

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE CV. KAYU MANIS SEBAGAI MEDIA
PRESENTASI**

SKRIPSI



disusun oleh

Aan Handoko

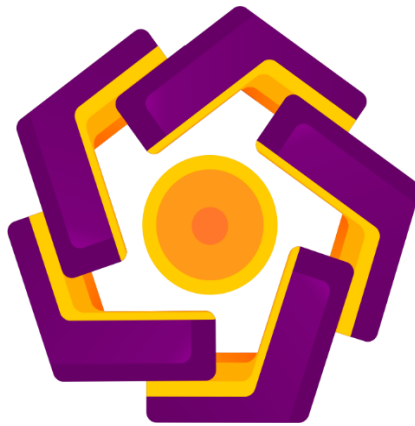
13.11.6806

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

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE CV. KAYU MANIS SEBAGAI MEDIA
PRESENTASI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Aan Handoko

13.11.6806

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE CV. KAYU MANIS SEBAGAI MEDIA
PRESENTASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aan Handoko

13.11.6806

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 Oktober 2017

Dosen Pembimbing,

Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE CV. KAYU MANIS SEBAGAI MEDIA
PRESENTASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aan Handoko

13.11.6806

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juli 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Ibnu Hadi Purwanto, M.kom
NIK. 190302390

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Juli 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si., M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 22 Juli 2020



Aan Handoko

NIM. 13.11.6806

MOTTO

- ❖ Tetap fokus pada tujuan, Tetap semangat, Jangan cepat menyerah karena sesuatu hal. Percaya setiap kerja keras pasti ada jalan dan hasil yang baik menyertai.
- ❖ Saat kita memperbaiki hubungan dengan Allah, niscaya Allah akan memperbaiki segala sesuatu untuk kita.
- ❖ Berhentilah membuat rencana, Melangkahlah!
- ❖ Jika ingin bahagia, Jangan jadi karyawan



PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan pemilik semesta alam. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, Panutan umat akhir zaman. Allhamdulillah atas dukungan dan do'a dari orang-orang yang selalu memberikan motivasi dan semangat, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Dengan rasa bangga dan bahagia penulis ucapkan rasa syukur dan terimakasih penulis kepada :

1. Kedua Orang tua saya Bapak Suyono dan Ibu Suratmi yang telah mendidik saya, memberikan dukungan baik materi maupun non materi sehingga saya dapat menyelesaikan studi saya hingga saat ini.
2. Calon istri saya Arbella Rosady yang telah memberikan semangat dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Sahabat saya Genda Kurnia P & Didya Adi P yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi serta membimbing dalam pembuatan project skripsi ini.
4. Teman-teman 13.S1TI.01 sebagai teman seperjuangan.
5. Dosen pembimbing saya Bapak Tonny Hidayat, M.Kom yang telah memberikan bimbingan serta arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Dekan & Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang selama ini telah memberikan ilmu dan mendidik saya selama masa perkuliahan.
7. CV. Kayu Manis yang telah memberikan saya kesempatan dan telah bersedia menjadi objek penelitian saya.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, dengan mengucapkan syukur kepada ALLAH SWT, atas limpahan nikmat dan karuniaNya serta arahan dan bimbingan dari berbagai pihak akhirnya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“PEMBUATAN VIDEO PROFILE CV. KAYU MANIS SEBAGAI MEDIA PRESENTASI”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada Strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan, bimbingan serta dukungan yang sangat bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu 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 Sudarmawan, S.T, M.T selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta
4. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, penulis berterima kasih atas bimbingan dan arahan kepada penulis dalam pembuatan skripsi.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama perkuliahan.
6. Bapak dan Ibu saya yang telah memberikan dukungan dan do'a kepada penulis.
7. Teman-teman yang memberikan dukungan, do'a serta bantuan dalam mengerjakan skripsi.
8. Terima kasih juga kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

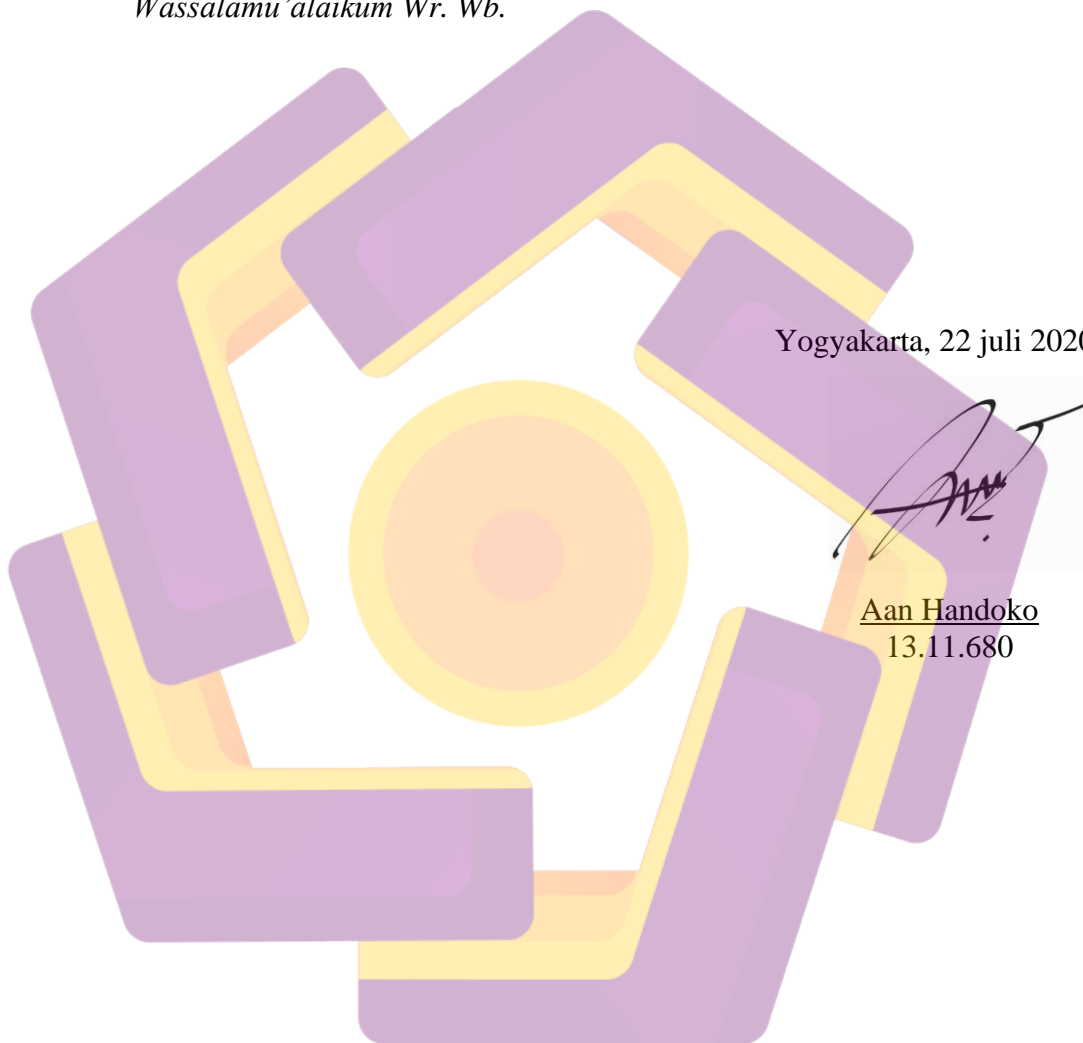
Pada akhir kata, penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu, penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini serta semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 22 juli 2020



Aan Handoko
13.11.680

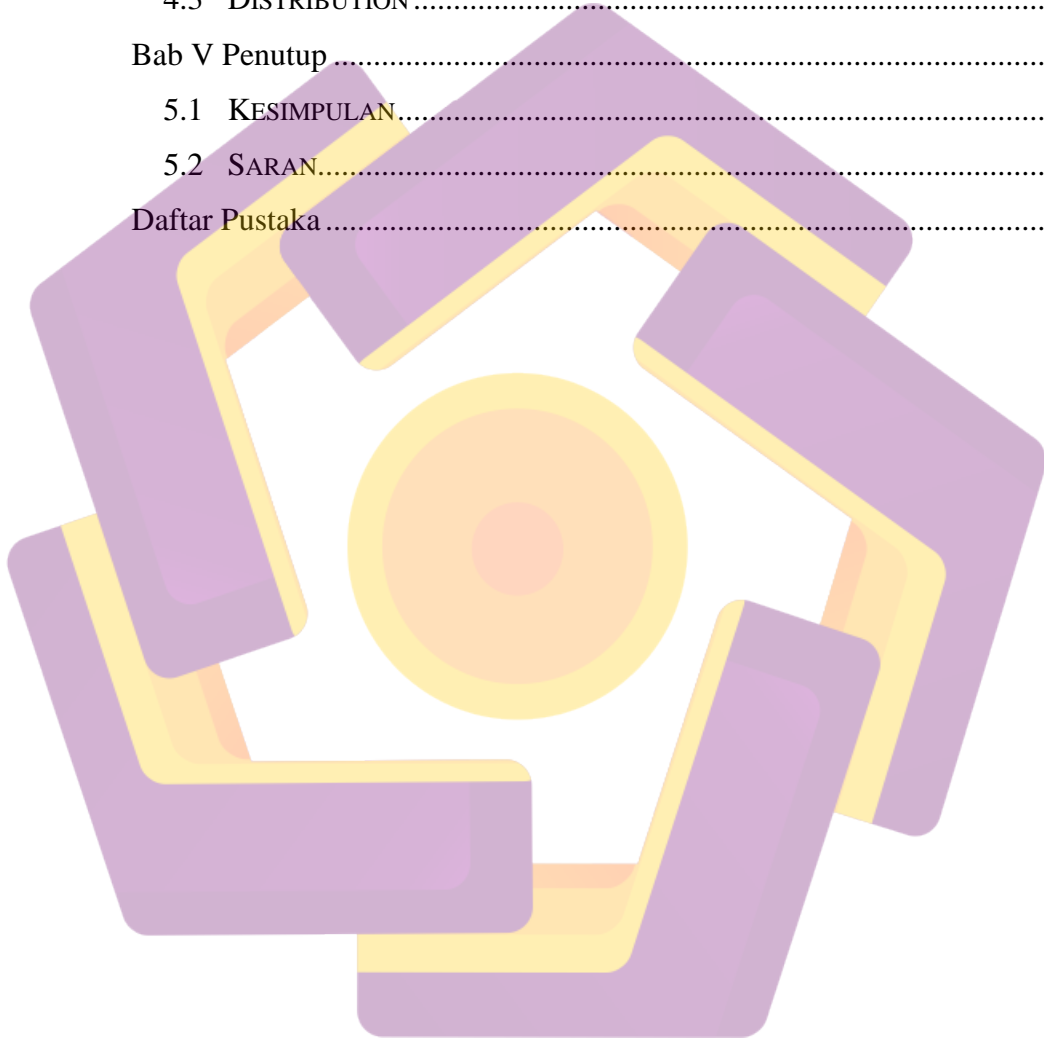


DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| Judul | I |
| Persetujuan | II |
| Pengesahan | III |
| Pernyataan | IV |
| Motto | V |
| Persembahan | VI |
| Kata Pengantar | VI |
| Daftar Isi | VIII |
| Daftar Tabel | XI |
| Daftar Gambar | XII |
| Intisari | XIII |
| Abstract | XIV |
| Bab I Pendahuluan | 1 |
| 1.1 LATAR BELAKANG | 1 |
| 1.2 RUMUSAN MASALAH | 2 |
| 1.3 BATASAN MASALAH | 2 |
| 1.4 TUJUAN PENELITIAN | 3 |
| 1.4.1 Tujuan | 3 |
| 1.5 METODE PENELITIAN | 3 |
| 1.5.1. Metode Pengumpulan Data | 3 |
| 1.5.2. Metode Analisis | 4 |
| 1.5.3. Metode Perancangan | 4 |
| 1.5.4. Metode Testing | 4 |
| 1.6 SISTEMATIKA PENULISAN | 5 |
| Bab II Landasan Teori | 6 |
| 2.1 TINJAUAN PUSTAKA | 6 |
| 2.2 DASAR TEORI | 7 |
| 2.2.1. Konsep Dasar Company Profile | 7 |
| 2.2.2. Konsep Dasar Multimedia | 8 |

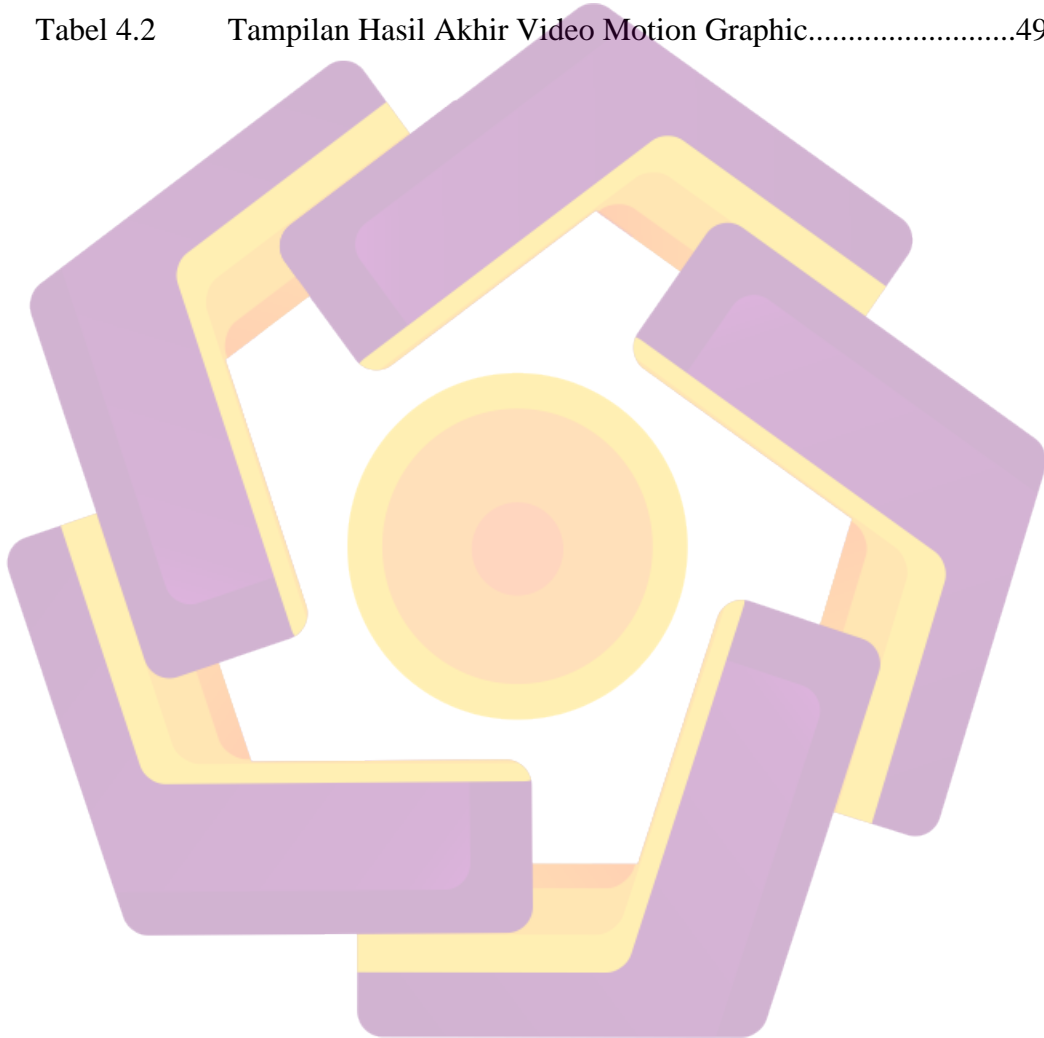
| | |
|---|----|
| 2.2.3. Elemen-Elemen Multimedia | 9 |
| 2.3 KONSEP DASAR VIDEO | 10 |
| 2.3.1 Pengertian Video | 10 |
| 2.3.2 Standar Video | 11 |
| 2.4. PENGERTIAN MOTION GRAPHIC | 12 |
| 2.4.1 Cakupan Motion Graphic | 13 |
| 2.4.2. Karakteristik Motion Graphic | 13 |
| 2.5. TAHAP ANALISIS | 14 |
| 1. Analisis Kebutuhan | 14 |
| 2.5.2 Analisis Kelayakan | 15 |
| 2.6 METODE PENGEMBANGAN MULTIMEDIA | 15 |
| 2.6.1 Tahapan Pra-Produksi | 15 |
| 2.6.2 Tahapan Pasca Produksi | 16 |
| 2.7 METODE TESTING | 16 |
| 2.7.1 Review Testing | 16 |
| Bab Iii Analisis Dan Perancangan Sistem | 18 |
| 3.1 TINJAUAN UMUM | 18 |
| 3.1.1 Latar Belakang Cv. Kayu Manis | 18 |
| 3.1.2 Logo Cv. Kayu Manis | 19 |
| 3.2 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM | 19 |
| 3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional | 19 |
| 3.2.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional | 20 |
| 3.3 TAHAP PRA PRODUKSI | 21 |
| 3.3.1. Ide Cerita | 21 |
| 3.3.2. Skenario Atau Naskah | 21 |
| 3.3.3. Storyboard | 22 |
| 3.3.4. Music Atau Sound Fx | 25 |
| Bab Iv Implementasi Dan Pembahasan | 26 |
| 4.1 IMPLEMENTASI | 26 |
| 4.1.1 Produksi | 26 |
| 4.1.2 Pembuatan Aset Grafis | 26 |

| | | |
|-------|--------------------------------------|----|
| 4.1.3 | Penyusunan Aset Motion Graphic | 27 |
| 4.2 | TAHAP PASCA-PRODUKSI..... | 29 |
| 4.2.1 | Recording Narasi / Dubbing | 29 |
| 4.2.2 | Backsound..... | 31 |
| 4.3.3 | Editing..... | 31 |
| 4.3 | DISTRIBUTION..... | 39 |
| Bab V | Penutup | 40 |
| 5.1 | KESIMPULAN..... | 40 |
| 5.2 | SARAN..... | 40 |
| | Daftar Pustaka..... | 41 |



DAFTAR TABEL

| | | |
|-----------|--|----|
| Tabel 3.1 | Kebutuhan Hardware | 31 |
| Tabel 3.2 | Kebutuhan Software | 32 |
| Tabel 3.3 | Storyboard | 34 |
| Tabel 4.1 | Backsound | 43 |
| Tabel 4.2 | Tampilan Hasil Akhir Video Motion Graphic..... | 49 |



DAFTAR GAMBAR

| | | |
|------------|--|----|
| Gambar 2.1 | Elemen Multimedia..... | 17 |
| Gambar 3.1 | Logo CV. Kayu Manis 3.1..... | 30 |
| Gambar 4.1 | Pengaturan Lembar Kerja 4.1..... | 37 |
| Gambar 4.2 | Tahap Desain Aset Grafis 4.2..... | 38 |
| Gambar 4.3 | Tahap Gambaran Dasar Outline..... | 39 |
| Gambar 4.4 | Tahap Pewarnaan Aset grafis..... | 39 |
| Gambar 4.5 | Penyusunan Aset Grafis..... | 40 |
| Gambar 4.6 | Import File Ke Adobe After Effect CC 2017..... | 40 |
| Gambar 4.7 | Setting Import File Di Adobe After Effect CC 2017..... | 41 |
| Gambar 4.8 | Proses Perekaman Suara Dubber..... | 42 |
| Gambar 4.9 | Hasil Pengambilan Aset Suara..... | 42 |
| Gambar 5.0 | Hasil Pengambilan Dubbing..... | 42 |
| Gambar 5.1 | Manajemen File Adobe After Effect CC 2017..... | 44 |
| Gambar 5.2 | Penggunaan Keyframe..... | 45 |
| Gambar 5.3 | Animasi Teks..... | 46 |
| Gambar 5.4 | Animasi Obyek..... | 46 |
| Gambar 5.5 | Animasi Transisi..... | 47 |
| Gambar 5.6 | Sinkronasi Audio Pada Adobe Premiere | 47 |
| Gambar 5.7 | Surat Dari CV. Kayu Manis..... | 53 |

INTISARI

Perkembangan era globalisasi yang semakin pesat saat ini berdampak pada bidang industri di seluruh dunia, salah satu dampak dari globalisasi tersebut adalah penggunaan teknologi digital berbasis multimedia sebagai alat untuk bersaing dalam bidang industri. Teknologi digital berbasis multimedia merupakan salah satu bentuk strategi perusahaan dalam mempertahankan bisnis atau usahanya sebagai media promosi dan presentasi, salah satunya dalam bentuk video profil.

CV. Kayu Manis merupakan salah satu perusahaan bergerak di bidang *furniture* yang terletak di Jalan Monumen TNI AU No.8, Krobokan, Tamanan, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta. Meskipun terletak di pedesaan, CV. Kayu Manis tidak kalah unggul dalam hal produk yang ditawarkan. Produk utama CV. Kayu Manis yang ditawarkan adalah *wooden furniture* diantaranya adalah lemari kamar mandi, kaca, dan aksesories kamar mandi yang berbahan dasar kayu jati, kayu trembesi, kayu mindi, kayu sungkai dan lain-lain, selain itu CV. Kayu Manis juga mengekspor produk-produk mereka ke beberapa negara seperti Singapore, Malaysia, dll

Dunia usaha dan bisnis saat ini semakin memperhatikan cara mereka dalam menyampaikan produk dan barang kepada konsumen. Hal tersebut dapat kita jumpai pada media cetak maupun media elektronik. CV. Kayu Manis, sebagai objek penelitian kali ini perusahaan ini hanya memiliki beberapa media promosi dalam bentuk media cetak dan dianggap kurang efektif dalam menarik minat konsumen. Sehingga pada masa sekarang ini jika badan usaha tidak mempunyai media promosi untuk menyampaikan produk dan barangnya kepada masyarakat, maka usaha tersebut tidak memiliki begitu banyak konsumen. Berdasarkan hal tersebut penulis mempunyai gagasan untuk membuat video profil dari CV. Kayu Manis yang dapat digunakan perusahaan sebagai media promosi.

Kata Kunci: Teknologi, *furniture*, media promosi

ABSTRACT

The development of the era of globalization is now has impacted on industrial field arround the world. One of the impacts of globalization is the use of multimedia-based digital technologies, especially on industrial field, companies currently using it as the one of the strategic to maintaining their bussines as a promotions & presentation media for example video profile.

CV. Kayu Manis as the one of furnitre company in Yogyakarta, located in Jalan Monumen TNI AU No.8, Krobokan, Tamanan, Banguntapan, Bantul, Yogyakarta, they are no less quality in products that made from many variants of wood for example bathroom cabinets, mirror, and bathroom accessories. CV. Kayu Manis also exports their products to several countries such as Singapore, Malaysia, etc.

Business world today is focusing on how the way they informing their featured products to consumers, for example in printed media or electronic. CV. Kayu Manis as the reasearch objects only has a few media promotions in form of printed media that considered effective less on attracting the interest of consumers. Based on that case, the author has an idea to make a video profile of CV. Kayu Manis that can be use as a promotional media for compannies.

Keywords : *Technology, furniture, promotional media.*