

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI  
DRAFT STORE MENGGUNAKAN TEKNIK  
LIVE SHOOT DAN VISUAL EFFECT**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muhammad Rizky Maulana**

**17.12.0042**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
DI DRAFT STORE MENGGUNAKAN TEKNIK  
LIVE SHOOT DAN VISUAL EFFECT**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Muhammad Rizky Maulana**

**17.12.0042**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
DI DRAFT STORE MENGGUNAKAN TEKNIK  
LIVE SHOOT DAN VISUAL EFFECT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Rizky Maulana**

**17.12.0042**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 Maret 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
**NIK. 190302164**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI**  
**DI DRAFT STORE MENGGUNAKAN TEKNIK**  
**LIVE SHOOT DAN VISUAL EFFECT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Rizky Maulana**

**17.12.0042**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 27 Maret 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Bayu Setiaji, M.Kom**

**NIK. 190302216**

**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302229**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**

**NIK. 190302164**

**Tanda Tangan**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21 Juni 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

## 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, 18 November 2021



Muhammad Rizky Maulana

NIM. 17.12.0042

## MOTTO

”Ketika semuanya terasa begitu abot, ku coba untuk tetap rapopo”



## PERSEMBAHAN

- Sujud syukurku kusembahkan kepadaMu ya Allah, Tuhan Yang Maha Agung dan Maha Tinggi. Atas takdirmu saya bisa menjadi pribadi yang berpikir, berilmu, beriman, dan bersabar. Semoga keberhasilan ini menjadi satu Langkah awal untuk masa depanku,dalam meraih mimpi dan cita-cita saya.
- Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk, Kedua Orang Tua saya (Bapak Wasis Karyono dan Ibu Suindriati) terimakasih atas kasih sayang yang berlimpah dari mulai saya lahir , hingga saya sudah sebesar ini dan terimakasih juga atas limpahan doa yang tak berkesudahan. Serta segala hal yang telah Bapak dan Ibu lakukan, semua yang terbaik.
- Terimakasih kepada Draft store telah memberikan izin penelitian.
- Terimakasih juga yang tak terhingga dosen pembimbing Bapak Bhanu Sri Nugraha M, Kom yang telah membimbing dan selalu memberikan masukan serta arahan sehingga skripsi ini bisa mendapatkan hasil yang memuaskan dan terbaik.
- Terimakasih untuk seluruh dosen di Universitas Amikom Yogyakarta atas ilmu dan pelajaran yang sudah diberikan selam perkuliahan.
- Terimakasih Teman-teman kelas Sistem Informasi angkatan 2017 yang telah berjuang Bersama-sama selama perkuliahan.
- Terimakasih juga untuk teman saya Rabani Fajar R, Yunus Darmawan, Andika Fajri, dan Charel Setiawan yang selalu berjuang dan selalu memberikan dorongan supaya skripsi ini dapat segera terselesaikan.

- Saya menyadari bahwa hasil karya skripsi saya masih jauh dari kata sempurna, tetapi saya isinya bisa memberi manfaat dan ilmu pengetahuan bagi pembacanya





## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah diberikan kepada saya sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini. Dan tidak lupa kita panjatkan shalawat serta salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi suri tauladan yang baik bagi umatnya. Skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan program Sarjana di Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis memahami tanpa bantuan, doa, dan bimbingan dari semua orang akan sangat sulit untuk menyelesaikan skripsi ini. Maka dari itu penulis ingin mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya atas dukungan dan kontribusi kepada ;

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku ketua Jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan serta arahan dalam melakukan penelitian ini
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya dan pengetahuan selama ini
5. Kedua orang tua yang telah memberikan dorongan, doa, motivasi, selama ini.
6. Semua teman teman Sistem Informasi angkatan 2017 yang sudah berjuang Bersama serta selalu memberikan dorongan serta bantuan untuk menyelesaikan penelitian ini

Yogyakarta, 02 Oktober 2020

## DAFTAR ISI

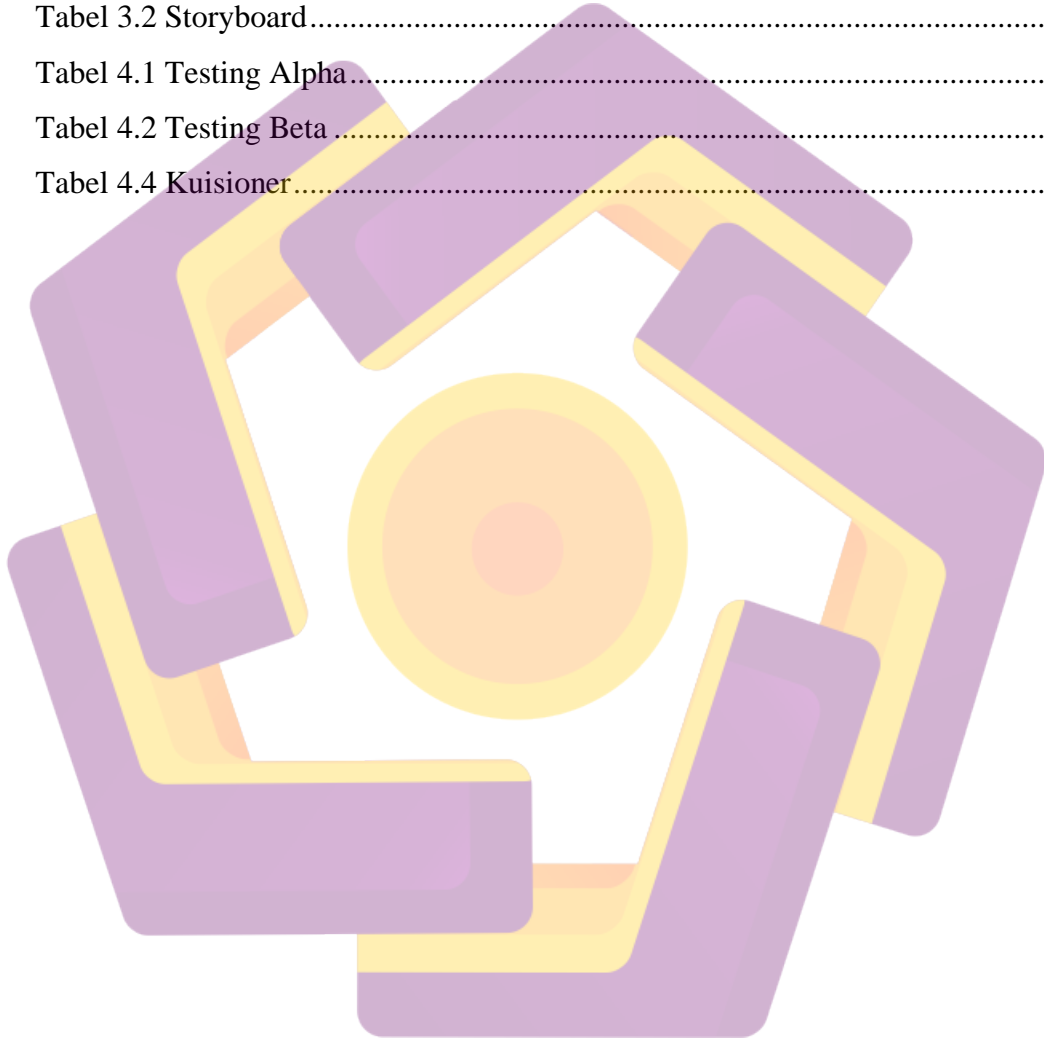
COVER .....	II
PERSETUJUAN .....	III
PENGESAHAN .....	IV
PERNYATAAN .....	V
MOTTO .....	VI
PERSEMBAHAN .....	VII
KATA PENGANTAR .....	IX
DAFTAR ISI .....	X
DAFTAR TABEL .....	XIII
DAFTAR GAMBAR .....	XIV
INTISARI .....	XVI
<i>ABSTRACT</i> .....	XVII
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1 LATAR BELAKANG</b> .....	1
<b>1.2 RUMUSAN MASALAH</b> .....	2
<b>1.3 BATASAN MASALAH</b> .....	2
<b>1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN</b> .....	3
<b>1.5 MANFAAT PENELITIAN</b> .....	4
<b>1.6 METODE PENELITIAN</b> .....	4
<b>1.7 SISTEMATIKA PENULISAN</b> .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>7</b>
<b>2.1 KAJIAN PUSTAKA</b> .....	7
<b>2.2 DASAR TEORI</b> .....	8
2.2.1 PENGERTIAN COMPANY PROFILE .....	8
2.2.2 LIVE SHOOT.....	9
<b>2.3 MACAM-MACAM TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR LIVE SHOOT</b> .....	9
<b>2.4 VISUAL EFFECT</b> .....	13
2.4.1 <i>3D Visual Effect</i> .....	14

2.4.2	<i>Animasi</i> .....	14
2.4.3	<i>Effect Animation</i> .....	15
2.4.4	<i>Compositing</i> .....	15
2.5	MOTION TRACKING .....	17
2.6	METODE PENELITIAN .....	18
2.6.1	<i>Observasi</i> .....	18
2.6.2	<i>Wawancara</i> .....	19
2.6.3	<i>Dokumentasi</i> .....	19
2.6.4	<i>Studi Pustaka</i> .....	19
2.7	ANALISIS.....	20
2.7.1	<i>Analisis Deskriptif Kualitatif</i> .....	20
2.7.1.1	<i>Analisis Deskriptif Kualitatif</i> .....	20
2.8	METODE PERANCANGAN .....	22
2.8.1	<i>Pra Produksi</i> .....	22
2.9	METODE PENGEMBANGAN.....	25
2.9.1	<i>Produksi</i> .....	25
2.9.2	<i>Pasca Produksi</i> .....	25
2.10	IMPLEMENTASI.....	25
2.11	TESTING .....	26
2.12	SKALA LIKERT .....	26
2.12.1	<i>Presentase Nilai</i> .....	27
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN</b> .....	<b>29</b>
3.1	TINJAUAN UMUM.....	29
3.1.1	<i>Sejarah Draft Store</i> .....	29
3.1.2	<i>Visi Misi</i> .....	29
3.1.3	<i>Logo</i> .....	29
3.2	METODE PENGUMPULAN DATA .....	31
3.2.1	<i>Metode Observasi</i> .....	31
3.2.2	<i>Metode Wawancara</i> .....	31
3.2.3	<i>Analisis Deskriptif Kualitatif</i> .....	32
3.2.4	<i>Media Promosi Lama dan Media Promosi Baru</i> .....	32
3.5.2.1	<i>Kebutuhan perangkat Keras</i> .....	34
3.5.2.2	<i>Analisis Deskriptif Kualitatif</i> .....	34
<b>BAB IV</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>45</b>
4.1	PRODUKSI .....	45
4.1.1	<i>Pengambilan Gambar</i> .....	47

4.1.2	<i>Penataan Cahaya</i> .....	47
4.1.3	<i>Pemilihan Angle Camera</i> .....	48
4.2	PASCA PRODUKSI .....	48
4.2.1	<i>Pembuatan Aset 3D</i> .....	49
4.2.2	<i>Editing</i> .....	53
4.2.2.1	<i>Editing Trim</i> .....	53
4.2.2.2	<i>Compositing</i> .....	55
4.2.2.3	<i>Color Correction</i> .....	56
4.2.2.4	<i>Rendering</i> .....	57
4.3	PEMBAHASAN.....	58
	PADA TAHAP INI PENULIS MELAKUKAN PEMBAHASAN DENGAN MELAKUKAN TESTING SEPERTI BERIKUT :	58
4.3.1	<i>Testing Alpha</i> .....	59
4.3.2	<i>Testing Beta</i> .....	60
4.4	KUOSIONER PENGUJIAN .....	61
4.5	PENAYANGAN PADA MEDIA SOSIAL INSTAGRAM.....	65
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b> .....	<b>67</b>
5.1	KESIMPULAN.....	67
5.2	SARAN .....	67
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>1</b>

## DAFTAR TABEL

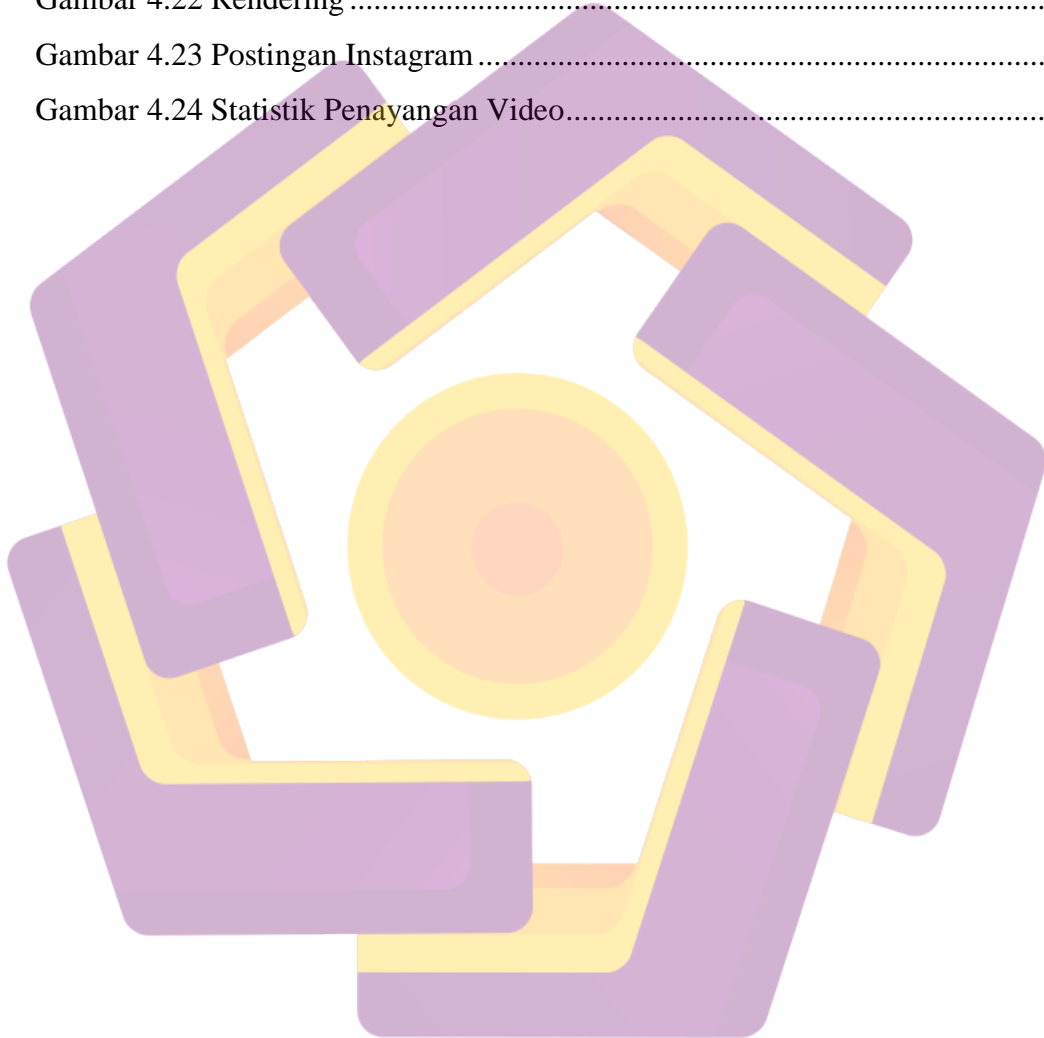
Tabel 2.1 Skor Skala Likert .....	39
Tabel 2.2 Presentase Nilai.....	40
Tabel 3.1 Susunan Jadwal.....	36
Tabel 3.2 Storyboard.....	36
Tabel 4.1 Testing Alpha.....	60
Tabel 4.2 Testing Beta .....	61
Tabel 4.4 Kuisisioner.....	62



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Long Shot .....	9
Gambar 2.2 Medium Shot .....	10
Gambar 2.3 Medium Close Up .....	11
Gambar 2.4 Close Up .....	11
Gambar 2.5 Big Close Up .....	12
Gambar 2.6 Two Shot .....	12
Gambar 2.7 Over Shoulder Shot .....	13
Gambar 2.8 Ledakan .....	15
Gambar 2.9 Motion Blur .....	16
Gambar 2.10 Rotoscoping .....	17
Gambar 3.1 Logo <i>Draft Store</i> .....	30
Gambar 3.2 Produk <i>Draft Store</i> .....	31
Gambar 3.3 <i>Company Profile</i> Bank BNI .....	32
Gambar 4.1 Lighting Amaran .....	47
Gambar 4.2 Angle Close Up .....	48
Gambar 4.3 Angle Medium Close Up .....	48
Gambar 4.4 Preset composition .....	49
Gambar 4.5 Timeline logo .....	50
Gambar 4.6 Penambahan New Solid .....	50
Gambar 4.7 Import ke Element 3D .....	51
Gambar 4.8 Penyempurnaan 3D .....	51
Gambar 4.9 Penambahan Cahaya .....	52
Gambar 4.10 Penganimasian 3D .....	52
Gambar 4.11 Rendering .....	53
Gambar 4.12 Sequence Setting .....	53
Gambar 4.13 Timline Premiere .....	54
Gambar 4.14 Import Video Preimere .....	54
Gambar 4.15 Replace After Effects .....	55
Gambar 4.16 Plugin Saber .....	55

Gambar 4.17 Hasil Saber .....	56
Gambar 4.18 Penambahan Aset 3D .....	56
Gambar 4.19 Penambahan Adjustment Layer .....	57
Gambar 4.20 Color Grading.....	57
Gambar 4.21 Render Setting.....	58
Gambar 4.22 Rendering .....	58
Gambar 4.23 Postingan Instagram .....	65
Gambar 4.24 Statistik Penayangan Video.....	66



## INTISARI

Company Profile atau yang lebih dikenal sebagai profil perusahaan adalah gambaran singkat mengenai informasi dasar perusahaan, perkembangan dan pencapaian perusahaan, produk atau jasa yang ditawarkan, serta keunikan dan keuntungan yang dimilikinya.

Draft Store berdiri sejak 01 Agustus 2017 dan merupakan outlet perusahaan yang berlokasi di Draft Store Graffiti Supply Tegal Baru, Jl. Bima No.17, Tegalbaru, Gumulan, Kec. Klaten Tengah, Klaten, Jawa Tengah, Indonesia. Draft Store bergerak dibidang Graffiti Supply yang meliputi penjualan berbagai jenis alat” menggambar di jalan dan juga merch seperti Macam merk aerosol spray cans, Caps spray, Tshirt, Hoodie, dan masih banyak barang lainnya. Visual effect adalah proses di mana pencitraan membuat atau memanipulasi luar konteks dari rekaman aksi hidup dalam pembuatan film. Dalam pembuatan Company Profile ini memiliki beberapa kebutuhan seperti Adobe Premiere, Adobe After Effects, Element 3D, dan perangkat multimedia lainnya. Dan untuk pengambilan gambar juga memerlukan Kamera atau perangkat keras lainnya yang semi pro supaya dapat menghasilkan gambar yang berkualitas.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti mengambil judul penelitian “PEMBUATAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI di DRAFT STORE MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT dan VISUAL EFFECT”.

**Kata Kunci:** Company Profile, Draft Store, Visual Effect, Live Shoot



## **ABSTRACT**

*Company profile or better known as company profile is a brief description of basic information, developments and the company, products or services offered, as well as its uniqueness and benefits.*

*Draft Store was founded on August 1, 2017 and is an outlet company located at Draft Store Graffiti Supply Tegal Baru, Jl. Bima No.17, Tegalbaru, Gumulan, Kec. Central Klaten, Klaten, Central Java, Indonesia. Draft Store is engaged in Graffiti Supply which includes the sale of various types of tools "drawing on the street and also merchandise such as various brands of aerosol spray cans, spray caps, t-shirts, hoodies, and many other items. Visual effect is the process by which imagery creates or manipulates the context of the action in filmmaking. In making this Company Profile, you have several needs such as Adobe Premiere, Adobe After Effects, Element 3D, and other multimedia devices. And for shooting also requires a camera or other quality hardware.*

*Based on the above background, the researcher took the research title "MAKING COMPANY PROFILE AS A PROMOTION MEDIA IN THE DRAFT STORE USING LIVE SHOOT AND VISUAL EFFECT TECHNIQUES.*

**Keyword: Company Profile, Draft Store, Visual Effect, Live Shoot**

