

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA SLB N PEMBINA YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Gipsy Soritua Marpaung

14.12.7877

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

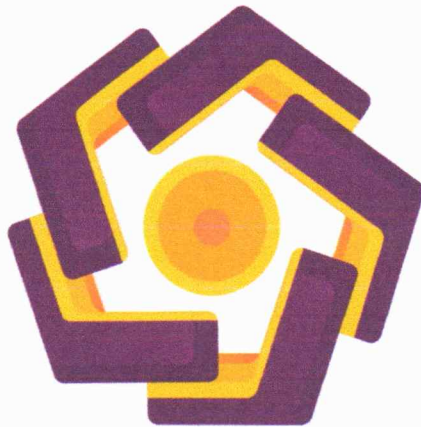


**AMIKOM
RESOURCE CENTER
YOGYAKARTA**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA SLB N PEMBINA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh
Gipsy Soritua Marpaung
14.12.7877

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA SLB NEGERI PEMBINA
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gipsy Soritua Marpaung

14.12.7877

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 November 2018

Dosen Pembimbing

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

NIK. 190302215



PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA SLB NEGERI PEMBINA
YOGYAKARTA

Gipsy Soritua Marpaung

14.12.7877

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 November 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mulia Sulistivono, M.Kom

NIK. 190302248

Mei P. Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

NIK. 190302215



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 November 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si M.T.

NIK. 190302030

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.



14.12.7877

MOTTO

Hidup adalah seni menggambar tanpa penghapus.

-John W. Gardner

Kesuksesan tak pernah dimiliki. Ia disewakan dan itu dibayar tiap hari.

-Rory Vaden

Takut mati? Jangan hidup. Takut hidup? Mati saja.



PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yesus atas berkat dan pertolongan-Nya sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik. Skripsi ini Penulis persembahkan kepada:

1. Kedua Orang Tua Saya, P. Marpaung & D. Panjaitan. Serta kedua kakak Saya Eka Marpaung & Intan Marpaung. Terimakasih telah memberikan semangat, dorongan moral maupun spiritual kepada Penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom yang telah membimbing dan mengarahkan Penulis selama pengerjaan skripsi ini.
3. Teman-teman Kontrakan Sarjana. Ramdani Fardan, Yohanes W.P, Avin Dwi H, Fajrian Shidqi, Alan Bakhri, Haidar Raharjo, Aan Novianto, Rahmat Reka P, Purwo Dwi Andanu, dan terlebih kepada Ahmad Murtafik yang telah banyak membantu dan memberikan semangat serta motivasi dalam pengerjaan skripsi ini.
4. Teman-teman 14-S1SI-02 dan segenap keluarga besar UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA. Terimakasih karena telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang tidak ternilai harganya.
5. Semua pihak yang telah banyak membantu dan tidak dapat Saya sebutkan satu per satu, semoga Tuhan Yesus membalas kebaikan kalian semua.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur Penulis panjatkan kehadiran 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. Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku Dosen pembimbing skripsi.
4. Pihak SLB N Pembina Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.

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

Yogyakarta, November 2018

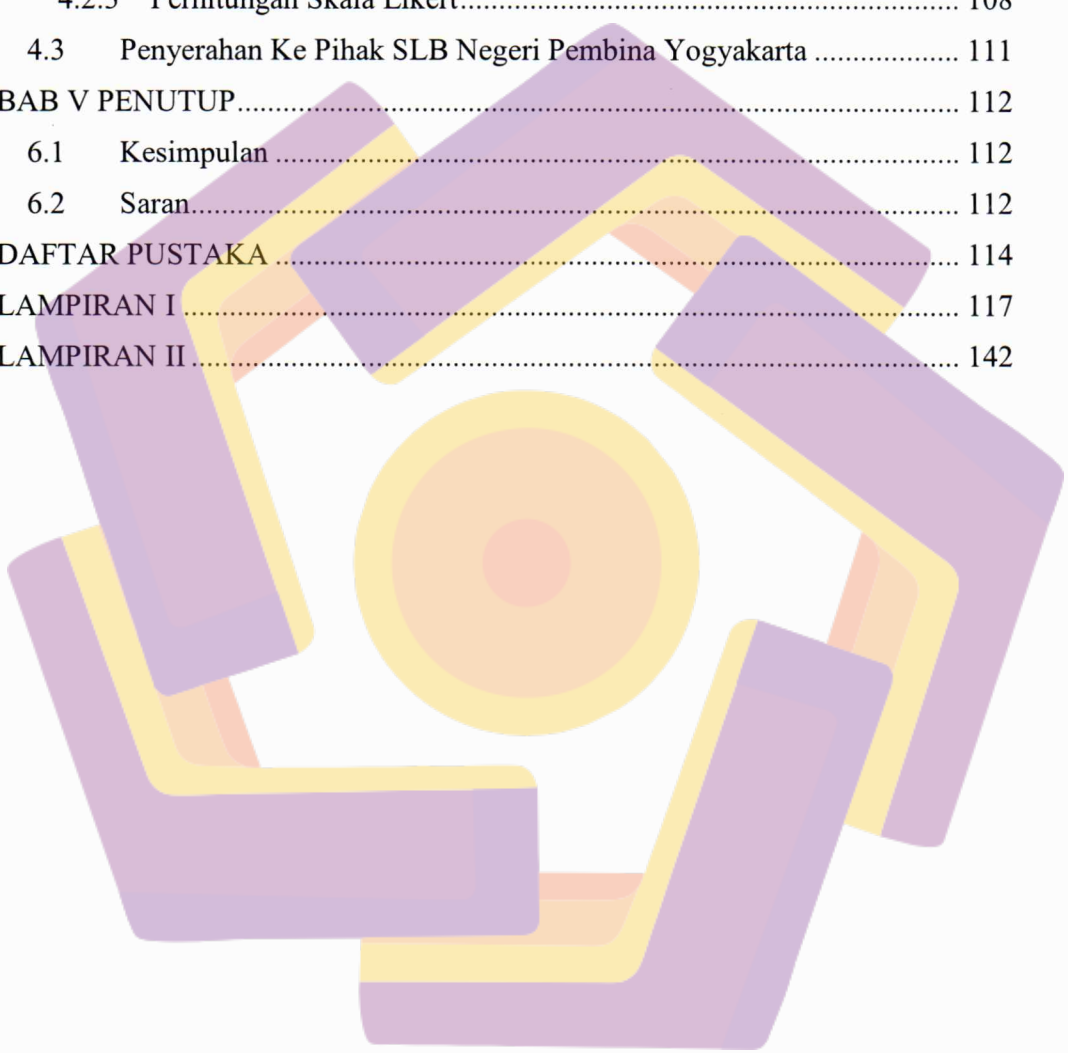
Gipsy Soritua Marpaung

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.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
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.....	9
2.2.1 Jenis-Jenis Multimedia.....	9
2.2.2 Elemen Multimedia.....	10
2.3 Video.....	11
2.3.1 Standar Video.....	12
2.3.2 Kategori Video.....	12
2.3.3 Format Video	14
2.4 Company Profile	15
2.5 Teknik Live Shot.....	16
2.5.1 Tipe-Tipe Pengambilan Gambar (Shot).....	16
2.6 Timelapse.....	24
2.6.1 Sejarah Timelapse.....	24

2.6.2	Pengertian Timelapse.....	24
2.7	Motion Tracking.....	25
2.7.1	Konsep Dasar Motion Tracking.....	25
2.8	Hyperlapse.....	26
2.8.1	Pengertian Hyperlapse	26
2.9	Promosi	26
2.9.1	Pengertian Promosi	26
2.9.2	Tujuan Promosi.....	27
2.10	Informasi	28
2.10.1	Pengertian Informasi	28
2.11	Analisis Masalah	28
2.11.1	Analisis SWOT	28
2.11.2	Strategi SWOT	29
2.11.3	Analisis Kebutuhan Sistem	30
2.12	Tahap-tahap Produksi.....	31
2.12.1	Pra Produksi	31
2.12.2	Produksi	32
2.12.3	Pasca Produksi	33
2.13	Metode Testing.....	34
2.13.1	Skala Likert.....	34
2.13.2	Rumus Persentase Skala Likert.....	34
2.13.3	Teknik Pengambilan Sampel.....	35
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	37
3.1	Tinjauan Umum	37
3.1.1	Deskripsi Singkat SLB Negeri Pembina Yogyakarta	37
3.1.2	VISI dan MISI SLB Negeri Pembina Yogyakarta.....	37
3.2	Pengumpulan Data	39
3.2.1	Metode Wawancara.....	39
3.3	Analisis Masalah	40
3.3.1	Analisis SWOT	40
3.3.2	Solusi Yang Diberikan	43
3.4	Analisis Kebutuhan	43
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	43
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	44
3.5	Tahap Pra-Produksi.....	48
3.5.1	Rancangan Konsep.....	48
3.5.2	Rancangan Naskah.....	48
3.5.3	Storyboard.....	50
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	56
4.1	Implementasi	56

4.1.1	Produksi	57
4.1.2	Pasca Produksi	66
4.1.2.5	Editing.....	96
4.2	Pembahasan.....	103
4.2.1	Pengujian Alpha.....	103
4.2.2	Pengujian Beta	105
4.2.3	Perhitungan Skala Likert.....	108
4.3	Penyerahan Ke Pihak SLB Negeri Pembina Yogyakarta	111
BAB V PENUTUP.....		112
6.1	Kesimpulan	112
6.2	Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA		114
LAMPIRAN I		117
LAMPIRAN II		142



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Matriks	30
Tabel 2.2 Pengkategorian Skor Jawaban	35
Tabel 3.1 Kualitatif Matriks SWOT	41
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras	45
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak	46
Tabel 3.4 Perangkat Yang Digunakan	47
Tabel 3.5 Naskah Video	49
Tabel 3.6 Storyboard	50
Tabel 4.1 Persiapan Perangkat Produksi	58
Tabel 4.2 Kebutuhan Fungsional	104
Tabel 4.3 Kuisisioner Faktor Multimedia dan Informasi	106
Tabel 4.4 Bobot Nilai	108
Tabel 4.5 Presentase Nilai	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Elemen Multimedia	10
Gambar 2.2 Extreme Long Shot (ELS).....	17
Gambar 2.3 Very Long Shot (VLS).....	17
Gambar 2.4 Long Shot (LS).....	18
Gambar 2.5 Medium Shot (MS)	19
Gambar 2.6 Medium Long Shot (MLS).....	19
Gambar 2.7 Medium Close Up (MCU).....	20
Gambar 2.8 Close Up (CU).....	20
Gambar 2.9 Big Close Up (BCU)	21
Gambar 2.10 Extreme Close Up (ECU).....	22
Gambar 2.11 Low Angle Shot	23
Gambar 2.12 Eye Level Shot	24
Gambar 2.13 Contoh Storyboard Tiga Kolom.....	32
Gambar 4.1 Bagan Produksi dan Paska ProduksiI.....	56
Gambar 4.2 Pengambilan gambar halaman depan.....	62
Gambar 4.3 Pengambilan gambar saat murid masuk sekolah.....	63
Gambar 4.4 Pengambilan gambar saat kegiatan upacara.....	63
Gambar 4.5 Pengambilan gambar saat kegiatan belajar	64
Gambar 4.6 Pengambilan gambar saat bermain.....	64
Gambar 4.7 Pengambilan gambar saat praktek kerja.....	65
Gambar 4.8 Hasil <i>shooting</i> hari pertama	65
Gambar 4.9 Hasil <i>shooting</i> hari kedua.....	65
Gambar 4.10 Hasil <i>shooting</i> hari ketiga.....	66
Gambar 4.11 Tampilan Awal Adobe Premiere Pro CC 2018.....	67
Gambar 4.12 <i>New Sequence</i>	68
Gambar 4.13 <i>Preferences</i>	68
Gambar 4.14 <i>Drag Footage to Timeline</i>	69
Gambar 4.15 Nest.....	69
Gambar 4.16 <i>Speed/Duration</i>	70
Gambar 4.17 <i>Export Media</i>	70

Gambar 4.18 <i>Export Setting</i>	71
Gambar 4.19 Membuat <i>Sequence</i> Baru.....	71
Gambar 4.20 <i>Import File</i>	72
Gambar 4.21 Memasukkan <i>Footage</i> Kedalam <i>Timeline</i>	72
Gambar 4.22 Menambahkan Efek <i>Warp Stabilizer VFX</i>	73
Gambar 4.23 <i>Warp Stabilizer VFX Analyzing</i>	73
Gambar 4.24 <i>Rendering</i>	74
Gambar 4.25 <i>Capture Noise Print</i>	74
Gambar 4.26 <i>Noise Reduction Process</i>	75
Gambar 4.27 Meningkatkan <i>dB Audio</i>	75
Gambar 4.28 Menambahkan Efek <i>Reverb</i>	76
Gambar 4.29 Menambahkan Efek <i>Mastering</i>	76
Gambar 4.30 Tampilan awal <i>Adobe After Effects CC 2017</i>	77
Gambar 4.31 Membuat <i>Composition</i> Baru	78
Gambar 4.32 <i>Import File</i>	78
Gambar 4.33 Memasukkan Logo Kedalam <i>Timeline</i>	79
Gambar 4.34 Membuat <i>Solid Background</i>	79
Gambar 4.35 Membuat <i>Pre-Compose</i>	79
Gambar 4.36 Mengaktifkan <i>3D Layer</i>	80
Gambar 4.37 Menambahkan Efek <i>Card Wipe</i>	80
Gambar 4.38 Mengatur Efek <i>Card Wipe</i>	81
Gambar 4.39 Merubah <i>Keyframe</i> Menjadi <i>Easy Ease</i>	81
Gambar 4.40 Menambahkan Efek <i>CC Light Sweep</i>	82
Gambar 4.41 <i>Rendering</i>	82
Gambar 4.42 Tampilan Awal <i>Adobe After Effects CC 2017</i>	83
Gambar 4.43 Membuat <i>Composition</i> Baru	83
Gambar 4.44 Membuat <i>Solid Layer</i>	84
Gambar 4.45 Membuat <i>Shape Layer</i>	84
Gambar 4.46 Membuat <i>Text</i>	85
Gambar 4.47 Membuat Garis dan Lingkaran.....	85
Gambar 4.48 Menambahkan <i>Keyframe Scale</i>	86

Gambar 4.49 Menghapus <i>Solid Layer</i>	86
Gambar 4.50 Membuat <i>Composition</i> Baru Untuk <i>Footage</i>	87
Gambar 4.51 <i>Import File</i>	87
Gambar 4.52 Menambahkan <i>Tracking Motion</i>	88
Gambar 4.53 Melakukan Analisa.....	88
Gambar 4.54 Menambahkan <i>Null Object</i>	89
Gambar 4.55 <i>Edit Target Tracking Point</i>	89
Gambar 4.56 <i>Parenting Layer</i>	90
Gambar 4.57 <i>Rendering</i>	90
Gambar 4.58 <i>New Composition</i>	91
Gambar 4.59 Membuat <i>Text</i>	91
Gambar 4.60 Membuat <i>Composition</i> Baru.....	92
Gambar 4.61 Menambahkan <i>Shape Layer</i>	92
Gambar 4.62 <i>Duplicate Shape Layer</i>	93
Gambar 4.63 Mengaktifkan <i>Keyframe</i>	93
Gambar 4.64 <i>Import Text</i>	94
Gambar 4.65 Membuat <i>Pre-Composition</i>	94
Gambar 4.66 Menambahkan <i>Time-Remapping</i>	95
Gambar 4.67 Menambahkan <i>Solid Layer</i>	95
Gambar 4.68 <i>Rendering</i>	96
Gambar 4.69 <i>Sequence</i>	97
Gambar 4.70 <i>Import</i> Bahan dan <i>Footage</i>	97
Gambar 4.71 Menyusun <i>Scene</i>	98
Gambar 4.72 Mengatur Durasi <i>Video</i> Dengan <i>Drag</i>	98
Gambar 4.73 Mengatur Durasi <i>Video</i> Dengan <i>Razor Tool</i>	99
Gambar 4.74 <i>Speed Duration</i>	99
Gambar 4.75 <i>Import File Lower Third</i>	100
Gambar 4.76 Menambahkan <i>Ultra Key Effects</i>	101
Gambar 4.77 <i>Adjustment Layer</i>	101
Gambar 4.78 <i>Lumetri Color</i>	102
Gambar 4.79 <i>Color Correction</i>	102



INTISARI

SLB Negeri Pembina Yogyakarta merupakan sebuah sekolah yang mengkhususkan dirinya untuk memberikan pendidikan bagi anak berkebutuhan khusus. Sekolah ini membutuhkan media *company profile* berbasis *video*. Tujuan pembuatan *video company profile* tersebut adalah untuk digunakan sebagai identitas pihak sekolah yang lebih profesional dengan mengikuti era digital saat ini.

Perancangan *video company profile* ini menggunakan metode observasi dan wawancara terhadap pihak sekolah, serta metode studi pustaka untuk pengambilan referensi dasar teori. Perancangan menggunakan *Adobe Premiere Pro CC*, dan *Adobe After Effect CC*. Hasil perancangan ini berupa *company profile* berbasis *video* yang berisi tentang Visi, Misi, fasilitas, dan keadaan lingkungan sekolah pada SLB Negeri Pembina Yogyakarta dengan menggunakan teknik *Liveshot*, *Motion Tracking*, *Timelapse*, dan *Hyperlapse*.

Manfaat dari pembuatan *video company profile* ini antara lain adalah untuk membuat identitas profesional SLB Negeri Pembina Yogyakarta, yang akan digunakan untuk kegiatan promosi sekolah ketika sedang mengikuti pameran.

Kata-kunci: *Company profile*, perancangan, *liveshot*, *motion tracking*, *timelapse*, *hyperlapse*.

ABSTRACT

SLB Negeri Pembina Yogyakarta is a school that is specialized in providing education for children with special needs. This school needs a video-based company profile media. The purpose of making media profiles is to be used as more professional school identities by following the development of the digital age.

The design of the company profile video uses the method of observation and interviews with the school, as well as the method of literature study for taking basic reference to the theory. This design uses Adobe Premiere Pro CC and Adobe After Effects CC. The results of this design are in the form of a company profile video that contains the vision, mission, facilities, and the state of the school environment at the SLB Negeri Pembina Yogyakarta. Using Liveshot, Motion Tracking, Timelapse and Hyperlapse technique.

The benefits of making this company profile video include creating a professional identity at the SLB Negeri Pembina Yogyakarta, which will be used for school promotion activities while taking part in the exhibition.

Keywords: *Company profile, design, liveshot, motion tracking, timelapse, hyperlapse.*