

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO *COMPANY PROFILE*  
PADA WARUNG SUKA RASA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Aziz Fitra Yanuar**

**17.12.0398**

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

**2023**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO *COMPANY PROFILE*  
PADA WARUNG SUKA RASA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Aziz Fitra Yanuar**

**17.12.0398**

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

**2023**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO *COMPANY PROFILE* PADA WARUNG SUKA RASA SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Aziz Fitra Yanuar**

**17.12.0398**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 25 November 2022

**Dosen Pembimbing,**



Agus Fathurohman, M.Kom.  
NIK. 190302254

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA WARUNG SUKA RASA SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Aziz Fitra Yanuar**

**17.12.0398**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 25 November 2022

#### Susunan Dewan Penguji

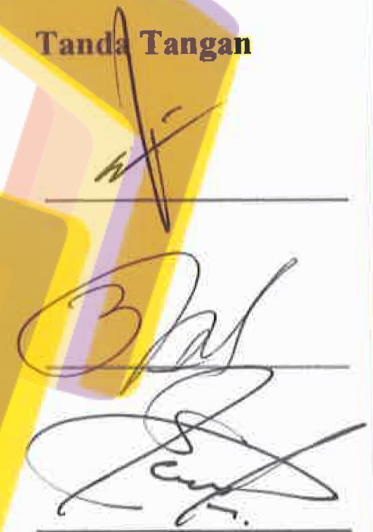
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Eli Pujastuti, M.Kom.**  
**NIK. 190302227**

**Ali Mustopa, M.Kom.**  
**NIK. 190302192**

**Tonny Hidayat, M.Kom, Ph.D.**  
**NIK. 190302106**



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 25 November 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 28 November 2022



Aziz Fitra Yanuar

NIM. 17.12.0398

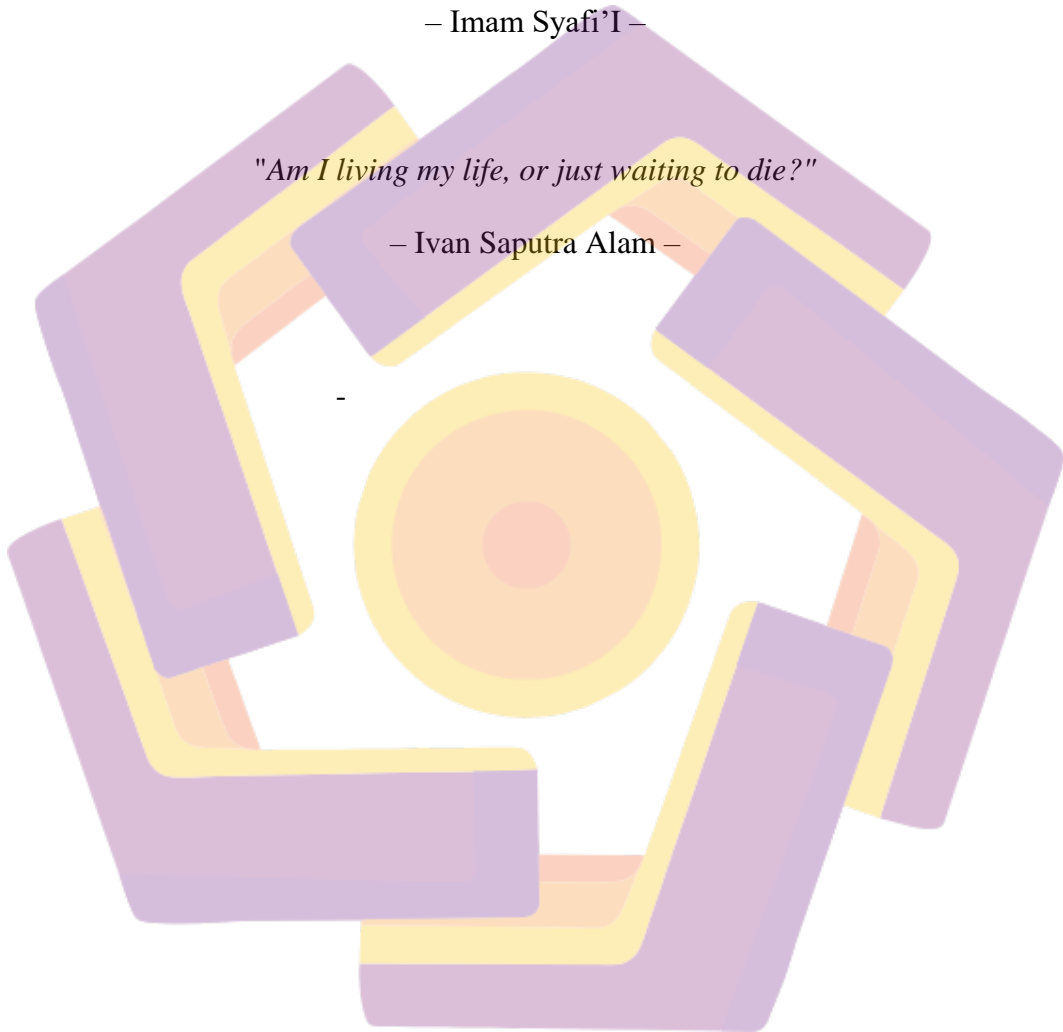
## MOTTO

“Orang yang hebat adalah orang yang memiliki kemampuan menyembunyikan kesusahan, sehingga orang lain mengira bahwa ia selalu senang.”

– Imam Syafi’I –

*"Am I living my life, or just waiting to die?"*

– Ivan Saputra Alam –



## PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, taufik, hidayah, serta inayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan target dan mendapatkan hasil yang terbaik.

Dalam kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, yaitu:

1. Terima kasih kepada Bapak, Ibu, dan Kakak, yang telah banyak mendoakan dan memberikan saya dukungan dan motivasi untuk selalu belajar selama perkuliahan dan pengerjaan skripsi ini, dan juga memberikan banyak bantuan secara moril maupun materi.
2. Terima kasih kepada Bapak Agus Fatkhurohman, M.Kom, selaku dosen pembimbing. Terimakasih atas bimbingan dan dukungannya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
3. Terima kasih kepada Endar Sulisyowati yang sudah memberikan segala dukungannya dan bantuan dalam berbagai bentuk selama penulisan skripsi ini berlangsung.

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, serta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat serta salam penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat kelulusan jenjang Program Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

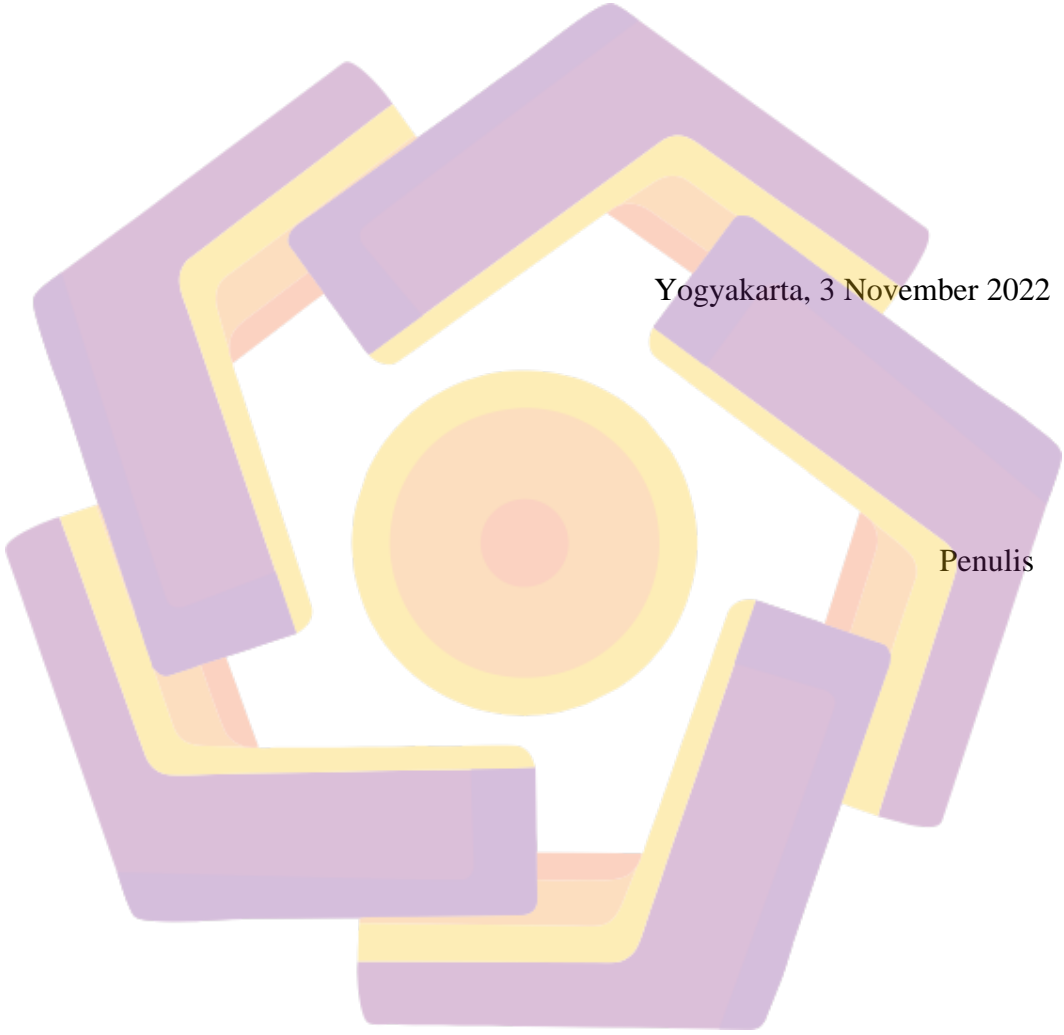
Proses penyusunan hingga selesainya laporan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Maka dari itu, sebagai rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Fatkhurohman, M.Kom, selaku dosen pembimbing penulis yang telah memberikan petunjuk, bimbingan dan nasihatnya dalam proses penulisan skripsi ini.
4. Kedua orang tua serta kakak saya yang telah memberikan motivasi, do'a, masukan, dan semangat.
5. Teman-teman seperjuangan 17-S1 Sistem Informasi-06, yang telah banyak



berdiskusi dengan penulis selama masa perkuliahan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan. Kritik dan saran sangat membantu perkembangan dan penyempurnaan karya tulis ini. Sekian dari penulis, apabila terdapat kesalahan dan kekurangan mohon maaf sebesar-besarnya.



Yogyakarta, 3 November 2022

Penulis

# DAFTAR ISI

<b>JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xiii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.1.1 Data Primer .....	4
1.6.1.2 Data Sekunder.....	4
1.6.2 Alat Pengumpulan Data.....	5
1.6.3 Metode Analisis Data .....	5
1.6.4 Metode Perancangan .....	6
1.6.5 Metode Evaluasi .....	6
1.6.6 Metode Analisis.....	6
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II</b> .....	<b>8</b>
<b>LANDASAN TEORI</b> .....	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Tinjauan Tentang <i>Company Profile</i> .....	12
2.2.1 Pengertian <i>Company Profile</i> .....	12
2.2.2 Fungsi <i>Company Profile</i> .....	12
2.2.3 Keunggulan Video <i>Company Profile</i> .....	13
2.3 Konsep Dasar Multimedia .....	14
2.4 Pra Produksi .....	16
2.4.1 Strategi Kreatif .....	16
2.4.2 <i>Storyboard</i> .....	16
2.5 Produksi .....	16
2.5.1 <i>Live Shoot</i> .....	17
2.5.2 <i>Import Gambar</i> .....	17
2.6 Pasca Produksi .....	17
2.6.1 <i>Editing</i> .....	17
2.6.2 <i>Color Grading</i> .....	19
2.6.3 <i>Visual Effect</i> .....	19
2.6.4 <i>Rendering</i> .....	19
2.7 Analisis Masalah .....	20

2.7.1	Analisis SWOT.....	20
2.7.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	20
2.8	Evaluasi.....	22
2.9	Data Kuesioner .....	22
2.10	Skala <i>Likert's</i> .....	22
2.11	Implementasi.....	24
2.11.1	Publish Instagram .....	24
<b>BAB III</b>	.....	<b>26</b>
<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN</b>	.....	<b>26</b>
3.1.	Tinjauan Umum .....	26
3.1.1	Deskripsi Singkat Suka Rasa.....	26
3.2.	Pengumpulan Data .....	26
3.2.1	Metode Wawancara.....	26
3.2.2	Metode Observasi.....	27
3.3	Analisis Data .....	30
3.3.1.	Analisis <b>SWOT</b> .....	30
3.3.2	Analisis Kebutuhan .....	32
3.4	Tahap Pengembangan .....	33
3.4.1.	Diagram Tahap Pembuatan Video <i>Company Profile</i> Suka Rasa .....	33
3.4.2.	Strategi Kreatif .....	33
3.4.2.1.	Isi Pesan ( <i>What to Say</i> ) .....	33
3.4.2.2.	Bentuk Pesan ( <i>How to Say</i> ) .....	33
3.4.2.3.	Format Video Program .....	34
3.4.2.4.	Durasi Video Program .....	34
3.4.2.5.	Target Audien .....	34
3.4.2.6.	Strategi Penyajian Pesan .....	34
3.4.2.7.	Narasi Verbal .....	35
3.4.3	Konsep Video .....	36
3.4.4	<i>Storyboard</i> .....	37
3.4.5	<i>Live Shoot</i> .....	39
<b>BAB IV</b>	.....	<b>40</b>
<b>IMPELENTASI DAN PEMBAHASAN</b>	.....	<b>40</b>
4.1	Pembahasan.....	40
4.2	Produksi .....	41
4.2.1	<i>Live Shoot</i> .....	41
4.2.2	<i>Import Gambar</i> .....	44
4.3	Pasca Produksi .....	45
4.3.1	<i>Editing</i> .....	45
4.3.2	<i>Color Grading</i> .....	47
4.3.3	<i>Visual effect</i> .....	48
4.3.4	<i>Rendering</i> .....	50
4.4	Evaluasi.....	50
4.4.1	Kebutuhan Hasil Fungsional Dengan Hasil Akhir .....	50
4.4.2	Kuesioner Faktor Informasi Dan Tampilan Video .....	52
4.4	Implementasi .....	56
4.4.1	<i>Publish Instagram</i> .....	56
4.4.2	Penyerahan Hasil Video ke pihak Suka Rasa.....	57
<b>BAB V</b>	.....	<b>59</b>
<b>PENUTUP</b>	.....	<b>59</b>
5.1	Kesimpulan .....	59
5.2	Saran.....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN</b>	.....	<b>63</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel <i>Literature Review</i> .....	10
Tabel 2.2 Skala <i>Likert's</i> .....	23
Tabel 2.3 Presentase Skala <i>Likert's</i> .....	24
Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	31
Tabel 3.2 Tabel Kebutuhan Perangkat Keras .....	32
Tabel 3.3 Kebutuhan Perlengkapan Produksi .....	32
Tabel 3.4 <i>Storyboard</i> .....	37
Tabel 4.1 Kegunaan <i>Software</i> .....	41
Tabel 4.2 Hasil Pengambilan Gambar dengan Teknik <i>Live Shoot</i> .....	42
Tabel 4.3 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	51
Tabel 4.4 Uji Kuesioner .....	53
Tabel 4.5 Bobot Nilai .....	54
Tabel 4.6 Presentase Nilai.....	56

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Profile Instagram Suka Rasa .....	28
Gambar 3.2 Halaman depan Suka Rasa .....	28
Gambar 3.3 Kasir .....	29
Gambar 3.4 Lantai 2 .....	29
Gambar 3.5 Dapur .....	29
Gambar 3.6 Diagram Tahap Pembuatan Video <i>Company Profile</i> .....	33
Gambar 4.1 Proses Impor Gambar .....	45
Gambar 4.2 Proses <i>Editing</i> 1 .....	46
Gambar 4.3 Proses <i>Editing</i> 2 .....	46
Gambar 4.4 Proses <i>Color Grading</i> 1 .....	47
Gambar 4.5 Proses <i>Color Grading</i> 2 .....	48
Gambar 4.6 Proses <i>3D Tracking</i> di After Effect CC 2019 .....	49
Gambar 4.7 Proses <i>Rotobrush</i> di After Effect CC 2019 .....	49
Gambar 4.8 <i>Rendering</i> di Adobe Premiere Pro 2019 .....	50
Gambar 4.9 <i>Publish</i> Instagram .....	57

## INTISARI

Dalam perkembangan teknologi, media promosi dan penyampaian informasi yang semula hanya dari mulut ke mulut kini berubah menjadi sebuah video promosi. Pentingnya media promosi adalah untuk mempromosikan atau menyediakan produk atau jasa untuk menarik konsumen berpotensi untuk membeli dan mengonsumsi produk atau jasa. Untuk menyampaikan informasi tersebut secara maksimal diperlukan suatu media yang dapat memenuhi kebutuhan promosi, salah satunya adalah penggunaan informasi perusahaan melalui video company profile.

Penelitian ini menggunakan metode analisis data serta teknik pengambilan gambar (*live shoot*). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan penggunaan Video Company Profile Suka Rasa sebagai media promosi, penelitian tersebut dilakukan dengan evaluasi uji kebutuhan informasi serta uji aspek informasi dan tampilan video menggunakan skala likert's.

**Kata kunci** : *video company profile*, promosi, skala *likert's*

## ABSTRACT

*In the development of technology, media promotion and information delivery that was originally only by word of mouth has now turned into a promotional video. The importance of promotional media is to promote or provide products or services to attract potential consumers to buy and consume products or services. To convey this information optimally, a media that can meet promotional needs is needed, one of which is the use of company information through company profile videos.*

*This study uses data analysis methods and shooting techniques (live shoot). This research was conducted to determine the feasibility of using the Suka Rasa Video Company Profile as a promotional media, the research was conducted by evaluating the information needs test and testing the information and display aspects of the video using the Likert's scale.*

**Keywords :** *video company profile, promotion, Likert's scale*