

**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE DENGAN  
TEKNIK LIVE SHOOTING DAN MOTION GRAPHIC PADA  
SMKN 5 YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN  
INFORMASI**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



diajukan oleh

**Muhammad Sidiq**

**18.11.1888**

Kepada

**PROGRAM SARJANA**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**2022**

**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE DENGAN  
TEKNIK LIVE SHOOTING DAN MOTION GRAPHIC PADA  
SMKN 5 YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN  
INFORMASI**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



diajukan oleh

**Muhammad Sidiq**

**18.11.1888**

Kepada

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
2022**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE DENGAN TEKNIK LIVE  
SHOOTING DAN MOTION GRAPHIC PADA SMKN 5 YOGYAKARTA  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI  
(Studi Kasus : SMKN 5 YOGYAKARTA)**

yang disusun dan diajukan oleh

**Muhammad Sidiq**

**18.11.1888**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 12 September 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Agung Nugroho, M.Kom**

**NIK. 190302242**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE DENGAN TEKNIK LIVE SHOOTING DAN MOTION GRAPHIC PADA SMKN 5 YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN INFORMASI**

yang disusun dan diajukan oleh

**Muhammad Sidiq**

**18.11.1888**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Oktober 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

\_\_\_\_\_

**Agit Amrullah, M.Kom**  
**NIK. 190302356**

\_\_\_\_\_

**Agung Nugroho, M.Kom**  
**NIK. 190302242**

\_\_\_\_\_

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 18 Oktober 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muhammad Sidiq  
NIM : 18.11.1888

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE DENGAN TEKNIK LIVE SHOOTING DAN MOTION GRAPHIC PADA SMKN 5 YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI**

Dosen Pembimbing : Agung Nugroho, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, 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 di 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, 18 Oktober 2022

Yang Menyatakan,



Muhammad Sidiq

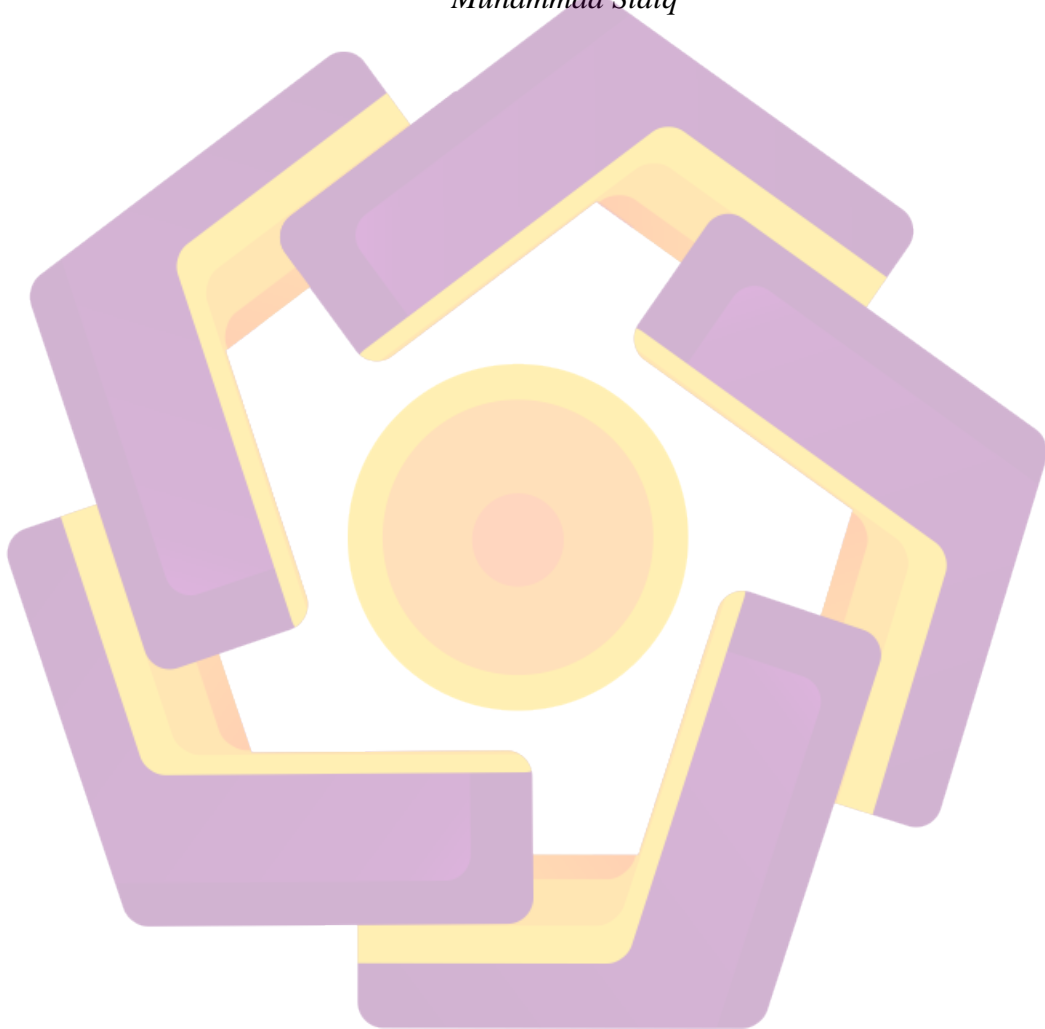
## **MOTTO**

“Jangan bandingkan jarak terbangnya tapi bagaimana dan apa yang dilalui karena itulah satu hal yang penting selalu sesuai kata hati.”

*JKT 48*

“Gapapa lambat, asal sampai tujuan.”

*Muhammad Sidiq*



## PERSEMBAHAN

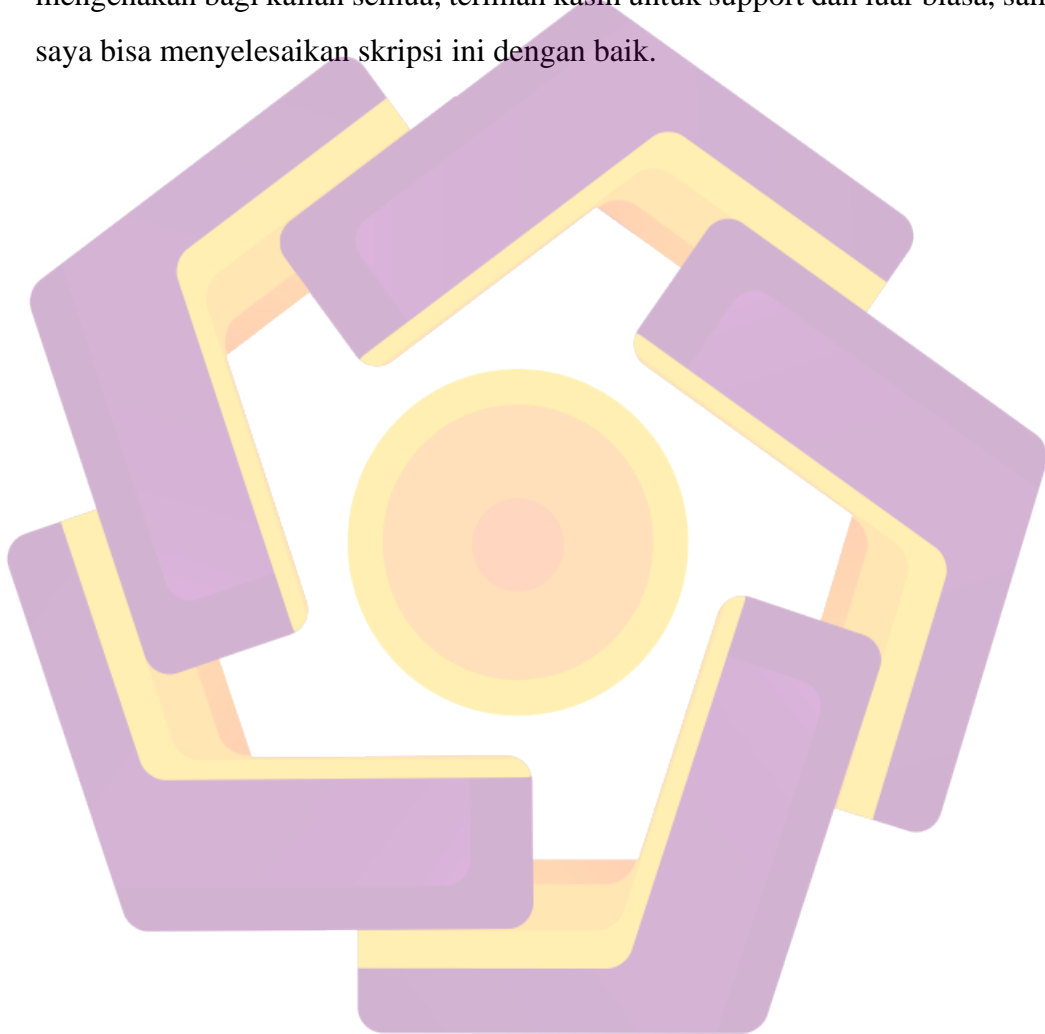
Alhamdulillah saya penjatkan kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan juga kesempatan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi saya dengan segala kekurangannya. Segala syukur kuucapkan kepada Mu Ya Rabb, karena sudah menghadirkan orang-orang berarti disekeliling saya. Yang selalu memberi semangat dan doa. Sehingga skripsi saya ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu penulis mempersembahkan skripsi ini pada:

Teristimewa khususnya kepada orang tua yang selalu mendukung, memberi doa restu, cinta dan kasih sayang tanpa batas kepada anaknya. Untuk karya yang sederhana ini, apa yang saya dapatkan hari ini, belum mampu membayar semua kebaikan, keringat, dan juga air mata bagi saya. Terimah kasih atas segala dukungan kalian, baik dalam bentuk materi maupun moril. Karya ini saya persembahkan untuk kalian, sebagai wujud rasa terimah kasih atas pengorbanan dan jerih payah kalian sehingga saya dapat menggapai cita-cita. Kelak cita-cita saya ini akan menjadi persembahan yang paling mulia untuk mama dan papa dan adik saya, semoga dapat membahagiakan kalian.

Kepada yang kuhormati dan kubanggakan kepada bapak dosen Agung Nugroho, M.Kom selaku dosen pembimbing saya yang paling baik dan bijaksana, terimah kasih atas bantuan, nasehat, dan ilmunya yang selama ini dilimpahkan pada saya dengan rasa tulus dan ikhlas. Dan almamaterku. Ilmu dan dedikasi yang sedemikian besar bagi kampus dan Pendidikan terutama dalam jurusan Informatika.

Kepada sahabat dan teman seperjuangan saya dalam kelas Informatika IF 02. Dari awal perkuliahan banyak sekali cerita yang terekam, segala bentuk dukungan, kekompakan, keluh kesah sedih senang bersama sama hingga keterbatasan perkuliahan karena pandemi, hingga akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi. Selalu semangat untuk teman teman yang masih berjuang.

Serta tidak lupa saya ucapkan terima kasih untuk sahabat yang sudah saya anggap seperti keluarga saya sendiri yang selalu mensupport saya dan menemani mengerjakan skripsi saya yaitu Ivan (njupon), Ilham (japrak), Yusuf (soap), Agung (agoy), Indra (memet) dan yang lainnya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Maaf jika banyak salah dengan kata yang terucap, dan perilaku yang kurang mengenakan bagi kalian semua, terima kasih untuk support dan luar biasa, sampai saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.





## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang mana telah memberikan Kesehatan dan karunia-Nya kepada penulis serta kekuatan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul **PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE DENGAN TEKNIK LIVE SHOOTING DAN MOTION GRAPHIC PADA SMKN 5 YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI**. Tidak lupa penulis mengucapkan shalawat dan salam kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW. Penyelesaian tulisan ini terlepas bantuan dari berbagai pihak yang terkait secara langsung maupun tidak langsung. Terutama dan teristimewa dipersembahkan kepada kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan rasa sayang, didikan, serta doa yang selalu dipanjatkan pada Allah SWT kepada penulis.

Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dengan bantuan berbagai pihak, maka dari itu penulis menyatakan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Windah Mega Pradnya D, M.Kom selaku ketua Program Studi Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta
4. Bapak Agung Nugroho M.Kom selaku pembimbing yang senantiasa memberikan masukan serta nasehat dalam penulisan skripsi ini.
5. Dosen penguji, terima kasih atas saran dan kritiknya sehingga penelitian ini menjadi lebih baik lagi.

Penulis menyadari masih ada kekurangan dan kelemahan dalam pembuatan skripsi ini. Maka penulis mengharapkan adanya kritik dan saran dari segala pihak agar menambah kesempurnaan dalam skripsi ini.

Yogyakarta, 13 September 2022

Muhammad Sidiq

## DAFTAR ISI

<b>JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	<b>4</b>
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	<b>4</b>
<b>1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian</b> .....	<b>5</b>
<b>1.5 Manfaat Penelitian</b> .....	<b>5</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
<b>2.1 Studi Literatur</b> .....	<b>7</b>
<b>2.2 Multimedia</b> .....	<b>11</b>
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	11
2.2.2 Unsur-unsur Multimedia.....	11
<b>2.3 Video</b> .....	<b>12</b>
2.3.1 Pengertian Video.....	12
2.3.2 Video Analog.....	13
2.3.2.1 Format Video Analog.....	13

2.3.3	Video Digital.....	13
2.3.3.1	Format Video Digital.....	13
<b>2.4</b>	<b>Video Company Profile.....</b>	<b>15</b>
<b>2.5</b>	<b>Live Shooting.....</b>	<b>15</b>
<b>2.6</b>	<b>Motion Graphic.....</b>	<b>15</b>
<b>2.7</b>	<b>Perangkat lunak.....</b>	<b>16</b>
2.7.1	Adobe Premiere Pro 2020.....	16
2.7.2	Adobe After Effects 2020.....	16
<b>2.8</b>	<b>Metode Analisis.....</b>	<b>16</b>
2.8.1	Metode Pengumpulan Data.....	16
2.8.2	Analisis SWOT.....	17
2.8.3	Pra Produksi.....	18
2.8.4	Metode Pengembangan.....	18
2.8.5	Skala Likert.....	18
2.8.5.1	Rumus Presentasi Skala Likert.....	19
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>21</b>
<b>3.1</b>	<b>Deskripsi Sekolah.....</b>	<b>21</b>
<b>3.2</b>	<b>Alur Penelitian.....</b>	<b>22</b>
<b>3.3</b>	<b>Metode Pengumpulan Data.....</b>	<b>22</b>
3.3.1	Metode Wawancara.....	23
3.3.2	Metode Observasi.....	24
3.3.3	Metode Studi Pustaka.....	24
<b>3.4</b>	<b>Analisis SWOT.....</b>	<b>25</b>
<b>3.5</b>	<b>Solusi-solusi Yang Dapat Diterapkan.....</b>	<b>28</b>
<b>3.6</b>	<b>Analisis Kebutuhan Fungsional.....</b>	<b>28</b>
<b>3.7</b>	<b>Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....</b>	<b>29</b>
3.7.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	29
3.7.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	30
3.7.3	Kebutuhan Brainware.....	30

<b>3.8 Perancangan Pra Produksi.....</b>	<b>31</b>
3.8.1 Ide Cerita.....	31
3.8.2 Naskah.....	31
3.8.3 Storyboard.....	35
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>40</b>
<b>4.1 Pembahasan.....</b>	<b>40</b>
<b>4.2 Tahap Produksi.....</b>	<b>40</b>
4.2.1 Pengambilan Gambar.....	40
4.2.2 Pengambilan Gambar Sekolah.....	40
<b>4.3 Tahapan Pasca Produksi.....</b>	<b>42</b>
4.3.1 Persiapan Pasca Produksi.....	42
4.3.2 Editing.....	42
4.3.2.1 Pengambilan Antar Sence.....	43
4.3.2.2 Pembuatan Animasi Logo SMKN 5 Yogyakarta.....	44
4.3.2.3 Pemotongan Antar Scene.....	44
4.3.2.4 Perekaman Narasi.....	45
4.3.2.5 Color Grading.....	46
4.3.2.6 Pemberian Transisi.....	47
4.3.2.7 Rendering.....	48
<b>4.4 Evaluasi Hasil.....</b>	<b>48</b>
4.4.1 Alpha Testing.....	48
4.4.2 Beta Testing.....	50
4.4.3 Kuesioner faktor Informasi dan Aspek Multimedia.....	51
<b>4.5 Penyerahan Video Kepihak SMKN 5 Yogyakarta.....</b>	<b>57</b>
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>58</b>
<b>5.1 Kesimpulan.....</b>	<b>58</b>
<b>5.2 Saran.....</b>	<b>58</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 3.1 Alur Penelitian.....</b>	<b>22</b>
<b>Gambar 4.1 Pengambilan Gambar Sekolah.....</b>	<b>41</b>
<b>Gambar 4.2 Pengambilan Gambar Sekolah.....</b>	<b>41</b>
<b>Gambar 4.3 Pengambilan Gambar Sekolah.....</b>	<b>41</b>
<b>Gambar 4.4 Folder Bahan Editing.....</b>	<b>42</b>
<b>Gambar 4.5 Penggabungan Hasil Pengambilan Gambar.....</b>	<b>43</b>
<b>Gambar 4.6 Animasi Logo SMKN 5 Yogyakarta.....</b>	<b>44</b>
<b>Gambar 4.7 Jump cut Antar Scene.....</b>	<b>45</b>
<b>Gambar 4.8 Narasi.....</b>	<b>45</b>
<b>Gambar 4.9 Color Grading Pada Lumetri Color.....</b>	<b>46</b>
<b>Gambar 4.10 Sebelum Color Grading.....</b>	<b>46</b>
<b>Gambar 4.11 Setelah Color Grading.....</b>	<b>47</b>
<b>Gambar 4.12 Memberikan Transisi.....</b>	<b>47</b>
<b>Gambar 4.13 Export Setting.....</b>	<b>48</b>
<b>Gambar 4.14 Diagram Hasil Kuesioner.....</b>	<b>56</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian.....</b>	<b>8</b>
<b>Tabel 2.2 Skala Likert.....</b>	<b>19</b>
<b>Tabel 2.3 Kategori Skor Jawaban.....</b>	<b>20</b>
<b>Tabel 3.1 Wawancara.....</b>	<b>23</b>
<b>Tabel 3.2 Analisis SWOT.....</b>	<b>26</b>
<b>Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Keras.....</b>	<b>29</b>
<b>Tabel 3.4 Kebutuhan Alat Produksi.....</b>	<b>30</b>
<b>Tabel 3.5 Kebutuhan Perangkat Lunak.....</b>	<b>30</b>
<b>Tabel 3.6 Sumber Daya Manusia.....</b>	<b>30</b>
<b>Tabel 3.7 Naskah.....</b>	<b>31</b>
<b>Tabel 3.8 Storyboard.....</b>	<b>35</b>
<b>Tabel 4.1 Alpha Testing.....</b>	<b>48</b>
<b>Tabel 4.2 Beta Testing.....</b>	<b>50</b>
<b>Tabel 4.3 Beta Testing.....</b>	<b>51</b>
<b>Tabel 4.4 Kuesioner Faktor Informasi dan Aspek Multimedia.....</b>	<b>52</b>
<b>Tabel 4.5 Interval Skala.....</b>	<b>53</b>
<b>Tabel 4.6 Interpretasi Skor.....</b>	<b>53</b>
<b>Tabel 4.7 Hasil Rekap Kuesioner Faktor Informasi dan Aspek Multimedia.....</b>	<b>54</b>

## INTISARI

SMKN 5 Yogyakarta adalah sekolah menengah kejuruan berdiri sejak tahun 1953, yang beralamatkan di jalan. Kenari No.71, Kecamatan Umbulharjo, Kota Yogyakarta. SMKN 5 Yogyakarta merupakan sekolah yang berakreditasi A, mempunyai 2 program keahlian dan 7 kompetensi keahlian. SMKN 5 Yogyakarta memiliki video profile yang kurang menarik dalam segi pewarnaan video, dan informasi tentang visi dan misi tidak ada disebutkan, kurangnya penjelasan tentang kompetensi keahlian, maka diperlukan video company profile yang baru sebagai media promosi dan informasi pada SMKN 5 Yogyakarta.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis permasalahan, metode wawancara, observasi, analisis data dan metode analisis perancangan dan implementasi. Dalam konsep ini terdapat tahapan pra produksi, tahanan produksi dan tahanan pasca produksi. Teknik yang digunakan pada pembuatan video ini adalah teknik live shoot dan motion graphic.

Hasil perancangan dari penelitian ini berupa media audio visual dalam bentuk video promosi dan informasi sebagai media dukungan pada SMKN 5 Yogyakarta. Proses evaluasi dengan menggunakan pengujian alpha testing dan beta testing didapatkan bahwa tiap tiap poin dari kebutuhan fungsional sudah terpenuhi. Dari hasil kuesioner faktor informasi dan aspek multimedia terhadap video profile SMKN 5 Yogyakarta didapatkan penilaian rata-rata nilai presentase kelayakan sebesar 91% atau dapat dikategorikan “Sangat Baik”

**Kata kunci:** SMKN 5 Yogyakarta, Company profile, live shoot, motion graphic

## **ABSTRACT**

*SMKN 5 Yogyakarta is a vocational high school established since 1953, which is located at Jl. Walnut No.71, Umbulharjo District, Yogyakarta City. SMKN 5 Yogyakarta is an A-accredited school, has 2 skill programs and 7 skill competencies. SMKN 5 Yogyakarta has a video profile that is less attractive in terms of video coloring, and information about the vision and mission is not mentioned, the lack of an explanation of the competence of expertise, then a new company profile video is needed as a promotional and information media at SMKN 5 Yogyakarta.*

*The method used in this research is problem analysis method, interview method, observation, data analysis and design and implementation analysis method. In this concept, there are pre-production, production-hold and post-production stages. The techniques used in making this video are live shoot techniques and motion graphics.*

*The results of the design of this study in the form of audio-visual media in the form of promotional videos and information as a medium of support at SMKN 5 Yogyakarta. The evaluation process using alpha testing and beta testing found that every point of the functional requirements has been met. From the results of the questionnaire on information factors and multimedia aspects of the video profile of SMKN 5 Yogyakarta, it was found that the average value of the feasibility percentage was 91% or could be categorized as "Very Good"*

**Keywords: SMKN 5 Yogyakarta, Company profile, live shoot, motion graphic**