

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PERPUSTAKAAN  
MASJID GEDHE KAUMAN YOGYAKARTA MENGGUNAKAN  
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**DAVID MUHAMMAD NIZAM**

**19.11.2689**

Kepada

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

**2023**

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PERPUSTAKAAN  
MASJID GEDHE KAUMAN YOGYAKARTA MENGGUNAKAN  
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**DAVID MUHAMMAD NIZAM**

**19.11.2689**

Kepada

**PROGRAM SARJANA**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PERPUSTAKAAN  
MASJID GEDHE KAUMAN YOGYAKARTA MENGGUNAKAN  
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

**David Muhammad Nizam**

**19.11.2689**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 24 Januari 2023

**Dosen Pembimbing,**

**Asro Nasiri, Drs, M.Kom**

**NIK : 190302152**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PERPUSTAKAAN MASJID**  
**GEDHE KAUMAN YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT**  
**DAN MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

**David Muhammad Nizam**

**19.11.2689**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Januari 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, MT**  
**NIK : 190302289**

**Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom**  
**NIK : 190302187**

**Asro Nasiri, Drs, M.Kom**  
**NIK : 190302152**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 Januari 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : David Muhammad Nizam  
NIM : 19.11.2689

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PERPUSTAKAAN MASJID  
GEDHE KAUMAN YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT  
DAN MOTION GRAPHIC**

Dosen Pembimbing : Asro Nasiri, Drs, 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, 24 Januari 2023

Yang Menyatakan,

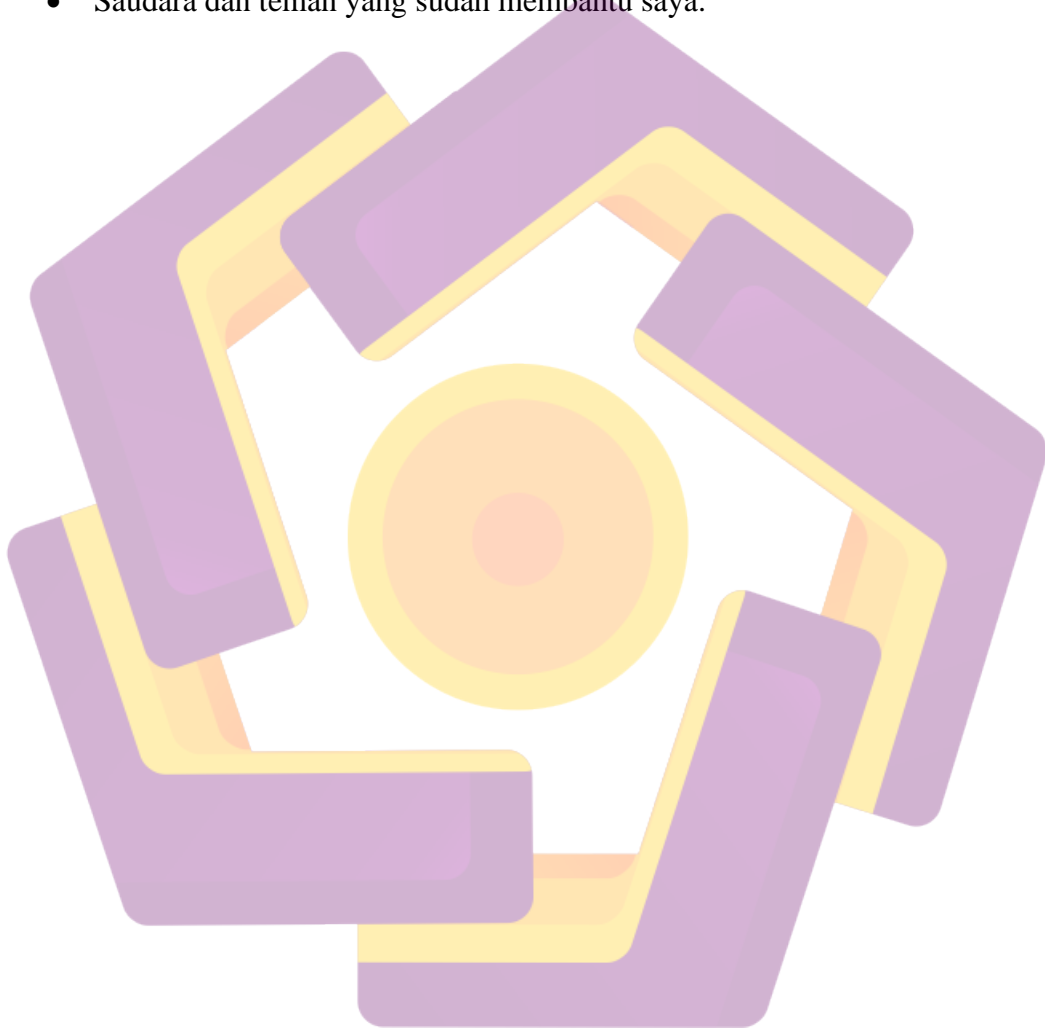


David Muhammad Nizam

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- Allah SWT yang telah mengabulkan segala doa dari rezeki, umur, kesehatan, dan kemudahan dalam skripsi ini.
- Bapak dan Ibu saya yang sudah membiayai pendidikan saya hingga selesai.
- Saudara dan teman yang sudah membantu saya.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberi nikmat kesehatan dan kesempatan kepada penulis, sehingga penulis skripsi dengan judul “Pembuatan *Video Company Profile* Perpustakaan Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta Menggunakan Teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic*” ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman jahiliah menuju zaman yang kita kenal sekarang ini dengan petunjuk-petunjuk dari-Nya

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan dan penyusunan skripsi ini menemukan berbagai kendala. Namun, berkat dukungan serta bantuan dari berbagai pihak yang amat berarti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof, Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Asro Nasiri, Drs, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu dan memberi masukan.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
4. Windha Mega Pradnya D, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Informatika.
5. Bapak Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, MT. Selaku Dosen Penguji 1.
6. Bapak Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom. Selaku Dosen Penguji 2.

Yogyakarta, 24 Januari 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

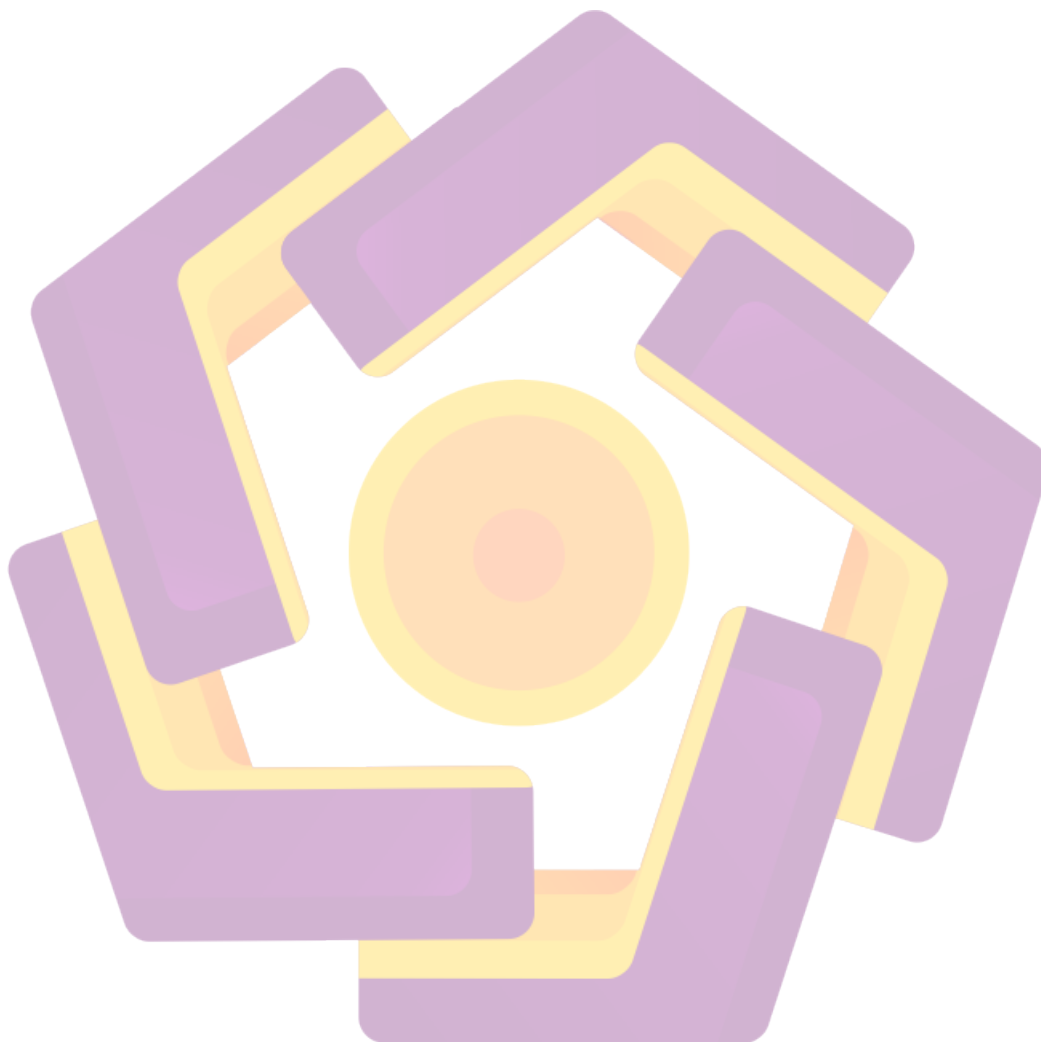
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI .....	xv
ABSTRACT.....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 Dasar Teori .....	9
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	9
2.2.2 Elemen Multimedia.....	9
2.2.3 <i>Video Company Profile</i> .....	13
2.2.4 Perpustakaan Masjid .....	15
2.2.5 <i>Live Shoot</i> .....	16
2.2.6 Konsep Dasar <i>Live Shoot</i> .....	16
2.2.7 <i>Motion Graphic</i> .....	18
2.2.8 Prinsip Dasar <i>Motion Graphic</i> .....	18



2.2.9	Tujuan <i>Motion Graphic</i> .....	19
BAB III METODE PENELITIAN .....		20
3.1	Objek Penelitian .....	20
3.1.1	Sejarah Perpustakaan Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta .....	20
3.1.2	Logo .....	20
3.2	Alur Penelitian .....	20
3.3	Pengumpulan Data.....	21
3.3.1	Wawancara.....	21
3.3.2	Observasi .....	22
3.4	Analisis Masalah.....	22
3.4.1	Identifikasi Masalah.....	22
3.4.2	Analisis <i>SWOT</i> .....	22
3.4.3	Analisis Kebutuhan Video.....	24
3.4.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	24
3.4.3.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	25
3.5	Studi Kelayakan.....	26
3.5.1	Kelayakan Teknologi.....	26
3.5.2	Kelayakan Hukum .....	27
3.5.3	Kelayakan Operasional .....	27
3.5.4	Kelayakan Ekonomi.....	28
3.6	Metode Perancangan.....	28
3.6.1	Konsep Video <i>Company Profile</i> .....	28
3.6.2	Jadwal Pelaksanaan.....	29
3.6.3	Tim Produksi.....	29
3.6.4	<i>Screenplay</i> /Skenario .....	29
3.6.5	<i>Storyboard</i> .....	32
3.6.6	Alat Yang Digunakan .....	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		37

4.1	Pembahasan .....	37
4.1.1	Alur Produksi .....	37
4.2	Tahap Produksi .....	37
4.2.1	Pengambilan Gambar .....	37
4.2.1.1	Pengaturan Kamera .....	38
4.2.1.2	Proses <i>Shooting</i> .....	39
4.2.2	Animasi <i>Motion Graphic</i> .....	41
4.2.2.1	Animasi Logo .....	41
4.2.2.2	Animasi Teks .....	43
4.2.2.3	Animasi Gambar .....	45
4.2.2.4	Menyimpan Preset .....	46
4.2.3	Rekaman Suara .....	46
4.3	Tahap Pasca Produksi .....	47
4.3.1	<i>Capturing</i> dan Manajemen File .....	47
4.3.2	Editing .....	48
4.3.2.1	Proses Editing Video .....	48
4.3.2.2	Proses Editing Suara .....	51
4.3.2.3	Color Corection .....	54
4.3.3	<i>Rendering</i> .....	55
4.3.4	Cuplikan Hasil Pembuatan Video .....	57
4.4	Implementasi .....	59
4.4.1	Testing .....	59
4.4.2	Distribusi .....	59
4.4.3	Kuesioner .....	60
4.4.5	Evaluasi .....	61
BAB V PENUTUP .....		65
5.1	Kesimpulan .....	65
5.2	Saran .....	65

REFERENSI .....67  
LAMPIRAN.....70



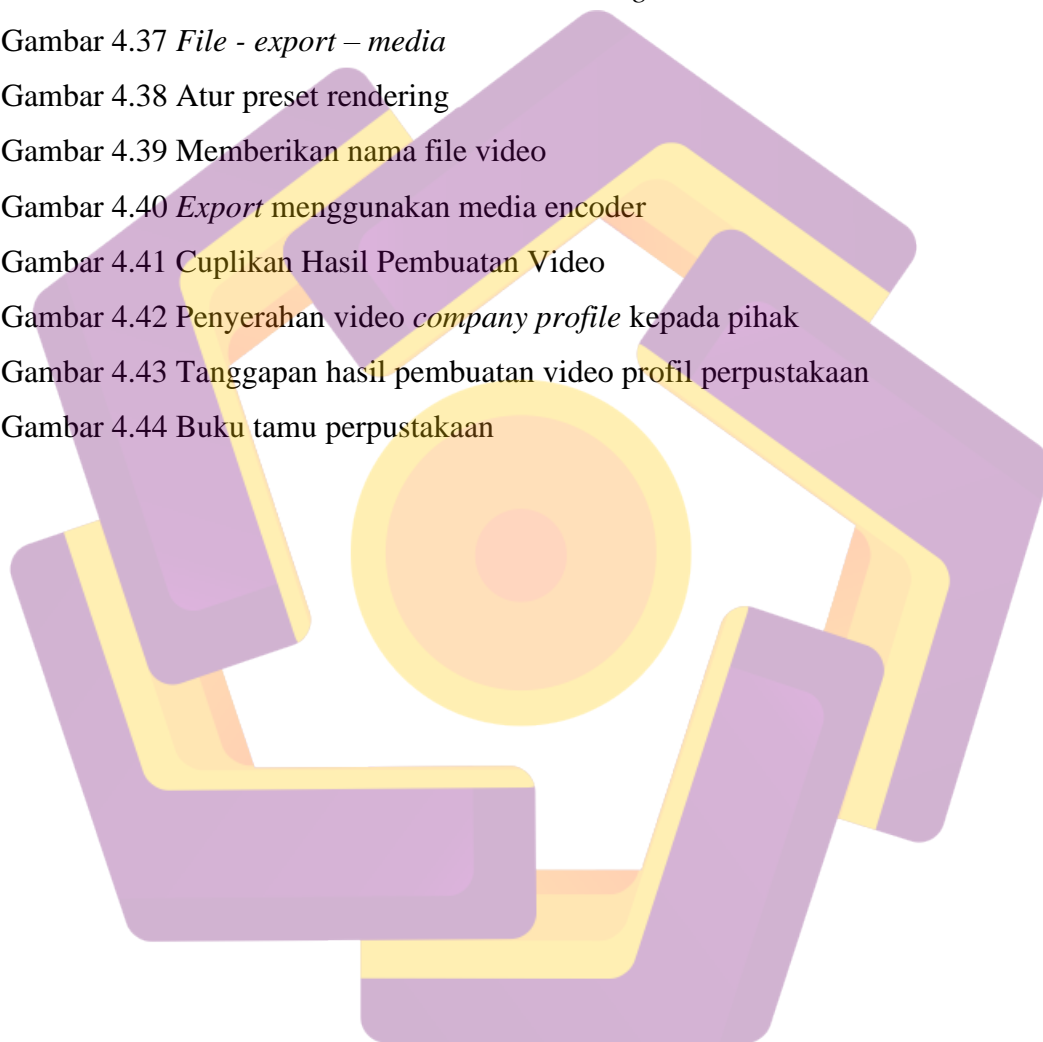
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 3.1 Analisis SWOT	23
Tabel 3.2 Kebutuhan <i>hardware</i>	25
Tabel 3.3 Kebutuhan <i>software</i>	25
Tabel 3.4 Hasil analisis kelayakan teknologi	26
Tabel 3.5 Hasil analisis kelayakan hukum	27
Tabel 3.6 Hasil kelayakan operasional	27
Tabel 3.7 Hasil kelayakan ekonomi	28
Tabel 3.8 <i>Storyboard</i>	33
Tabel 3.9 Alat yang digunakan	36
Tabel 4.1 Hasil <i>review</i>	59
Tabel 4.2 Kuesioner penelitian video	61

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Perpustakaan Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta	20
Gambar 3.2 Alur penelitian	21
Gambar 4.1 Bagan tahapan produksi video	37
Gambar 4.2 Pengaturan <i>white balance</i> dan <i>picture profile</i>	38
Gambar 4.3 Pengaturan ukuran video pada kamera	39
Gambar 4.4 Pengaturan fps pada kamera	39
Gambar 4.5 Suasana pada saat proses <i>shooting</i>	40
Gambar 4.6 Contoh penerapan teknik <i>medium shoot</i>	40
Gambar 4.7 Contoh penerapan teknik <i>medium long shoot</i>	40
Gambar 4.8 Contoh penerapan teknik <i>medium close up</i>	41
Gambar 4.9 Contoh penerapan teknik <i>long shoot</i>	41
Gambar 4.10 Logo yang sudah dipisahkan bagiannya	42
Gambar 4.11 <i>Keyframe</i> pada animasi logo	42
Gambar 4.12 <i>Keyframe</i> pada teks perpustakaan	43
Gambar 4.13 <i>Anchor point</i>	43
Gambar 4.14 Animasi <i>position</i>	44
Gambar 4.15 Animasi <i>scale</i>	44
Gambar 4.16 <i>Blur</i> dan animasi <i>pop up</i>	45
Gambar 4.17 <i>Keyframe</i> pada animasi text	45
Gambar 4.18 <i>Keyframe</i> pada animasi gambar	46
Gambar 4.19 <i>Save preset</i>	46
Gambar 4.20 File yang sudah diseleksi	47
Gambar 4.21 File video sebelum dan sesudah disortir	48
Gambar 4.22 Bagian video yang diinputkan kedalam <i>timeline</i>	48
Gambar 4.23 Razer tool	49
Gambar 4.24 Drag efek kedalam video	49
Gambar 4.25 Membuat <i>slowmotion</i>	50
Gambar 4.26 Video diarahkan ke after effect	51
Gambar 4.27 <i>Effect</i> yang sudah dibuat	51
Gambar 4.28 Fitur <i>auto audio ducking</i> premiere pro	52
Gambar 4.29 Pengaturan fitur <i>auto audio ducking</i> premiere pro	52

Gambar 4.30 Memberikan efek <i>vocal enhancer</i>	53
Gambar 4.31 Memberikan efek <i>multiband compressor</i>	53
Gambar 4.32 Memberikan efek <i>vocal enhancer</i>	53
Gambar 4.33 Memberikan efek <i>denoise</i>	54
Gambar 4.34 <i>Essential sound</i> dengan <i>preset podcast voice</i>	54
Gambar 4.35 <i>Color corection</i>	55
Gambar 4.36 Video sebelum dan sesudah <i>coloring</i>	55
Gambar 4.37 <i>File - export – media</i>	56
Gambar 4.38 Atur preset rendering	56
Gambar 4.39 Memberikan nama file video	57
Gambar 4.40 <i>Export</i> menggunakan media encoder	57
Gambar 4.41 Cuplikan Hasil Pembuatan Video	59
Gambar 4.42 Penyerahan video <i>company profile</i> kepada pihak	60
Gambar 4.43 Tanggapan hasil pembuatan video profil perpustakaan	60
Gambar 4.44 Buku tamu perpustakaan	64



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Wawancara	71
Lampiran B Bukti penyerahan penelitian perpustakaan	72
Lampiran C Kuesioner	73
Lampiran D Kuesioner	74
Lampiran E Kuesioner	75
Lampiran F Kuesioner	76
Lampiran G Kuesioner	77
Lampiran H Kuesioner	78
Lampiran I Kuesioner	79
Lampiran J Kuesioner	80
Lampiran K Kuesioner	81
Lampiran L Kuesioner	82
Lampiran M Kuesioner	83
Lampiran N Kuesioner	84
Lampiran O Kuesioner	85

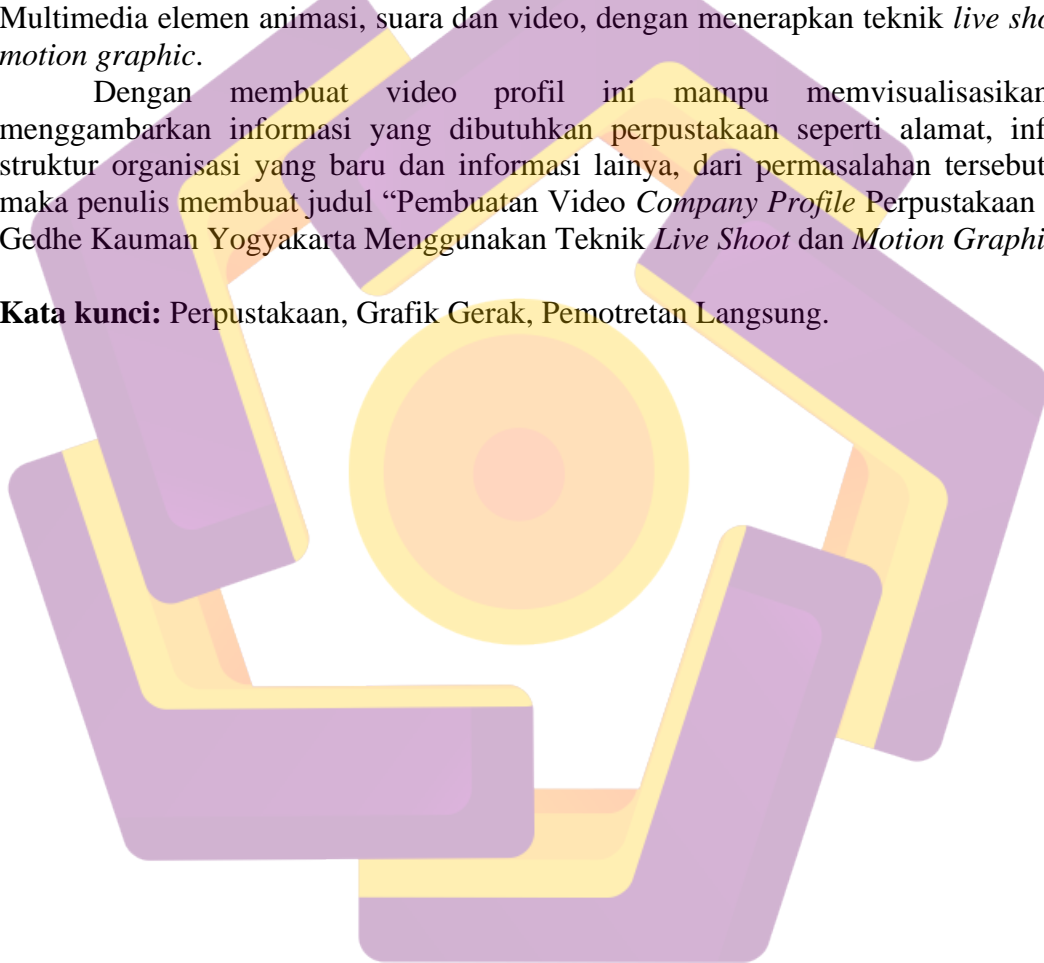
## INTISARI

Perpustakaan Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta merupakan satu-satunya perpustakaan yang dimiliki oleh Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta. Berdiri pada tahun 1986 dan beralamat di selatan Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta kecamatan gondomangan salah satu permasalahan yang terjadi pada Perpustakaan Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta adalah tidak adanya media informasi berupa *company profile* yang baru sejak 2015, sehingga informasi yang ada sudah tidak relevan untuk tahun 2022.

Perpustakaan sendiri masih menyampaikan informasi kepada masyarakat aktif melalui Instagram, facebook dan web. Dari sini penulis menawarkan pembuatan profil video yang dapat digunakan sebagai profil perusahaan yang baru, dengan melibatkan Multimedia elemen animasi, suara dan video, dengan menerapkan teknik *live shoot* dan *motion graphic*.

Dengan membuat video profil ini mampu memvisualisasikan dan menggambarkan informasi yang dibutuhkan perpustakaan seperti alamat, informasi struktur organisasi yang baru dan informasi lainnya, dari permasalahan tersebut diatas maka penulis membuat judul “Pembuatan Video *Company Profile* Perpustakaan Masjid Gedhe Kauman Yogyakarta Menggunakan Teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic* ”

**Kata kunci:** Perpustakaan, Grafik Gerak, Pemotretan Langsung.





## ABSTRACT

*The Great Mosque of Kauman Yogyakarta Library is the only library owned by the Great Mosque of Kauman Yogyakarta. Established in 1986 and having its address south of the Gedhe Kauman Mosque Yogyakarta, Gondomangan sub-district, one of the problems that occurred in the Gedhe Kauman Yogyakarta Mosque Library is the absence of information media in the form of a new company profile since 2015, so that the existing information is no longer relevant for 2022.*

*The library itself still conveys information to the active community through Instagram, Facebook and the web. From here the author offers the creation of a video profile that can be used as a new company profile, involving Multimedia elements of animation, sound and video, by applying live shoot and motion graphics techniques.*

*By making this profile video able to visualize and describe the information needed by the library such as addresses, information on new organizational structures and other information, from the problems mentioned above, the author makes the title “Making Video Company Profile of the Great Mosque of Kauman Yogyakarta Library Using Live Shoot and Motion Graphic Techniques”*

**Keyword:** *Library, Motion Graphic, Live Shoot.*

