

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA
PENDUKUNG PROMOSI PADA KEDAI KOPI PASTE
YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Gusti Raja Nahjattaisir

15.12.8631

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

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA
PENDUKUNG PROMOSI PADA KEDAI KOPI PASTE
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Gusti Raja Nahjattaisir

15.12.8631

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

**PERSETUJUAN
SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA
PENDUKUNG PROMOSI PADA KEDAI KOPI PASTE
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gusti Raja Nahjattaisir

15.12.8631

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal, 14 Januari 2019

Dosen Pembimbing,

Ainul Yaqin, M.Kom.

NIK. 190302255

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA
PENDUKUNG PROMOSI PADA KEDAI KOPI PASTE
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gusti Raja Nahjattaisir

15.12.8631

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal, 25 November 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, MT.
NIK. 190302289

Ainul Yaqin, M.Kom.
NIK. 190302255

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Desember 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Saya bertanda tangan 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 11 Desember 2019



Gusti Raja Nahjattaisir

NIM. 15.12.8631

MOTTO

“Kamu tidak pernah gagal sampai kamu berhenti mencoba”

-Albert Einstein-

“Apanila kamu kehilangan seseorang namun menemukan dirimu yang sebenarnya
maka kamu akan menang”

-Paulo Coelho-

“Sesuatu akan terlihat tidak mungkin sampai semuanya selesai”

-Nelson Mandela-

“Jangan Menunggu, waktu tidak akan pernah tepat”

-Napoleon Hill-

“Orang bahagia merencanakan aksi bukan hasil”

-Dennis Wholey-

PERSEMBAHAN

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahman-Nya dan Rahim-Nya kepada kita semua khususnya peneliti sendiri, sehingga peneliti sampai pada posisi sekarang yaitu untuk menyelesaikan skripsi ini

Setelah peneliti selesai merampungkan skripsi ini, karya ilmiah ini peneliti persembahkan untuk :

Mama, bapak, adik dan nenek saya yang tidak hentinya mendukung, menyemangati, dan mendoakan dalam setiap langkah saya.

Cintya, Yudi, Galih, dan seluruh kalangan yang mendukung saya sampai pada titik ini

Semua keluarga saya yang selalu mendukung dan memberikan perhatian

Dosen Pembimbing saya yang selalu sabar menghadapi anak bimbingannya termasuk saya terimakasih pak

Kawan-kawan kecil Ojik, Dira, Indra, Oyik, Bayu, Ify dan teman smk yang sudah memberikan dukungan

Saudara seperantauan Tim Sukses dan keluarga besar SI05 yang selalu mensupport sampai akhir.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Rahman-Nya dan Rahim-Nya kepada kita semua khususnya peneliti sendiri, sehingga peneliti sampai pada posisi sekarang yaitu untuk menyelesaikan skripsi ini. Skripsi yang peneliti angkat yaitu tentang Pembuatan Video Company Profile Kedai Kopi Paste Menggunakan Teknik *motion graphics* dan *live shoot*.

Penerapan multimedia di perusahaan yang menonjol tertuju pada aktivitas pemasaran, khususnya aktivitas promosi. Aktivitas promosi meliputi periklanan, promosi penjualan, penjualan perseorangan, *public relation*, dan penjualan langsung termasuk penjualan lewat internet. Dengan ini kegiatan promosi Kedai Kopi Paste tentunya tidak terlepas dari kegiatan kita untuk mempromosikannya. Karya ilmiah ini diharapkan dapat menjadi salah satu solusi dalam mengatasi persoalan terkait kegiatan promosi.

Skripsi ini berisikan tentang proses pembuatan video company profile Kedai Kopi Paste menggunakan teknik *motion graphics* dan *live shoot*.

Pada Bab I diawali dari kegiatan mencari pokok persoalan yang melatar belakangi penelitian ini sampai kepada proses rancangan dan pembuatan sebuah video company profile berbasis multimedia yang lebih informatif dan komunikatif.

Pada Bab II berisikan tentang teori-teori yang membahas lingkup perancangan video, teori tentang promosi, teori tentang multimedia, teori tentang analisis.

Pada Bab III berisikan tentang analisa dan Pembuatan Video Company Profile Kedai Kopi Paste Menggunakan Teknik *motion graphics* dan *live shoot*

Pada Bab IV berisikan tentang proses pembahasan tentang Pembuatan Video Company Profile Kedai Kopi Paste Menggunakan Teknik *motion graphics* dan *live shoot*

Peneliti sadar bahwa karya ilmiah ini sangat jauh dari kata sempurna, maka dari itu peneliti sangat mengharapkan saran maupun masukannya untuk memperbaiki tulisan karya ilmiah ini. Tidak lupa peneliti juga mengucapkan banyak terima kasih kepada semua unsur yang telah membantu dalam proses pembuatan karya ilmiah ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dipakai sebagai bahan referensi yang dapat memberikan wawasan terkait perancangan video promosi dan periklanan berbasis multimedia.

Yogyakarta, 11 Desember 2019

Gusti Raja Nahjattaisir



DAFTAR ISI

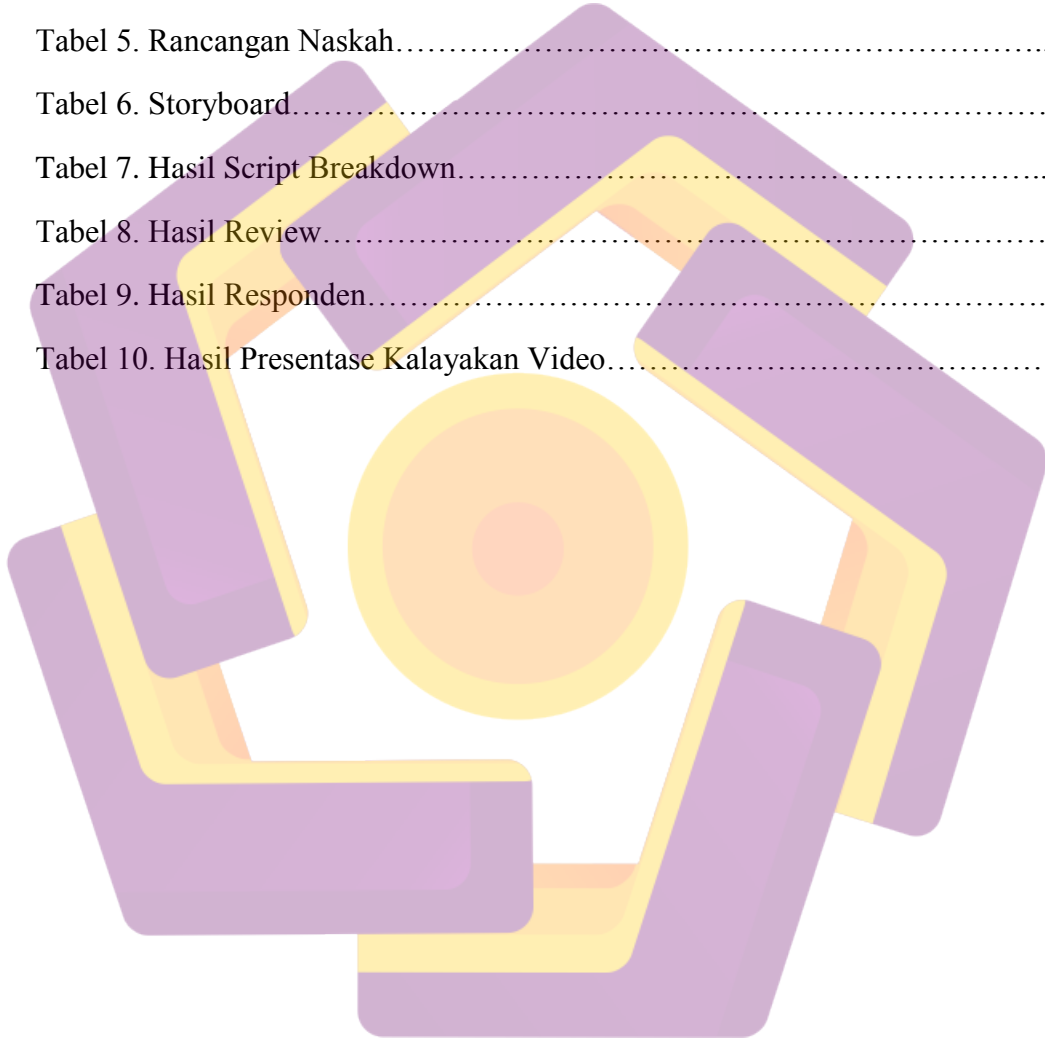
COVER	i
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian	3
1.4.2 Manfaat Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis	5
1.5.3 Metode Perancangan.....	5
1.6 Tahap Pra Produksi	5
1.6.1 Perancangan Ide dan Konsep.....	5
1.6.2 Konsep Video.....	5
1.6.3 Script Atau Naskah	6
1.6.4 Storyboard.....	6
1.7 Sistematisasi Penulisan	6
BAB II.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8

2.2	Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.2.1	Sejarah Multimedia	8
2.2.2	Pengertian Multimedia	9
2.2.3	Unsur Sistem Multimedia	10
2.3	Konsep Dasar Video.....	12
2.3.1	Format File Video	12
2.3.2	Frame Rate	16
2.3.3	Resolusi dan Aspek Rasio.....	16
2.4	Teknik Pergerakan Kamera	17
2.5	Teknik Pengambilan Gambar	19
2.5.1	Konsep Live Shot.....	19
2.5.2	Ukuran Gambar.....	20
2.6	Teknik Motion Graphic	24
2.7	Pengertian Company Profile.....	25
2.8	Jenis Company Profile.....	27
2.8.1	Company Profile Web.....	27
2.8.2	Company Profile Cetak	27
2.8.3	Company Profile Video.....	27
2.8.4	Company Profile Interaktif	28
2.9	Perangkat Lunak.....	28
BAB III	32
3.1	Tinjauan Umum.....	32
3.1.1	Kedai Kopi Paste.....	32
3.2	Pengumpulan Data	33
3.2.1	Wawancara.....	33
3.2.2	Observasi.....	33
3.3	Analisis	34
3.3.1	Definisi Analisis.....	34
3.3.2	Analisis SWOT	34
3.4	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	39
3.5	Kebutuhan Non Fungsional.....	39
3.5.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	40

3.5.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	40
3.5.3	Kebutuhan Brainware.....	41
3.6	Tahap Pra Produksi	42
3.6.1	Pengumpulan Data	42
3.6.2	Perancangan Ide dan Konsep	42
3.6.3	Konsep Video Company Profile	42
3.6.4	Rancangan Breakdown	42
3.6.5	Storyboard.....	44
BAB IV	49
4.1	Pembahasan.....	49
4.4.1	Alur Produksi	49
4.1.2	Pra Produksi	50
4.1.2	Produksi	50
4.2	Hasil Pengambilan Video	51
4.3	Pasca Produksi.....	55
4.3.1	Editing.....	55
4.3.2	Proses Motion Graphic dan pengeditan Video	55
4.3.3	Proses Pengeditan Suara	56
4.3.4	Proses Rendering.....	58
4.3.5	Mastering	59
4.3.6	Hasil Pembuatan Video Company Profile	59
4.4	Implementasi	60
4.4.1	Publish Video	64
4.4.1.2	Instagram.....	64
4.4.1.3	Youtube	64
4.4.2	Penyerahan Berkas	65
BAB V	66
5.1	Kesimpulan.....	66
5.2	Saran	66
LAMPIRAN	70

DAFTAR TABEL

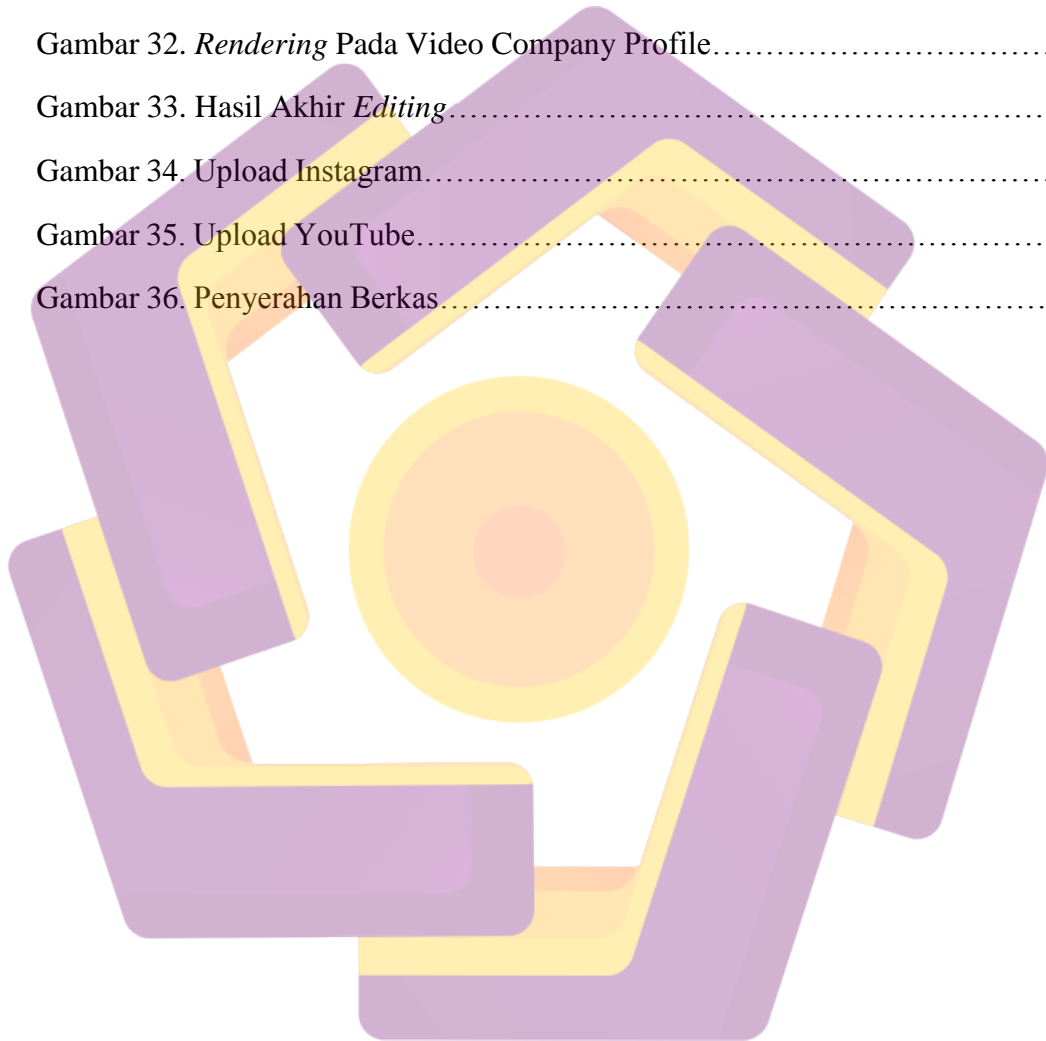
Tabel 1. Analisis SWOT	36
Tabel 2. Hardware.....	40
Tabel 3. Software.....	41
Tabel 4. Brainware.....	41
Tabel 5. Rancangan Naskah.....	43
Tabel 6. Storyboard.....	45
Tabel 7. Hasil Script Breakdown.....	52
Tabel 8. Hasil Review.....	60
Tabel 9. Hasil Responden.....	61
Tabel 10. Hasil Presentase Kalayakan Video.....	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Multimedia.....	10
Gambar 2. Icon AVI.....	12
Gambar 3. Icon MPEG.....	13
Gambar 4. Icon MOV.....	14
Gambar 5. Icon SWF.....	15
Gambar 6. Icon MP4.....	15
Gambar 7. Panning.....	17
Gambar 8. Tlting.....	17
Gambar 9. Dolly.....	18
Gambar 10. Crab.....	18
Gambar 11. Zooming.....	19
Gambar 12. Close Up.....	21
Gambar 13. Medium Close Up.....	21
Gambar 14. Medium Shot.....	22
Gambar 15. Knee Shot.....	22
Gambar 16. Long Shot.....	23
Gambar 17. Adobe Premiere Pro CS6.....	29
Gambar 18. Adobe After Effect CS6.....	29
Gambar 19. Adobe Audition CS6.....	30
Gambar 20. Adobe Photoshop CS6.....	31
Gambar 21. Kedai Kopi Paste.....	32
Gambar 22. Instagram Kedai Kopi Paste.....	34
Gambar 23. Pra-Produksi,Produksi,Pasca Produksi.....	49
Gambar 24. Canon 60D.....	50
Gambar 25. Canon 700D.....	51
Gambar 26. <i>Memory Card Vgen 8gb</i>	51

Gambar 27. <i>Motion Graphic</i> Opening.....	55
Gambar 28. Menyisipkan <i>effect Warp Stabilizier</i>	56
Gambar 29. Tampilan <i>Open File</i> Pada Adobe Audition CS6.....	57
Gambar 30. Tampilan <i>Editing Audio</i> Pada Adobe Audition CS6.....	57
Gambar 31. Tampilan <i>Export</i> Pada Adobe Audition CS6.....	58
Gambar 32. <i>Rendering</i> Pada Video Company Profile.....	59
Gambar 33. Hasil Akhir <i>Editing</i>	59
Gambar 34. Upload <i>Instagram</i>	64
Gambar 35. Upload <i>YouTube</i>	65
Gambar 36. <i>Penyerahan Berkas</i>	65



INTISARI

Multimedia merupakan salah satu cara untuk mempermudah menyampaikan informasi dalam bentuk audio ataupun visual. Multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik, salah satu penerapan multimedia adalah untuk memvisualisasikan video.

Dengan ini Kedai Kopi Paste memiliki sarana media promosi berupa video Company Profile. Dengan menggunakan video Company Profile ini diharapkan Kedai Kopi Paste dapat menggunakannya sebagai media promosi. Metodologi penelitian yang digunakan adalah pustaka, observasi, wawancara, analisis, perancangan, pengambilan video dan capturing, editing dan perekaman suara, dan implementasi.

Perancangan menggunakan Adobe Premiere CS6, Adobe Audition CS6 And Adobe Photoshop CS6. Setelah melalui beberapa tahapan dalam pembuatan Video Iklan ini, Maka dapat diambil kesimpulan bahwa dengan adanya Video Iklan ini lebih memudahkan penyampaian ke Masyarakat dan Media Sosial, karena dikemas dalam sebuah Video.

Kata kunci: Multimedia, media promosi, company profile, video, *motion graphics*, *liveshoot*.

ABSTRACT

Multimedia is one way to make it easier to convey information in the form of audio or visual. Multimedia is also able to produce something more a live and interesting, one application of multimedia is to visualize video.

With this, Kedai Kopi Paste has a promotional media in the form of a Company Profile video. By using this Company Profile video, Kedai Kopi Paste is expected to be able to use it as a promotional media. The research methodology used is literature, observation, interview, analysis, design, video capture and capturing, editing and sound recording, and implementation.

Design using Adobe Premiere CS6, Adobe Audition CS6 And Adobe Photoshop CS6. After going through several stages in making this Video Ad, then it can be concluded that with the existence of this Video Ad more facilitate the delivery to the Community and Social Media, because it is packaged in a Video.

Keywords: *Multimedia, promotional media, company profile, video, motion graphics, liveshoot.*