

**PERANCANGAN VIDEO *COMPANY PROFILE* CV DJOEN LEATHER  
DENGAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *TRACKING***

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Deri Putra Ramadhan**

**17.11.0942**

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

**PERANCANGAN VIDEO *COMPANY PROFILE* CV DJOEN LEATHER  
DENGAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *TRACKING***

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Deri Putra Ramadhan**

**17.11.0942**

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

**2021**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN VIDEO *COMPANY PROFILE* CV DJOEN LEATHER  
DENGAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *TRACKING***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Deri Putra Ramadhan**

**17.11.0942**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 9 Juni 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Uyock Anggoro Saputro, M.Kom**

**NIK. 190302419**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN VIDEO *COMPANY PROFILE* CV DJOEN LEATHER  
DENGAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *TRACKING***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Deri Putra Ramadhan**

**17.11.0942**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Juni 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Uyock Anggoro Saputr, M.Kom**  
**NIK. 190302419**

**Mardhiva Hayaty, S.T., M.Kom,**  
**NIK. 190302108**

**Dwi Nurani, M.Kom**  
**NIK. 190302236**

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

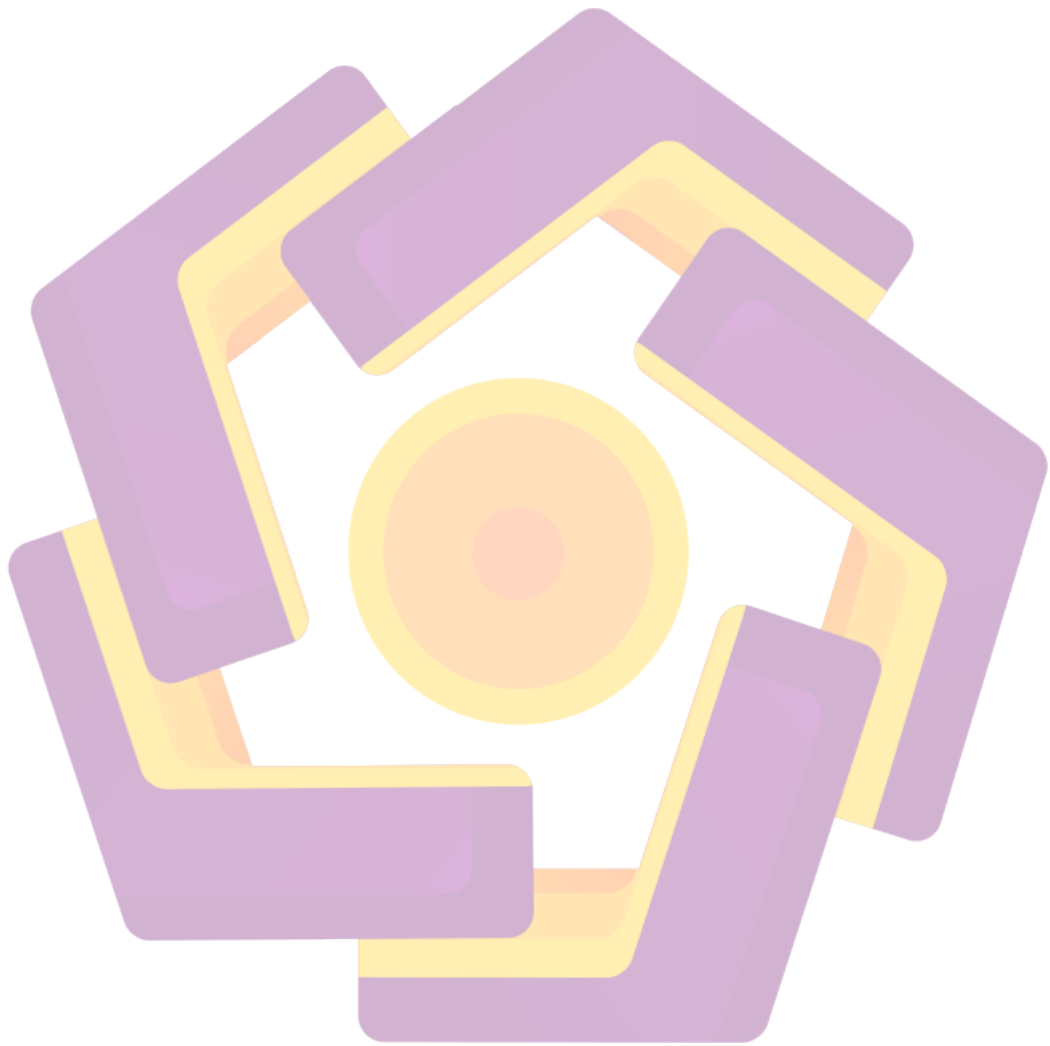
Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 15 juni 2021



Deri Putra Ramadhan

NIM. 17.11.0942

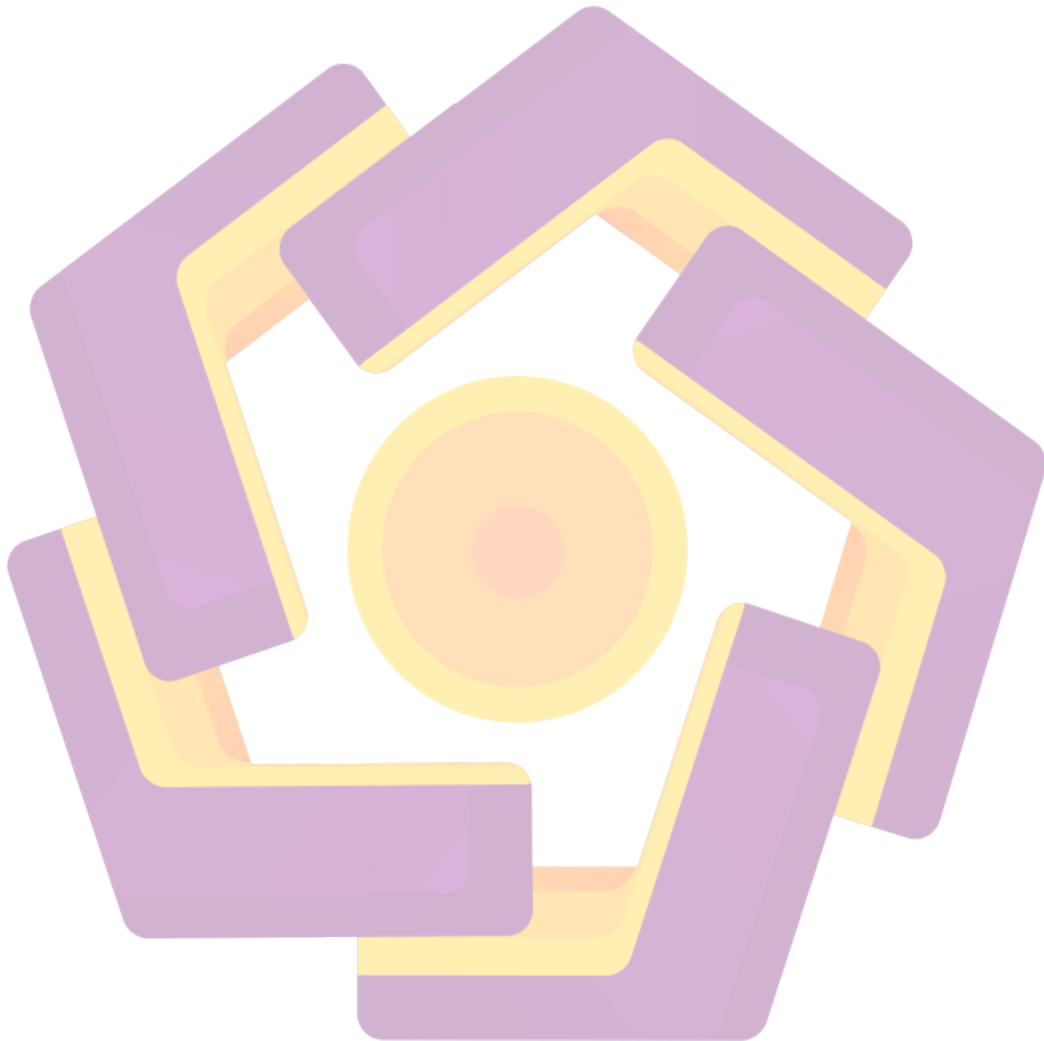


## **MOTTO**

“Terlalu memperdulikan apa yang orang pikirkan dan kau akan selalu menjadi  
tahanan mereka”

(Tere Liye)

“Aku adalah bom waktu”



## PERSEMBAHAN

Pertama dan yang paling utama, saya ucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam proses pembuatan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana komputer. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orangtua yang senantiasa memberikan semangat dan doa, semoga selalu dalam lindungan-Nya.
2. Bapak Uyock Anggoro Saputro, M.Kom, yang telah memberikan bimbingan aktif selama pelaksanaan penelitian, semoga mendapatkan banyak keberkahan dan dilancarkan segala urusannya.
3. Djoen Leather yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian disana. Terimakasih kepada Bapak Harjuno khususnya karena sudah membantu saya, lapang dada menerima pendapat saya serta sudah memberi masukan untuk *video company profile* ini dengan baik.
4. Tiara Dinda Faizza. Seseorang menjadi support yang sangat berpengaruh dalam skripsi saya, dan seorang yang ingin selalu direpotin agar cepet lulus. Tetap menjadi galak ya, sukses selalu.
5. Bayu Sultan Aji Bagaskara, S.Kom, dan Khoirul Kurniawan, S.Kom. teman seperjuangan yang selalu memberi semangat, motivasi untuk segera menyelesaikan (menunda) skripsi agar bisa mabar
6. Teman-teman dari kelas Informatika IF01 2017 yang telah berjuang Bersama-sama selama perkuliahan berlangsung.
7. Terimakasih banyak sudah memberikan semangat.dan yang terakhir saya ingin berterimakasih pada diri saya sendiri



## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatulahi Wabarakatuh.

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa shalawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Uyock Anggoro Saputro, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis menempuh perkuliahan.
5. Semua keluarga besar penulis terutama untuk kedua orang tua yang tidak bosan-bosannya memberikan dukungan, semangat, motivasi dan doa kepada penulis.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan maril maupun mariil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk

menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

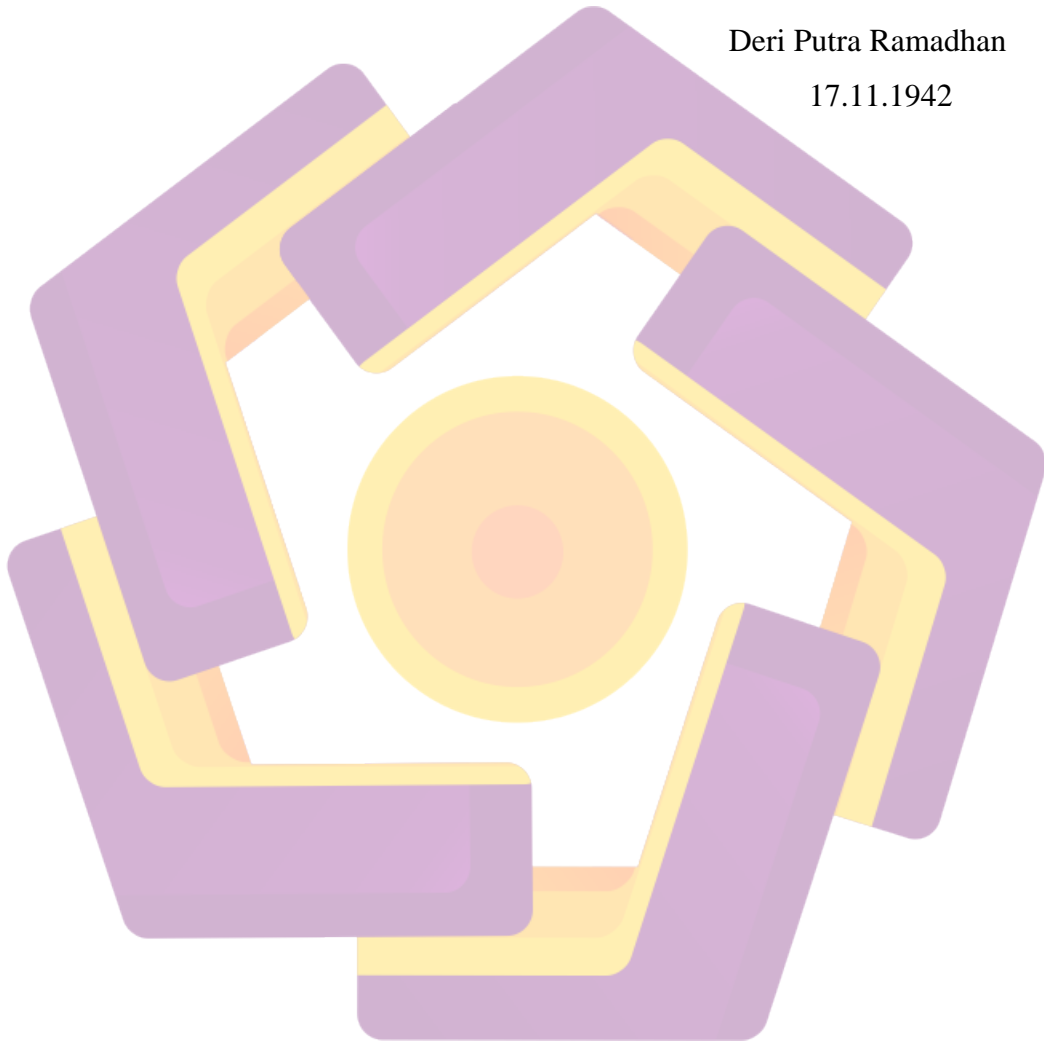
Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 15 Juni 2021

Penulis,

Deri Putra Ramadhan

17.11.1942



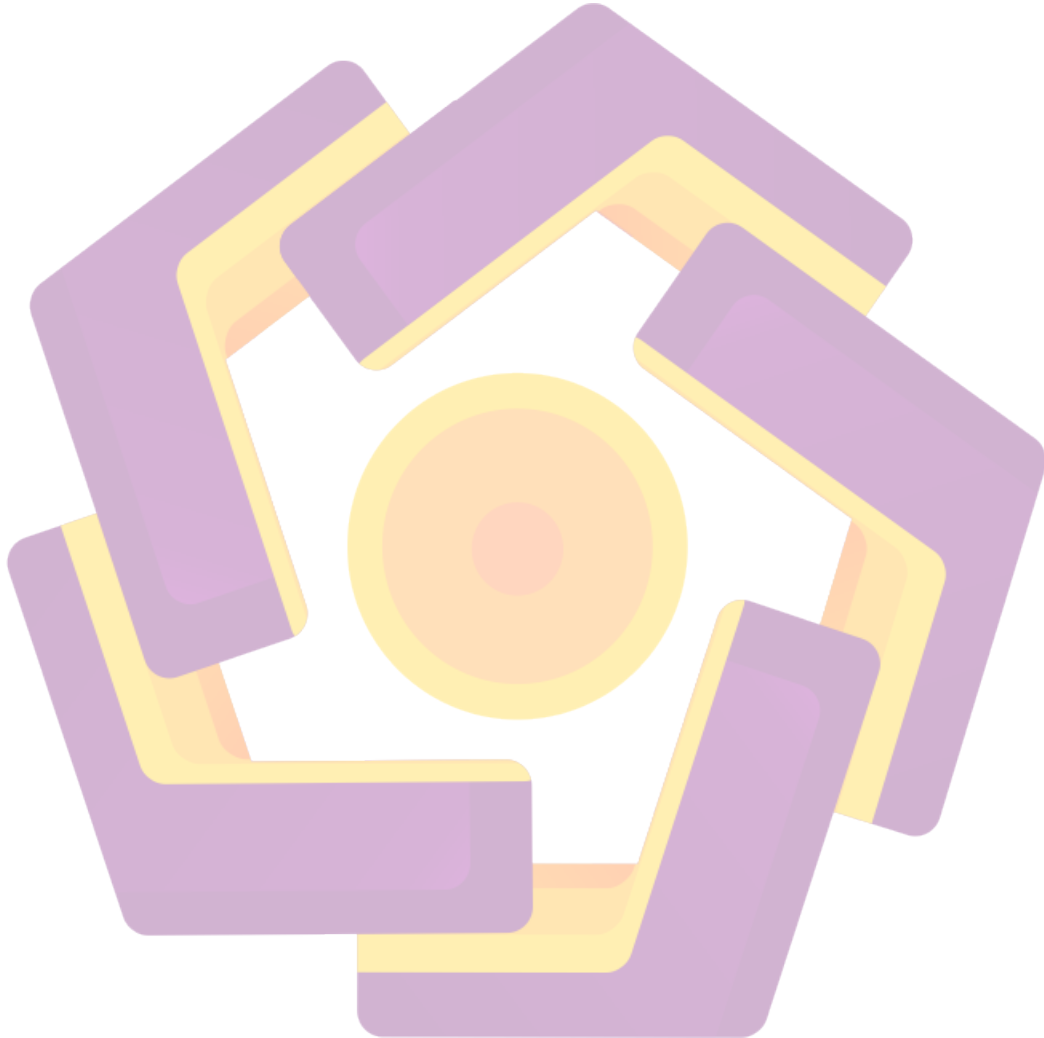
## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRAC.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Metode Penelitian .....	3
1.6.1. Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.2. Metode Analisis.....	4
1.6.3. Metode Perancangan .....	4
1.6.4. Metode Evaluasi .....	4
1.6.5. Metode Implementasi .....	5
1.7. Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	5
2.1. Tinjauan Pustaka .....	5
2.2. Konsep Dasar Multimedia .....	6
2.2.1 Elemen Multimedia .....	7
2.2.2. Pengertian Video .....	8
2.3. Video Profile .....	10
2.4. Pengertian Iklan.....	10
2.4.1. Penetapan Tujuan Periklanan .....	10
2.4.2. Jenis Iklan.....	10
2.4.3. Fungsi Iklan .....	12
2.5. Tracking.....	12
2.5.1. Tahap tracking .....	13
2.5.2. Motion Tracking .....	14
2.6. Live Shoot .....	14
2.6.1. Type of Shoot .....	15
2.6.2. Camera Moving (Gerakan Kamera) .....	16
2.7. Motion Graphic .....	18
2.7.1. Konsep Dasar Teknik Motion Graphic.....	18
2.8. Analisis Masalah .....	19
2.8.1. Analisis SWOT.....	19

2.7.2. Analisis Kebutuhan Sistem.....	20
2.9. Tahapan produksi .....	20
2.9.1. Pra Produksi.....	20
2.9.2. Produksi.....	21
2.9.3. Pasca Produksi.....	22
2.10. Evaluasi .....	22
2.10.1. Skala Likert .....	23
2.10.2. Menentukan Interval.....	24
2.10.3. Rumus Presentase.....	24
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>26</b>
3.1. Gambaran Umum Perusahaan .....	26
3.1.1. Deskripsi Djoen Leather.....	26
3.1.2. Visi dan Misi Djoen Leather .....	27
3.2. Pengumpulan Data.....	27
3.2.1. Wawancara .....	27
3.2.2. Observasi .....	27
3.3. Analisis Permasalahan.....	31
3.3.1. Analisis SWOT.....	31
3.3.2. Solusi .....	35
3.4. Analisis Kebutuhan .....	35
3.4.1. Kebutuhan Fungsional.....	35
3.4.2. Kebutuhan Non Fungsional.....	35
3.4. Pra Produksi.....	37
3.4.1. Rancangan Konsep .....	37
3.4.2. Naskah .....	38
3.4.3. <i>Storyboard</i> .....	41
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>44</b>
4.1. Produksi .....	44
4.1.1. Pengambilan Gambar .....	44
4.2. Pasca Produksi .....	46
4.2.1. <i>Compositing</i> .....	46
4.2.2. Editing .....	51
4.2.3. <i>Rendering</i> .....	52
4.3. Evaluasi .....	54
4.3.1. Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir .....	54
4.3.2. Pengujian <i>Beta</i> .....	55
4.4. Implementasi .....	60
4.4.1. Penyerahan Video.....	60
4.4.2. Mengunggah ke Media Sosial .....	60
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>62</b>
5.1. Kesimpulan.....	62
5.2. Saran.....	62
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>66</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Perbandingan referensi .....	5
Tabel 2. 2. Skala Jawaban .....	24
Tabel 2. 3. Interval Tingkat Intensitas Skala Likert .....	24
Tabel 4.1. Evaluasi Kebutuhan Fungsional.....	54
Tabel 4.2. Pengujian Aspek Informasi .....	56
Tabel 4.3. Pengujian Aspek Tampilan .....	56
Tabel 4.4. Kategori Skor/Bobot Kuesioner .....	57
Tabel 4.5. Presentase Skor Jawaban Kuesioner .....	57



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Lima Elemen Multimedia .....	7
Gambar 3.1. Logo Lama Djoen Leather .....	26
Gambar 3.2. Logo Terbaru Djoen Leather .....	26
Gambar 3.3. Tampilan Djoen Leather pada Google Bisnis .....	28
Gambar 3.4. Tampilan Website Djoen Leather .....	28
Gambar 3.5. Tampilan Facebook Djoen Leather .....	29
Gambar 3.6. Tampilan Instagram Djoen Leather .....	29
Gambar 3.7. Tampilan Tokopedia Djoen Leather .....	30
Gambar 3.8. Tampilan Shopee Djoen Leather .....	30
Gambar 3.9. Tampilan Youtube Djoen Leather .....	31
Gambar 4.1. Pengambilan Gambar Teknik Door Frame Shoot .....	44
Gambar 4.2. Pengambilan Gambar Wawancara .....	44
Gambar 4.3. Pengambilan Gambar Teknik Medium Shoot .....	45
Gambar 4.4. Pengambilan Gambar Teknik High View Angle .....	45
Gambar 4.5. Pengambilan Gambar Teknik Close Up .....	46
Gambar 4.6. Tampilan Awal After Effect .....	46
Gambar 4.7. Tampilan Import Footage .....	47
Gambar 4.8. Tampilan Compositing .....	47
Gambar 4.9. Tampilan Import Video ke Compositing .....	48
Gambar 4.10. Tampilan Effect 3D Tracking .....	48
Gambar 4.11. Tampilan Proses Analyze .....	49
Gambar 4.12. Tampilan Maker .....	49
Gambar 4.13. Tampilan untuk mengaktifkan 3D Layer .....	50
Gambar 4.14. Tampilan Parenting .....	50
Gambar 4.15. Tampilan Rendering Video Tracking .....	51
Gambar 4.16. Tampilan Rendering Video Tracking .....	51
Gambar 4.17. Tampilan File yang Telah diimport .....	52
Gambar 4.18. Tampilan Timeline .....	52
Gambar 4.19. Tampilan cara Mengexport .....	53
Gambar 4.20. Tampilan Pengaturan Rendering Premier .....	53
Gambar 4.21. Tampilan Proses Rendering Video Final .....	54
Gambar 4.22. Foto dengan Owner Djoen Leather .....	60
Gambar 4.23. Instagram .....	61
Gambar 4.24. Youtube .....	61

## INTISARI

Djoen Leather merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang industri kerajinan tangan dari kulit sapi yang berlokasi di Gilang RT 03/RW 21 Baturetno, Banguntapan, Bantul 55197. Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat media promosi sangat penting dalam dunia bisnis karena dengan promosi perusahaan dapat menyampaikan kepada konsumen tentang produk yang dimiliki, tidak hanya lewat tulisan atau gambar saja, salah satunya dengan penerapan video teknik *tracking*.

Pada saat mempromosikan produknya Djoen Leather mengalami beberapa permasalahan, yaitu terdapat informasi yang belum dapat tersampaikan dengan media lama. Salah satunya belum dapat menampilkan tahapan proses produksi secara detail. Dari hal tersebut, penulis mengusulkan membuat video profile dengan penggabungan teknik live shoot dan tracking. Tracking digunakan untuk memperjelas informasi dalam setiap proses pembuatan produk.

Dari uraian diatas, penulis membuat sebuah penelitian dengan judul Perancangan Video Company Profile CV. Djoen Leather dengan Teknik Live Shoot dan Tracking, penelitian ini diharapkan menjadi solusi untuk memperbaharui informasi tentang produk Djoen Leather yang belum dapat tersampaikan pada media lama.

**Kata Kunci:** Video Company Profile, Company Profile, Video Profile, Djoen Leather, Kerajinan tangan dari kulit sapi, Live shoot, Tracking.

## **ABSTRAC**

*Djoen Leather is a company which is engaged in the handmade from neat's leather, located at Gilang RT 03/RW 21 Baturetno, Banguntapan, Bantul 55197. Along with development of technology, the faster the media promotion is very important in the business world because with the promotion of the company can convey to consumers about the products they have, not only through writing or images, one of them is the application of Tracking Technique.*

*At the time of promoting its product, Djoen Leather experienced several problems, namely that there was information that could not be conveyed by the old media. One of them has not been able to showing the every process in detail. From this, the authors propose to make a video profile by combining live shoot techniques and tracking. Tracking are used to detailed the information of every process to make the product.*

*From the description above, the author makes a study entitled Designing Djoen Leather Company Profile Videos with Liveshoot and Tracking Technique, this research is expected to renew information of the product from Djoen Leather that cannot be conveyed to old media.*

**Keywords:** *Video Company Profile, Company Profile, Video Profile, Djoen Leather, Handmade from neat's leather, Live shoot, Tracking*