

**ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO KORPORAT
“PT ASELI DAGADU DJOGJA” SEBAGAI SARANA
INFORMASI DAN PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Amanullah Ramadhan

12.12.6434

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO KORPORAT
“PT ASELI DAGADU DJOGJA” SEBAGAI SARANA
INFORMASI DAN PROMOSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Amanullah Ramadhan

12.12.6434

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO KORPORAT
“PT ASELI DAGADU DJOGJA” SEBAGAI SARANA
INFORMASI DAN PROMOSI**

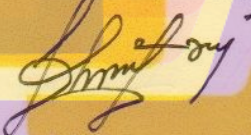
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Amanullah Ramadhan

12.12.6434

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Januari 2016

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO KORPORAT
“PT ASELI DAGADU DJOGJA” SEBAGAI SARANA
INFORMASI DAN PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Amanullah Ramadhan

12.12.6434

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Mei 2016

Susunan Dewan Penguji

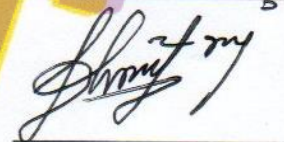
Nama Penguji

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 26 Mei 2016

KETUA SIMKAMKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

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, 25 Mei 2016



Amanullah Ramadhan

NIM. 12.12.6434

MOTTO

“Kalau Kamu merasa nyaman dalam menjalani hidup berarti kamu sedang tidak memperjuangkan apapun dalam hidupmu”

“Motivator terhebat adalah dirimu sendiri”

“Langkah besar selalu diawali dengan langkah kecil”

“Menunda pekerjaan hanya akan menambah pekerjaan baru masalah baru”

“Dan sebaik-baik manusia adalah orang yang paling bermanfaat bagi manusia.”
(HR. Thabrani dan Daruquthni)



PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT dan para Rasulnya, yang telah mengabulkan doa-doa kami, menemani di kala susah kami, memberikan hasil yang terbaik atas kerja keras kami, dan atas rahmat serta karunia-NYA pula sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan. Terima kasih untuk orang – orang yang selalu dihati :

1. Pertama saya ucapkan kepada kedua orang tuaku, Agus Siswono dan Eni Wihayati yang selalu menemaniku dari sejak bayi yang selalu memberikan aku kebanggaan dan aku sayangi, untuk ayahku yang selalu memberikan contoh bagaimana menjadi seorang lelaki yang bisa bertanggung jawab atas keputusan yang sudah diambil, serta untuk ibuku yang tak pernah lelah memberikan semangat dan doa, tanpa kalian aku bukanlah siapa-siapa tanpa restu dari kalian aku tidak akan menjadi apa-apa begitu berartinya kedua orangtua dalam kehidupanku.
2. Untuk saudara-saudara ku, Mba Rina seorang kakak yang sangat mencintai adik-adiknya yang selalu memberikan motivasi-motivasi dan untuk kedua adik laki-laki saya yang hebat Nabil dan Zaki yang selalu memberikan senyuman penuh semangat, terimakasih.
3. Untuk teman-teman seperjuangan 12-S1SI-02, banyak hal yang kita lalui bersama enam semester adalah waktu yang singkat penuh canda tawa hari demi hari kita lewati bersama banyak sekali kenangan-kenangan indah yang berkesan, terimakasih sudah menjadi bagian dalam ingatan penuh kenangan indah.
4. Kawan sekaligus sahabat di Kos Kurowo : Rafsan, Rio, Haris, Ojan, dan Lukas. Banyak kenangan manis yang terukir selama bersama kalian, yang

selalu ada ketika salah satu dari kita ada masalah, bantu-membantu, sungguh hal yang sangat indah yang tak mudah dilupakan.

5. Kawan-kawan KOMBES (Komunitas Keluarga Dan Pelajar Brebes Selatan) diawal tahun pertama kali berada di jogja kalian sudah menjadi keluarga ku, yang tidak bisa aku sebutkan satu persatu. Kalian adalah bagian dari kisah “WOW” ku selama di Jogja.
6. Kepada Keluarga GarDep 55 Happine55 PT Aseli Dagadu Djokdja. Banyak hal baru yang aku peroleh selama menjadi GarDep, bersama kalian kita berprogres. Kalian luar biasa, Happine55..Jangan Lupa Bahagia...
7. Untuk Nela, terimakasih sudah memberikan dukungan dan motivasi, semoga niat baik kita di ridoi oleh Alloh SWT.
8. Pihak kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta, atas segala fasilitas dan sarana prasarana perkuliahannya.
9. Dan untuk semua yang membantu dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu. Terimakasih banyak.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan yang baik serta menjadi motivasi bagi penulis.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta guna memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi yang berjudul *“Analisis Dan Perancangan video Korporat “Pt Aseli Dagadu Djogja” Sebagai Sarana Informasi Dan Promosi”* dengan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

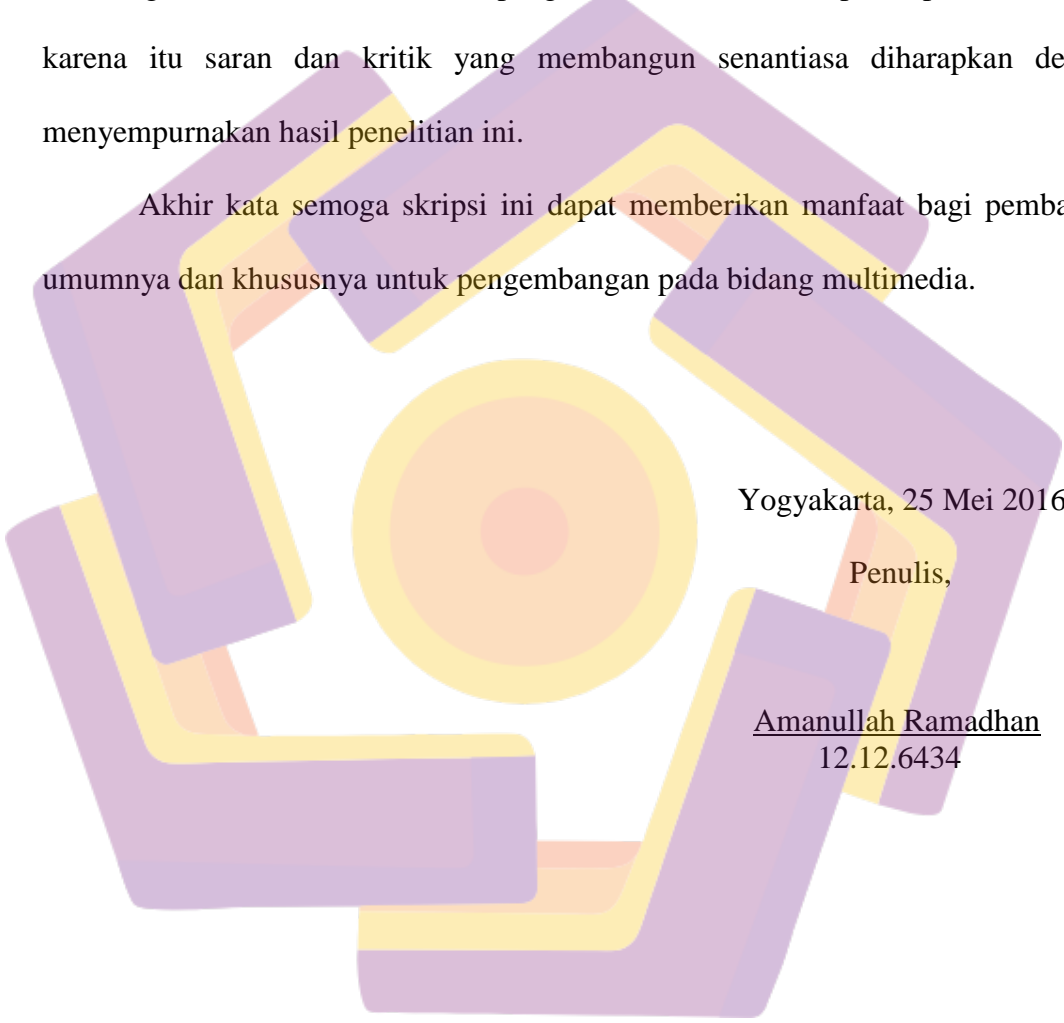
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Dhani Ariatmanto, M. Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Orangtua tercinta yang senantiasa mengasuh dan membimbing serta memberikan kasih sayang dan doanya demi keberhasilan penulis.
5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.

6. Sahabat dan teman-teman kelas 12-S1SI-02 yang telah melukiskan kesan yang manis selama kita bersama.

7. Pihak perusahaan PT ASELI DAGADU DJOKDJA yang telah memberikan banyak informasi dan mengizinkan melakukan penelitian.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan pada bidang multimedia.



Yogyakarta, 25 Mei 2016

Penulis,

Amanullah Ramadhan
12.12.6434

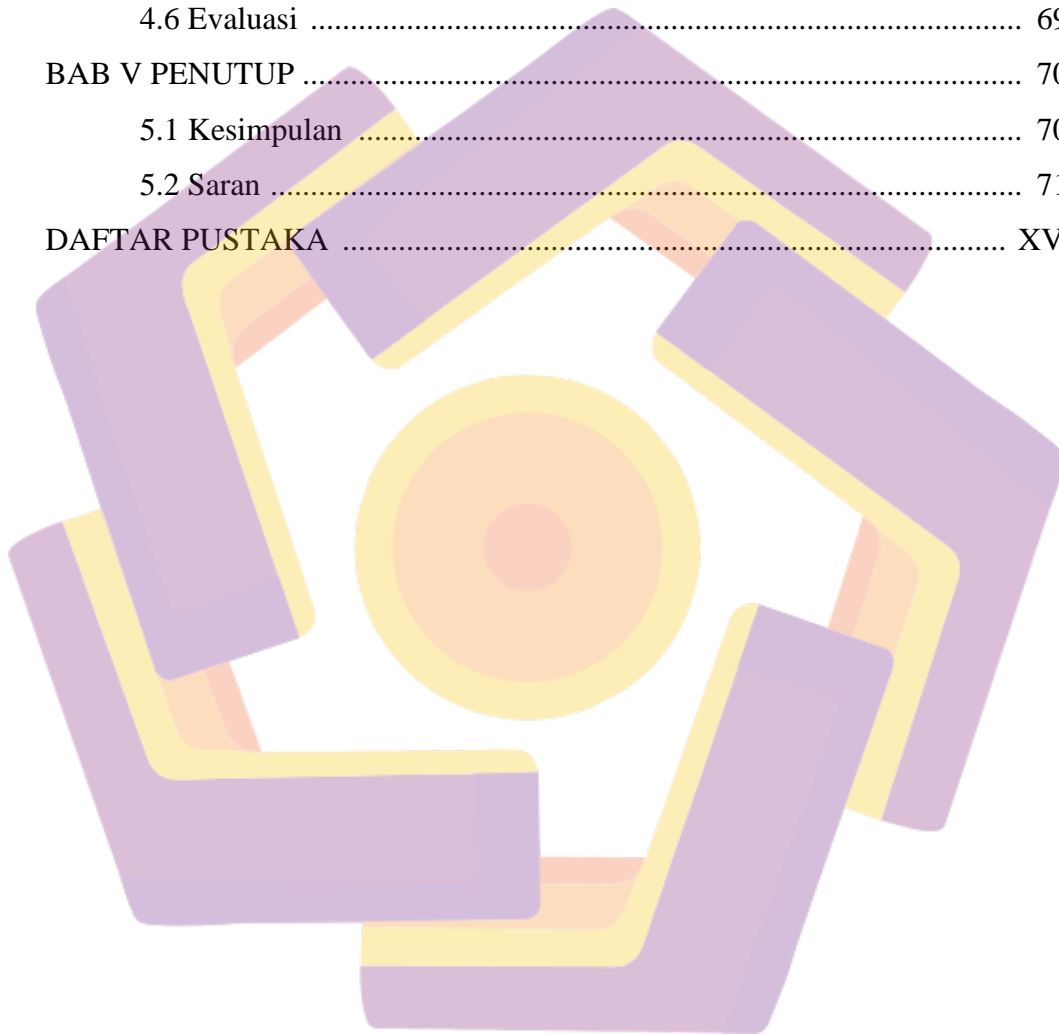
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI	X
DAFTAR TABEL	XIV
DAFTAR GAMBAR	XV
INTISARI	XVI
ABSTRACT	XVII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Peluang	2
1.3 Batasan Peluang	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia	8
2.2.1 Dasar Multimedia	8
2.2.2 Elemen Multimedia	9
2.3 Pengertian Dasar Video	11
2.3.1 Definisi Video	11
2.3.2 Jenis-jenis Video	11
2.3.2.1 Video Analog	11
2.3.2.2 Video Digital	12
2.3.3 Video Korporat	14

2.3.3.1 Definisi Video Korporat	14
2.3.3.2 Tujuan Video Korporat	15
2.4 Analisis SWOT	15
2.5 Teknik Motion Tracking	17
2.5.1 Cara Kerja Tracker	19
2.6 Media Sharing Video Youtube	20
2.6.1 Pengertian Youtube	20
2.6.2 Format Video Youtube	21
2.6.3 Dampak Media Sosial Youtube	23
2.6.4 Kelebihan dan Kekurangan Youtube	24
2.6.4.1 Kelebihan Youtube	24
2.6.4.2 Kekurangan youtube	25
2.7 Metode Perancangan	25
2.7.1 Pra Produksi	25
2.8 Metode Pengembangan	28
2.8.1 Produksi	28
2.8.1.1 Teknik Pengambilan Sudut Kamera	28
2.8.2 Pasca Produksi	31
2.8.2.1 Editing	31
2.8.2.2 Rendering	32
2.9 Metode Testing	32
2.10 Metode Implementasi	33
2.11 Perangkat yang digunakan	33
2.11.1 Adobe Premiere CS6	33
2.11.2 Adobe After effect CS6	33
2.11.3 Adobe Audition CS6	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	35
3.1 Tinjauan Umum	35

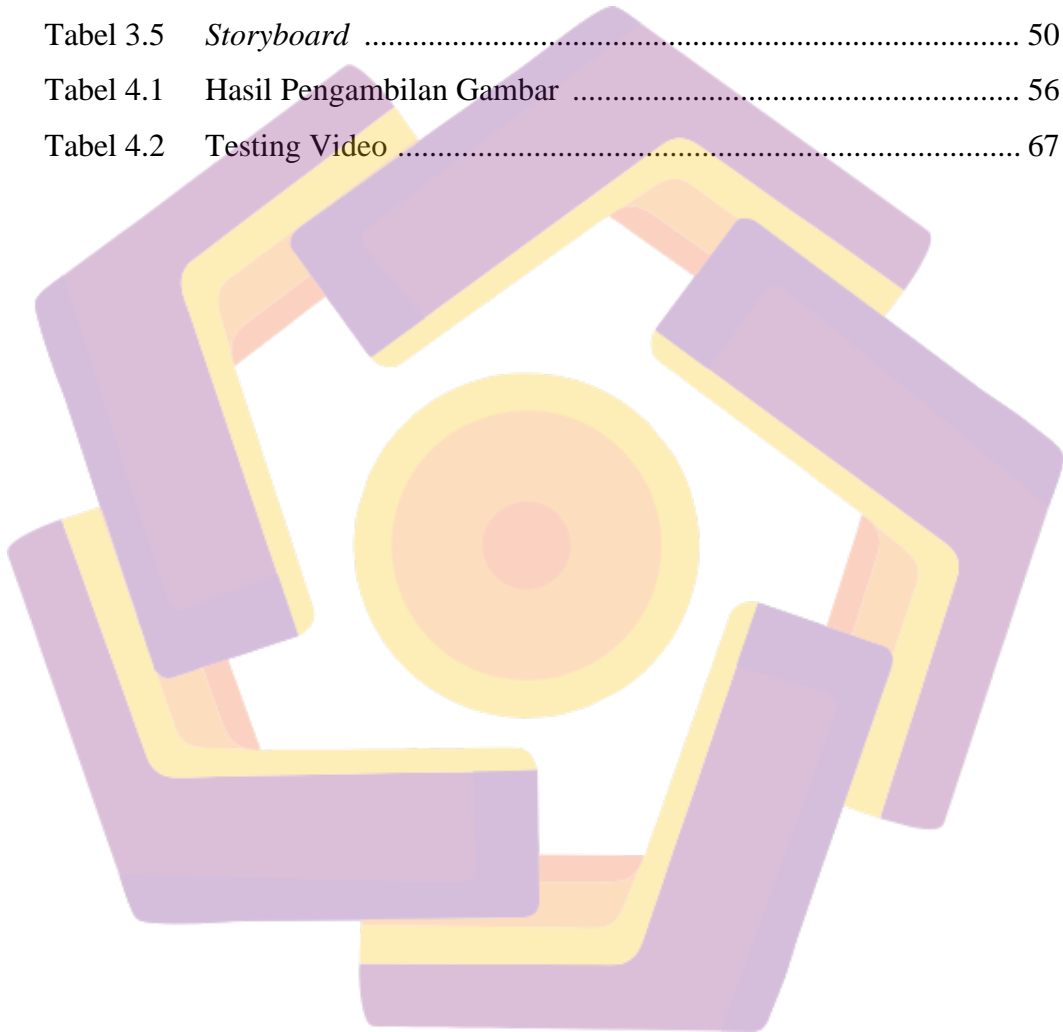
3.1.1 Sejarah Berdirinya PT Aseli Dagadu Djokdja	35
3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan	37
3.1.3 Struktur Organisasi	40
3.2 Identifikasi Masalah	41
3.3 Analisis SWOT	42
3.3.1 Analisis Kekuatan-Peluang	44
3.3.2 Analisis Kelemahan-Peluang	44
3.3.3 Analisis Kekuatan-Ancaman	44
3.3.4 Analisis Ancaman-Kelemahan	45
3.4 Solusi Yang Diterapkan	45
3.5 Analisis Kebutuhan Video	45
3.5.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	45
3.5.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	46
3.5.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) ..	46
3.5.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Luak	47
3.5.2.3 Analisis Kebutuhan Pengguna (Brainware)	48
3.6 Tahap Pra Produksi	48
3.6.1 Perancangan Ide dan Konsep	48
3.6.2 Tema	49
3.6.3 Sinopsis	49
3.6.4 Treatment (Naskah Video)	49
3.6.5 Perancangan Storyboard	50
3.6.6 Perancangan Visual Effect (Motion Tracking)	53
3.6.7 Penjadwalan	53
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	54
4.1 Produksi	54
4.1.1 Penataan Lokasi	55
4.1.2 Pemilihan Angle Kamera	55
4.1.3 Pengambilan Gambar	55
4.2 Pasca Produksi	59
4.2.1 Compositing	59
4.2.1.1 Perancangan Tracking	59
4.3 Editing	61

4.3.1 Editing Trim	61
4.3.2 Color Correction	62
4.3.3 Final Rendering	64
4.4 Pembahasan	66
4.4.1 Requirement	66
4.4.2 Final Compositing	66
4.5 Testing	67
4.6 Evaluasi	69
BAB V PENUTUP	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran	71
DAFTAR PUSTAKA	XVIII



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Matrik SWOT	43
Tabel 3.2	Perlengkapan Produksi	46
Tabel 3.3	Kebutuhan <i>Hardware</i>	47
Tabel 3.4	Kebutuhan <i>Software</i>	48
Tabel 3.5	<i>Storyboard</i>	50
Tabel 4.1	Hasil Pengambilan Gambar	56
Tabel 4.2	Testing Video	67



DAFTAR GAMBAR

<i>Gambar 2.1 Motion Tracking</i>	18
<i>Gambar 2.2 Window Kanvas Menunjukkan Tracker</i>	19
<i>Gambar 2.3 Contoh Storyboard</i>	27
<i>Gambar 2.4 Tampilan Adobe Premiere Pro CS6</i>	33
<i>Gambar 2.5 Tampilan Adobe After Effect Pro CS6</i>	34
<i>Gambar 2.6 Tampilan Adobe Audition CS6</i>	34
<i>Gambar 3.1 Gerai Yogyatourium</i>	35
<i>Gambar 3.2 Struktur Organisasi Dagadu</i>	40
<i>Gambar 4.1 Bagan Proses Produksi</i>	54
<i>Gambar 4.2 Angel Kamera Two Shot</i>	55
<i>Gambar 4.3 Pembuatan Null Object</i>	60
<i>Gambar 4.4 Proses Pembuatan Titik Tracking</i>	60
<i>Gambar 4.5 Proses Penghubungan Teks dan Layer Null</i>	61
<i>Gambar 4.6 Hasil Editing video menggunakan Razor Tool</i>	62
<i>Gambar 4.7 Tampilan Brightness dan Contrast</i>	63
<i>Gambar 4.8 Proses Coloring Menggunakan Three-Way Color</i>	63
<i>Gambar 4.9 Final Coloring</i>	64
<i>Gambar 4.10 Proses Export Video</i>	64
<i>Gambar 4.11 Pemilihan Format Video</i>	65
<i>Gambar 4.12 Proses Rendering</i>	66
<i>Gambar 4.13 Animasi Motion Tracking</i>	66
<i>Gambar 4.14 Penggabungan Akhir</i>	67

INTISARI

PT Aseli Dagadu Djogja merupakan sebuah perusahaan bergerak di bidang penjualan cinderamata dan pernakpernik khas Kota Jogja. Perusahaan yang memiliki tiga gerai penjualan ini membutuhkan sebuah video korporat yang bertujuan untuk meningkatkan citra positif bagi perusahaan.

Perancangan video korporat PT Aseli Dagadu Djogja ini lebih menekankan bagaimana agar konsumen menjadi semakin percaya terhadap perusahaan melalui pelayanan yang baik. Teknik dalam mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Konsep perancangan video korporat ini menampilkan kegiatan di gerai penjualan dalam melayani konsumen yang menjadi salah satu keunggulan perusahaan. Perancangan video korporat yang menarik, serta aplikasi desain yang melambangkan keceriaan, kebersamaan dan kreatifitas diharapkan dapat meningkatkan citra positif perusahaan. Sehingga mampu mempresentasikan suatu image perusahaan yang baik. Proses perancangan video korporat PT Aseli Dagadu Djogja menggunakan software Adobe After Effect CS6 dan Adobe Premiere CS6.

Perancangan ini menghasilkan suatu produk berupa video korporat berdurasi 120 detik yang lebih mempresentasikan citra positif perusahaan supaya lebih dikenal oleh masyarakat luas guna meningkatkan nilai penjualan perusahaan. Hasil dari perancangan ini diharapkan dapat menjadi acuan atau tolak ukur dalam mengadakan perancangan video korporat, baik bagi mahasiswa, desainer pemula, pengajar, dan lain sebagainya.

Kata Kunci: Perancangan, Video Korporat, PT Aseli Dagadu Djogja.

ABSTRACT

PT Aseli Dagadu Djokdja is a company engaged in the sale of souvenirs and trinkets typical of the city of Yogyakarta. The Company has three sales outlets requires a corporate video that aims to enhance the positive image for the company.

Design of corporate video PT Aseli Dagadu this Djogja emphasizes how that consumers are becoming more and more confidence in the company through good handling. Techniques of collecting data through observation, interviews, and documentation. Corporate video design concept showing activity in sales outlets in serving consumers who became one of the hallmarks of the company. Corporate video attractive design, and application design that symbolizes cheerfulness, togetherness and creativity is expected to enhance the positive image of the company. Thus able to present a good corporate image. The process of designing corporate video PT Aseli Dagadu Djogja use Adobe After Effects CS6 and Adobe Premiere CS6.

This design produces a product in the form of 120 second corporate video present a more positive image of the company in order to be recognized by the public in order to increase the value of the company's sales. Results of this design is expected to be a reference or benchmark in holding corporate video design, both for the student, novice designers, educators, and others.

Keywords: design, corporate videos, PT Aseli Dagadu Djokdja.