

**PEMBUATAN VIDEO *COMPANY PROFILE* MENGGUNAKAN  
TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI  
MEDIA INFORMASI PADA CV. CANARY FARM GROUP**

**SKRIPSI**

**Untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi**



Disusun oleh  
**ADI PURNAMA**  
**16.12.9662**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**PEMBUATAN VIDEO *COMPANY PROFILE* MENGGUNAKAN  
TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI  
MEDIA INFORMASI PADA CV. CANARY FARM GROUP**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi



Disusun oleh  
**ADI PURNAMA**  
**16.12.9662**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**  
**YOGYAKARTA**  
**2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO *COMPANY PROFILE* MENGGUNAKAN TEKNIK  
*LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA  
INFORMASI PADA CV. CANARY FARM GROUP**


Yang disusun dan diajukan oleh

**Adi Purnama**

**16.12.9662**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 17 Oktober 2022

**Dosen Pembimbing**



**Harvoko, M.Cs**

**NIK. 190302286**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN VIDEO *COMPANY PROFILE* MENGGUNAKAN TEKNIK**  
***LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA**  
**INFORMASI PADA CV. CANARY FARM GROUP**

Yang disusun dan diajukan oleh

**Adi Purnama**

**16.12.9662**

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Oktober 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tonny Hidayat, M.Kom**

**NIK. 190302182**

**Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, MT**

**NIK. 190302289**

**Anggit Dwi Hartanto, M.Kom**

**NIK. 190302163**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 17 Oktober 2022

**Dekan Fakultas Ilmu Komputer**



**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Adi Purnama**

NIM : **16.12.9662**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Pembuatan Video *Company Profile* Menggunakan Teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic* sebagai Media Informasi pada CV. Canary Farm Group**

Dosen Pembimbing : Haryoko, M.Cs

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademi, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 17.10.2022

Yang Menyatakan,

Adi Purnama



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Terimakasih atas karunia Allah SWT, karya ini dapat terselesaikan dan saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Sunar, S.Pd., dan Ibu Parjiyanti, S.Pd., tercinta atas doa, dukungan, serta kasih sayang yang tak pernah putus.
2. Dosen pembimbing skripsi saya, Bapak Haryoko, M.Cs., atas segala arahan dan bimbingan yang telah diberikan.
3. Kakak saya Ririn Apriyanti, S.Pd., dan Sigit Prasetyo atas bantuan yang selalu diberikan.
4. Calon istri saya, Fata Umdatul Ummah, S.Pd., atas doa dan dukungan yang selalu dicurahkan.
5. Teman-teman saya, Ario Budi Widagdo, Novendry Anggara Putra, S.Kom., Surya Novelos, S.Kom., dan Galang Arif Wibawa, S.I.Kom atas semua bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga atas kehendak-Nya pula saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan berhasil tanpa bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak yang telah berpartisipasi dalam penyusunan skripsi ini. Untuk itu dengan kerendahan hati saya mengucapkan terimakasih kepadasesua ihak, khususnya yang terhormat:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Hanif Al-Fatta, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan izin menyusun skripsi.
3. Haryoko, M.Cs., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, dukungan, dan arahan yang sangat membantu dalam penuisan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dari awal perkuliahan hingga selesai.
5. Bapak Septian Ary Febrianto, selaku Direktur CV. Canary Farm Group yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di CV. Canary Farm Group.
6. Karyawan CV. Canary Farm Group yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini.
7. Semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Semua ini karena keterbatasan saya baik pengetahuan maupun pengalaman. Oleh karena itu, segala saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan.

Yogyakarta, 17 Oktober 2022

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
INTISARI.....	xi
ABSTRACT.....	ii
BAB I	
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis.....	3
1.5.2 Manfaat Bagi Perusahaan.....	3
1.5.3 Manfaat Bagi Publik.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.3 Metode Perancangan.....	4
1.6.4 Metode Pengembangan.....	5

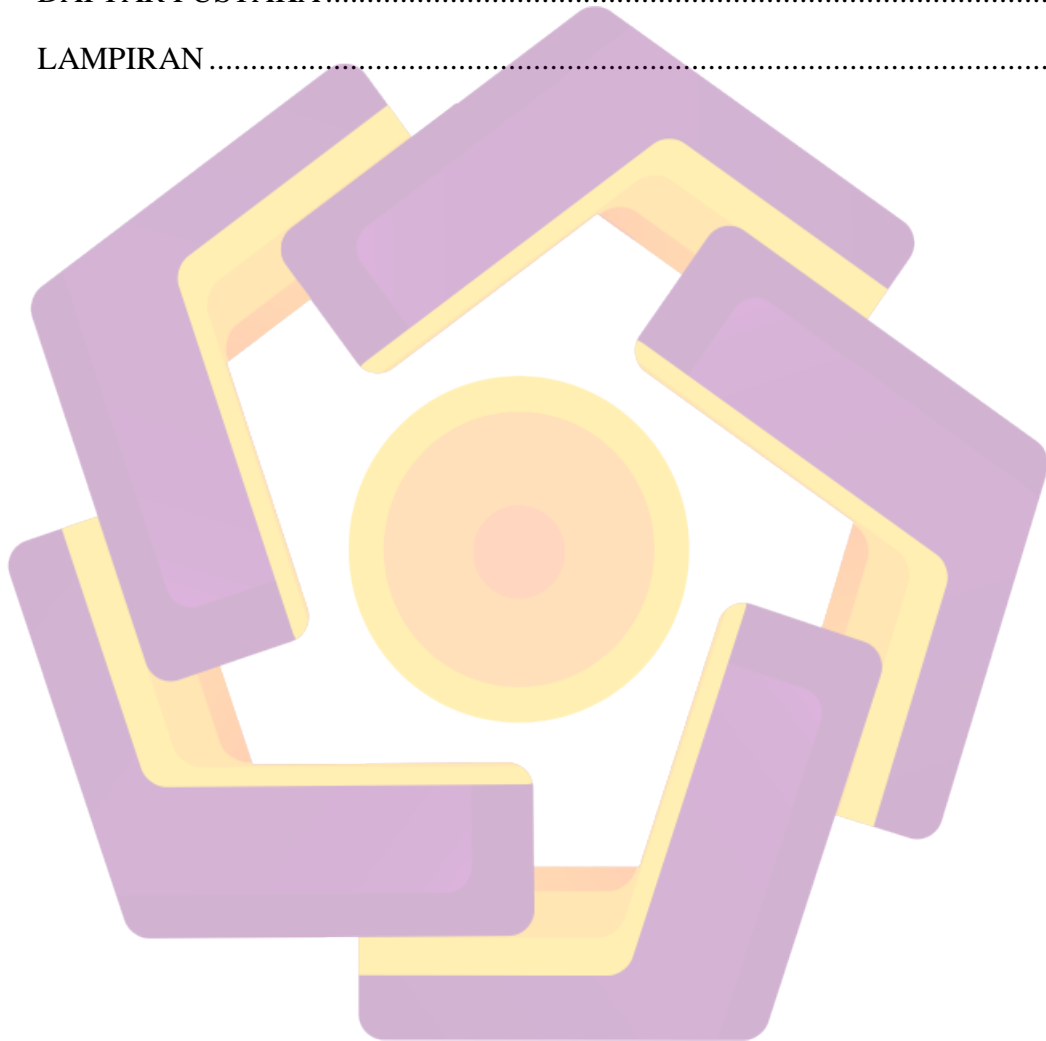


1.6.5 Metode Evaluasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II</b>	
<b>LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Multimedia.....	8
2.2.1 Hakikat Multimedia.....	9
2.2.2 Jenis – Jenis Multimedia.....	10
2.2.3 Elemen Multimedia .....	10
2.3 Prinsip Dasar Animasi.....	11
2.3.1 <i>Squash and Stretch</i> .....	11
2.3.2 <i>Anticipation</i> .....	11
2.3.3 <i>Staging</i> .....	12
2.3.4 <i>Straight Ahead Action and Pose-to-pose</i> .....	12
2.3.5 <i>Follow-throught and Overlapping Action</i> .....	13
2.3.6 <i>Slow In, Slow Out</i> .....	14
2.3.7 <i>Arc</i> .....	14
2.3.8 <i>Secondary Action</i> .....	15
2.3.9 <i>Timing</i> .....	15
2.3.10 <i>Exaggeration</i> .....	16
2.3.11 <i>Solid Drawing</i> .....	16
2.3.12 <i>Appeal</i> .....	17
2.4 Video .....	17
2.4.1 Hakikat Video .....	17
2.4.2 Jenis Video.....	17
2.5 Company Profile .....	18

2.5.1 Hakikat Company Profile .....	18
2.5.2 Jenis-jenis <i>Company Profile</i> .....	18
2.6 Media Informasi.....	19
2.6.1 Hakikat Media Informasi .....	19
2.7 Live Shoot .....	19
2.7.1 Hakikat Live Shoot.....	19
2.8 Motion Graphic.....	19
2.8.1 Hakikat Motion Graphic .....	19
2.8.2 Elemen Motion Graphic .....	20
2.8.3 Pertimbangan Motion Graphic .....	21
2.9 Tahapan Produksi.....	22
2.9.1 Pra Produksi .....	22
2.9.2 Produksi .....	22
2.9.3 Pasca Produksi .....	23
2.10 Analisis .....	25
2.10.1 Analisis Kebutuhan .....	25
2.10.2 Analisis Data .....	26
<b>BAB III .....</b>	<b>28</b>
<b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>28</b>
3.1 Gambaran Umum.....	28
3.1.1 CV. Canary Farm Group.....	28
3.1.2 Logo CV. Canary Farm Group .....	29
3.1.3 Lokasi CV. Canary Farm Group .....	29
3.2 Pengumpulan Data .....	30
3.2.1 Metode Observasi.....	30
3.2.2 Wawancara.....	31

3.3 Analisis Masalah.....	31
3.3.1 Permasalahan yang Dihadapi .....	31
3.3.2 Solusi yang Ditawarkan.....	31
3.3.3 Kesimpulan .....	32
3.4 Analisis Kebutuhan .....	32
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	32
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	32
3.5 Tahap Pra Produksi .....	33
3.5.1 Perancangan Ide dan Konsep .....	34
3.5.2 Perancangan <i>Storyboard</i> .....	34
BAB IV .....	36
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1 Tahap Produksi .....	36
4.1.1 Pengambilan Gambar ( <i>Live Shoot</i> ).....	36
4.1.2 Perekaman Suara.....	36
4.1.3 Pencahayaan.....	36
4.1.4 Pembuatan Motion Graphic .....	36
4.2 Tahap Pasca Produksi.....	38
4.2.1 Proses Editing .....	39
4.2.2 Compositing .....	41
4.2.3 Proses Rendering.....	42
4.3 Evaluasi .....	42
4.3.1 Kuesioner .....	42
4.3.2 Penilaian .....	43
4.3.3 Nilai Interval .....	44
4.3.4 Hasil Kuesioner .....	44

BAB V .....	
PENUTUP.....	48
5.1 Kesimpulan.....	48
5.2 Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA .....	49
LAMPIRAN .....	51

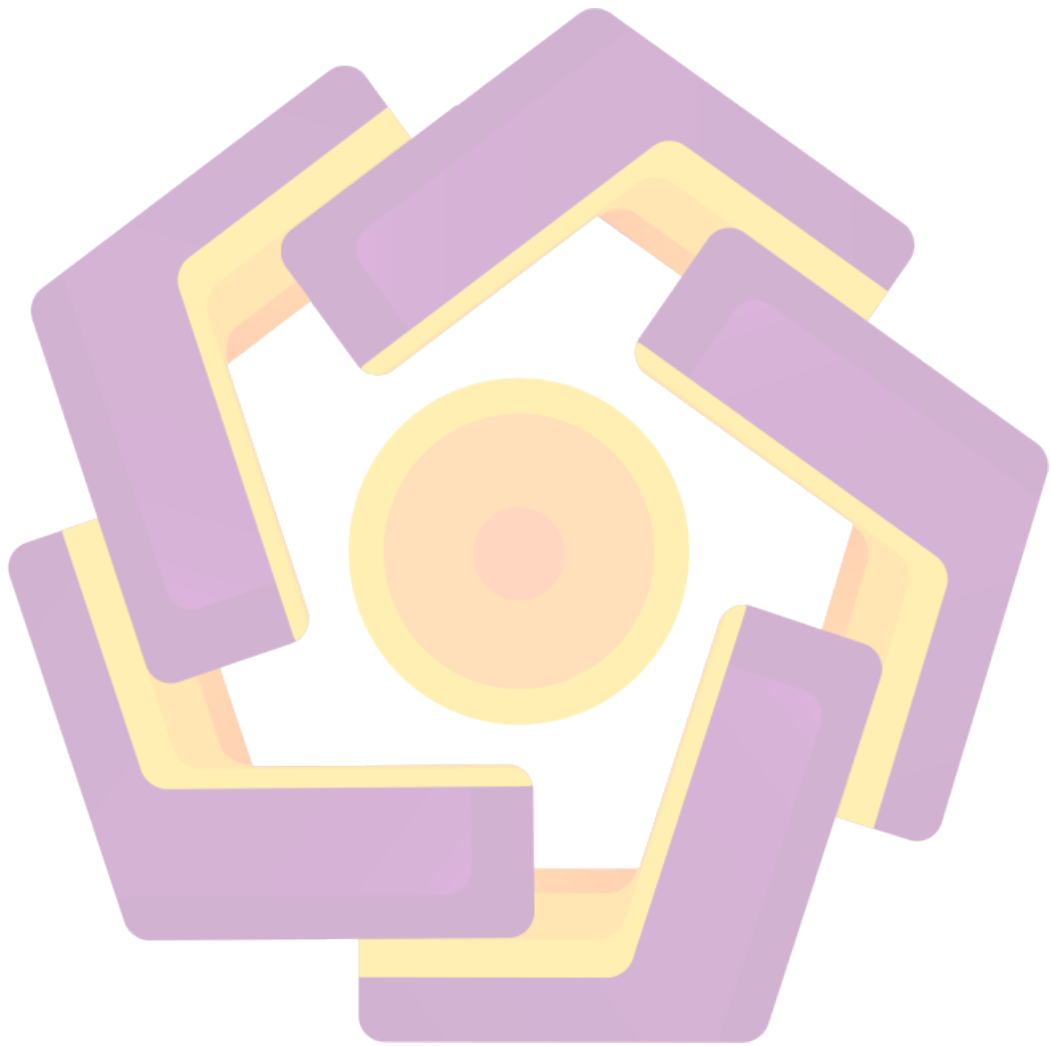


## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka. ....	8
Tabel 2. 2 Tinjauan Pustaka Lanjutan ....	8
Tabel 2. 3 Perbedaan Format File Video ....	24
Tabel 2. 4 Perbedaan Format File Video Lanjutan ....	25
Tabel 2. 5 Pengkategorian Skor Jawaban ....	27
Tabel 3. 1 Storyboard. ....	34
Tabel 3. 2 Storyboard Lanjutan ....	35
Tabel 4. 1 Kuesioner Video Company Profile ....	43
Tabel 4. 2 Tingkatan Skor Penilaian. ....	44
Tabel 4. 3 Pengkategorian Skor Jawaban ....	44
Tabel 4. 4 Hasil Skor Kuesioner. ....	45

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Squash and stretch</i> .....	11
Gambar 2. 2 <i>Anticipation</i> .....	12
Gambar 2. 3 <i>Staging</i> .....	12
Gambar 2. 4 <i>Straight ahead action</i> .....	13
Gambar 2. 5 <i>Pose-to-pose</i> .....	13
Gambar 2. 6 <i>Follow-through</i> .....	14
Gambar 2. 7 <i>Overlapping action</i> .....	14
Gambar 2. 8 <i>Slow In, Slow Out</i> .....	14
Gambar 2. 9 <i>Arc</i> .....	15
Gambar 2. 10 <i>Secondary action</i> .....	15
Gambar 2. 11 <i>Timing</i> .....	16
Gambar 2. 12 <i>Exaggerating</i> .....	16
Gambar 2. 13 <i>Solid drawing</i> .....	17
Gambar 2. 14 <i>Appeal</i> .....	17
Gambar 3. 1 Produk CV.Canary Farm Group .....	29
Gambar 3. 2 Logo CV. Canary Farm Group .....	29
Gambar 3. 3 Lokasi Kantor CV. Canary Farm Group.....	29
Gambar 3. 4 Instagram CV. Canary Farm Group .....	30
Gambar 3. 5 Facebook CV. Canary Farm Group .....	30
Gambar 4. 1 Pembuatan Motion Graphic Cluster Bisnis.....	37
Gambar 4. 2 Pembuatan Animasi Distribusi Produk .....	38
Gambar 4. 3 Tahap Pemindahan Media.....	39
Gambar 4. 4 Penambahan Motion Graphic .....	40
Gambar 4. 5 Penggunaan Fitur Repair Assistant .....	41





## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Kuesioner .....	51
----------------------------------	----



## INTISARI

Era globalisasi saat ini, media sosial dapat diakses dengan mudah untuk memberikan maupun mencari informasi yang dibutuhkan salah satunya oleh perusahaan CV. Canary Farm Group. Namun pemanfaatan media sosial yang dimiliki belum dimaksimalkan. Selain itu, penyampaian informasi yang monoton, membuat audien kurang tertarik.

Penulis menghasilkan video *company profile* menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic*. Metode perancangan menggunakan tahap Pra Produksi, Produksi, dan Pasca Produksi. Sedangkan pengolahan data menggunakan skala likert dengan lima tingkatan skor penilaian.

Penelitian ini menghasilkan video *company profile* tentang CV. Canary Farm Group. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa video *company profile* dengan menggunakan teknik *live shoot* dan *motion graphic* sangat baik. Hal tersebut didasarkan dari hasil pengolahan data menggunakan skala Likert yang menunjukkan hasil sebesar 92,76%.

**Kata Kunci:** video *company profile*, *live shoot*, *motion graphic*, media informasi



## ABSTRACT

In the current era of globalization, social media can be accessed easily to provide or find the information needed, one of which is CV. Canary Farm Group. However, the use of social media has not been maximized. In addition, the delivery of information is monotonous making the audience less interested.

The writer produces a company profile video using live shoot and motion graphics techniques. The design method uses Pre-Production, Production, and Post-Production stages. While the data processing using a Likert scale with five levels of assessment scores.

This research produces a company profile video about CV. Canary Farm Group. The result of this research showed that a company profile video using live shoot and motion graphics techniques were very good. This is based on the result of data processing using the Likert scale which shows a result of 92.76%.

**Keywords:** company profile video, live shoot, motion graphic, information media

