

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE KELOMPOK USAHA PRODUKTIF
(KUP) MARGO RAHAYU DENGAN TEKNIK HYPERLAPSE DAN LIVE
SHOOT MENGGUNAKAN APLIKASI SONY VEGAS PRO13**

SKRIPSI



disusun oleh

Yudhistira Adinugraha Perdana

15.12.8935

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

2019

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE KELOMPOK USAHA PRODUKTIF
(KUP) MARGO RAHAYU DENGAN TEKNIK HYPERLAPSE DAN LIVE
SHOOT MENGGUNAKAN APLIKASI SONY VEGAS PRO13**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Yudhistira Adinugraha Perdana

15.12.8935

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

2019

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE KELOMPOK USAHA
PRODUKTIF (KUP) MARGO RAHAYU DENGAN TEKNIK
HYPERLAPSE DAN LIVE SHOOT MENGGUNAKAN APLIKASI SONY
VEGAS PRO13**

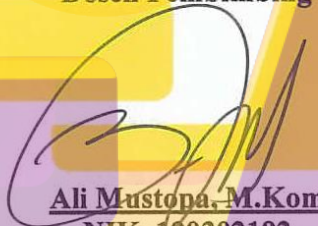
yang disusun oleh

Yudhistra Adinugraha Perdana

15.12.8935

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 April 2019

Dosen Pembimbing


Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE KELOMPOK USAHA
PRODUKTIF (KUP) MARGO RAHAYU DENGAN TEKNIK
HYPERLAPSE DAN LIVE SHOOT MENGGUNAKAN APLIKASI SONY**

VEGAS PRO13

yang disusun oleh

Yudhistra Adinugraha Perdana

15.12.8935

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 April 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng
NIK. 190302287

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom
NIK. 190302047



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 April 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 akademi 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 telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.



Yogyakarta, 2 Mei 2019

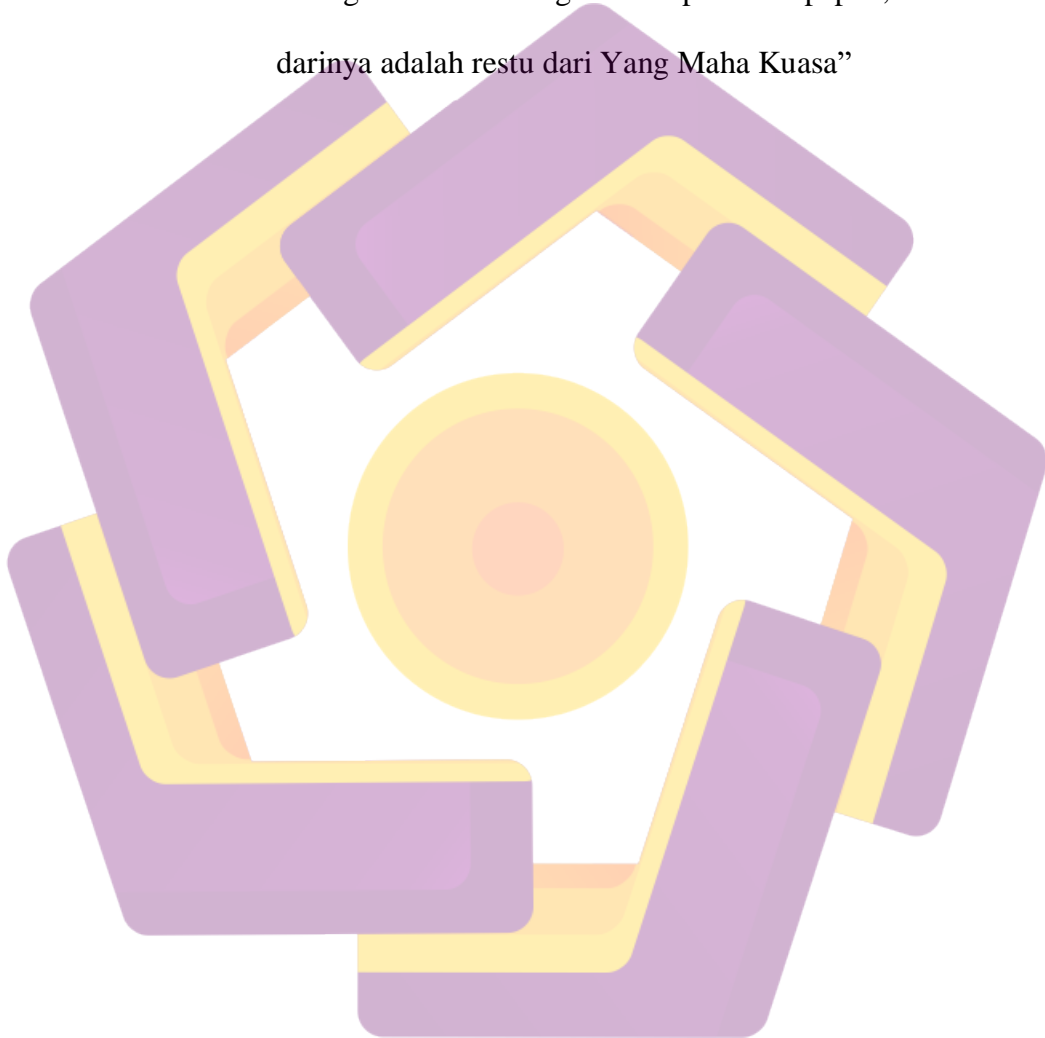
Yudhistira Adinugraha Perdana

15.12.8935

MOTTO

“Hidup Adalah Bagaimana Kita Berbuat Baik Terhadap Siapapun”

“Selalu libatkan orang tua dalam mengambil keputusan apapun, karena restu
darinya adalah restu dari Yang Maha Kuasa”



PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas anugerah dan nikmatnya yang tak terkira sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Drs Budiono, M.Si dan Ibu Yuni Puji Lestari yang tak pernah kenal lelah untuk selalu memberi semangat, motivasi serta do'a untuk saya dan adik-adik saya. Terima kasih Bapak dan Ibu atas segala yang telah engkau berikan. Semoga suatu saat saya bisa membalas jasa-jasa yang telah engkau berikan.
2. Keluarga besar Hj. Uminah yang selalu mensupport dan mendoakan saya agar semuanya berjalan lancar dan sukses selalu.
3. Keluarga baru saya di Yogyakarta. Semua anak-anak -HOMESTAY-, Wayan Nyordana, Ririn Hestytyahya Pratiwi, Andreas Nofri Wildanto, Tiara Dwi Saraswati, Dimas Willy Rakasiwi, Asshifa Rachmayanti, Azwar Affira Taufiq, Zulfikar Arsyad Dzuhri, Ilham Sakti Darusalam, Oktaviani Tiara Murti, Dessy Astria Lestari, Andrean Hardi Putra, Djatmiko Satrio Prakoso, Alif Wiji Laksono dan Wahyoe Kembara yang telah banyak memberikan pengalaman yang tak akan saya lupakan.
4. KUP Margo Rahayu yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian ini hingga menghasilkan hasil yang memuaskan dan bermanfaat.
5. Bung Fiersa Besari, karena dengan adanya lagu yang berjudul Kawan Yang Mengaggumkan dan karya lain yang berupa buku dengan judul Arah Langkah, Catatan Juang dan Konspirasi Alam Semesta, saya menjadi lebih semangat dalam mengerjakan skripsi ini.
6. Teman-teman dari kelas SI09 angkatan 15 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Sukses buat kalian semua
7. Seluruh pihak yang telah membantu kelancaran skripsi ini. Terima kasih

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikah rahmat dan hidayahnya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembuatan Company Pofile Kelompok Usaha Produktif (KUP) Margo Rahayu Dengan Teknik Hyperlapse dan Live Shoot Menggunakan Aplikasi Sony Vegas Pro13” ini sesuai dengan waktu yang diharapkan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku ketua jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ali Mustopa, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Para pengurus dan anggota KUP Margo Rahayu.
6. Bapak, Ibu dan Adik yang telah mendukung penulis dalam segala hal.
7. Teman-teman HOMESTAY yang telah berbagi ilmu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, tenaga dan pengetahuan dalam penyelesaian skripsi ini.

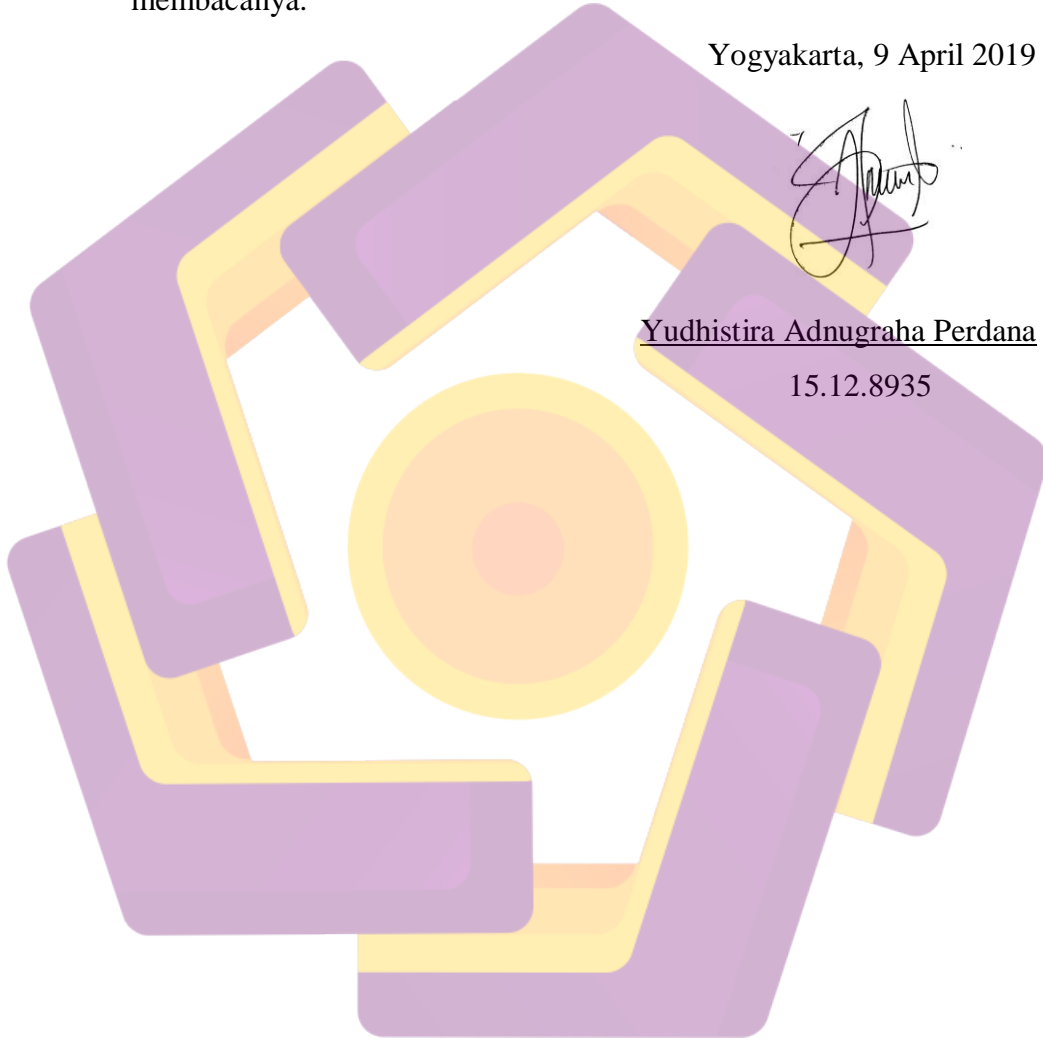
Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 9 April 2019



Yudhistira Adnugraha Perdana

15.12.8935



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
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 Penelitian.....	3
1.5 Manfaat penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan Sistem	5
1.6.4 Metode Testing	6
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Konsep Dasar Multimedia	9

2.2.1	Pengertian Multimedia	9
2.2.2	Jenis–Jenis Multimedia	10
2.2.3	Unsur Sistem Multimedia	10
2.3	Konsep Dasar Informasi	12
2.3.1	Pengertian Informasi	12
2.3.2	Kualitas Informasi	13
2.4	Profil	14
2.4.1	<i>Company Profile</i>	14
2.5	Promosi	15
2.5.1	Pengertian Promosi	15
2.5.2	Tujuan Promosi	15
2.6	Video	16
2.6.1	Standar Video	17
2.6.2	Jenis Video	18
2.6.2.1	Video Analog	18
2.6.2.2	Video Digital	18
2.6.3	Format Video	18
2.7	Teknik <i>Live Shoot</i>	20
2.7.1	<i>Type Of Shoot</i>	21
2.8	Teknik <i>Hyperlapse</i>	26
2.9	Tahap Pembuatan Video <i>Company Profile</i>	29
2.9.1	Pra Produksi	29
2.9.1.1	Penentuan Ide Cerita dan Konsep	30
2.9.1.2	Pengumpulan Data	30
2.9.1.3	Perekrutan Kru	30
2.9.1.4	Penentuan Naskah	30
2.9.1.5	Pembuatan <i>Storyboard</i>	30

2.9.2	Produksi.....	31
2.9.2.1	Manajemen Lapangan.....	31
2.9.2.2	Kegiatan <i>Shooting</i>	31
2.9.2.3	Evaluasi Kerja Produksi.....	32
2.9.3	Pasca Produksi.....	33
2.10	Analisis Masalah.....	33
2.10.1	Analisis SWOT.....	33
2.10.2	Strategi SWOT.....	35
2.10.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	36
BAB III	37
3.1	Tinjauan Umum.....	37
3.1.1	Sejarah KUP Margo Rahayu.....	37
3.1.2	Visi dan Misi.....	38
3.2	Pengumpulan Data.....	39
3.2.1	Wawancara.....	39
3.2.2	Observasi.....	39
3.3	Analisis SWOT.....	42
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	44
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	44
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	44
3.4.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	44
3.4.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	45
3.4.2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	45
3.5	Metode Perancangan.....	46
3.5.1	Pra Produksi.....	46
3.5.1.1	Ide dan Konsep.....	46
3.5.1.2	Perekrutan Kru.....	47

3.5.1.3 Naskah.....	48
3.5.1.4 <i>Storyboard</i>	50
BAB IV	56
4.1 Pembahasan.....	56
4.1.1 Alur Produksi.....	56
4.2 Tahap Produksi.....	57
4.2.1 Pemilihan Lokasi Pengambilan Gambar	57
4.2.2 Pengambilan Gambar	58
4.2.3 Manajemen File	60
4.3 Pasca Produksi	61
4.3.1 Editing	62
4.3.1.1 <i>Color Corection</i>	62
4.3.2 <i>Compositing</i>	63
4.3.2.1 Editing <i>Hyperlapse</i>	63
4.3.2.2 Editing Video <i>Live Shoot</i>	66
4.3.3 <i>Rendering</i>	69
4.4 Implementasi	71
4.4.1 Testing.....	71
4.4.2 Skala Likert	72
4.4.3 Hasil Kuisisioner.....	73
BAB V.....	78
5.1 Kesimpulan	78
5.2 Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	80

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Matriks	35
Tabel 3. 1 Hasil Observasi.....	40
Tabel 3. 2 Analisis SWOT	42
Tabel 3. 3 Kebutuhan Perangkat Keras.....	44
Tabel 3. 4 Kebutuhan Perlengkapan Produksi	45
Tabel 3. 5 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	45
Tabel 3. 6 Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	46
Tabel 3. 7 Perekrutan Kru	47
Tabel 3. 8 Penulisan Naskah	48
Tabel 3. 9 Storyboard.....	50
Tabel 4. 1 Tabel Alur Produksi	56
Tabel 4. 2 Tabel Hasil Shooting	66
Tabel 4. 3 Tabel Pertanyaan.....	72
Tabel 4. 4 Tabel Skala Likert	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lima Elemen Multimedia	12
Gambar 2. 2 Extreme Long Shoot	21
Gambar 2. 3 Long Shoot	22
Gambar 2. 4 Medium Long Shoot	23
Gambar 2. 5 Medium Shoot	24
Gambar 2. 6 Close Up	24
Gambar 2. 7 Big Close Up	25
Gambar 2. 8 Extreme Close Up	26
Gambar 2. 9 Tahap Pembuatan Video Company Profile	29
Gambar 4. 1 Lokasi Shooting	57
Gambar 4. 2 Medium Shoot Pengrajin	58
Gambar 4. 3 Komposisi Framing	60
Gambar 4. 4 Manajemen File	61
Gambar 4. 5 File yang Telah di Sortir	61
Gambar 4. 6 Tampilan Proses Color Corretor	62
Gambar 4. 7 Warna Akhir	63
Gambar 4. 8 Tampilan New Project	63
Gambar 4. 9 Import File Hyperlapse	64
Gambar 4. 10 Hasil Video Hyperlapse	65
Gambar 4. 11 Proses Stabilze	65
Gambar 4. 12 Proses Penggabungan Video dan Audio	69
Gambar 4. 13 Pemilihan Format Video	70
Gambar 4. 14 Rendering	71
Gambar 4. 15 Form Biodata Responden via Google Form	75
Gambar 4. 16 Gambar Kuisisioner via Google Form	77

INTISARI

Kelompok Usaha Produktif (KUP) Margo Rahyu merupakan salah satu kelompok usaha yang memproduksi berbagai macam kerajinan pandan yang beralamat di Desa Grenggeng, Kecamatan Karanganyar, Kabupaten Kebumen. Kerajinan dari anyaman pandan berpotensi untuk membantu perekonomian masyarakat di daerah tersebut dan juga memiliki kualitas yang tak kalah bagus dengan kerajinan lainnya.

Video merupakan salah satu media informasi yang dapat diterima dengan mudah oleh masyarakat. Dengan video, informasi yang diberikan akan lebih mudah dipahami. Banyak orang yang menggunakan media informasi ini untuk membantu memperkenalkan profil perusahaan atau kelompok usaha kepada masyarakat agar lebih diketahui.

Pembuatan video company profile menggunakan aplikasi Sony Vegas Pro13, dengan menambahkan teknik *hyperlapse* dan *liveshoot*. ini diharapkan juga dapat memberikan informasi kepada masyarakat agar lebih mengetahui bahwa produk dari anyaman pandan juga bagus dan berkualitas.

Kata Kunci : *Video Company Profile, KUP Margo Rahyu, Hyperlapse, Liveshoot, Sony Vegas Pro13*

ABSTRACT

Productive Business Group (KUP) Margo Rahyu is one of the business groups that produce various kinds of pandanus crafts at Grenggeng Village, Karanganyar District, Kebumen Regency. The handicrafts made from pandanus which have the potential to help the economy of the people in the area and also have equally good quality with other handicrafts.

Video is one of the media information that can be easily accepted by the community. With video, the information provide will be easier to understand. Many people use this information media to help introduce the profile of companies or business groups to the public to be more known.

Making this company profile videos using the Sony Vegas Pro13 application, by adding a hyperlapse technique and liveshoot. It's also expected to be able to provide information to the public to find out that the products of woven pandanus are also good and of good quality.

Keywords: *Video Company Profile, KUP Margo Rahayu, Hyperlapse, Liveshoot, Sony Vegas Pro13Pro13*