

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA NATAPUTRA MUAY THAI CAMP YOGYAKARTA**

SKRIPSI



Disusun oleh

Yulianto Abdurrahman

13.12.7283

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA NATAPUTRA MUAY THAI CAMP YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



Disusun oleh

Yulianto Abdurrahman

13.12.7283

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA NATAPUTRA MUAY THAI CAMP YOGYAKARTA**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yulianto Abdurrahman

13.12.7283

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 November 2016

Dosen Pembimbing,


Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA NATAPUTRA MUAY THAI CAMP YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yulianto Abdurrahman

13.12.7283

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Oktober 2017

Susunan Dewan Penguji

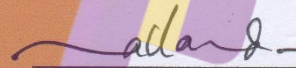
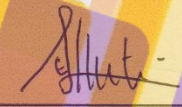
Nama Penguji

Sri Ngudi Wahyuni, S.T., M.Kom
NIK. 190302060

Erni Seniwati, S.Kom., M.Cs
NIK. 190302231

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 November 2017

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 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, 10 November 2017


METERAI
TEMPEL
48883AEF763111112
6000
ENAM RIBURUPIAH

Yulianto Abdurrahman

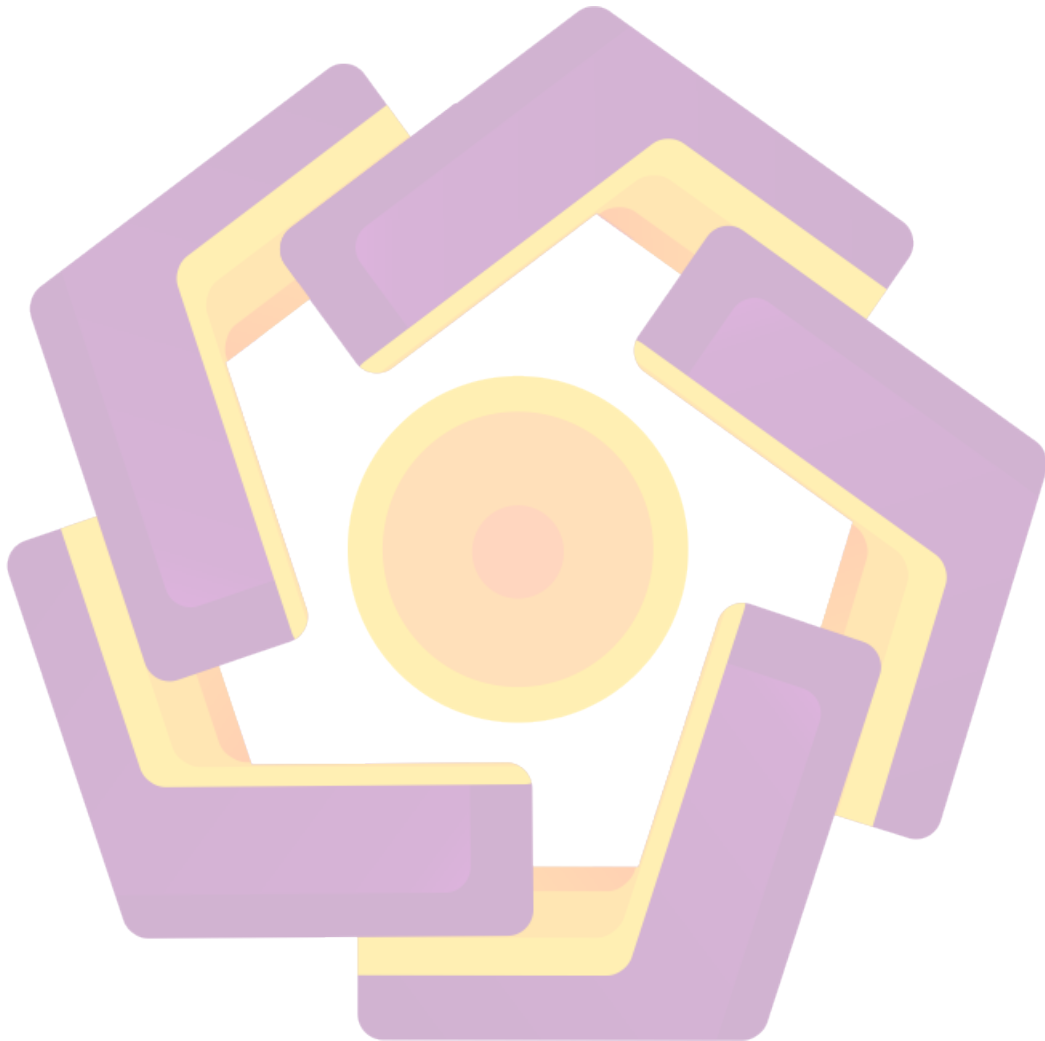
NIM. 13.12.7283

MOTTO

اللَّهُ سَبِيلٌ فِي فَهُوَ الْعِلْمُ طَلَبِ فِي جَ خَر مَنْ

‘‘Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di jalan Allah ‘‘

(HR.Turmudzi)



PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT karena berkat ridho, restu-Nya telah memberikan kekuatan dan memberikan ilmu. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW. Sehingga penelitian ini dapat terselesaikan juga atas bantuan berbagai pihak. Saya ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Kepada kedua orang tua saya, Bapak Suparno dan Ibu Nur Makiyah, serta kakak saya Nur Huda Oktaditama dan juga adik saya Lalila Munawaroh yang selalu memberi semangat dan selalu mendukung dalam hal apapun hingga skripsi ini dapat diselesaikan.
2. Terimakasih kepada pembimbing saya, Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom yang dengan sabar membimbing dan membantu saya hingga akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.
3. Terimakasih kepada teman-teman K34, TEAM MKP DOTA 2 dan teman-teman kontrakan, Mafut, Dedy, Rizky, Aris, Eko, Gegik, Doni, Iip, Acep, Chandra, Faisal, Yudha, Hafidz, Aliga, Icuk, dan Billy. Terimakasih sekali atas waktu dan kebersamaan kalian selama 4 tahun ini.
4. Kepada Renata S Wulandari. Terimakasih sekali telah memberi semangat, serta dukungan dan membantu dalam mengerjakan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

5. Terimakasih kepada teman-teman SI-03, atas kebersamaan kita selama 4 tahun dalam proses pembelajaran dan perkuliah yang mungkin tidak dapat terlupakan. Thanks 13-S1SI-03 Kalian Well.
6. Dan terakhir terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam pembuatan skripsi ini yang tidak biasa di sebutkan satu persatu.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai macam hambatan dan kesulitan baik segi materi dan moral. Namun atas ijinNya melalui berbagai cara, penulisan skripsi ini bisa terselesaikan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak M. Suyanto, Prof, Dr, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku ketua jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberi pengarahan dengan penuh kesabaran serta motivasinya.
4. Bapak Muhammad Fuad Andreago, SE selaku Manager Nataputra Muay Thai Camp Yogyakarta. yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.

Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan baik dari segi materi maupun penyajian tulisan. Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran guna menyempurnakan penulisan ini. Dan semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 7 November 2017

Yulianto Abdurrahman

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metodologi Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Perancangan	5
1.6.3 Metode Pengembangan	5
1.6.4 Metode Testing.....	6

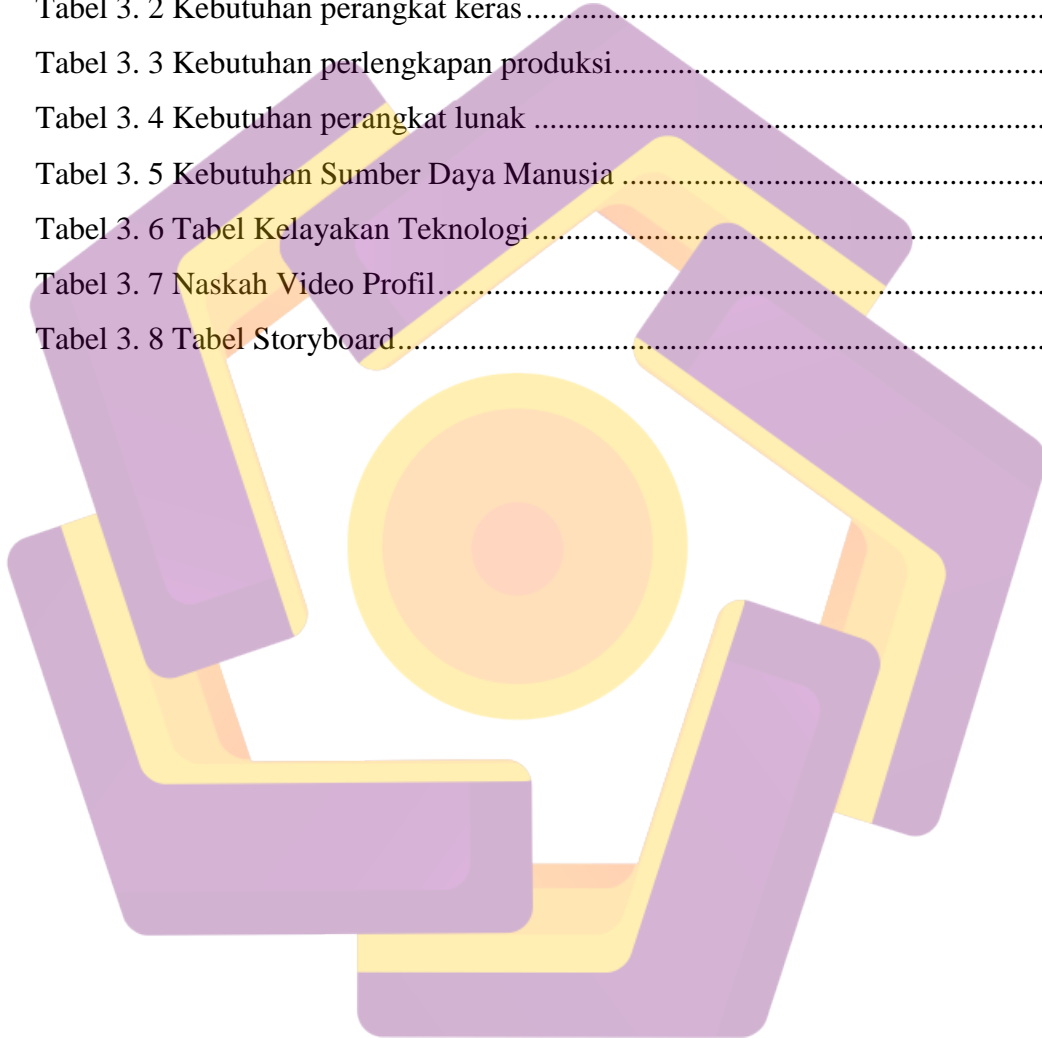
1.7	Sistematika Penulisan.....	6
BAB II	LANDASAN TEORI.....	8
2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Dasar Teori	10
2.2.1	Pengertian Multimedia.....	10
2.2.2.1	Elemen Multimedia.....	10
2.2.2	Company Profile	12
2.2.2.1	Jenis-jenis Company Profile.....	13
2.2.3	Analisis.....	14
2.2.3.1	Analisis SWOT.....	14
2.2.4	Analisis Kebutuhan Sistem	15
2.2.4.1	Jenis Kebutuhan Sistem.....	16
2.2.4.2	Kebutuhan Fungsional	16
2.2.4.3	Kebutuhan Non Fungsional	17
2.2.5	Tahapan-tahapan Poduksi	18
2.2.6	Pelaku Sinematografi	24
2.2.7	Teknik Pengambilan Gambar.....	27
2.2.8	Bidikan Kamera	28
2.2.9	Visual Effect.....	30
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	32
3.1	Tinjauan Umum.....	32
3.1.1	Visi dan Misi.....	33
3.3.1.1	Visi.....	33
3.3.1.2	Misi	33
3.1.2	Struktur Organisasi	34

3.2	Analisis	35
3.2.1	Mendefinisikan Masalah	35
3.2.2	Analisis SWOT	36
3.2.2.1	Kelemahan	37
3.2.2.2	Solusi	38
3.2.3	Analisis Kebutuhan Video Profil	39
3.2.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	39
3.2.3.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	39
3.2.4	Analisis Kelayakan Video	41
3.2.4.1	Kelayakan Teknologi	41
3.2.4.2	Kelayakan Hukum	42
3.2.4.3	Kelayakan Oprasional	42
3.2.4.4	Kelayakan Strategik	42
3.3	Perancangan Video Profil	43
3.3.1	Tahapan Pra Produksi	44
3.3.1.1	Perancangan Ide Cerita	44
3.3.1.2	Konsep Video Profil	44
3.3.1.3	Pengumpulan Data	45
3.3.1.4	Perekrutan Kru	46
3.3.1.5	Naskah Video Profil	47
3.3.1.6	Storyboard	48
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	52
4.1	Produksi	52

4.1.1	Pengambilan Gambar	52
4.1.1.1	Pengambilan Angel Kamera	53
4.1.1.2	Penataan Cahaya	54
4.1.1.3	Pengambilan Suara	54
4.2	Pasca Produksi	56
4.2.1	Editing	57
4.2.1.1	Editing Trim	57
4.2.1.2	Video Transisi	60
4.2.1.3	Video Slowmotion	62
4.2.1.4	Video Animasi Text	64
4.2.1.5	Video Bumper Transisi	66
4.2.1.6	Video Animasi Peta	71
4.3	Implementasi Video	75
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	77
5.1	Kesimpulan	77
5.2	Saran	77
	DAFTAR PUSTAKA	79

DAFTAR TABEL

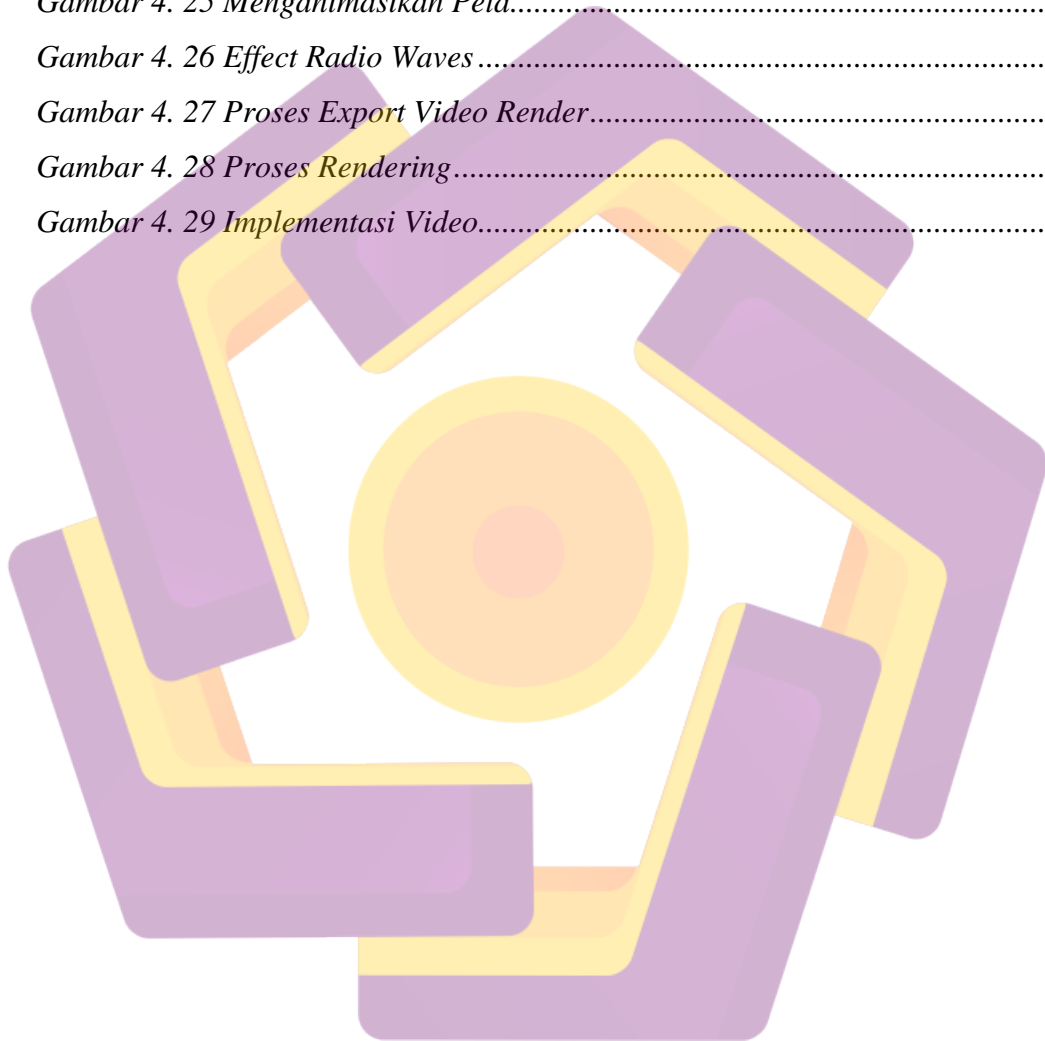
Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan.....	9
Tabel 3. 1 <i>Analisis SWOT</i>	36
Tabel 3. 2 Kebutuhan perangkat keras	39
Tabel 3. 3 Kebutuhan perlengkapan produksi.....	39
Tabel 3. 4 Kebutuhan perangkat lunak	40
Tabel 3. 5 Kebutuhan Sumber Daya Manusia	40
Tabel 3. 6 Tabel Kelayakan Teknologi.....	41
Tabel 3. 7 Naskah Video Profil.....	47
Tabel 3. 8 Tabel Storyboard.....	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen Multimedia	11
Gambar 2. 2 <i>Tabel Matriks</i>	15
Gambar 2. 3 Tiga tahapan produksi	18
Gambar 2. 4 Story Board	20
Gambar 2. 5 Kamera DSLR	21
Gambar 2. 6 Alat Perekam Suara atau Mic	22
Gambar 2. 7 Lighting	23
Gambar 2. 8 Glide Cam dan Slider	24
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi	34
Gambar 3. 2 Tahap Perancangan Video Profil	43
<i>Gambar 4. 1 Angel Short Shot</i>	53
<i>Gambar 4. 2 Sample Rate 44100</i>	55
<i>Gambar 4. 3 Preset Radio Announcer Voice</i>	55
<i>Gambar 4. 4 Noise Reduction</i>	56
<i>Gambar 4. 5 Tampilan Squance Awal</i>	58
<i>Gambar 4. 6 Impot File Video</i>	59
<i>Gambar 4. 7 Proses Pemotongan Frame Video</i>	59
<i>Gambar 4. 8 Pemberian Effect Transisi Video</i>	60
<i>Gambar 4. 9 Pembuatan Adjustment Layer</i>	61
<i>Gambar 4. 10 Motion Tille dan Transform</i>	62
<i>Gambar 4. 11 Squence 60 fps</i>	63
<i>Gambar 4. 12 Modify Clip</i>	64
<i>Gambar 4. 13 Pembuatan Text Video</i>	64
<i>Gambar 4. 14 Memasukan file photoshop ke After effect</i>	65
<i>Gambar 4. 15 Animasi Masking</i>	66
<i>Gambar 4. 16 Animasi pergerakan text</i>	66
<i>Gambar 4. 17 Composition</i>	67
<i>Gambar 4. 18 Impor File Logo</i>	68
<i>Gambar 4. 19 Element 3D</i>	68

<i>Gambar 4. 20 Menu Element 3D</i>	<i>69</i>
<i>Gambar 4. 21 Optical Flares</i>	<i>69</i>
<i>Gambar 4. 22 Optical Flare Option</i>	<i>70</i>
<i>Gambar 4. 23 Menganimasikan Logo.....</i>	<i>70</i>
<i>Gambar 4. 24 Menyiapkan Gambar dan Icon</i>	<i>71</i>
<i>Gambar 4. 25 Menganimasikan Peta.....</i>	<i>72</i>
<i>Gambar 4. 26 Effect Radio Waves</i>	<i>73</i>
<i>Gambar 4. 27 Proses Export Video Render.....</i>	<i>74</i>
<i>Gambar 4. 28 Proses Rendering.....</i>	<i>74</i>
<i>Gambar 4. 29 Implementasi Video.....</i>	<i>76</i>



INTISARI

Multimedia merupakan salah satu media penyampai pesan yang banyak orang gunakan untuk media bisnis, periklanan, dan juga media pembelajaran untuk mempermudah dalam penyampaian informasi dalam bentuk audio dan video. Seiring dengan perkembangan teknologi komputer multimedia juga berkembang dengan pesat pula, sebagai contoh media periklanan, media interaktif dan juga animasi sekarang sudah mampu membuat terobosan baru dalam menyampaikan data dan informasi dengan cara yang berbeda, tidak selalu dengan teks statis melainkan dengan gambar, suara, video dan juga ditambahi dengan animasi.

Nataputra Muay Thai Camp merupakan salah satu tempat latihan, sekolah, dan sasana tarung beladiri di Yogyakarta yang terletak di Jl. RE Martadinata 144 Yogyakarta, dengan membuat video promosi dan publikasi untuk memberikan informasi tentang Nataputra Muay Thai Camp kepada masyarakat luas terutama di Yogyakarta.

Perancangan video company profil ini dilakukan untuk membuat sebuah media promosi agar menambah daya tarik dari masyarakat yang belum mengenal seni bela diri muay thai. Dengan merancang konsep yang matang ditunjang dengan video dan audio yang bagus, design yang menarik, dan juga komunikatif, menciptakan kesan elegan, modern, dan eksklusif sehingga dapat dinikmati dan mudah dimengerti oleh masyarakat. Media promosi dalam bentuk video company profile dimaksudkan untuk memudahkan masyarakat dalam menerima informasi yang ditampilkan dalam bentuk videografi.

Kata Kunci : Video, Profil, Nataputra Muay Thai Camp, Informasi

ABSTRACT

Multimedia is one of the media messenger message that many people use for the media bussiness, advertaising, and also to simply leraning media in the delivery information in the form of audio and video. Along with the development of multimedia computer technology has also grown rapidly, as an example of media advertising, interactive media and animation is now also able to make a new breakthrough in presenting data and information in a different way, not always with the static text but with pictures, sounds, videos, and also topped with animation.

Nataputra Muay Thai Camp is one of the exercises, school, and the place of the fight martial arts in Yogyakarta is located at JL. RE Martadinata 144 of Yogyakarta, by making promotional videos and publications to provide information about Nataputra Muay Thai Camp to wider community especially in Yogyakarta.

Design of the video company profile is done to make a media promotions in order to increase the attractiveness of the community who have not know a moay thai martial arts. By designing a mature concept supprted by video and audio are nice, interesting design, as well as communicative, creates the impression of elegant, modern, and excusive so can be enjoyed and easily understandable by the public. Media promotion in the from of a video company profilis intended to faciliate the the public in receiving the information that is displayed in the from of viedography.

Keyword : *Video, Profile, Nataputra Muay Thai Camp, Information*