

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI DAN INFORMASI BROTHER HOUSE CAFÉ  
WONOSOBO**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Kurniawan wicaksono**

**13.12.7405**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI DAN INFORMASI BROTHER HOUSE CAFÉ  
WONOSOBO**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana

pada Program Studi Sistem Informasi



**disusun oleh**

**Kurniawan wicaksono**

**13.12.7405**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI DAN INFORMASI BROTHER HOUSE CAFÉ  
WONOSOBO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Kurniawan wicaksono**

**13.12.7405**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 10 Januari 2017

**Dosen Pembimbing,**



**M. Rudvanto Arief, S.T, M.T.**

**NIK. 190302098**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI DAN INFORMASI BROTHER HOUSE CAFÉ**

**WONOSOBO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Kurniawan Wicaksono**

**13.12.7405**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 2 Februari 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**M. Rudyanto Arief, S.T, M.T.**

**NIK. 190302098**

**Bayu Setiaji, M. Kom.**

**NIK. 190302216**

**Bambang Sudarvatno, Drs, MM.**

**NIK. 190302029**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 2 Februari 2017

**KEPUA STMIK AMKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Savanto, 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, 1 Februari 2017

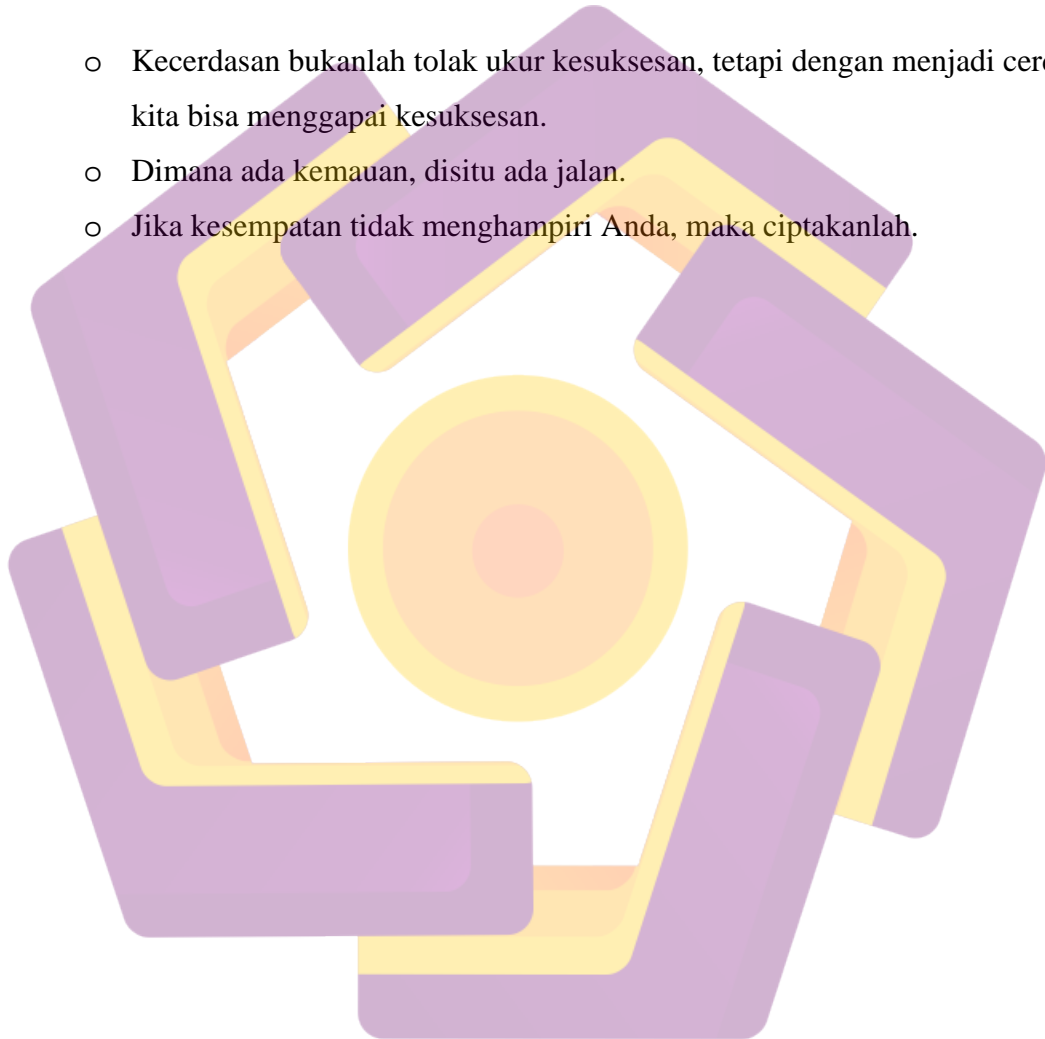


Kurniawan Wicaksono

NIM. 13.12.7405

## MOTTO

- Kecerdasan bukanlah tolak ukur kesuksesan, tetapi dengan menjadi cerdas kita bisa menggapai kesuksesan.
- Dimana ada kemauan, disitu ada jalan.
- Jika kesempatan tidak menghampiri Anda, maka ciptakanlah.



## 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, Sang Pemilik Segalanya dan Pemberi Izin Tertinggi atas skripsi saya.
- Kedua orang tua saya, Tanpa kalian saya tidak bisa menjadi apa-apa. Terima kasih bapak dan ibu.
- Untuk teman-teman kelas SI04 yang selalu membantu dan menemani saya.
- Teman-teman kos yang membantu jika saya mengalami kesulitan.
- Pak Rudyanto dosen pembimbing saya, terima kasih atas bimbingan yang enjoy pak.
- Kampus Amikom tercinta.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran 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 ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, MT, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Ibu dan Bapak tercinta, keluarga, sahabat-sahabat yang telah memberikan doa, dan dorongan kepada penulis.
5. Teman-teman Kelas S1SI04 yang telah berjuang bersama selama ini.
6. Seluruh dosen yang telah membimbing saya dan mengajari saya beberapa ilmu yang berguna untuk ke depan.

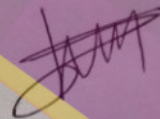


Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

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

Yogyakarta, 1 Februari 2017

Penulis



Kurniawan Wicaksono

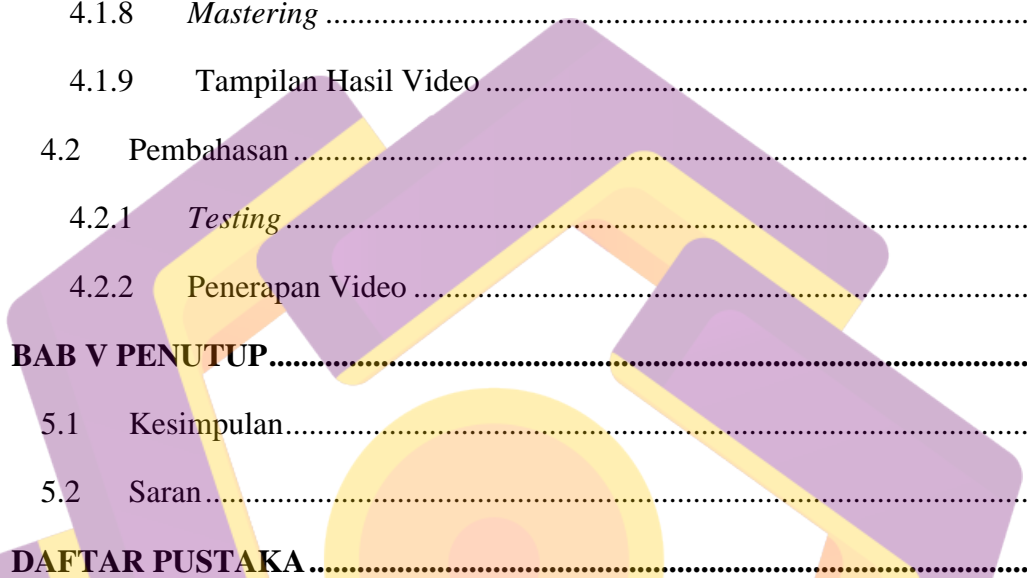
## DAFTAR ISI

<b>SKRIPSI</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xvi</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xvii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> <b>1</b>	
1.1    Latar Belakang Masalah.....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	2
1.3    Batasan Masalah.....	2
1.4    Maksud dan Tujuan Penelitian .....	2
1.5    Metode Penelitian.....	3
1.5.1    Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2    Analisis.....	3
1.5.3    Perancangan .....	3
1.5.4    Pengembangan .....	3

1.5.5	Testing.....	4
1.6	Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>		<b>6</b>
2.1	Tinjauan Pustaka .....	6
2.2	Konsep Dasar Video.....	7
2.2.1	Pengertian Video.....	7
2.2.2	Standar Video.....	8
2.2.2.1	NTSC ( <i>Natum Television Standart Committee</i> ).....	8
2.2.2.2	PAL ( <i>Phase Alternate Line</i> ).....	8
2.2.2.3	SECAM ( <i>Sistem Sequential Color and Memory</i> ).....	8
2.2.2.4	HDTV ( <i>High Definition Television</i> ).....	9
2.2.3	Jenis-Jenis Video.....	9
2.2.3.1	Video Analog .....	9
2.2.3.2	Video Digital .....	9
2.2.4	Pengertian Periklanan.....	10
2.3	Video promosi .....	10
2.3.1	Pengertian Video.....	10
2.3	Company Profile.....	10
2.3.1	Pengertian <i>Company Profile</i> .....	10
2.3.2	Jenis-jenis <i>Company Profile</i> .....	11
2.3.2.1	Company Profile Cetak .....	11
2.3.2.2	Company Profile Video.....	11
2.3.2.3	Company Profile Website.....	11
2.3.2.4	Company Profile Interaktif.....	12
2.3.3	Langkah Pengembangan Multimedia.....	12

2.4	Pengertian <i>Visual Effect</i> .....	12
2.5	Bahasa Gambar dan Gerakan Kamera.....	13
2.5.1	Bahasa Gambar .....	13
2.5.2	Gerak Kamera .....	16
2.5.2.1	Pan.....	17
2.5.2.2	TILT.....	17
2.5.2.3	Dolly.....	18
2.5.2.4	Pedestal (Boom) dan Crame.....	19
2.6	Metode Analisis.....	19
2.6.1	Analisis SWOT .....	20
2.6.2	Fungsi SWOT .....	21
2.7	Metode Perancangan .....	22
2.7.1	Fase Pra Produksi.....	22
2.7.1.1	Sinopsis .....	23
2.7.1.2	<i>Storyboard</i> .....	23
2.7.1.3	Skript .....	24
2.8	Testing .....	24
2.9	Metode Implementasi .....	25
2.9.1	Fase Produksi .....	25
2.9.2	<i>Post Production</i> .....	25
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>26</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	26
3.1.1	Latar Belakang Perusahaan .....	26
3.2	Analisis.....	26
3.2.1	Identifikasi Masalah .....	27

3.2.1.1	Analisis SWOT.....	28
3.2.1.2	Solusi Yang Dapat Ditawarkan .....	32
3.2.1.3	Solusi Yang Dipilih.....	32
3.2.2	Analisis Kebutuhan .....	33
3.2.2.1	Kebutuhan Fungsional.....	33
3.2.2.2	Kebutuhan Hardwere.....	33
3.2.2.3	Kebutuhan Softwere .....	35
3.2.2.4	Analisis Kebutuhan <i>Brainware</i> .....	36
3.2.3	Analisis Kelayakan Video Profil.....	36
3.2.3.1	Kelayakan Teknologi .....	36
3.2.3.2	Kelayakan Hukum.....	37
3.2.3.3	Kelayakan Strategik .....	37
3.2.3.4	Kelayakan Ekonomi .....	37
3.3	Perancangan Video Profil.....	38
3.3.1.1	Perancangan Ide Cerita.....	39
3.3.1.2	Konsep Video Profil.....	39
3.3.1.3	Naskah.....	40
3.3.1.4	<i>Storyboard</i> .....	42
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>46</b>
4.1	Implementasi .....	46
4.1.1	Persiapan Perangkat Produksi.....	47
4.1.2	Sinkronasi Jadwal Produksi .....	50
4.1.3	Proses Pengambilan Video (Shooting).....	50
4.1.4	Hasil Pengambilan Video.....	51
4.1.5	Compositing dan Editing .....	52



4.1.5.1	Editing Video .....	52
4.1.5.2	Editing Narasi.....	56
4.1.6	Mengevaluasi / <i>Review Editing</i> .....	58
4.1.7	<i>Rendering</i> .....	58
4.1.8	<i>Mastering</i> .....	58
4.1.9	Tampilan Hasil Video .....	59
4.2	Pembahasan .....	65
4.2.1	<i>Testing</i> .....	65
4.2.2	Penerapan Video .....	66
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		<b>68</b>
5.1	Kesimpulan.....	68
5.2	Saran.....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		<b>70</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Visual Effect</i> .....	13
Gambar 2.2 <i>Long Shoot</i> .....	14
Gambar 2.4 <i>Extreme Wide Shoot</i> .....	14
Gambar 2.5 <i>Two Shoot</i> .....	15
Gambar 2.6 <i>Three Shoot</i> .....	15
Gambar 2.7 <i>Group Shoot</i> .....	16
Gambar 2.8 <i>Pan</i> .....	17
Gambar 2.9 <i>TILT</i> .....	18
Gambar 2.10 <i>Dolly</i> .....	18
Gambar 2.11 <i>Pedestal</i> .....	19
Gambar 2.12 <i>Contoh Storyboard</i> .....	23
Gambar 3.1 <i>Diagram Perancangan Video Profil</i> .....	39
Gambar 4.1 <i>Bagan Produksi dan Pasca Produksi</i> .....	46
Gambar 4.2 <i>Hasil Shooting</i> .....	51
Gambar 4.3 <i>Menyusun Video dan Audio Pada Timeline</i> .....	53
Gambar 4.4 <i>Cutting pada Video</i> .....	53
Gambar 4.5 <i>Effect Wrap Stabilizer</i> .....	54
Gambar 4.6 <i>Proses Coloring</i> .....	55
Gambar 4.7 <i>Pembuatan Motion Grapic</i> .....	56
Gambar 4.8 <i>Editing Narasi</i> .....	57
Gambar 4.9 <i>Proses Rendering</i> .....	58
Gambar 4.10 <i>Scene 1</i> .....	59

<b>Gambar 4.11 Scene 2</b> .....	<b>59</b>
<b>Gambar 4.12 Scene 3</b> .....	<b>60</b>
<b>Gambar 4.13 Scene 4</b> .....	<b>60</b>
<b>Gambar 4.14 Scene 5</b> .....	<b>60</b>
<b>Gambar 4.15 Scene 6</b> .....	<b>61</b>
<b>Gambar 4.16 Scene 7</b> .....	<b>61</b>
<b>Gambar 4.17 Scene 8</b> .....	<b>61</b>
<b>Gambar 4.18 Scene 9</b> .....	<b>62</b>
<b>Gambar 4.19 Scene 10</b> .....	<b>62</b>
<b>Gambar 4.20 Scene 11</b> .....	<b>62</b>
<b>Gambar 4.21 Scene 12</b> .....	<b>63</b>
<b>Gambar 4.22 Scene 13</b> .....	<b>63</b>
<b>Gambar 4.23 Scene 14</b> .....	<b>63</b>
<b>Gambar 4.24 Scene 15</b> .....	<b>64</b>
<b>Gambar 4.25 Scene 16</b> .....	<b>64</b>
<b>Gambar 4.26 Scene 17</b> .....	<b>64</b>
<b>Gambar 4.27 Scene 18</b> .....	<b>65</b>



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1 Perancangan Produksi.....</b>	<b>22</b>
<b>Tabel 2.2 Contoh Script.....</b>	<b>24</b>
<b>Tabel 3.1 Hasil Wawancara .....</b>	<b>27</b>
<b>Tabel 3.2 Matriks SWOT .....</b>	<b>31</b>
<b>Tabel 3.3 Perlengkapan Produksi.....</b>	<b>34</b>
<b>Tabel 3.4 Perlengkapan Editing .....</b>	<b>34</b>
<b>Tabel 3.5 Perangkat Lunak.....</b>	<b>35</b>
<b>Tabel 3.7 Rancangan Storyboard .....</b>	<b>42</b>
<b>Tabel 4.1 Perlengkapan Produksi.....</b>	<b>47</b>
<b>Tabel 4.2 Jadwal Produksi.....</b>	<b>50</b>
<b>Tabel 4.3 Narasi.....</b>	<b>56</b>
<b>Tabel 4.4 Tabel hasil Testing Pertama (<i>Alpha Test</i>) .....</b>	<b>65</b>
<b>Tabel 4.5 Tabel Hasil Testing Kedua (<i>Beta Test</i>) .....</b>	<b>66</b>

## INTISARI

Brother House Café adalah sebuah cafe yang menyediakan berbagai makanan dan minuman yang mengikut perkembangan zaman. Penulis mencoba untuk menganalisis masalah dari Brother House Cafe dan bantuan untuk menyelesaikan batas informasi dengan menciptakan Video Profile.

Penulis menggunakan metode pengumpulan data. Penulis dimulai pembangunan dengan menciptakan menjiwai gambar. Langkah selanjutnya adalah pasca produksi yang meninjau hasil editing, menambahkan efek suara sampai rendering dan mendistribusikan.

Video Profile ini adalah untuk mempromosikan Broher House Cafe kepada orang-orang. Namun, promosi dengan menggunakan Video bisa memberikan kesan kepada pemirsa karena mengandung gambar, suara, dan teks. Sehingga informasi dapat disampaikan dengan baik dan juga lebih menarik.

**Kata kunci:** iklan, promosi, video, multimedia, Brother House Cafe

## ABSTRACT

*Brother House Café is a cafe that provides a variety of food and drinks follow the times. The author tries to analyze the problems of Brother House Cafe and help to resolve the boundary information by creating a Video Profile. The author uses the method of data collection.*

*The author starts development by creating animating images. The next step is reviewing the results of post-production editing, adding sound effects to rendering and distributed.*

*Video Profile is to promote Broher House Cafe to people. However, the promotion of the use of video can give the impression to the viewers because it contains images, sound, and text. So that information can be delivered properly and also more interesting.*

**Keyword:** *television commercial, promotion, video, multimedia, Brother House Cafe*

