

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA WARKOP  
BARDIMAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI**

**SKRIPSI**



disusun oleh:

**Yohanes Afri Febrianto Dj**

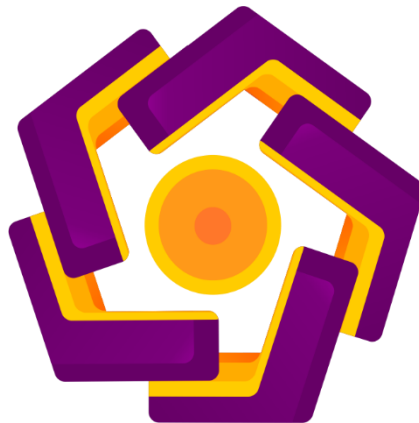
**13.11.7223**

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

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA WARKOP  
BARDIMAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Teknik Informatika



**disusun oleh**

**Yohanes Afri Febrianto Dj**

**13.11.7223**

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

## PERSETUJUAN

### PERSETUJUAN

#### SKRIPSI

#### PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA WARKOP BARDIMAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yohanes Afri Febrianto DJ**

13.11.7223

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 2 Desember 2017

**Dosen Pembimbing,**

  
**Agus Purwanto, M.Kom**

NIK: 190302229

# PENGESAHAN

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA WARKOP  
BARDIMAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI**

yang disusun oleh

**Yohanes Afri Febrianto DJ  
13.11.7223**

yang telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 November 2017

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Ahlihi Masruro, M.Kom  
NIK: 190302148

Dhani Ariatmanto, M.Kom  
NIK: 190302197

Agus Purwanto, M.Kom  
NIK: 190302229



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 2 Desember 2017

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



Kusnawati, S.Si, M.T.  
NIK: 190302038

## PERNYATAAN KEASLIAN

### PERNYATAAN KEASLIAN

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 mendapatkan 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 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, 2 Desember 2017



Yohanes Afri Febrianto DJ

NIM: 13.11.7223

## MOTTO

**“ A Journey Of A Thousand Miles Begins With A Single Step “**



## PERSEMBAHAN

Pertama-tama puji dan syukur kepada Tuhan Yesus yang telah memberikan nikmat iman, nikmat sehat, dan juga rahmatnya. Dan tak lupa pula atas dukungan dan do'a dari orang-orang tercinta, hingga akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya khaturkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus, karena atas rahmat dan karunia-Nyalah skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga pada Tuhan penguasa alam yang telah mengabulkan segala do'a dan upaya.
2. Bunda Maria, yang telah membantu saya meringankan proses pengerjaan skripsi ini lewat doa dan cinta-Nya.
3. Alm. bapak Darius Djabut, beliau yang selalu memberi support terbaik dari kasih sayang sampai finansial selama masa hidupnya untuk saya. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikannya, semoga bapa Darius bangga dan ikut merasakan kebahagiaan ini dari surga.
4. Terimakasih untuk Mama dan kakak-kakak saya yang sudah tak terhitung pengorbanannya selama saya kuliah sampai lulus.
5. Teman-teman 13-S1 TI-07 yang sudah menemani dan banyak membantu selama masa perkuliahan sampai lulus.
6. ULO Gank, Wahyu alias Ariel, Ojan, Santos, Galih, Sawal, Bagus, Alif, Engel, Wily.
7. Terimakasih untuk Alif dan Ojan yang sudah bersedia meminjamkan PC untuk kelancaran skripsi saya mulai dari editing sampai saya lulus pendadaran.
8. Terimakasih untuk Wacana Squad yang terdiri dari orang-orang aneh Reka, Inyo, Yun, Prisna, Febrin, Iren.

9. Terimakasih untuk Yun karena sudah membantu untuk mengisi narasi dalam project skripsi yang saya buat.
10. Terimakasih untuk kae Deny Bosco yang sudah membantu mengambil gambar untuk membuat video skripsi.
11. Terimakasih untuk kae Ikang, Andre Gas, Andy Beguk, Fir Nurdin, Wan, Geri Baha, Arby, Novi Teleng, Men Senudin, Ar Argon, Anggi, Didi, Rinto, Bernat dan semua yang tidak sempat saya sebutkan namanya satu persatu.
12. Terimakasih untuk Linkin Park karena lagu-lagunya sangat menginspirasi dan setia menemani saat pengerjaan skripsi ini.
13. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, mengarahkan, merevisi dan memotivasi saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
14. Terimakasih untuk Warkop Bardiman yang sudah bersedia menjadi objek penelitian skripsi yang telah dibuat.
15. Mas Unggul dan Mas Dava selaku supervisor dari Warkop Bardiman yang sudah melancarkan pengerjaan project video disana.
16. Dan semua orang yang sudah terlibat dalam kehidupan saya, terimakasih atas pelajarannya dan supportnya.

Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua, akhir kata saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua, orang-orang yang saya sayangi. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang, AMIN.



## KATA PENGANTAR

Pertama-tama dan yang paling utama puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Video Company Profile Pada Warkop Bardiman Sebagai Media Promosi dan Informasi” di waktu yang tepat.

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 (S1) dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

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

Yogyakarta, 2 Desember 2017

Yohanes A. Febrianto DJ  
NIM. 13.11.72

## DAFTAR ISI

JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN .....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
INTISARI .....	xvi
ABSTRACT .....	xvii
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 Penulisan .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Pengertian Multimedia.....	8
2.3 Promosi .....	10
2.4 Company Profile .....	11
2.4.1 Pengertian Company Profile .....	11
2.5 Konsep Dasar Video .....	12
2.5.1 Frame Rate.....	12
2.5.2 Frame Size .....	12
2.5.3 Standar Video .....	13

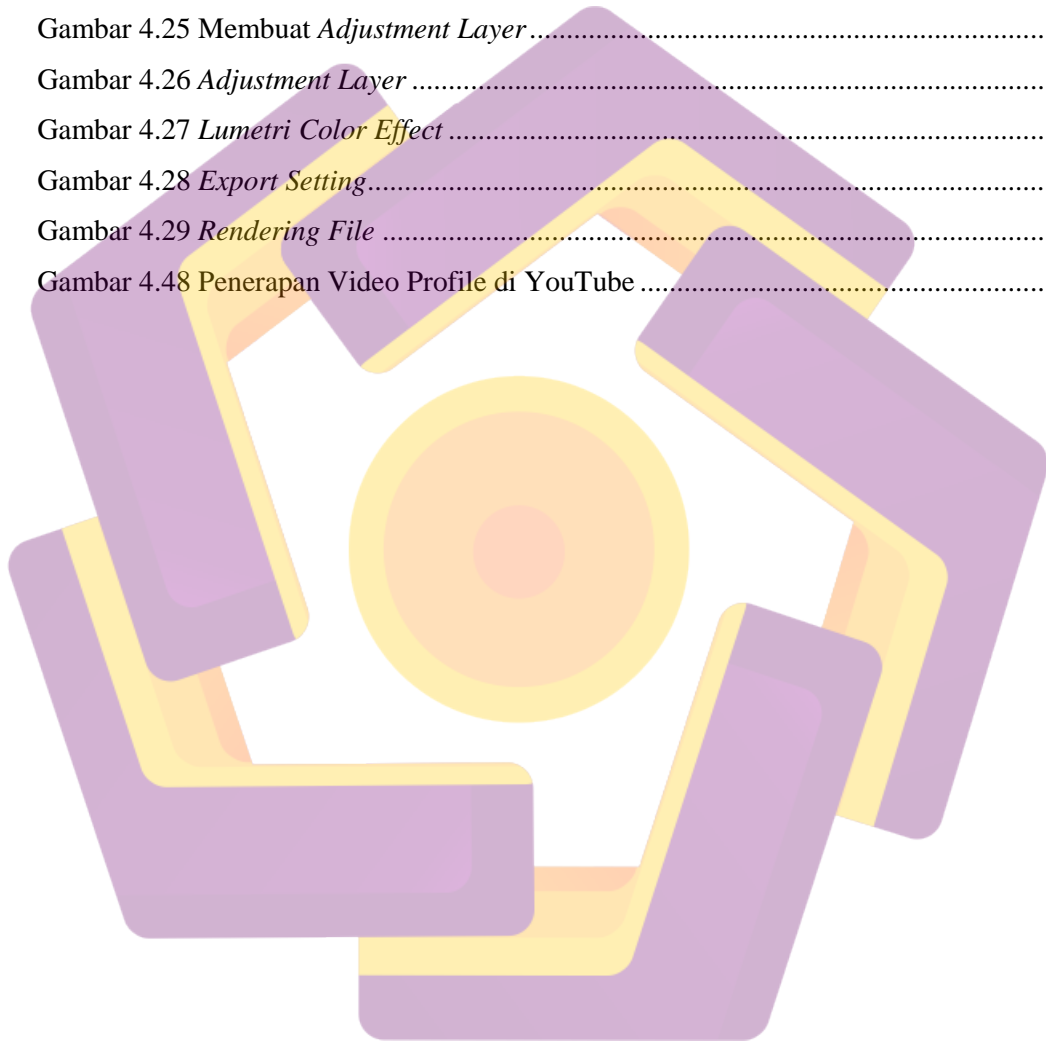
2.5.4	Format File Video .....	14
2.6	Teknik Pengambilan Gambar .....	16
2.6.1	Konsep Live Shoot.....	16
2.6.2	Ukuran Gambar.....	16
2.7	Motion Graphic.....	22
2.8	Analisis SWOT .....	23
2.8.1	Kekuatan (Strenghts) .....	23
2.8.2	Kelemahan (Weakness) .....	23
2.8.3	Peluang (Oppurtunities).....	23
2.8.4	Ancaman (Threat).....	23
2.9	Analisis Kebutuhan Video .....	25
2.9.1	Kebutuhan Fungsional .....	25
2.9.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	25
2.10	Teori Evaluasi Skala Likert .....	26
2.10.1	Sejarah Skala Likert.....	26
2.10.2	Skala Likert.....	26
2.10.3	Rumus Persentase .....	27
2.11	Tahap-tahap Produksi .....	28
2.10.1	Pra Produksi.....	28
2.10.2	Produksi .....	30
2.10.3	Pasca produksi .....	30
<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>32</b>
3.1	Profile Warkop Bardiman .....	32
3.1.1	Visi.....	33
3.1.2	Misi .....	33
3.2	Pengumpulan Data .....	33
3.2.1	Metode Wawancara .....	34
3.2.2	Metode Observasi .....	34
3.2.2.1	Media Sosial Facebook .....	34
3.2.2.2	Media Sosial Instagram.....	35
3.3	Analisis Masalah.....	36
3.3.1	Analisis SWOT .....	36
3.3.2	Solusi Yang Diberikan.....	38
3.4	Analisis Kebutuhan Video .....	39

3.4.1	Kebutuhan Fungsional .....	39
3.4.2	Kebutuhan Non-Fungsional .....	39
3.4.2.1	Perangkat Keras .....	40
3.4.2.2	Perangkat Lunak .....	40
3.4.2.3	Kebutuhan Brainware .....	41
3.5	Tahap Pra-Produksi.....	41
3.5.1	Rancangan Konsep.....	41
3.5.2	Rancangan Naskah.....	41
3.5.3	Storyboard.....	43
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>47</b>
4.1	Produksi .....	47
4.1.1	Pengambilan Gambar.....	47
4.1.2	Pembuatan Objek Motion Graphic .....	49
4.1.3	Dubbing Narasi.....	51
4.2	Pasca Produksi .....	54
4.2.1	Compositing.....	54
4.2.2	Editing.....	58
4.2.3	Rendering.....	63
4.3	Pembahasan .....	65
4.3.1	Pengujian Alpha.....	65
4.3.2	Pengujian Beta .....	66
4.3.3	Perhitungan Skala Likert.....	70
4.3.3.1	Aspek Informasi.....	70
4.3.3.2	Aspek Multimedia.....	71
4.3.4	Penerapan Video.....	73
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>74</b>
5.1	Kesimpulan .....	74
5.2	Saran .....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>76</b>
<b>LAMPIRAN</b>		

## DAFTAR GAMBAR

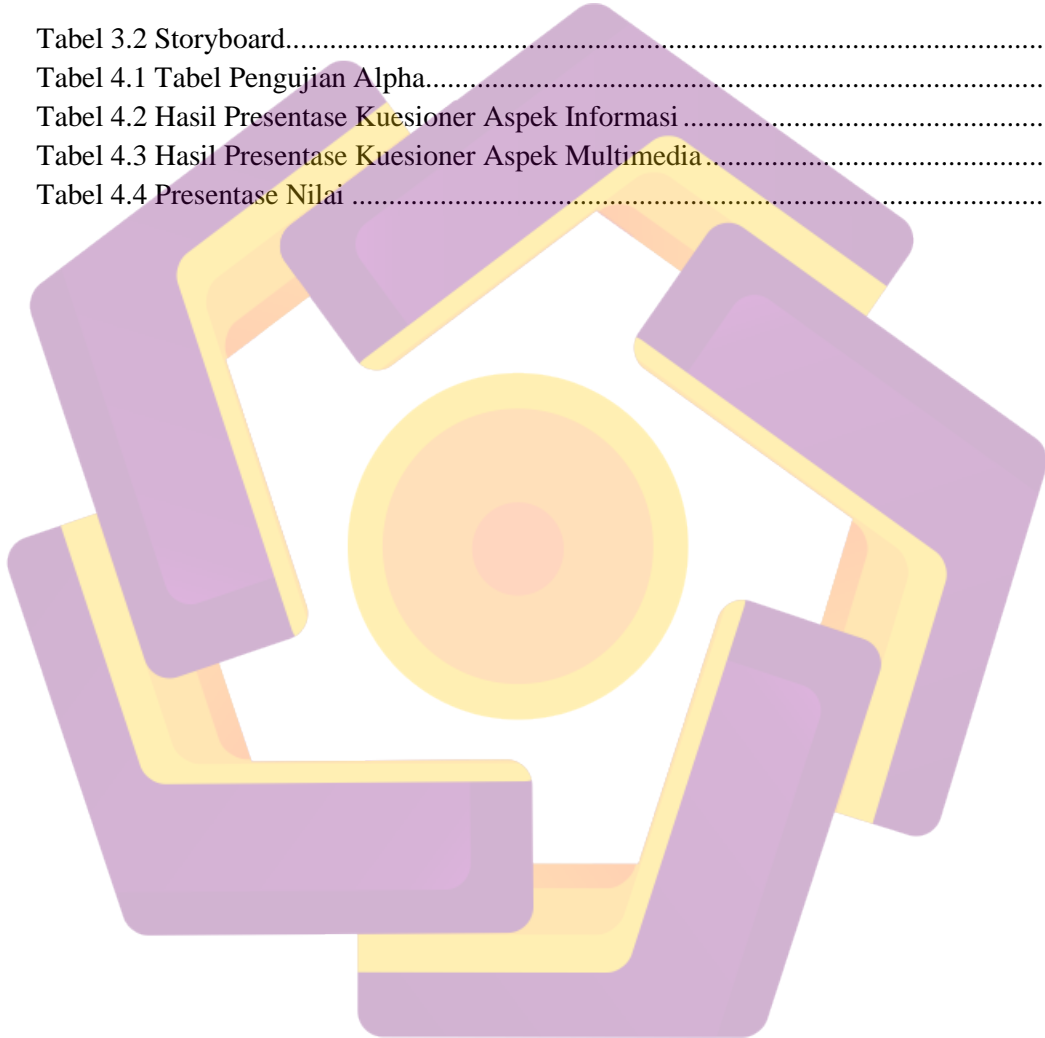
Gambar 2.1 <i>Close Up</i> .....	17
Gambar 2.2 <i>Medium Close Up</i> .....	18
Gambar 2.3 <i>Extreme Close Up</i> .....	18
Gambar 2.4 <i>Medium Shot</i> .....	18
Gambar 2.5 <i>Knee shot</i> .....	19
Gambar 2.6 <i>Long Shot</i> .....	20
Gambar 2.7 <i>Two Shot</i> .....	20
Gambar 2.8 <i>Three Shot</i> .....	21
Gambar 2.9 <i>Group Shot</i> .....	21
Gambar 2.18 <i>Storyboard</i> .....	29
Gambar 3.1 Warkop Bardiman .....	33
Gambar 3.2 Tampilan Facebook.....	35
Gambar 3.3 Tampilan Instagram .....	36
Gambar 4.1 Tampilan <i>Scene Take</i> Hari Pertama .....	47
Gambar 4.2 Tampilan <i>Scene Take</i> Hari Kedua.....	48
Gambar 4.3 Tampilan Awal <i>Adobe Illustrator CC 2017</i> .....	49
Gambar 4.4 <i>Tracing Objek Dengan Pen Tool</i> .....	50
Gambar 4.5 Objek Dipisahkan Dengan <i>Layer</i> Yang Berbeda.....	50
Gambar 4.6 <i>Save As</i> .....	51
Gambar 4.7 Gambar Objek Lainnya.....	51
Gambar 4.8 Penyeleksian Suara .....	52
Gambar 4.9 <i>Capture Noise Print</i> .....	53
Gambar 4.10 <i>Export File</i> .....	53
Gambar 4.11 Membuka <i>Adobe After Effect CC 2015</i> .....	54
Gambar 4.12 Tampilan Awal <i>Adobe After Effect CC 2015</i> .....	55
Gambar 4.13 <i>Composition Settings</i> .....	55
Gambar 4.14 <i>Import File</i> .....	56
Gambar 4.15 Tampilan <i>Shape Layer</i> Objek .....	56
Gambar 4.16 Animasi Objek .....	57
Gambar 4.17 <i>Output Settings</i> Siap <i>Render</i> .....	58
Gambar 4.18 Tampilan Membuka <i>Adobe Premiere Pro CC 2015</i> .....	59

Gambar 4.19 Tampilan <i>New Project Adobe Premiere Pro CC 2015</i> .....	59
Gambar 4.20 <i>New Sequence</i> Pada <i>Adobe Premiere Pro CC 2015</i> .....	60
Gambar 4.21 Penggabungan <i>Footages</i> .....	60
Gambar 4.22 Penggabungan <i>Dubbing Narasi &amp; Backsound Music</i> .....	61
Gambar 4.23 Penggunaan <i>Effect Warp Stabilizer</i> .....	61
Gambar 4.24 <i>Setting Stabilizer</i> .....	61
Gambar 4.25 Membuat <i>Adjustment Layer</i> .....	62
Gambar 4.26 <i>Adjustment Layer</i> .....	62
Gambar 4.27 <i>Lumetri Color Effect</i> .....	63
Gambar 4.28 <i>Export Setting</i> .....	64
Gambar 4.29 <i>Rendering File</i> .....	64
Gambar 4.48 Penerapan Video Profile di YouTube .....	73



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Matriks.....	25
Tabel 2.2 Pengkategorian skor jawaban .....	28
Tabel 3.1 Matriks SWOT.....	37
Tabel 3.2 Kebutuhan Fungsional .....	39
Tabel 3.2 Storyboard.....	43
Tabel 4.1 Tabel Pengujian Alpha.....	65
Tabel 4.2 Hasil Presentase Kuesioner Aspek Informasi .....	67
Tabel 4.3 Hasil Presentase Kuesioner Aspek Multimedia.....	68
Tabel 4.4 Presentase Nilai .....	69



## INTISARI

Warkop Bardiman adalah kedai kopi yang terletak di Jln. Seturan Raya, Sleman, Yogyakarta. Warkop Bardiman menjadi wadah berkembang semua kalangan, serta menyajikan kopi nusantara dengan harga yang ramah. Warkop Bardiman ingin agar semua kalangan harus bisa menikmati kopi indonesia selayaknya orang lain dibelahan bumi berbeda.

Dalam pembuatan video profile dibutuhkan beberapa software seperti Adobe Premiere, Adobe After Effect, Adobe Audition, dan software multimedia lainnya yang dibutuhkan penulis. Selain software, hardware yang mumpuni juga sangat dibutuhkan, melihat spesifikasi yang direkomendasikan pada jalannya aplikasi pengeditan video tersebut sangat tinggi.

Dalam hal ini penulis mengambil judul penelitian Pembuatan Video Company Profile Pada Warkop Bardiman Sebagai Media Promosi dan Informasi. Video profile ini akan tayang dichannel youtube Warkop Bardiman.

**Kata Kunci :** *Promosi, Profil Video, Multimedia, Company Profile.*



## ***ABSTRACT***

*Warkop Bardiman is a coffee shop which is located at Jln. Seturan Raya, Sleman, Yogyakarta. Warkop Bardiman into the container grown all circles and serves coffee with friendly price of archipelago. Warkop Bardiman wants all circles should be able to enjoy Indonesian coffee should another person handy earth differently.*

*In making the video profile takes some software such as Adobe Premiere, Adobe After Effect, and other multimedia software. Not only software, writer will also need hardware which is capable of making, and seeing this video because making this video needs high recommendation.*

*In this case I take the title of study “ Making a Video Profile with CV. Dimensi Architecture as media Promotion”. This profile video will be aired on CV. Dimensi Architecture youtube channel.*

**Keywords :** *Promotion, Video Profile, Multimedia, Architecture.*

