

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE KERAJINAN PERAK
DALAS SILVER SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Reza Maulana

13.11.6814

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE KERAJINAN PERAK
DALAS SILVER SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



Disusun oleh

Reza Maulana

13.11.6811

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO PROFILE KERAJINAN PERAK DALAS SILVER SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Reza Maulana

13.11.6814

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 17 April 2017

Dosen Pembimbing



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO PROFILE KERAJINAN PERAK DALAS SILVER SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Reza Maulana

13.11.6814

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 11 April 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidavat, M.Kom
NIK. 190302182



Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302999




Windha Mega Pradnya D, M.Kom
NIK. 190302185



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 10 November 2016



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER


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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi yang sudah dibuat merupakan karya penulis sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu intitusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan penulis 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 penulis secara pribadi.

Yogyakarta, 17 April 2017



Reza Maulana

NIM. 13.11.6814

MOTTO

- Jadilah diri sendiri dan jangan menjadi diri orang lain, walaupun orang itu terlihat lebih baik.
- Do the best and pray. God will take care of the rest.
- When life knock you down, get up and turn back to Allah. When life puts you in a higher position, knew down and turn back to Allah.
- Dont say dont, say i can do it
- Jatuh enam kali, bangkit tujuh kali.



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas anugerah dan kemudahan yang telah diberikan sehingga membuat penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Untuk alm Ayah saya Mahyufiza dan ibu saya A.A.Putri Astiti Laharyanti yang sudah mendidik saya menjadi seperti sekarang dan menyekolahkan saya hingga ke perguruan tinggi dan tidak lupa untuk kaka saya Vina Mufiana yang selalu memberikan semangat dalam pengerjaan skripsi ini.
2. Orang yang saya sayangi yang telah memberikan *support* dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Untuk teman saya Genda Kurnia Putra yang membantu dalam pembuatan video profil.
4. Kubu kiri belakang 13-S1TI-01 yang sudah menjadi sahabat yang sangat luar biasa dalam membantu dan melepas segala pikiran penat penulis.
5. Keluarga besar 13-S1TI-01 sebagai teman seperjuangan.
6. Bapak Tonny Hidayat selaku dosen pembimbing, yang memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran dan ilmu yang diberikan sangat luar biasa berarti bagi penulis.
7. Pemilik Dalas Silver yang sudah berkenan untuk melakukan wawancara dan berdiskusi dengan penulis untuk digunakan sebagai data dalam skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, dengan mengucapkan syukur kepada ALLAH SWT, atas limpahan nikmat dan karuniaNya serta arahan dan bimbingan dari berbagai pihak akhirnya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“PEMBUATAN VIDEO PROFILE KERAJINAN PERAK DALAS SILVER SEBAGAI MEDIA PROMOSI”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada Strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan, bimbingan serta dukungan yang sangat bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, S.T, M.Tselaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta
4. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, penulis berterima kasih atas bimbingan dan arahan kepada penulis dalam pembuatan skripsi.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama perkuliahan.
6. Ibu dan Kakak saya yang telah memberikan dukungan dan do'a kepada penulis.
7. Teman-teman yang memberikan dukungan, do'a serta bantuan dalam mengerjakan skripsi.
8. Terima kasih juga kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Pada akhir kata, penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu, penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini serta semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 17 April 2017



Reza Maulana

13.11.6814

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
INTISARI	xx
ABSTRACT	xxi
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Pengumpulan Data	3
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan	4
1.6.4 Metode Pengembangan	5
1.6.5 Metode <i>Testing</i>	5
1.6.6 Metode Implementasi	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II. LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8

2.2	Konsep Dasar Multimedia	9
2.2.1	Pengertian Multimedia	9
2.2.2	Element Multimedia	9
2.3	Prinsip Dasar Pengambilan Gambar Dalam Pergerakan Kamera.....	11
2.4	Ukuran Gambar.....	12
2.4.1	Lima Ukuran Dasar Gambar.....	12
2.4.1.1	Pengembangan Diri Lima <i>Shot</i> Dasar.....	15
2.5	Teknik Gerakan Kamera	17
2.6	Konsep Dasar Video	19
2.6.1	Pengertian Video	19
2.6.2	Standard Video	20
2.6.3	Jenis-jenis Video.....	21
2.6.4	Format File Video.....	22
2.6.5	Pengertian Iklan.....	25
2.7	<i>Company Profile</i>	25
2.7.1	Pengertian <i>Company Profile</i>	25
2.7.2	Fungsi <i>Company Profile</i>	26
2.7.3	Bentuk-bentuk <i>Company Profile</i>	26
2.8	Tahapan Analisis.....	28
2.8.1	Pengertian Tahapan Analisis	28
2.8.2	Analisis Kelemahan Sistem	28
2.8.2.1	Identifikasi Masalah.....	29
2.8.2.2	Masalah Dalam Sistem Informasi	29
2.8.2.3	Analisis SWOT	29
2.8.2.4	Kegunaan dan Langkah Analisis	31
2.8.2.5	Analisis Kebutuhan.....	32
2.8.2.6	Analisis Kelayakan	32
2.9	Konsep Dasar Produksi.....	33
2.9.1	Pra Produksi.....	33
2.9.2	Produksi	34
2.9.2.1	Sudut Pengambilan Gambar	35

2.9.2.2	<i>Shooting</i> (Teknik Pengambilan Gambar)	36
2.9.2.3	Perekaman Suara.....	36
2.9.3	Pasca Produksi	37
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN		38
3.1	Konsep Dasar Produksi.....	38
3.1.1	Latar Belakang Dalas Silver	38
3.2	Analisis	39
3.2.1	Analisis Kelemahan Video	39
3.2.2	Identifikasi Masalah	40
3.2.2.1	Analisis SWOT	43
3.2.3	Analisis Kebutuhan Video.....	45
3.2.3.1	Kebutuhan Fungsional	45
3.2.3.2	Kebutuhan Non Fungsional	46
3.2.4	Analisis Kelayakan Video Profile	50
3.2.4.1	Kelayakan Teknologi	50
3.2.4.2	Kelayakan Hukum	51
3.2.4.3	Kelayakan Operasional	51
3.2.4.4	Kelayakan Strategi	51
3.2.4.5	Kelayakan Ekonomi.....	53
3.3	Perancangan Video Profile.....	54
3.3.1	Tahapan Pra Produksi.....	54
3.3.1.1	Perancangan Ide Cerita	54
3.3.1.2	Konsep Video Profile.....	55
3.3.1.3	Naskah Video Profile.....	56
3.3.1.4	<i>Story Board</i>	60
BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		79
4.1	Implementasi.....	79
4.1.1	Persiapan Peralatan.....	80
4.1.2	Sinkronisasi Jadwal Produksi	80
4.1.3	Proses Pengambilan Video (<i>Shooting</i>)	81
4.1.4	Hasil Pengambilan Video	82

4.1.5	Composing dan Editing	85
4.1.5.1	Rekaman Suara	86
4.1.5.2	Editing Video	91
4.1.6	Penggunaan Audio Transisi	94
4.1.7	Mengevaluasi / <i>Review Editing</i>	94
4.1.8	<i>Rendering</i>	95
4.1.9	<i>Mastering</i>	95
4.2	Pembahasan	96
4.2.1	Kegunaan Lensa Kamera	96
4.3	Tampilan Hasil Video Sesuai <i>Story Board</i>	100
4.4	<i>Testing</i>	119
4.5	Penerapan Video	123
BAB V. PENUTUP		127
5.1	Kesimpulan	127
5.2	Saran	128
DAFTAR PUSTAKA		129
LAMPIRAN		1

DAFTAR GAMBAR

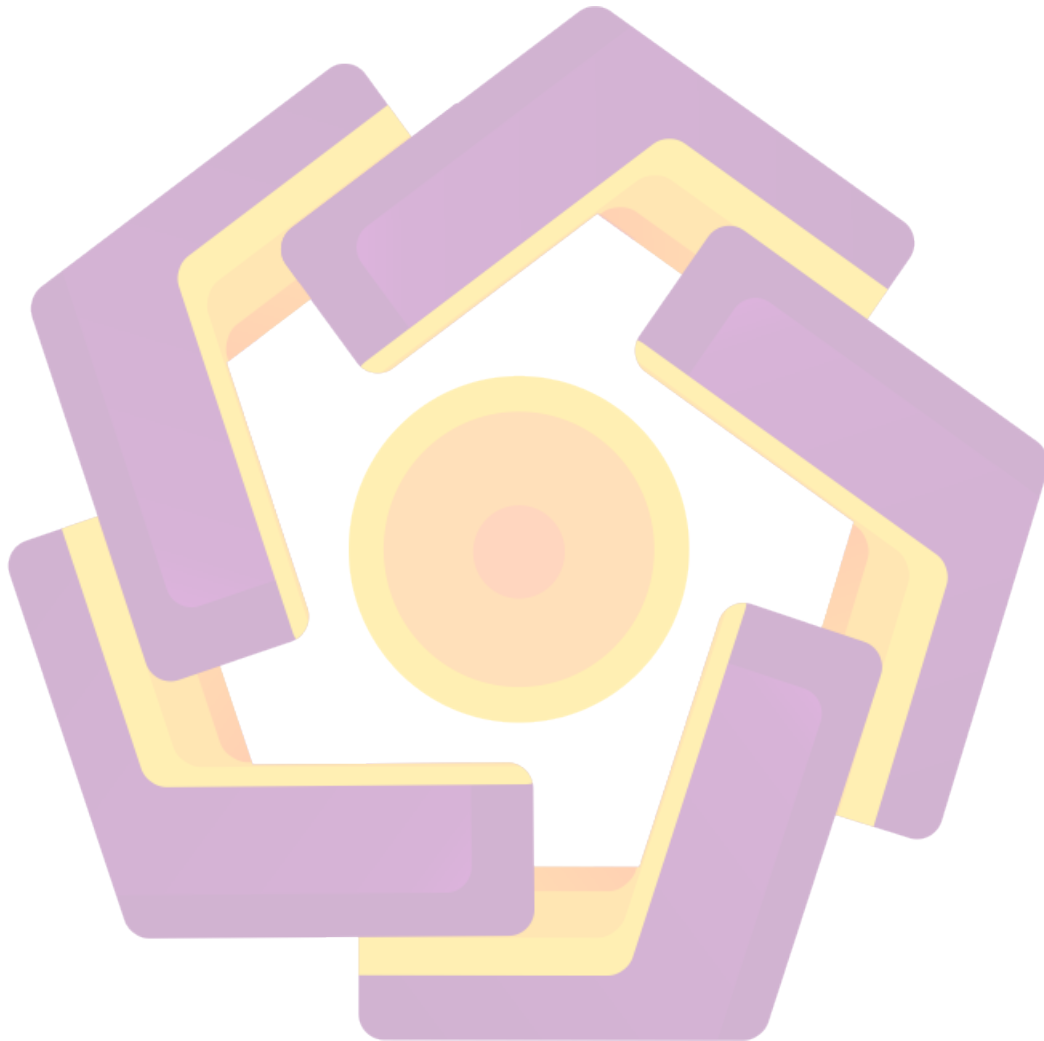
Gambar 2.1 <i>Close Up</i>	12
Gambar 2.2 <i>Medium Close Up</i>	13
Gambar 2.3 <i>Medium Shot</i>	13
Gambar 2.4 <i>Knee Shot</i>	14
Gambar 2.5 <i>Long Shot</i>	14
Gambar 2.6 <i>Extreme Close Up</i>	15
Gambar 2.7 <i>Big Close Up</i>	15
Gambar 2.8 <i>Two Shot</i>	16
Gambar 2.9 <i>Three Shot</i>	16
Gambar 2.10 <i>Group Shot</i>	16
Gambar 2.11 <i>Titling</i>	17
Gambar 2.12 <i>Panning</i>	18
Gambar 2.13 <i>Tracking</i>	18
Gambar 2.14 <i>Following</i>	18
Gambar 2.15 <i>Zooming</i>	19
Gambar 4.1 Produksi dan Pasca Produksi	79
Gambar 4.2 Pengambilan Video Live Shoot Kampung Alun-alun Purbayan Kota Gede.....	82
Gambar 4.3 Pengambilan Video <i>Live Shoot</i>	83
Gambar 4.4 Pengambilan Video <i>Live Shoot</i>	83
Gambar 4.5 Hasil Shooting <i>Live Shoot</i>	84
Gambar 4.6 Folder Pengambilan Video Per-minggu.....	84
Gambar 4.7 Pengambilan <i>Timelaps</i> Tugu Jogja	84
Gambar 4.8 Pengambilan <i>Timelaps</i> Sekitar Dalas Silver	85
Gambar 4.9 Hasil Shooting <i>Timelaps</i>	85

Gambar 4.10 Pengambilan Suara Wakil Pemilik Dalas Silver	86
Gambar 4.11 <i>Microphone Direcional ShotgunEm-8800 Bom Filmadora Cinema</i>	86
Gambar 4.12 <i>Mono Stereo</i>	87
Gambar 4.13 <i>Hard Limiting</i>	88
Gambar 4.14 <i>Graphic Phase Shifer</i>	89
Gambar 4.15 <i>Amplify</i>	89
Gambar 4.16 <i>Effect Amplify dan Normalize</i>	90
Gambar 4.17 <i>Normalize</i>	90
Gambar 4.18 Hasil <i>Editing</i>	91
Gambar 4.19 Penyusunan <i>Video</i>	92
Gambar 4.20 <i>Cutting Video (Pemotongan Video)</i>	92
Gambar 4.21 Penggunaan <i>Video Transisi</i>	93
Gambar 4.22 Pengaturan <i>Warna</i>	94
Gambar 4.23 Penggunaan <i>Audio Transisi</i>	94
Gambar 4.24 <i>Rendering</i>	95
Gambar 4.25 <i>Lensa Cannon Kit 18-135mm</i>	96
Gambar 4.26 <i>Lensa Cannon Fix 50mm</i>	97
Gambar 4.27 <i>Lensa Cannon Kit 18-55mm</i>	98
Gambar 4.28 <i>Lensa Samyang 8mm</i>	98
Gambar 4.29 <i>Story Board Scene 01</i>	100
Gambar 4.30 <i>Story Board Scene 02</i>	100
Gambar 4.31 <i>Story Board Scene 03</i>	101
Gambar 4.32 <i>Story Board Scene 04</i>	101
Gambar 4.33 <i>Story Board Scene 05</i>	101
Gambar 4.34 <i>Story Board Scene 06</i>	102
Gambar 4.35 <i>Story Board Scene 07</i>	102

Gambar 4.36 <i>Story Board Scene</i> 08	102
Gambar 4.37 <i>Story Board Scene</i> 09	103
Gambar 4.38 <i>Story Board Scene</i> 10	103
Gambar 4.39 <i>Story Board Scene</i> 11	103
Gambar 4.40 <i>Story Board Scene</i> 12	104
Gambar 4.41 <i>Story Board Scene</i> 13	104
Gambar 4.42 <i>Story Board Scene</i> 14	104
Gambar 4.43 <i>Story Board Scene</i> 15	105
Gambar 4.44 <i>Story Board Scene</i> 16	105
Gambar 4.45 <i>Story Board Scene</i> 17	105
Gambar 4.46 <i>Story Board Scene</i> 18	106
Gambar 4.47 <i>Story Board Scene</i> 19	106
Gambar 4.48 <i>Story Board Scene</i> 20	106
Gambar 4.49 <i>Story Board Scene</i> 21	107
Gambar 4.50 <i>Story Board Scene</i> 22	107
Gambar 4.51 <i>Story Board Scene</i> 23	107
Gambar 4.52 <i>Story Board Scene</i> 24	108
Gambar 4.53 <i>Story Board Scene</i> 25	108
Gambar 4.54 <i>Story Board Scene</i> 26	108
Gambar 4.55 <i>Story Board Scene</i> 27	109
Gambar 4.56 <i>Story Board Scene</i> 28	109
Gambar 4.57 <i>Story Board Scene</i> 29	109
Gambar 4.58 <i>Story Board Scene</i> 30	110
Gambar 4.59 <i>Story Board Scene</i> 31	110
Gambar 4.60 <i>Story Board Scene</i> 32	110
Gambar 4.61 <i>Story Board Scene</i> 33	111
Gambar 4.62 <i>Story Board Scene</i> 34	111

Gambar 4.63 <i>Story Board Scene 35</i>	111
Gambar 4.64 <i>Story Board Scene 36</i>	112
Gambar 4.65 <i>Story Board Scene 37</i>	112
Gambar 4.66 <i>Story Board Scene 38</i>	112
Gambar 4.67 <i>Story Board Scene 39</i>	113
Gambar 4.68 <i>Story Board Scene 40</i>	113
Gambar 4.69 <i>Story Board Scene 41</i>	113
Gambar 4.70 <i>Story Board Scene 42</i>	114
Gambar 4.71 <i>Story Board Scene 43</i>	114
Gambar 4.72 <i>Story Board Scene 44</i>	114
Gambar 4.73 <i>Story Board Scene 45</i>	115
Gambar 4.74 <i>Story Board Scene 46</i>	115
Gambar 4.75 <i>Story Board Scene 47</i>	115
Gambar 4.76 <i>Story Board Scene 48</i>	116
Gambar 4.77 <i>Story Board Scene 49</i>	116
Gambar 4.78 <i>Story Board Scene 50</i>	116
Gambar 4.79 <i>Story Board Scene 51</i>	117
Gambar 4.80 <i>Story Board Scene 52</i>	117
Gambar 4.81 <i>Story Board Scene 53</i>	117
Gambar 4.82 <i>Story Board Scene 54</i>	118
Gambar 4.83 <i>Story Board Scene 55</i>	118
Gambar 4.84 <i>Story Board Scene 56</i>	118
Gambar 4.85 <i>Story Board Scene 57</i>	119
Gambar 4.86 <i>Story Board Scene 58</i>	119
Gambar 4.87 <i>Diagram Hasil Pertanyaan 1</i>	121
Gambar 4.88 <i>Diagram Hasil Pertanyaan 2</i>	121
Gambar 4.89 <i>Diagram Hasil Pertanyaan 3</i>	122

Gambar 4.90 Diagram Hasil Pertanyaan 4.....	122
Gambar 4.91 Diagram Hasil Pertanyaan 5.....	123
Gambar 4.92 Tampilan <i>Sharing</i> pada Youtube	125
Gambar 4.93 Tampilan Akun Youtube Dalas Silver	125
Gambar 4.94 Tampilan Komentar Video Profil Dalas Silver	126

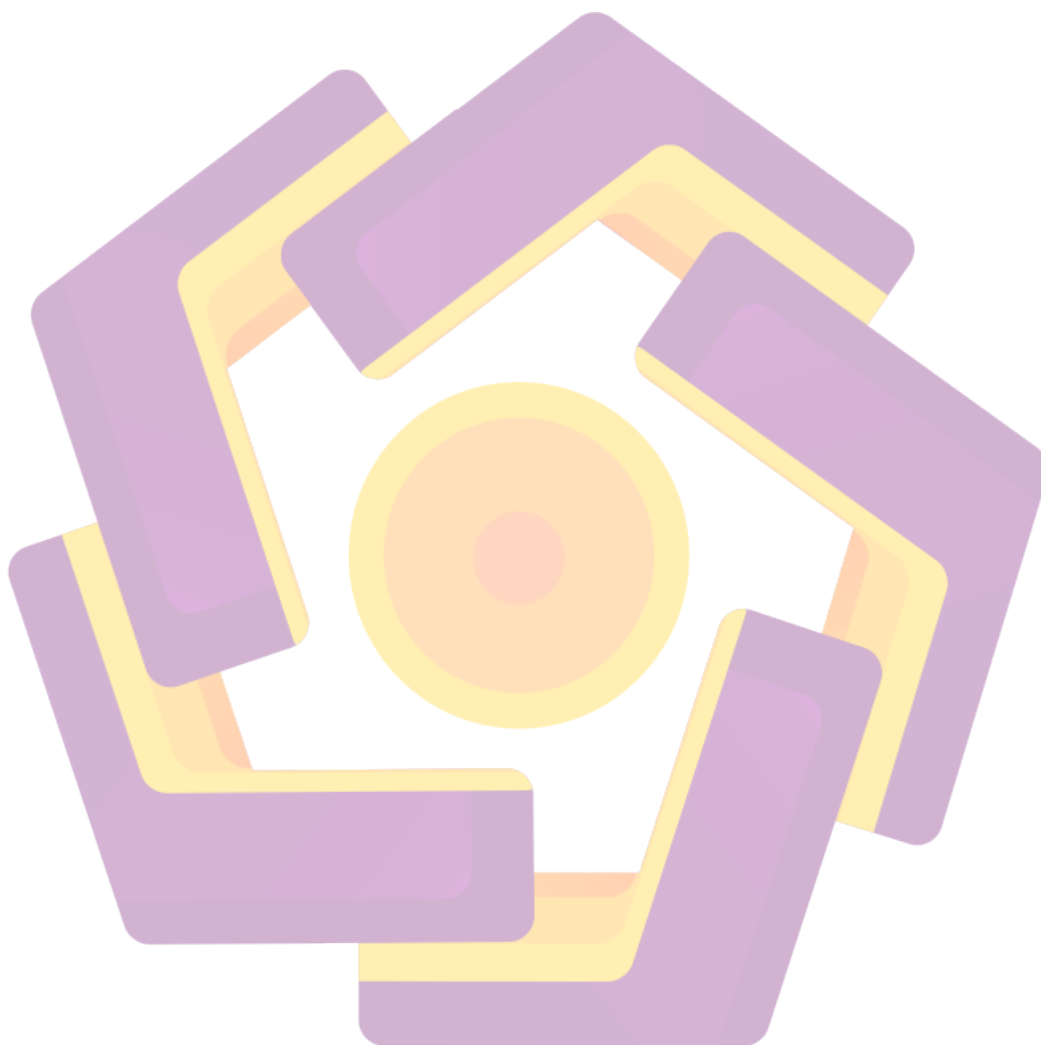


DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Referensi <i>Video Profile</i>	39
Tabel 3.2 Hasil Wawancara	40
Tabel 3.3 Matrik SWOT	44
Tabel 3.4 Analisis Kelayakan Teknologi.....	50
Tabel 3.5 Hasil Analisis Kelayakan Strategi	52
Tabel 3.6 Biaya Produksi.....	53
Tabel 3.7 Rancangan <i>Story Board</i>	60
Tabel 4.1 Jadwal Produksi	81
Tabel 4.2 Tabel Penggunaan Lensa	99
Tabel 4.3 Tabel Testing Pertama (<i>Alpha Test</i>)	120

DAFTAR LAMPIRAN

STORY BOARD	1
SURAT PERNYATAAN	18
ANGKET.....	20



INTISARI

Seiring berjalannya waktu peranan teknologi informasi semakin meningkat, Khususnya dalam bidang multimedia sendiri. Saat ini multimedia sangat dibutuhkan sebagai media promosi di dalam bidang bisnis. Ditambah lagi saat ini perekonomian dan usaha perdagangan yang semakin berkembang menjadikan multimedia memiliki peranan yang sangat penting dalam persaingan global.

Dunia usaha dan bisnis saat ini semakin memperhatikan cara mereka dalam menyampaikan menyampaikan produk dan barangnya kepada konsumen. Hal tersebut dapat kita jumpai pada media cetak maupun media elektronik. Sehingga pada masa sekarang ini jika badan usaha tidak mempunyai media promosi untuk menyampaikan produk dan barangnya kepada masyarakat, maka usaha tersebut tidak memiliki begitu banyak konsumen. Maka dari itu tugas akhir ini mengambil judul “ Pembuatan Video Profile Kerajinan Perak Dalas Silver Sebagai Media Promosi”

Lembaga riset dan penerbit computer, yaitu *Computer Technologi Reseach* (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yg dilihat dan 30% dari yang di dengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 30% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Maka video profile ini diharapkan dapat menambah daya tarik para konsumen untuk membeli kerajinan perak.

Kata Kunci: Bisnis, Multimedia, Promosi, Video Profil, Produk

ABSTRACT

During the time, role of information technology is increases time to time, internally in multimedia concern. Up to know, the multimedia is very needed as one of promotion at business. Moreover, up to know the economic matters and trading business do both increase too significantly makes multimedia has necessary role at global rivalry.

Now, business fields take concern and pay attention way to how the business people deliver their products is made to the customers. It can found in every media around us which is print media or digital media. So we can say that our business cannot give attention and interest of customers and not growing up well if our business don't have any promotion media to deliver the products.

The Computer Technology Research (CTR), one of research institute and publisher of computer state that people only memorize 20% of what they saw and 30% of what they heard. But as matter of fact is people can memorize 50% of what they saw and heard, the other is 30% of what they saw, heard and did at once. That's way, this profil video hopes can increase the attractiveness of business' products to interested and buying silver handicraft.

Keywords: *Bussines, Multimedia, Promotion, Profil Video, Product*

