

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFIL
DJAPUA BAG YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DAN INFORMASI**

SKRIPSI



disusun oleh

Hudaifah

15.12.8588

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

HALAMAN JUDUL

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFIL
DJAPUA BAG YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DAN INFORMASI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Hudaifah

15.12.8588

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**



PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFIL DJAPUA BAG YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hudaifah

15.12.8588

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Mei 2018

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, S.T, M.T.

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFIL DJAPUA BAG YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hudaifah

15.12.8588

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Desember 2018

Susunan Dewan Penguji

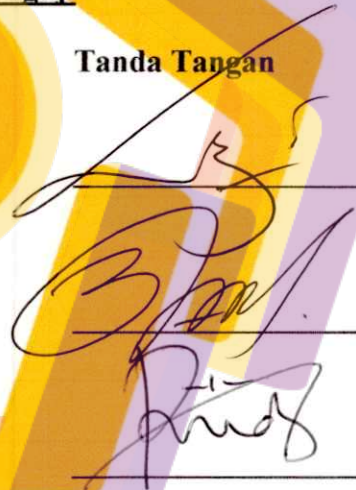
Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

M. Rudyanto Arief, S.T, M.T.
NIK. 190302098



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 31 Desember 2018



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 27 Desember 2018



Hudaifah

NIM. 15.12.8588

MOTTO

“Libatkan Allah dalam segala hal”

“Menyia-nyiakan waktu lebih buruk dari kematian. Karena kematian memisahkanmu dari dunia sementara menyia-nyiakan waktu memisahkanmu dari Allah.”

(Imam bin Al Qayim)

“Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.”

(QS. Al-Insyirah: 6-8)

“Ilmu pengetahuan itu bukanlah yang dihafal, melainkan yang memberi manfaat.”

(Imam Syafii)

PERSEMBAHAN

Syukur alhamdulillah atas kehadiran Allah S.W.T. yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.

Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Allah S.W.T. yang telah memberi segenap kekuatan dan kemampuan untuk menyelesaikan skripsi ini dan memudahkan jalan agar lancar dalam mengerjakan dan dalam proses bimbingan.
2. Kedua Orang Tua, Ibu Mariani dan Bapak Suparno, adik Rosidah, adik Syafirah, dan segenap keluarga besar di Bima yang tiada hentinya mendo'akan, memberi dukungan dan semangat serta berjuang tak kenal lelah demi membantu dalam menyelesaikan pendidikan.
3. Supriyanto, Mi'raj Santosa, Muhammad Fadhil, Arman Zulfikri, Muhammad Suardi, dan Herry Gunawan yang sudah memberikan semangat yang tidak ada hentinya.
4. Bapak M. Rudyanto Arief, S.T, M.T, yang sudah membimbing proses pembuatan skripsi.
5. Djapua Bag Yogyakarta selaku objek penelitian yang sangat berperan penting dalam kelancaran penulisan skripsi ini.
6. Keluarga besar kelas 15 S1SI 04 yang sangat luar biasa.
7. Sahabat Aldi Nugraha Putra, Ezza Nanda Gemilang, Sofa Abdul Aziz, Muh Maulana Rizqananda, Citra Hervry Perdana, Wahyu Fajrin Mustafa, Syabiq Abdillah.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah S.W.T. karena berkat rahmat dan karunia-Nya dapat diselesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada nabi Muhammad S.A.W. kepada keluarga, para sahabat, dan kita selaku umatnya hingga akhir zaman, amin.

Penulisan ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Universitas AMIKOM Yogyakarta yang diajukan dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Video Profil Djapua Bag Yogyakarta Sebagai Media Promosi dan Informasi”.

Dapat disadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini dan masih jauh dari kata sempurna. Dengan selesainya skripsi ini diucapkan banyak terimakasih 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 M. Rudyanto Arief, S.T, M.T. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak bantuan, masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi.
4. Bapak Ali Mustopa, M.Kom dan Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen penguji.
5. Pihak Djapua Bag Yogyakarta.

6. Keluarga dan rekan-rekan yang telah memberi dukungan dan bantuan untuk kelancaran skripsi.

Disampaikan permohonan maaf kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan laporan skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan, semua tidak lepas karena keterbatasan yang dimiliki.

Akhirnya, hanya dengan berdo'a kepada Allah S.W.T., diharapkan semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan, Amin.

Yogyakarta, 27 Desember 2018



Hudaifah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
INTISARI	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.4.1 Maksud Penelitian	3
1.4.2 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Perancangan	5
1.5.4 Metode <i>Testing</i>	6
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8

2.1	Tinjauan Pustaka.....	8
2.2	Definisi Multimedia.....	11
2.3	Elemen Multimedia.....	12
2.4	<i>Company Profile</i>	13
2.4.1	Bentuk-Bentuk <i>Company Profile</i>	13
2.4.1.1	<i>Company Profile Website</i>	13
2.4.1.2	<i>Company Profile Cetak</i>	13
2.4.1.3	<i>Company Profile Video</i>	13
2.4.1.4	<i>Company Profile Interaktif</i>	14
2.5	Media Promosi.....	14
2.5.1	Pengertian Media Promosi.....	14
2.5.2	Tujuan Media Promosi.....	14
2.6	Informasi.....	15
2.6.1	Pengertian Informasi.....	15
2.6.2	Fungsi Informasi.....	15
2.7	<i>Live Shoot</i>	15
2.8	Animasi.....	16
2.9	<i>Motion Graphic</i>	16
2.10	Konsep Dasar Video.....	17
2.10.1	Pengertian Video.....	17
2.10.2	Macam-Macam Video.....	18
2.10.3	Standar Video.....	19
2.10.3.1	NTSC (<i>National Television Standards Committee</i>).....	19
2.10.3.2	PAL (<i>Phase Alternate Line</i>).....	19
2.10.3.3	SECAM (<i>Sequential Colour and Memory System</i>).....	20
2.10.3.4	HDTV (<i>High Definition TV</i>).....	20

2.10.4	Format <i>File</i> Video.....	20
2.10.4.1	<i>Motion Picture Experts Group</i> (MPEG).....	21
2.10.4.2	<i>Audio Video Interleave</i> (AVI).....	21
2.10.4.3	Format <i>Shockwave</i> (Flash).....	21
2.10.5	Penyajian Video.....	22
2.10.5.1	Video Analog.....	22
2.10.5.2	Video Digital.....	22
2.11	Pengambilan Gambar.....	23
2.11.1	Ukuran Gambar.....	23
2.11.2	Gerakan Kamera.....	24
2.12	Metode Analisis.....	24
2.12.1	Analisis SWOT.....	24
2.12.2	Analisis Kebutuhan.....	25
2.12.2.1	Kebutuhan Fungsional (<i>Functional Requirement</i>).....	26
2.12.2.2	Kebutuhan Nonfungsional (<i>Nonfunctional Requirement</i>).....	26
2.13	Tahapan Produksi.....	26
2.13.1	Tahap Pra Produksi.....	26
2.13.1.1	Naskah.....	27
2.13.1.2	<i>Storyboard</i>	27
2.13.2	Tahap Produksi.....	27
2.13.2.1	<i>Shooting</i>	27
2.13.2.2	Merekam Suara.....	28
2.13.2.3	Pencahayaan.....	28
2.13.3	Tahap Pasca Produksi.....	29
2.14	<i>Testing</i>	30
2.15	Pengolahan Data Kuesioner.....	30

2.15.1	Skala Likert.....	30
2.15.2	Menentukan Interval.....	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		33
3.1	Tinjauan Umum	33
3.2	Pengumpulan Data.....	34
3.2.1	Wawancara.....	34
3.2.2	Observasi.....	35
3.2.2.1	Kartu Nama.....	35
3.2.2.2	Blogspot.....	36
3.2.2.3	Media Sosial Instagram	37
3.3	Analisis Masalah.....	38
3.3.1	SWOT	38
3.3.2	Kelemahan	42
3.3.3	Solusi yang Ditawarkan	42
3.3.4	Kesimpulan	42
3.4	Analisis Kebutuhan.....	43
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	43
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	43
3.4.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	43
3.4.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	44
3.4.2.3	Kebutuhan Pengguna (<i>Brainware</i>)	44
3.5	Pra Produksi	46
3.5.1	Naskah.....	46
3.5.2	<i>Storyboard</i>	49
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		58
4.1	Produksi	58

4.1.1	<i>Shooting</i>	58
4.1.2	Merekam Suara	62
4.1.3	Pencahayaan.....	63
4.2	Pasca Produksi	64
4.2.1	<i>Editing</i>	64
4.2.1.1	Pembuatan Objek Animasi	64
4.2.1.2	Pembuatan <i>Motion Graphic</i>	66
4.2.1.3	Audio	69
4.2.1.4	Video	70
4.2.2	<i>Compositing</i>	73
4.2.3	<i>Rendering</i>	74
4.3	<i>Testing</i>	76
4.3.1	<i>Alpha Test</i>	76
4.3.2	Uji Pihak Djapua Bag Yogyakarta.....	78
4.3.3	Hasil Pengujian Kuesioner.....	79
4.4	Implementasi.....	84
BAB V	PENUTUP	88
5.1	Kesimpulan	88
5.2	Saran	89
DAFTAR	PUSTAKA	90
LAMPIRAN A	SURAT KETERANGAN <i>FEEDBACK</i> VIDEO PROFIL.....	1
LAMPIRAN B	SURAT KETERANGAN DITERIMA OBJEK.....	2
LAMPIRAN C	SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN	3

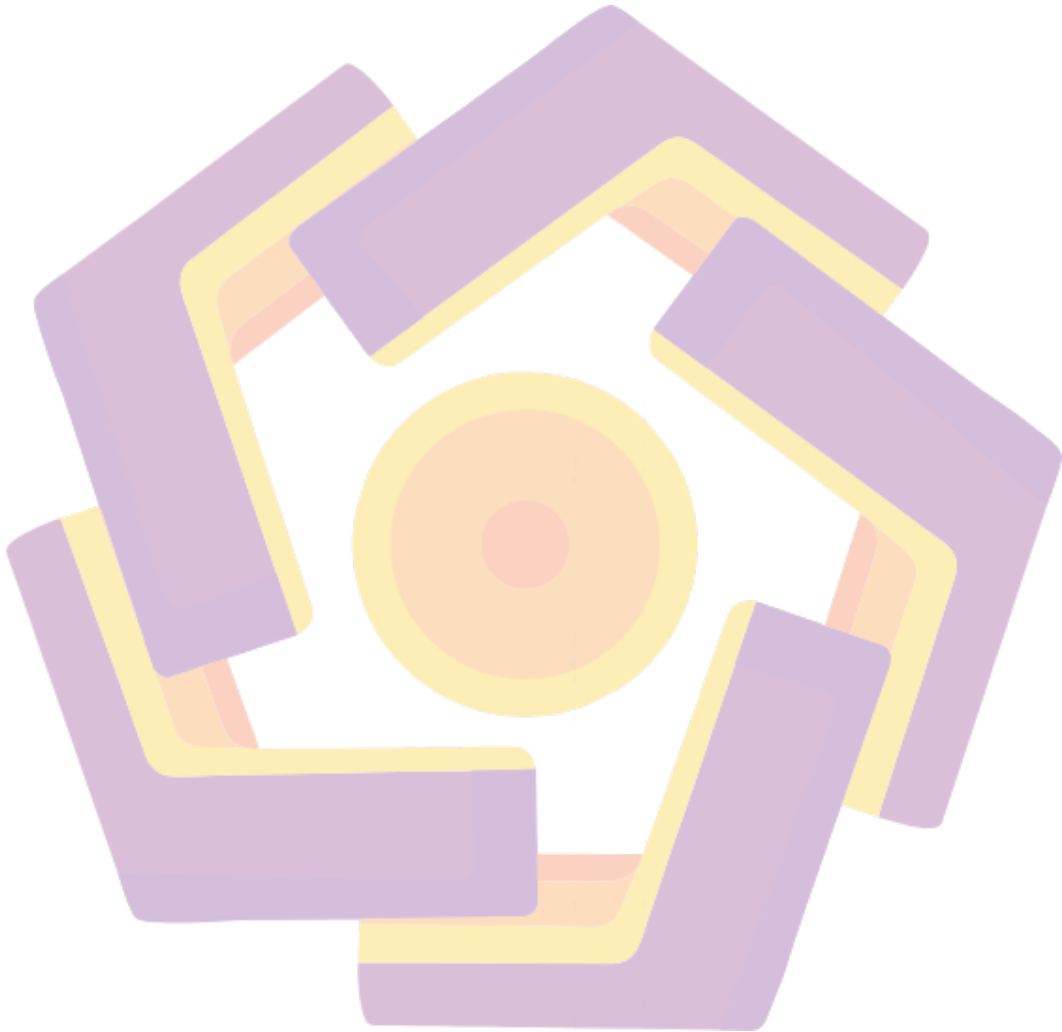
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terkait.....	9
Tabel 2.2 Tabel Penelitian Terkait.....	10
Tabel 2.3 Evaluasi Skala Likert.....	31
Tabel 2.4 Presentase Nilai.....	32
Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	39
Tabel 3.2 Analisis SWOT.....	40
Tabel 3.3 Analisis SWOT.....	41
Tabel 3.4 Kebutuhan Pengguna.....	45
Tabel 3.5 Naskah.....	46
Tabel 3.6 Naskah.....	47
Tabel 3.7 Naskah.....	48
Tabel 3.8 Naskah.....	49
Tabel 3.9 <i>Storyboard</i>	50
Tabel 3.10 <i>Storyboard</i>	51
Tabel 3.11 <i>Storyboard</i>	52
Tabel 3.12 <i>Storyboard</i>	53
Tabel 3.13 <i>Storyboard</i>	54
Tabel 3.14 <i>Storyboard</i>	55
Tabel 3.15 <i>Storyboard</i>	56
Tabel 3.16 <i>Storyboard</i>	57
Tabel 4.1 <i>Alpha Test</i>	76
Tabel 4.2 <i>Alpha Test</i>	77
Tabel 4.3 Kuesioner Pihak Djapua Bag Yogyakarta.....	79
Tabel 4.4 Kuesioner Pihak Djapua Bag Yogyakarta.....	80
Tabel 4.5 Tabel Interval.....	80
Tabel 4.6 Kuesioner Pihak Masyarakat Umum.....	81
Tabel 4.7 Kuesioner Pihak Masyarakat Umum.....	82
Tabel 4.8 Tabel Interval.....	83

DAFTAR GAMBAR

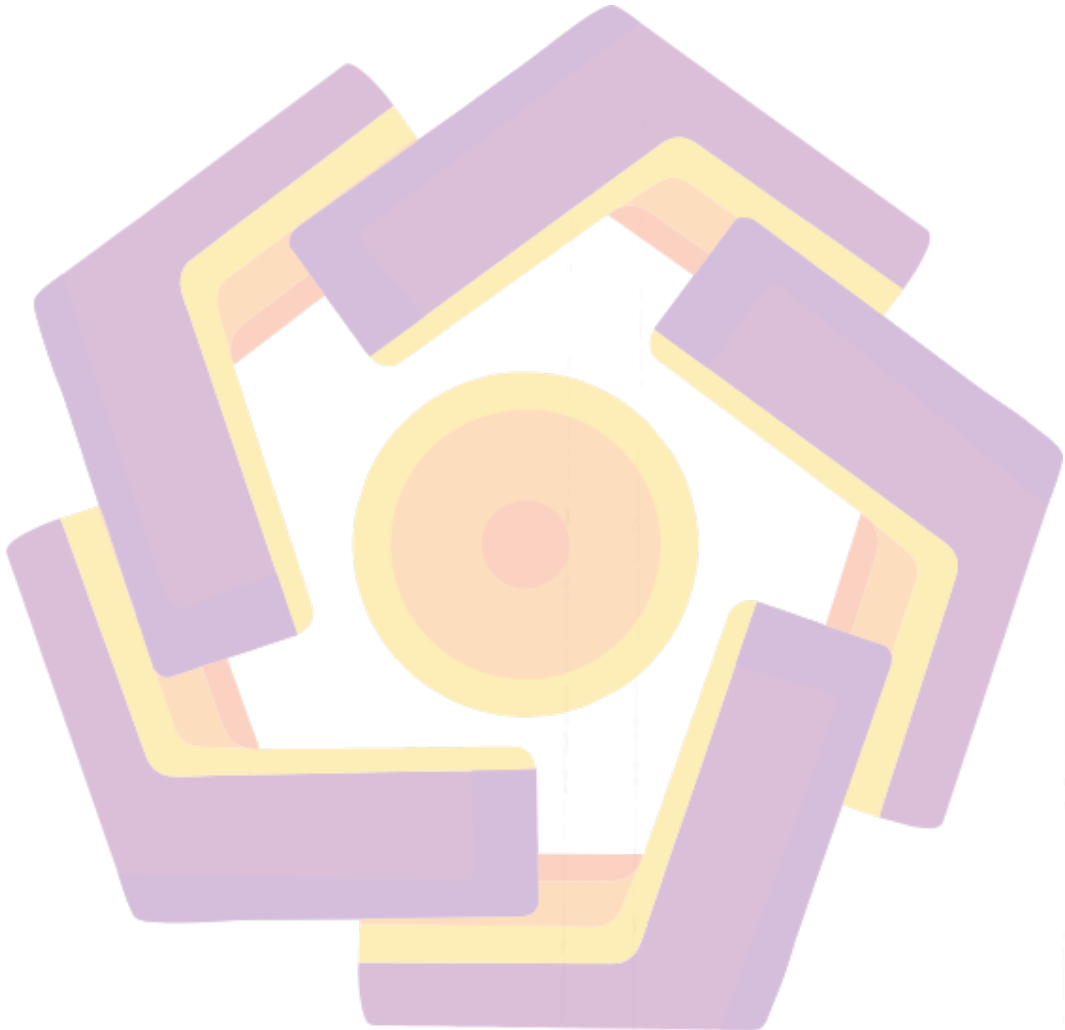
Gambar 2.1 Skor Indikator	31
Gambar 3.1 Kartu Nama Djapua Bag Yogyakarta	36
Gambar 3.2 Blogspot Djapua Bag Yogyakarta.....	37
Gambar 3.3 Instagram Djapua Bag Yogyakarta.....	38
Gambar 4.1 Pengambilan Gambar Lokasi Depan Toko.....	59
Gambar 4.2 Pengambilan Gambar Logo Tas.....	59
Gambar 4.3 Pengambilan Gambar Pemilik Toko.....	60
Gambar 4.4 Pengambilan Gambar Kain Batik	61
Gambar 4.5 Pengambilan Gambar Aktivitas Penjualan	61
Gambar 4.6 Pengambilan Gambar Pelanggan Toko.....	62
Gambar 4.7 Proses Perekaman Suara	63
Gambar 4.8 Pemilihan Pencahayaan.....	64
Gambar 4.9 Dokumen Baru	65
Gambar 4.10 Hasil Objek Animasi.....	66
Gambar 4.11 Composition Settings	67
Gambar 4.12 Trim Paths.....	67
Gambar 4.13 Proses Rendering.....	68
Gambar 4.14 Efek Normalize	69
Gambar 4.15 Hasil Audio	70
Gambar 4.16 New Sequence.....	71
Gambar 4.17 Razor Tool.....	72
Gambar 4.18 Warp Stabilizer	72
Gambar 4.19 Lumetri Color.....	73
Gambar 4.20 Hasil Color Correction.....	73
Gambar 4.21 Final Sequence	74
Gambar 4.22 Menu Export Settings.....	75
Gambar 4.23 Proses Rendering.....	75
Gambar 4.24 Pengujian Kepada Pemilik Toko.....	78
Gambar 4.25 Implementasi Video	84

Gambar 4.26 Logo Djapua Bag Yogyakarta.....	85
Gambar 4.27 Pemilik Toko.....	86
Gambar 4.28 Produk Tas	86
Gambar 4.29 Transaksi Penjualan	87
Gambar 4.30 Sosial Media.....	87



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A SURAT KETERANGAN <i>FEEDBACK</i> VIDEO PROFIL.....	1
LAMPIRAN B SURAT KETERANGAN DITERIMA OBJEK.....	2
LAMPIRAN C SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN	3



INTISARI

Djapua Bag Yogyakarta merupakan sebuah toko yang terletak di provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta tepatnya di kabupaten Sleman. Toko ini bergerak di bidang *fashion* yang menyediakan berbagai macam tas kulit dan kain batik. Dalam mengembangkan usahanya, Djapua Bag Yogyakarta melakukan promosi-promosi seperti toko lainnya. Bentuk promosi yang dilakukan yaitu menggunakan kartu nama, Blogspot dan media sosial seperti Instagram. Media yang digunakan saat ini dirasa sudah cukup, namun belum mampu menyampaikan promosi dan informasi secara lengkap, serta keunggulan yang tidak bisa ditampilkan seperti visualisasi produk.

Pada skripsi ini dilakukan analisis pokok-pokok masalah yang ada, dan memberikan sebuah solusi berupa pembuatan video profil dengan menggabungkan teknik *live shoot* dan teknik *motion graphic* sebagai media promosi dan informasi. Teknik ini diharapkan dapat menyajikan visualisasi data menggunakan gambar, video atau grafik suatu informasi secara sederhana tanpa mengurangi informasi yang ada dan sebagai pendukung media promosi yang lama. Menggunakan metode perancangan pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Metode analisis berupa analisis SWOT (*Strength, Weakness, Oppoturnities, and Threats*) dan analisis kebutuhan.

Hasil penelitian berupa video profil yang ditujukan untuk mendukung penyajian promosi dan informasi pada Djapua Bag Yogyakarta. Video profil memiliki keunggulan yaitu dapat mencakup lima unsur multimedia sekaligus, yaitu video, teks, gambar, animasi dan suara. Pengemasan visualisasi dengan video profil akan mampu menyampaikan informasi tentang Djapua Bag Yogyakarta secara jelas.

Kata-kunci: Multimedia, video profil, *live shoot*, dan *motion graphic*.

ABSTRACT

Djapua Bag Yogyakarta is a shop located in the province of Yogyakarta Special Region, precisely in Sleman regency. This shop is engaged in fashion that provides various kinds of leather bags and batik fabrics. In developing its business, Djapua Bag Yogyakarta carries out promotions such as other stores. The forms of promotion are using business cards, Blogspot and social media like Instagram. The media currently used is considered sufficient, but has not been able to deliver promotions and complete information, as well as advantages that cannot be displayed such as product visualization.

In this thesis an analysis of the existing problems is carried out, and provides a solution in the form of creating a profile video by combining live shoot techniques and motion graphic techniques as promotional and information media. This technique is expected to be able to present data visualization using simple images, videos or graphics of information without reducing existing information and as a supporter of old promotional media. Using pre-production, production, and post-production design methods. The analytical methods are in the form of SWOT analysis (Strength, Weakness, Opportunity, and Threats) and needs analysis.

The results of the study were in the form of profile videos intended to support the presentation of promotions and information on Djapua Bag Yogyakarta. Profile videos have the advantage of being able to cover five multimedia elements at once, namely video, text, images, animation and sound. Packaging visualization with profile videos will be able to clearly convey information about Djapua Bag Yogyakarta.

Keywords: *Multimedia, profile videos, live shoots, and motion graphics.*