

**PEMBUATAN VIDEO *COMPANY PROFILE* PADA REKLAME JOGJA
MENGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC* DAN *LIVESHOT***

SKRIPSI



disusun oleh

Bayu Afrizal

17.62.0100

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

**PEMBUATAN VIDEO *COMPANY PROFILE* PADA REKLAME JOGJA
MENGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC* DAN *LIVESHOT***

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Bayu Afrizal

17.62.0100

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO *COMPANY PROFILE* PADA REKLAME JOGJA
MENGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC* DAN *LIVESHOT***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bayu Afrizal

17.62.0100

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Juli 2021

Dosen Pembimbing,

Ika Asti Astuti, M.Kom.

NIK. 190302391

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO *COMPANY PROFILE* PADA REKLAME JOGJA
MENGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC* DAN *LIVESHOT***

yang disusun oleh

Bayu Afrizal

17.62.0100

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Agustus 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302391

Ika Nur Fajri, M.Kom
NIK. 190302268

Wiwi Widayani, M.Kom
NIK. 190302272

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Agustus 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 30 Agustus 2021



Bayu Afrizal
NIM/ 17.62.0100

MOTTO

“Dibalik setiap harapan selalu diikuti kekecewaan, jadi berhentilah berharap.”



KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat, rahmat, taufik serta hidayah-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PEMBUATAN VIDEO *COMPANY PROFILE* PADA REKLAME JOGJA MENGGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC* DAN *LIVESHOT*”**.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada.

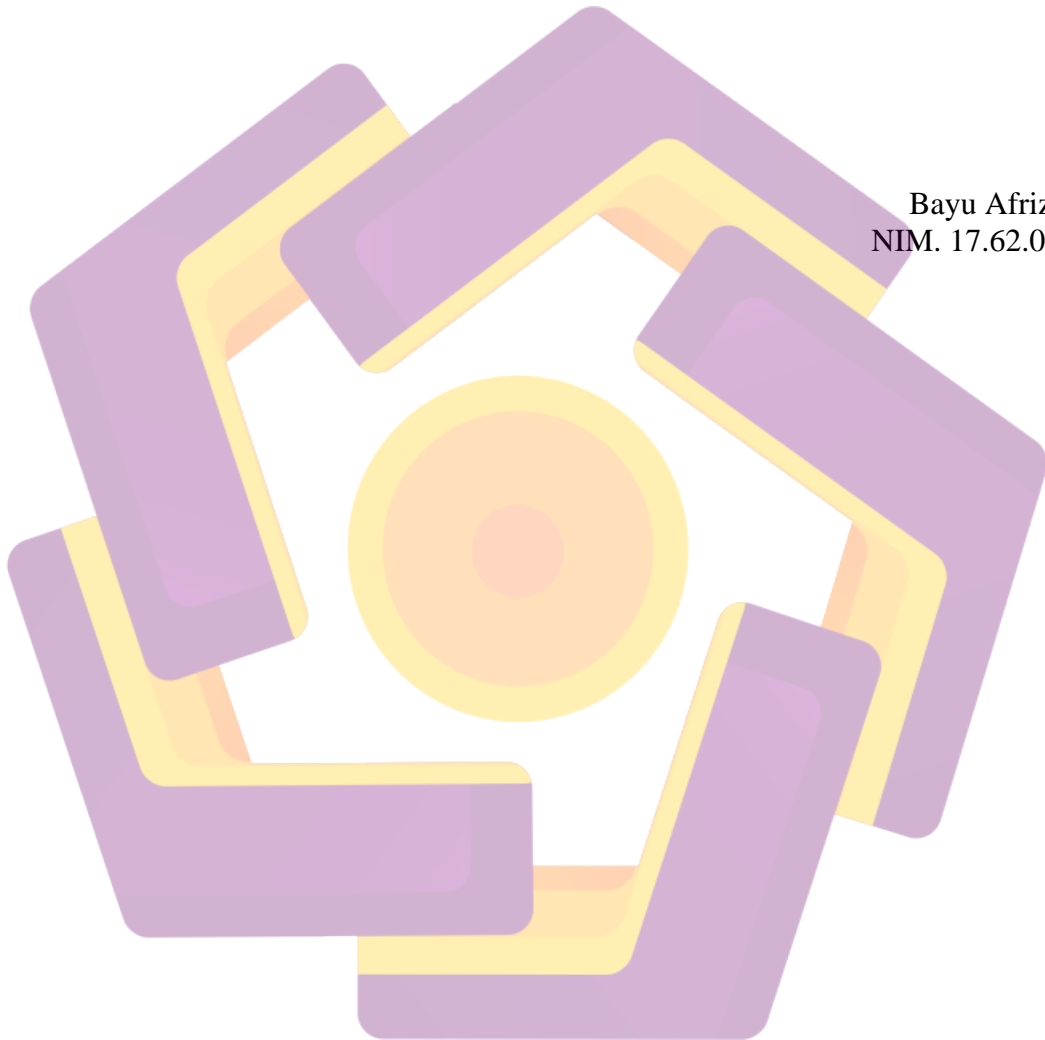
1. Kedua orang tua serta keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan dalam proses pembuatan skripsi.
2. Ibu Ika Asti Asti, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arah, bimbingan, waktu dan masukan dalam proses pembuatan skripsi.
3. Dosen-dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman.
4. Semua teman angkatan 17 BCIS 01 dan rekan-rekan yang membantu secara tidak langsung hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan sebaik-baiknya, terutama Dinda Fariz Alamsyah yang telah membantu dalam proses pembuatan video *Company Profile*.
5. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto M.M. selaku Ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Anggit Dwi Hartanto, M Kom. Dekan Fakultas Ilmu Komputer.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan dan minimnya pengalaman peneliti. Meskipun demikian, peneliti berharap skripsi ini bermanfaat bagi yang membacanya.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan para pembaca.

Yogyakarta, 30 Agustus 2021

Bayu Afrizal
NIM. 17.62.0100



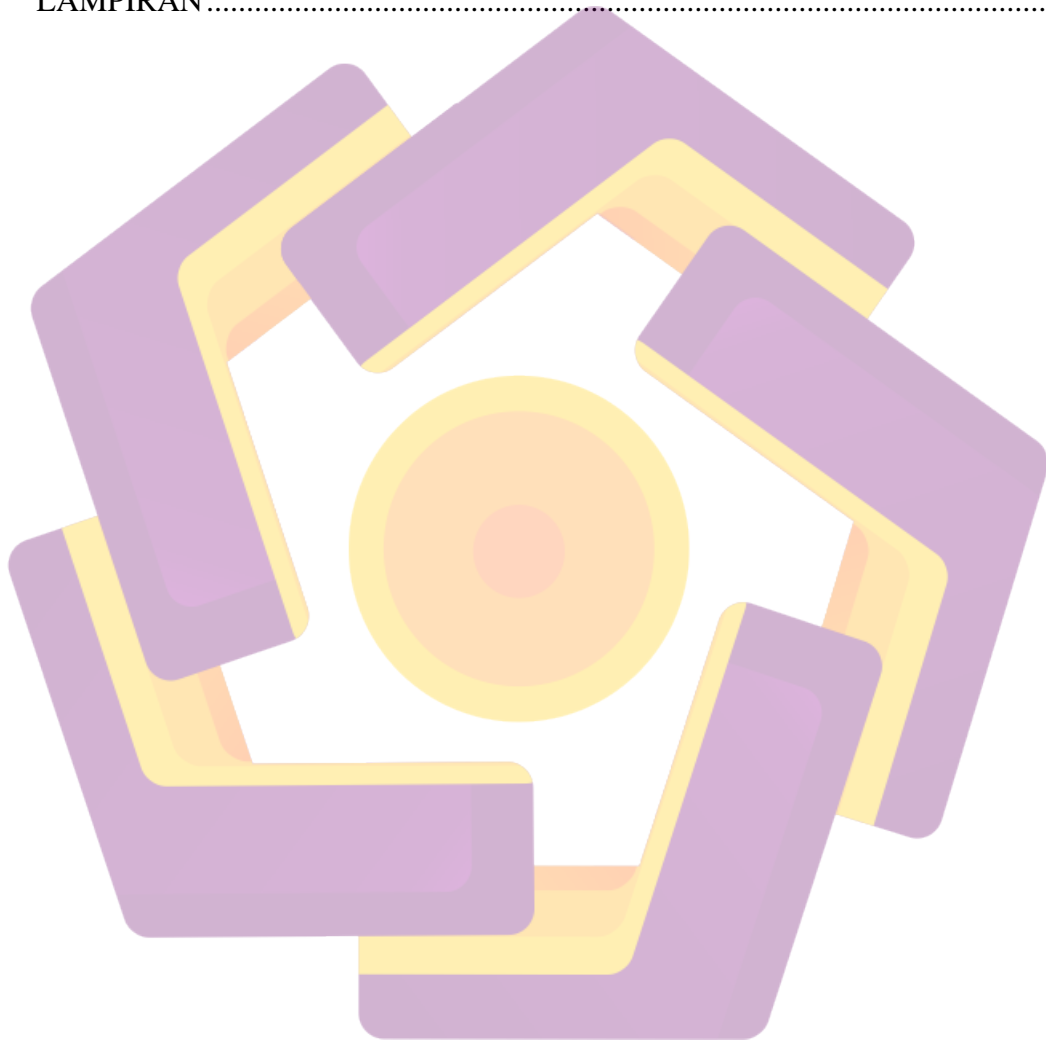
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
1 BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Evaluasi Penelitian.....	4
1.6 Metode Analisis.....	4
1.6.1 Metode Perancangan	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
2 BAB II LANDASAN TEORI	7

2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Konsep Dasar Multimedia	9
2.2.1	Definisi Multimedia	9
2.2.2	Jenis-Jenis Multimedia	9
2.2.3	Elemen-Elemen Multimedia	9
2.3	<i>Company Profile</i>	11
2.4	<i>Live Shot</i>	11
2.5	<i>Motion Graphic</i>	12
2.6	Tahapan Produksi	12
2.6.1	Pra Produksi	12
2.6.2	Produksi	12
2.6.3	Pasca Produksi	13
2.7	Diagram <i>Fishbone</i>	13
2.8	Tipe-tipe Shot	13
2.8.1	<i>Medium Shot</i>	13
2.8.2	<i>Close-Up</i>	14
2.8.3	<i>Track In</i>	14
2.8.4	<i>Eye Angle</i>	15
2.8.5	<i>Long Shot</i>	16
2.8.6	<i>Crab Shot</i>	16
2.9	<i>Youtube</i>	16
2.10	Kamera	17
2.11	Adobe Premiere	17
2.12	Tripod	17
2.13	Sampling Acak Sederhana	18

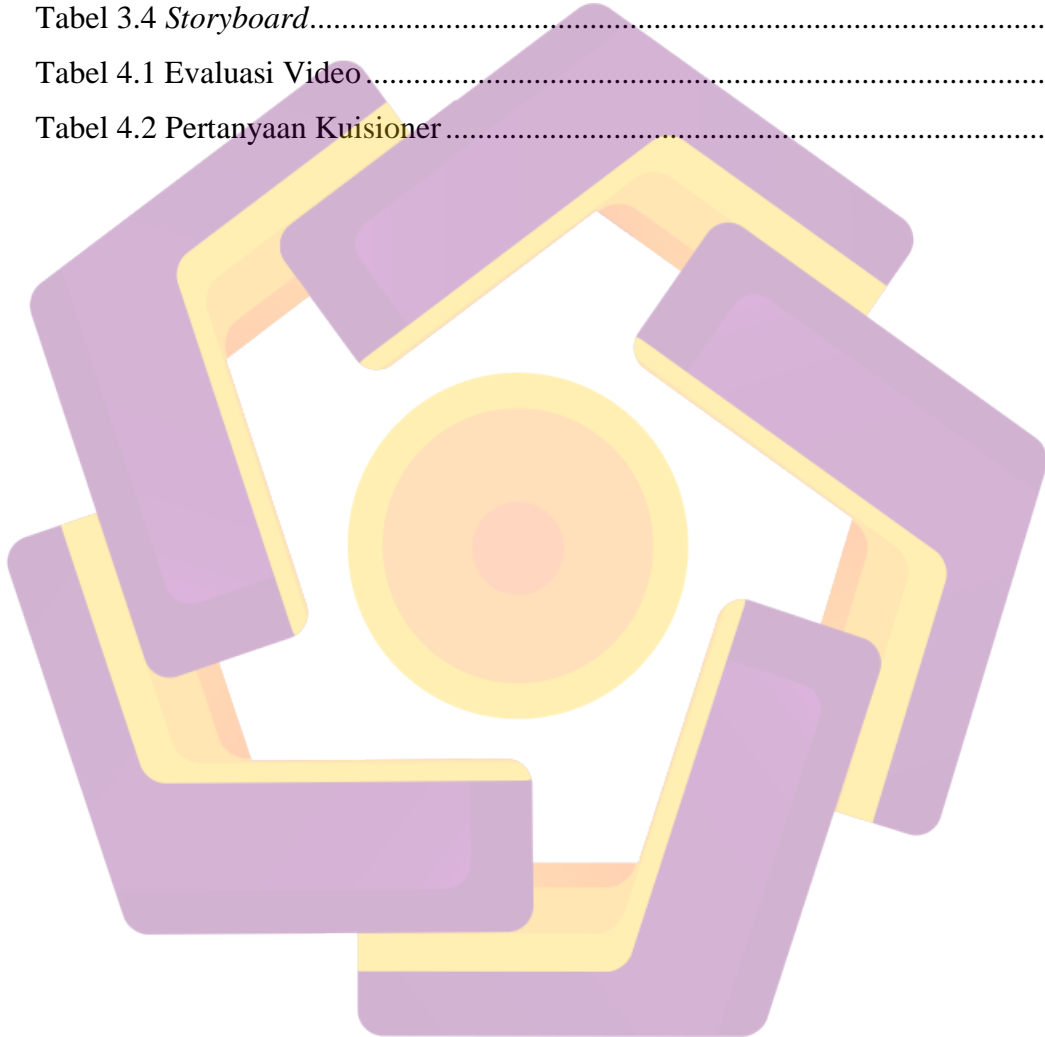
2.14	<i>Frame Rate</i>	18
2.15	Resolusi Video.....	18
2.16	<i>Frame</i>	18
2.17	<i>Bitrate</i>	18
3	BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	19
3.1	Gambaran Umum Perusahaan	19
3.2	Analisis Masalah	20
3.3	Kebutuhan Fungsional.....	21
3.3.1	Kebutuhan Konten	21
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Keras.....	21
3.3.3	Kebutuhan Perangkat Lunak	22
3.3.4	Kebutuhan <i>Brainware</i>	23
3.4	Pra Produksi.....	23
3.4.1	<i>Storyboard</i>	23
4	BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	33
4.1	Produksi.....	33
4.1.1	Pengambilan Gambar	34
4.1.2	Proses Penataan Video	36
4.2	Pasca produksi	37
4.2.1	Proses <i>Editing</i>	37
4.2.2	Proses <i>Color Grading</i>	38
4.2.3	Proses <i>Rendering</i>	39
4.2.4	Evaluasi Video	39
4.2.5	Upload <i>Youtube</i>	46
4.3	Evaluasi Penelitian	46

5	BAB V PENUTUP.....	50
5.1	Kesimpulan.....	50
5.2	Saran.....	51
	DAFTAR PUSTAKA	52
	LAMPIRAN.....	54



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Tinjauan Pustaka	7
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras	21
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	22
Tabel 3.3 Daftar Pemeran	23
Tabel 3.4 <i>Storyboard</i>	25
Tabel 4.1 Evaluasi Video	40
Tabel 4.2 Pertanyaan Kuisisioner	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lime Elemen Multimedia.....	11
Gambar 2.2 Diagram <i>Fishbone</i>	13
Gambar 2.3 Ilustrasi <i>Close Up</i>	14
Gambar 2.4 Ilustrasi <i>Track In</i>	15
Gambar 2.5 Ilustrasi <i>Eye Angle</i>	15
Gambar 2.6 Ilustrasi <i>Long Shot</i>	16
Gambar 2.7 Ilustrasi <i>Crab Shot</i>	16
Gambar 3.1 Diagram <i>Fishbone</i>	20
Gambar 4.1 Flowchart Tahapan Produksi.....	34
Gambar 4.2 Pengambilan Gambar di Ruang Kantor.....	35
Gambar 4.3 Pengambilan Gambar Diluar Kantor.....	35
Gambar 4.4 Pengambilan Gambar di <i>Workshop</i>	36
Gambar 4.5 Proses Penataan video	36
Gambar 4.6 Flowchart Tahapan Pasca Produksi.....	37
Gambar 4.7 Proses <i>Editing</i>	38
Gambar 4.8 Proses <i>Color Grading</i>	38
Gambar 4.9 Proses <i>Rendering Video</i>	39
Gambar 4.10 Proses Upload video.....	46
Gambar 4.11 Grafik Hasil Responden	48

INTISARI

Reklame Jogja adalah bisnis yang bergerak di bidang jasa di Yogyakarta yang berfokus pada Digital Printing, Dalam mengembangkan bisnis mereka, mereka melakukan kegiatan promosi, tahapan promosi yang sedang dilakukan sekarang masih manual dengan hanya memposting foto produk mereka di media sosial, Sehingga masih belum cukup untuk menarik minat masyarakat luas untuk mau memperhatikan dan memilih jasa mereka.

Video profil perusahaan adalah deskripsi utama yang dapat digunakan sebagai bahan untuk promosi saat ini dengan melibatkan elemen multimedia lain seperti audio, video, animasi dan juga menggunakan teknik liveshoot yang kemudian menciptakan suatu adegan yang dramatik, yang dipadu dengan kejadian dramatik lainnya dan disusun pada suatu proses editing, dan semuanya ini apabila disatukan dapat menciptakan sebuah alur cerita yang bisa membuat penontonnya terhanyut .

Elemen-elemen ini dapat memvisualisasikan dan mengilustrasikan kelebihan yang ada di Reklame Jogja menjadi lebih menarik. Dari uraian di atas, penulis mencoba membuat penelitian dengan judul “Pembuatan Video *Company Profile* pada Reklame Jogja menggunakan teknik *motion graphic* dan *liveshoot*”.

Kata-kunci: Pembuatan, Video, *Company Profile*, *Motion Graphic*, *Liveshoot*

ABSTRACT

Reklame Jogja is a business engaged in services in Yogyakarta that focuses on Digital Printing, In developing their business, they carry out promotional activities, the promotion stages that are being carried out are still manual by only posting photos of their products on social media, so it is still not enough to attract the public to want to pay attention and choose their services.

The company profile video is the main description that can be used as material for current promotions by involving other multimedia elements such as audio, video, animation and also using liveness techniques which then create a dramatic scene, which is combined with other dramatic events and arranged in a process. editing, and all of this when put together can create a storyline that can make the audience drift away.

These elements can visualize and illustrate the advantages of being advertised in Jogja to be more attractive. From the description above, the author tries to make a study with the title "Making a Video Company Profile on Jogja billboards using motion graphic and liveness techniques".

Keywords: Making, Video, Company Profile, Motion Graphic, Liveness

