

**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PLATINUM CYBER SPORT**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Rifki Aprian Ahda

15.12.8890

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PLATINUM CYBER SPORT**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Muhammad Rifki Aprian Ahda

15.12.8890

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**



PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI PLATINUM CYBER SPORT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Rifki Aprian Ahda

15.12.8890

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 April 2019

Dosen Pembimbing,


Bernadhed, M.Kom.

NIK. 190302243

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PLATINUM CYBER SPORT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Rifki Aprian Ahda
15.12.8890

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 November 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M. Kom.
NIK. 190302164



Bernadhed, M. Kom.
NIK. 190302243




Agus Fatkhurohman, M. Kom.
NIK. 190302249

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 November 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 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 atas 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, 30 November 2019



Munammad Rifki Aprian Ahda

NIM. 15.12.8890

MOTTO

“Awali semua kegiatan dengan Bismillahirrohmanirrohim”

“Jalani kegiatan dengan senyuman dan tawakkal”

“Akhiri semua kegiatan dengan Alhamdulillahil'alamin”



PERSEMBAHAN

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahman-Nya dan Rahim-Nya kepada kita semua khususnya peneliti sendiri, sehingga peneliti sampai pada posisi sekarang yaitu untuk menyelesaikan skripsi ini.

Setelah peneliti selesai merampungkan skripsi ini, karya ilmiah ini peneliti persembahkan untuk :

Mama, abah, kaka dan ading saya yang tidak hentinya mendukung, menyemangati, dan mendoakan dalam setiap langkah saya. Spesial kepada teman-teman saya yaitu, Rifqi Namka Crusader, Bayu Immortal, Reyhan Rizki Wijaya, Agung dan Ihsan Padang, dan seluruh kalangan yang mendukung saya sampai pada titik ini. Semua keluarga saya yang selalu mendukung dan memberikan perhatian Dosen Pemimbing saya yang selalu sabar menghadapi anak bimbingannya termasuk saya terimakasih pak. Kawan-kawan Asrama Murakata yang sudah memberikan pengalaman dan dukungan Saudara seperantauan A.k.a Tim Sukses yang selalu mensupport sampai akhir.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahman-Nya dan Rahim-Nya kepada kita semua khususnya peneliti sendiri, sehingga peneliti sampai pada posisi sekarang yaitu untuk menyelesaikan skripsi ini. Skripsi yang peneliti angkat yaitu tentang Perancangan Video Company Profile Sebagai Media Promosi Platinum Cyber Sport.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan Strata 1 Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat dan saran serta kerjasama dari berbagai pihak, khususnya pembimbing, segala hambatan tersebut akhirnya dapat diatasi dengan baik.

Dalam kesempatan ini penulis dengan hati mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kedua orang tua saya (bapak H. Arifin dan ibu Hj. Rabiatul Adawiah)
2. Adik dan kaka saya (M. Saufi Rahman dan Laily Alfisahrinie)
3. Bapak Bernadhed, M. Kom. selaku dosen pembimbing.
4. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Teman-teman 15 S1SI 08.
6. Keluarga KM-HST Yogyakarta

Terakhir semoga segala bantuan yang telah diberikan, support, dan lain lain senantiasa diberikan kelancaran dalam hal apapun, diberikan kesehatan, dan selalu dilindungi Tuhan Yang Maha Esa, sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat bermanfaat bagi masyarakat umum.

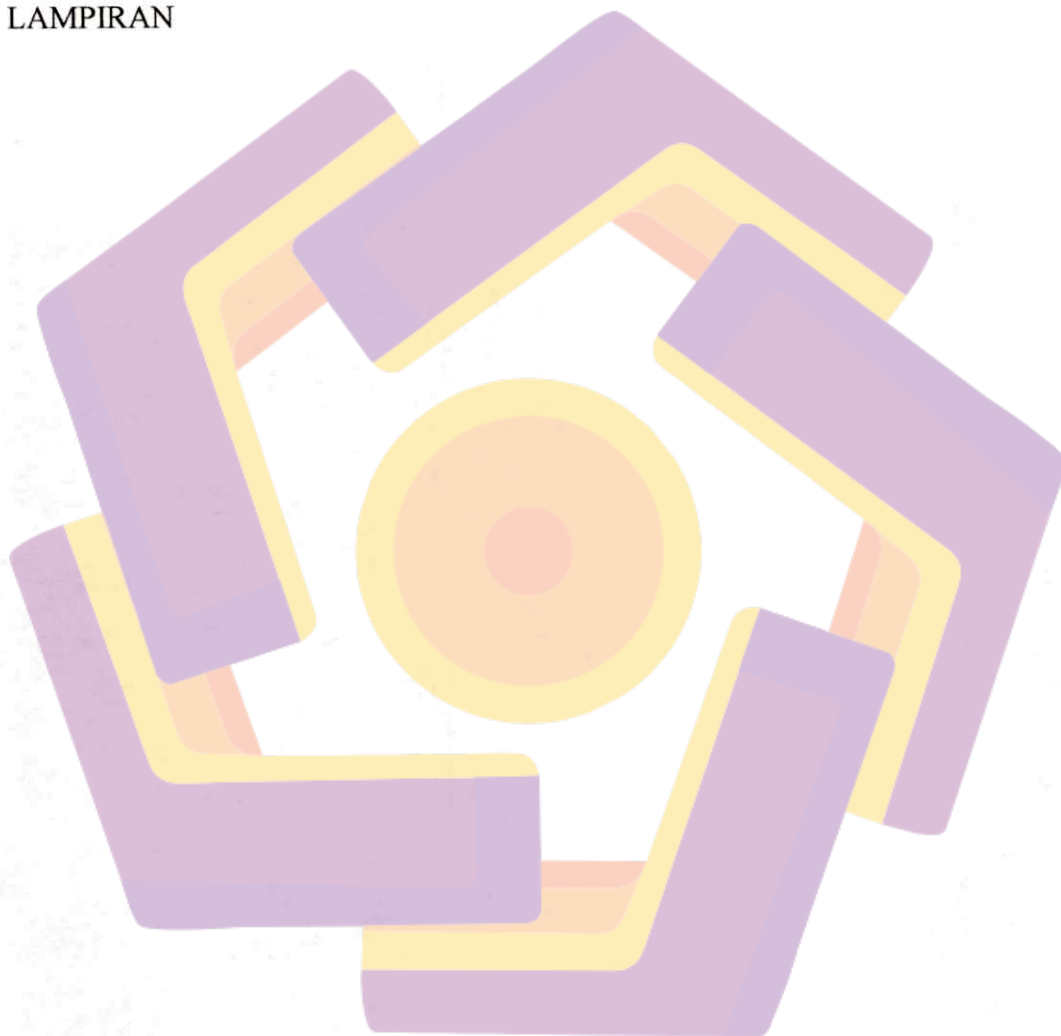
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Metode Penelitian	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	6
1.5.2 Metode Analisis	6
1.5.3 Metode Perancangan	7
1.5.4 Metode Pengembangan	8
1.5.5 Metode Testing	8
1.6 Sistematika Penulisan	9
BAB II Landasan Teori	10
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.2 Dasar Teori	12
2.2.1 Konsep Dasar Video	12
2.2.1.1 Pengertian Video	12
2.2.1.2 Standar Video	13
2.2.2 Jenis-Jenis Video	14
2.2.2.1 Video Analog	14

2.2.2.2 Video Digital	14
2.2.3 Tahap-tahap Membuat Video	15
2.2.3.1 Tahap Pra Produksi	15
2.2.3.2 Tahap Produksi	17
2.2.3.3 Tahap Pasca Produksi	18
2.2.4 Teknik Pengambilan Gambar	18
2.2.4.1 Konsep <i>Live Shoot</i>	18
2.2.4.2 Ukuran Gambar	19
2.2.5 Konsep Dasar <i>Company Profile</i>	22
2.2.5.1 Pengertian <i>Company Profile</i>	22
2.2.5.2 Jenis-Jenis <i>Company Profile</i>	22
2.2.6 Konsep Dasar <i>Motion Graphic</i>	25
2.2.6.1 Definisi <i>Motion Graphic</i>	25
2.2.6.2 Sejarah <i>Motion Graphic</i>	25
2.2.6.3 Konsep Dasar Perancangan <i>Motion Graphic</i>	27
2.3 Metode Analisis	29
2.3.1 Analisis SWOT	29
2.3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	30
2.3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional	30
2.3.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	30
2.4 Skala Likert	31
2.4.1 Pengertian Skala Likert	31
2.4.2 Perhitungan Skala Likert	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	32
3.1 Tinjauan Umum Platinum Cyber Sport	32
3.1.1 Sekilas Platinum Cyber Sport	32
3.1.2 Fasilitas Yang Ditawarkan	33
3.1.3 Logo Platinum Cyber Sport	34
3.2 Pengumpulan Data	34
3.2.1 Metode Observasi	34
3.2.2 Metode Wawancara	35

3.3 Analisis	36
3.3.1 Analisis SWOT	36
3.3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	41
3.3.3 Analisis Kebutuhan Fungsional	41
3.3.4 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	42
3.3.5 Analisis Kelayakan Sistem	48
3.4 Tahap Pra Produksi	49
3.4.1 Ide Cerita	49
3.4.2 Skenario atau Naskah	50
3.4.3 <i>Storyboard</i>	52
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	57
4.1 Pembahasan	57
4.1.1 Alur Produksi	57
4.2 Produksi	58
4.2.1 Pemilihan Spot dan Menyiapkan Perlengkapan yang Digunakan	58
4.2.2 Kamera	58
4.2.3 <i>Memory Card</i>	59
4.2.4 Hasil Pengambilan Video	59
4.3 Pasca Produksi	65
4.3.1 <i>Editing</i>	65
4.3.2 Proses <i>Compositioning</i> dan Pengeditan Video	66
4.3.2.1 Proses Pengeditan Logo <i>Motion Graphic Opening</i>	66
4.3.2.2 Proses Pengeditan Logo <i>Motion Graphic Closing</i>	68
4.3.2.3 Proses Pengeditan Spesifikasi PC <i>Motion Graphic</i>	70
4.3.2.4 Proses Pengeditan Transisi <i>Motion Graphic</i>	73
4.3.2.5 Proses Pengeditan <i>Motion Tracking</i>	75
4.3.2.6 Proses Pengeditan Suara	77
4.3.2.7 Proses Pengeditan di Adobe Premiere CC 2017	80
4.3.3 Proses <i>Rendering</i>	81
4.3.4 Hasil Akhir Produksi	82
4.4 Implementasi	83

4.4.1 <i>Publish YouTube</i>	88
BAB V PENUTUP	89
5.1 Kesimpulan	89
5.2 Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matriks Persamaan Dan Perbedaan Penelitian	11
Tabel 2.2 Tabel Matriks SWOT	29
Tabel 3.1 Analisis SWOT	39
Tabel 3.2 Daftar <i>Hardware</i>	42
Tabel 3.3 Peralatan Paska Produksi	43
Tabel 3.4 Perangkat Lunak yang Digunakan	44
Tabel 3.5 Daftar <i>Brainware</i>	47
Tabel 3.6 Tabel <i>Storyboard</i>	52
Tabel 4.1 Hasil <i>Script Breakdown</i>	60
Tabel 4.2 Hasil <i>review</i>	84
Tabel 4.3 Hasil presentase kelayakan video profil Platinum Cyber Sport	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Medial sosial Instagram Platinum Cyber Sport	3
Gambar 1.2 Brosur promo Platinum Cyber Sport	3
Gambar 2.1 <i>Frame Video</i>	13
Gambar 2.2 Perbedaan Standar Video	14
Gambar 2.3 Tahap-Tahap Pembuatan Video	15
Gambar 2.4 Contoh Naskah	16
Gambar 2.5 Contoh <i>Storyboard</i>	16
Gambar 2.6 Contoh Pengambilan Gambar	17
Gambar 2.7 Contoh Desain <i>Motion Graphic</i>	17
Gambar 2.8 Contoh <i>Backsound</i>	18
Gambar 2.9 Contoh Close Up	19
Gambar 2.10 Contoh Medium Close Up	20
Gambar 2.11 Contoh Medium Shot	21
Gambar 2.12 Contoh Knee Shot	21
Gambar 2.13 Contoh Long Shot	22
Gambar 2.14 Contoh <i>Company Profile</i> Cetak	23
Gambar 2.15 Contoh <i>Company Profile</i> Video	23
Gambar 2.16 Contoh <i>Company Profile</i> Website	24
Gambar 2.17 Contoh <i>Company Profile</i> Interaktif	25
Gambar 2.18 Contoh <i>Timing</i>	27
Gambar 2.19 Contoh Pergerakan	28
Gambar 2.20 Contoh Atraksi	28
Gambar 3.1 Logo Platinum Cyber Sport	34
Gambar 3.2 Tampilan Instagram Platinum Cyber Sport	35
Gambar 4.1 Pra-Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi	57
Gambar 4.2 Fujifilm X-M1	58
Gambar 4.3 <i>Memory Card</i> Vgen 16gb	59
Gambar 4.4 Bagian Pasca Produksi video profil Platinum Cyber Sport	65
Gambar 4.5 Proses Import file ke After Effects CS6	66
Gambar 4.6 Menambahkan Solid Layer	67

Gambar 4.7 Penganimasian <i>Layer per Layer</i>	68
Gambar 4.8 Hasil akhir Logo dengan <i>Motion Graphic</i>	68
Gambar 4.9 <i>Import</i> Logo dan Memposisikan Logo	69
Gambar 4.10 Menganimasikan Logo Segitiga	69
Gambar 4.11 menambahkan <i>effect CC Light Sweep</i>	70
Gambar 4.12 Hasil akhir Logo <i>Closing</i>	70
Gambar 4.13 <i>Import</i> file Photoshop	71
Gambar 4.14 Menganimasikan pada <i>Position</i>	71
Gambar 4.15 Menganimasikan pada <i>Scale</i>	72
Gambar 4.16 Mengaktifkan <i>Motion Blur</i>	72
Gambar 4.17 Mengaktifkan <i>Motion Blur</i> pada Setiap <i>Layer</i>	73
Gambar 4.18 Pembuatan <i>Shape</i> Awal	74
Gambar 4.19 Penambahan <i>Effect Drop Shadow</i> pada setiap <i>Layer</i>	74
Gambar 4.20 Mengaktifkan <i>Keyframe</i> dan Menggerakkan <i>Layer</i>	75
Gambar 4.21 Menambahkan <i>null object</i>	75
Gambar 4.22 <i>Track Motion</i>	76
Gambar 4.23 Edit target ke <i>null</i>	76
Gambar 4.24 Menentukan bagian mana yang akan di <i>track</i>	76
Gambar 4.25 <i>Parent</i> teks ke <i>Null Object</i>	77
Gambar 4.26 <i>Open File</i> pada Adobe Audition CS6	78
Gambar 4.27 <i>Capture Noise</i> pada Adobe Audition CS6	78
Gambar 4.28 <i>Apply Noise Reduction</i> pada Adobe Audition CS6	79
Gambar 4.29 <i>Export</i> pada Adobe Audition CS6	79
Gambar 4.30 Memposisikan <i>Shoot Per Shoot</i> dengan Naskah	80
Gambar 4.31 Menyisipkan efek <i>Warp Stabilizier</i>	81
Gambar 4.32 <i>Rendering</i> pada Video Profil	82
Gambar 4.33 Tampilan Hasil Produk Video Profil	82
Gambar 4.34 Skala Kategori Kelayakan Hasil Uji dari Ahli Rekayasa	87
Gambar 4.35 <i>Publish Youtube</i>	88

INTISARI

Platinum Cyber Sport adalah salah satu *game center* atau warung internet yang berada di Jalan Ipda Tut Harsono nomor 169, Yogyakarta. Didirikan pada tanggal 4 Januari 2013. Platinum Cyber Sport memiliki 100 unit PC dengan spesifikasi yang mumpuni, tempat yang nyaman, dan menyediakan makanan dan minuman untuk pelanggan.

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat video profil Platinum Cyber Sport untuk memperkenalkan warung internet yang memiliki kelebihan sendiri dibanding warung internet lainnya.

Desain video profil ini menggunakan teknik *liveshoot* dan *motion graphic*. Teknik dalam mengumpulkan data dan studi pustaka. Desain video profil ini akan menampilkan banyak gambar untuk fasilitas dan keunggulan, untuk dapat membangkitkan minat publik dalam mengunjungi Platinum Cyber Sport, proses perancangan video profil ini menggunakan perangkat lunak Adobe Premiere dan Adobe After Effect

Kata kunci : Video profil, *Live Shoot*, *Motion Graphic*.

ABSTRACT

Platinum Cyber Sport is one of the game centers or internet cafe located in Jalan Ipda tut Harsono no 169, Special Region of Yogyakarta. This internet cafes was established around Januari 2013. Platinum Cyber Sport has 100 PC's with high spesification system, cozy place, and they have food and drinks for costumer's pleasure.

The purpose of this research is to make a Company Profile Videos of Platinum Cyber Sport to introduce itself has its own advantages compared to other internet cafes.

The design of this profile video uses Live Shoot and Motion Graphic Techniques. Techniques in collecting data and library research. The design of this profile video will display a lot of images for facilities and excellence, to be able to generate public interest in visiting Platinum Cyber Sport, the process of designing this profile video using Adobe Premiere and Adobe After Effect.

Keywords : Profile Video, Live Shoot, Motion Graphic

