

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE BIDANG LATBANG  
PERWAKILAN BKKBN DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Resist Raenalfi Pratama**

**16.11.0685**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE BIDANG LATBANG  
PERWAKILAN BKKBN DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Resist Raenalfi Pratama**

**16.11.0685**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE BIDANG LATBANG PERWAKILAN BKKBN DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Resist Raenalfi Pratama**

**16.11.0685**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 30 Oktober 2019

**Dosen Pembimbing,**

**Rizqi Sukma Kharisma, M. Kom**  
**NIK. 190302215**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE BIDANG LATBANG PERWAKILAN BKKBN DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Resist Raenalfi Pratama**

**16.11.0685**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Maret 2020

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Haryoko, S.Kom, M. Cs**  
**NIK. 190302286**

**Erni Seniwati, S. Kom, M. Cs**  
**NIK. 190302231**

**Rizqi Sukma Kharisma, M. Kom**  
**NIK. 190302215**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 April 2020

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, MT**  
**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 28 Maret 2020



Resist Raenalfi Pratama

NIM. 16.11.0685

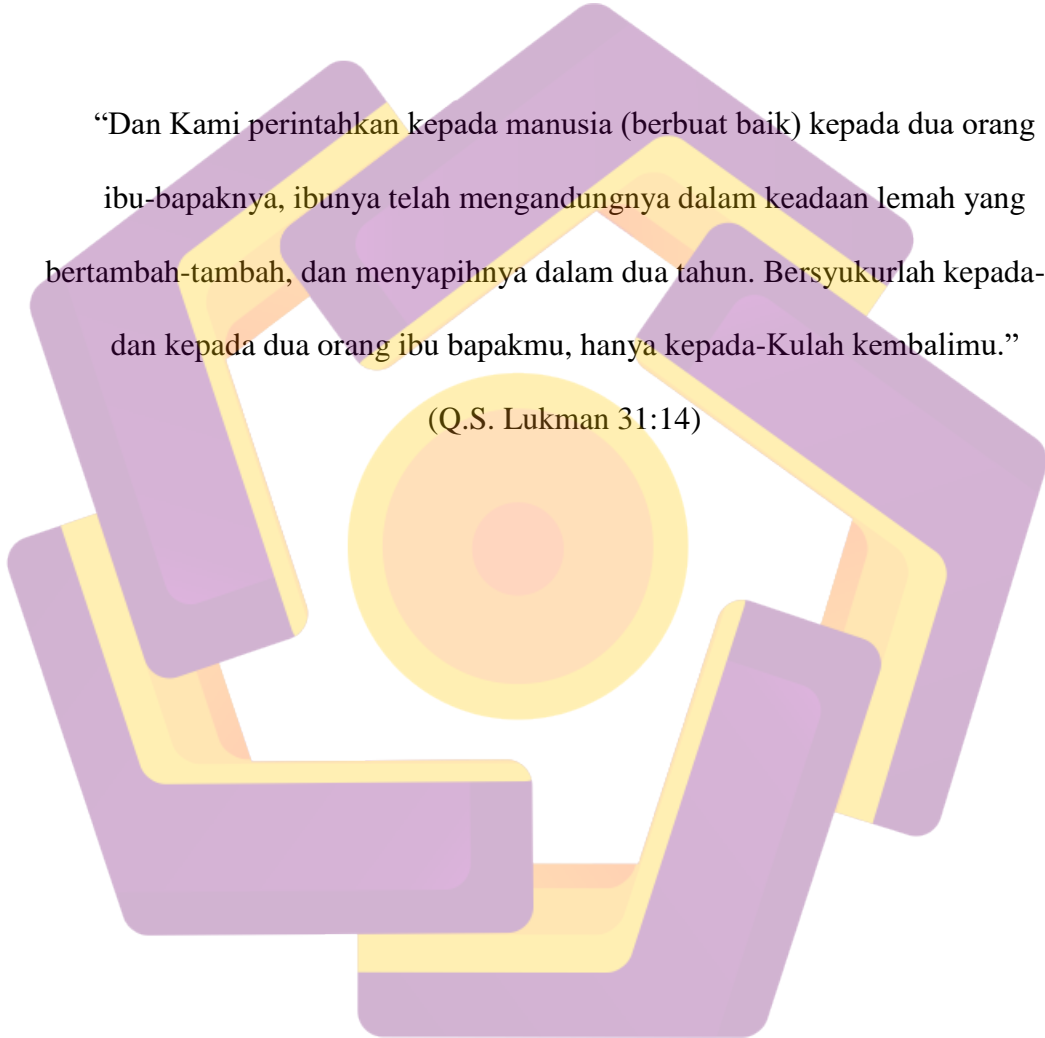
## MOTTO

“Your future is created by what you do today, not tomorrow.”

(Robert Kiyosaki)

“Dan Kami perintahkan kepada manusia (berbuat baik) kepada dua orang ibu-bapaknya, ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah, dan menyapihnya dalam dua tahun. Bersyukurlah kepada-Ku dan kepada dua orang ibu bapakmu, hanya kepada-Kulah kembalimu.”

(Q.S. Lukman 31:14)



## PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* yang telah memberikan rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis juga sangat berterima kasih kepada semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi ini sehingga selesai. Oleh karena itu, penulis persembahkan skripsi ini kepada :

1. Bapak Nisban dan Ibu Zahrah, selaku orang tua tercinta yang selalu mendoakan, memberikan semangat dan memberikan semua fasilitas yang dibutuhkan untuk menunjang kuliah, terimakasih untuk semuanya.
2. Adik saya Resist Paras Wiraguna dan Deszhiya Citra Amalia terimakasih selalu mendoakan dan selalu memberi semangat dan juga memberikan senyuman penghilang lelah.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom. yang telah membimbing dengan sabar dari awal hingga akhir proses pembuatan skripsi dan juga ketika ujian pendadaran saya ucapkan terimakasih.
4. Bapak Anggoro & Bapak Rahmat selaku pembimbing di obyek penelitian terimakasih atas perhatiannya selama proses produksi video company profile berlangsung.
5. Dosen-dosen di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan dan mengajarkan banyak ilmu selama masa perkuliahan
6. Teman-teman kelas 16 IF 11 yang telah menemani masa perkuliahan dari awal kuliah hingga selesai. Semoga kita semua sukses dunia akhirat dan menjadi pribadi yang lebih baik lagi.
7. Grup D'Blerz Yuma, Imok, Yadik, Fiyan, Risky, Aris Doyok, Tahta dan Riko terimakasih sudah menemani dalam proses pengerjaan skripsi ini.
8. Keluarga besar Mitra Wedding Organizer terimakasih banyak atas dukungan selama masa perkuliahan dan dorongan semangat dalam proses pengerjaan skripsi.

9. Keluarga besar Bading Production terimakasih banyak atas dorongan semangat selama ini dan bantuan dalam proses pengerjaan skripsi.
10. Sahabat yang selalu ngumpul waktu Ramadhan Ria, Abi, Yunita, Restu, Alfin, Tita terimakasih atas support selama ini.
11. Sahabat nongkrong indie Catur, Endry, Wisnu, Niko, Bima dan Putra makasi hep atas saran dan motivasi selama proses penulisan skripsi.
12. Sahabat Afternoon Project Ahmad Sidqi, Debby, Moh. Ica, Sholih, Yoga, Ikhwan Sule dan sahabat yang lainnya terimakasih atas masukan, bantuan dan semangat dalam proses pengerjaan skripsi.
13. Sahabat kontrakan Hore terimakasih telah memberikan keheningan selama proses pembuatan skripsi dan semoga semetonku semua sukses.
14. Fandi Achmad & M. Akbar Maulana terimakasih atas supportnya dan dukungannya selama proses bimbingan skripsi sampai dengan skripsi ini selesai dikerjakan.
15. Dan kepada semua yang telah mensupport saya selama ini yang tidak saya sebut, saya ucapkan terimakasih banyak.



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah *Subhanahu wa Ta'ala* yang telah memberikan rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pembuatan Video Company Profile Bidang LATBANG Perwakilan BKKBN Daerah Istimewa Yogyakarta.

Skripsi ini penulis buat guna menyelesaikan studi jenjang Strata Satu (S1) pada program studi Informatika fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat serta waktunya selama penulisan skripsi ini.
4. Dosen Penguji dan segenap Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah berbagi ilmu dan pengalamannya.
5. Kedua orang tua beserta adik yang selalu mendoakan, memberikan semangat dan dukungan moril.
6. Teman-teman SAHABAT AMIKOM yang telah menemani dari awal kuliah sampai selesai. Semoga kita semua sukses dan menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

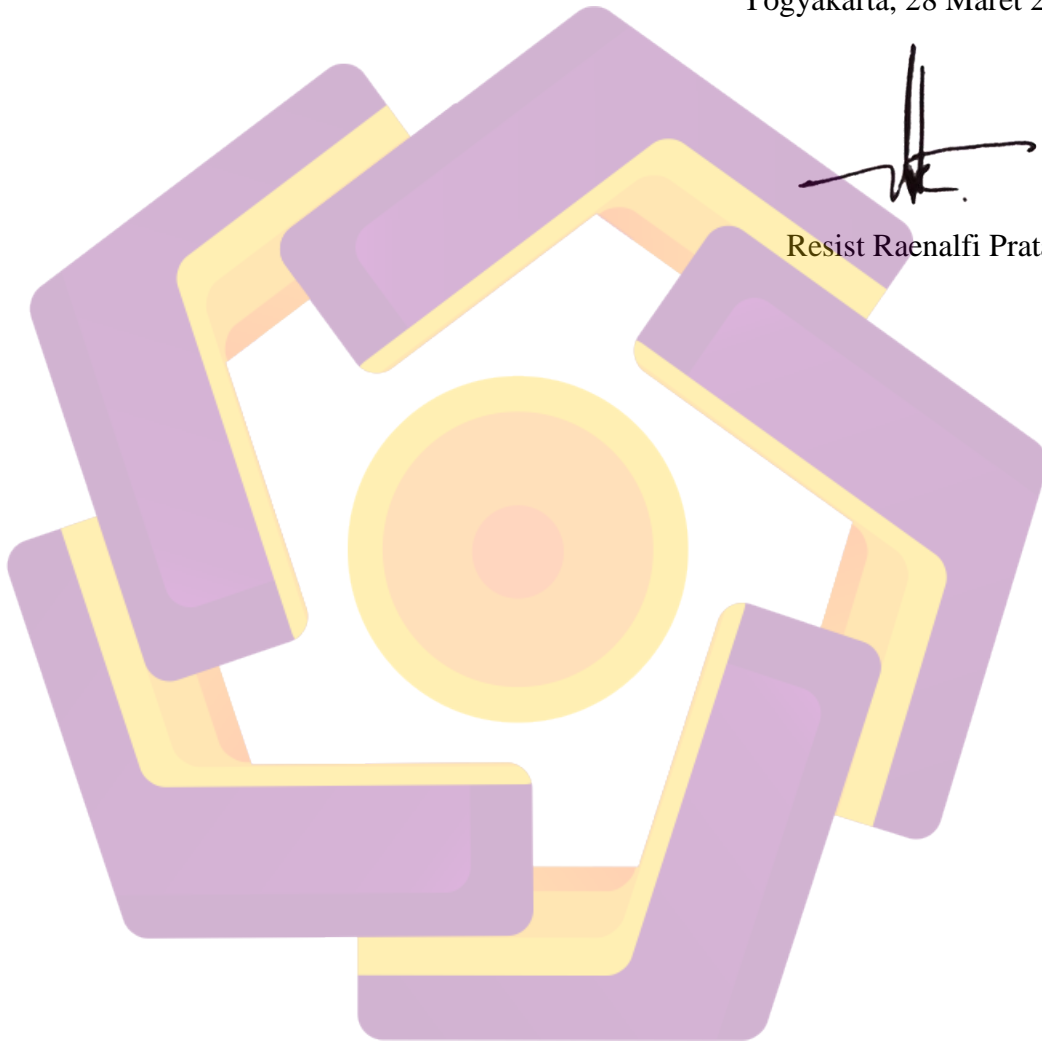
Semoga Allah *Subhanahu wa Ta'ala* memberikan balasan yang lebih kepada semua yang telah ikut membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan penulis

terima dengan senang hati dan rasa terima kasih. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca dan mendorong penelitian-penelitian selanjutnya.

Yogyakarta, 28 Maret 2020



Resist Raenalfi Pratama



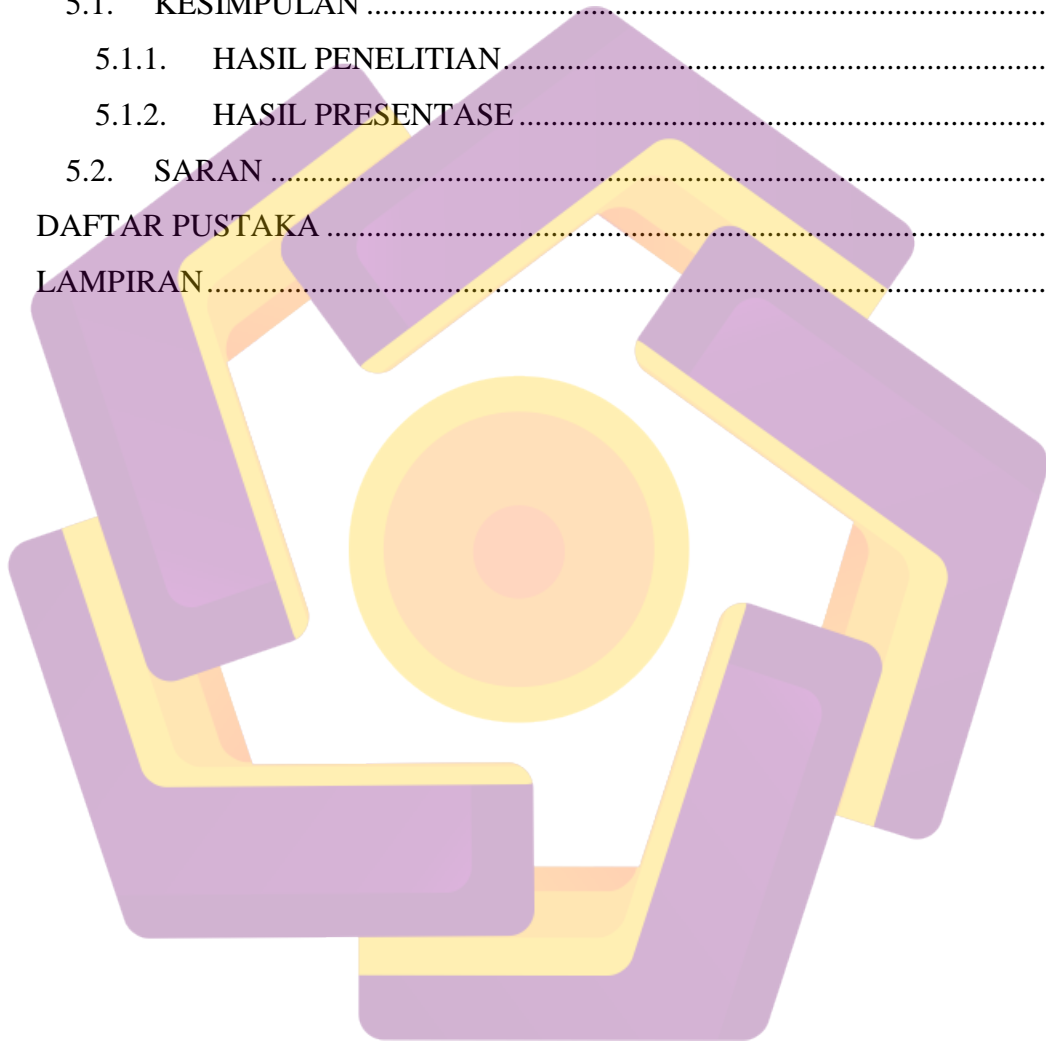
## DAFTAR ISI

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
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
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 .....	3
1.6.1.    METODE PENGUMPULAN DATA.....	3
1.7.    METODE ANALISIS .....	4
1.8.    METODE PRODUKSI .....	4
1.9.    SISTEMATIKA PENULISAN .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1.    TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.2.    KONSEP DASAR MULTIMEDIA .....	9
2.2.1.    DEFINISI MULTIMEDIA .....	9
2.2.2.    KATEGORI MULTIMEDIA .....	10
2.2.3.    JENIS MULTIMEDIA .....	11

2.3.	DESAIN GRAFIS .....	14
2.3.1.	PENGERTIAN DESAIN GRAFIS.....	14
2.3.2.	ELEMEN-ELEMEN DESAIN GRAFIS .....	15
2.4.	MOTION GRAFIS.....	18
2.5.	ANIMASI.....	19
2.5.1.	PENGERTIAN ANIMASI .....	19
2.5.2.	JENIS ANIMASI .....	20
2.6.	MEDIA PROMOSI.....	21
2.6.1.	PENGERTIAN MEDIA .....	21
2.6.2.	PENGERTIAN PROMOSI.....	22
2.6.3.	PENGERTIAN MEDIA PROMOSI.....	23
2.7.	VIDEO COMPANY PROFILE .....	23
2.8.	PERGERAKAN KAMERA.....	24
2.8.1.	PAN.....	24
2.8.2.	TILT .....	24
2.8.3.	TRACKING .....	24
2.8.4.	CRANE SHOT.....	25
2.9.	PENGERTIAN VIDEO .....	25
2.9.1.	JENIS VIDEO.....	25
2.9.2.	FORMAT VIDEO.....	26
2.10.	ANALISIS .....	27
2.10.1.	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM .....	27
2.11.	TAHAP PEMBUATAN VIDEO.....	29
2.11.1.	PRA PRODUKSI.....	30
2.11.2.	PRODUKSI.....	32
2.11.3.	PASCA PRODUKSI.....	32
2.12.	DATA KUISIONER.....	33
2.12.1.	SKALA LIKERT .....	33
2.12.2.	MENENTUKAN INTERVAL.....	34
2.12.3.	RUMUS PRESENTASE.....	34
	TABEL 2.1 TABEL KRITERIA RUMUS PRESENTASE.....	35

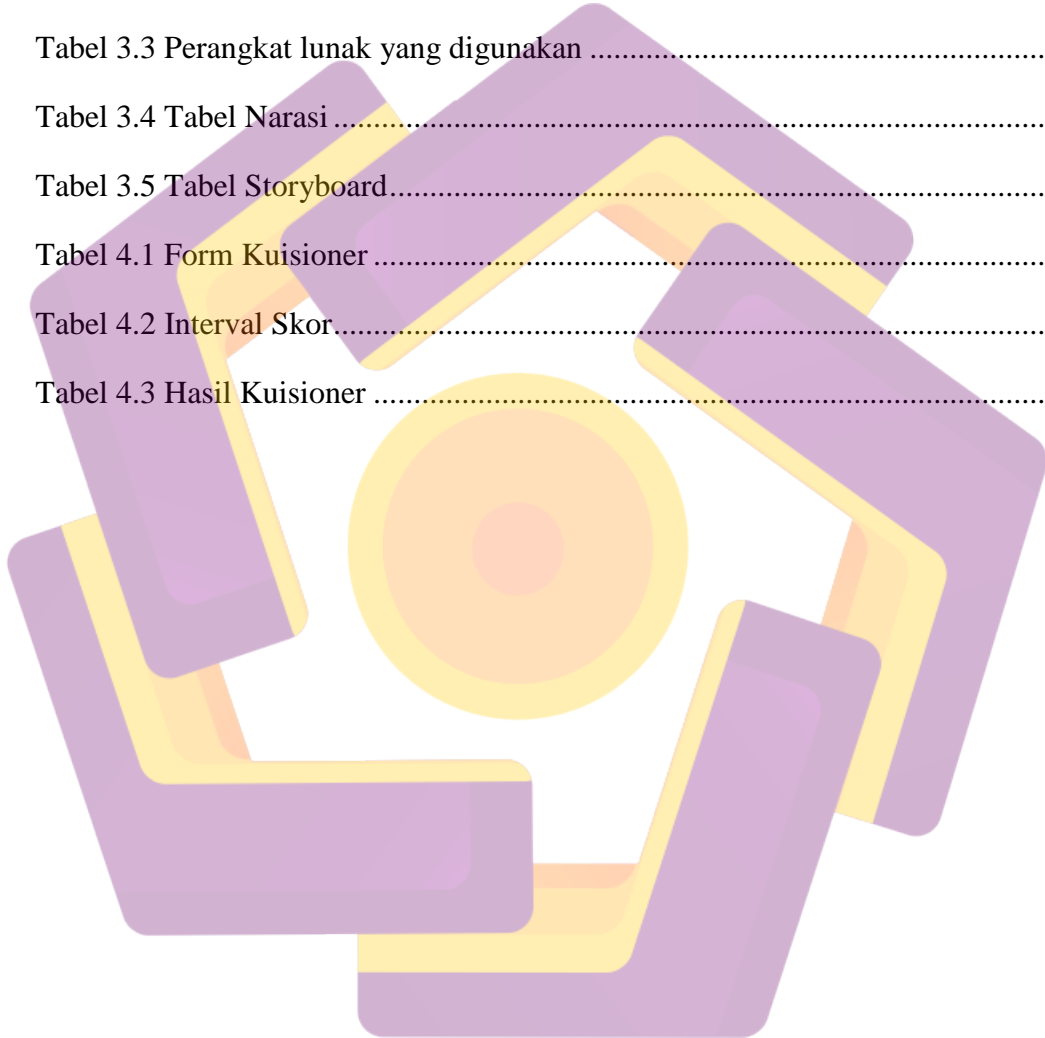
2.13.	TEORI RESPONDEN .....	36
2.13.1.	MENENTUKAN JUMLAH SAMPLE .....	36
BAB III METODE PENELITIAN.....		35
3.1.	TINJAUAN UMUM .....	35
3.1.1.	SEJARAH BKKBN .....	35
3.1.2.	LOGO BKKBN.....	38
3.2.	ANALISIS .....	39
3.2.1.	IDENTIFIKASI MASALAH.....	39
3.2.2.	SOLUSI YANG DITERAPKAN.....	41
3.2.3.	SOLUSI YANG DIPILIH.....	41
3.3.	ANALISIS KEBUTUHAN .....	41
3.3.1.	KEBUTUHAN FUNGSIONAL .....	42
3.3.2.	KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	42
3.4.	STUDI KELAYAKAN .....	44
3.4.1.	KELAYAKAN TEKNOLOGI .....	45
3.4.2.	KELAYAKAN OPERASIONAL.....	45
3.4.3.	KELAYAKAN EKONOMI.....	45
3.4.4.	KELAYAKAN HUKUM .....	45
3.5.	TAHAP PRA-PRODUKSI.....	46
3.5.1.	IDE CERITA.....	46
3.5.2.	PEMBUATAN NARASI.....	46
3.5.3.	STORYBOARD.....	49
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....		53
4.1.	TAHAP PRODUKSI.....	53
4.1.1.	PENGAMBILAN GAMBAR .....	54
4.1.2.	MENGGAMBAR OBJEK.....	56
4.1.3.	PEREKAMAN AUDIO .....	60
4.2.	TAHAP PASCA PRODUKSI.....	61
4.2.1.	COMPOSITING .....	61
4.2.2.	EDITING.....	62
4.2.3.	RENDERING.....	68

4.3. TESTING .....	70
4.3.1. KUISIONER .....	70
4.3.2. HASIL KUISIONER .....	71
4.3.3. IMPLEMENTASI.....	80
BAB V PENUTUP.....	82
5.1. KESIMPULAN .....	82
5.1.1. HASIL PENELITIAN.....	82
5.1.2. HASIL PRESENTASE .....	82
5.2. SARAN .....	82
DAFTAR PUSTAKA .....	84
LAMPIRAN.....	86



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Kriteria Rumus Presentase.....	32
Tabel 3.1 Hasil Wawancara .....	39
Tabel 3.2 Perangkat Keras yang digunakan.....	43
Tabel 3.3 Perangkat lunak yang digunakan .....	43
Tabel 3.4 Tabel Narasi .....	46
Tabel 3.5 Tabel Storyboard.....	50
Tabel 4.1 Form Kuisisioner .....	70
Tabel 4.2 Interval Skor.....	72
Tabel 4.3 Hasil Kuisisioner .....	74

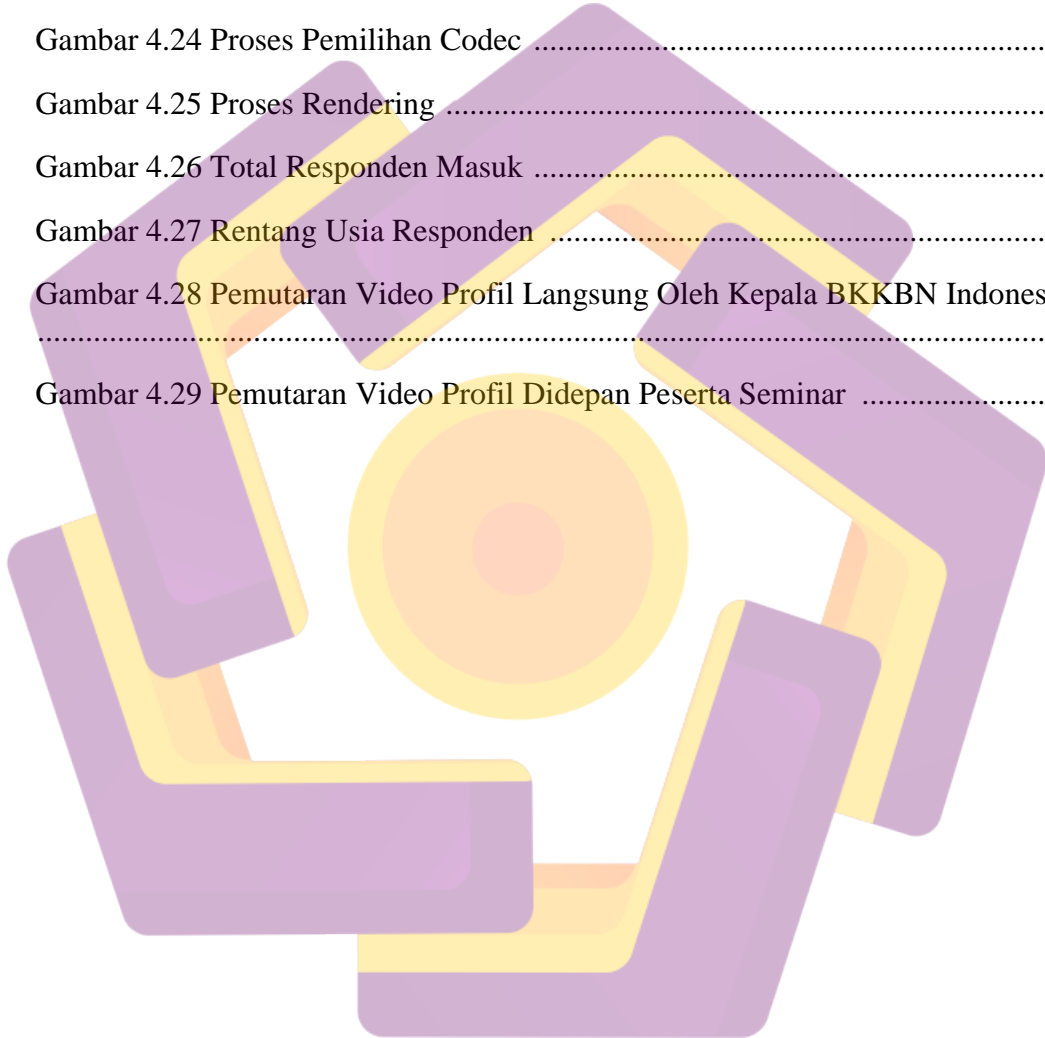


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh Dari Garis Yang Terdiri Dari Kumpulan Titik-Titik .....	16
Gambar 2.2 Penggunaan Garis Yang Menggambarkan Irama .....	17
Gambar 2.3 Naskah .....	28
Gambar 2.4 Halaman Storyboard .....	29
Gambar 2.5 Daftar Nomogram .....	33
Gambar 3.1 Logo BKKBN .....	38
Gambar 4.1 Penggunaan Software .....	53
Gambar 4.2 Mode <i>Movie</i> .....	55
Gambar 4.3 Live Shoot Gedung Utama .....	56
Gambar 4.4 Live Shoot Tulisan Bidang LATBANG .....	56
Gambar 4.5 Tampilan Pen Tool pada Corel Draw .....	57
Gambar 4.6 Tampilan Rectangle Tool pada Corel Draw .....	57
Gambar 4.7 Tampilan Shape Tool pada Corel Draw .....	58
Gambar 4.8 Membuat Objek Grafis .....	58
Gambar 4.9 Memberi Warna pada Objek .....	59
Gambar 4.10 Mengexport Objek Grafis .....	60
Gambar 4.11 Perekaman Audio .....	60
Gambar 4.12 Lembar Kerja Baru .....	61
Gambar 4.13 Penyusunan Objek Grafis .....	62
Gambar 4.14 Memotong File Audio di Adobe Audition .....	63
Gambar 4.15 Memberikan Effect Noise .....	64
Gambar 4.16 Export File .....	64
Gambar 4.17 Transformasi .....	65
Gambar 4.18 Import Kind .....	65



Gambar 4.19 Objek Siap Dianimasikan .....	66
Gambar 4.20 Penggunaan Effect Transformasi .....	66
Gambar 4.21 Adobe Premiere Pro .....	67
Gambar 4.22 Mengimport Video .....	67
Gambar 4.23 Proses Penggabungan Video dan Audio .....	68
Gambar 4.24 Proses Pemilihan Codec .....	69
Gambar 4.25 Proses Rendering .....	69
Gambar 4.26 Total Responden Masuk .....	73
Gambar 4.27 Rentang Usia Responden .....	74
Gambar 4.28 Pemutaran Video Profil Langsung Oleh Kepala BKKBN Indonesia .....	80
Gambar 4.29 Pemutaran Video Profil Didepan Peserta Seminar .....	81



## INTISARI

Di zaman yang semakin modern ini dalam memperkenalkan suatu layanan baik jasa maupun produk sangatlah penting bagi setiap instansi dan perusahaan. video company profile merupakan strategi pengenalan layanan/bisnis secara professional dan sangat diperlukan untuk menyampaikan informasi kepada audiens tentang produk dan layanan perusahaan. Salah satunya dapat dibuat dalam bentuk video animasi 2D dan live shoot sebagai media promosi pengenalan pelayanan suatu perusahaan atau instansi sehingga dapat memaksimalkan kegiatan pengenalan suatu layanan dalam bentuk digital.

Video company profile ini akan menampilkan informasi dalam bentuk motion graphic dan live shoot sehingga akan membuat video company profile ini menjadi lebih terlihat menarik. Tujuan dari motion graphic adalah untuk membantu audiens memahami statistik yang sulit dijelaskan dengan kata-kata. Sementara itu, pengambilan gambar secara langsung bertujuan untuk merekam benda hidup dan benda mati agar dapat menciptakan pemandangan yang dramatis dan menghasilkan alur cerita jika digabungkan.

Video company profile ini berisikan informasi dan animasi layanan, pada perusahaan atau instansi yang berbasis multimedia. Agar layanan tersebut selalu tersampaikan serta dapat membantu bidang LATBANG perwakilan DIY dalam meningkatkan kualitas pelayanannya dan informasi layanannya ke pada masyarakat.

**Kata Kunci :** Company Profile, Live Shot, Motion Grapic, Multimedia

## **ABSTRACT**

*In this increasingly modern era, introducing a service, both services and products, is very important for every agency and company. video company profile is a professional service / business introduction strategy and is very necessary to convey information to the audience about the company's products and services. One of them can be made in the form of 2D animated videos and live shoots as a promotional media for the introduction of services to a company or agency so as to maximize the introduction of a service in digital form.*

*This company profile video will display information in the form of motion graphics and live shoots so that it will make this company profile video look more attractive. The purpose of motion graphics is to help the audience understand statistics that are difficult to describe in words. Meanwhile, live shooting aims to record both living and inanimate objects in order to create a dramatic scene and produce a storyline when combined.*

*This company profile video contains information and service animation, for companies or agencies based on multimedia. So that these services are always delivered and can help Bidang LATBANG perwakilan DIY representatives in improving the quality of their services and service information to the public.*

**Keyword :** *Company Profile, Live Shot, Motion Grapic, Multimedia*