

**PERANCANGAN VIDEO PROFIL SEBAGAI MEDIA PENGENALAN  
PROGRAM STUDI KELAUTAN FAKULTAS MATEMATIKA DAN  
ILMU PENGETAHUAN ALAM UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
BERBASIS MULTIMEDIA**

**TUGAS AKHIR**



**Oleh :**

**Adi Prihatmaja**

**09010581519008**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA (DIII)**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**PALEMBANG**

**2018**

## LEMBAR PENGESAHAN

### TUGAS AKHIR

#### PERANCANGAN VIDEO PROFIL SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PROGRAM STUDI ILMU KELAUTAN UNIVERSITAS SRIWIJAYA BERBASIS MULTIMEDIA

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Program Studi Manajemen  
Informatika jenjang DIII

Oleh :

**ADI PRIHATMAJA      09010581519008**

Palembang , 15 Mei 2018

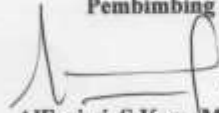
Pembimbing I,



Yoppy Sazaki, S.SI., M.T.

NIP. 1971100606740013

Pembimbing II,



AlFarissi, S.Kom., M.Cs.

NIP. 198512152014041001

Mengetahui,

**Koordinator Program Studi  
Manajemen Informatika,**



Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197704082009121001

## HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 25 Juli 2018

Tim penguji :

1. Ketua Sidang : M. Ihsan Jambak, M.Sc
2. Pembimbing I : Yopyy Sazaki, S.Si., M.T.
3. Pembimbing II : Al Farissi, S.Kom., M.Sc.
4. Penguji I : Huda Ubaya, ST., M.T.
5. Penguji II : Mira Afrina, S.E., M.Sc.



Mengetahui,

**Koordinator Program Studi**

**Manajemen Informatika,**



**Anriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.**

NIP 197704082009121001

## ***Salaman Persembahan***

**Motto :**

***"Menyia-nyiakan waktu lebih buruk dari kematian. Karena kematian memisahkanmu dari dunia sementara menyia-nyiakan waktu memisahkanmu dari Allah S.W.T..."***

***(Imam bil Al Qayim)***

***"Karunia Allah S.W.T yang paling lengkap adalah kehidupan yang didasarkan pada Ilmu Pengetahuan..."***

***(Ali bin Abi Thalib)***

***Tugas Akhir ini kupersembahkan kepada :***

- 1) Allah S.W.T yang selalu memberikan nikmat dan ridho kepada hambanya***
- 2) Kepada kedua orang tuaku yang selalu memberikan doa dan dukungan***
- 3) Kepada sahabat dan teman-temanku***
- 4) Almamaterku***

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan Tugas Akhir ini, dengan judul "PERANCANGAN VIDEO PROFIL SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PROGRAM STUDI ILMU KELAUTAN FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UNIVERSITAS SRIWIJAYA BERBASIS MULTIMEDIA" sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program pendidikan Diploma Tiga (D3) program studi Manajemen Informatika di Universitas Sriwijaya.

Selesainya Tugas Akhir ini tidak lepas dari pihak-pihak yang telah banyak membantu penulis baik dalam segi moril, material maupun spiritual, oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar- besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Ir. H. Anis Saggaff selaku Rektor Universitas Sriwijaya.
2. Bapak Jaidan Jauhari, S.Pd., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Yoppy Sazaki, S.Si., M.T. selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu, pikiran dan tenaganya untuk membantu dan memberikan bimbingan serta pengarahan kepada penulis.
5. Bapak AlFarissi, S.Kom.,M.Cs. selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu, pikiran dan tenaganya untuk membantu dan memberikan bimbingan serta pengarahan kepada penulis.
6. Bapak dan Ibu Dosen beserta staf-staf Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah memberikan pengetahuan yang sangat bermanfaat kepada penulis.
7. Ibu Fauzhia selaku dekan program studi Ilmu Kelautan yang telah memberikan motivasi kepada kami untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Kedua Orang Tua dan semua saudara saya yang selalu memberikan do'a beserta dukungan kepada penulis.

9. Rekan-rekan yang selalu menemani dan memotivasi saya selama menyelesaikan masa pendidikan di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya, yaitu: M. Fauzan, M. Novri Sandy, Risky, Aprida Dewi, Rosana, Aldaveli Dwi , Dwi Ramadhani, Trimisti Yuni Cahyani, Putri Armelia, M. Alyafi, M. Abdur Rachman, Julian Triono, Citra Yuniarti, dan Fernando Alfarezi.
10. Teman-teman program studi Manajemen Informatika angkatan 2015 yang telah membantu memberikan informasi yang sangat berguna.
11. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah ikut membantu dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini.

Akhirnya penulis mengharapkan agar penulisan laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi orang-orang yang membaca. Tidak lupa penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menjadi petunjuk dalam menyelesaikan tugas dimasa mendatang.

Palembang, Mei 2018

Adi Prihatmaja

NIM. 09010581519008

## **ABSTRAK**

Perkembangan ilmu teknologi yang begitu pesat saat ini sudah mulai berkembang dikalangan masyarakat. Hal ini dibuktikan dengan sistem informasi yang banyak bermunculan. Salah satunya dengan merancang sebuah video profil sebagai media pengenalan yang juga dapat menampilkan kelebihan dan fasilitas yang terdapat pada program studi ilmu kelautan, video profil ini juga bisa dijadikan sebagai media informasi bagi calon mahasiswa baru yang ingin mengetahui informasi seputar program studi ilmu kelautan. Data yang dipergunakan dalam perancangan ini adalah data primer yang berupa data video, audio dan gambar yang diolah dan digabung menjadi sebuah video utuh yang menjelaskan detail-detail informasi yang berhubungan dengan identitas program studi ilmu kelautan universitas sriwijaya. Untuk memberikan informasi secara lebih efektif dan menarik, dilakukan Perancangan Video Profil Sebagai Media Pengenalan Program Studi Ilmu Kelautan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sriwijaya Berbasis Multimedia yang diharapkan dapat memberikan informasi dan wawasan yang luas kepada semua masyarakat umum.

**Kata Kunci:** *Video profil, media informasi, data primer*

## ABSTRACT

The rapid development of technological science at this time has begun to develop among the people. This is evidenced by the many information systems that have sprung up. One of them is by designing a video profile as an introduction media that can also display the advantages and facilities found in marine science study programs, this profile video can also be used as a medium of information for prospective new students who want to know information about marine science study programs. The data used in this design is primary data in the form of video data, audio and images that are processed and combined into a complete video that explains the details of information related to the identity of the marine science program of Sriwijaya University. To provide more effective and interesting information, a Video Profile Profile as a Media for Introduction to the Marine Science Study Program was conducted. The Multimedia and Mathematics-based Faculty of Natural Sciences, University of Multimedia Sriwijaya is expected to provide broad information and insight to all the general public.

Keywords: *Video profile, media information, primary data*



# DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>

## **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan .....	2
1.3 Manfaat .....	3
1.4 Tempat Pelaksanaan .....	3
1.5 Metode dan Tahap Perancangan .....	3
1.6 Batasan Masalah .....	5

## **BAB II LANDASAN TEORI**

2.1 Sistem.....	7
2.2 Informasi .....	7
2.3 Sistem Informasi .....	8
2.4 Flowchart .....	8
2.5 Media .....	8
2.6 Multimedia.....	9
2.7 Videografi .....	12
2.8 Company Profile .....	13
2.9 Storyboard.....	13

## **BAB III PERANCANGAN DAN HASIL**

3.1 Tahap Pengerjaan.....	15
3.2 Perancangan .....	17
3.3 Rancangan Storyboard.....	18
3.4 Format dan Ukuran Video .....	24
3.5 Editing Video.....	28
3.6 Editing Audio.....	32
3.7 Main Project.....	35
3.8 Testing .....	36
3.9 Rendering.....	68

#### **BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN**

4.1 Kesimpulan .....	70
4.2 Saran .....	70

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>xii</b>
----------------------------	------------

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Flowchart .....	16
Gambar 3.2 Format video sebelum dikonversi .....	24
Gambar 3.3 Proses konversi video dengan format factory .....	25
Gambar 3.4 Proses konversi video dengan format factory .....	25
Gambar 3.5 Proses konversi video dengan format factory .....	25
Gambar 3.6 Format video setelah dikonversi .....	26
Gambar 3.7 Ukuran video sebelum dikompresi .....	27
Gambar 3.8 Proses kompresi video dengan handbrake .....	27
Gambar 3.9 Ukuran video setelah dikompresi .....	28
Gambar 3.10 Sebelum cropping .....	28
Gambar 3.11 Sesudah cropping .....	29
Gambar 3.12 Editing zoom in .....	30
Gambar 3.13 Editing zoom out .....	30
Gambar 3.14 Penambahan teks .....	31
Gambar 3.15 Transisi floating shapes .....	32
Gambar 3.16 Transisi the fluid self .....	32
Gambar 3.17 Sebelum noise dikurangi .....	33
Gambar 3.18 Awal noise dari 70% .....	33
Gambar 3.19 Pengurangan noise menjadi 97% .....	34
Gambar 3.20 Setelah noise dikurangi .....	34
Gambar 3.21 Main project .....	35
Gambar 3.22 Melakukan rendering .....	70
Gambar 3.23 Format rendering .....	70

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel storyboard .....	21
Tabel 3.2 Tabel pengecekan storyboard 1 .....	37
Tabel 3.3 Tabel pengecekan storyboard 2 .....	38
Tabel 3.4 Tabel pengecekan storyboard 3 .....	39
Tabel 3.5 Tabel pengecekan storyboard 4 .....	40
Tabel 3.6 Tabel pengecekan storyboard 5 .....	41
Tabel 3.7 Tabel pengecekan storyboard 6 .....	42
Tabel 3.8 Tabel pengecekan storyboard 7 .....	43
Tabel 3.9 Tabel pengecekan storyboard 8 .....	44
Tabel 3.10 Tabel pengecekan storyboard 9 .....	45
Tabel 3.11 Tabel pengecekan storyboard 10 .....	46
Tabel 3.12 Tabel pengecekan storyboard 11 .....	47
Tabel 3.13 Tabel pengecekan storyboard 12 .....	48
Tabel 3.14 Tabel pengecekan storyboard 13 .....	49
Tabel 3.15 Tabel pengecekan storyboard 14 .....	50
Tabel 3.16 Tabel pengecekan storyboard 15 .....	51
Tabel 3.17 Tabel pengecekan storyboard 16 .....	52
Tabel 3.18 Tabel pengecekan storyboard 17 .....	53
Tabel 3.19 Tabel pengecekan storyboard 18 .....	54
Tabel 3.20 Tabel pengecekan storyboard 19 .....	55
Tabel 3.21 Tabel pengecekan storyboard 20 .....	56
Tabel 3.22 Tabel pengecekan storyboard 21 .....	57
Tabel 3.23 Tabel pengecekan storyboard 22 .....	58

Tabel 3.24 Tabel pengecekan storyboard 23 .....	59
Tabel 3.25 Tabel pengecekan storyboard 24 .....	60
Tabel 3.26 Tabel pengecekan storyboard 25 .....	61
Tabel 3.27 Tabel pengecekan storyboard 26 .....	62
Tabel 3.28 Tabel pengecekan storyboard 27 .....	63
Tabel 3.29 Tabel pengecekan storyboard 28 .....	64
Tabel 3.30 Tabel pengecekan storyboard 29 .....	65
Tabel 3.31 Tabel pengecekan storyboard 30 .....	66
Tabel 3.32 Tabel pengecekan storyboard 31 .....	67
Tabel 3.32 Tabel pengecekan storyboard 32 .....	68
Tabel 3.33 Tabel pengecekan storyboard 33 .....	69

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan Ilmu Teknologi yang begitu pesat saat ini sudah mulai berkembang dikalangan masyarakat, perusahaan, dan lembaga pendidikan. Hal ini dibuktikan dengan sistem informasi berbasis komputer yang mulai banyak bermunculan. Tidak sedikit pula lembaga pendidikan yang sudah membuat website resminya sendiri agar mempermudah penyebaran informasi kepada masyarakat umum maupun proses pengenalan profil lembaga pendidikan itu sendiri. Salah satu cara yang biasa digunakan yaitu dengan penayangan video profil yang menjelaskan identitas umum suatu lembaga pendidikan dalam website resmi tersebut.

Dalam proses perkembangan ilmu teknologi yang terjadi di Indonesia, sumber daya manusia Indonesia, dalam hal ini mahasiswa, juga diharapkan mampu terlibat jauh, baik melalui penelitian, eksperimen, maupun analisis yang nantinya akan memberikan dampak produktif bagi perkembangan ilmu teknologi di Indonesia. Maka dari itu, sebagai mahasiswa Universitas Sriwijaya, saya merasa perlu untuk membuat sebuah inovasi yang berguna. Untuk itu, saya harus mampu turun langsung ke lapangan untuk mengaplikasikan ilmu yang telah didapatkan. Hal tersebut akan dapat diwujudkan bila kegiatan belajar saya ditunjang dalam dunia industri khususnya yang memerlukan inovasi di bidang Multimedia. Diharapkan dengan adanya aktivitas mahasiswa di industri akan memberikan kontribusi serta inovasi positif yang berguna dalam perkembangan teknologi, sehingga mampu memberikan nilai tambah bagi bangsa dan negara.

Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sriwijaya merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berfokus dibidang Pendidikan Ilmu pengetahuan Alam.

Fakultas ini belum mempunyai video profil yang berfungsi untuk memperkenalkan identitas beberapa program studi yang ada, terutama untuk program studi Ilmu Kelautan. Oleh karena itu, Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sriwijaya Palembang dipandang sebagai tempat Tugas Akhir paling relevan bagi saya.

Berkenaan dengan hal diatas, maka saya mahasiswa program studi Manajemen Informatika Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya Angkatan 2015 mengajukan dan mengangkat masalah ini sebagai bahan penelitian dalam penyusunan Tugas Akhir dengan judul **“PERANCANGAN VIDEO PROFIL SEBAGAI MEDIA PENGENALAN PROGRAM STUDI ILMU KELAUTAN FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UNIVERSITAS SRIWIJAYA BERBASIS MULTIMEDIA”** dalam menyelesaikan pendidikan di Diploma III Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

## **1.2 Tujuan**

Adapun tujuan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

- a. Merancang sebuah video profil sebagai media pengenalan yang juga dapat menampilkan kelebihan dan fasilitas yang terdapat di dalam program studi Ilmu Kelautan.
- b. Menunjukkan eksistensi dan informasi secara jelas seputar lingkungan program studi Ilmu Kelautan kepada masyarakat umum.

## **1.3 Manfaat**

Manfaat yang diharapkan dari kegiatan ini adalah :

- a. Hasil perancangan yang berupa video profil dapat dijadikan sebagai media pengenalan tentang program studi Ilmu Kelautan.

- b. Video profil dapat diakses dan ditonton oleh masyarakat umum untuk mengetahui secara jelas identitas program studi Ilmu Kelautan.

#### **1.4 Tempat Pelaksanaan**

Tempat penelitian dari laporan tugas akhir ini adalah di Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sriwijaya Inderalaya Jl. Raya Palembang – Prabumulih Km. 32 Inderalaya, OI, Sumatera Selatan

#### **1.5 Metode dan Tahap Perancangan**

Adapun metode-metode yang digunakan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini, yaitu:

- a. Metode Studi Pustaka

Metode ini didapatkan dengan cara membaca modul secara langsung dan mencari informasi tambahan sebagai pedoman atau acuan dengan tujuan untuk mempelajari dan membuat laporan penulis.

- b. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data ini dilakukan dengan cara bertanya langsung kepada pihak lembaga pendidikan, dalam hal ini Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, seperti kaprodi, dosen, mahasiswa dan staf yang ada.

Sedangkan tahap-tahap pengumpulan video sebagai bahan perancangan adalah sebagai berikut :

- a. Pembuatan *Storyboard*



*Storyboard* adalah serangkaian rekaan yang telah disepakati untuk ditampilkan dalam video secara detail dan sistematis yang disimpulkan dalam bentuk gambar beserta penjelasan secara ringkas, padat dan jelas, dengan durasinya.

b. Analisis Kebutuhan

Menganalisa semua kebutuhan yang akan digunakan dalam pengambilan data. Dalam hal ini, kebutuhan tersebut meliputi kamera, *memory* penyimpanan data, laptop, *software-software* pendukung, serta kru untuk membantu jalannya pengumpulan data.

c. *Shooting*

Merekam *scene-scene* yang dibutuhkan berdasarkan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya dengan tetap memperhatikan kualitas gambar dan video, kualitas suara, dan pencahayaan.

d. *Editing*

*Scene-scene* yang telah selesai direkam selanjutnya akan digabungkan menjadi sebuah video yang utuh dan tersusun sistematis sesuai dengan alur cerita yang telah dibuat di dalam *storyboard*. Pada tahap ini juga dilakukan penambahan efek dan transisi, dan penambahan *backsound* agar video yang dihasilkan lebih bagus.

e. *Testing*

Video yang sudah melewati proses *editing* kemudian diuji terlebih dahulu untuk memastikan tidak adanya *error* atau kerusakan.

f. *Finishing*

Tahap ini adalah tahap terakhir dalam pembuatan video profil, yaitu melakukan proses *rendering* yang kemudian akan disimpan ke dalam *memory* dan CD.

## 1.6 Batasan Masalah

Agar pembahasan Laporan Tugas Akhir ini tidak menyimpang dari permasalahan pokok, maka penulis membatasi ruang lingkup dari permasalahan yang akan dibahas, yaitu:

1. Hasil Perancangan yang akan dihasilkan yaitu *Video Profil Sebagai Media Pengenalan Program Studi Ilmu Kelautan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sriwijaya Berbasis Multimedia*
2. *Software-software* penunjang yang digunakan dalam proses pembuatan video profil ini adalah *Adobe After Effects CC*, dan *Adobe Premiere Pro*
3. Yang terlibat sebagai objek *shooting* video profil ini meliputi Kaprodi Ilmu Kelautan, Ketua Lab Ilmu Kelautan, beberapa mahasiswa Unsri dan Ilmu Kelautan, Himpunan mahasiswa Ilmu Kelautan, beberapa staf yang bertugas, gedung dan ruang perkuliahan, gedung dan ruang laboratorium, wilayah parkir , tugu *icon* FMIPA Indralaya, serta tugu *icon* Universitas Sriwijaya Inderalaya.
4. Pengambilan data dilakukan secara bertahap, sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat oleh penulis dan disetujui oleh kedua pembimbing. *Storyboard* difokuskan ke lingkungan program studi ilmu kelautan saja
5. Video profil yang dihasilkan disimpan ke dalam *memory* dan CD dengan format MP4

## DAFTAR PUSTAKA

- Jogiyanto, HM. 2005. "*Analisis dan Desain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur, Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*". Andi. Yogyakarta.
- Susanto, Azhar. 2004. *Sistem Informasi Manajemen Konsep dan Pengembangannya*. Bandung: Lingga Jati.
- Jogiyanto. HM. 2005. "*Sistem Teknologi Informasi*". Andi. Yogyakarta.
- Gordon B. Davis. 1991. "*Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen Bagian 1*". Jakarta: PT. Pustaka Binamas Pressindo.
- Hofstetter, Fred. 2001. "*Multimedia Literacy Third Edition: McGraw Hill International Edition*". New York.
- Vaughan, Tay. 2011. "*Multimedia: Making It Work 8th Edition*". New York: McGraw Hill.
- Ariesto Hadi, Sutopo. 2003. "*Multimedia Interaktif dan Flash*". Yogyakarta: PT Graha Ilmu.
- John Mc. Manama. 2010. "*Design dan Perencanaan Sistem Informasi*". Jakarta: Luxima.
- Amirin, M. Tatang. 2010. [www.tatangmanguny.wordpress.com](http://www.tatangmanguny.wordpress.com). Diakses tanggal 9 Juni 2018.
- [Sasrawan](http://www.hedisasrawan.blogspot.com), Hedi. 2010. [www.hedisasrawan.blogspot.com](http://www.hedisasrawan.blogspot.com). Diakses tanggal 11 Juni 2018.
- Parker, Avnish. 2013. [www.avnishparker.com](http://www.avnishparker.com). Diakses tanggal 21 Juni 2018.
- Multimedia, Satria. 2011. [www.satriamultimedia.com](http://www.satriamultimedia.com). Diakses tanggal 28 Juni 2018