

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFIL BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI KAMPUNG WAYANG
DESA KEPUHSARI**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Muhammad Febriadi 14.01.3313

Rangga Dewandaru 14.01.3365

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFIL BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI KAMPUNG WAYANG
DESA KEPUHSARI**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagai persyaratan mencapai gelar ahli madya
pada jenjang program diploma – program studi teknik informatika



disusun oleh

Muhammad Febriadi 14.01.3313

Rangga Dewandaru 14.01.3365

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI KAMPOENG WAYANG
DESA KEPUHSARI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Febriadi 14.01.3313

Rangga Dewandaru 14.01.3365

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 17 Juni 2017

Dosen Pembimbing



Tonny Hidavat, M.Kom.
NIK. 190302182

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI KAMPOENG WAYANG
DESA KEPUHSARI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Febriadi 14.01.3313

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Juli 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164





Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 28 Juli 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI KAMPOENG WAYANG
DESA KEPUHSARI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rangga Dewandaru 14.01.3365

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 21 Juli 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom,
NIK. 190302229

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 28 Juli 2017

DEKAN FAKULTAS IEMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami berdua (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan kami 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 kami pribadi.

Yogyakarta, 24 Juli 2017



Muhammad Febriadi
NIM. 14.01.3313



Rangga Dewandaru
NIM. 14.01.3365

MOTTO

“Aku lebih baik memikul beban berat pada punggung sekalipun muatannya kadang membuatku terseret-seret dalam gundukan tanah yang terjal.

Sakit, tetapi rasanya sangat menyenangkan.

Berbeda saat aku harus menanggung beban dalam pikiran

Tentang mereka yang tak pernah menyenangkan hatiku.

Sakit dan tidak menyenangkan”

(Pendaki Backpacker)

“Saat kau mempunyai banyak masalah, berkumpulah dengan teman temanmu.

Pada awalnya memang mereka akan mengejekmu. Tapi percayalah, pada akhirnya mereka akan membantumu menyelesaikan masalahmu”

(Muhammad Febriadi -- 2017)

“Taka da perjuangan takkan pernah ada kemajuan. Jika kemajuan tak pernah datang, maka jangan berharap keberhasilan hadir menjemput hidupmu”

(Muhammad Febriadi -- 2017)

MOTTO

“Hidup itu seperti mengendarai sepeda, untuk menjaga keseimbangan anda, anda harus melakukannya. Terus bergerak!”

(Albert Einstein)

“Membuat kesalahan jauh lebih baik, daripada tidak melakukan apapun”

(Billie Joe Armstrong)

“Hidup adalah tantangan, jangan dengarkan omongan orang, yang penting kerja, kerja, dan kerja.

Kerja akan menghasilkan sesuatu, sementara omongan hanya menghasilkan alasan.”

(Joko Widodo)

“Barang siapa ingin mutiara harus berani terjun dilautan yang dalam”

(Ir Soekarno)

“Orang yang belum pernah melakukan kesalahan adalah oarang yang belum pernah mencoba hal baru

Proses tidak akan pernah mengkhianati hasil”

(Rangga Dewandaru – 2017)

*“Percayalah selalu ada hasil yang memuaskan dibalik semua perjuangan kita
Dimana ada usaha disitulah ada hasil”*

(Rangga Dewandaru - 2017)

PERSEMBAHAN

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga tugas akhir ini bisa selesai tepat waktu. Laporan tugas akhir ini kami persembahkan kepada :

1. Bapak, Ibu, Simbah dan keluarga sekalian yang sudah membesarkan aku hingga saat ini dan membiayai aku selama berkuliah serta terimakasih telah mendoakan aku selama ini dengan ikhlas, terimakasih pula atas dukungan moril, tenaga dan materi.
2. Buat kakakku, Ridwan Yuniarto (karpin) yang sudah banyak memberikan bantuan dan juga tidak sedikit membuat huru-hara.
3. Dosen Pembimbing Bapak Tonny Hidayat, M.Kom yang selalu setia membimbing dengan sepenuh hati dan selalu sabar sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
4. Rangga Dewandaru selaku partner Tugas Akhir yang selalu semangat, terimakasih sudah menjadi partner tugas akhir.
5. Teman-teman Kaum Selo (Adianto, Anggy, Galang, Bayu, Suropto, Galang, Nirwan) yang selalu ada dalam keadaan suka maupun duka serta yang selalu memberikan semangat serta hiburan ketika merasa jenuh.
6. Teman-teman kelas 14 D3TI 01.
7. Ibnu Dwi Kurniawan (Srek), terimakasih karena sudah menjadi tukang service printer dadakan yang selalu siap siaga.
8. Pipit Prasetyo (Mas Ciduk), terimakasih karena sudah menyediakan fasilitas printer meskipun dibutuhkan saat tengah malam.

9. Teman-teman terhebat dan terbaik (Putri, Anita, Anjar, Dony, Rizky, Pakdhe, Wahyu, Anggit, Anjar, Dika, Aga,) terimakasih atas dukungan dan motivasinya selama ini.

10. Pihak Desa Wisata Kampoeng Wayang Desa Kepuhsari yang telah bersedia menjadi tempat obyek pembuatan Tugas Akhir ini.

TERIMA KASIH...



PERSEMBAHAN

Puji Syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga tugas akhir ini bisa selesai tepat waktu. Laporan tugas akhir ini kami persembahkan kepada :

1. Bapak, Ibu dan keluarga yang telah membesarkan saya hingga saat ini, yang selalu memberikan semangat di setiap saat, yang telah membiayai selama saya mencari ilmu dan yang selalu mendoakan aku disetiap saat.
2. Terima kasih untuk bapak Tonny Hidayat, M.Kom. yang telah menjadi pembimbing saya dan selalu membimbing selama tugas akhir ini dengan sabar dan teliti.
3. Masyarakat desa wisata Kampoeng Wayang Kepuhsari yang telah mengizinkan saya menjadikan desa wisata Kampoeng Wayang Kepuhsari menjadi objek penelitian tugas akhir.
4. Muhammad Febriadi selaku partner Tugas Akhir yang selalu semangat, bekerja keras dan tidak pernah putus dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.
5. Teman-teman 14 D3TI 01, Brotherhood, Rubber Sole Addict & SBDW yang selalu memberikan semangat kepada saya.
6. Anjar Satriya Nugraha, Rizky Bintang, Evi Ericka, Galang Aru Arimba, dan Ibnu yang telah membantu mencari, meminjamkan dan menyiapkan peralatan.
7. Ambar Putri Sari Arum yang telah bersedia menjadi pengisi Voice Over narasi di video Tugas Akhir ini.
8. Teman-teman terbaik (Adi, Anggi, Ripto, Dony, Galang, Anjar Satriya Nugraha, Aga Chandra, Milawati Hartono, Rahma) yang tidak pernah capek dalam memberikan semangat, motivasi dan dukungan kepada saya.
9. Kedai Kopi Gandroeng (Pak Muhammad Na'im) Goeboex Caffee yang selalu menjadi tempat proses Pengeditan Video Tugas Akhir.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul **“Pembuatan Video Company Profile Berbasis Multimedia Sebagai Media Promosi di Kampoeng Wayang Desa Kepuhsari”**

Selesainya tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moril maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng. Selaku ketua program studi D-3 Teknik Informatika.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan dalam pembuatan tugas akhir ini.
4. Kedua orang tua saya dan keluarga yang telah mendoakan dan mendukung selama ini.
5. Teman - teman di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan dukungan.
6. Pokdarwis TETUKA selaku pengelola Desa Wisata Kampoeng Wayang yang telah membantu selama proses pembuatan tugas akhir ini.

Penulis menyadari pembuatan tugas akhir ini kurang dari sempurna. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, 19 Juni 2017

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
INTISARI.....	xxii
<i>ABSTRACT</i>	xxiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Sumber Data.....	5
1.6.2 Metode Pengumpulan Data	6
1.6.3 Metode Pembuatan.....	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	7

BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Konsep Dasar Promosi	10
2.2.1 Pengertian Promosi	10
2.2.2 Fungsi Promosi	10
2.2.3 Tujuan Promosi	11
2.3 Konsep Dasar Company Profile	12
2.3.1 Pengertian Company Profile	12
2.3.2 Macam Company Profile	12
2.4 Konsep Dasar Multimedia	13
2.4.1 Pengertian Multimedia	13
2.4.2 Elemen Multimedia	14
2.4.3 Perkembangan Multimedia	15
2.5 Konsep Dasar Video	16
2.5.1 Pengertian Video	16
2.5.2 Standar Video	16
2.5.3 Format File Video	17
2.6 Konsep Dasar Animasi	20
2.6.1 Pengertian Animasi	20
2.6.2 Jenis - Jenis Animasi	20
2.6.3 Animasi 3D	21
2.7 Motion Graphic	22
2.8 Tahap Pembuatan Video Company Profile	23
2.8.1 Tahap Pra Produksi	23
2.8.2 Tahap Produksi	25

2.8.3	Tahap Pasca Produksi	37
BAB III	TINJAUAN UMUM.....	39
3.1	Gambaran Umum	39
3.1.1	Kampoeng Wayang Desa Kepuhsari	39
3.1.2	Profil Kampoeng Wayang Desa Kepuhsari	40
3.1.3	Kegiatan Workshop Kampoeng Wayang.....	41
3.1.4	Paket Wisata Kampoeng Wayang.....	43
3.1.5	Wisata Alam Kampoeng Wayang.....	46
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	47
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	47
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	48
3.3	Rancangan Naskah	50
3.4	Rancangan Storyboard	57
BAB IV	PEMBAHASAN.....	78
4.1	Tahap Produksi.....	78
4.1.1	Live Shot.....	78
4.1.2	Pembuatan Layout.....	86
4.1.3	Pembuatan Animasi	91
4.1.4	Editing Video	112
4.2	Tahap Pasca Produksi.....	114
4.2.1	Editing Video	114
4.2.2	Rendering	116
BAB V	PENUTUP.....	118
5.1	Kesimpulan.....	118
5.2	Saran	118

DAFTAR PUSTAKA 120
LAMPIRAN..... 122



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Perangkat Keras	48
Tabel 3. 2 Tabel Perangkat Lunak	49
Tabel 3. 3 Tabel Rancangan Storyboard	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen Multimedia	15
Gambar 2. 2 Contoh Animasi 3 Dimensi	22
Gambar 2. 3 Contoh Motion Grafik	23
Gambar 2. 4 Contoh Storyboard	24
Gambar 2. 5 Teknik Extreme Close Up	25
Gambar 2. 6 Teknik Close Up	26
Gambar 2. 7 Teknik Medium Close Up	27
Gambar 2. 8 Teknik Medium Shot	27
Gambar 2. 9 Teknik Medium Long Shot	28
Gambar 2. 10 Teknik Long Shot	29
Gambar 2. 11 Teknik Extreme Long Shot	29
Gambar 2. 12 Bird Eye View	30
Gambar 2. 13 High Angle	31
Gambar 2. 14 Low Angle	31
Gambar 2. 15 Eye Level	32
Gambar 2. 16 Frog Level	32
Gambar 2. 17 Pergerakan Tilting	33
Gambar 2. 18 Pergerakan Panning	34
Gambar 2. 19 Pergerakan Tracking	34
Gambar 2. 20 Pergerakan Crabing	35
Gambar 3. 1 Logo Kampoeng Wayang	41
Gambar 3. 2 Workshop Tatah Sungging	42
Gambar 3. 3 Workshop Tatah Sungging	43
Gambar 3. 4 Workshop Gamelan	43
Gambar 3. 5 Air Terjun Banyu Nibo	47

Gambar 4. 1 Kamera Canon EOS 600D	78
Gambar 4. 2 Lensa Kit 18 – 55 mm	79
Gambar 4. 3 Lensa Fix 50 mm	79
Gambar 4. 4 Hasil Pengambilan Gambar	79
Gambar 4. 5 Microphone Condensor EF 666	80
Gambar 4. 6 Pengaturan File Baru	80
Gambar 4. 7 Merekam Suara	81
Gambar 4. 8 Proses Recording	81
Gambar 4. 9 Hasil Recording	82
Gambar 4. 10 File Audio Asli	82
Gambar 4. 11 Contoh Noise Suara	83
Gambar 4. 12 Capture Noise Print	83
Gambar 4. 13 File Audio Terseleksi	84
Gambar 4. 14 Noise Reduction Proses	84
Gambar 4. 15 Pengaturan Noise Reduction	85
Gambar 4. 16 Pengaturan Export File Audition	86
Gambar 4. 17 Layout Paket Wisata Arjuna	87
Gambar 4. 18 Layout Paket Wisata Kresna	87
Gambar 4. 19 Layout Paket Wisata Pandawa	87
Gambar 4. 20 Layout Paket Wisata Pandawa Max	88
Gambar 4. 21 Layout Kegiatan Workshop	88
Gambar 4. 22 Layout Potensi Wisata Kesenian	89
Gambar 4. 23 Layout Potensi Wisata Kerajinan	89
Gambar 4. 24 Layout Potensi Wisata Tempat Bersejarah	89
Gambar 4. 25 Pewarnaan Paket Wisata	90
Gambar 4. 26 Pewarnaan Kegiatan Workshop	90
Gambar 4. 27 Pewarnaan Potensi Wisata	91
Gambar 4. 28 Pembuatan File Baru	91
Gambar 4. 29 Rekomendasi Youtube	92
Gambar 4. 30 Tampilan Awal Adobe After Affect	92
Gambar 4. 31 Import File	93

Gambar 4. 32 Timeline After Affect.....	93
Gambar 4. 33 Tampilan Preview Logo	94
Gambar 4. 34 Keyframe Layer Logo	94
Gambar 4. 35 Penambahan Lingkaran	94
Gambar 4. 36 3D Layer Lingkaran	95
Gambar 4. 37 Keyframe Layer Lingkaran	95
Gambar 4. 38 Logo Diperkecil	95
Gambar 4. 39 Penambahan Teks ke Logo	96
Gambar 4. 40 Posisi Layer Peta	96
Gambar 4. 41 Posisi Titik Awal.....	97
Gambar 4. 42 Nama Layer Titik Awal.....	97
Gambar 4. 43 Duplikasi Layer P1	97
Gambar 4. 44 Atribut Layer P1Dot.....	98
Gambar 4. 45 Posisi Awal Keyframe Stroke Width	98
Gambar 4. 46 Posisi Keyframe di Stroke Width.....	98
Gambar 4. 47 Efek Easy Ease	99
Gambar 4. 48 Duplikasi Layer P1 dan P1Dot.....	99
Gambar 4. 49 Letak Posisi P dan PDot.....	99
Gambar 4. 50 Garis Perjalanan	100
Gambar 4. 51 Layer DASH.....	100
Gambar 4. 52 Stroke Layer DASH	100
Gambar 4. 53 Atribut Layer DASH	101
Gambar 4. 54 Tamplan Efek Dashes	101
Gambar 4. 55 Jalur Terputus Putus	101
Gambar 4. 56 Efek Trim Paths.....	102
Gambar 4. 57 Tampilan Efek Trim Paths	102
Gambar 4. 58 Penanda di Timeline.....	102
Gambar 4. 59 Keyframe Trim Paths	103
Gambar 4. 60 Posisi Keyframe Trim Paths.....	103
Gambar 4. 61 Label Tulisan.....	104
Gambar 4. 62 Layer Camera dan NULL.....	104

Gambar 4. 63 3D Layer di Timeline Peta	104
Gambar 4. 64 Parent Layer Camera	105
Gambar 4. 65 Jalur Kamera Layer NULL	105
Gambar 4. 66 Permainan Layer Camera	105
Gambar 4. 67 Posisi Gambar Animasi Workshop	106
Gambar 4. 68 Animasi Layer Workshop	106
Gambar 4. 69 Acuan Ukuran Video	107
Gambar 4. 70 Video Workshop Gamelan	107
Gambar 4. 71 Potongan Video Workshop	107
Gambar 4. 72 Teks Keterangan Workshop	108
Gambar 4. 73 Jalur Dengan Pen Tool	108
Gambar 4. 74 Nilai Stroke Dipertebal	109
Gambar 4. 75 Efek Dashes	109
Gambar 4. 76 Jalur Tidak Tersambung	110
Gambar 4. 77 Efek Trim Paths	110
Gambar 4. 78 Tampilan Efek Trim Paths	110
Gambar 4. 79 Keyframe Layer DASH	111
Gambar 4. 80 Keyframe Efek Trim Paths	111
Gambar 4. 81 Anak Panah	111
Gambar 4. 82 Pergerakan Layer Panah	112
Gambar 4. 83 Anak Panah Mengikuti Jalur	112
Gambar 4. 84 Efek Warp Stabilizer	113
Gambar 4. 85 Pengaturan Warp Stabilizer	114
Gambar 4. 86 Preset Adobe Premiere Pro CS6	114
Gambar 4. 87 File Video	115
Gambar 4. 88 Urutan Video di Timeline	115
Gambar 4. 89 Gabungan File Video dan Audio	116
Gambar 4. 90 File Video, Audio, dan Backsound	116
Gambar 4. 91 Ekspor Video	117
Gambar 4. 92 Pengaturan Ekspor Video	117

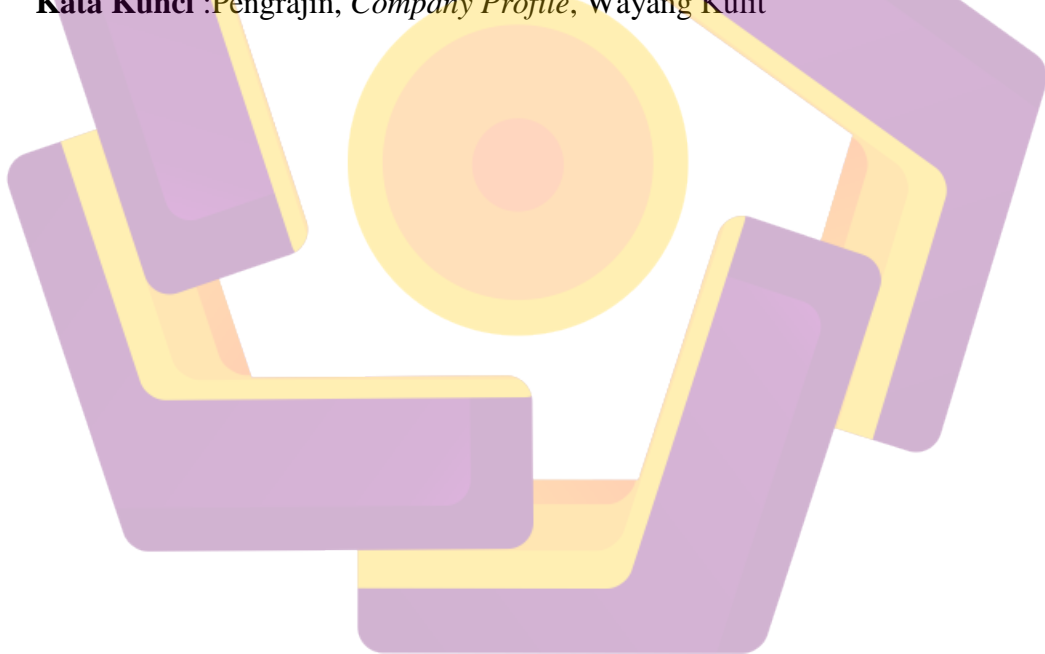
INTISARI

Video profil merupakan sebuah media elektronik untuk menyampaikan informasi yang sangat efektif dalam penyampaian sebuah suatu visi dan misi. Melalui media visual inilah maka semua informasi dapat dengan mudah dicerna oleh semua kalangan masyarakat.

Kampoeng Wayang Desa Kepuhsari merupakan desa wisata pembuat wayang yang beralamat di Kepuhsari, Manyaran, Wonogiri, Jawa Tengah. Desa ini merupakan desa yang sebagian besar penduduknya adalah pengrajin wayang kulit. Desa ini membutuhkan sebuah *video company profile* sebagai media promosi agar masyarakat dapat mengenal Kampoeng Wayang lebih dekat.

Video company profile ini bertujuan untuk meningkatkan brand image yang dapat menarik minat target market yaitu wisatawan, dan wisatawan tertarik dengan potensi seni dan kebudayaan yang ada di Desa Kepuhsari

Kata Kunci : Pengrajin, *Company Profile*, Wayang Kulit



ABSTRACT

Video profile is an electronic media to deliver information that is highly effective in delivering a vision and mission. With this visual media all the information can be easily digested by all circles of society.

Kampoeng Wayang Kepuhsari Village is a puppet craftsmen tourist village located at Kepuhsari, Manyaran, Wonogiri, Central Java. This village is a village that is predominantly Wayang Kulit craftsmen. The village is in need of a video company profile as a media campaign so that people can recognize Kampoeng Wayang closer.

Video company profile aims to provide and present information in Kampoeng Wayang a clear and interesting, and can increase brand image to attract the target market is tourists, and tourists can be attracted by the potential of art and culture in the village Kepuhsari.

Keyword : *Craftsmen, Company Profile, Puppet*

