

**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE DI DASMU
WORKS**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

PRABOWO MEIDY UTOMO

19.12.1339

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE DI DASMU
WORKS**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

PRABOWO MEIDY UTOMO

19.12.1339

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE DI DASMU WORKS

yang disusun dan diajukan oleh

Prabowo Meidy Utomo

19.12.1339

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 November 2024

Dosen Pembimbing,

Bernadhed, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302243

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE DI DASMU WORKS

yang disusun dan diajukan oleh

Prabowo Meidy Utomo

19.12.1339

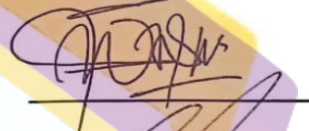
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 November 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

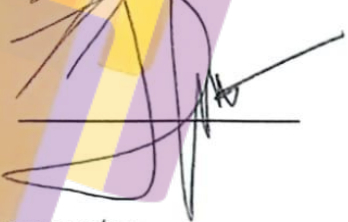
Wiwi Widayani, M.Kom.
NIK. 190302272



Agung Nugroho, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302242



Bernadhed, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302243



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 November 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Prabowo Meidy Utomo**
NIM : **19.12.1339**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Video Company Profile Di Dasmu Works

Dosen Pembimbing : **Bernadhed,S.Kom.,M.Kom**

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 19 November 2024

Yang Menyatakan,



Prabowo Meidy Utomo

HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya juga mengucapkan banyak terimakasih atas dukungan dan bantuan dari semua pihak yang telah membantu selesainya penelitian ini, saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan segala kebaikan dan karunia-Nya.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom., P.hd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Bernadhed, S.Kom., M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing, yang sudah dengan sabar membimbing saya selama ini, saya ucapkan terima kasih sedalam – dalamnya.
6. Segenap Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
7. Kedua orang tua saya Bapak Wagimin dan Ibu Maryati yang telah memberikan do'a serta dukungan tanpa henti.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan limpah rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul **“Perancangan Video Company Profile di Dasmu Works”** dengan sebaik-baiknya. Saya juga mengucapkan banyak terimakasih atas dukungan dan bantuan dari semua pihak yang telah membantu selesainya penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Di akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan referensi bagi seluruh pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 19 November 2024

Penulis

DAFTAR ISI

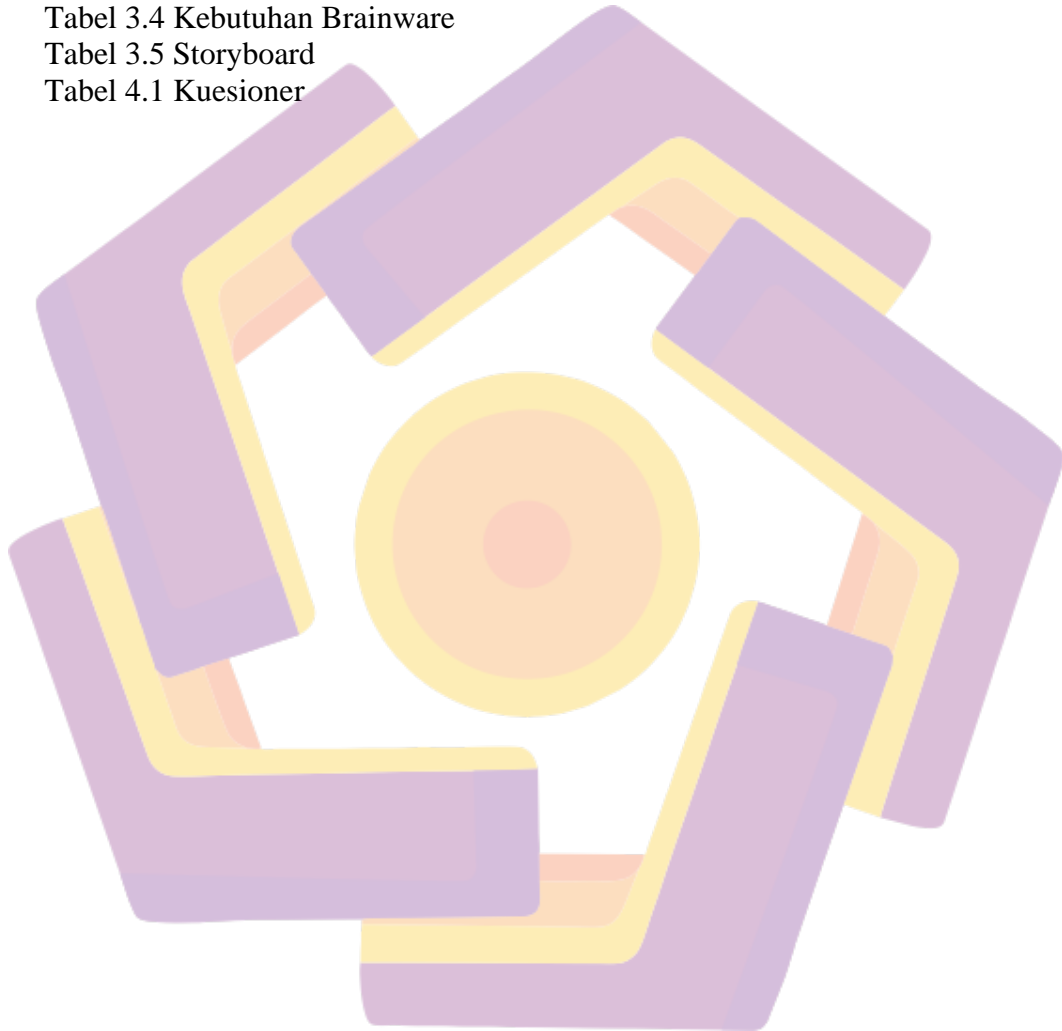
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiv
DAFTAR ISTILAH	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	2
1.6.1 Metode Perancangan.....	3
1.6.2 Metode Perancangan.....	3
1.6.3 Testing.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	12
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	12
2.2.2 Pengertian Video.....	12
2.2.3 Pengertian <i>Company Profile</i>	12
2.2.4 Teknik Live Shoot.....	12

2.2.5	Konsep Pengambilan Gambar.....	13
2.2.6	Teknik Motiongraphic	17
2.2.7	Analisis Masalah.....	17
2.2.7.1	Analisis SWOT	17
2.2.7.2	Analisis Kebutuhan.....	18
2.2.9	Produksi	18
2.2.9.1	Pra Produksi	18
2.2.9.1.1	Penentuan Tema.....	18
2.2.9.1.2	Pengumpulan Data.....	18
2.2.9.1.3	Penentuan Naskah.....	18
2.2.9.1.4	Pembuatan Storyboard.....	18
2.2.9.2	Produksi	19
2.2.9.3	Pasca Produksi	19
2.2.10	Evaluasi.....	20
2.2.10.1	Skala Likert.....	20
BAB III METODE PENELITIAN		21
3.1	Objek Penelitian.....	21
3.1.1	Visi dan Misi	21
3.1.2	Logo Dasmu Works	22
3.2	Pengumpulan Data.....	22
3.2.1	Wawancara.....	22
3.2.2	Observasi.....	23
3.3	Analisis Masalah.....	24
3.3.1	Analisis SWOT	24
3.3.2	Kelemahan Media Lama	25
3.3.3	Solusi yang Ditawarkan	25
3.3.4	Kesimpulan	25

3.4 Analisis Kebutuhan.....	26
3.4.1 Kebutuhan Fungsional	26
3.4.2 Kebutuhan Non Fungsional	26
3.5 Metode Perancangan.....	27
3.5.1 Perancangan	27
3.5.2 Planning	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	30
4.1 Produksi	30
4.1.1 Pengambilan Gambar	31
4.1.2 Pemilihan Angle Kamera	31
4.1.2 Rekaman Naskah Video.....	32
4.2 Pasca Produksi	33
4.2.1 Komposisi Animasi.....	33
4.2.2 Editing.....	43
4.2.2.1 Editing Trim.....	43
4.2.2.2 Compositing	45
4.2.2.3 Color Correction.....	47
4.2.2.3 Rendering	48
4.3 Pembahasan	49
4.3.1 Kuesioner Pengujian	49
4.3.2 Perhitungan	50
BAB V PENUTUP	54
5.1 Kesimpulan	54
5.2 Saran	54
REFERENSI	55
LAMPIRAN.....	57

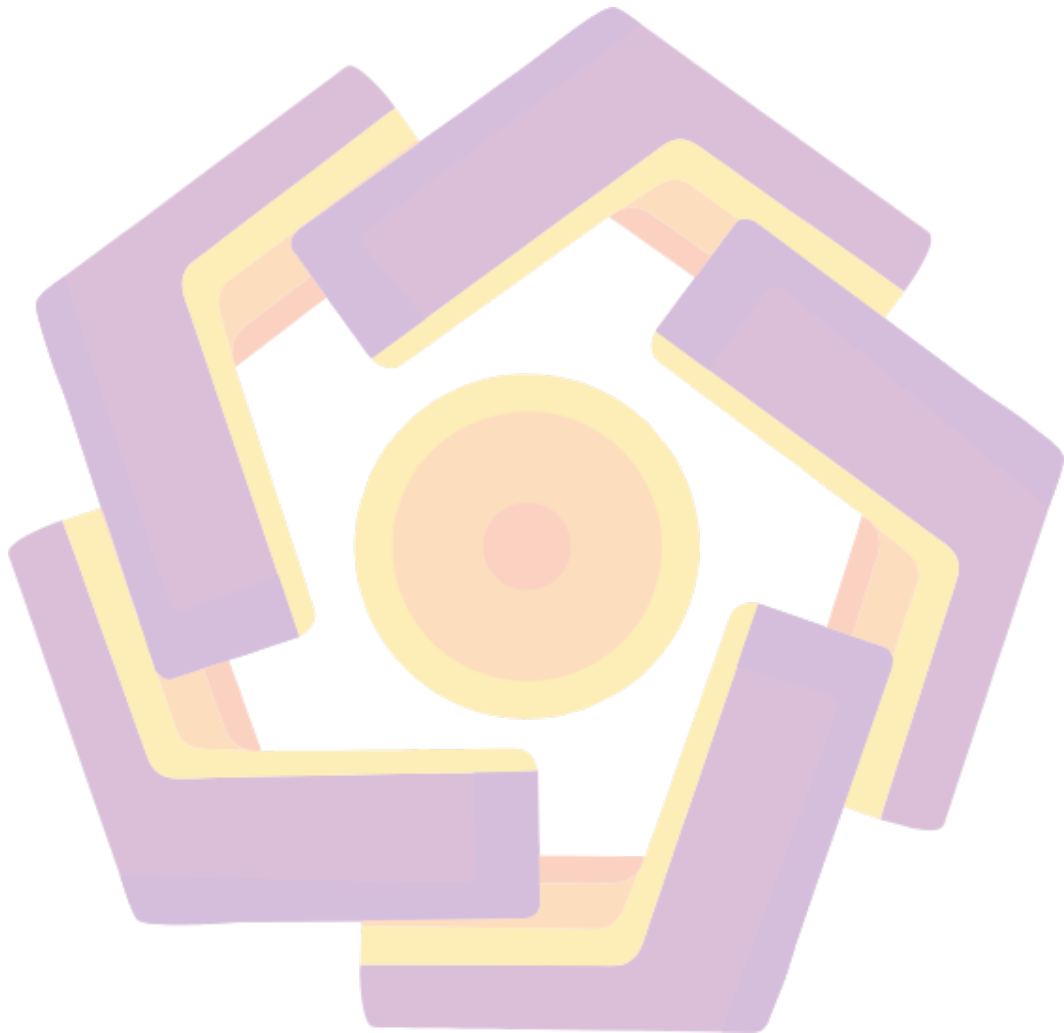
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	10
Tabel 2.2 Contoh Matriks SWOT	18
Tabel 3.1 SWOT	25
Tabel 3.2 Kebutuhan Hardware	27
Tabel 3.3 Kebutuhan Software	27
Tabel 3.4 Kebutuhan Brainware	28
Tabel 3.5 Storyboard	29
Tabel 4.1 Kuesioner	40



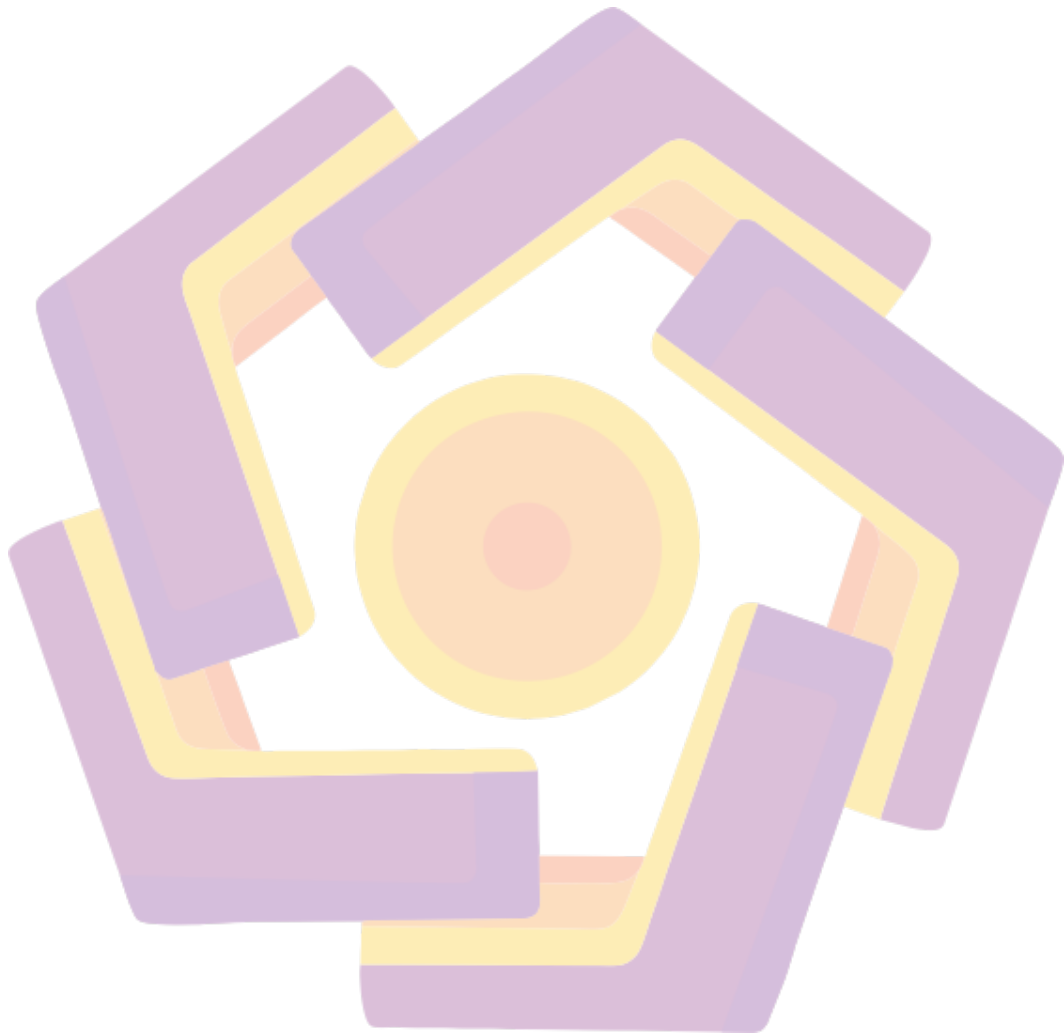
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 - Low angle	14
Gambar 2.2 - Eye Level	15
Gambar 2.3 - Medium Close Up	16
Gambar 2.4 - Big Close Up	16
Gambar 2.5 - Extreme Close Up	16
Gambar 2.6 - Medium Shot	17
Gambar 2.7 - Full Shot	17
Gambar 2.8 - Contoh Storyboard	20
Gambar 3.1 - Logo Dasmu Works	23
Gambar 3.2 – Instagram Dasmu Works	24
Gambar 3.3 – Tempat Dasmu Works	24
Gambar 4.1 – Medium Close Up	33
Gambar 4.2 – Long Shot	33
Gambar 4.3 – Rekaman Audio Naskah	34
Gambar 4.4 – Composition Setting	35
Gambar 4.5 – Solid Setting	35
Gambar 4.6 – Objek Liquid	36
Gambar 4.7 – Key Frame pada Timeline	36
Gambar 4.8 – Effect Controls	37
Gambar 4.9 – Track Matte Alpha Matte	37
Gambar 4.10 – Pembuatan Objek Liquid	38
Gambar 4.11 – Penambahan Efek Turbulent Displace	38
Gambar 4.12 – Penambahan Key Frame	39
Gambar 4.13 – Penambahan Track Matte Alpha Matte	39
Gambar 4.14 – Composition Setting Logo	40
Gambar 4.15 – Masking pada Logo	40
Gambar 4.16 – Pembuatan Garis	41
Gambar 4.17 – Setting Stroke	41
Gambar 4.18 – Setting Efek Roughen Edges	42
Gambar 4.19 – Squence Setting Call out	42
Gambar 4.20 – Penambahan Efek Crop dan Key Frame	43
Gambar 4.21 – Penambahan Teks dan Garis	43
Gambar 4.22 – Penambahan Efek dan Key Frame	44
Gambar 4.23 – Penambahan Efek Radial Wipe dan Key Frame	44
Gambar 4.24 – Squence Setting Video	45
Gambar 4.25 - Import File Video	46
Gambar 4.26 – Trimming Video	46
Gambar 4.27 – Penerapan Liquid Transition	47
Gambar 4.28 – Penerapan Call Out	47
Gambar 4.29 – Penerapan Logo Dasmu Works	48
Gambar 4.30 – Penerapan Teks Subtitle	48
Gambar 4.31 – Penambahan Adjustment Layer	49
Gambar 4.32 – Color grading	49



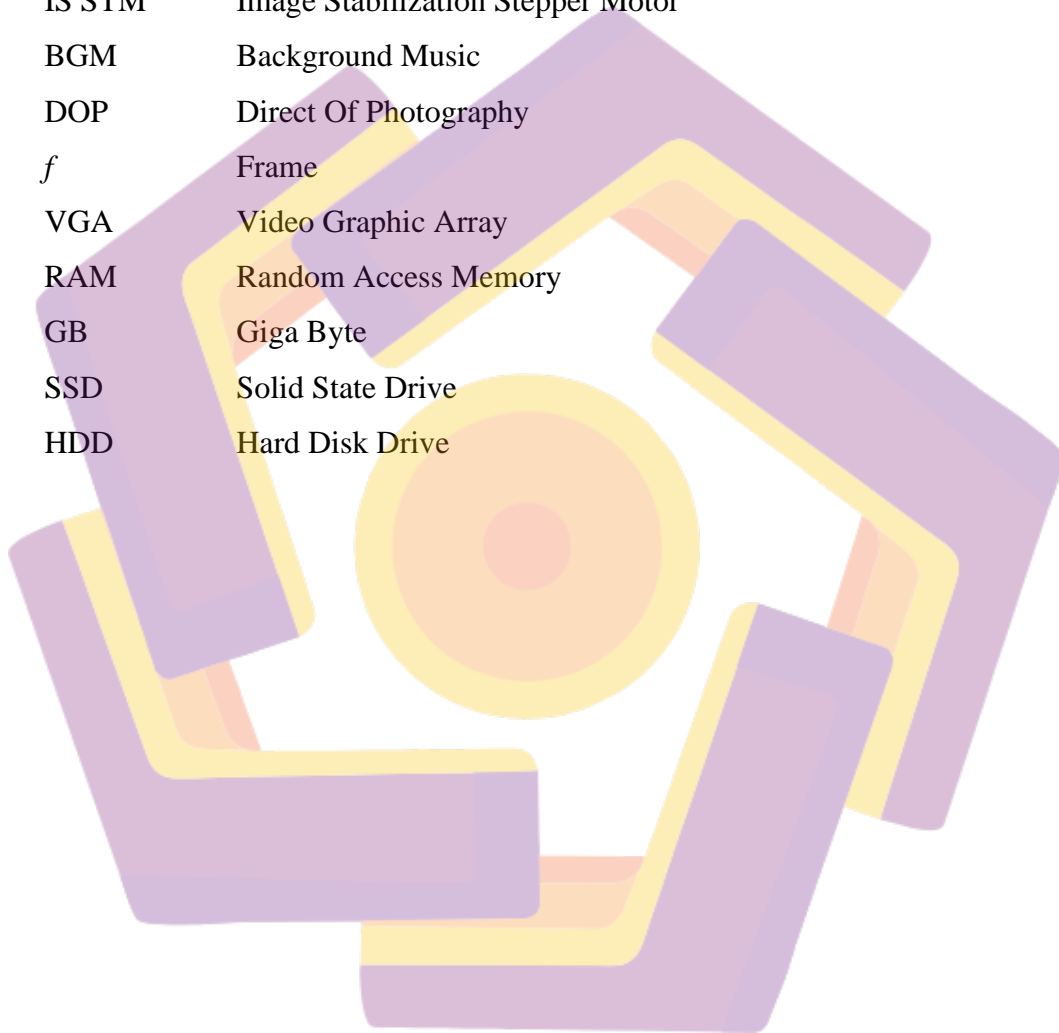
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner Pihak Responden	59
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian	61



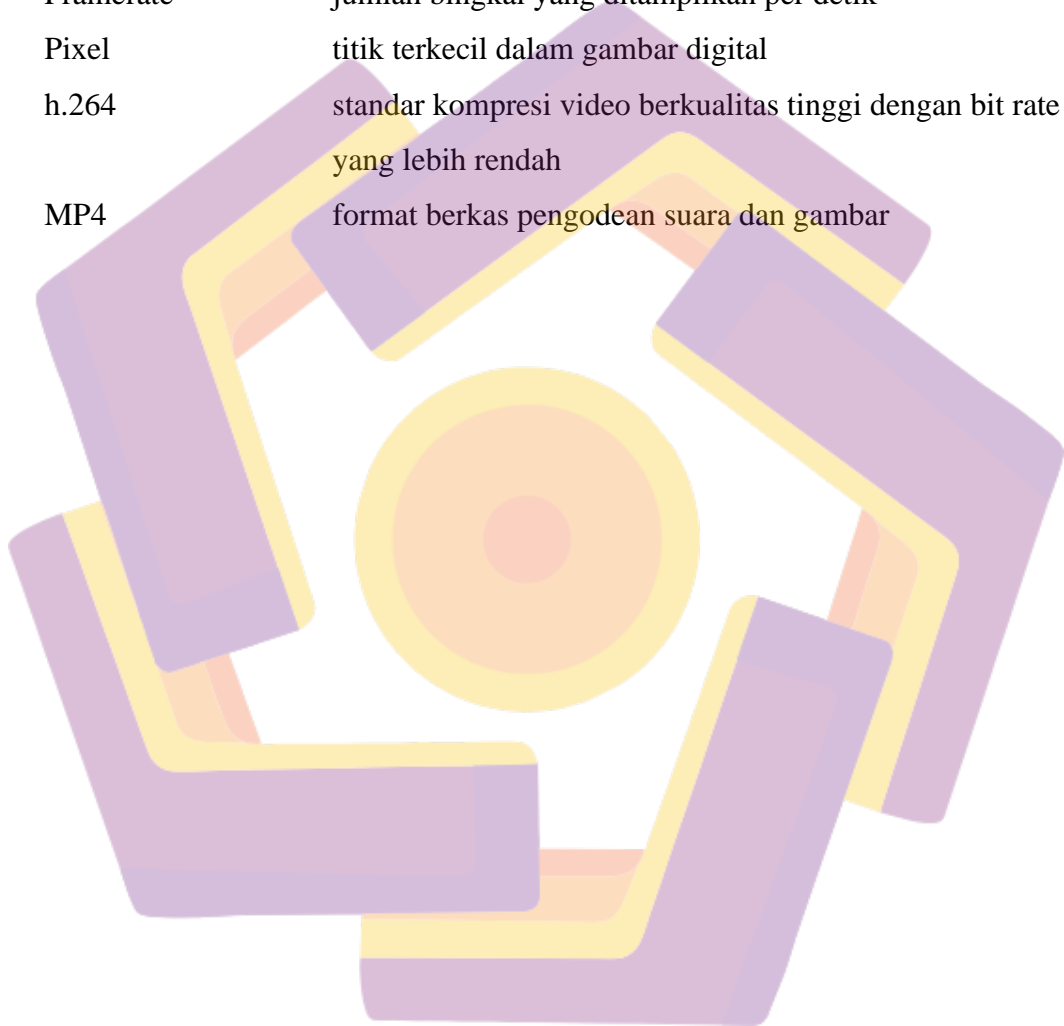
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

PT	Perseroan Terbatas
FPS	Frame Per Second
MM	Mili Meter
IS STM	Image Stabilization Stepper Motor
BGM	Background Music
DOP	Direct Of Photography
<i>f</i>	Frame
VGA	Video Graphic Array
RAM	Random Access Memory
GB	Giga Byte
SSD	Solid State Drive
HDD	Hard Disk Drive



DAFTAR ISTILAH

Vektor	besaran yang mempunyai arah
Eigen Value	akar akar persamaan
Sequence	serangkaian adegan
Framerate	jumlah bingkai yang ditampilkan per detik
Pixel	titik terkecil dalam gambar digital
h.264	standar kompresi video berkualitas tinggi dengan bit rate yang lebih rendah
MP4	format berkas pengodean suara dan gambar



INTISARI

Pertumbuhan bisnis kedai kopi saat ini sangat pesat di beberapa tahun terakhir. Membuat turunnya tingkat penjualan di beberapa kedai salah satunya Dasmu Works merupakan kedai kopi yang berdiri pada tahun 2017 bertempat di Yogyakarta. Kurangnya tingkat penjualan dan kepercayaan masyarakat terhadap kedai, maka dari itu kedai kopi ini membutuhkan sebuah media informasi beserta promosi untuk meningkatkan citra kedai dan nilai penjualan agar lebih dikenal oleh masyarakat kota Yogyakarta maupun luar kota Yogyakarta.

Menggunakan video agar mampu memberikan pengenalan serta promosi produk secara merinci bagi orang banyak. Video company profile menjadi salah satu media promosi yang digunakan oleh kedai-kedai kopi. Metode penelitian untuk perancangan video company profile kedai kopi ini menggunakan metode wawancara dan metode observasi.

Kegiatan pengabdian masyarakat mengenai pemanfaatan digital marketing ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman serta dapat menginspirasi pelaku kedai kopi dalam memanfaatkan teknologi internet dan jejaring sosial sebagai alat untuk menjalankan bisnisnya. Penelitian ini menghasilkan video company profile yang memberikan informasi mengenai fasilitas, menu produk, dan lokasi Dasmu Works untuk membantu mempromosikan kedai tersebut.

Kata kunci: Video, Company Profile, Promosi, Kedai Kopi, Media sosial.

ABSTRACT

The growth of coffee shop businesses has been very rapid in recent years. This has led to a decline in sales at some shops, including Dasmu Works, a coffee shop established in 2017 in Yogyakarta. The decrease in sales and public trust in the shop indicates that this coffee shop needs an information and promotional medium to enhance its image and sales value, making it better known to the people of Yogyakarta and beyond.

Using video can effectively provide recognition and detailed product promotion to a wider audience. A company profile video has become one of the promotional media used by coffee shops. The research method for designing this company profile video employs interviews and observation methods.

The community service activity regarding the utilization of digital marketing is expected to provide knowledge and understanding, as well as inspire coffee shop owners to leverage internet technology and social networks as tools for conducting their businesses. This research produces a company profile video that provides information about the facilities, product menu, and location of Dasmu Works to help promote the shop.

Keyword: Video, Company Profile, Promotion, Coffee Shop, Social Media