

**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI
MEDIA PEMASARAN DAN PROMOSI PADA
SEKOLAH TUMBUH YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Cendera Pradigdayani

13.11.7124

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI
MEDIA PEMASARAN DAN PROMOSI PADA
SEKOLAH TUMBUH YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Cendera Pradigdayani

13.11.7124

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI
MEDIA PEMASARAN DAN PROMOSI PADA
SEKOLAH TUMBUH YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Cendera Pradigdayani

13.11.7124

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Maret 2016

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom.

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PEMASARAN DAN PROMOSI PADA SEKOLAH TUMBUH YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Cendera Pradigdayani

13.11.7124

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Desember 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ainul Yaqin, M.Kom.
NIK. 190302255

Ike Verawati, M.Kom.
NIK. 190302237

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Desember 2019

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, 16 Desember 2019



Cendera Pradigdayani

NIM. 13.11.7124

MOTTO

“HAYYA ‘ALAL FALAH”

Jarak kemenangan hanya berkisar antara kening dan sajadah

*“Lebih banyak kita **maklum**, lebih kurang **rasa dendam** dalam hati kita”*

- R.A.Kartini -

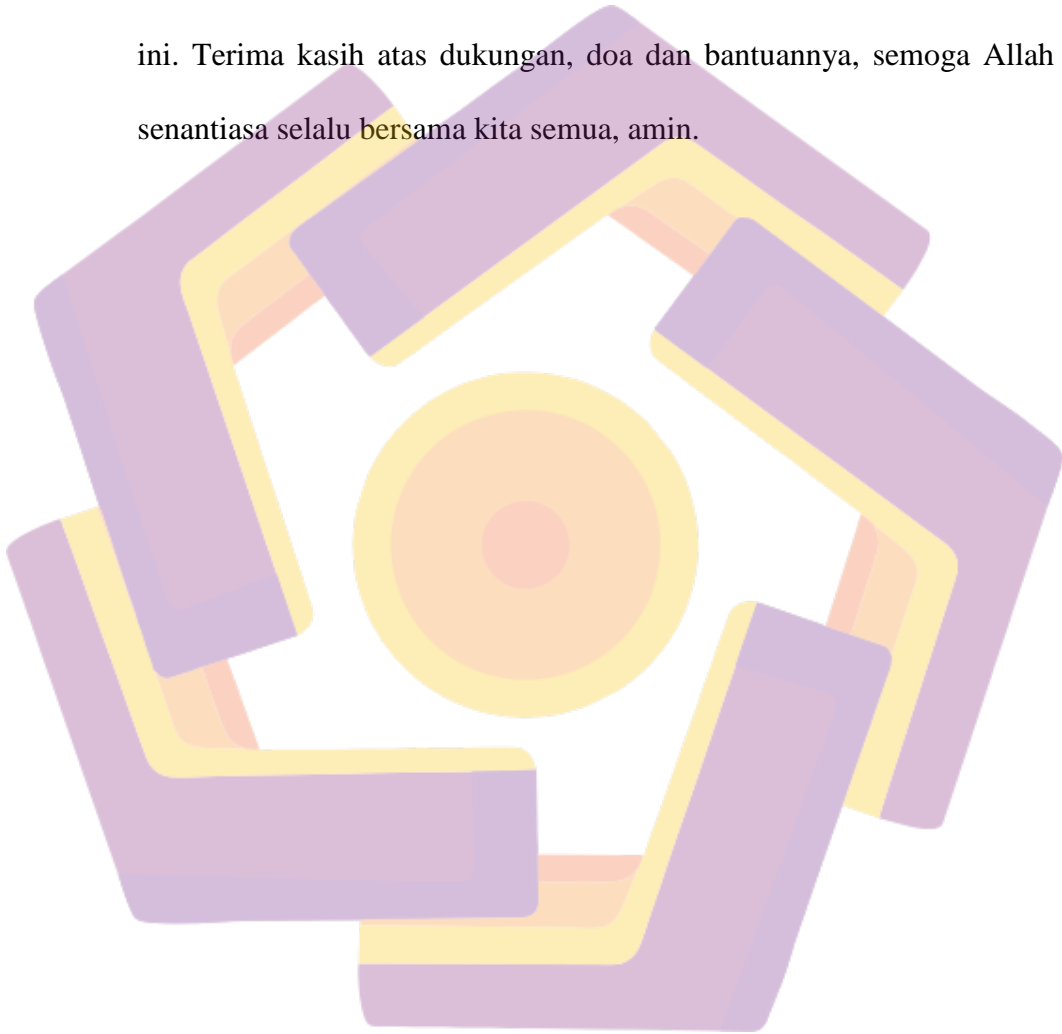


PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada seluruh pihak yang berperan penting dalam penyelesaian Skripsi ini:

1. Allah SWT, Tuhan semesta alam yang tak henti-hentinya memberi nikmat yang tak terhitung jumlahnya. Segala puji dan syukur selalu saya panjatkan hanya kepada-Nya atas limpahan rahmat yang luar biasa. Juga junjungan besar Nabi Muhammad SAW, yang telah mengubah dunia dari alam kegelapan menjadi alam yang terang benderang.
2. Kedua orangtua saya, Ibu Miyanti dan Bapak Pamireng Suhadi yang telah menjadi penyemangat terbesar dan alasan terkuat saya untuk meraih mimpi-mimpi saya. Keberhasilan yang saya capai selama ini bukan karena doa-doa dan usaha saya saja, melainkan berkat doa, tetesan air mata serta tetesan keringat dari kalian. Tanpa Ibu Bapak, saya tidak mungkin mampu melewati semua rintangan dalam hidup.
3. Keluargaku tercinta. Mas Afik, Mas Yuyud, Mbak Dewi, Mbak Den, keponakan lucu onty (Aliifah, Dzaky, dan Gendhis). Dan segenap keluarga besar. Terima kasih banyak untuk doa dan dukungan selama ini.
4. My support system, Traya. Yang selalu jadi tempat ternyaman untuk mencurahkan isi hati. Terima kasih sudah hadir menjadi seseorang yang special, menjadi orang yang paling bisa saya percaya dan saya andalkan.
5. Sekolah Tumbuh Yogyakarta, yang telah berbaik hati menjadi object dalam penelitian ini. Para siswa-siswi, guru, dan staff, terima kasih banyak telah menyisihkan waktunya selama proses penelitian ini berlangsung.
6. Sahabat-sahabatku Winda, Bening, Depik, atas kebaikan dan semangatnya selama menjadi sahabat suka dan duka.

7. Anak-anak @MarberYogs yang juga selalu jadi teman penghilang penat. Terima kasih untuk power luar biasa yang selalu ditularkan, dan terima kasih sudah meramaikan timeline twitter setiap hari.
8. Dan untuk semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas dukungan, doa dan bantuannya, semoga Allah SWT senantiasa selalu bersama kita semua, amin.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah *Subhanahuwata'alaatas* segala nikmat iman, Islam, kesempatan, serta kekuatan yang telah diberikan kepada setiap umat manusia, khususnya kepada penyusun sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Dan tak lupa shalawat beriring salam untuk tuntunan dan suri tauladan Rasulullah *Shallallahu'alaihiwasallam*.

Skripsi yang berjudul "*Perancangan Video Company Profile sebagai Media Pemasaran dan Promosi pada Sekolah Tumbuh Yogyakarta*" ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Teknik Informatika, Universitas AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Sehubungan dengan selesainya skripsi ini, dengan hormat penyusun mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Sudarmawan, MT, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Para guru, siswa-siswi, dan staff Sekolah Tumbuh, yang telah berkenan memberi izin kepada penyusun untuk melakukan penelitian pada Sekolah Tumbuh Yogyakarta.
5. Kedua orangtua penyusun, Ibu Miyanti dan Bapak Pamireng Suhadi, yang selalu memberikan doa dan dukungan.
6. Untuk keluarga besarku tercinta, kekasih serta sahabat-sahabat seperjuangan.
7. Semua pihak yang turut membantu penyusunan skripsi ini, yang tidak bisa disebutkan satu persatu oleh penyusun.

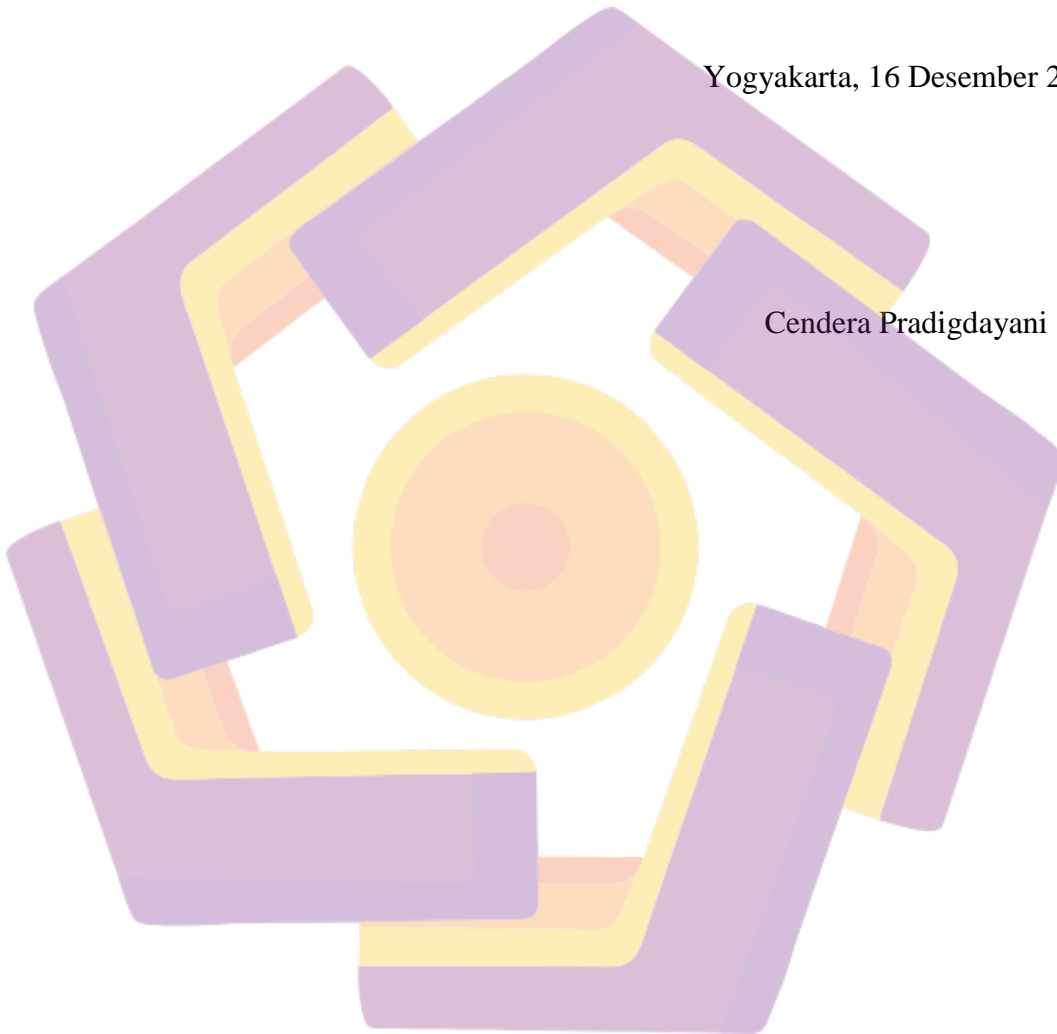
Penyusun menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan yang dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan kemampuan. Kritik

dan saran yang membangun senantiasa diharapkan untuk perkembangan penelitian sejenis dimasa yang akan datang.

Akhir kata penyusun berharap skripsi ini dapat bermanfaat baik bagi semua pihak, khususnya kepada para pengembang bidang multimedia.

Yogyakarta, 16 Desember 2019

Cendera Pradigdayani



DAFTAR ISI

JUDUL	1
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.5.1 Manfaat bagi Sekolah Tumbuh Yogyakarta :.....	5
1.5.2 Manfaat bagi Penulis :.....	5
1.6 Metode Penelitian	6
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	6
1.6.2 Metode Analisis.....	7
1.6.3 Metode Perancangan	7

1.7	Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI		10
2.1	Tinjauan Pustaka.....	10
2.2	Dasar Teori Multimedia.....	13
2.2.1	Pengertian Multimedia	13
2.2.2	Elemen Multimedia	13
2.2.3	Pentingnya Multimedia	15
2.3	Motion Graphics	16
2.4	Live Shoot.....	17
2.4.1	Pengertian Live Shoot	17
2.4.2	Unsur Teknis dalam Live Shoot.....	18
2.4.3	Teknik Pengambilan Gambar	20
2.5	Company Profile.....	22
2.6	Memproduksi Video Profile	23
2.6.1	Tahap Pra Produksi	23
2.6.2	Tahap Produksi.....	24
2.6.3	Tahap Pasca Produksi.....	26
2.7	Analisis Kebutuhan Sistem.....	27
2.7.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	28
2.7.2	Kebutuhan Non-Fungsional	28
2.8	Analisis SWOT.....	29
2.8.1	Pengertian Analisis SWOT.....	29
2.8.2	Strategi SWOT	30
2.9	Metode Testing	31
2.9.1	Uji Kuisisioner	31
2.9.2	Sejarah Skala Likert	32
2.9.3	Skala Likert	32

2.9.4	Rumus Presentase	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		35
3.1	Gambaran Umum	35
3.1.1	Profil Sekolah Tumbuh Yogyakarta	35
3.1.2	Visi dan Misi Sekolah	36
3.2	Metode Pengumpulan Data	37
3.2.1	Metode Wawancara	37
3.2.2	Observasi	39
3.3	Analisis Masalah.....	42
3.3.1	Analisis SWOT (Situs web Sekolah Tumbuh Yogyakarta)	42
3.3.1.1	Analisis Kekuatan (<i>Strength</i>).....	42
3.3.1.2	Analisis Kelemahan (<i>Weakness</i>)	42
3.3.1.3	Analisis Peluang (<i>Opportunity</i>).....	43
3.3.1.4	Analisis Ancaman (<i>Threat</i>)	43
3.3.2	Kelemahan.....	45
3.3.3	Solusi Yang Dipilih	45
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	46
3.4.1	Kebutuhan Fungsional.....	46
3.4.2	Kebutuhan Non-Fungsional	48
3.4.3	Kebutuhan Perangkat keras	48
3.4.4	Kebutuhan Perangkat Lunak	48
3.4.5	Kebutuhan Brainware	49
3.5	Pra Produksi.....	49
3.5.1	Rancangan Konsep	49
3.5.2	Rancangan Naskah	50
3.5.3	Storyboard	56
3.5.4	Rancangan Desain	63

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	64
4.1 Tahap Produksi	64
4.1.1 Pengambilan Gambar	64
4.1.2 Perekaman Suara	66
4.1.3 Pembuatan Karakter	67
4.1.4 Pembuatan Asset Environment	69
4.1.5 Pembuatan <i>Background</i>	73
4.1.6 Pembuatan Backsound Music	73
4.1.7 Pembuatan Video Transisi.....	74
4.1.8 Layouting.....	74
4.2 Pembuatan Produk.....	76
4.2.1 Compositing	76
4.2.2 Editing	83
4.2.3 Rendering	85
4.3 Pembahasan	87
4.3.1 Testing	88
4.3.2 Uji Kuisisioner	90
4.4 Perhitungan Skala Likert	94
4.4.1 Aspek Informasi	94
4.4.2 Aspek Multimedia	96
4.5 Penerapan Video Profile	97
BAB V PENUTUP.....	98
5.1 Kesimpulan.....	98
5.2 Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

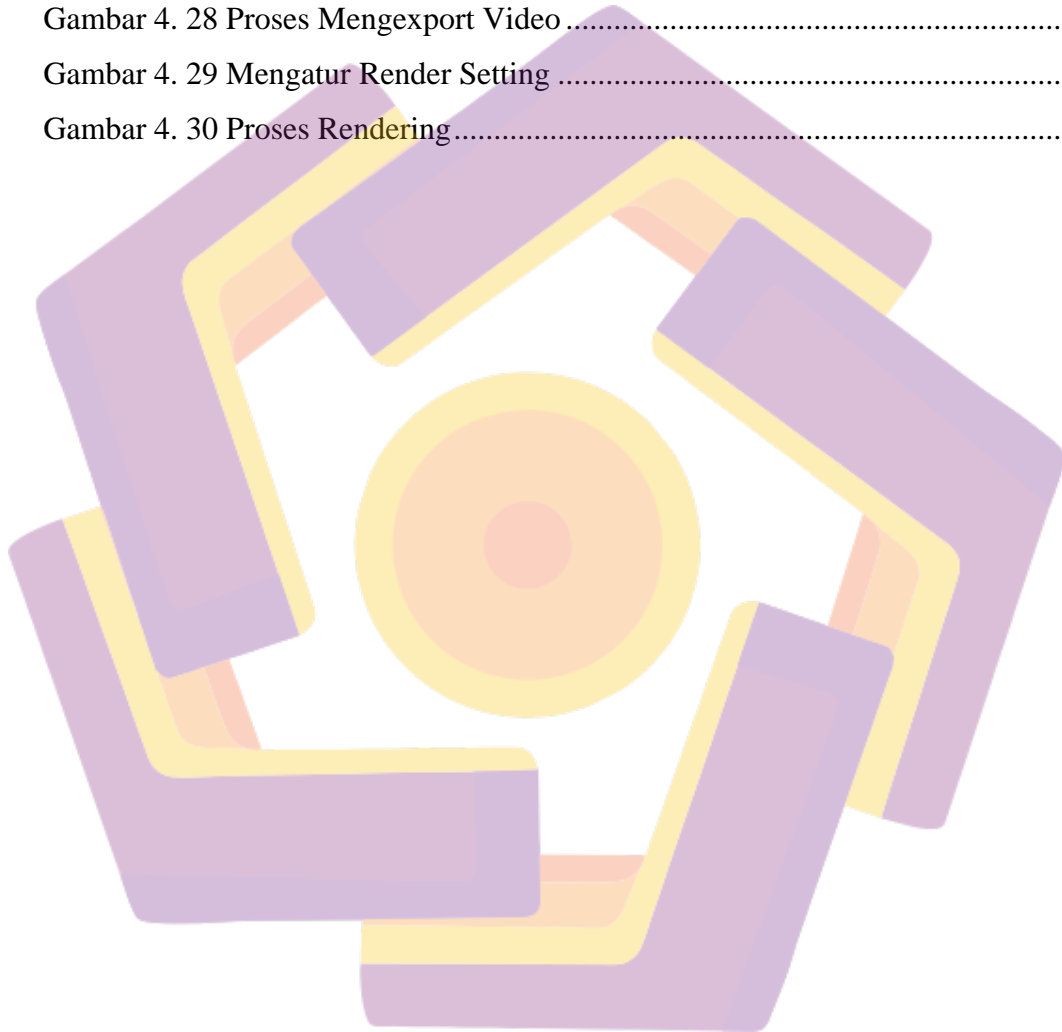
Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka	12
Tabel 2. 2 Matriks Analisis SWOT.....	31
Tabel 2. 3 Sistem Penilaian Skala Likert	33
Tabel 2. 4 Pengkategorian Skor Jawaban	34
Tabel 3. 1 Matriks Analisis SWOT.....	44
Tabel 3. 2 Rancangan Naskah.....	51
Tabel 3. 3 Storyboard.....	56
Tabel 4. 1 Tabel Daftar Asset Environment.....	69
Tabel 4. 2 Perbandingan Kebutuhan Informasi dan Hasil Akhir.....	88
Tabel 4. 3 Hasil Presentase Kuisoner Aspek Informasi.....	90
Tabel 4. 4 Hasil Presentase Kuisoner Aspek Multimedia.....	92
Tabel 4. 5 Presentase Nilai.....	94



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen Multimedia	13
Gambar 2. 2 Contoh Motion Graphic	17
Gambar 2. 3 Contoh Bird Eye View	20
Gambar 2. 4 Contoh High Angle	21
Gambar 2. 5 Contoh Low Angle	21
Gambar 2. 6 Contoh Video Live Shoot.....	22
Gambar 2. 7 Contoh Video Company Profile	23
Gambar 2. 8 Contoh Storyboard	24
Gambar 3. 1 Situs Web	40
Gambar 3. 2 Situs Web (2).....	40
Gambar 3. 3 Karakter Anak Laki-Laki	63
Gambar 4. 1 Bagan Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi.....	64
Gambar 4. 2 Medium Shoot	65
Gambar 4. 3 Long Shoot	65
Gambar 4. 4 Long Shoot dan Medium Shoot	66
Gambar 4. 5 Import File Rekaman.....	67
Gambar 4. 6 Pembuatan sketsa karakter sebelum diberikan warna.....	68
Gambar 4. 7 Tahap Coloring.....	68
Gambar 4. 8 Proses Pembuatan Warna Background	73
Gambar 4. 9 Proses Editing Backsound di Adobe Premier CS6	74
Gambar 4. 10 Pembuatan Video Transisi	74
Gambar 4. 11 Pembuatan Loading Bar Pada Scene 1	77
Gambar 4. 12 Pengaturan Mask Path Scene 1	77
Gambar 4. 13 Composition Settings Scene 2.....	78
Gambar 4. 14 Pembuatan Logo Pada Scene 2	78
Gambar 4. 15 Penggabungan Gambar Pada Scene 3	79
Gambar 4. 16 Pembuatan Scene Pendekatan Inkuiri	79
Gambar 4. 17 Pembuatan Scene Pendekatan Individu.....	80
Gambar 4. 18 Penggabungan Gambar 5 Keberagaman	80
Gambar 4. 19 Pembuatan Scene Apa Itu Sekolah Inklusi	81
Gambar 4. 20 Peraturan Menteri Pendidikan	81

Gambar 4. 21 Scene Misi Sekolah	82
Gambar 4. 22 Scene Alamat Sekolah.....	82
Gambar 4. 23 Logo Sekolah Sebagai Scene Terakhir.....	83
Gambar 4. 24 New Project pada Adobe Premiere CS6	84
Gambar 4. 25 New Squence pada Adobe Premiere Pro CS6.....	84
Gambar 4. 26 File Berada di Timeline Project	85
Gambar 4. 27 Backsound Music dan Rekaman Suara di Timeline.....	85
Gambar 4. 28 Proses Mengexport Video	86
Gambar 4. 29 Mengatur Render Setting	86
Gambar 4. 30 Proses Rendering	87



INTISARI

Sekolah Tumbuh adalah sebuah sekolah inklusi yang berada di Yogyakarta. Sekolah Tumbuh Yogyakarta merupakan sebuah lembaga instansi yang berada dibawah Yayasan Edukasi Anak Nusantara (YEAN) yang berdiri berdasarkan Akte Notaris Nomor 12 Tanggal 12 Maret 2005. Adapun program pendidikan yang tersedia ialah terdiri dari jenjang Preparatory (usia 4-5 tahun), Sekolah Dasar (kelas 1-6), Sekolah Menengah Pertama (kelas 7-9) dan Sekolah Menengah Atas (kelas 10-12) yang selanjutnya disebut sebagai Sekolah Tumbuh.

Company profile adalah sebuah media informasi yang dapat digunakan sebagai strategi marketing pada suatu perusahaan maupun lembaga instansi. Company Profile memberi gambaran umum tentang suatu perusahaan atau lembaga instansi dimana mereka dapat memilih langsung poin-poin apa saja yang ingin disampaikan kepada public secara terbuka dan sesuai dengan target sasaran. Perancangan dari company profile adalah berbasis video.

Dalam bidang marketing Sekolah Tumbuh Yogyakarta dapat menggunakan company profile berbasis video, dengan maksud untuk mempromosikan nama sekolah yang dapat dipercaya dan memiliki prospek yang bagus dalam perspektif masyarakat.

Kata Kunci : Sekolah Tumbuh Yogyakarta, Company Profile

ABSTRACT

Tumbuh School is a inclusive school in Yogyakarta. Tumbuh School of Yogyakarta is the agencies of Yayasan Edukasi Anak Nusantara (YEAN) that standing on the basis of a notarial act of 12 March 2005. YEAN is a foundation engaged in the field of Education and Culture, Research and Development, and Social. The education program available is level Preparatory (4-5 years old), Primary School (class 1-6), Middle School (class 7-9) dan High School (class 10-12) and then be referred to as the Tumbuh School.

Company Profile is a media information that can be used as a marketing strategy in a company or the agencies. Company Profile gives the general idea of a company or the agencies and then they can choose the points to be conveyed openly to the public and accordance with the target. Design from company profile is based on video.

In the field of marketing Tumbuh School of Yogyakarta can using company profile based on video, with the aim to promote the name of school that can be trusted and have a good prospects in the eyes of perspective society.

Keywords : *Tumbuh School of Yogyakarta, Company Profile*