

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE  
PT. PURIMA WISATA NUSANTARA  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**



disusun oleh :

**Avin Dwi Hendyanto**

**14.12.7903**

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE**

**PT. PURIMA WISATA NUSANTARA**

**SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Avin Dwi Hendyanto**

**14.12.7903**

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

**PERSETUJUAN  
SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE  
PT. PURIMA WISATA NUSANTARA  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Avin Dwi Hendyanto**

**14.12.7903**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing  
Skripsi pada tanggal 12 Juli 2019

Dosen Pembimbing



**Bayu Setiaji, M.Kom**  
**NIK.190302216**

**PENGESAHAN  
SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE  
PT. PURIMA WISATA NUSANTARA  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**Avin Dwi Hendyanto**  
14.12.7903

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 14 Agustus 2019

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Hastari Utama, M.Cs  
NIK. 190302230

Mulia Sulistiyono, M.Kom  
NIK. 190302248

Mei P. Kuriniawan, M.Kom  
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 14 Agustus 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya Saya sendiri (ASLI), dan isi dari skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, 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.

Yogyakarta, 14 Agustus 2019



Avin Dwi Hendyanto

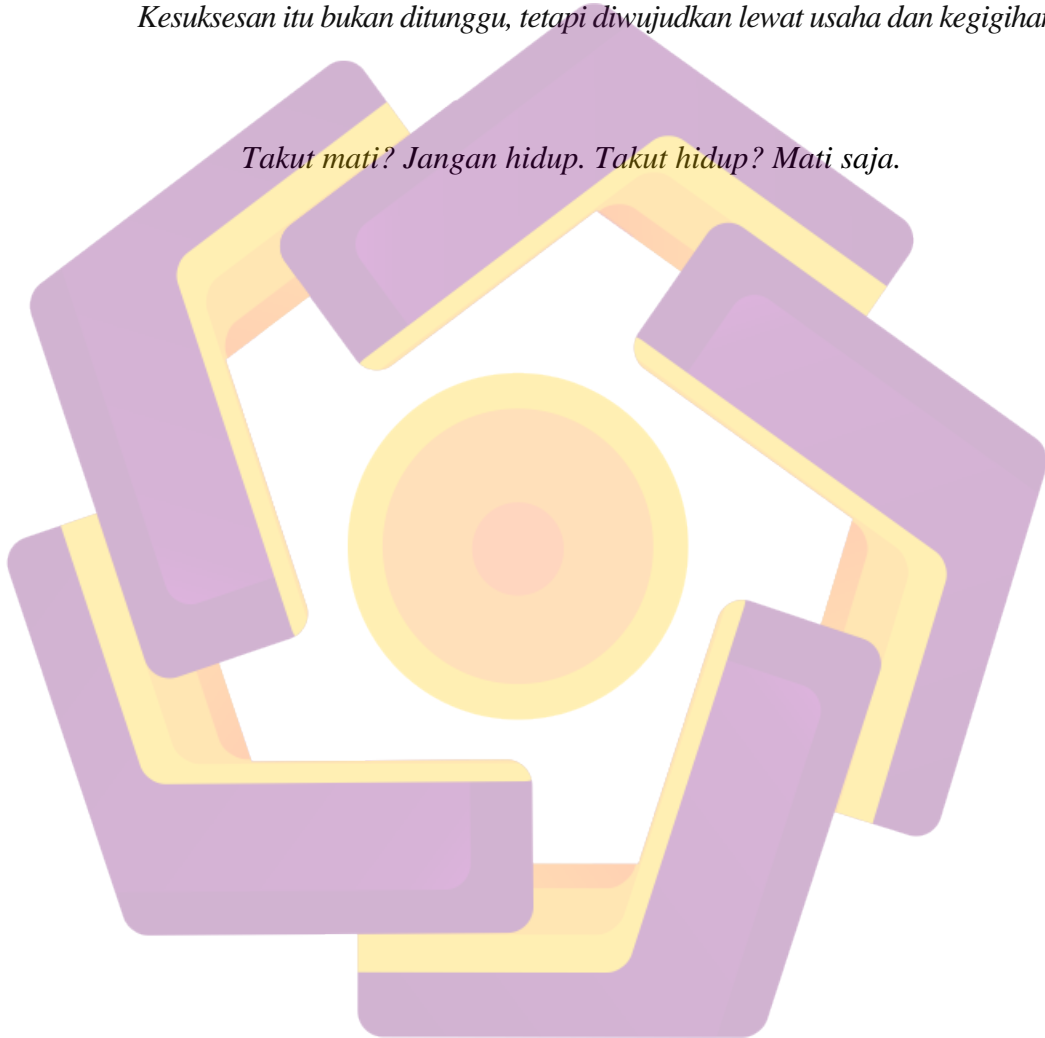
14.12.7903

## **MOTTO**

*Jangan ingat lelahnya belajar, tapi ingat buah manisnya yang bisa dipetik kelak ketika sukses.*

*Kesuksesan itu bukan ditunggu, tetapi diwujudkan lewat usaha dan kegigihan.*

*Takut mati? Jangan hidup. Takut hidup? Mati saja.*



## PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kepada Allah S.W.T atas berkat dan pertolongan- Nya sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik. Skripsi ini Penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya. Serta kakak saya terimakasih telah memberikan semangat, dorongan moral maupun spiritual kepada Penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom yang telah membimbing dan mengarahkan Penulis selama pengerjaan skripsi ini.
3. Teman-teman Wina Lailatul Latifah, Ramdani Fardan, Yohanes W.P, Gipsy Marpaung, Fajrian Shidqi, Alan Bakhri, Aan Novianto, Rahmat Reka P, Ahmad Murtafik dan terlebih kepada Haidar Raharja, Purwo Dwi Andanu, Wina Lailatul Latifah yang telah banyak membantu dan memberikan semangat serta motivasi dalam pengerjaan skripsi ini.
4. Teman-teman 14-S1SI-02 dan segenap keluarga besar UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA. Terimakasih karena telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang tidak ternilai harganya.
5. Semua pihak yang telah banyak membantu dan tidak dapat Saya sebutkan satu per satu, semoga Allah membalas kebaikan kalian semua.

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur Penulis panjatkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa yang telah melimpahkan kasih dan sayang-Nya kepada kita, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.

Dengan terbentuknya skripsi ini, merupakan suatu bukti persyaratan yang menyatakan tamatan pembelajaran untuk jenjang Strata 1, telah selesai dilaksanakan dan dibuat. Walaupun ini bukan suatu tolak ukur akan keilmuan seseorang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini bukanlah tujuan akhir dari belajar, karena belajar adalah sesuatu yang sangat tidak terbatas.

Terselesainya skripsi ini tentunya tak lepas dari dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu tidak salah kiranya penulis mengungkapkan terimakasih dan penghargaan kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM, Ketua Universitas Amikom Yogyakarta
2. Krisnawati, S.Si M.T. Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bayu Setiaji, M.Kom selaku Dosen pembimbing skripsi.
4. Pihak PT. Purima Wisata Nusantara yang telah memberikan izin penelitian.

Semoga Tuhan yang Maha Esa membalas kebaikan dan ketulusan semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Yogyakarta, 14 Agustus 2019

Avin Dwi Hendyanto



## DAFTAR ISI

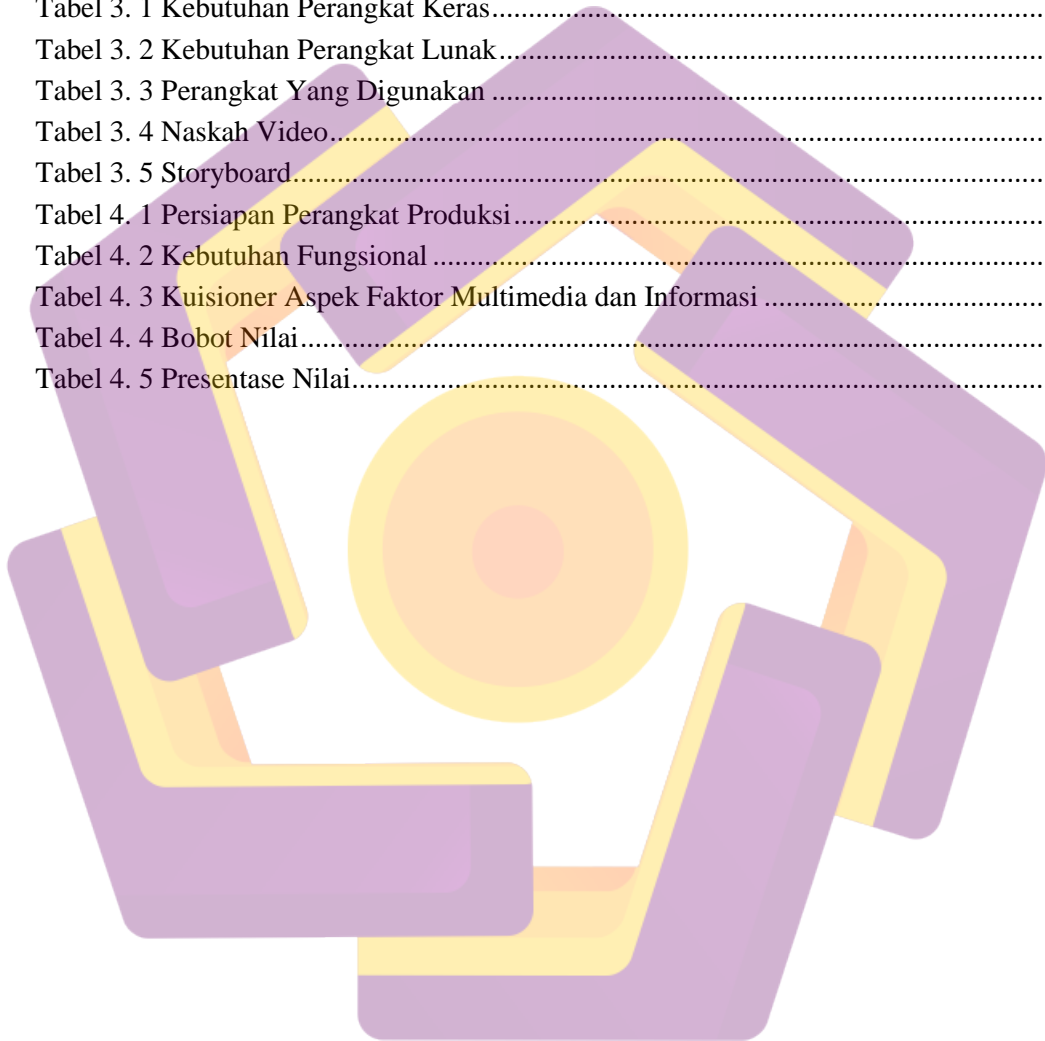
JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiii
<i>ABSTRACT</i> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>5</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	5
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.3 Video.....	9
2.3.1 Standar Video.....	9
2.3.2 Kategori Video.....	9
2.3.3 Format Video.....	10
2.4 Company Profile.....	12
2.5 Teknik Live Shot.....	12

2.5.1	Tipe-Tipe Pengambilan Gambar (Shot) .....	12
2.6	Teknik Motion Graphic.....	15
2.6.1	Sejarah Motion Graphic .....	15
2.6.2	Konsep Motion Graphic.....	15
2.7	Promosi .....	16
2.7.1	Pengertian Promosi .....	16
2.7.2	Tujuan Promosi.....	17
2.8	Informasi .....	17
2.8.1	Pengertian Informasi .....	17
2.9	Analisis Masalah.....	18
2.9.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	18
2.9.3	Analisis Kebutuhan Sistem .....	19
2.10	Tahap- tahap Produksi .....	19
2.10.1	Pra Produksi .....	20
2.10.2	Produksi .....	20
2.10.3	Pasca Produksi .....	21
2.11	Evaluasi.....	21
2.11.1	Skala Likert.....	21
2.11.1	Rumus Presentase Skala Likert.....	22
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>24</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	24
3.1.1	Deskripsi Singkat PT. Purima Wisata Nusantara.....	24
3.1.2	VISI dan MISI PT. Purima Wisata Nusantara .....	24
3.2	Pengumpulan Data .....	25
3.2.1	Metode Wawancara.....	25
3.3	Analisis Kebutuhan.....	27
3.3.1	Kebutuhan Fungsional .....	27
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	28
3.4	Tahap Pra-Produksi.....	30
3.4.1	Rancangan Konsep.....	30
3.4.2	Rancangan Naskah.....	31

3.4.3	Storyboard.....	32
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....		34
4.1	Implementasi.....	34
4.1.1	Produksi .....	35
4.1.2	Pasca Produksi .....	42
4.2	Pembahasan.....	52
4.2.1	Pengujian <i>Alpha</i> .....	52
4.2.2	Pengujian Beta .....	54
4.2.3	Perhitungan Skala Likert.....	56
4.3	Penyerahan Ke Pihak PT Purima Wisata Nusantara.....	57
BAB V PENUTUP .....		58
5.1	Kesimpulan .....	58
5.2	Saran .....	58
DAFTAR PUSTAKA .....		60
LAMPIRAN.....		62

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka.....	5
Tabel 2. 2 Tabel Evaluasi Skala Likert.....	22
Tabel 2. 3 Presentase Nilai.....	23
Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	28
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	29
Tabel 3. 3 Perangkat Yang Digunakan.....	30
Tabel 3. 4 Naskah Video.....	31
Tabel 3. 5 Storyboard.....	32
Tabel 4. 1 Persiapan Perangkat Produksi.....	35
Tabel 4. 2 Kebutuhan Fungsional.....	53
Tabel 4. 3 Kuisisioner Aspek Faktor Multimedia dan Informasi.....	54
Tabel 4. 4 Bobot Nilai.....	55
Tabel 4. 5 Presentase Nilai.....	55



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tampilan Website .....	26
Gambar 3. 2 Tampilan Instagram .....	27
Gambar 4. 1 Bagan Produksi dan Pasca Produksi .....	34
Gambar 4. 2 Pengambilan gambar halaman depan.....	38
Gambar 4. 3 Pengambilan gambar konsumen memasuki kantor.....	39
Gambar 4. 4 Pengambilan gambar customer Service memberi sambutan.....	39
Gambar 4. 5 Pengambilan gambar perbincangan Customer Service dengan konsumen ..	40
Gambar 4. 6 Pengambilan gambar Manager Perusahaan.....	40
Gambar 4. 7 Pengambilan gambar kegiatan kantor .....	41
Gambar 4. 8 Pengambilan gambar konsumen meninggalkan kantor.....	41
Gambar 4. 9 Hasil shooting Company Profile .....	42
Gambar 4. 10 Tampilan Awal Adobe Premiere Pro CC 2015 .....	43
Gambar 4. 11 New Sequence .....	44
Gambar 4. 12 Drag Footage to project.....	44
Gambar 4. 13 Menyusun Scene .....	45
Gambar 4. 14 Mengatur durasi video dengan drag .....	45
Gambar 4. 15 Mengatur durasi video dengan razor tool.....	46
Gambar 4. 16 Speed Duration.....	46
Gambar 4. 17 Import File.....	47
Gambar 4. 18 Memasukkan logo kedalam timeline.....	48
Gambar 4. 19 Membuka menu Effect Control Adobe Premier.....	48
Gambar 4. 20 Membuat 4 Point Polygon Mask.....	49
Gambar 4. 21 Menentukan posisi 4 Point Polygon Mask detik 00:00:00.....	49
Gambar 4. 22 Menentukan posisi 4 Point Polygon Mask detik 00:03:51 .....	50
Gambar 4. 23 Adjustment Layer.....	50
Gambar 4. 24 Lumetri Color.....	51
Gambar 4. 25 Color Correction .....	51
Gambar 4. 26 Rendering .....	52

## INTISARI

*Company profile* adalah salah satu media yang membantu suatu perusahaan untuk memperkenalkan identitas serta kelebihan yang dimiliki perusahaan kepada kliennya secara singkat dan efektif. *Company profile* ini sangat penting dalam menunjang pemasaran sebuah perusahaan *travel*, semua fasilitas dan keunggulan yang diberikan oleh sebuah agen *travel* seperti PT. Purima Wisata Nusantara, akan dapat diketahui calon konsumen melalui *video company profile* tersebut serta dapat mempertahankan citra PT. Purima Wisata Nusantara

PT. Purima Wisata Nusantara merupakan agen *travel* yang ada di Yogyakarta. Perusahaan ini membutuhkan *video company profile* yang menarik. Tujuan pembuatan *video company profile* tersebut ialah untuk mempromosikan identitas sebuah perusahaan dan juga mempresentasikan identitas tentang perusahaan tersebut, khususnya dalam aspek visual.

*Company profile* ini dibagikan kepada target market yang menjadi segmen pasarnya. Video dapat dikirim melalui *e-mail* dan di publikasikan di *website* atau media sosial. Perancangan dan Pembuatan *video company profile* ini diharapkan menjadi solusi untuk mengenalkan profil perusahaan tentang informasi PT. Purima Wisata Nusantara.

**Kata-kunci:** *Company Profile*, Perancangan, *liveshot*, *video*, *motion graphics*.

## **ABSTRACT**

*Company profile is one of the media that helps a company to introduce the company's identity and advantages to its clients briefly and effectively. This company profile is very important in supporting the marketing of a travel company, all the facilities and advantages provided by a travel agent such as PT. Purima Nusantara Tourism, will be known to prospective customers through the company profile video and can maintain the image of PT. Purima Wisata Nusantara*

*PT. Purima Wisata Nusantara is a travel agent in Yogyakarta. This company needs an interesting company profile video. The purpose of making a company profile video is to promote the identity of a company and also present the identity of the company, especially in the visual aspect.*

*This company profile is shared with the target market that is the market segment. Videos can be sent via e-mail and published on websites or social media. The design and manufacture of the company profile video is expected to be a solution to introduce the company profile about PT. Purima Wisata Nusantara.*

*Keywords: Company Profile, Design, liveshot, video, motion graphics.*