

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA
WARUNG KAYUH BAIMBAI**

SKRIPSI



disusun oleh

Reyhan Rizki Wijaya

15.12.8888

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA
WARUNG KAYUH BAIMBAI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Reyhan Rizki Wijaya

15.12.8888

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE
PADA WARUNG KAYUH BAIMBAI**

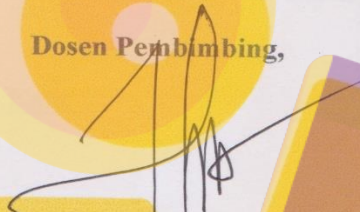
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Reyhan Rizki Wijaya

15.12.8888

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 April 2019

Dosen Pembimbing,


Bernadhed, M. Kom
NIK. 190302243

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE
PADA WARUNG KAYUH BAIMBAI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Reyhan Rizki Wijaya

15.12.8888

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 November 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

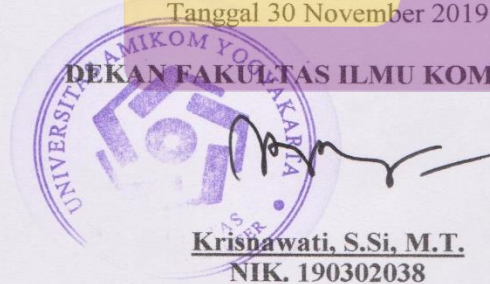
Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 November 2019

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, 30 November 2019



Reyhan Rizki Wijaya

NIM. 15.12.8888

MOTTO

Start your day with :

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

- ✚ Cukuplah Allah bagiku, tidak ada Tuhan selain Dia. Hanya kepada Nya aku bertawakal – QS. At Taubah : 129.
- ✚ Maka Nikmat Tuhan-mu yang manakah yang Kamu Dustakan ? – QS. Ar Rahman: 13, 16, 18, 21, 23, 25, 28, 30, 32, 34, 36, 38, 40, 42, 45, 47, 49, 51, 53, 55, 57, 59, 61, 63, 65, 67, 69, 71, 73, 75, dan 77.
- ✚ Dan berikanlah berita gembira kepada orang-orang yang sabar, yaitu yang ketika ditimpa musibah mereka mengucapkan : sungguh kita semua ini milik Allah dan sungguh kepada Nya lah kita kembali – QS. Al Baqarah : 155-156.
- ✚ Boleh jadi kamu membenci sesuatu padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi pula kamu menyukai sesuatu padahal ia amat buruk bagimu, Allah mengetahui sedangkan kamu tidak mengetahui – QS. Al Baqarah : 216.
- ✚ Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kadar kesanggupannya – QS. Al Baqarah : 286.
- ✚ Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. Dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap. QS. Al Insyirah : 5-8.

End with :

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang. Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah Subhanallahu Wa Ta'ala Tuhan semesta alam yang telah memberikan rahmat, hidayah, kesehatan, kemudahan serta kemampuan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Pada halaman persembahan ini, saya ingin berterima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah Subhanallahu Wa Ta'ala (The One and The Only). Sembah sujud serta syukur kusembahkan kepadaMu ya Allah, Tuhan Yang Maha Agung dan Maha Tinggi. Atas takdirmu saya bisa menjadi pribadi yang berpikir, berilmu, beriman dan bersabar. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal untuk masa depan dalam meraih cita-citaku.
2. Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi Wasallam sebagai panutan umat muslim yang penuh dengan kemuliaan dan ketaatan kepada Allah Subhanallahu Wa Ta'ala yang telah memberiku motivasi tentang kehidupan dan mengajarku hidup melalui sunnah-sunnahnya.
3. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Syaifudin Wahab dan Ibu Rohayana Isbat yang selalu mendoakan, mendukung, memotivasi, memberikan cinta, kasih sayang dan materi untuk keberhasilan saya di masa depan. Terima kasih atas kasih sayang yang berlimpah dari mulai saya lahir, hingga saya sebesar ini, Terima kasih juga atas doa yang tak berkesudahan. Jerih payah dan kerja keras Bapak dan Ibu tidak akan terlupakan dan tidak akan dapat terbalaskan. Semoga keikhlasan kedua orang tuaku mendapatkan ridho dari Allah Subhanallahu Wa Ta'ala.
4. Adik saya tersayang, Rafly Rizki Dermawan terima kasih atas dukungannya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Keluarga besar saya tercinta yang berada di Kalimantan Selatan yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan doa sampai saat ini.
6. Teman-teman PMKS (Persatuan Mahasiswa Kalimantan Selatan) Yogyakarta dan IKPMDBY (Ikatan Keluarga Pelajar Mahasiswa Daerah Banjarmasin) Yogyakarta.
7. Teman-teman sekelas saya, 15 Sistem Informasi 08, yang selalu memberikan semangat dan dukungan sampai saat ini. Terima kasih atas semangat dan dukungannya selama ini.
8. Seluruh jajaran Dosen yang telah mengajari saya di Universitas AMIKOM Yogyakarta dari tahun 2015-2019, Pak Bernadhed selaku dosen pembimbing saya. Terima kasih atas ilmu pengetahuan, kritik, saran, motivasi, dan dukungan yang telah diberikan kepada saya, pengalaman baru ini tidak akan pernah saya lupakan. Semoga Bapak dan Ibu sekalian diberikan kesehatan dan perlindungan oleh Tuhan yang maha esa.
9. Seseorang yang masih menjadi rahasia illahi, yang pernah singgah ataupun yang belum sempat berjumpa, terima kasih untuk semuanya yang pernah tercurah untukku. Dan untuk seseorang di relung hati percayalah bahwa hanya ada satu namamu yang selalu kusebut dalam benih-benih doaku, semoga keyakinan dan takdir ini akan terwujud, Insha Allah jika berjodoh kita akan bertemu atas ridho dan izin Allah Subhanallahu Wa Ta'ala
10. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberikan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Assalamu'allaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah rabbil'alam, segala puji bagi Allah, Tuhan semesta alam, yang telah melimpahkan rahmat, karunia, serta hidayah-Nya kepada kita sekalian, sehingga tercipta banyak sekali ilmu pengetahuan yang memudahkan kehidupan ini. Dan semoga shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wasallam, keluarganya, sahabat-sahabatnya, serta seluruh pengikut ajarannya yang selalu beristiqomah dijalan syariat-Nya dan yang telah menunjukkan kepada kita cahaya kebenaran, sehingga penulis masih diberikan kemampuan dan kesempatan dalam menyelesaikan penulisan penelitian yang berjudul "PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA WARUNG KAYUH BAIMBAI"

Penyusunan skripsi ini dibuat sebagai syarat kelulusan di Universitas AMIKOM Yogyakarta Jurusan S1 Sistem Informasi dan dapat terselesaikan berkat bimbingan dari berbagai pihak, baik secara langsung dan tidak langsung. Laporan skripsi ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan Skripsi ini.

4. Ibu Yuli Astuti, M.Kom selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan masukan dan pengarahan guna penyempurnaan penulisan skripsi ini.
5. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen penguji II yang telah memberikan masukan guna penyempurnaan hasil akhir produksi dari skripsi ini.
6. Segenap Bapak/Ibu Dosen Jurusan Sistem Informasi yang mengajar di Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
7. Semua pihak yang telah memberikan dukungan, doa dan motivasi kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan kemampuan, pengetahuan, dan pengalaman penulis, bila ada benarnya itu atas kehendak Allah, dipersilahkan untuk mengambil manfaatnya, bila ada salahnya itu karena kesalahan dari penulis sendiri oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan perbaikan dimasa yang akan datang. Akhir kata semoga keberadaan Skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan kepada saya dan juga kepada orang lain.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 30 November 2019

Reyhan Rizki Wijaya

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.5.1 Bagi Warung Kayuh Baimbai	6
1.5.2 Bagi Akademik.....	6
1.5.3 Bagi Mahasiswa	6
1.5.4 Bagi Masyarakat.....	7
1.6 Metode Penelitian.....	7
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	7
1.6.2 Metode Analisis	8

1.6.3	Metode Pembuatan.....	9
1.6.4	Metode Testing dan Implementasi	11
1.7	Sistematika Penulisan	11
BAB II LANDASAN TEORI		13
2.1	Tinjauan Pustaka	13
2.2	Dasar Teori.....	17
2.2.1	Konsep Dasar Multimedia.....	17
2.3	Konsep Dasar <i>Company Profile</i>	25
2.3.1	Definisi <i>Company Profile</i>	25
2.3.2	Jenis-jenis <i>Company Profile</i>	25
2.4	Konsep Dasar Video	28
2.4.1	<i>Frame Rate</i>	28
2.4.2	Resolusi dan <i>Frame</i>	28
2.4.3	Standar Video.....	29
2.4.4	Jenis Video	31
2.5	Teknik <i>Live Shoot</i>	32
2.5.1	<i>Type of Shoot</i>	32
2.6	Konsep Dasar <i>Motion Graphic</i>	38
2.6.1	Definisi <i>Motion Graphic</i>	38
2.6.2	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	38
2.6.3	Konsep Dasar Perancangan Video dengan <i>Motion Graphic</i>	40
2.7	Tahap-Tahap Pembuatan <i>Company Profile</i>	42
2.7.1	Tahap Pra Produksi	42

2.7.2	Tahap Produksi	44
2.7.3	Tahap Pasca Produksi	44
2.8	Evaluasi	45
2.8.1	Sejarah Skala Likert	45
2.8.2	Skala Likert	46
2.8.3	Rumus Presentase Skala Likert	47
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	48
3.1	Tinjauan Umum	48
3.1.1	Deskripsi Singkat Perusahaan	48
3.1.2	Visi dan Misi	49
3.2	Analisis	50
3.2.1	Identifikasi Masalah	50
3.3	Analisis Masalah	55
3.3.1	Analisis SWOT	55
3.3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	61
3.3.3	Analisis Kebutuhan Fungsional	61
3.3.4	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	62
3.4	Analisis Kelayakan Video Profile	69
3.5.1	Kelayakan Teknologi	69
3.5.2	Kelayakan Hukum	70
3.5.3	Analisis Kelayakan Strategik	70
3.6	Perancangan Video Profil	70
3.6.1	Tahapan Pra Produksi	71

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	83
4.1 Pembahasan	83
4.1.1 Alur Produksi	83
4.1.2 Persiapan Perangkat Produksi	84
4.1.3 Singkronasi Jadwal Produksi	88
4.1.4 Produksi	89
4.1.5 Proses Pengambilan Video (<i>Shooting</i>)	89
4.1.6 Hasil Pengambilan Video	89
4.1.7 Capturing	95
4.2 Pasca Produksi	95
4.2.1 Editing	95
4.2.2 Proses <i>Rendering</i>	110
4.2.3 Hasil Akhir Produksi	111
4.3 Implementasi	112
4.3.1 Publish Media <i>Online</i>	114
BAB V PENUTUP	119
5.1 Kesimpulan	119
5.2 Saran	120
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

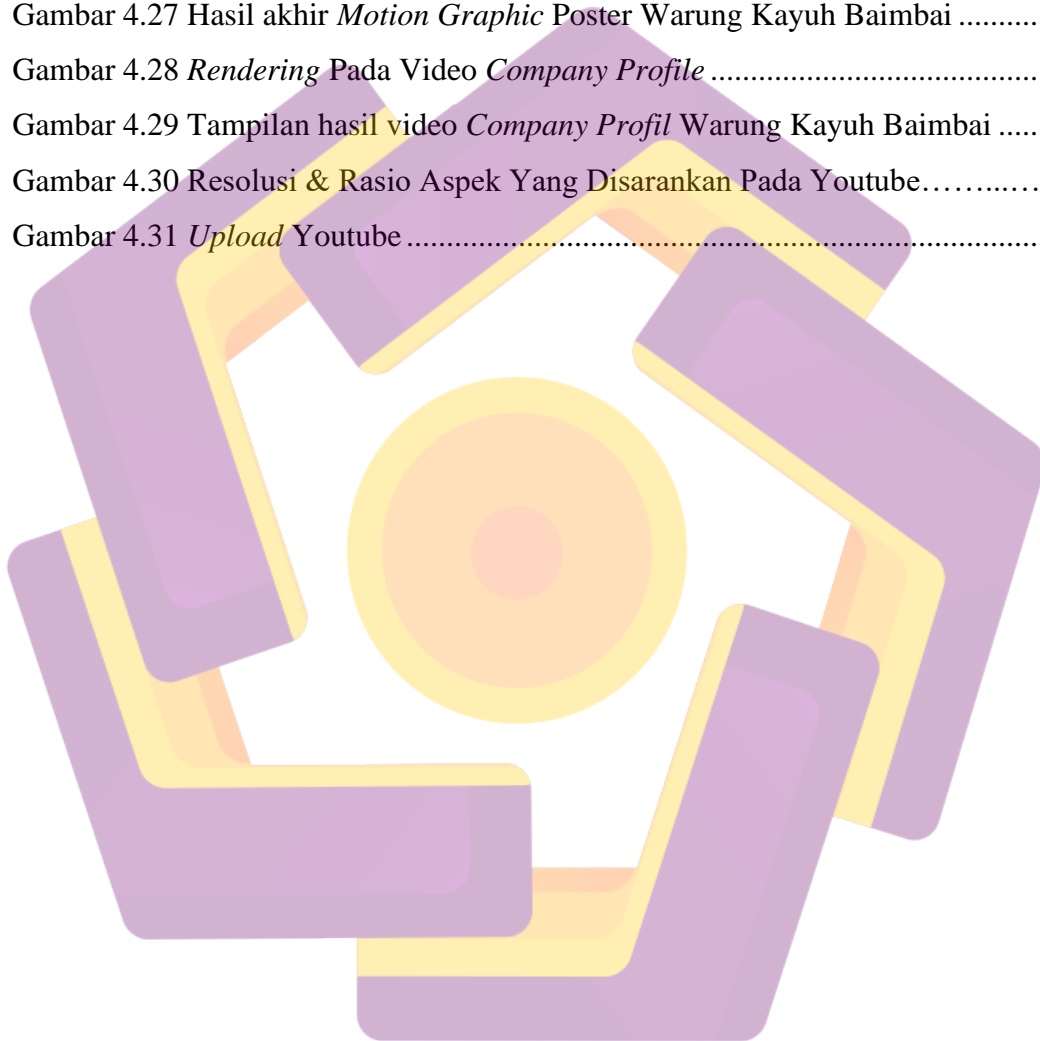
Tabel 2.1 Matriks Hasil dan Perbandingan Penelitian	14
Tabel 2.2 Tabel Evaluasi Skala Likert	46
Tabel 2.3 Presentase Nilai.....	47
Tabel 3.1 Hasil Wawancara.....	51
Tabel 3.2 Analisis SWOT	58
Tabel 3.3 Peralatan Produksi	63
Tabel 3.4 Peralatan Paska Produksi	64
Tabel 3.5 Perangkat Lunak yang Digunakan	66
Tabel 3.6 Daftar Sumber Daya Manusia.....	69
Tabel 3.7 Naskah Video.....	73
Tabel 3.8 <i>Storyboard</i>	75
Tabel 4.1 Perlengkapan Produksi.....	85
Tabel 4.2 Hasil Pengambilan Video.....	90
Tabel 4.3 Hasil <i>Review</i>	112
Tabel 4.4 Tabel Interval.....	113
Tabel 4.5 Tabel Perhitungan Bobot Nilai Kuisisioner.....	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Warung Kayuh Baimbai.....	3
Gambar 1.2 Brosur Warung Kayuh Baimbai.....	4
Gambar 2.1 Contoh Text.....	19
Gambar 2.2 Contoh Gambar.....	20
Gambar 2.3 Contoh Suara.....	20
Gambar 2.4 Contoh Video.....	21
Gambar 2.5 Contoh Animasi.....	22
Gambar 2.6 Contoh Virtual Reality.....	22
Gambar 2.7 Contoh Multimedia Interaktif.....	23
Gambar 2.8 Contoh Multimedia Hiperaktif.....	24
Gambar 2.9 Contoh Multimedia Linier.....	24
Gambar 2.10 Contoh <i>Company Profile</i> Cetak.....	25
Gambar 2.11 Contoh <i>Company Profile</i> Video.....	26
Gambar 2.12 Contoh <i>Company Profile</i> Website.....	27
Gambar 2.13 Contoh <i>Company Profile</i> Interaktif.....	27
Gambar 2.14 Frame Video.....	29
Gambar 2.15 Perbedaan Standar Video.....	30
Gambar 2.16 Extreme Long Shoot.....	33
Gambar 2.17 Wide Shoot.....	34
Gambar 2.18 Medium Long Shoot.....	35
Gambar 2.19 Rough Cut.....	35
Gambar 2.20 Medium Close Up.....	36
Gambar 2.21 Close Up.....	37
Gambar 2.22 Extreme Close Up.....	37
Gambar 2.23 Contoh Timing.....	40
Gambar 2.24 Contoh Pergerakan.....	41

Gambar 2.25 Contoh Atraksi	41
Gambar 2.26 Tahap – Tahap Pembuatan	42
Gambar 2.27 Contoh Naskah	43
Gambar 2.28 Contoh <i>Storyboard</i>	43
Gambar 3.1 Masakan di Warung Kayuh Baimbai	48
Gambar 3.2 Logo Warung Kayuh Baimbai	50
Gambar 3.3 Tahap Pembuatan Video	71
Gambar 4.1 Pra-Produksi, Produksi dan Pasca Produksi.....	83
Gambar 4.2 Database dan Tabel	84
Gambar 4.3 Hasil Gambar dan Video	95
Gambar 4.4 Bagian Pasca Produksi video profil Warung Kayuh Baimbai.	96
Gambar 4.5 <i>Open file</i> pada Adobe Audition CC 2017	96
Gambar 4.6 Proses Editing Suara	97
Gambar 4.7 Menghilangkan Noise	97
Gambar 4.8 Apply Noise Reduction pada Adobe Audition CC 2017	98
Gambar 4.9 <i>Export</i> pada Adobe Audition CC 2017	98
Gambar 4.10 Proses <i>Warp Stabilizer</i>	99
Gambar 4.11 <i>Cutting</i> Pada Video	100
Gambar 4.12 Pemberian Efek Transisi	101
Gambar 4.13 Mengatur Durasi Transisi.....	101
Gambar 4.14 Proses <i>Coloring</i>	102
Gambar 4.15 Proses <i>Import</i> file ke After Effect CC 2017	103
Gambar 4.16 Logo dan <i>Title</i> Warung Kayuh Baimbai	103
Gambar 4.17 Penganimasian layer per layer.....	104
Gambar 4.18 Effect CC Light Sweep di Logo	104
Gambar 4.19 Hasil Akhir Logo Informasi Warung Kayuh Baimbai	105
Gambar 4.20 Pembuatan <i>Motion Graphic</i> Transisi Perpindahan	106
Gambar 4.21 Mengaktifkan Keyframe dan menggerakkan Layer.....	106
Gambar 4.22 Hasil <i>Motion Graphic</i> sebagai Transisi Video	107

Gambar 4.23 Poster Makanan di Warung Kayuh Baimbai.....	107
Gambar 4.24 Paket Menu Warung Kayuh Baimbai.....	108
Gambar 4.25 Hasil <i>Motion Graphic</i> Poster.....	108
Gambar 4.26 Hasil <i>Motion Graphic</i> Paket Menu	109
Gambar 4.27 Hasil akhir <i>Motion Graphic</i> Poster Warung Kayuh Baimbai	109
Gambar 4.28 <i>Rendering</i> Pada Video <i>Company Profile</i>	111
Gambar 4.29 Tampilan hasil video <i>Company Profil</i> Warung Kayuh Baimbai	111
Gambar 4.30 Resolusi & Rasio Aspek Yang Disarankan Pada Youtube.....	117
Gambar 4.31 <i>Upload</i> Youtube	118



INTISARI

Warung Kayuh Baimbai merupakan warung makan yang ada di Yogyakarta. Warung Kayuh Baimbai berdiri pada tahun 2016 yang pusatnya berada di Jl. Perumnas Seturan Ruko Permata Niaga No. 2, Condong Catur, Depok, Sleman Yogyakarta, 55283. Dan memiliki cabang di Jl. Ring Road Barat, Gamping (Depan Universitas Jend. A.Yani/Stikes A.Yani Kampus II), Yogyakarta.

Media yang ada saat ini dirasa sudah cukup, akan tetapi ada beberapa keunggulan-keunggulan Warung ini yang tidak bisa ditampilkan melalui media cetak seperti, pembuatan menu unggulan, fasilitas yang ada dalam ruangan, dan lain sebagainya. Dari hal diatas, penulis mengusulkan membuat sebuah video *company profile* yang dapat dijadikan sebagai penunjang promosi saat ini dengan melibatkan unsur Multimedia yang lain yaitu animasi, suara dan video.

Unsur-unsur tersebut mampu memvisualisasi dan mengilustrasikan keunggulan-keunggulan di Warung Kayuh Baimbai. Dari uraian diatas, penulis mencoba membuat judul Perancangan dan Pembuatan Video *Company Profile* Pada Warung Kayuh Baimbai. Perancangan ini diharapkan menjadi solusi untuk promosi dan informasi tentang produk unggulan, pembuatan makanan, dan info lebih lengkap di Warung Kayuh Baimbai.

Kata kunci : Video *company profile*, promosi, informasi, *motion graphic*, *live shoot*.

ABSTRACT

Warung Kayuh Baimbai is a food stall in Yogyakarta. Warung Kayuh Baimbai was established in 2016 whose center is on Jl. Perumnas Seturan Ruko Permata Niaga No. 2, Condong Catur, Depok, Sleman Yogyakarta, 55283. And has branches on Jl. Ring Road Barat, Gamping (in front of the University of Jend. A. Yani / Stikes A. Yani Campus II), Yogyakarta.

The existing media is considered sufficient, but there are several advantages of this stall that cannot be displayed through print media such as, making superior menus, existing facilities in the room, and so forth. From the above, the authors propose making a company profile video that can be used as a support for the current promotion by involving other Multimedia elements, namely animation, sound and video.

These elements are able to visualize and illustrate the benefits of Warung Kayuh Baimbai. From the description above, the writer tries to make the title Video Designing and Creating a Company Profile at Warung Kayuh Baimbai. This design is expected to be a solution for promotion and information about superior products, food manufacturing, and more complete information at Warung Kayuh Baimbai.

Keywords : company profile video, promotion, information, motion graphic, live shoot.