

**PERANCANGAN VIDEO PROFIL KESENIAN JATHILAN CIPTO  
WILOHO SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Maudrika Fauzi Alwi**

**13.12.7388**

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

**PERANCANGAN VIDEO PROFIL KESENIAN JATHILAN CIPTO  
WILOHO SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Maudrika Fauzi Alwi**

**13.12.7388**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN VIDEO PROFIL KESENIAN JATHILAN CIPTO  
WILOHO SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Maudrika Fauzi Alwi**

**13.12.7388**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 06 September 2016

**Dosen Pembimbing,**



**Dhani Ariatmanto, M.Kom**

**NIK. 190302197**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN VIDEO PROFIL KESENIAN JATHILAN CIPTO  
WILOHO SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Maudrika Fauzi Alwi**

**13.12.7388**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 01 Maret 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

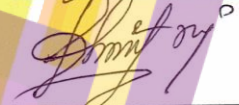
**Bayu Setiaji, M.Kom**  
NIK. 190302216



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



**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
NIK. 190302197



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 02 Maret 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, 03 Maret 2017

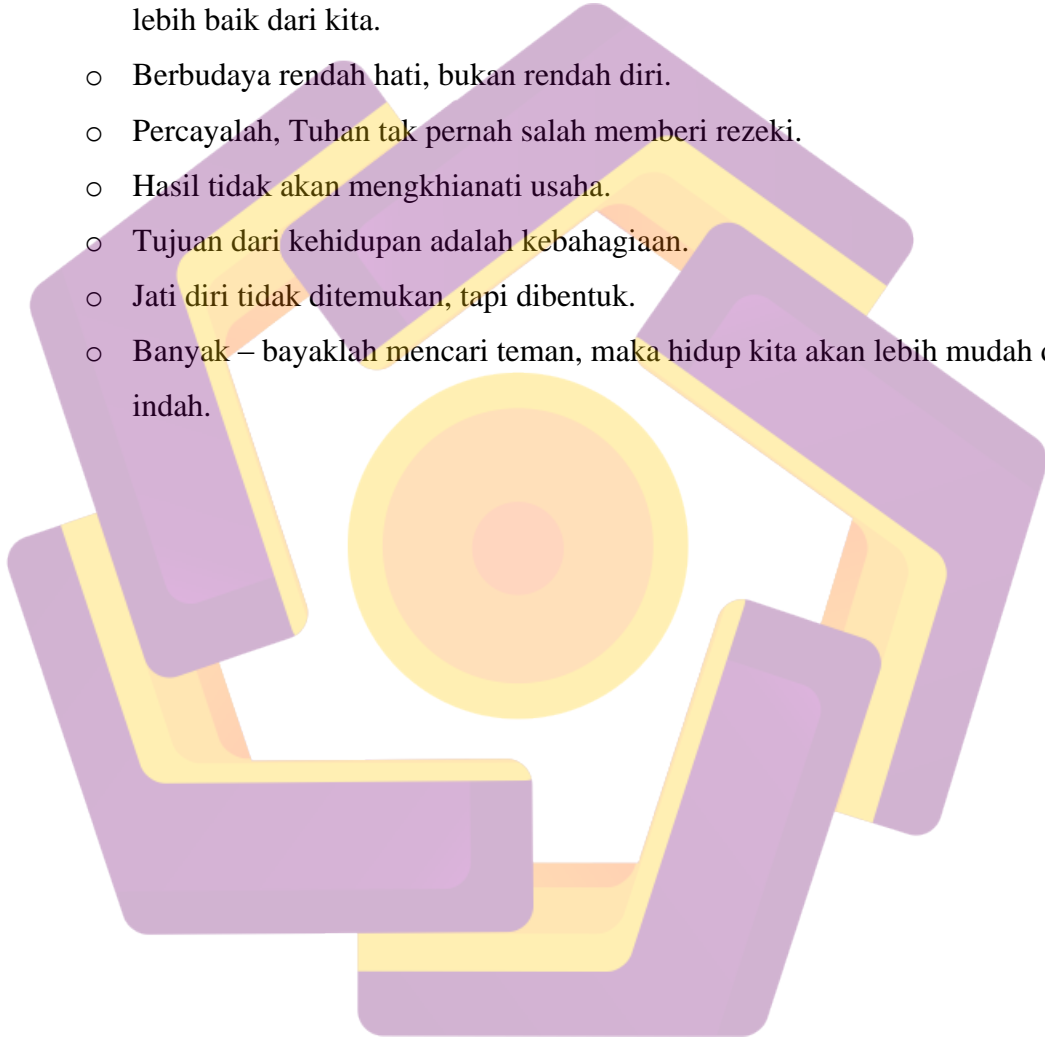


Maudrika Fauzi Alwi

NIM. 13.12.7388

## MOTTO

- Ingatlah bahwa kesuksesan selalu disertai dengan kegagalan.
- Dimana ada usaha pasti ada jalannya.
- Jadilah diri sendiri dan jangan menjadi orang lain, walaupun dia terlihat lebih baik dari kita.
- Berbudaya rendah hati, bukan rendah diri.
- Percayalah, Tuhan tak pernah salah memberi rezeki.
- Hasil tidak akan mengkhianati usaha.
- Tujuan dari kehidupan adalah kebahagiaan.
- Jati diri tidak ditemukan, tapi dibentuk.
- Banyak – bayaklah mencari teman, maka hidup kita akan lebih mudah dan indah.

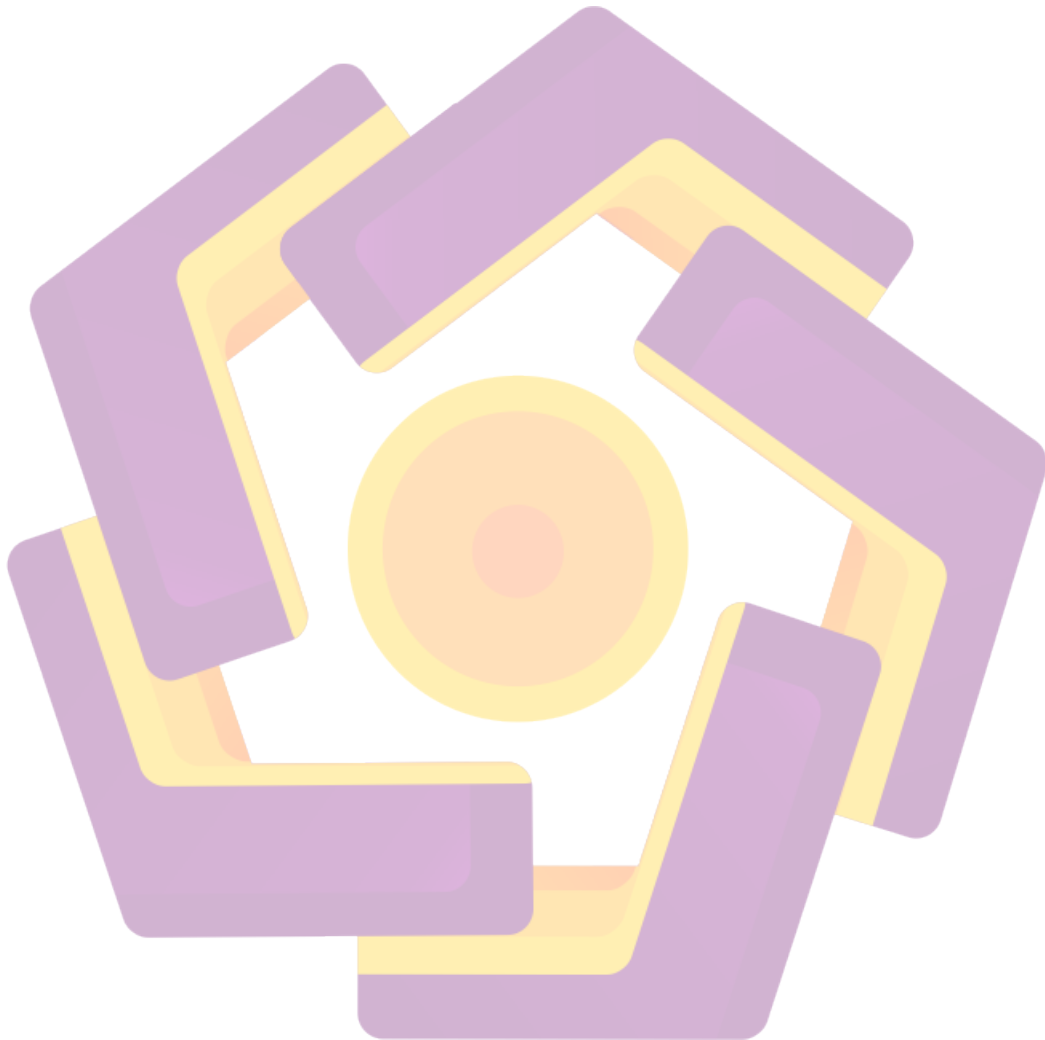


## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur Alhamdulillah kepada tuhan yang maha esa, skripsi ini akhirnya bisa di selesaikan dengan lancar. Pembuatan skripsi ini tidak lepas dari bantuan beberapa pihak yang telah turut serta dalam mendukung dan membantu hingga terselesaikannya skripsi ini, sehingga pada kali ini penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih yang sangat mendalam kepada :

- Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya.
- Bapak Edy Siswanto dan Ibu Woro Sukesti selaku orang tua saya yang telah memberikan semuanya yang beliau punya berikut do'a, kasih sayang, nasihat, motivasi, tenaga, materi dan yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.
- Fatih Fardian selaku kakak saya yang selalu mengajarkan dan memberi contoh apa itu arti kehidupan.
- Teman – teman PERDAPA, CIPTO WILOHO, dan PELANGI ENTERTAINMENT selalu membantu dalam saya menyelesaikan Skripsi ini.
- Dihan Laksana, Masri Wibowo, Lambang Hadi W dan Yudo Sajiwo selaku sahabat saya yang membantu dalam penyelesaian Skripsi ini.
- Verdi Hendra, Yustinus Daristya, Ipnu Pungki, Antonius Primas, Reza Hendrawan, dan Tika Hadinda Wijayanti selaku sahabat yang selalu memberi semangat dalam menyelesaikan Skripsi ini.
- Teman - teman Sistem Informasi Kelas 04 angkatan 2013 yang selalu menemani saya saat suka maupun duka.

- Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing saya yang telah sabar dalam membimbing dan mengarahkan saya dalam menyelesaikan Skripsi ini.
- Dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu – persatu.





## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa sholawat serta salam kepada junjungan Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW.

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

dengan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor Universitas 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. Ibu Krisnawati, S.Si, MT, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak dan Ibu tercinta, keluarga, sahabat-sahabat yang telah memberikan doa, dan dorongan kepada penulis.
5. Teman-teman Kelas 13S1SI04 yang telah berjuang bersama selama ini.
6. Seluruh dosen yang telah membimbing saya dan mengajari saya beberapa ilmu yang berguna untuk ke depan.

## DAFTAR ISI

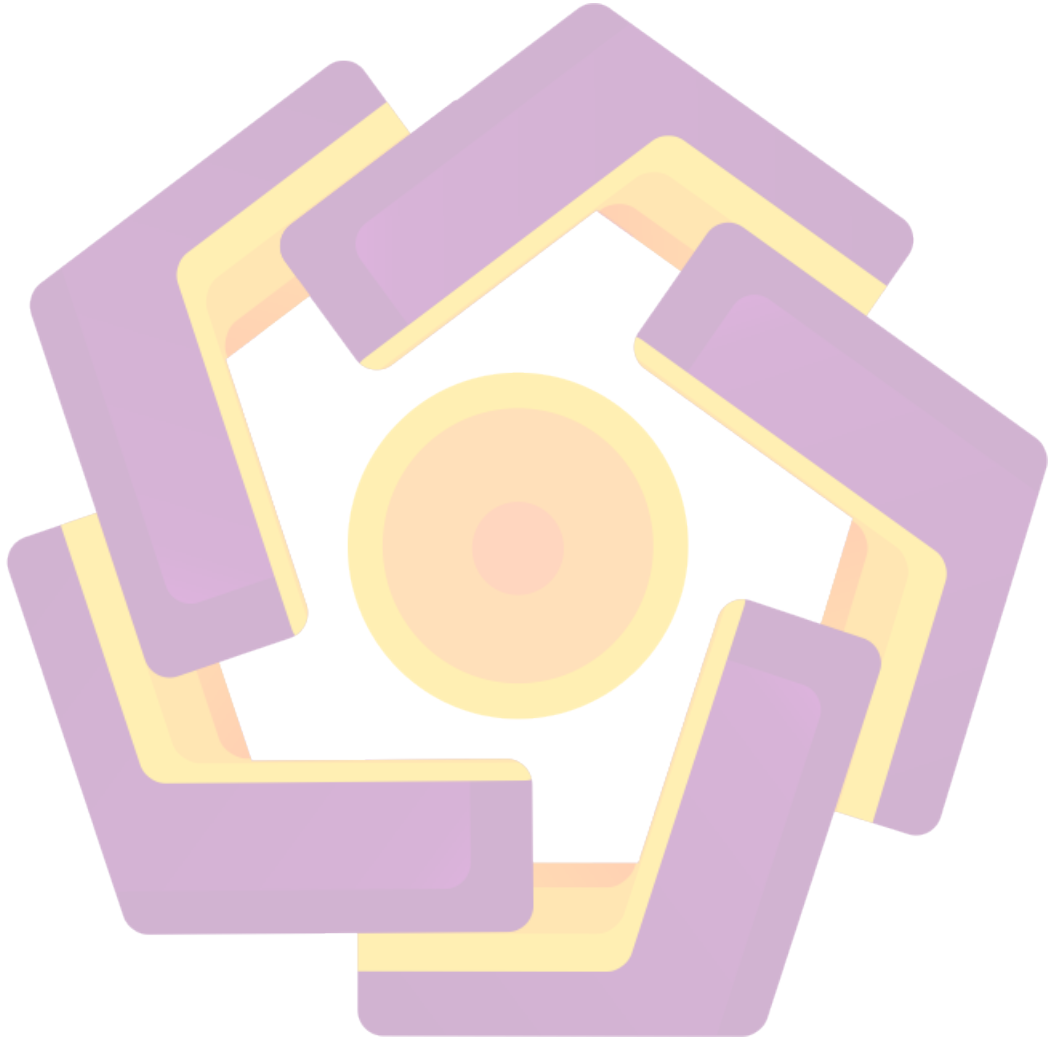
COVER.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL.....	xviii
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud & Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.2 Metode Analisis.....	5
1.5.3 Metode Perancangan.....	6
1.5.4 Metode Pengembangan.....	6
1.5.5 Metode Testing.....	6
1.5.6 Metode Implementasi.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Konsep Dasar Video.....	10
2.2.1 Pengertian Video[4].....	10
2.2.1.1 Video Analog[5].....	10

2.2.1.2	Video Digital[6] .....	10
2.2.2	Standar Video[7] .....	10
2.2.2.1	NTSC ( <i>Natum Television Standart Committee</i> ) .....	11
2.2.2.2	PAL ( <i>Phase Alternate Line</i> ) .....	11
2.2.2.3	SECAM ( <i>Sistem Sequential Color and Memory</i> ) .....	11
2.2.2.4	HDTV ( <i>High Definition Television</i> ) .....	11
2.2.3	Pengertian Periklanan .....	12
2.3	Company Profile .....	12
2.3.1	Pengertian Company Profile[9] .....	12
2.3.2	Jenis-jenis Company Profile[10] .....	13
2.3.2.1	Company Profile Cetak .....	13
2.3.2.2	Company Profile Video .....	13
2.3.2.3	Company Profile Website .....	13
2.3.2.4	Company Profile Interaktif .....	14
2.3.3	Kriteria Company Profile[11] .....	14
2.3.3.1	Jelas dan Akurat .....	14
2.3.3.2	Mudah dipahami .....	14
2.3.3.3	Gaya Bahasa .....	14
2.3.3.4	Bercerita .....	15
2.3.3.5	Kredibel .....	15
2.4	Bahasa Gambar dan Gerakan Kamera .....	15
2.4.1	Bahasa Gambar .....	15
2.4.2	Gerak Kamera[13] .....	18
2.4.2.1	Pan .....	18
2.4.2.2	TILT .....	19
2.4.2.3	Dolly .....	20
2.4.2.4	Pedestal (Boom) dan Crame .....	20
2.5	<i>Motion Graphic</i> .....	21
2.5.1	Sejarah <i>Motion Graphic</i> .....	21
2.5.2	Konsep <i>Motion Graphic</i> .....	21
2.6	Metode Analisis[15] .....	22

2.6.1	Analisis SWOT .....	23
2.6.2	Fungsi SWOT .....	24
2.7	Metode Perancangan .....	25
2.7.1	Fase Pra Produksi.....	25
2.7.1.1	Sinopsis [16] .....	26
2.7.1.2	<i>Storyboard</i> .....	26
2.7.1.3	<i>Skript</i> .....	27
2.8	<i>Testing</i> .....	27
2.9	Metode Implementasi .....	28
2.9.1	Fase Produksi [17].....	28
2.9.2	Post Production .....	28
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>29</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	29
3.1.1	Profil Organisasi .....	29
3.1.2	Sejarah Organisasi .....	29
3.1.3	Logo Organisasi .....	30
3.1.4	Visi dan Misi Organisasi.....	30
3.1.5	Struktur Organisasi .....	31
3.1.6	Daftar Harga.....	31
3.1.7	Klien Terdahulu .....	32
3.1.8	Portofolio Organisasi .....	33
3.2	Analisis.....	35
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	35
3.2.1.1	Analisis SWOT .....	38
3.2.1.2	Solusi Yang Dapat Ditawarkan .....	41
3.2.1.3	Solusi Yang Dipilih.....	41
3.2.2	Analisis Kebutuhan.....	41
3.2.2.1	Kebutuhan Informasi.....	41
3.2.2.2	Kebutuhan Hardwere .....	42
3.2.2.3	Kebutuhan Softwere.....	43
3.2.2.4	Analisis Kebutuhan Brainware.....	44

3.2.3	Analisis Kelayakan Video Profil .....	44
3.2.3.1	Kelayakan Teknologi .....	44
3.2.3.2	Kelayakan Hukum .....	45
3.2.3.3	Kelayakan Strategik .....	45
3.2.3.4	Kelayakan Ekonomi .....	45
3.3	Tahapan Produksi Video Profil .....	46
3.3.1	Tahapan Pra Produksi .....	47
3.3.1.1	Perancangan Ide Cerita .....	47
3.3.1.2	Konsep Video Profil .....	47
3.3.1.3	Naskah .....	48
3.3.1.4	<i>Storyboard</i> .....	49
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>52</b>
4.1	Implementasi .....	52
4.1.1	Persiapan Perangkat Produksi .....	53
4.1.2	Sinkronasi Jadual Produksi .....	54
4.1.3	Proses Pengambilan Video ( <i>Shooting</i> ) .....	55
4.1.4	Hasil Pengambilan Video .....	55
4.1.5	<i>Editing dan Compositing</i> .....	58
4.1.5.1	<i>Editing Motion Graphic</i> .....	58
4.1.5.2	<i>Editing Video</i> .....	60
4.1.5.3	<i>Editing Narasi</i> .....	63
4.1.6	Mengevaluasi / <i>Review Editing</i> .....	65
4.1.7	<i>Rendering</i> .....	65
4.1.8	<i>Mastering</i> .....	66
4.1.9	Tampilan Hasil Video .....	66
4.2	Pembahasan .....	78
4.2.1	<i>Testing</i> (Pengujian) .....	78
4.2.2	Penerapan Video .....	79
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>81</b>
5.1	Kesimpulan .....	81
5.2	Saran .....	82

DAFTAR PUSTAKA .....83



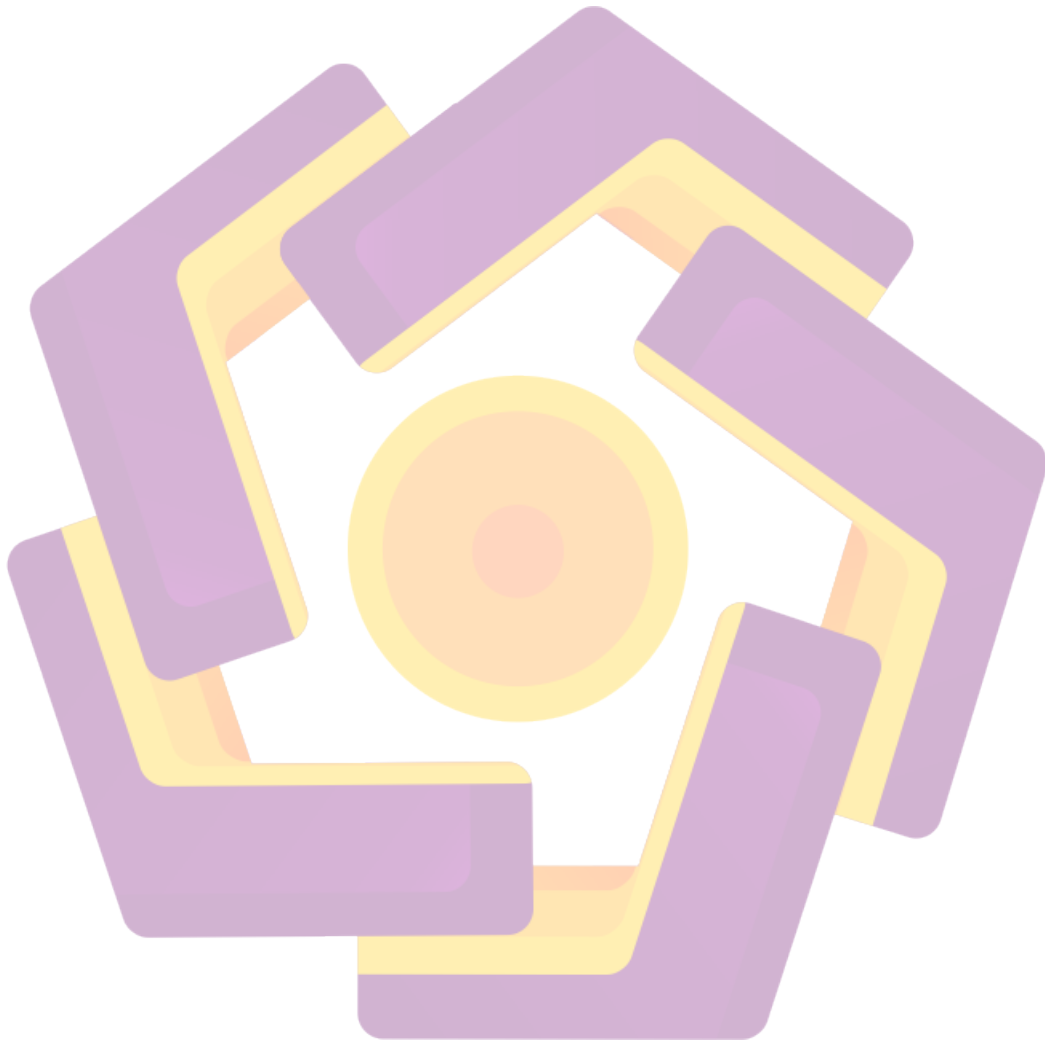
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Long Shoot</i> .....	16
Gambar 2.2 <i>Extreme Wide Shoot</i> .....	16
Gambar 2.3 <i>Two Shoot</i> .....	17
Gambar 2.4 <i>Three Shoot</i> .....	17
Gambar 2.5 <i>Group Shoot</i> .....	18
Gambar 2.6 Pan.....	19
Gambar 2.7 TILT .....	19
Gambar 2.8 Dolly.....	20
Gambar 2.9 Pedestal .....	21
Gambar 2.10 Contoh <i>Storyboard</i> .....	27
Gambar 2.11 Contoh <i>Script</i> .....	27
Gambar 3.1 Logo Organisasi .....	30
Gambar 3.2 Bukti Pembayaran .....	32
Gambar 3.3 Sertifikat Juara 1 .....	33
Gambar 3.4 Sertifikat Peserta .....	33
Gambar 3.5 Sertifikat Peserta .....	34
Gambar 3.6 Piala Juara 1 .....	34
Gambar 3.7 Diagram Perancangan Video Profil .....	47
Gambar 4.1 Bagan Produksi dan Pasca Produksi .....	52
Gambar 4.2 Hasil <i>Shooting</i> .....	56
Gambar 4.3 Footage yang telah dipilih.....	56
Gambar 4.4 Proses <i>editing motion graphic</i> pada logo.....	59
Gambar 4.5 Proses <i>editing motion graphic</i> .....	59
Gambar 4.6 Proses <i>Editing motion graphic</i> pada <i>text</i> .....	60
Gambar 4.7 Menyusun Video dan Audio Pada Timeline .....	61
Gambar 4.8 <i>Cutting</i> pada Video .....	62
Gambar 4.9 <i>Effect</i> transisi <i>zoom in zoom out</i> .....	62
Gambar 4.10 <i>Effect</i> Transisi <i>light leak</i> .....	63
Gambar 4.11 <i>Editing</i> Narasi .....	65
Gambar 4.12 Proses <i>Rendering</i> .....	66

Gambar 4.13 Scene 1 <i>Opening Motion graphic</i> .....	67
Gambar 4.14 Scene 2 <i>Shoot 1</i> .....	67
Gambar 4.15 Scene 2 <i>Shoot 2</i> .....	67
Gambar 4.16 Scene 3 <i>Shoot 1</i> .....	68
Gambar 4.17 Scene 3 <i>Shoot 2</i> .....	68
Gambar 4.18 Scene 3 <i>Shoot 3</i> .....	68
Gambar 4.19 Scene 3 <i>Shoot 4</i> .....	69
Gambar 4.20 Scene 3 <i>Shoot 5</i> .....	69
Gambar 4.21 Scene 3 <i>Shoot 6</i> .....	69
Gambar 4.22 Scene 3 <i>Shoot 7</i> .....	70
Gambar 4.23 Scene 4 .....	70
Gambar 4.24 Scene 5 <i>Shoot 1</i> .....	70
Gambar 4.25 Scene 5 <i>Shoot 2</i> .....	71
Gambar 4.26 Scene 5 <i>Shoot 3</i> .....	71
Gambar 4.27 Scene 5 <i>Shoot 4</i> .....	71
Gambar 4.28 Scene 5 <i>Shoot 5</i> .....	72
Gambar 4.29 Scene 5 <i>Shoot 6</i> .....	72
Gambar 4.30 Scene 5 <i>Shoot 7</i> .....	72
Gambar 4.31 Scene 5 <i>Shoot 8</i> .....	73
Gambar 4.32 Scene 6 <i>Shoot 1</i> .....	73
Gambar 4.33 Scene 6 <i>Shoot 2</i> .....	73
Gambar 4.34 Scene 6 <i>Shoot 3</i> .....	74
Gambar 4.35 Scene 6 <i>Shoot 4</i> .....	74
Gambar 4.36 Scene 6 <i>Shoot 5</i> .....	74
Gambar 4.37 Scene 6 <i>Shoot 6</i> .....	75
Gambar 4.38 Scene 7 <i>Shoot 1</i> .....	75
Gambar 4.39 Scene 7 <i>Shoot 2</i> .....	75
Gambar 4.40 Scene 7 <i>Shoot 3</i> .....	76
Gambar 4.41 Scene 7 <i>Shoot 4</i> .....	76
Gambar 4.42 Scene 7 <i>Shoot 5</i> .....	76
Gambar 4.43 Scene 7 <i>Shoot 6</i> .....	77



Gambar 4.44 <i>Scene 7 Shoot 7</i> .....	77
Gambar 4.45 <i>Scene 7 Shoot 8</i> .....	77
Gambar 4.46 <i>Scene 8 Ending Motion graphic</i> .....	78
Gambar 4.47 Penerapan Video Profil di Youtube .....	80
Gambar 4.48 Penerapan Video Profil di Instagram .....	80



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perancangan Produksi.....	25
Tabel 3.1 Profil Organisasi .....	29
Tabel 3.2 Struktur Organisasi .....	31
Tabel 3.3 Daftar Harga .....	32
Tabel 3.4 Hasil Wawancara .....	35
Tabel 3.5 Matriks SWOT.....	40
Tabel 3.6 Perlengkapan Produksi.....	42
Tabel 3.7 Perlengkapan <i>Editing</i> .....	43
Tabel 3.8 Perangkat Lunak .....	43
Tabel 3.9 Biaya Produksi .....	46
Tabel 3.10 Rancangan <i>Storyboard</i> .....	49
Tabel 4.1 Perlengkapan Produksi.....	53
Tabel 4.2 Jadwal Produksi .....	55
Tabel 4.3 <i>Screening Shoot</i> .....	57
Tabel 4.4 Narasi .....	64
Tabel 4.5 Hasil <i>Review</i> .....	79

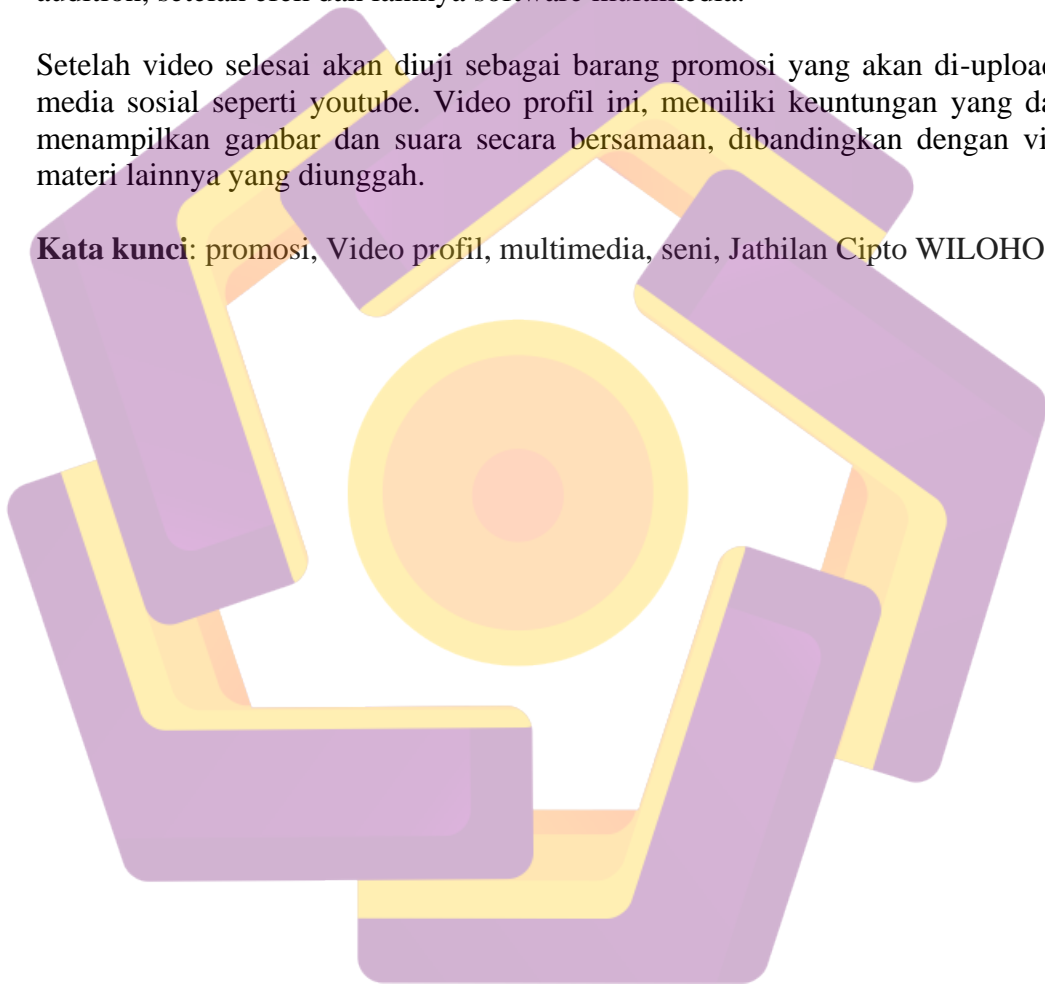
## INTISARI

Penulis mencoba menganalisis masalah dari seni jathilan Cipto WILOHO dan membantu menyelesaikan batas informasi dengan profil video untuk media promosi.

Penulis menggunakan metode dari pengumpulan data dan analisis SWOT. Video profil ini, yang paling penting menggunakan software adobe premiere CS6, adobe audition, setelah efek dan lainnya software multimedia.

Setelah video selesai akan diuji sebagai barang promosi yang akan di-upload di media sosial seperti youtube. Video profil ini, memiliki keuntungan yang dapat menampilkan gambar dan suara secara bersamaan, dibandingkan dengan video materi lainnya yang diunggah.

**Kata kunci:** promosi, Video profil, multimedia, seni, Jathilan Cipto WILOHO



## ABSTRACT

*The author tries analyze the problem from art jathilan CIPTO WILOHO and help resolve the information boundary with a video profile for the media campaign. The author.*

*Uses the method from data collecting and SWOT analysis. This profile video, the most important using of software adobe premiere cs6, adobe audition, after effects and other multimedia software.*

*Once the video is finished will be tested as a promotional item that will be uploaded on social media like youtube. This profile video, has the advantage that can display pictures and sound simultaneously, compared to other material videos uploaded.*

**Keyword:** *promotion, video profil, multimedia, art, Jathilan CIPTO WILOHO*

