

**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA SMK MUHAMMADIYAH SALAMAN**

SKRIPSI



disusun oleh :

Almira Digna Amanda

13.11.6923

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

2017/2018

**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA SMK MUHAMMADIYAH SALAMAN**

SKRIPSI



disusun oleh :

Almira Digna Amanda

13.11.6923

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

2017/2018

i

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA
SMK MUHAMMADIYAH
SALAMAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Almira Digna Amanda

13.11.6923

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Februari 2018

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

NIK. 190302215

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA
SMK MUHAMMADIYAH
SALAMAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Almira Digna Amanda

13.11.6923

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Agustus 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 tinggi mana pun, 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 28 Agustus 2018



Almira Digna Amanda

NIM. 13.11.6923

MOTTO

“Live as if you were to die tomorrow. Learn as if you were to live forever.”

*“Orang yang punya cita-cita akan memperoleh apa yang dicita-citakan walau tak
seluruhnya” – As Syu’ba*

“Face your day with a positive attitude”



PERSEMBAHAN



Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas segala limpahan ridho, hidayah, dan inayah-Nya sehingga Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Video Company Profile Sebagai Media Promosi Pada SMK Muhammadiyah Salaman” ini dapat penulis selesaikan dengan baik dan lancar. Shalawat serta Salam tetap tercurah untuk sang revolusioner sejati, Muhammad SAW yang telah menunjukkan kepada kita dari zaman kegelapan ke zaman yang terang-benderang yaitu Dienul Islam.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Dengan segala keterbatasan yang penulis miliki, masih banyak kekurangan-kekurangan yang harus diperbaiki. Semoga hasil penelitian ini dapat berguna, khususnya bagi dunia pendidikan. Dalam penulisan Skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya hingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Hanya kepada-Mu aku bersyukur dan memohon pertolongan karena Engkau adalah sebaik – baik pelindung dan penolong.

2. Nabi Muhammad *Sallallahu alayhi wasallam* beserta para sahabat, dan semua Nabi dan Rosul. Engkau adalah sebaik – baik tauladan bagi umat.
3. Orang Tuaku, Mama dan Ayah tercinta yang selalu mendukung, mendoakan dan selalu memberikan yang terbaik.
4. Para sahabatku : Tari, Deya, Devin, Okti, Winda, Tama, Amri, Panji, Bella, Yogi dan teman-teman lainnya, terimakasih atas semua bantuan dan doa kalian untuk saya, semoga Allah membalas kebaikan kalian.
5. Semua saudara – saudari Pagardepan i57imewa Dagadu Yogyakarta yang selalu berbagi inspirasi dan banyak pengalaman yang membuat saya berkembang.
6. Semua anggota Paduan Suara Mahasiswa Mega Symphony Universitas Amikom Yogyakarta serta pengurus atas pengalaman yang luar biasa.
7. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberi arahan dan bimbingan pada proses penyusunan skripsi.
8. Semua pihak yang telah terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat – Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Perancangan Video Company Profile Sebagai Media Promosi Pada SMK Muhammadiyah Salaman”.

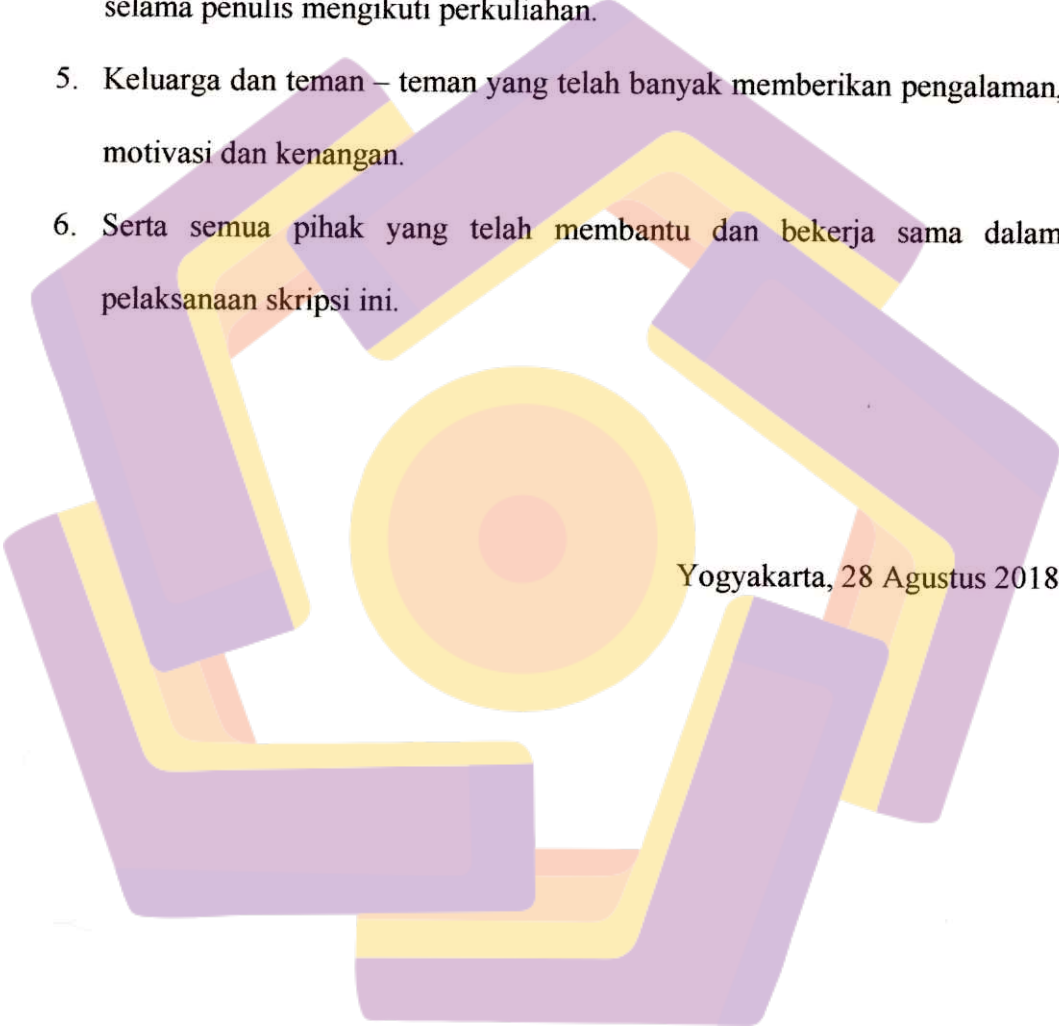
Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata – 1 Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis. Serta dengan terbuka mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran dari pembaca guna perbaikan pada masa mendatang.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto M.M. selaku ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, S.T., M.T. selaku ketua program studi S1 Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staf dan Karyawan/Karyawati Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.
5. Keluarga dan teman – teman yang telah banyak memberikan pengalaman, motivasi dan kenangan.
6. Serta semua pihak yang telah membantu dan bekerja sama dalam pelaksanaan skripsi ini.



Yogyakarta, 28 Agustus 2018

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis.....	5
1.6.3 Metode Perancangan dan Pembuatan.....	5
1.6.4 Metode Pengembangan.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9

2.1	Tinjauan Pustaka	9
2.2	Dasar Teori	11
2.2.1	Sejarah Multimedia	11
2.2.2	Definisi Multimedia	12
2.2.3	Perkembangan Multimedia	12
2.2.4	Unsur Sistem Multimedia	13
2.3	Konsep Dasar Video	16
2.3.1	Frame Rate	16
2.3.2	Resolusi dan Frame Size	17
2.4	Konsep Dasar Promosi	18
2.4.1	Pengertian Promosi	18
2.4.2	Jenis Promosi	18
2.4.3	Media Promosi	19
2.4.4	Peranan Multimedia dalam Bidang Promosi	21
2.5	Konsep Teknik Live Shoot	21
2.5.1	Sejarah Live Shoot	21
2.5.2	Konsep Dasar Perancangan Video dengan Teknik Live Shoot	22
2.6	Konsep Teknik Tracking	24
2.6.1	Sejarah Motion Tracking	24
2.6.2	Definisi Motion Tracking	24
2.7	Tahapan Produksi	25
2.7.1	Pra Produksi	25
2.7.1.1	Merancang Konsep	26
2.7.1.2	Penulisan Naskah	26
2.7.1.3	Storyboard	26
2.7.2	Produksi	27
2.7.3	Pasca Produksi	28
2.7.3.1	Editing	28
2.7.3.2	Compositing	29

2.7.3.3	Rendering.....	29
2.8	Skala Linkert.....	29
2.8.1	Penentuan Skor Jawaban.....	30
2.8.2	Skor Ideal.....	31
2.8.3	<i>Rating Scale</i>	31
BAB III	33
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		33
3.1	Tinjauan Umum.....	33
3.1.1	Sejarah SMK Muhammadiyah Salaman.....	33
3.1.2	Visi dan Misi.....	36
3.1.2.1	Visi.....	36
3.1.2.2	Misi.....	36
3.1.3	Struktur Organisasi.....	37
3.1.4	Logo SMK Muhammadiyah Salaman.....	38
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	38
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	38
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	40
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	40
3.2.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	40
3.2.2.3	Analisis Kebutuhan Brainware (Pengguna).....	41
3.3	Tahap Pra Produksi.....	41
3.3.1	Merancang Konsep.....	41
3.3.2	Penulisan Naskah.....	41
3.3.3	<i>Storyboard</i>	44
BAB IV	51
IMPLEMENTASI DAN PERSEMBAHAN.....		51
4.1	Produksi.....	51
4.1.1	Persiapan Perangkat Produksi.....	51
4.1.2	Sinkronisasi Jadwal Produksi.....	51

4.1.2	Sinkronisasi Jadwal Produksi.....	51
4.1.3	Pengambilan Gambar.....	54
4.2	Pasca Produksi.....	64
4.2.1	Pemilihan Video yang Diperlukan.....	65
4.2.2	<i>Stabilizing</i> Video.....	65
4.2.3	<i>Editing</i>	68
4.2.3.1	Video.....	68
4.2.3.2	<i>Tracking</i>	71
4.2.3.4	Color Grading.....	74
4.2.4	<i>Compositing</i> dan <i>Rendering</i>	76
4.3	Hasil Kuisisioner Skala Linkert.....	78
4.3.1	Perhitungan Skala Likert.....	82
4.3.2	Aspek Informasi.....	82
4.3.3	Aspek Multimedia.....	87
BAB V.....		91
PENUTUP.....		91
5.1	Kesimpulan.....	91
5.2	Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....		93
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Presentase Nilai	30
Tabel 2.2 Penentuan Skor Jawaban	30
Tabel 2.3 Skor Ideal	31
Tabel 2.4 Rating <i>Scale</i>	32
Tabel 3.1 Rancangan <i>Storyboard</i>	44
Tabel 4.1 Jadwal Produksi	52
Tabel 4.2 Daftar Pertanyaan Kuisiner Aspek Informasi	79
Tabel 4.3 Daftar Pertanyaan Kuisiner Aspek Multimedia	80
Table 4.4 Presentase Nilai	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Multimedia.....	13
Gambar 2.2 Contoh Storyboard.....	27
Gambar 3.1 Struktur Organisasi SMK Muhammadiyah Salaman	37
Gambar 3.2 Logo SMK Muhammadiyah Salaman.....	38
Gambar 4.1 Nama sekolah.....	54
Gambar 4.2 Bundaran Salaman	55
Gambar 4.3 Peta Lokasi SMK Muhammadiyah Salaman	55
Gambar 4.4 Gedung sekolah tampak depan	56
Gambar 4.5 Bendera merah putih.....	56
Gambar 4.6 Siswa sebagai petugas pengatur jalan.....	57
Gambar 4.7 Kegiatan siswa dikelas	57
Gambar 4.8 Jurusan Akuntansi.....	58
Gambar 4.9 Jurusan Multimedia.....	58
Gambar 4.10 Jurusan Administrasi Perkantoran	59
Gambar 4.11 Jurusan Patiseri	59
Gambar 4.12 Musholla.....	60
Gambar 4.13 Lab. Bahasa.....	60
Gambar 4.14 Lab. Multimedia.....	60
Gambar 4.15 Perpustakaan	61
Gambar 4.16 Drum Band.....	61
Gambar 4.17 Hizbul Wathan	61
Gambar 4.18 Juara 1 LKS Administrasi Perkantoran dan Juara 2 LKS.....	62
Gambar 4.19 Penyerahan Beasiswa Prestasi Kepada orang tua/wali siswa	62
Gambar 4.20 Partisipasi Lomba Dalam Rangka HUT TNI Se-Kab. Magelang.....	63
Gambar 4.21 Partisipasi LKS tingkat Provinsi Jawa Tengah di Pati.....	63

Gambar 4.22 Juara Pencak Silat Se-Kab. dan Kota Magelang.....	63
Gambar 4.23 Wawancara dengan Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah	64
Gambar 4.24 Kegiatan Siswa di sekolah	64
Gambar 4.25 File video yang sudah diseleksi	65
Gambar 4.26 Tahapan Import file.....	66
Gambar 4.27 Pemilihan file yang akan di import.....	66
Gambar 4.28 File video yang sudah di import.....	67
Gambar 4.29 Image Stabilizing	67
Gambar 4.30 Jendela New Project Adobe Premiere CS6.....	68
Gambar 4.31 Jendela Editing Adobe Premiere CS6.....	69
Gambar 4.32 Pemilihan file yang akan masuk proses editing	69
Gambar 4.33 File yang sudah masuk jendela editing	70
Gambar 4.34 Audio yang dimasukkan ke jendela editing	70
Gambar 4.35 Cutting video dengan mark in dan mark out.....	71
Gambar 4.36 import file untuk tracking	71
Gambar 4.37 menu track camera	72
Gambar 4.38 proses analyzing tracking.....	72
Gambar 4.39 hasil Analyzing Tracking	73
Gambar 4.40 Membuat teks yang akan di Tracking.....	73
Gambar 4.41 Teks yang akan di Tracking.....	74
Gambar 4.42 Adjustment Layer.....	75
Gambar 4.43 Lumetri Color.....	75
Gambar 4.44 Color Balance.....	75
Gambar 4.45 Penempatan efek pada adjustment layer	76
Gambar 4.46 Pengaturan warna pada Adjustment Layer	76
Gambar 4.47 Opsi Exporting File.....	77
Gambar 4.48 Pengaturan exporting file	77
Gambar 4.49 Proses rendering file.....	78

INTISARI

Perkembangan teknologi yang pesat dari waktu ke waktu di bidang informasi teknologi dengan infrastruktur yang ada dan penemuan-penemuan ilmiah yang banyak yang mendukung teknologi informasi itu sendiri, dengan demikian juga meningkatkan kemudahan dan fasilitas yang mendukung semua jenis aktivitas manusia baik dalam pekerjaan, tugas, mencari informasi atau penting referensi cepat dan efektif tanpa mengambil banyak waktu dari kegiatan lainnya kehidupan.

Salah satu teknologi informasi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari computer teknologi. Salah satu bidang komputer multimedia. Tidak diragukan lagi bahwa di masa kini teknologi multimedia memiliki peran besar dalam komunikasi, bisnis, pendidikan dan industry sebagai multimedia dapat memasukkan teks, grafis, animasi, audio dan video. Keuntungan dari multimedia yang mampu menarik indra dan menarik karena kombinasi penglihatan, suara dan gerakan memberikan kejelasan dari informasi yang diberikan kepada masyarakat sehingga bahwa multimedia adalah media yang hebat untuk SMK Muhammadiyah Salaman untuk meningkatkan daya saing, memperkenalkan dan mendistribusikan informasi umum.

Merancang untuk membangun aplikasi termasuk merancang sistem structural pengembangan, desain teks, desain menu, dan pelaksanaan program tampilan. Program yang digunakan adalah Adobe Premiere, Adobe Audition untuk suara dan Adobe Photoshop untuk desain. Pada kesempatan ini, penulis mencoba untuk praktek langsung analisis dan profil perusahaan desain di SMK Muhammadiyah Salaman menggunakan komputer yang digunakan oleh penulis sehingga itu dapat dimanfaatkan oleh SMK Muhammadiyah Salaman.

Kata kunci : Multimedia, SMK, teknologi

ABSTRACT

Technology is growing rapidly from time to time at matters of information with existed infrastructure which has scientific founding which support information technology itself, so is will improvise the easiness of the facility which support all kinds of human activity at works, tasks, information searching or important fast and effective references without taking too much time from other activities in life.

One of the information technologies used in the daily life of computer technology. One field of multimedia computers. There is no doubt that in the present multimedia technology has a major role in communication, business, education and industry as multimedia can enter text, graphics, animation, audio and video. The advantage of multimedia that is able to attract the senses and is interesting because the combination of vision, sound and movement provides clarity of information provided to the public so that multimedia is a great medium for Muhammadiyah Vocational School Salaman to improve competitiveness, introduce and distribute general information.

Designing for building applications including designing structural systems for development, text design, menu design, and implementation of display programs. The program used is Adobe Premiere, Adobe Audition for sound and Adobe Photoshop for design. On this occasion, the author tried to practice directly the analysis and profile of the design company in Muhammadiyah Vocational School Salaman using a computer that was used by the author so that it could be utilized by Muhammadiyah Vocational School Salaman.

Keyword : *Multimedia, vocational high school, technology*