

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFIL SEBAGAI MEDIA PROMOSI
DAN INFORMASI PADA CV. SAETAMA SEJAHTERA**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Riki Purwanto 14.01.3354

Tatag Elvan Nusantoro 14.01.3364

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFIL SEBAGAI MEDIA PROMOSI
DAN INFORMASI PADA CV. SAETAMA SEJAHTERA**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Riki Purwanto 14.01.3354

Tatag Elvan Nusantoro 14.01.3364

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFIL SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DAN INFORMASI PADA
CV. SAETAMA SEJAHTERA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Riki Purwanto 14.01.3354

Tatag Elvan Nusantoro 14.01.3364

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 31 Agustus 2017

Dosen Pembimbing,



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFIL SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI PADA

CV. SAETAMA SEJAHTERA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Riki Purwanto 14.01.3354

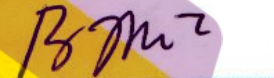
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Barka Satya, M.Kom.
NIK. 190302126



Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 31 Agustus 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFIL SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DAN INFORMASI PADA
CV. SAETAMA SEJAHTERA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tatag Elvan Nusantoro 14.01.3364

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216



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



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 31 Agustus 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/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, 31 Agustus 2017



Riki Purwanto
NIM. 14.01.3354

Yogyakarta, 31 Agustus 2017



Tatag Elvan Nusantoro
NIM. 14.01.3364

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah nasib suatu kaum hingga mereka mengubah diri mereka sendiri”

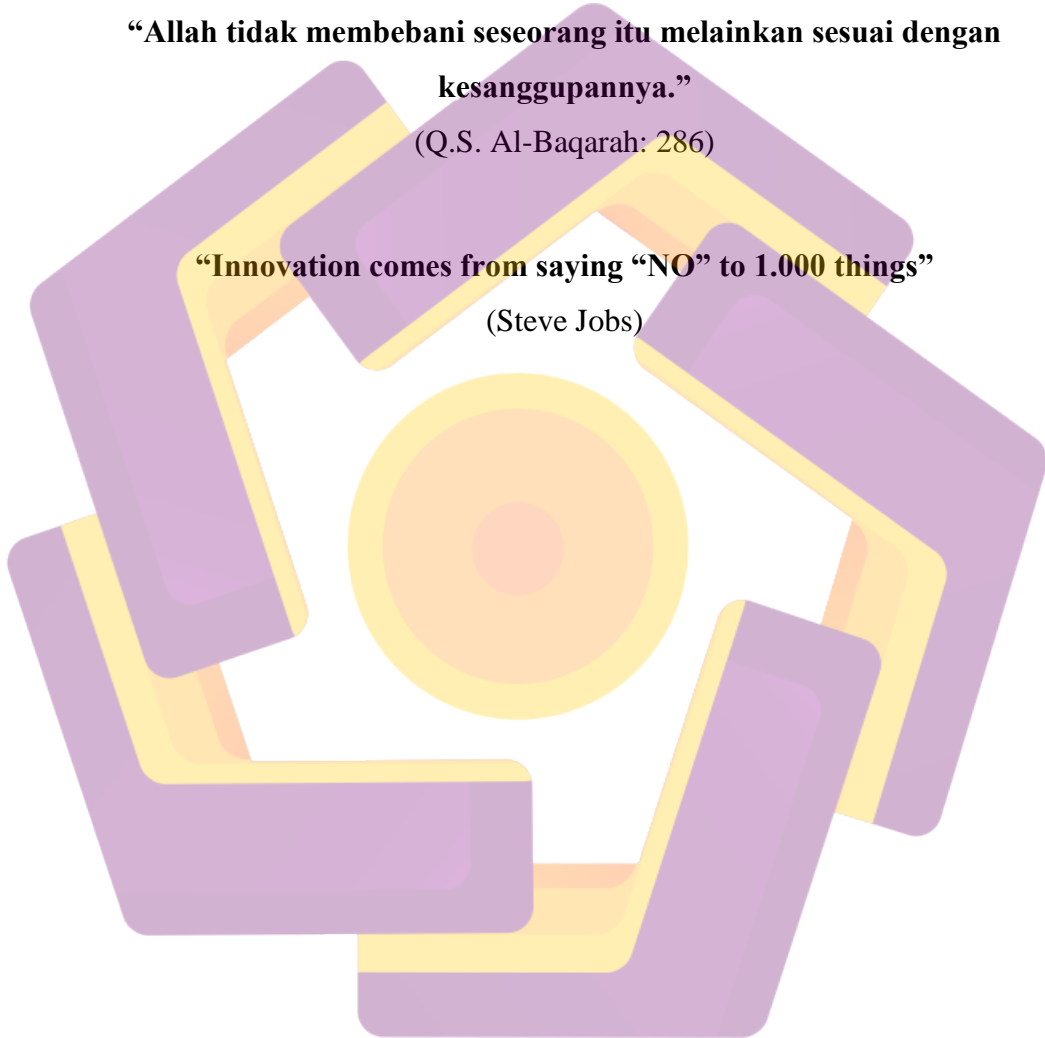
(Q.S. Ar-Ra'd:11)

“Allah tidak membebani seseorang itu melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(Q.S. Al-Baqarah: 286)

“Innovation comes from saying “NO” to 1.000 things”

(Steve Jobs)



MOTTO

"Harga kebaikan manusia adalah diukur menurut apa yang telah dilaksanakan/diperbuatnya"

(Ali Bin Abi Thalib)

"Hiduplah seperti pohon kayu yang lebat buahnya, hidup di tepi jalan dan dilempari orang dengan batu, tetapi dibalas dengan buah."

(Abu Bakar Sibli)

"Hidup itu seperti halnya lampu APILL, ada kalanya kita harus berhenti bertindak, berhati-hati dalam melangkah, dan terus berjalan ke depan hingga sampai ke tujuan hidup kita."

(Riki Purwanto - 2017)

"Jika itu menyakitimu, coba bertahanlah. Karena lebih baik kau menyakiti dirimu sendiri daripada kau menyakiti orang lain, kelak kesakitan yang kau terima saat ini, akan kembali menjadi kebahagiaan dimasa yang akan datang."

(Riki Purwanto - 2017)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas izin dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Tidak lupa juga, pencapaian ini karena bantuan dan dukungan dari orang-orang disekitar penulis. Tugas Akhir ini dengan bangga penulis persembahkan kepada :

1. Ibu dan Ayah, dan keluarga yang telah memberikan kasih sayang, dukungan dan doa tanpa mengenal waktu. Ini juga sebagai wujud terima kasih atas apa yang telah diberikan selama hidup dan sebagai bukti bahwa didikan Beliau berhasil. Semoga kedua orang terkasihku ini dan keluarga selalu diberikan kesehatan dan keberkahan Allah SWT dalam hidupnya
2. Teman – teman, yang telah mendukung dan membantu penulis dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini, yang rela menyempatkan waktu nya untuk penulis dan berbagi kebahagiaan bersama, Terima kasih.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom. selaku dosen pembimbing saya yang telah berbagi ilmu dan pengalaman, dan menyempatkan waktu untuk membimbing dan membuat penulis menjadi lebih baik.

PERSEMBAHAN

Puji Syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga tugas akhir ini bisa selesai tepat waktu. Laporan tugas akhir ini kami persembahkan kepada :

1. Bapak, Ibu, Simbah, Kakak, dan keluarga sekalian yang sudah membesarkan saya hingga saat ini dan membiayai saya selama berkuliah serta terimakasih telah mendoakan saya selama ini dengan ikhlas, terimakasih pula atas dukungan moril, tenaga dan materi.
2. Untuk kakakku, Heri Kiswanto yang sudah banyak memberikan bantuan maupun saran yang bermanfaat dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.
3. Dosen Pembimbing Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom yang selalu setia membimbing dengan sepenuh hati dan selalu sabar sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
4. Tatag Elvan Nusantoro selaku partner Tugas Akhir yang selalu semangat, terimakasih sudah menjadi partner tugas akhir.
5. Teman-teman kelas 14 D3TI 01 yang selalu ada dalam keadaan suka maupun duka serta yang selalu memberikan semangat serta bantuan.
6. Bapak dan Ibu pemilik kos Semangat Muda yang telah berkenan memberikan hunian sementara yang aman dan nyaman.
7. Seluruh penghuni kos Semangat Muda yang telah melewati hari demi hari di kos ini sehingga setiap harinya selalu seru dan penuh semangat dalam menjalani berbagai hal.
8. Pihak CV. Saetama Sejahtera yang telah bersedia menjadi tempat obyek pembuatan Tugas Akhir ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, shalawat dan salam kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, atas rasa syukur penulis panjatkan karena telah menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFIL SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI PADA CV. SAETAMA SEJAHTERA” dengan segala kelebihan dan kekurangannya, yang semua itu tidak lepas dari keterbatasan penulis.

Tugas Akhir ini merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Diploma Tiga (D3) Teknik Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dalam pembuatannya penulis dibantu oleh banyak pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT, tanpanya penulis tidak akan diberi kekuatan, kelancaran dan kemudahan dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan petunjuk selama proses penyusunan Tugas Akhir ini hingga selesai.
3. Tim Penguji, segenap dosen, karyawan dan civitas akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Teman-teman yang membantu proses penyusunan dan memberikan semangat dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.

DAFTAR ISI

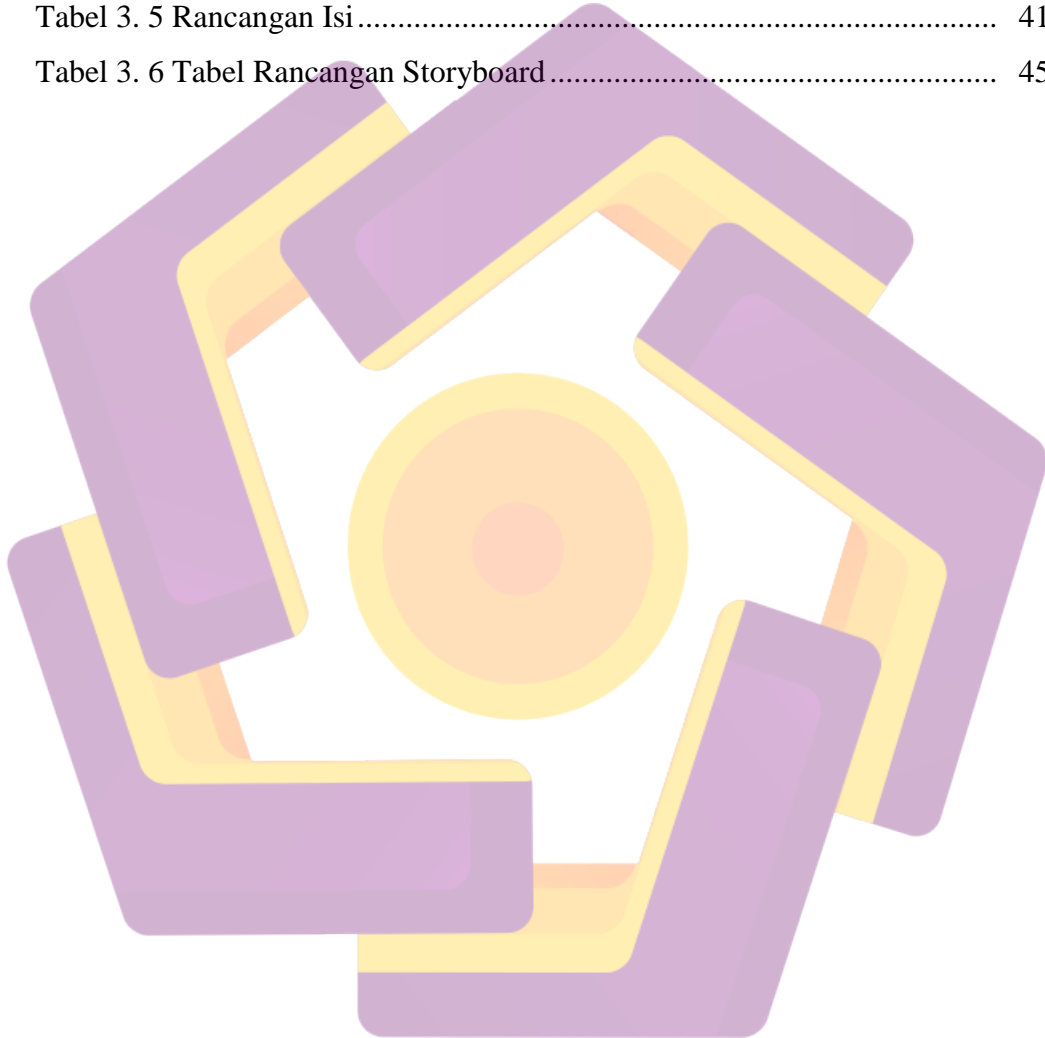
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xxi
<i>ABSTRACT</i>	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Teori Dasar	6
2.2.1 Pengertian Multimedia	6
2.2.2 Unsur Sistem Multimedia	6
2.2.3 Teknik Animasi.....	8
2.2.4 Teknik Pengambilan Gambar.....	10
2.2.5 Teknik Gerakan Kamera	15
2.3 Company Profile.....	16

2.3.1	Definisi Company Profile	16
2.3.2	Nilai-Nilai Perusahaan (<i>Corporate Value</i>).....	16
2.3.3	Nilai-Nilai Produk/Servis (<i>Product Value</i>).....	18
2.4	Media Promosi	21
2.4.1	Definisi Media.....	21
2.4.2	Definisi Promosi	21
2.4.3	Definisi Media Promosi	22
2.4.4	Tujuan Media Promosi.....	24
2.5	Definisi Informasi dan Kualitas Informasi	24
2.6	Hubungan antara Promosi dan Informasi dalam Era Multimedia...	25
2.7	Metode Pengembangan	26
2.7.1	Proses Pra Produksi.....	26
2.7.2	Proses Produksi	27
2.7.3	Proses Pasca Produksi	27
BAB III ANALISA & PERANCANGAN.....		29
3.1	Gambaran Umum	29
3.1.1	Profil Perusahaan	29
3.1.2	Sejarah.....	29
3.1.3	Visi & Misi.....	30
3.1.4	Pelayanan dan Harga.....	30
3.1.5	Keunggulan Kompetitif.....	31
3.1.6	Denah Lokasi	32
3.1.7	Pemesanan & Pelayanan	32
3.1.8	Testimoni Pemesanan.....	33
3.2	Analisis SWOT.....	34
3.2.1	Strength (Kekuatan)	34
3.2.2	Weakness (Kelemahan).....	35
3.2.3	Opportunity (Peluang).....	35
3.2.4	Threats (Ancaman).....	35
3.3	Analisis Kelayakan Sistem	35
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	37

3.4.1	Kebutuhan Fungsional	37
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	38
3.5	Merancang Konsep	40
3.6	Merancang Isi	41
3.7	Merancang Storyboard	45
BAB IV PEMBAHASAN.....		66
4.1	Tahap Produksi.....	66
4.1.1	Live Shot	66
4.1.2	Pembuatan Layout.....	76
4.1.3	Pembuatan Animasi	81
4.1.4	Editing Video	128
4.2	Tahap Pasca Produksi.....	130
4.2.1	Editing Video	130
4.2.2	Rendering	134
BAB V PENUTUP.....		136
5.1	Kesimpulan.....	136
5.2	Saran	137
DAFTAR PUSTAKA		138
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pengadaan Perangkat Keras Komputer PC.....	38
Tabel 3. 2 Pengadaan Perangkat Keras Laptop.....	38
Tabel 3. 3 Pengadaan Perangkat Keras Kamera	39
Tabel 3. 4 Pengadaan Perangkat Lunak	39
Tabel 3. 5 Rancangan Isi.....	41
Tabel 3. 6 Tabel Rancangan Storyboard.....	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Extreme Close Up	10
Gambar 2. 2 Close Up.....	11
Gambar 2. 3 Medium Close Up	11
Gambar 2. 4 Medium Shot	12
Gambar 2. 5 Long Shot.....	12
Gambar 2. 6 Very Long Shot.....	13
Gambar 2. 7 Frog Eye.....	13
Gambar 2. 8 Bird Eye.....	14
Gambar 2. 9 Low Angle.....	14
Gambar 2. 10 High Angle.....	15
Gambar 3. 1 Denah Lokasi	32
Gambar 3. 2 Testimoni Pemesanan 1.....	33
Gambar 3. 3 Testimoni Pemesanan 2.....	33
Gambar 3. 4 Testimoni Pemesanan 3.....	34
Gambar 4. 1 Kamera Nikon D3100	66
Gambar 4. 2 Lensa Kit	67
Gambar 4. 3 Lensa Fix.....	67
Gambar 4. 4 Hasil Pengambilan Gambar.....	68
Gambar 4. 5 Headset Sades SA-903.....	68
Gambar 4. 6 Pengaturan File Baru.....	69
Gambar 4. 7 Merekam Suara.....	69
Gambar 4. 8 Hasil Recording.....	70
Gambar 4. 9 File Audio Asli.....	71
Gambar 4. 10 Capture Noise Print.....	71
Gambar 4. 11 File Audio Terseleksi.....	72
Gambar 4. 12 Noise Reduction Proses.....	72
Gambar 4. 13 Pengaturan Noise Reduction.....	73
Gambar 4. 14 Pengaturan Volume Amplitude.....	73
Gambar 4. 15 Hasil Perubahan Amplitude	74

Gambar 4. 16 Radio Announcer Voice	74
Gambar 4. 17 Pengaturan Value Mix.....	75
Gambar 4. 18 Pengaturan Export File Audition.....	76
Gambar 4. 19 Layout Visi.....	77
Gambar 4. 20 Layout Misi	77
Gambar 4. 21 Layout Servis 24 Jam	78
Gambar 4. 22 Layout Bergaransi	78
Gambar 4. 23 Layout Siap Datang ke Lokasi Anda.....	78
Gambar 4. 24 Pewarnaan Visi.....	79
Gambar 4. 25 Pewarnaan Misi	79
Gambar 4. 26 Pewarnaan Servis 24 Jam.....	80
Gambar 4. 27 Pewarnaan Bergaransi	80
Gambar 4. 28 Pewarnaan Siap Datang ke Lokasi Anda	80
Gambar 4. 29 Pembuatan File Baru	81
Gambar 4. 30 Rekomendasi Resolusi Video.....	82
Gambar 4. 31 Tampilan Awal Adobe After Effect	82
Gambar 4. 32 Import File.....	83
Gambar 4. 33 Project Panel After Effect	83
Gambar 4. 34 Tampilan Preview Logo	83
Gambar 4. 35 Keyframe Layer Logo	84
Gambar 4. 36 Penambahan Lingkaran	84
Gambar 4. 37 Keyframe Trim Paths	85
Gambar 4. 38 Import File.....	85
Gambar 4. 39 File Pada Timeline	86
Gambar 4. 40 Selecting File.....	86
Gambar 4. 41 Pengaturan Duration.....	87
Gambar 4. 42 Penataan Layer	87
Gambar 4. 43 Membuat Garis	88
Gambar 4. 44 Membuat Layer Solid.....	88
Gambar 4. 45 Duplikasi Layer	89
Gambar 4. 46 Ubah Track Matte.....	89

Gambar 4. 47 Parent Layer	90
Gambar 4. 48 Mengubah Posisi Setiap Solid Layer	90
Gambar 4. 49 Mengubah Posisi Timeline Setiap Video	90
Gambar 4. 50 Posisi Keyframe Video	91
Gambar 4. 51 Hasil Penganimasian	92
Gambar 4. 52 Import File.....	92
Gambar 4. 53 Pembuatan 3D Layer	93
Gambar 4. 54 Pembuatan Camera Layer	93
Gambar 4. 55 Pengaturan Posisi Gambar	93
Gambar 4. 56 Pengaturan Posisi Gambar Secara Vertikal.....	94
Gambar 4. 57 Pengaktifan Depth of Field	94
Gambar 4. 58 Easy Ease In	95
Gambar 4. 59 Posisi Keyframe Position	95
Gambar 4. 60 File Gambar Peta	96
Gambar 4. 61 Jalur Peta	96
Gambar 4. 62 Penambahan Trim Path	97
Gambar 4. 63 Posisi Keyframe End.....	97
Gambar 4. 64 Posisi Keyframe End.....	97
Gambar 4. 65 Menambah Value Dash	98
Gambar 4. 66 Posisi Keyframe Scale Dan Position.....	98
Gambar 4. 67 Posisi Keyframe Scale Dan Position.....	98
Gambar 4. 68 Posisi Keyframe Opacity.....	98
Gambar 4. 69 Text Yogyakarta.....	99
Gambar 4. 70 Penambahan Opacity.....	99
Gambar 4. 71 Perubahan Value Opacity.....	99
Gambar 4. 72 Perubahan Value Offset	100
Gambar 4. 73 Keyframe Map.....	100
Gambar 4. 74 Peletakan Teks Saitama.....	100
Gambar 4. 75 Menjadikan 3D Layer.....	101
Gambar 4. 76 Pengaturan Posisi Gambar	101
Gambar 4. 77 Posisi Keyframe Y Rotation.....	102

Gambar 4. 78 Posisi Keyframe Y Rotation.....	102
Gambar 4. 79 Duplikasi Gambar	102
Gambar 4. 80 Pengaturan Posisi Gambar	103
Gambar 4. 81 Pengaturan Rotasi Gambar.....	103
Gambar 4. 82 Penambahan Effect Camera Lens Blur	103
Gambar 4. 83 File Map	104
Gambar 4. 84 Membuat Shape Layer	104
Gambar 4. 85 Membuat Jalur.....	105
Gambar 4. 86 Tambah Trim Path.....	105
Gambar 4. 87 Posisi Keyframe Detik Ke 0.....	105
Gambar 4. 88 Posisi Keyframe End.....	106
Gambar 4. 89 Pengaturan Stroke Width	106
Gambar 4. 90 Parent Shape Layer	106
Gambar 4. 91 Posisi Keyframe	107
Gambar 4. 92 Posisi Keyframe	107
Gambar 4. 93 Posisi Gambar	108
Gambar 4. 94 Posisi Keyframe	108
Gambar 4. 95 Posisi Keyframe Teks	109
Gambar 4. 96 Tampilan Hasil	109
Gambar 4. 97 Import File.....	109
Gambar 4. 98 Effect FayIN	110
Gambar 4. 99 Add Track Effect FayIN.....	110
Gambar 4. 100 Pembuatan Area Tracking.....	111
Gambar 4. 101 Import Footage	111
Gambar 4. 102 Pilih File	111
Gambar 4. 103 Pengaturan Corner Offset.....	112
Gambar 4. 104 Pengaturan Posisi Gambar	112
Gambar 4. 105 Posisi Keyframe Sky Layer.....	113
Gambar 4. 106 Posisi Keyframe Clock dan Telpon Layer	113
Gambar 4. 107 Posisi Keyframe	113
Gambar 4. 108 Posisi Keyframe Adjustment Layer	114

Gambar 4. 109 Tampilan Hasil	114
Gambar 4. 110 Pengaturan Letak Gambar	115
Gambar 4. 111 Posisi Keyframe	115
Gambar 4. 112 Posisi Keyframe Linear Wipe	116
Gambar 4. 113 Pengaturan Adjustment Layer	116
Gambar 4. 114 Tampilan Hasil	116
Gambar 4. 115 Pengaturan Posisi Gambar	117
Gambar 4. 116 Posisi Keyframe	117
Gambar 4. 117 Posisi Keyframe Layer Cloud Dan Car	118
Gambar 4. 118 Posisi Keyframe	118
Gambar 4. 119 Tampilan Animasi Stik Man Berjalan	119
Gambar 4. 120 Posisi Keyframe Adjustment Layer	119
Gambar 4. 121 Tampilan Hasil	119
Gambar 4. 122 Background Blur	120
Gambar 4. 123 Posisi Keyframe Layer Teks	121
Gambar 4. 124 Duplikat Layer Teks	121
Gambar 4. 125 Tampilan Hasil	121
Gambar 4. 126 Pembuatan Solid Layer	122
Gambar 4. 127 Pembuatan Teks	122
Gambar 4. 128 Penambahan Animate Teks Layer	123
Gambar 4. 129 Posisi Keyframe Offset	123
Gambar 4. 130 Pengaturan Shape dan Ease Low	123
Gambar 4. 131 Penambahan Keyframe Offset	124
Gambar 4. 132 Pre-compose Logo	124
Gambar 4. 133 Pembuatan 3D Layer Background	124
Gambar 4. 134 Menambahkan Effect Card Wipe	125
Gambar 4. 135 Menambahkan Keyframe	125
Gambar 4. 136 Pembuatan Keyframe	125
Gambar 4. 137 Penambahan Keyframe	126
Gambar 4. 138 Seleksi Daerah Yang Dimasking	126
Gambar 4. 139 Ubah Track Matte	126

Gambar 4. 140 Drag File.....	127
Gambar 4. 141 Membuat Solid Layer Baru	127
Gambar 4. 142 Ubah Track Matte	127
Gambar 4. 143 Tampilan Hasil Detik 1	128
Gambar 4. 144 Tampilan Hasil Detik 2	128
Gambar 4. 145 Effect Warp Stabilizer	129
Gambar 4. 146 Pengaturan Warp Stabilizer.....	129
Gambar 4. 147 Jendela Projek baru Adobe Premiere Pro CS6.....	130
Gambar 4. 148 Preset Adobe Premiere Pro CS6	131
Gambar 4. 149 File Video	131
Gambar 4. 150 Urutan Video di Timeline	132
Gambar 4. 151 Menghapus Suara Asli Video.....	132
Gambar 4. 152 Penambahan Efek Transisi	133
Gambar 4. 153 File Video, Audio, dan Background Music.....	133
Gambar 4. 154 Keyframe Volume Pada Background Music.....	133
Gambar 4. 155 Ekspor Video.....	134
Gambar 4. 156 Jendela Pengaturan Ekspor	135
Gambar 4. 157 Jendela Proses Rendering.....	135

INTISARI

CV Saetama Sejahtera adalah penyedia jasa seperti pengadaan, perawatan, dan perbaikan peralatan kelistrikan yang berada di Yogyakarta. Produk yang dilayani berupa AC ruang / central, Genset, Washer, Panel, Pompa Air, Dynamo. CV Saetama Sejahtera melayani selama 24 jam dan bersedia untuk datang langsung ke instansi yang membutuhkan jasa. Harga yang ditawarkan setiap pengadaan barang ditentukan dari harga barang dan jumlah. Untuk perbaikan barang ditentukan dari tingkat kerusakan dan kesulitan dari barang.

Peneliti mencoba untuk menganalisis masalah yang terjadi pada CV Saetama Sejahtera dan mencoba untuk memberikan solusi yang optimal melalui media publikasi pada profil perusahaan yang dibuat video. Para peneliti menggunakan metode pengumpulan data, metode analisis SWOT dan desain periklanan dengan menggunakan storyboard. Peneliti menggunakan metode yang dikembangkan oleh tahap produksi yang mencakup pembuatan gambar untuk menghidupkan gambar. Setelah itu, berlanjut ke fase pasca produksi yang mencakup review hasil mengedit, memberikan efek suara, rendering dan distribusi.

Media promosi dalam bentuk iklan video bertujuan untuk mempromosikan CV. Saetama Sejahtera kepada masyarakat umum. Menggunakan iklan video yang berisi kombinasi dari berbagai unsur multimedia sehingga informasi dari perusahaan dapat tersampaikan ke masyarakat dengan baik.

Kata kunci: Iklan, Promosi, Video, Multimedia, CV. Saetama Sejahtera

ABSTRACT

CV. Saetama Sejahtera is a provider of services such as procurement, maintenance, and repair of equipment electrical in Yogyakarta. The products are served in the form of AC room / central, Generator, Washer, Panel, Water Pump, Dynamo. CV. Saetama Sejahtera serve for 24 hours and was willing to come directly to the agencies who need the services. The price offered every procurement is determined from the price of goods and quantity. To repair the goods determined from the extent of damage and the difficulty of the items.

Researchers tried to analyze problems that occur on CV. Saetama Sejahtera and try to provide optimal solutions through media publications on the company profile created video. The researchers used data collection methods, SWOT analysis method and design of advertising by using a storyboard. Researchers used a method developed by the production phase which includes the manufacture of images to animate the image. After that, continue to the post-production phase which includes the review results of editing, sound effects, rendering and distribution.

Media campaign in the form of video advertising aims to promote CV. Saetama Sejahtera to the general public. Using video ads that contain a combination of various multimedia elements so that information on the company can be conveyed to the public good.

Keywords: Advertising, Promotions, Video, Multimedia, CV. Saetama Sejahtera