

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFILE  
SMK KESEHATAN BINATAMA SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

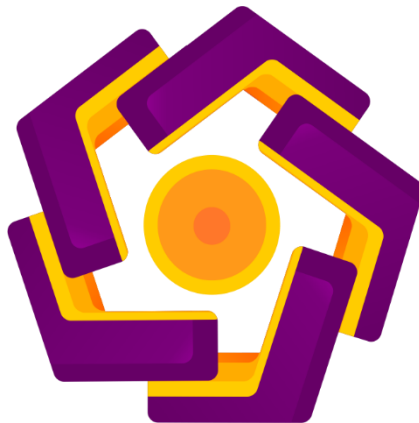
|                                 |                   |
|---------------------------------|-------------------|
| <b>Galang Putra Bhayangkara</b> | <b>15.02.9106</b> |
| <b>Riko Angga Setiyono</b>      | <b>15.02.9143</b> |
| <b>Cahya Baskara</b>            | <b>15.02.9146</b> |
| <b>Anindya Wahyu Larasati</b>   | <b>15.02.9153</b> |

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFILE  
SMK KESEHATAN BINATAMA SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI**

**TUGAS AKHIR**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya  
pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



disusun oleh

|                                 |                   |
|---------------------------------|-------------------|
| <b>Galang Putra Bhayangkara</b> | <b>15.02.9106</b> |
| <b>Riko Angga Setiyono</b>      | <b>15.02.9143</b> |
| <b>Cahya Baskara</b>            | <b>15.02.9146</b> |
| <b>Anindya Wahyu Larasati</b>   | <b>15.02.9153</b> |

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

## **PERSETUJUAN**

## **TUGAS AKHIR**

### **PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFILE SMK KESEHATAN BINATAMA SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

|                                 |                   |
|---------------------------------|-------------------|
| <b>Galang Putra Bhayangkara</b> | <b>15.02.9106</b> |
| <b>Riko Angga Setiyono</b>      | <b>15.02.9143</b> |
| <b>Cahya Baskara</b>            | <b>15.02.9146</b> |
| <b>Anindya Wahyu Larasati</b>   | <b>15.02.9153</b> |

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 28 Oktober 2017

**Dosen Pembimbing**

**Rizqi Sukma Kharisma M.Kom**  
**NIK. 190302215**

## PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFILE SMK KESEHATAN BINATAMA SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Galang Putra Bhayangkara** 15.02.9106

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 14 Februari 2018

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Donni Prabowo, M.Kom**  
NIK. 190302253

**Dina Maulina, M.Kom.**  
NIK. 190302250



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 21 Februari 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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



## PENGESAHAN

### TUGAS AKHIR

#### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFILE SMK KESEHATAN BINATAMA SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Riko Angga Setiyono**

**15.02.9143**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 14 Februari 2018

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Yuli Astuti, M.Kom.**  
**NIK. 190302146**



**Bety Wulan Sari, M.Kom**  
**NIK. 190302254**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 3 Maret 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

**PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFIL  
SMK KESEHATAN BINATAMA SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Cahya Baskara**

**15.02.9146**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 12 Februari 2018

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Ahlihi Masruro, M.Kom.**  
**NIK. 190302148**

**Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.**  
**NIK. 190302105**

**Tanda Tangan**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 Februari 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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



# PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFILE SMK KESEHATAN BINATAMA SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Anindya Wahyu Larasati**

**15.02.9153**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 12 Februari 2018

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.**  
**NIK. 190302163**

**Eli Pujastuti, M.Kom**  
**NIK. 190302227**

**Tanda Tangan**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 26 Februari 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



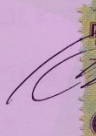
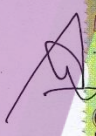


**Krisnawati, S.Si., M.T.**  
**NIK. 190302038**

## 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 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, 1 Maret 2018

| Nama                     | Nim        | Tanda Tangan  |
|--------------------------|------------|---|
| Galang Putra Bhayangkara | 15.02.9106 |    |
| Riko Angga Setiyono      | 15.02.9143 |   |
| Cahya Baskara            | 15.02.9146 |  |
| Anindya Wahyu Larasati   | 15.02.9153 |   |





## MOTTO

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

- *Ali Bin Abi Tholib* -

"Apabila Anda berbuat kebaikan kepada orang lain, maka Anda telah berbuat baik terhadap diri sendiri."

- *Benyamin Franklin* -

"Orang-orang hebat di bidang apapun bukan baru bekerja karena mereka terinspirasi, namun mereka menjadi terinspirasi karena mereka lebih suka bekerja. Mereka tidak menyia-nyiakan waktu untuk menunggu inspirasi"

- *Ernest Newman* -

"Ancaman nyata sebenarnya bukan pada saat komputer mulai bisa berpikir seperti manusia, tetapi ketika manusia mulai berpikir seperti komputer."

- *Tom Bodett* -

## PERSEMBAHAN

Puji syukur saya limpahkan kepada Allah SAW atas segala rahmat dan hidayahnya yang telah memberikan kekuatan, kesehatan, kesabaran, serta kelancaran dalam menyelesaikan Tugas akhir ini.

Terima Kasih Bapak Ahmadi, Ibu Anita, serta segenap keluarga besar tercinta yang tiada hentinya memberikan do'a dan dukungan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Terima kasih kepada Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom yang selalu menyempatkan waktu di tengah kesibukan beliau untuk selalu membimbing dan memberikan masukan dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Terimakasih buat partner TA-ku, Anin (Wahyono), Cahya (Cahyok), Riko (Ucup) selamat, TA-nya udah selesai. Terimakasih untuk kerjasamanya dan kesabarannya. Sukses selalu buat kesolidan kita.

Terimakasih juga buat dosen-dosen Amikom yang telah membagi ilmunya.

Terimakasih Pacarku Alinda Kustiya Dini Lestari, yang senantiasa menerima sambatku tentang tugas akhir ini, semoga SUKSES dek lin,

Teman-teman kelas 15 D3MI 04 yang memberikan semangat, memberikan acuan dan memberikan dorongan

Temen-temen Multimedia 2015 yang selalu memberikan gambaran, kompetisi serta spirit untuk mengerjakan tugas akhir ini.

Sebagai seorang manusia biasa, penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun yang menjadikannya lebih bermanfaat.

Terimakasih untuk Semua ☺

- Galang Putra Bhayangkara -

## PERSEMBAHAN

Puji syukur saya limpahkan kepada Allah SAW atas segala rahmat dan hidayahnya yang telah memberikan kekuatan, kesehatan, kesabaran, serta kelancaran dalam menyelesaikan Tugas akhir ini.

Terimakasih Bapak, Ibu, dan segenap keluarga besar tercinta yang tiada hentinya memberikan do'a dan dukungan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Terimakasih untuk orang spesial yang selalu memberikan semangat, dukungan, serta do'a.

Terima kasih kepada Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom yang selalu menyempatkan waktu di tengah kesibukan beliau untuk selalu membimbing dan memberikan masukan dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Terimakasih untuk rekan satu kelompok yang sudah mau berjuang bersama-sama.

Terimakasih dosen-dosen Amikom yang telah membagi ilmunya.

Teman-teman kelas 15D3MI04 dan kelas Multimedia yang selalu memberikan motivasi dan tertawa bersamanya, semoga kedepan kita sukses.

Sebagai seorang manusia biasa, penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun yang menjadikannya lebih bermanfaat.

Terimakasih untuk Semua ^\_^

**- Riko Angga Setiyono -**



## PERSEMBAHAN

Puji syukur saya limpahkan kepada Allah SAW atas segala rahmat dan hidayahnya yang telah memberikan kekuatan, kesehatan, kesabaran, serta kelancaran dalam menyelesaikan Tugas akhir ini.

Terimakasih Bapak, Ibu, dan segenap keluarga besar tercinta yang tiada hentinya memberikan do'a dan dukungan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Terimakasih untuk orang spesial yang selalu memberikan semangat, dukungan, serta do'a.

Terima kasih kepada Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom yang selalu menyempatkan waktu di tengah kesibukan beliau untuk selalu membimbing dan memberikan masukan dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Terimakasih untuk rekan satu kelompok yang sudah mau berjuang bersama-sama.

Terimakasih dosen-dosen Amikom yang telah membagi ilmunya.

Teman-teman kelas 15D3MI04 dan kelas Multimedia yang selalu memberikan motivasi dan tertawa bersamanya, semoga kedepan kita sukses.

Sebagai seorang manusia biasa, penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun yang menjadikannya lebih bermanfaat.

Terimakasih untuk Semua ^\_^

- Cahya Baskara -

## PERSEMBAHAN

Puji syukur saya limpahkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya yang telah memberikan kekuatan, kesehatan, kesabaran, serta kelancaran dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Terima Kasih untuk Ayah Wahyudi, Ibunda Ida Nuryati, serta segenap keluarga besar tercinta yang tiada hentinya memberikan do'a dan dukungan serta semangat yang diberikan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Terima kasih kepada Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom yang selalu menyempatkan waktu di tengah kesibukan beliau untuk selalu membimbing dan memberikan masukan dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Terimakasih untuk partner TA-ku, Galang, Cahya, Riko. Selamat! TA-nya sudah selesai. Terimakasih untuk kerjasamanya dan kesabarannya. Sukses selalu buat tim kita!

Terimakasih juga buat dosen-dosen Amikom yang telah membagi ilmunya.

Untuk teman-teman Imadikom, AMCC, IEEE serta kelas 15D3MI04 sekaligus teman satu angkatan yang selalu membantu, berbagi keceriaan dan melewati setiap suka dan duka selama kuliah, terimakasih banyak. Tiada hari yang indah tanpa kalian :D

Dan spesial untuk ikhwah Dakwah Sekolah, jazakumullah khoiran atas kekuatan yang diberikan, kelonggaran serta pemahaman sekaligus ilmu ilmu baru dari kalian, semoga selalu bersama dalam ketaatan. Dan terakhir, untukmu siapapun yang sedang menjuku saat ini terima kasih atas doanya. Semoga selalu dalam ketaatan dan lindungan Allah SWT.

Sebagai seorang manusia biasa, penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun yang menjadikannya lebih bermanfaat.

Terimakasih untuk Semua ☺

**- Anindya Wahyu Larasati -**

## KATA PENGANTAR

Tugas akhir 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 Diploma III dan untuk memperoleh gelar Ahli Madya. Dengan selesainya tugas akhir, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT atas rahmat, hidayah, serta karunia-Nya yang telah diberikan kepada penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si., MT. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan tugas akhir.
5. Bapak dan Ibunda tercinta yang senantiasa mengasuh dan membimbing serta mencurahkan kasih sayang dan doanya demi keberhasilan penulis.
6. Teman D3 Manajemen Informatika 04 dan Imadikom angkatan 2015.
7. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
8. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian tugas akhir ini.



## DAFTAR ISI

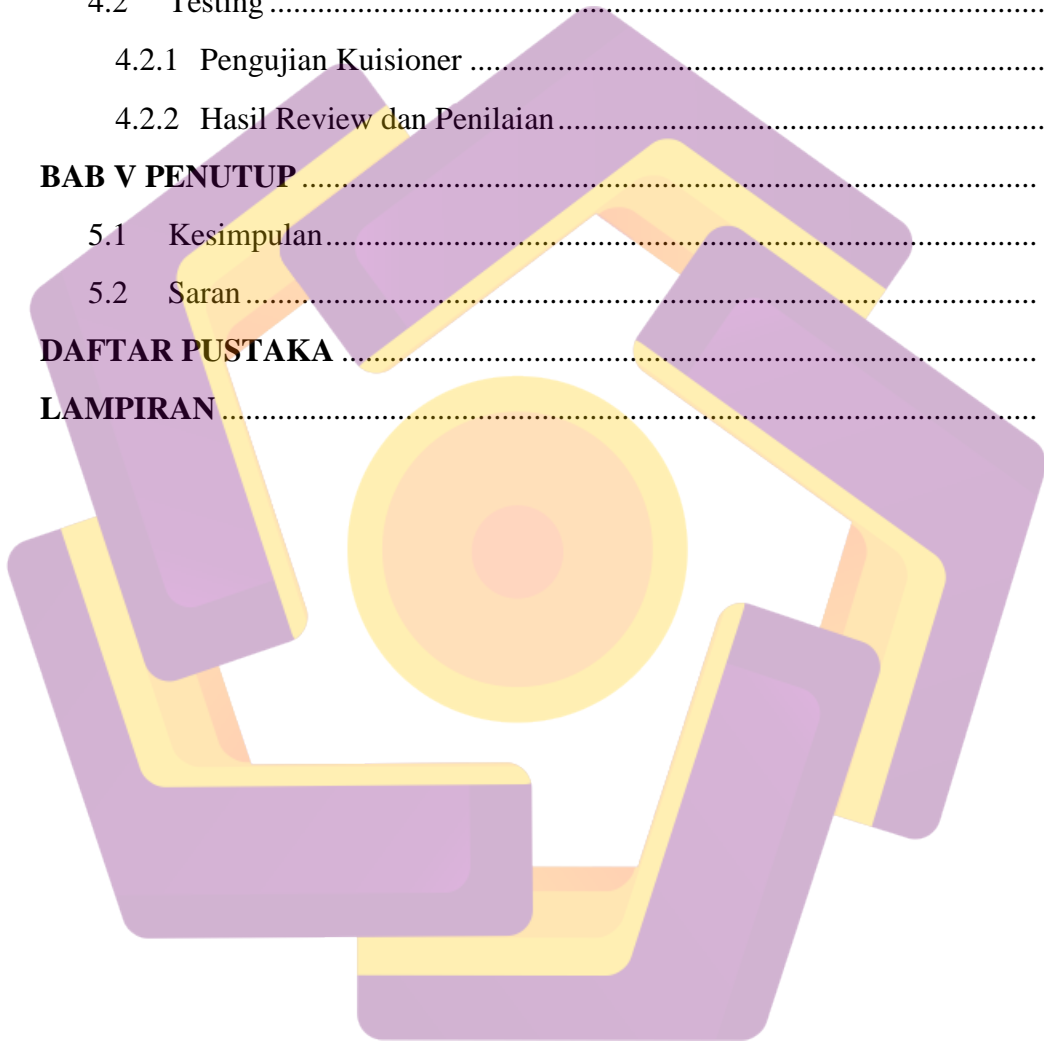
|  |          |
|--|----------|
| JUDUL .....                            | i        |
| PERSETUJUAN.....                       | ii       |
| PENGESAHAN .....                       | iii      |
| PERNYATAAN .....                       | vii      |
| MOTTO .....                            | viii     |
| PERSEMBAHAN .....                      | ix       |
| KATA PENGANTAR.....                    | xiii     |
| DAFTAR ISI .....                       | xiv      |
| DAFTAR TABEL .....                     | xviii    |
| DAFTAR GAMBAR.....                     | xix      |
| INTISARI.....                          | xxiii    |
| ABSTRACT .....                         | xxiv     |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....         | <b>1</b> |
| 1.1 Latar Belakang.....                | 1        |
| 1.2 Rumusan Masalah .....              | 2        |
| 1.3 Batasan Masalah.....               | 2        |
| 1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian ..... | 2        |
| 1.5 Manfaat Penelitian.....            | 3        |
| 1.6 Metode Penelitian.....             | 3        |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....    | 3        |
| 1.6.1.1 Metode Observasi.....          | 3        |
| 1.6.1.2 Metode Wawancara.....          | 3        |
| 1.6.2 Metode Analisis.....             | 4        |
| 1.6.2.1 Analisis Kebutuhan .....       | 4        |
| 1.6.2 Metode Perancangan.....          | 4        |
| 1.6.2 Metode Pengembangan.....         | 4        |
| 1.7 Sistematika Penulisan.....         | 5        |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....     | <b>6</b> |
| 2.1 Tinjauan Pustaka .....             | 6        |

|         |                                   |    |
|---------|-----------------------------------|----|
| 2.2     | Konsep Dasar Video .....          | 8  |
| 2.2.1   | Pengertian Video .....            | 8  |
| 2.2.2   | Standar Video .....               | 9  |
| 2.2.3   | Jenis-Jenis Video .....           | 10 |
| 2.2.3.1 | Video Analog.....                 | 10 |
| 2.2.3.2 | Video Digital .....               | 10 |
| 2.3     | Bahasa Gambar.....                | 10 |
| 2.4     | Bahasa Kamera.....                | 14 |
| 2.4.1   | Pan .....                         | 14 |
| 2.4.2   | Tilt .....                        | 15 |
| 2.4.3   | Dolly .....                       | 15 |
| 2.4.4   | Track.....                        | 16 |
| 2.4.5   | Pedestal (Boom) dan Crane .....   | 16 |
| 2.5     | Pengertian Periklanan.....        | 17 |
| 2.6     | Company Profil .....              | 18 |
| 2.6.1   | Pengertian Company Profil .....   | 18 |
| 2.7     | Konsep Motion Graphics.....       | 19 |
| 2.7.1   | Definisi Motion Graphics .....    | 19 |
| 2.7.2   | Pertimbangan Motion Graphics..... | 19 |
| 2.7.2.1 | Spatial .....                     | 19 |
| 2.7.2.2 | Temporal.....                     | 20 |
| 2.7.2.3 | Live Action.....                  | 20 |
| 2.7.2.4 | Typographic.....                  | 20 |
| 2.8     | Proses Pembuatan Video .....      | 21 |
| 2.8.1   | Tahap Pra-Produksi .....          | 21 |
| 2.8.1.1 | Merancang Naskah .....            | 21 |
| 2.8.1.2 | Merancang Storyboard .....        | 23 |
| 2.8.2   | Tahap Produksi.....               | 24 |
| 2.8.3   | Tahap Pasca Produksi.....         | 26 |
| 2.9     | Pengukuran data .....             | 26 |
| 2.9.1   | Skala Likert .....                | 26 |

|  |           |
|--|-----------|
| 2.9.2 Perhitungan Skor .....                   | 27        |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>          | <b>31</b> |
| 3.1 Tinjauan Umum.....                         | 31        |
| 3.1.1 Deskripsi Objek .....                    | 31        |
| 3.1.2 Visi dan Misi .....                      | 31        |
| 3.1.3 Logo.....                                | 32        |
| 3.1.4 Struktur Organisasi.....                 | 33        |
| 3.2 Analisis masalah.....                      | 33        |
| 3.2.1 Identifikasi Masalah .....               | 33        |
| 3.2.2 Wawancara .....                          | 34        |
| 3.2.3 Hasil Analisis Masalah .....             | 34        |
| 3.2.4 Analisis Kebutuhan .....                 | 34        |
| 3.2.4.1 Kebutuhan Fungsional.....              | 34        |
| 3.2.4.2 Kebutuhan Non-Fungsional.....          | 35        |
| 3.3 Kelemahan Video Profil Lama .....          | 37        |
| 3.4 Solusi yang Diberikan .....                | 37        |
| 3.5 Proses Pembuatan Video .....               | 37        |
| 3.2.4 Tahap Pra Produksi.....                  | 37        |
| 2.8.1.1 Merancang Naskah .....                 | 37        |
| 2.8.1.2 Merancang Storyboard .....             | 40        |
| <b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b> | <b>43</b> |
| 4.1 Pembahasan .....                           | 43        |
| 4.1.1 Tahap Produksi.....                      | 44        |
| 2.8.1.1 Pengambilan Gambar (Shooting) .....    | 44        |
| 2.8.1.2 Desain Motion Graphics.....            | 52        |
| 2.8.1.1 Recording Audio .....                  | 58        |
| 4.1.2 Tahap Pasca Produksi .....               | 58        |
| 4.1.2.1 Editing .....                          | 58        |
| 4.1.2.1.1 Pemberian Tracking Motion.....       | 59        |
| 4.1.2.1.2 Pemberian Efek Warp Stabilizer ..... | 63        |
| 4.1.2.1.3 Pemberian Masking .....              | 64        |



|                       |   |     |
|-----------------------|---|-----|
| 4.1.2.1.4             | Pembuatan Animasi Slideshow .....         | 66  |
| 4.1.2.1.5             | Pembuatan Motion Graphics .....           | 71  |
| 4.1.2.1.6             | Noise Reduction .....                     | 84  |
| 4.1.2.2               | Rendering .....                           | 86  |
| 4.1.2.2.1             | Rendering Motion Graphics & Sideshow..... | 86  |
| 4.1.2.3               | Compositing .....                         | 87  |
| 4.2                   | Testing .....                             | 91  |
| 4.2.1                 | Pengujian Kuisisioner .....               | 91  |
| 4.2.2                 | Hasil Review dan Penilaian.....           | 94  |
| <b>BAB V</b>          | <b>PENUTUP</b> .....                      | 101 |
| 5.1                   | Kesimpulan.....                           | 101 |
| 5.2                   | Saran.....                                | 103 |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> | .....                                     | 104 |
| <b>LAMPIRAN</b>       | .....                                     | 106 |



## DAFTAR TABEL

|            |  |     |
|------------|--|-----|
| Tabel 3.1  | Perlengkapan <i>Editing</i> .....                    | 36  |
| Tabel 3.2  | Perlengkapan Produksi.....                           | 36  |
| Tabel 3.3  | <i>Software</i> Produksi.....                        | 37  |
| Tabel 3.4  | Tabel Naskah.....                                    | 38  |
| Tabel 3.5  | Storyboard.....                                      | 40  |
| Tabel 4.1  | Tabel Kegunaan <i>Software</i> .....                 | 43  |
| Tabel 4.2  | Tabel <i>Setting</i> dan Hasil <i>Shooting</i> ..... | 45  |
| Tabel 4.3  | Tabel Kuesioner Untuk Pihak Masyarakat.....          | 92  |
| Tabel 4.4  | Tabel Kuesioner Untuk Pihak Sekolah.....             | 93  |
| Tabel 4.5  | Tabel Interval Kategori.....                         | 95  |
| Tabel 4.6  | Uraian Skor Pertanyaan 1.....                        | 96  |
| Tabel 4.7  | Uraian Skor Pertanyaan 2.....                        | 96  |
| Tabel 4.8  | Uraian Skor Pertanyaan 3.....                        | 97  |
| Tabel 4.9  | Uraian Skor Pertanyaan 4.....                        | 98  |
| Tabel 4.10 | Uraian Skor Pertanyaan 5.....                        | 98  |
| Tabel 4.11 | Uraian Skor Pertanyaan 6.....                        | 99  |
| Tabel 4.12 | Uraian Jumlah Skor Pertanyaan.....                   | 100 |

## DAFTAR GAMBAR

|             |   |    |
|-------------|---|----|
| Gambar 2.1  | <i>Two Shoot (2 Shoot)</i> .....                          | 11 |
| Gambar 2.2  | <i>Three Shoot (3 Shoot)</i> .....                        | 11 |
| Gambar 2.3  | <i>Group Shoot</i> .....                                  | 12 |
| Gambar 2.4  | <i>Medium Shoot</i> .....                                 | 12 |
| Gambar 2.5  | <i>Medium Close Up</i> .....                              | 13 |
| Gambar 2.6  | <i>Close Up (CU)</i> .....                                | 13 |
| Gambar 2.7  | <i>Extreme Close Up (ECU)</i> .....                       | 14 |
| Gambar 2.8  | <i>Pan</i> .....  | 14 |
| Gambar 2.9  | <i>Tilt</i> .....   | 15 |
| Gambar 2.10 | <i>Dolly</i> .....  | 16 |
| Gambar 2.11 | <i>Track</i> .....  | 16 |
| Gambar 2.12 | <i>Pedestal (Boom) dan Crane</i> .....                    | 17 |
| Gambar 2.13 | <i>Storyboard</i> .....                                   | 24 |
| Gambar 3.1  | Logo Sekolah.....   | 32 |
| Gambar 3.2  | Struktur Organisasi.....                                  | 33 |
| Gambar 4.1  | Pembuatan Dokumen Baru .....                              | 52 |
| Gambar 4.2  | Contoh Pembuatan Objek Denah .....                        | 53 |
| Gambar 4.3  | Menu <i>Pen Tool</i> .....                                | 53 |
| Gambar 4.4  | Menu <i>Shape Tool</i> .....                              | 53 |
| Gambar 4.5  | Contoh Proses Memilih <i>Layer</i> .....                  | 54 |
| Gambar 4.6  | Contoh <i>Grouping Layer</i> .....                        | 55 |
| Gambar 4.7  | Hasil Akhir Pembuatan Desain <i>Motion Graphics</i> ..... | 56 |



|             |  |    |
|-------------|--|----|
| Gambar 4.8  | Menyimpan Dokumen pada Adobe Photoshop .....                           | 57 |
| Gambar 4.9  | Hasil Penyimpanan Dokumen .....  | 57 |
| Gambar 4.10 | <i>Recording Audio</i> pada Xiaomi Redmi Note 4x .....                 | 58 |
| Gambar 4.11 | Contoh Hasil <i>Drag File Video</i> .....                              | 59 |
| Gambar 4.12 | <i>Tab Tracker</i> .....   | 60 |
| Gambar 4.13 | Proses <i>Analyze</i> .....  | 60 |
| Gambar 4.14 | <i>Track Point</i> .....   | 61 |
| Gambar 4.15 | Contoh <i>Create Text and Camera</i> pada <i>Track Point</i> .....     | 61 |
| Gambar 4.16 | Pemberian Teks pada <i>Layer Text</i> .....                            | 61 |
| Gambar 4.17 | Hasil Pemberian <i>Shadow</i> pada <i>Track Point</i> .....            | 62 |
| Gambar 4.18 | Mengatur <i>Keyframe</i> pada <i>Opacity</i> dan <i>Position</i> ..... | 62 |
| Gambar 4.19 | Contoh Proses <i>Pre-Compose</i> .....                                 | 63 |
| Gambar 4.20 | <i>Tab Tracker</i> .....   | 63 |
| Gambar 4.21 | <i>Effect Control Warp Stabilizer</i> .....                            | 64 |
| Gambar 4.22 | Tampilan <i>Pen Tool</i> .....   | 64 |
| Gambar 4.23 | Seleksi Menggunakan <i>Pen Tool</i> .....                              | 65 |
| Gambar 4.24 | Mengubah <i>Mode Mask</i> ke <i>Mode Subtract</i> .....                | 65 |
| Gambar 4.25 | Memberikan <i>Keyframe</i> pada <i>Mask Path</i> .....                 | 65 |
| Gambar 4.26 | Hasil Akhir <i>Masking</i> .....                                       | 66 |
| Gambar 4.27 | <i>Composition Settings</i> pada Fasilitas <i>Matte</i> .....          | 66 |
| Gambar 4.28 | <i>Fill Options</i> .....  | 67 |
| Gambar 4.29 | Contoh Hasil Membuat Garis Lurus.....                                  | 67 |
| Gambar 4.30 | Mengubah <i>Scale Matte 1</i> dan <i>Matte 2</i> .....                 | 68 |

|             |  |    |
|-------------|--|----|
| Gambar 4.31 | Hasil <i>Drag File Composition Tracking Motion</i> .....   | 68 |
| Gambar 4.32 | Contoh Penerapan <i>Mode Alpha Inverted Matte</i> .....  | 68 |
| Gambar 4.33 | <i>Parenting</i> Matte 1 dan Matte 2 dengan <i>Layer</i> Garis .....                                     | 68 |
| Gambar 4.34 | Susunan <i>Layer</i> Fasilitas Matte.....  | 69 |
| Gambar 4.35 | Contoh Pengaturan <i>Keyframe</i> untuk <i>Position</i> dan <i>Rotation</i> pada <i>Layer</i> Garis..... | 69 |
| Gambar 4.36 | Cara Mengubah <i>Graph Editor</i> ke tampilan <i>Edit Speed Graph</i> ....                               | 70 |
| Gambar 4.37 | <i>Setting</i> Grafik pada <i>Edit Speed Graph</i> .....   | 70 |
| Gambar 4.38 | Hasil Akhir Pembuatan Animasi <i>Slideshow</i> .....   | 71 |
| Gambar 4.39 | Contoh Proses <i>Import File Map.psd</i> .....   | 72 |
| Gambar 4.40 | Contoh <i>Setting Import File Map.psd</i> .....  | 72 |
| Gambar 4.41 | Memunculkan <i>Transform Scale</i> .....   | 73 |
| Gambar 4.42 | <i>Setting</i> Grafik pada <i>Edit Speed Graph</i> .....   | 74 |
| Gambar 4.43 | Susunan <i>Composition Map</i> .....   | 74 |
| Gambar 4.44 | <i>Shape</i> MARKER .....  | 74 |
| Gambar 4.45 | Hasil Akhir Pemberian <i>Keyframe</i> pada <i>Shape</i> MARKER .....                                     | 75 |
| Gambar 4.46 | Bentuk <i>Shape</i> Judul .....  | 76 |
| Gambar 4.47 | Hasil Pembuatan <i>Text Layer</i> .....  | 76 |
| Gambar 4.48 | Contoh Proses Membuat <i>Solid Text</i> .....  | 77 |
| Gambar 4.49 | Hasil Pemberian <i>Masking</i> pada <i>Solid</i> Teks .....  | 77 |
| Gambar 4.50 | Hasil <i>Alpha Inverted Matte</i> pada <i>Solid</i> Teks .....   | 78 |
| Gambar 4.51 | Contoh Pemberian <i>Keyframe</i> pada <i>Mask Path</i> .....   | 78 |
| Gambar 4.52 | <i>Easy Ease</i> pada <i>Keyframe</i> <i>Mask Path</i> .....   | 78 |
| Gambar 4.53 | Contoh Bentuk Grafik pada <i>Graph Editor</i> <i>Mask Path</i> .....                                     | 79 |

|             |  |    |
|-------------|--|----|
| Gambar 4.54 | Hasil Akhir Pemberian <i>Keyframe</i> pada Komponen Layer di <i>Composition Title 2</i> .....      | 79 |
| Gambar 4.55 | Pembuatan <i>Composition</i> Sub Judul Program Keahlian.....                                       | 80 |
| Gambar 4.56 | Hasil Pembuatan <i>Shape Layer</i> Matte Shape 1 .....   | 80 |
| Gambar 4.57 | Hasil Duplikat <i>Layer</i> Matte Shape 1 .....  | 80 |
| Gambar 4.58 | Pola <i>Shape Layer</i> .....  | 81 |
| Gambar 4.59 | Susunan <i>Layer</i> pada <i>Composition</i> Sub Judul .....                                       | 81 |
| Gambar 4.60 | <i>Keyframe Position Text Layer</i> .....  | 82 |
| Gambar 4.61 | <i>Graph Editor Text Layer</i> .....   | 82 |
| Gambar 4.62 | <i>Graph Editor Shape Layer 3</i> .....  | 83 |
| Gambar 4.63 | Hasil Akhir Pemberian <i>Keyframe</i> pada Komponen <i>Layer</i> <i>Composition</i> Sub Judul..... | 84 |
| Gambar 4.64 | Proses Blok <i>Noise</i> .....   | 84 |
| Gambar 4.65 | Proses <i>Capture Noise</i> .....  | 85 |
| Gambar 4.66 | Kotak Dialog <i>Effect-Noise Reduction</i> .....   | 85 |
| Gambar 4.67 | Proses <i>Add to Render Queue</i> pada After Effects CS6.....                                      | 86 |
| Gambar 4.68 | <i>Output Module Settings</i> .....  | 87 |
| Gambar 4.69 | <i>Sequence Presets</i> .....  | 88 |
| Gambar 4.70 | <i>Sequence Settings</i> .....   | 88 |
| Gambar 4.71 | Contoh Proses Impor <i>File</i> ke Adobe Premiere Pro CS6 .....                                    | 89 |
| Gambar 4.72 | Penyesuaian Audio Narasi, <i>Background Music</i> , dan Video .....                                | 89 |
| Gambar 4.72 | <i>Export Settings</i> untuk Youtube .....   | 90 |
| Gambar 4.72 | <i>Export Settings</i> untuk Videotron .....   | 90 |

## INTISARI

Multimedia merupakan salah satu teknologi berbasis komputer yang telah banyak dimanfaatkan sebagai salah satu media penyampaian informasi. Berbagai ragam informasi dapat dituangkan dalam bentuk multimedia, salah satunya adalah informasi mengenai profil dari sebuah Instansi Pendidikan. Penelitian dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Video Profile SMK Kesehatan Binatama Sebagai Media Promosi dan Informasi “ berlatar dari kurangnya pemanfaatan teknologi komputer sebagai media penyampaian informasi dan promosi di SMK Kesehatan Binatama.

Dengan adanya video profil ini diharapkan dapat membantu proses penyampaian informasi dan promosi bagi SMK Kesehatan Binatama. Aplikasi ini dibuat dengan memanfaatkan software Adobe After Effect CS6, Adobe Audition CS6, Adobe Premier CS6, dan Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6, dan beberapa software lainnya.

Metode kualitatif dan metode pengumpulan data yang memanfaatkan wawancara dan observasi digunakan sebagai bahan untuk merancang dan membuat video profil SMK Kesehatan Binatama.

**Kata Kunci** : Multimedia, Perancangan, Pembuatan, Profil sekolah, video.



## **ABSTRACT**

*Multimedia is one of computer-based technology that has been widely used as one of the media to deliver information. Various information can be poured in the form of multimedia, one of which is information about the profile of an Educational Institution. The research entitled "Designing and Making Video Profile of SMK Kesehatan Binatama as a Media of Promotion and Information" is based on the lack of utilization of computer technology as a medium of information and promotion in SMK Kesehatan Binatama.*

*With this video profile is expected to help the process of delivering information and promotion for SMK Binatama Health. This application is made by using Adobe After Effect CS6 software, Adobe Audition CS6, Adobe Premier CS6, and Adobe Illustrator CS6, Adobe Photoshop CS6, and some other software.*

*Qualitative methods and data collection methods that utilize interviews and observations are used as material for designing and creating a video profile SMK Kesehatan Binatama.*

**Keyword:** *Multimedia, Design, Creation, School Profile, video.*