

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFIL
TITIK TERANG KONVEKSI SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DAN INFORMASI**

SKRIPSI



disusun oleh

Wahyu Utomo Putro

14.11.8274

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFIL
TITIK TERANG KONVEKSI SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DAN INFORMASI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Wahyu Utomo Putro

14.11.8274

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFIL TITIK TERANG KONVEKSI SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wahyu Utomo Putro

14.11.8274

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Januari 2018

Dosen Pembimbing,



Windha Mega Pradnya D. M. Kom

NIK. 190302185

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFIL TITIK TERANG KONVEKSI SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wahyu Utomo Putro

14.11.8274

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 April 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Krisnawati, S.Si., M.T

NIK. 190302038

Hartatik, S.T., M.Cs

NIK. 190302232

Windha Mega Pradnya D. M.Kom.

NIK. 190302185

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 9 Mei 2018

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, 9 Mei 2018



Wahyu Utomo putro
NIM : 14.11.8274

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Saya juga merasa berterima kasih kepada orang-orang disekitar saya yang telah secara langsung maupun tidak langsung membantu saya dalam mengerjakan Skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Bapak saya Riyanta, Ibu saya Ulfah dan Adik saya tercinta Aisyah dan Bagus, yang selalu mendoakan, memberi semangat, motivasi, dan kesabaran kepada saya.
2. Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan dan bimbingan positif dalam menyelesaikan Skripsi.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku dosen pembina Battle Of Indie Multimedia(BOIM) yang turut serta memberikan masukan dan bimbingan positif dalam menyelesaikan Skripsi.
4. Titik Terang koveksi yang telah memperbolehkan penulis melakukan penelitian.
5. Sahabat-sahabat Makassar, Kak Syam, Kak Wawan, Kak Nhunhi, Kak Mila, Kak Eky, Iqbal, yang selalu menemani dari awal SMK hingga pengerjaan skripsi ini dan selalu memberikan semangat untuk tidak menyerah.
6. Sahabat-sahabat seperjuangan, Rifqi, Lita, Tuti, Arsyad, Kiki, yang selalu menemani dari awal semester satu hingga pengerjaan skripsi ini dan selalu memberikan semangat untuk tidak menyerah.
7. Keluarga Dream Light, Zaid, Fadil, Ifah, Reza, Irvan, Aswin, Buyut, Lubna, Syahri, Fachri, yang terus memberikan dukungan baik secara moril maupun materiil.
8. Terimakasih buat kakak-kakak senior, Mas Tofa, Mas Ilyas, Mas Mahda, Mas Taufik, Mas Rahmat, Mas Divar, Mas Dhimas, Mas Imam, Mbak

Qonita, Mbak Devi, Mbak Nara, yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman.

9. Teman-teman kelas, Adi, Yosua, Gardila, Robi, Ilham Habibi, Liza, Selly, dan seluruh teman 14-S1IF-11, yang telah menjadi teman saya semasa kuliah serta kenangan yang tidak dapat saya rasakan di kesempatan lain.

10. Serta semua pihak yang telah membantu serta mendukung saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi tepat pada waktunya dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Video Profil Amik Cipta Darma Surakarta sebagai Media Promosi dan Informasi” Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas akhir kuliah dan memenuhi syarat kelulusan program Pendidikan S1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan Strata 1 Sistem Informasi sampai dengan proses penyelesaian Skripsi, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina, dan membimbing penulis untuk itu khususnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan.
2. Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan Skripsi ini.
3. Bapak/Ibu Dosen di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.
4. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa S1 Informatika angkatan 2014, yang telah banyak berdiskusi dan bekerjasama dengan penulis selama masa pendidikan.

Penulis menyadari, Skripsi ini masih banyak kelemahan dan kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, semoga keberadaan Skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan kita, khususnya tentang Video Profil sebagai Media Promosi dan Informasi.

Yogyakarta, Mei 2018

Penulis

DAFTAR ISI

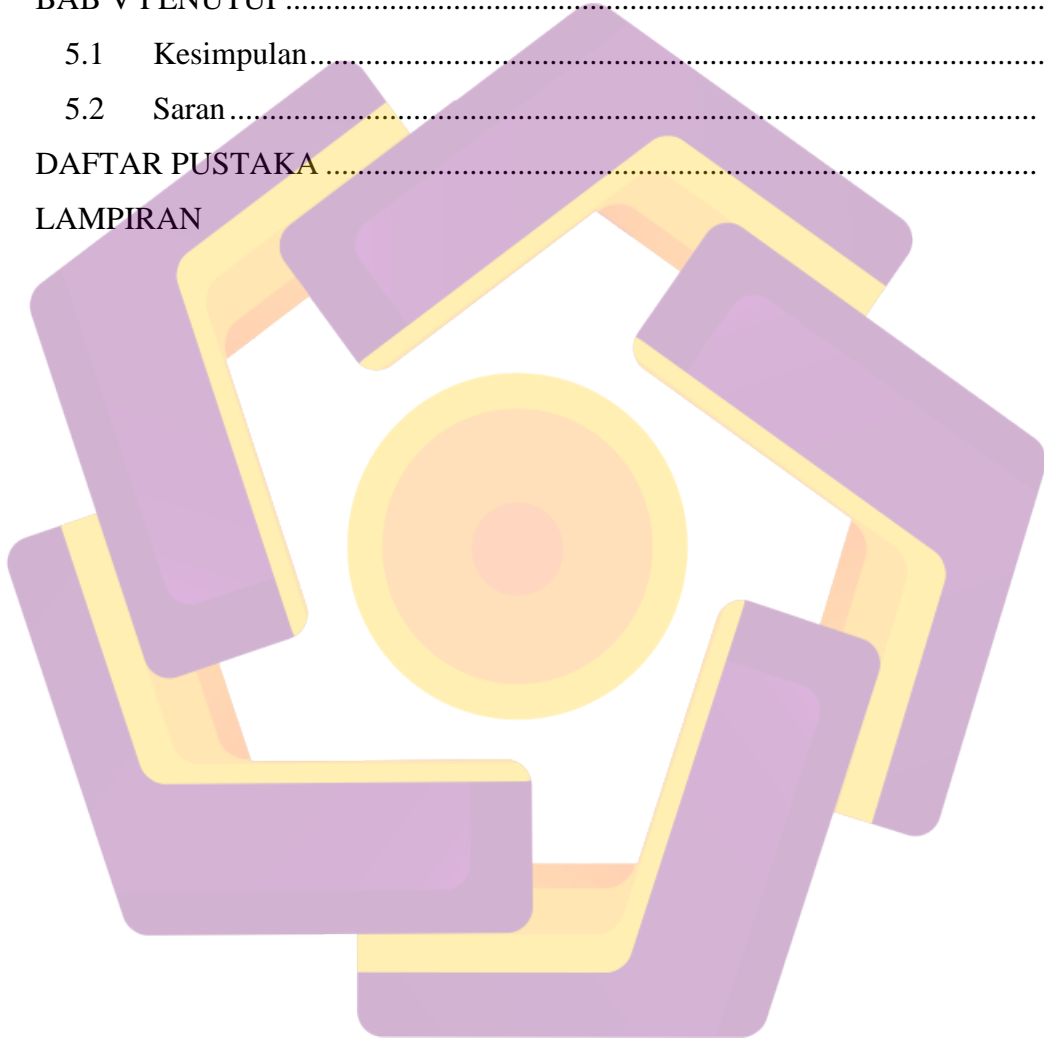
JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Bagi Penulis	4
1.5.2 Bagi Masyarakat.....	4
1.5.3 Bagi Titik Terang Konveksi.....	5
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis	6
1.6.3 Metode Perancangan	6
1.6.4 Metode Evaluasi.....	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9

2.2	Konsep Dasar Multimedia.....	11
2.2.1	Pengertian Multimedia.....	11
2.2.2	Jenis-Jenis Multimedia.....	11
2.2.3	Elemen-Elemen Multimedia	12
2.3	Konsep Dasar Informasi.....	14
2.3.1	Pengertian Informasi.....	14
2.3.1.1	Kualitas Informasi.....	14
2.3.1.2	Nilai Informasi.....	15
2.3.2	Profil.....	15
2.3.3	Promosi.....	16
2.3.3.1	Pengertian Promosi.....	16
2.3.3.2	Tujuan Promosi.....	17
2.4	Video.....	18
2.4.1	Standar Video.....	18
2.4.2	Jenis Video.....	19
2.4.2.1	Video Analog.....	19
2.4.2.2	Video Digital.....	19
2.5	Teknik <i>Live Shoot</i>	19
2.5.1	<i>Type of Shoot</i>	20
2.6	Animasi.....	24
2.6.1	Pengertian Animasi.....	24
2.7	Teknik <i>Motion Graphic</i>	25
2.7.1	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	25
2.7.2	Konsep Dasar Teknik <i>Motion Graphic</i>	26
2.8	Analisis Masalah.....	28
2.8.1	Analisis SWOT.....	28
2.8.2	Strategi SWOT.....	29
2.8.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	30
2.9	Produksi.....	31
2.9.1	Pra Produksi.....	31
2.9.1.1	Penentuan Ide Cerita dan Konsep.....	31

2.9.1.2	Pengumpulan Data	31
2.9.1.3	Perekrutan Kru	31
2.9.1.4	Penentuan Naskah	32
2.9.1.5	Pembuatan <i>Storyboard</i>	32
2.9.2	Produksi	32
2.9.2.1	Manajemen Lapangan	32
2.9.2.2	Kegiatan <i>Shooting</i>	33
2.9.2.3	Evaluasi Kerja Produksi	33
2.9.3	Pasca Produksi	34
2.10	Evaluasi	35
2.10.1	Sejarah Skala Likert	35
2.10.2	Skala Likert	35
2.10.3	Rumus Presentase Skala Likert	36
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		38
3.1	Gambaran Umum Perusahaan	38
3.1.1	Sejarah Titik Terang Konveksi	38
3.1.2	Struktur Organisasi	39
3.1.3	Visi dan Misi	39
3.1.3.1	Visi Titik Terang Konveksi	39
3.1.3.2	Misi Titik Terang Konveksi	40
3.2	Pengumpulan Data	40
3.2.1	Wawancara	40
3.2.2	Observasi	41
3.2.2.1	Brosur	41
3.2.2.2	<i>Website</i>	43
3.3	Analisis Masalah	44
3.3.1	SWOT	44
3.3.1.1	Kekuatan(S)	46
3.3.1.2	Kelemahan(W)	46
3.3.1.3	Peluang(O)	47
3.3.2.1	Ancaman(T)	47

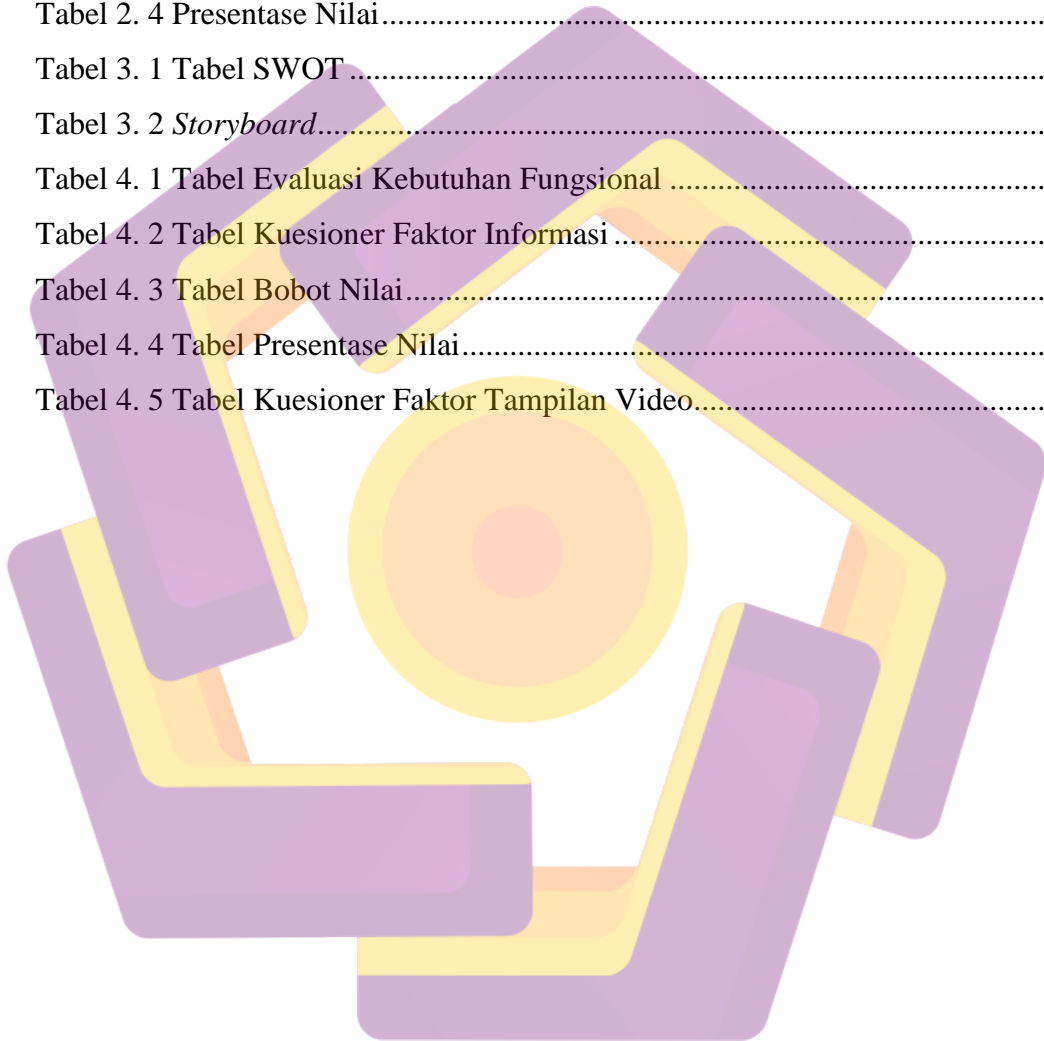
3.3.2	Kelemahan dari Media Lama	47
3.3.3	Solusi yang Ditawarkan	48
3.3.4	Kesimpulan	48
3.4	Analisis Kebutuhan	48
3.4.1	Kebutuhan Informasi.....	48
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	49
3.4.2.1	Kebutuhan <i>Hardware</i> (Perangkat Keras).....	49
3.4.2.2	Kebutuhan <i>Software</i> (Perangkat Lunak)	50
3.4.2.3	Kebutuhan <i>Brainware</i>	50
3.5	Pra Produksi	51
3.5.1	Ide dan Konsep.....	51
3.5.2	Naskah.....	51
3.5.3	<i>Storyboard</i>	54
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		60
4.1	Produksi.....	60
4.1.1	Pengambilan Gambar (Berdasarkan Hari Atau Lokasi).....	60
4.1.2	Pembuatan Animasi Logo	63
4.1.3	Perekaman Narasi.....	68
4.2	Pasca Produksi.....	71
4.2.1	<i>Compositing</i>	71
4.2.1.1	<i>Compositing Scene</i> Liputan.....	71
4.2.1.2	<i>Compositing Scene Tracking 3D</i>	73
4.2.2	<i>Editing</i>	77
4.2.2.1	Penggabungan antar <i>Scene</i>	77
4.2.2.2	Pemotongan dan Pengaturan <i>Speed Klip</i>	79
4.2.2.3	Sinkronisasi Suara dan Klip	80
4.2.2.4	Pemberian Transisi	81
4.2.3	<i>Rendering</i>	82
4.3	Evaluasi	83
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Informasi dengan Hasil Akhir	83
4.3.2	Kuisisioner Faktor Informasi	84

4.3.3	Kuisisioner Faktor Tampilan Video	90
4.4	Implementasi	94
4.4.1	<i>Publish Media Online</i>	94
4.4.2	<i>Embed</i> ke Media Sosial.....	97
4.4.3	Penyerahan ke Pihak Titik Terang Konveksi.....	98
BAB V PENUTUP.....		99
5.1	Kesimpulan.....	99
5.2	Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA		101
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Video Profil Tinjauan Pustaka	10
Tabel 2. 2 Tabel Matriks	30
Tabel 2. 3 Tabel Evaluasi Skala Likert	36
Tabel 2. 4 Presentase Nilai.....	37
Tabel 3. 1 Tabel SWOT	46
Tabel 3. 2 <i>Storyboard</i>	54
Tabel 4. 1 Tabel Evaluasi Kebutuhan Fungsional	84
Tabel 4. 2 Tabel Kuesioner Faktor Informasi	85
Tabel 4. 3 Tabel Bobot Nilai.....	87
Tabel 4. 4 Tabel Presentase Nilai.....	87
Tabel 4. 5 Tabel Kuesioner Faktor Tampilan Video.....	90



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lima Elemen Multimedia	14
Gambar 2. 2 <i>Extreme Long Shoot</i>	21
Gambar 2. 3 <i>Long Shoot</i>	21
Gambar 2. 4 <i>Medium Long Shoot/Knee Shot</i>	22
Gambar 2. 5 <i>Medium Shoot/Waist Shot</i>	22
Gambar 2. 6 <i>Medium Close Up</i>	23
Gambar 2. 7 <i>Big Close Up</i>	23
Gambar 2. 8 <i>Extreme Close Up</i>	24
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi Titik Terang Konveksi	39
Gambar 3. 2 Brosur Titik Terang Konveksi	42
Gambar 3. 3 Postingan Fanspage Facebook Titik Terang Konveksi	42
Gambar 3. 4 <i>Postingan Instahram</i> Titik Terang Konveksi	43
Gambar 3.5 Website Titik Terang Konveksi	43
Gambar 3.6 Website Indonesia Jersey milik Titik Terang Konveksi	44
Gambar 4. 1 Pengambilan Gambar Objek Wisata Yogyakarta	60
Gambar 4. 2 Pengambilan Gambar Aktifitas Produksi	61
Gambar 4. 3 Pengambilan Gambar Mesin Produksi	62
Gambar 4. 4 Pengambilan Gambar Produk Unggulan	62
Gambar 4. 5 Pengambilan Gambar Kordinator Divisi	63
Gambar 4. 6 Membuat Lembar Kerja Baru	64
Gambar 4. 7 <i>Auto Trace</i>	64
Gambar 4. 8 Memilih Elemen	65
Gambar 4. 9 Hasil 3D pada Video Copilot	65
Gambar 4. 10 Animasi <i>Lower Third</i>	66
Gambar 4. 11 Animasi Peta Rumah Produksi	66
Gambar 4. 12 Animasi Alur Pemesanan	67
Gambar 4. 13 Animasi Find Us On Social Media	67
Gambar 4. 14 Perekaman Narasi	68
Gambar 4. 15 Noise Reduction	69

Gambar 4. 16 <i>Memaksimalkan Vocal</i>	69
Gambar 4. 17 <i>Normalize</i>	70
Gambar 4. 18 <i>Memaksimalkan Suara</i>	70
Gambar 4. 19 <i>Membuat Sequence Baru</i>	72
Gambar 4. 20 <i>Memotong Clip</i>	72
Gambar 4. 21 <i>Lower Third</i>	73
Gambar 4. 22 <i>Membuat Komposisi Baru</i>	74
Gambar 4. 23 <i>Track Kamera</i>	74
Gambar 4. 24 <i>Camera Tracker</i>	75
Gambar 4. 25 <i>Hasil Tracker</i>	75
Gambar 4. 26 <i>Asset Text 3D</i>	76
Gambar 4. 27 <i>Hasil Compositing Asset 3D</i>	76
Gambar 4. 28 <i>Membuat Project Baru</i>	77
Gambar 4. 29 <i>Adobe Dynamic link</i>	78
Gambar 4. 30 <i>Menyusun File</i>	78
Gambar 4. 31 <i>Unlink Sound</i>	78
Gambar 4. 32 <i>Speed Duration</i>	80
Gambar 4. 33 <i>Pemberian Marker</i>	80
Gambar 4. 34 <i>Synchronize Clips</i>	81
Gambar 4. 35 <i>Pemberian Efek Transisi</i>	81
Gambar 4. 36 <i>Mengatur Durasi</i>	82
Gambar 4. 37 <i>Rendering</i>	83
Gambar 4. 38 <i>Pengisian Kuesioner pada Titik Terang Konveksi</i>	93
Gambar 4. 39 <i>Resolusi & Rasio Aspek Yang Disarankan Pada Youtube</i>	96
Gambar 4. 40 <i>Upload Youtube</i>	97
Gambar 4. 41 <i>Embed Facebook</i>	98
Gambar 4. 42 <i>Hasil Upload ke Sosial Media (Facebook)</i>	98

INTISARI

Pada zaman yang semakin modern senantiasa mempengaruhi pola pikir manusia untuk selalu berperan aktif mengikuti perkembangan tersebut agar mampu bertahan dan mengembangkan pola kehidupan. Era komputerisasi dan smartphone merupakan wujud nyata dari perkembangan yang terus terjadi. Demikian juga platform sosial media yang semakin dikembangkan untuk mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer melalui unsur teks, gambar, suara, video dan animasi melalui platform sosial media.

Kemudahan berinteraksi dengan dunia luar melalui platform sosial media, mendorong pelaku bisnis semakin kreatif mempromosikan produk nya. Berbagai inovasi produk jasa dan barang dibagikan melalui platform youtube. Setiap hari, jutaan video YouTube dibagikan melalui Facebook, Twitter dan social media lainnya. Dari hasil “Perancangan dan Pembuatan Video Profil Titik Terang Konveksi sebagai Madia Promosi dan Informasi” ini nantinya dapat di aplikasikan menjadi sebuah media sarana untuk promosi yang dapat di sematkan ke dalam situs web Titik Terang Konveksi. Sehingga dapat meningkatkan nilai Titik Terang Konveksi di mesin pencari google dan memberi informasi serta gambaran secara jelas tentang Titik Terang Konveksi melauai platform video YouTube.

Kata kunci : Video profil, promosi, informasi, *live shoot*, *motion graphic*.

ABSTRACT

In this time modern era, that can influence the mindset of people to always play an active role to follow these growth in order to survive and develop the pattern of life. Computerization and smartphone era is a concrete manifestation of the ongoing development. Likewise social media platforms are increasingly being developed to change the way of humans interact with computers through text, image, sound, video and animation elements through social media platforms.

Ease of interacting with the outside world through social media platforms, encouraging more creative businesses to promote their products. Various product and service innovations are shared through the youtube platform. Every day, millions of YouTube videos are shared via Facebook, Twitter and other social media. From the results of "Designing and Making of a Titik Terang Convection Video Profile as Promotion Media and Information" can later be applied into a media tool for promotion which can embed in Titik Terang Convection website. So it can improve the value of titik terang convection in google search engine and provide clear information and images about TItik terang Convection through YouTube's video platform.

Keyword : Company profile, promotion, information, live shoot, motion tracking.