 4.13 Tampilan Proses <i>Compositing</i>	53
Gambar 4.14 Transformasi Dasar	54
Gambar 4.15 Tampilan Gambar Setelah diberi Effect Puppet.....	54
Gambar 4.16 Tampilan Setelah Puppet Pin Digerakan.....	55
Gambar 4.17 Rendering <i>After Effect</i>	55
Gambar 4.18 Sequence Setting	56
Gambar 4.19 Import Objek	56
Gambar 4.20 Penggabungan Video dan Audio.....	57
Gambar 4.21 Export Video	57
Gambar 4.22 Pengaturan Export Video	58

INTISARI

Pada dasarnya kemajuan bidang komputerisasi khususnya multimedia kian hari semakin meningkat dan telah mendorong terjadinya arus globalisasi, dimana dalam hal ini perkembangan tersebut tumbuh secara pesat tidak hanya dilihat dari kemampuan dibidang komputer saja. Begitu pula dengan halnya informasi masyarakat semakin merasakan luasnya kebutuhan akan informasi yang harus mereka terima setiap saat, maka semakin banyak terobosan-terobosan baru dalam menyajikan informasi baik sebagai media informasi maupun sebagai media promosi.

Pada umumnya masyarakat saat ini lebih suka menerima informasi melalui bentuk-bentuk media informasi yang bersifat interaktif dan menghibur seperti halnya melalui media audio visual. Salah satu contohnya adalah video profile, penyajian video profile yang menarik dan menghibur akan mendorong masyarakat luas untuk mengetahui lebih detail dan memiliki minat untuk bergabung dalam suatu perusahaan atau lembaga tersebut.

UD. Gading Mas adalah salah satu usaha dagang yang menyediakan berbagai jenis kayu galangan kapal dan menerima pesanan kapal yang dinilai perlu memiliki sebuah video profile yang menarik dan dapat menjadi media informasi serta media promosi bagi para calon pelanggan.

Kata kunci : multimedia, informasi, promosi, video profile

ABSTRACT

Basically advances in computerization, especially multimedia is increasing day after day and have led to globalization, which in this case is the development of a rapidly growing not only be viewed from any computer in the field ability. Similarly, as more and more people feel the breadth of information needs for information at any time should they receive, the more new breakthroughs in presenting good information as well as information media media campaign.

In general people at the moment prefer to receive information through forms of media information that is interactive and entertaining as well as through audio-visual media. One example is a video profile, presentation video profile interesting and entertaining will encourage the public to find out more detail and have an interest to join in a company or institution.

UD. Gading Mas is one of the trading business that provides, various types of wooden shipbuilding and receive orders ship which was considered necessary to have a profile video that is interesting and can be a medium of information and media campaigns to prospective customers.

Keywords : *multimedia, information, promotion, profile video*