

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE GUNUNGKIDUL'S
OFFICIAL APPAREL UNTUK MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



**disusun oleh
Rahmat Reka Prabowo
14.12.7890**

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

2019



**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE GUNUNGGKIDUL'S
OFFICIAL APPAREL UNTUK MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Rahmat Reka Prabowo

14.12.7890

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

2019



PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE GUNUNGKIDUL'S
OFFICIAL APPAREL UNTUK MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rahmat Reka Prabowo

14.12.7890

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Februari 2019

Dosen Pembimbing


Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NJK. 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE GUNUNGKIDUL'S
OFFICIAL APPAREL UNTUK MEDIA PROMOSI**

Rahmat Reka Prabowo

14.12.7890

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Februari 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ike Verawati, M.Kom
NIK. 190302237

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom
NIK. 190302047

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sajana Komputer
Tanggal 20 Februari 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya Saya sendiri (ASLI), dan isi dari skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, 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, 20 Februari 2019

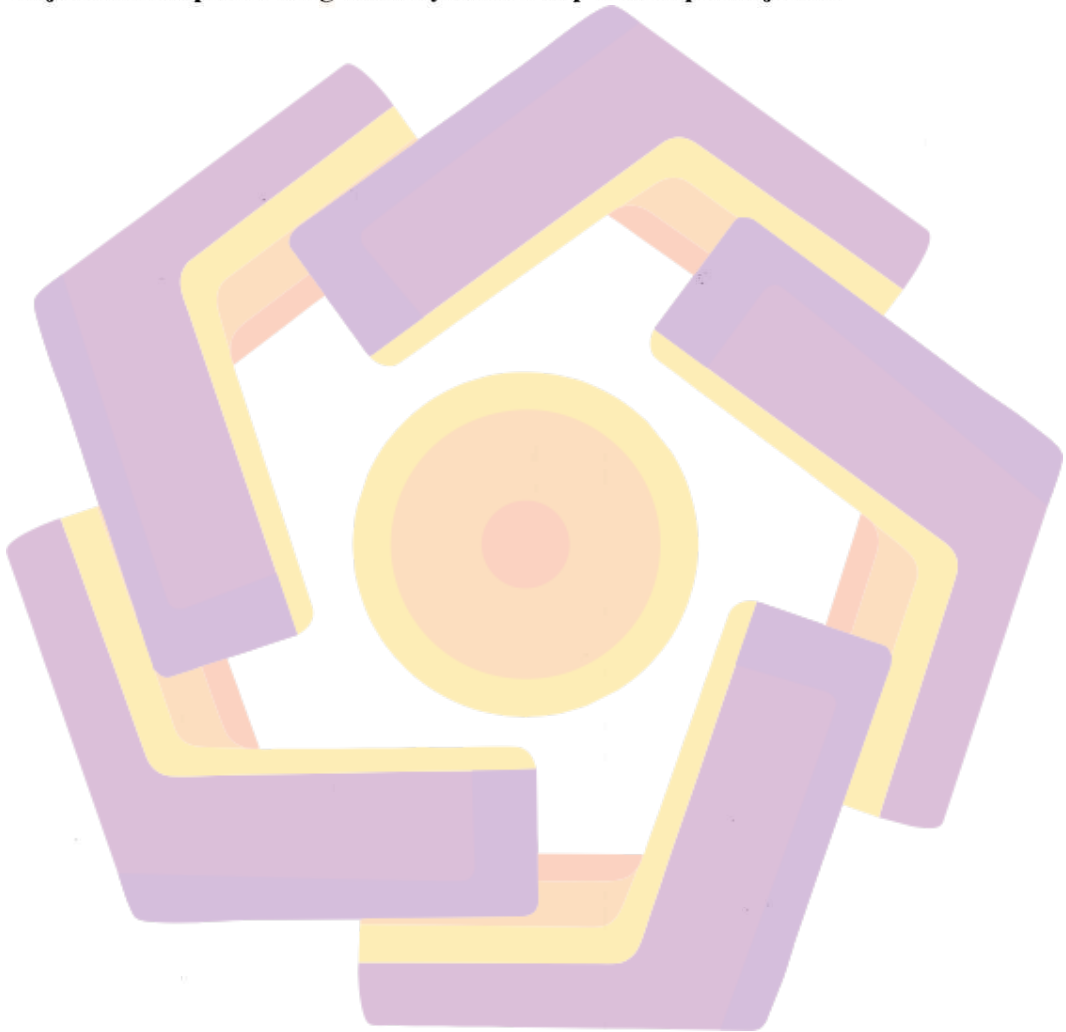


Rahmat Reka Prabowo

14.12.7890

MOTTO

Hidup ini sangat keras, buktikan bahwa diri kita kuat. Yang membedakan pemenang dengan pecundang hanya satu: pemenang tahu cara berdiri saat terjatuh. Dan pecundang lebih nyaman tetap ada di posisi jatuh.



PERSEMBAHAN

Atas selesainya skripsiku ini saya ucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayah sehingga skripsi ini bisa tersusun dan selesai tanpa ada halangan apapun, terima kasih ya Tuhan Engkau telah memberikan, kepintaran, kesabaran, kekuatan, dan semangat yang luar biasa.
2. Kedua orang tua tercinta yang telah memberikan dorongan moral dan materil, sehingga skripsi ini selesai dan tanpa halangan apapun.
3. Retno Wahyu Andini yang telah memberikan semangat dan dorongan untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
4. Pemilik Gungkidul's Official Apparel yang telah memberikan izin untuk menjadikan perusahaannya sebagai objek dalam pembuatan skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Ibu Krisnawati, S.Si M.T. selaku dekan fakultas ilmu komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
7. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, waktu dan arahan dengan sabar.
8. Tim penguji, segenap dosen dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalamannya.
9. Seluruh teman – teman kontrakan hijau dan teman-teman VIVA BEDAK TABUR yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan semangat untuk mengerjakan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur Penulis panjatkan kehadirat Tuhan yang Maha Esa yang telah melimpahkan kasih dan sayang-Nya kepada kita, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.

Dengan terbentuknya skripsi ini, merupakan suatu bukti persyaratan yang menyatakan tamatan pembelajaran untuk jenjang Strata 1, telah selesai dilaksanakan dan dibuat. Walaupun ini bukan suatu tolak ukur akan keilmuan seseorang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini bukanlah tujuan akhir dari belajar, karena belajar adalah sesuatu yang sangat tidak terbatas.

Terselesainya skripsi ini tentunya tak lepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu tidak salah kiranya penulis mengungkapkan terimakasih dan penghargaan kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM, Ketua Universitas Amikom Yogyakarta
2. Krisnawati, S.Si M.T. Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku Dosen pembimbing skripsi.
4. Pihak Gunungkidul's Official Apparel.

Semoga Tuhan yang Maha Esa membalas kebaikan dan ketulusan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Yogyakarta, 20 Februari 2019

Rahmat Reka Prabowo

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR GAMBAR.....	XII
INTISARI.....	XIV
<i>ABSTRACT</i>	XV
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
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	3
1.6 METODE PENELITIAN.....	4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.2 KONSEP DASAR MULTIMEDIA.....	10
2.2.1 <i>Jenis-Jenis Multimedia</i>	10
2.2.2 <i>Elemen Multimedia</i>	11
2.3 KONSEP DASAR VIDEO.....	12
2.3.1 <i>Frame Rate</i>	12
2.3.2 <i>Frame Size</i>	13

2.3.3	<i>Standar Video</i>	13
2.3.4	<i>Format File Video</i>	15
2.4	LIVE SHOT.....	17
2.4.1	TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR.....	17
2.4.1.1	<i>Ukuran Gambar</i>	17
2.4.1.2	<i>Sudut Pengambilan Gambar</i>	23
2.5	MOTION GRAPHIC.....	25
2.6	YOUTUBE.....	26
2.7	PENGERTIAN ADSENSE.....	27
2.8	ANALISIS SWOT.....	28
2.8.1	<i>Kekuatan (Strenghts)</i>	28
2.8.2	<i>Kelemahan (Weakness)</i>	28
2.8.3	<i>Peluang (Oppurtunities)</i>	28
2.8.4	<i>Ancaman (Threat)</i>	29
2.9	ANALISIS KEBUTUHAN.....	30
2.9.1	<i>Kebutuhan Fungsional</i>	31
2.9.2	<i>Kebutuhan Non Fungsional</i>	31
2.10	TEORI EVALUASI SKALA LIKERT.....	31
2.10.1	<i>Rumus Persentase Skala Likert</i>	32
2.11	TAHAP-TAHAP PRODUKSI.....	33
2.11.1	<i>Pra Produksi</i>	33
2.11.2	<i>Produksi</i>	34
2.11.3	<i>Pasca produksi</i>	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		36
3.1	TINJAUAN UMUM.....	36
3.1.1	<i>Deskripsi Singkat Gunungkidul's Official Apparel</i>	36
3.1.2	<i>Visi dan Misi Gunungkidul's Official Apparel</i>	36
3.2	PENGUMPULAN DATA.....	36

3.2.1	<i>Metode Wawancara</i>	36
3.2.2	<i>Metode Observasi</i>	37
3.3	ANALISIS MASALAH.....	37
3.3.1	<i>Analisis SWOT</i>	37
3.3.2	<i>Kelemahan Media Lama</i>	39
3.3.3	<i>Solusi Yang Diberikan</i>	40
3.4	ANALISIS KEBUTUHAN.....	40
3.4.1	<i>Kebutuhan Fungsional</i>	40
3.4.2	<i>Kebutuhan Non Fungsional</i>	41
3.5	TAHAP PRA-PRODUKSI.....	45
3.5.1	<i>Rancangan Konsep</i>	45
3.5.2	<i>Rancangan Naskah</i>	45
3.5.3	<i>Storyboard</i>	46
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		49
4.1	IMPLEMENTASI	49
4.1.1	<i>Produksi</i>	50
4.1.2	<i>Pasca Produksi</i>	56
4.2	PEMBAHASAN.....	66
4.2.1	<i>Pengujian Alpha</i>	67
4.2.2	<i>Pengujian Beta</i>	68
4.2.3	<i>Perhitungan Skala Likert</i>	71
4.3	PENYERAHAN KE PIHAK GUNUNGKIDUL'S OFFICIAL APPAREL	76
BAB V PENUTUP.....		77
5.1	KESIMPULAN	77
5.2	SARAN.....	77
DAFTAR PUSTAKA		79
LAMPIRAN I		82

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Penelitian	9
Tabel 2.2 Tabel Matriks	30
Tabel 2.3 Pengkategorian skor jawaban.....	33
Tabel 3.1 Kualitatif Matrik SWOT.....	38
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	42
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	42
Tabel 3.4 Perangkat Yang Digunakan	44
Tabel 3.5 Naskah Video.....	45
Tabel 3.6 Storyboard.....	47
Tabel 4.1 Persiapan Perangkat Produksi.....	51
Tabel 4.2 Kebutuhan Fungsional	67
Tabel 4.3 Kuisisioner Faktor Multimedia dan Informasi	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Close Up.....	18
Gambar 2.2 Medium Close Up	18
Gambar 2.3 Medium Up	19
Gambar 2.4 Knee Shot.....	20
Gambar 2.5 Long Shot.....	21
Gambar 2.6 Extreme Close Up	21
Gambar 2.7 Two Shot.....	22
Gambar 2.8 Three Shot.....	22
Gambar 2.9 Group Shot.....	23
Gambar 2.10 Normal Angle.....	23
Gambar 2.11 High Angle.....	24
Gambar 2.12 Bird Eye.....	24
Gambar 2.13 Low Angle.....	25
Gambar 2.14 Frog Eye.....	25
Gambar 3.1 Bukti Observasi.....	37
Gambar 4.1 Bagan Produksi dan Paska Produksi	49
Gambar 4.2 Pengambilan bagian depan <i>store</i>	53
Gambar 4.3 Pengambilan gambar didalam <i>store</i>	54
Gambar 4.4 Pengambilan gambar ketika sesi penjelasan	54
Gambar 4.5 Pengambilan gambar produk.....	55
Gambar 4.6 Hasil pengambilan video.....	55
Gambar 4.7 Tampilan awal Adobe After Effects CC 2017	57
Gambar 4.8 Membuat Composition Baru	58
Gambar 4.9 Import File.....	58
Gambar 4.10 Memasukkan Logo Kedalam Timeline.....	59
Gambar 4.11 Merubah layer menjadi 3D.....	59

Gambar 4.12 Mengatur Position, Scale, dan Orientation	60
Gambar 4.13 Mengatur keyframe	60
Gambar 4.14 Rendering	60
Gambar 4.15 Sequence.....	61
Gambar 4.16 Import Bahan dan Footage	62
Gambar 4.17 Menyusun Scene	62
Gambar 4.18 Adjustment Layer.....	63
Gambar 4.19 Lumetri Color.....	64
Gambar 4.20 Color Correction.....	64
Gambar 4.21 Export Media.....	65
Gambar 4.22 Rendering	66
Gambar 4.23 Mengubah Folder dan Output Nama.....	66
Gambar 4.24 Penentuan Tipe Gambar	74
Gambar 4.25 Penentuan Tayangan Iklan	74
Gambar 4.26 Penentuan Lokasi	75
Gambar 4.27 Penentuan Audiens.....	75
Gambar 4.28 Penentuan Minat Pelanggan.....	76

INTISARI

Gunungkidul's Official Apparel merupakan suatu perusahaan yang baru berkembang dan bergerak dalam bidang produksi fasion. Perusahaan ini membutuhkan media informasi dan promosi sebagai upaya untuk meningkatkan citra perusahaan dan nilai penjualan agar lebih diketahui masyarakat maupun wisatawan yang berkunjung di Gunungkidul melalui video company profile.

Video company profile merupakan sebuah media informasi secara visual dengan video yang menarik, sehingga menciptakan daya tarik masyarakat tentang Gunungkidul's Official Apparel.

Pembuatan video ini diharapkan menjadi solusi untuk mempromosikan perusahaan tentang informasi perusahaan, jasa, layanan dan produk yang dihasilkan.

Kata-kunci: video profil, company profile, motion graphic, liveshot, iklan

ABSTRACT

Gunungkidul's Official Apparel is a newly developing company engaged in the production of fashion. This company needs information and promotion media as an effort to improve corporate image and sales value to be more known to the public and tourists who visit in Gunungkidul through company profile video.

Video company profile is a visual information media with interesting video, thus creating a public appeal about Gunungkidul's Official Apparel.

Making this video is expected to be a solution to promote the company about the company's information, services, services and products produced.

Keyword: Profile Video, Company Profile, Motion Graphic, Liveshot, Advertisement