

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PT PUTRA SLEMAN
SEMBADA SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN
MENGUNAKAN ADOBE PREMIER
DAN AFTER EFFECT**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Faizal Helmi Rozaki

13.12.7278

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PT PUTRA SLEMAN
SEMBADA SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN
MENGUNAKAN ADOBE PREMIER
DAN AFTER EFFECT**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Muhammad Faizal Helmi Rozaki

13.12.7278

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PT PUTRA SLEMAN
SEMBADA SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN
MENGUNAKAN ADOBE PREMIER DAN
AFTER EFFECT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh


Muhammad Faizal Helmi Rozaki

13.12.7278

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 24 Oktober 2016

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PT PUTRA SLEMAN
SEMBADA SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN
MENGUNAKAN ADOBE PREMIER DAN
AFTER EFFECT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Faizal Helmi Rozaki

13.12.7278

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 16 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ahlihi Masruroh, M.Kom.

NIK. 190302148

Dhani Ariatmanto, M.Kom.

NIK. 190302197

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302096

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 22 September 2017

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 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 dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 12 September 2017

Penulis,

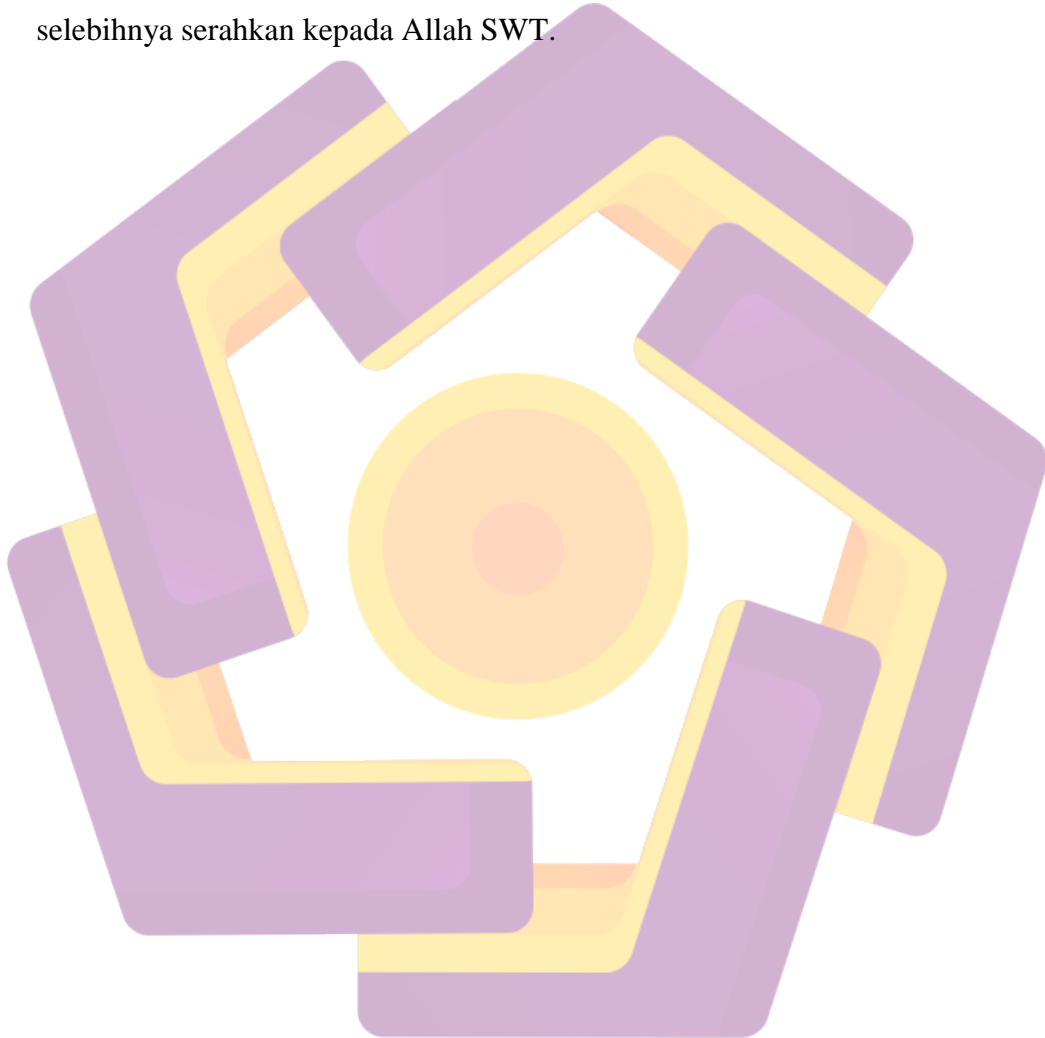


Muhammad Faizal Helmi Rozaki

NIM 13.12.7278

MOTTO

Selalu belajar dengan orang yang berkemampuan diatas mu dan jangan meremehkan orang yang berada dibawah mu. Selalu bersyukur atas segala yang telah di capai, kita sebagai manusi hanya bisa merencanakan dan berusaha selebihnya serahkan kepada Allah SWT.



PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur alkhamdulillah kepada tuhan yang maha esa, skripsi ini akhirnya bisa diselesaikan dengan lancar. Pembuatan skripsi ini tidak lepas dari bantuan beberapa pihak yang telah turut serta dalam mendukung dan membantu hingga terselesaikannya skripsi ini, sehingga pada kali ini penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih yang sangat mendalam kepada :

- Allah SWT, sang pemilik segalanya dan pemberi izin tertinggi atas skripsi saya ini.
- Kedua orang tua yang tak kurang-kurang dalam memberikan dukungan moral maupun material, memberikan semangat, do'a dan motivasi segenap cinta dan kasih sayang untuk terus membuat saya menjadi lebih dewasa dan mampu menyelesaikan skripsi ini.
- Keluarga besar yang selalu memberikan semangat saat keputusan melanda dalam mengerjakan skripsi.
- Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom yang telah membimbing saya sampai lulus pendadaran.
- Mananda Aulia Proletar yang telah membantu mengisi suara dalam pembuatan video, motivasi saya dengan penuh kesabaran dan cintanya sehingga saya bisa bersemangat lagi menyelesaikan skripsi ini.
- Anak-anak kontrakan Ploso Kuning yang telah menemani Bermain DOTA 2 disaat kejenuhan melanda dalam mengerjakan skripsi, dan juga membantu menyelesaikan masalah dalam pembuatan makalah skripsi.

- Seluruh Teman-teman SI 03 sebagai sahabat di amikom yang tak pernah terlupakan yang sudah membantu saya.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa sholawat serta salam kepada junjungan Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi, Universitas AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar sarjana komputer.

Dengan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM selaku Rektor UNIVERSITAS Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing.
4. Bapak Ahlihi Masruroh, M.Kom. dan Dhani Ariatmanto, M.Kom. selaku dosen penguji.
5. Bapak dan Ibu Dosen UNIVERSITAS Amikom Yogyakarta khususnya yang mengajar kelas 13-S1 SI-03 yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dalam menyelesaikan studi.
6. Bapak Mujito dan Ibu Dani, orang tua penulis yang telah membesarkan dan mendidik, serta memberikan dukungan dan do'a kepada penulis.
7. Pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu terselesaikannya naskah skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, baik dari segi materi maupun penyajiannya. Untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan dalam penyempurnaan skripsi ini.

Terakhir penulis berharap, semoga skripsi ini dapat memberikan hal bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca dan juga bagi penulis.

Yogyakarta, 12 September 2017

Penulis,

Muhammad Faizal Helmi Rozaki

NIM. 13.12.7278

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iii
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
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
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Analisis	6
1.6.3 Perancangan Sistem	7

1.6.4	Pengumpulan Bahan	7
1.6.5	Pembuatan.....	7
1.6.6	Pengujian Sistem.....	7
1.7	Sistem Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI.....		10
2.1	Kajian Pustaka.....	10
2.1.1	Definisi Informasi dan Kualitas Informasi	11
2.1.2	Hubungan Antara Promosi dan Informasi Dalam Era Multimedia.	13
2.1.3	Cara Melakukan Promosi.....	13
2.2	Pengertian Multimedia	14
2.2.1	Elemen Multimedia.....	15
2.3	Company Profile	19
2.4	Animasi	20
2.4.1	Definisi animasi	20
2.4.2	Jenis Animasi	21
2.5	Slow Motion.....	23
2.5.1	Timelapse	24
2.5.2	Hyperlapse	24
2.6	Analisa.....	24
2.6.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	25
2.6.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	25
2.7	Tahap Pembuatan	27
2.7.1	Tahap Pra Produksi	27

2.7.2	Tahap Produksi	28
2.7.3	Tahap Pasca Produksi	33
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		35
3.1	Gambaran Umum	35
3.1.1	Profile Perusahaan	35
3.1.2	Sejarah Perusahaan	36
3.1.3	Logo Perusahaan	37
3.1.4	Visi dan Misi Perusahaan	37
3.2	Analisis	38
3.2.1	Analisis Kelemahan Video	38
3.2.2	Analisis Kebutuhan	38
3.2.3	Analisis Kelayakan	45
3.3	Perancangan Video	49
3.3.1	Tahapan Pra Produksi	50
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		68
4.1	Produksi	68
4.1.1	Pengambilan Gambar	68
4.2	Pasca Produksi	72
4.2.1	Editing	73
4.2.2	Final Rendering	87
4.3	Implementasi Video	89
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		90
5.1	Kesimpulan	90

5.2 Saran..... 91



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Perusahaan	37
Gambar 3.2 Diagram Perancangan Video Profile.....	49
Gambar 4.1 Angel ShortShot	69
Gambar 4.2 Sample Rate 44100	71
Gambar 4.3 Preset Radio Announcer Voice	71
Gambar 4.4 Noise Reduction	72
Gambar 4.5 Tampilan Squance Awal	74
Gambar 4.6 Impot File Video	74
Gambar 4.7 Proses Pemotongan Frame Video	75
Gambar 4.8 Collor Correction	76
Gambar 4.9 Pemberian Effect Transisi Video	77
Gambar 4.10 Pembuatan Adjustment Layer	78
Gambar 4.11 Motion Tille dan Transform.....	79
Gambar 4.12 Squence 60 fps	80
Gambar 4.13 Modify Clip.....	81
Gambar 4.14 Pembuatan Text Video.....	82
Gambar 4.15 Memasukan Text Dalam Video	83
Gambar 4.16 Composition	84
Gambar 4.17 Effect Shatter.....	85
Gambar 4.18 Transform.....	85
Gambar 4.19 Effect Fill	86
Gambar 4.20 Effect Fast Blur	86

Gambar 4.21 Proses Export Video Render 87

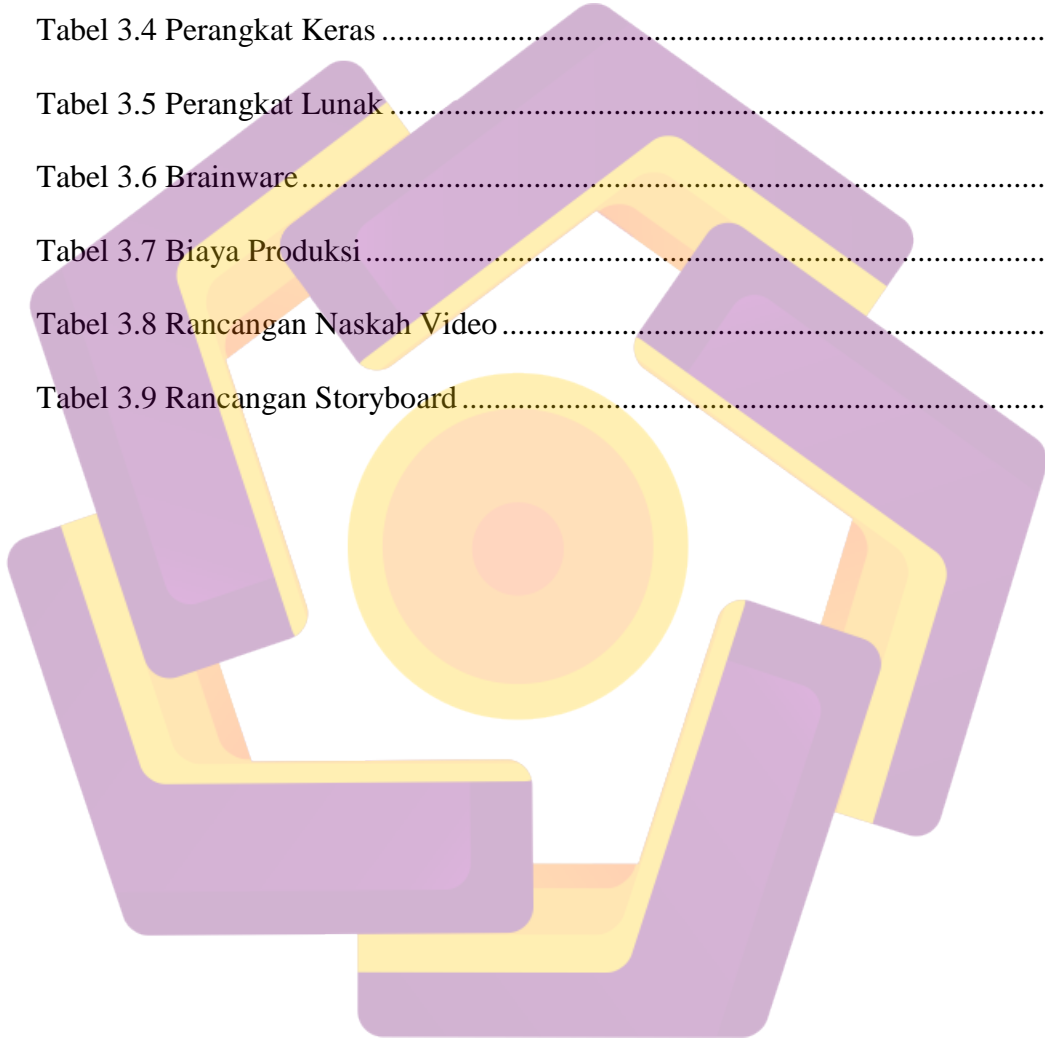
Gambar 4.22 Proses Rendering..... 88

Gambar 4.23 Implementasi Video 89



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Profile Perusahaan	35
Tabel 3.2 Table Refrensi Video	39
Tabel 3.3 Kebutuhan fungsional	40
Tabel 3.4 Perangkat Keras	41
Tabel 3.5 Perangkat Lunak	43
Tabel 3.6 Brainware	44
Tabel 3.7 Biaya Produksi	48
Tabel 3.8 Rancangan Naskah Video	51
Tabel 3.9 Rancangan Storyboard	53



INTISARI

PT Putra Sleman Sembada (PT PSS) adalah perusahaan resmi yang bergerak di bidang olahraga yang merupakan payung klub sepak bola lokal Sleman PSS Sleman. Sesuai dengan peraturan yang dikeluarkan klub-klub PSSI yang berlaga di liga Indonesia sebaiknya tidak menggunakan dana daerah atau yang biasa disebut APBD. Tentu saja, dengan memiliki unit bisnis seperti klub sepak bola profesional PT PSS diharuskan mencari sponsor untuk mendukung tim PSS selama liga.

Dengan terciptanya video profil perusahaan PT PSS diharapkan bisa lebih berkembang menjadi perusahaan profesional dan bisa menarik investor yang ingin menginvestasikan dana ke PSS Sleman. Demi kelancaran arus informasi yang akan diberikan kepada konsumen yang ingin tahu lebih banyak tentang sebuah perusahaan. Kemudian dibuat profil perusahaan di dalamnya berisi data tentang perusahaan yang bersangkutan. Pada dasarnya profil perusahaan ini bisa disebut sebagai salah satu media informasi yang tentunya sangat dibutuhkan pelanggan perusahaan yang bersangkutan.

Dalam hal ini profil perusahaan tepat disebut sebagai informasi media bagi pelanggan. Tentu profil perusahaan ini tidak hanya untuk pelanggan, tapi juga bisa menjadi media informasi bagi investor yang ingin berinvestasi di bisnis perusahaan. Tak heran bila di era modern ini berbagai perusahaan memilih untuk mempromosikan unit bisnis mereka dengan media iklan televisi, youtube untuk membuat profil perusahaan berupa video atau animasi

Kata Kunci : Video, Profile, PSS, Informasi

ABSTRACT

Abstract - PT Putra Sleman Sembada (PT PSS) is an official company engaged in sports that umbrella a local football club Sleman District PSS Sleman. In accordance with the regulations issued PSSI clubs that compete in the league Indonesia should not use regional funds or what is often called APBD. Of course, by having a business unit such as a professional football club PT PSS is required to find a sponsor to support the PSS team during the league.

With the creation of PT PSS company profile video is expected to be more developed into a professional company and can attract investors who want to invest funds to PSS Sleman. For smooth flow of information to be given to consumers who want to know more about a company then made a company profile in it Contains data about the company concerned.

Basically, this company profile can be called as one of the information media that is certainly needed for the company's customers concerned. In this case the company profile is aptly called as the media information for the customer. Of course this company profile is not only for customers, but also can be a medium of information for investors who want to invest in the company's business. No wonder then in this modern-day era of various companies choose to promote their business units with television advertising media, youtube to create a company profile in the form of video or animation.

Keywords : *Video, Profile, PSS, Information*