

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE PADA “KOMUNITAS  
WORKSHOP KIMOCHI” YOGYAKARTA SEBAGAI  
MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Rizal Efendi**

**12.12.6325**

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

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE PADA “KOMUNITAS  
WORKSHOP KIMOCHI” YOGYAKARTA SEBAGAI  
MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Rizal Efendi**

**12.12.6325**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE PADA “KOMUNITAS  
WORKSHOP KIMOCHI” YOGYAKARTA SEBAGAI  
MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rizal Efendi**

**12.12.6325**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 15 Maret 2019

**Dosen Pembimbing,**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE PADA “KOMUNITAS  
WORKSHOP KIMOCHI” YOGYAKARTA SEBAGAI  
MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rizal Efendi**

**12.12.6325**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 26 Februari 2019

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Andi Sunyoto, M.Kom**  
**NIK. 190302052**

**Banu Sri Nugraha, M.Kom**  
**NIK. 190302164**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 15 Maret 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, 14 Maret 2019



Rizal Efendi

NIM : 12.12.6325

## MOTTO

“Dan bersabarlah kamu, sesungguhnya janji Allah adalah benar”.

(QS. Ar-Rum: 60)

“Barang siapa beriman kepada Allah dan hari akhir, maka hendaklah ia berkata baik atau diam”.

(Nabi Muhammad ﷺ)

“Dan mintalah pertolongan dengan sabar dan shalat”.

(QS. Al-Baqarah: 45)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai kesanggupannya”.

(QS. Al – Baqarah : 286)

## PERSEMBAHAN

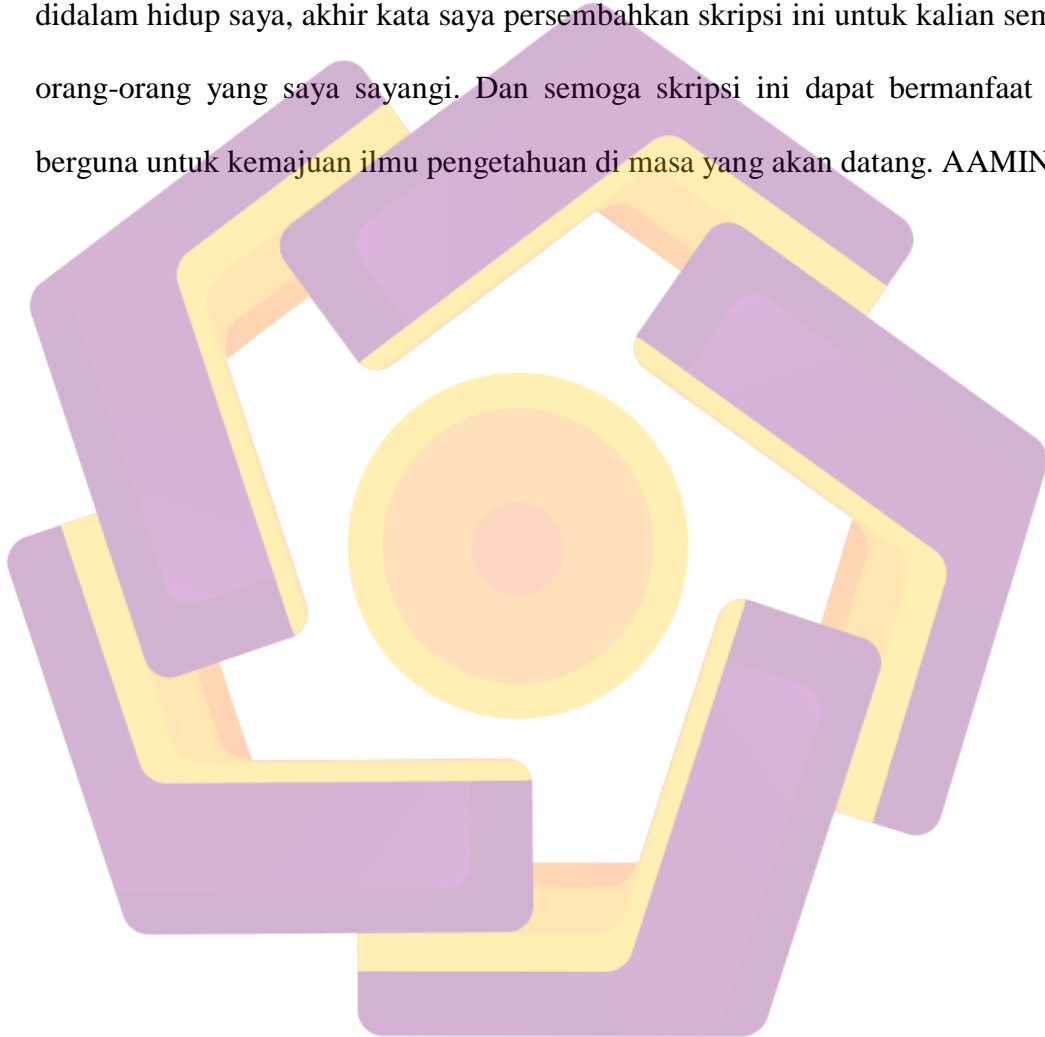
Puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan pemilik jiwa dan semesta alam. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Oleh karena itu dengan rasa bahagia saya tuturkan rasa syukur dan terimakasih kepada :

1. Puji syukur kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia NYA skripsi ini dapat selesai.
2. Ayah Tugiyu Alm dan Ibu Darminah, orang tua saya yang tiada hentihentinya selalu memberikan do'a dan semangat yang besar kepada saya.
3. Teruntuk kakak dan adik saya Aan Andriyan dan Zaenal Abidin yang terus memberi semangat dan dukungannya kepada saya.
4. Terima kasih untuk keluarga besar saya yang telah memotivasi dan mengajari sebuah kebahagiaan, mbak Endah, adek lovely dan adek Humaed setra adikku Intan.
5. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, mengarahkan, memotivasi dan memberikan pelajaran yang tak terlupakan untuk bisa menyelesaikan skripsi ini.
6. Terima kasih untuk keluarga besar perusahaan Mie Ayam Giyo Grup thanks for everything.
7. Terima kasih untuk Satriya dari Workshop Kimochi sudah mengizinkan untuk melakukan penelitiandi workshopnya.
8. Terimakasih untuk Andra, Fajar, Lupex, Kemplu, Sarage, Danu, Dhito, Rendi, dan lain lain yang tidak bisa saya sebutkan satupersatu.

9. Terima kasih untuk teman-teman seperjuangan yang telah berbagi cerita dalam suka duka.

10. Dan semua orang yang sudah terlibat dalam kehidupan saya, terimakasih atas pelajarannya dan supportnya.

Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua yang telah hadir didalam hidup saya, akhir kata saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua, orang-orang yang saya sayangi. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang. AAMIN





## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita pnyatkan kepada Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “Pembuatan Video Profil “Komunitas Workshop Kimochi” Yogyakarta sebagai Media Informasi dan Promosi” Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas akhir kuliah dan memenuhi syarat kelulusan program Pendidikan S1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan Strata 1 Sistem Informasi sampai dengan proses penyelesaian Skripsi, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu membina, dan membimbing penulis untuk itu khusus kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan Skripsi ini.
3. Bapak/Ibu Dosen di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.
4. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa S1 Sistem Informasi angkatan 2012, yang telah banyak berdiskusi dan bekerjasama dengan penulis selama masaa pendidikan.

Penulis menyadari, Skripsi ini masih banyak kelemahan dan kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, semoga keberadaan Skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan kita, khususnya tentang Video Profil sebagai Media Informasi dan Promosi.

Yogyakarta, Maret 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

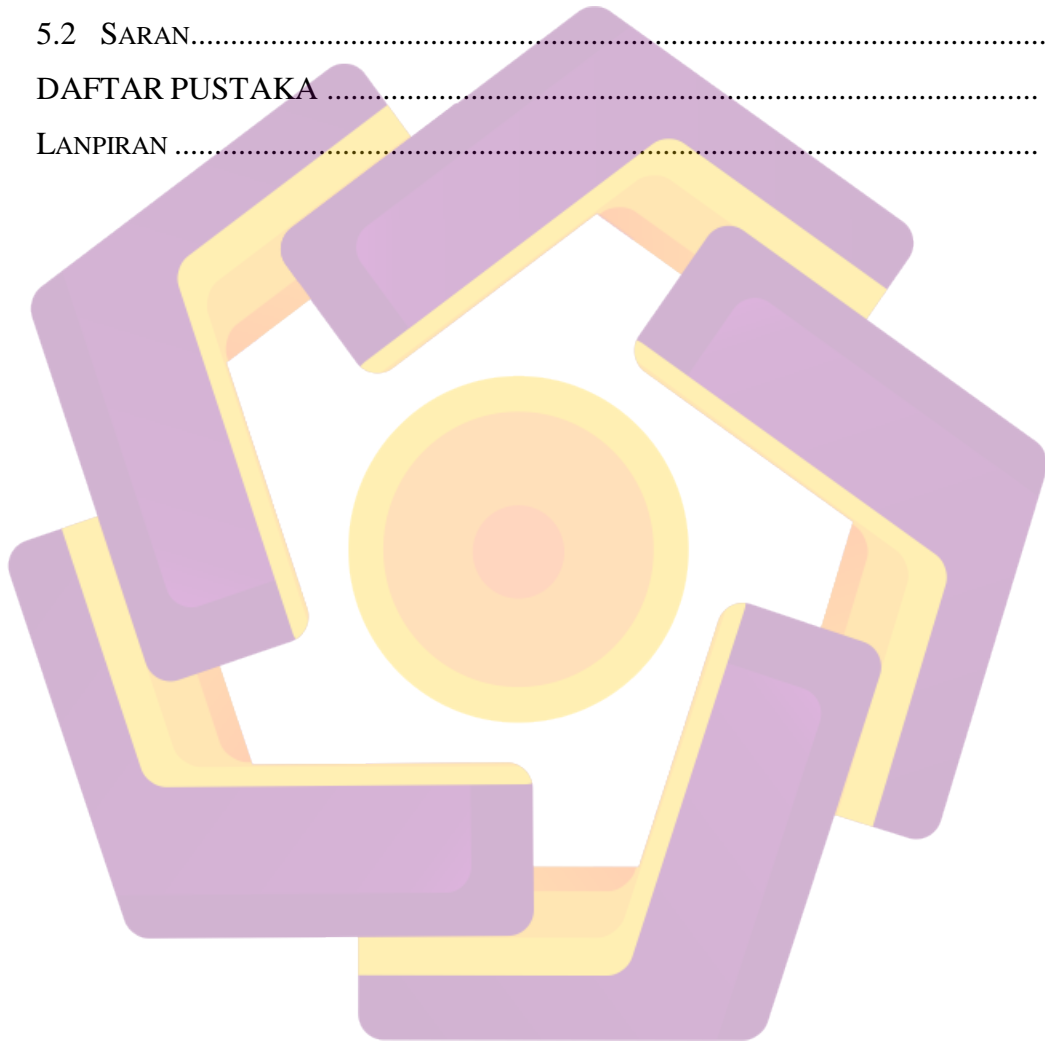
JUDUL.....	I
PERSETUJUAN .....	II
PENGESAHAN .....	III
PERNYATAAN .....	IV
MOTTO.....	VI
PERSEMBAHAN.....	VII
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XIV
DAFTAR GAMBAR.....	XV
INTISARI.....	XVIII
<i>ABSTRACT</i> .....	XIX
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	3
1.3 BATASAN MASALAH.....	3
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	4
1.5.1 Bagi penulis.....	4
1.5.2 Bagi masyarakat.....	4
1.5.3 Bagi Komunitas Workshop Kimochi Yogyakarta.....	4
1.6 METODE PENELITIAN.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis.....	5
1.6.3 Metode Perancangan.....	6
1.6.4 Metode Evaluasi.....	6
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	6

<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.2 KONSEP DASAR MULTIMEDIA.....	10
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	10
2.2.2 Jenis-Jenis Multimedia.....	10
2.2.3 Elemen-Elemen Multimedia .....	11
2.2 KONSEP DASAR INFORMASI .....	13
2.3.1 Pengertian Informasi .....	13
2.3.1.1 Kualitas Informasi.....	13
2.3.1.2 Nilai Informasi .....	14
2.3.2 Company Profile .....	14
2.3.3 Promosi .....	14
2.3.3.1 Pengertian Promosi .....	14
2.3.3.2 Tujuan Promosi .....	15
2.4 VIDEO .....	16
2.4.1 Standar Video.....	17
2.4.2 Jenis Video.....	18
2.4.2.1 Video Analog .....	18
2.4.2.2 Video Digital.....	18
2.5 TEKNIK LIVE SHOOT .....	18
2.5.1 Type of Shoot.....	19
2.6 ANIMASI.....	24
2.6.1 Pengertian Animasi .....	24
2.6.2 Prinsip Dasar Animasi.....	25
2.7 TEKNIK MOTION GRAPHIC .....	33
2.7.1 Sejarah Motion Graphic .....	33
2.7.2 Konsep Dasar Teknik Motion Graphic .....	34
2.8 ANALISIS MASALAH.....	35
2.8.1 Analisis SWOT .....	35
2.8.2 Strategi SWOT .....	36
2.8.3 Analisis Kebutuhan Sistem .....	37

2.9	PRODUKSI .....	38
2.9.1	Pra Produksi .....	38
2.9.1.1	Penentuan Ide Cerita dan Konsep .....	38
2.9.1.2	Pengumpulan Data .....	39
2.9.1.3	Perekrutan Kru .....	39
2.9.1.4	Penentuan Naskah .....	39
2.9.1.5	Pembuatan <i>Storyboard</i> .....	39
2.9.2	Produksi .....	40
2.9.2.1	Manajemen Lapangan .....	40
2.9.2.2	Kegiatan <i>Shooting</i> .....	40
2.9.3	Pasca Produksi .....	41
2.10	EVALUASI .....	42
2.10.1	Sejarah Skala Likert .....	42
2.10.2	Skala Likert .....	43
2.10.3	Rumus Presentase Skala Likert .....	43
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>45</b>
3.1	TINJAUAN UMUM PERUSAHAAN .....	45
3.1.1	Deskripsi Singkat Perusahaan .....	45
3.1.2	Visi, Misi dan Tujuan Sekolah .....	45
3.1.2.1	Visi .....	45
3.1.2.2	<b>Misi</b> .....	46
3.1.2.3	Tujuan Komunitas Workshop Kimochi Yogyakarta .....	46
3.1.3	Logo Perusahaan .....	46
3.1.4	Standar Produksi <i>Cosplay</i> .....	47
3.2	PENGUMPULAN DATA .....	47
3.2.1	Metode Wawancara .....	47
3.2.2	Metode Observasi .....	48
3.2.2.1	Media Sosial .....	48
3.2.3	Metode Studi Pustaka .....	50
3.2.3.1	Sumber Buku .....	50

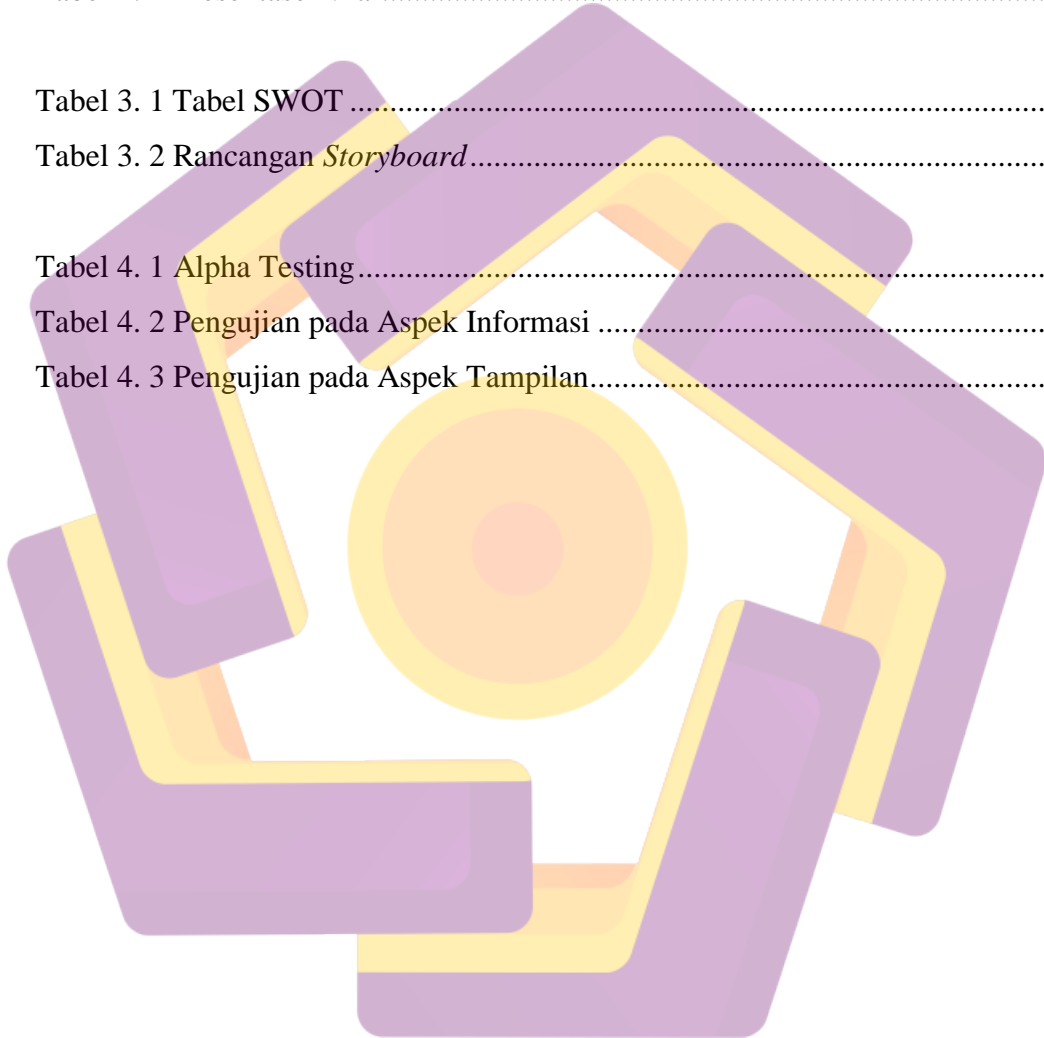
<b>3.2.3.2 Sumber Internet</b> .....	52
3.3 Analisis Masalah .....	52
3.3.1 Analisis SWOT .....	52
3.3.2 Kelemahan Media lama.....	54
3.3.3 Solusi Yang Ditawarkan .....	55
3.4 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	56
3.4.1 Kebutuhan Informasi.....	56
3.4.2 Kebutuha Non Fungsional.....	56
3.4.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) .....	56
3.4.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) .....	57
3.4.2.3 Kebutuhan Brainware.....	57
3.5 PRA PRODUKSI.....	57
3.5.1 Ide Cerita.....	57
3.5.2 Tema.....	58
3.5.3 Rancangan Naskah Video Profil .....	58
3.5.4 Storyboard.....	63
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>70</b>
4.1 PRODUKSI .....	70
4.1.1 Pengambilan Gambar ( <i>Live Shoot</i> ) .....	70
4.1.2 Desain Vector.....	70
4.1.2 Voice Over .....	74
4.1.2.1 Proses <i>Recording</i> .....	74
4.1.2.2 Audio Editing.....	75
4.2 PASCA PRODUKSI.....	81
4.2.1 Compositing .....	81
4.2.2 Animating.....	82
4.2.2.1 Membuat Animasi.....	82
4.2.2.2 Editing Video Live shoot .....	83
4.2.3 Editing.....	86
4.2.4 Rendering .....	88

4.3	EVALUASI .....	91
4.3.1	Alpha Testing .....	91
4.3.2	Beta Testing .....	92
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>98</b>
5.1	KESIMPULAN.....	98
5.2	SARAN.....	99
DAFTAR PUSTAKA .....		100
LANPIRAN .....		102



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Video Profil Tinjauan Pustaka .....	9
Tabel 2. 2 Tabel Matriks .....	37
Tabel 2. 3 Tabel Evaluasi Skala Likert .....	43
Tabel 2. 4 Presentase Nilai.....	44
Tabel 3. 1 Tabel SWOT .....	53
Tabel 3. 2 Rancangan <i>Storyboard</i> .....	63
Tabel 4. 1 Alpha Testing.....	91
Tabel 4. 2 Pengujian pada Aspek Informasi .....	93
Tabel 4. 3 Pengujian pada Aspek Tampilan.....	95



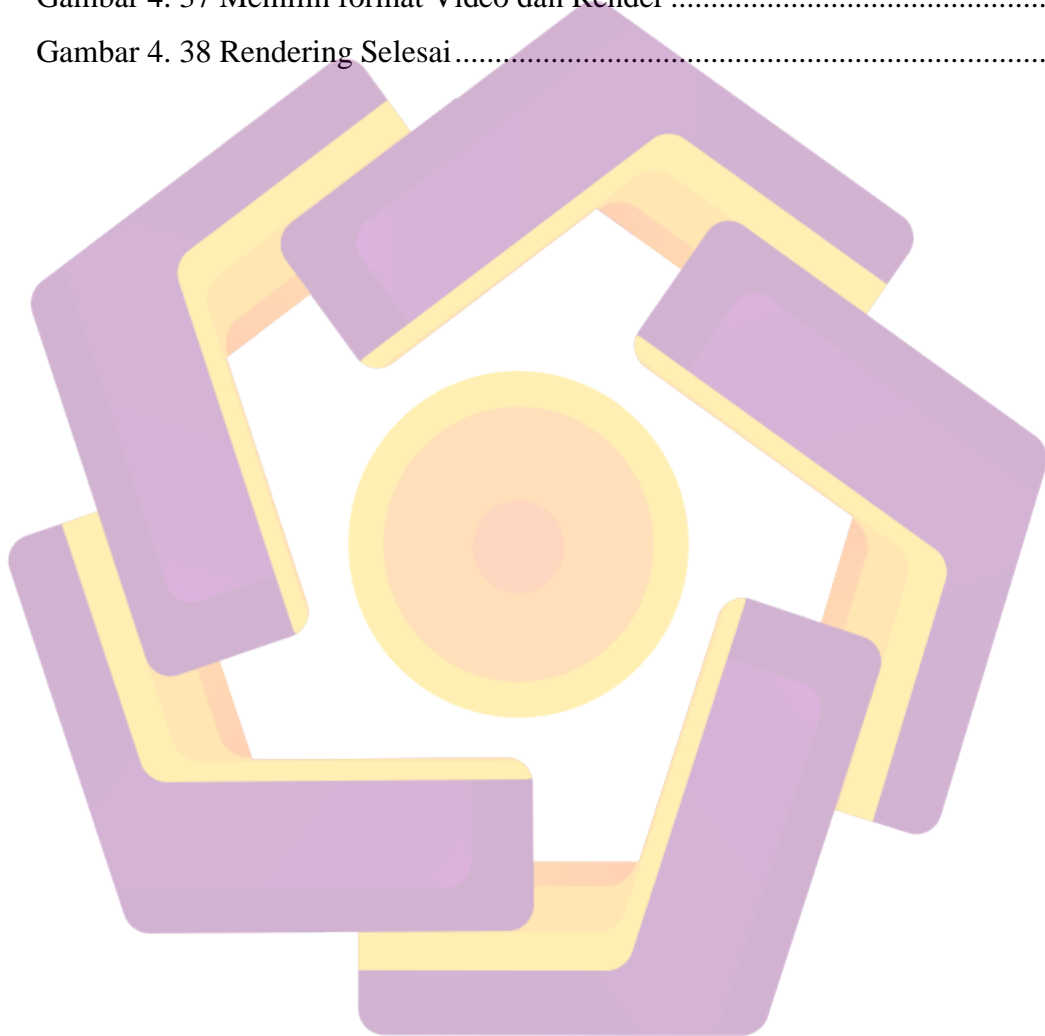
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lima Elemen Multimedia.....	13
Gambar 2. 2 <i>Extreme Long Shoot</i> .....	20
Gambar 2. 3 <i>Wide Shoot</i> .....	20
Gambar 2. 4 <i>Medium Long Shoot</i> .....	21
Gambar 2. 5 <i>Rough Cut</i> .....	22
Gambar 2. 6 Medium Close Up .....	22
Gambar 2. 7 Close Up .....	23
Gambar 2. 8 <i>Extreme Close Up</i> .....	24
Gambar 2. 9 Solid Drawing .....	26
Gambar 2. 10 Timing and Spacing .....	26
Gambar 2. 11 Squash & Stretch .....	27
Gambar 2. 12 Anticipation .....	27
Gambar 2. 13 Slow In and Slow Out .....	28
Gambar 2. 14 Arcs .....	29
Gambar 2. 15 Secondary Action .....	29
Gambar 2. 16 Follow Through and Overlapping Action .....	30
Gambar 2. 17 Straight Ahead Action and Pose to Pose .....	31
Gambar 2. 18 Staging .....	31
Gambar 2. 19 Appeal .....	32
Gambar 2. 20 Exaggeration.....	33
Gambar 2. 21 Storyboard .....	40
Gambar 3. 3 Tampilan facebook.....	50
Gambar 3. 4 Sampul buku Computer Graphic Design .....	51
Gambar 3. 5 Sampul buku The Magic of After Effect.....	51
Gambar 3. 6 Repository Amikom .....	52



Gambar 4. 1 Canon 600D.....	70
Gambar 4. 2 Lensa wide 16-35mm .....	70
Gambar 4. 3 Pengaturan Lembar Kerja.....	70
Gambar 4. 4 Pen Tool .....	71
Gambar 4. 5 Shape Tool.....	72
Gambar 4. 6 Desain Karakter .....	72
Gambar 4. 7 Eyedropper Tool.....	73
Gambar 4. 8 Pewarnaan .....	73
Gambar 4. 9 Ekstensi dan Lokasi Penyimpanan.....	74
Gambar 4. 10 Microphone 3.5mm .....	75
Gambar 4. 11 Import File.....	76
Gambar 4. 12 Capture Noise pada Adobe Audition CC 2017 .....	77
Gambar 4. 13 Tampilan effect noise reduction.....	77
Gambar 4. 14 Setelah Noise Dihilangkan .....	78
Gambar 4. 15 Pemberian Effect Enancher .....	78
Gambar 4. 16 Vocal Enancher Male .....	78
Gambar 4. 17 Crop Audio.....	79
Gambar 4. 18 Effect Normalize .....	79
Gambar 4. 19 Effect Vocal Enchaner .....	80
Gambar 4. 20 Menyimpan file audio .....	80
Gambar 4. 21 Export Setting.....	81
Gambar 4. 22 New Compstition.....	81
Gambar 4. 23 Drag Aset ke Layer Composisi .....	82
Gambar 4. 24 Menganimasikan gambar .....	82
Gambar 4. 25 Menganimasikan gambar .....	83
Gambar 4. 26 Keyframe Velocity .....	83
Gambar 4. 27 Menyusun Video dan Audio Pada Timeline .....	84
Gambar 4. 28 Cutting pada Video.....	85
Gambar 4. 29 Effect Wrap Stabilizer .....	85
Gambar 4. 30 Proses pewarnaan .....	86
Gambar 4. 31 Membuka Adobe Premier .....	87

Gambar 4. 32 Memilih Format Video.....	87
Gambar 4. 33 Import Aset Video.....	88
Gambar 4. 34 Penggabungan Aset Video dengan Sound .....	88
Gambar 4. 35 Rendering Aset Video Pada Adobe After Effect .....	89
Gambar 4. 36 Membuka Adobe Media Encoder .....	89
Gambar 4. 37 Memilih format Video dan Render .....	90
Gambar 4. 38 Rendering Selesai.....	90



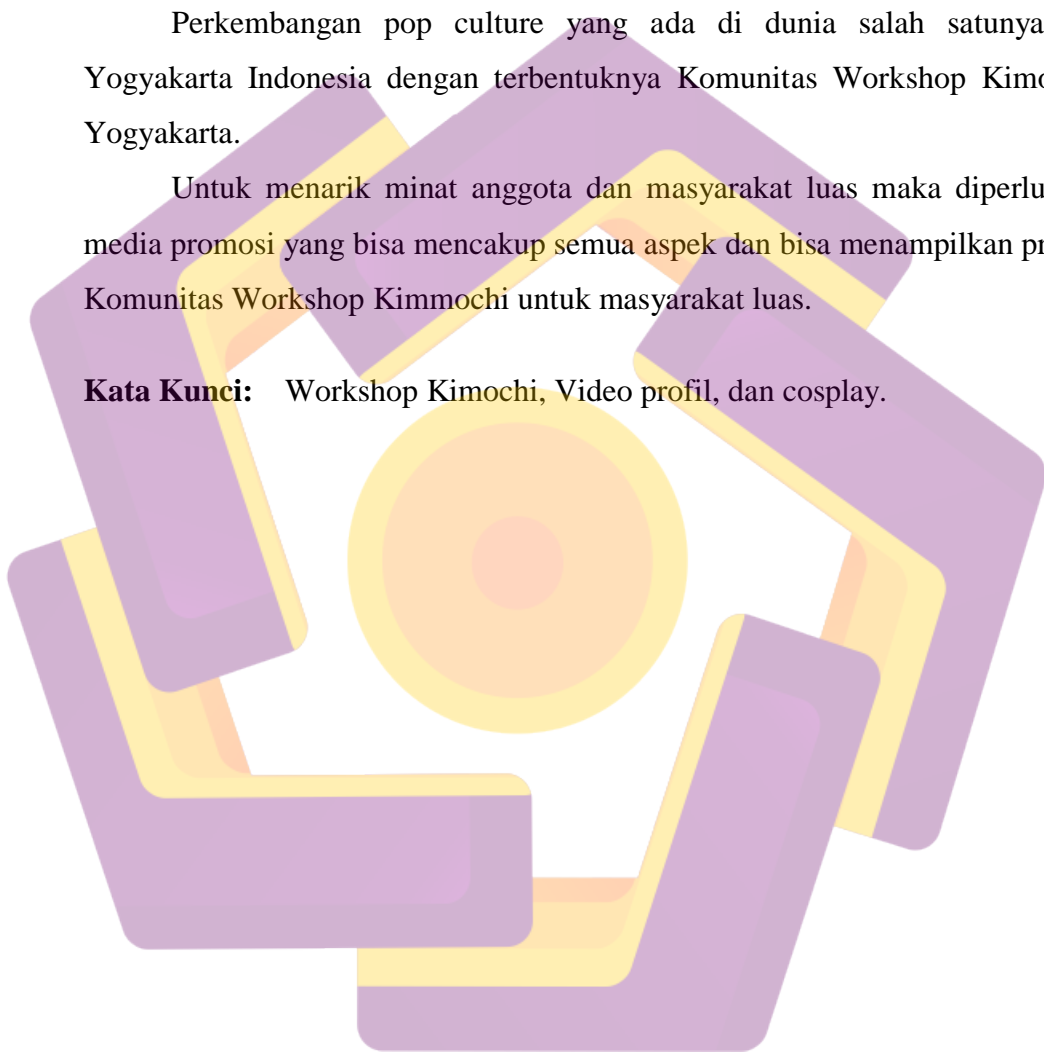
## INTISARI

Cosplay adalah budaya pop culture yang berkembang di Jepang dimulai dari perkembangan budaya Jepang di era Edo tahun 1600 masehi.

Perkembangan pop culture yang ada di dunia salah satunya di Yogyakarta Indonesia dengan terbentuknya Komunitas Workshop Kimochi Yogyakarta.

Untuk menarik minat anggota dan masyarakat luas maka diperlukan media promosi yang bisa mencakup semua aspek dan bisa menampilkan profil Komunitas Workshop Kimochi untuk masyarakat luas.

**Kata Kunci:** Workshop Kimochi, Video profil, dan cosplay.



## ***ABSTRACT***

*Cosplay is a culture of pop culture that developed in Japan starting from the development of Japanese culture in the Edo era in 1600 BC.*

*The development of pop culture in the world is one of them in Yogyakarta Indonesia with the formation of the Yogyakarta Kimochi Workshop.*

*To attract members and the wider community, promotion media are needed that can cover all aspects and can display the profile of the Kimmochi Workshop Community for the wider community.*

***Keyword:*** *Kimochi Workshop, profile video, and cosplay.*

