

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
PADA PUNK COFFEE BAR FROGSHELTER  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Agung A.S. Mokodompit**

**16.11.0302**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
PADA PUNK COFFEE BAR FROGSHELTER  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Agung A.S. Mokodompit**

**16.11.03331**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
PADA PUNK COFFEE BAR FROGSHELTER  
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Agung A.S. Mokodompit**

**16.11.0331**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 12 Februari 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom**

**NIK : 190302125**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
PADA PUNK COFFEE BAR FROGSHELTER  
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Agung A.S. Mokodompit**

**16.11.0331**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Maret 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Tonny Hidayat, M.Kom.**  
**NIK. 190302182**

\_\_\_\_\_

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

\_\_\_\_\_

**Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom.**  
**NIK. 190302125**

\_\_\_\_\_

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 19 Maret 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir 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, 23 Maret 2021



Agung A.S. Mokodompit

NIM : 16.11.0331

## MOTTO

*“ dan jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya tiada berputus asa dari rahmat Allah, melainkan kaum yang kafir”*

(Q.S. Yusuf, 87)

*“Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang yang tidak mengetahui? Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran”*

(Q.S. Az-Zumar, 9)

*"Tidak ada dua hal yang digabungkan lebih baik dari pada pengetahuan dan kesabaran."*

(Nabi Muhammad saw)

*“Hanya ada dua pilihan untuk memenangkan kehidupan: keberanian, atau keikhlasan. Jika tidak berani, ikhlaslah menerimannya. jika tidak ikhlas,*

*beranilah mengubahnya”*

(Lenang Manggala)

## PERSEMBAHAN



Sembah sujud dan syukur kepada Allah SWT. Taburan cinta serta kasih sayang- Mu sudah memberikanku kekuatan serta peluang, membekaliku dengan ilmu dan memperkenalkanku dengan cinta. Atas karunia dan kemudahan yang Engkau bagikan akhirnya skripsi yang sederhana ini bisa terselasaikan. Shalawat serta salam sering penulis haturkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat, serta umatnya. Kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi serta kusayangi.

1. Sebagai tanda bakti, hormat serta rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan karya kecil ini kepada Mama( Sunani Podomi) serta Papa( Aleng Mokodompit) yang sudah membagikan kasih sayang, secara dorongan, ridho, serta cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin bisa kubalas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata persembahan. Mudah-mudahan ini jadi langkah dini buat membuat Mama serta Papa senang sebab kusadar, sepanjang ini belum dapat berbuat lebih. Buat Mama serta Papa yang senantiasa membuatku termotivasi serta senantiasa menyirami kasih sayang, senantiasa mendoakanku, senantiasa menasehatiku dan senantiasa meridhoiku melaksanakan perihal yang lebih baik.
2. Sebagai tanda terima kasih, aku persembahkan karya kecil ini untuk adikku Sulys A.S. Mokodompit serta Nur An Nisaa' Baksh. Terima kasih telah

memberikan semangat dan inspirasi dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Semoga doa dan semua hal yang terbaik yang kalian berikan menjadikanku orang yang baik pula..

3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing saya dan memberikan saran masukan terhadap skripsi saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
4. Universitas AMIKOM Yogyakarta, sebagai Lembaga tempat saya menempuh Pendidikan semasa perkuliahan.
5. KPMIBM Cab. Yogyakarta dan CMWW adalah keluarga saya di Jogja, yang selalu memberi semangat dan susah senang selalu bersama, banyak pengalaman yang saya dapat dari kalian terimakasih all, love you.
6. Teman – teman dan saudara terimakasih sudah membantu doa dan saran kalian sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.



## KATA PENGANTAR

Seluruh puji serta syukur atas kehadiran Allah SWT serta pula berkah, rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa diberikan kepada penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan judul **“PEMBUATAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA PUNK COFFEE BAR FROGSHELTER YOGYAKARTA”** selaku ketentuan dalam menyelesaikan studi jenjang Strata Satu (S1) dalam Program studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak sekali hambatan dan rintangan yang penulis hadapi namun akhirnya penulis bisa melaluinya hal ini karena adanya bantuan dan juga bimbingan dari berbagai pihak baik moral maupun spiritual. Untuk itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M.M. selaku Ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Windha Mega Pradnya, M.Kom. selaku Ketua Program Studi S1 Informatika.
4. Bapak Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom selaku Dosen Pembimbing, yang telah memberikan pengarahan yang sangat membantu dalam proses pembuatan skripsi ini.

5. Bapak Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan saya banyak pengetahuan dari semester pertama hingga akhir.

Dalam pembuatan skripsi ini tentunya disadari masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu harapan kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun menambah kesempurnaan skripsi ini. Saya juga memohon maaf apabila didalam skripsi yang dibuat, masih terdapat kekeliruan yang tidak semestinya.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis juga bagi pembaca. *Amin Ya Rabbal 'Alamin.*

Yogyakarta, 23 Maret 2021



Agung A.S. Mokodompit

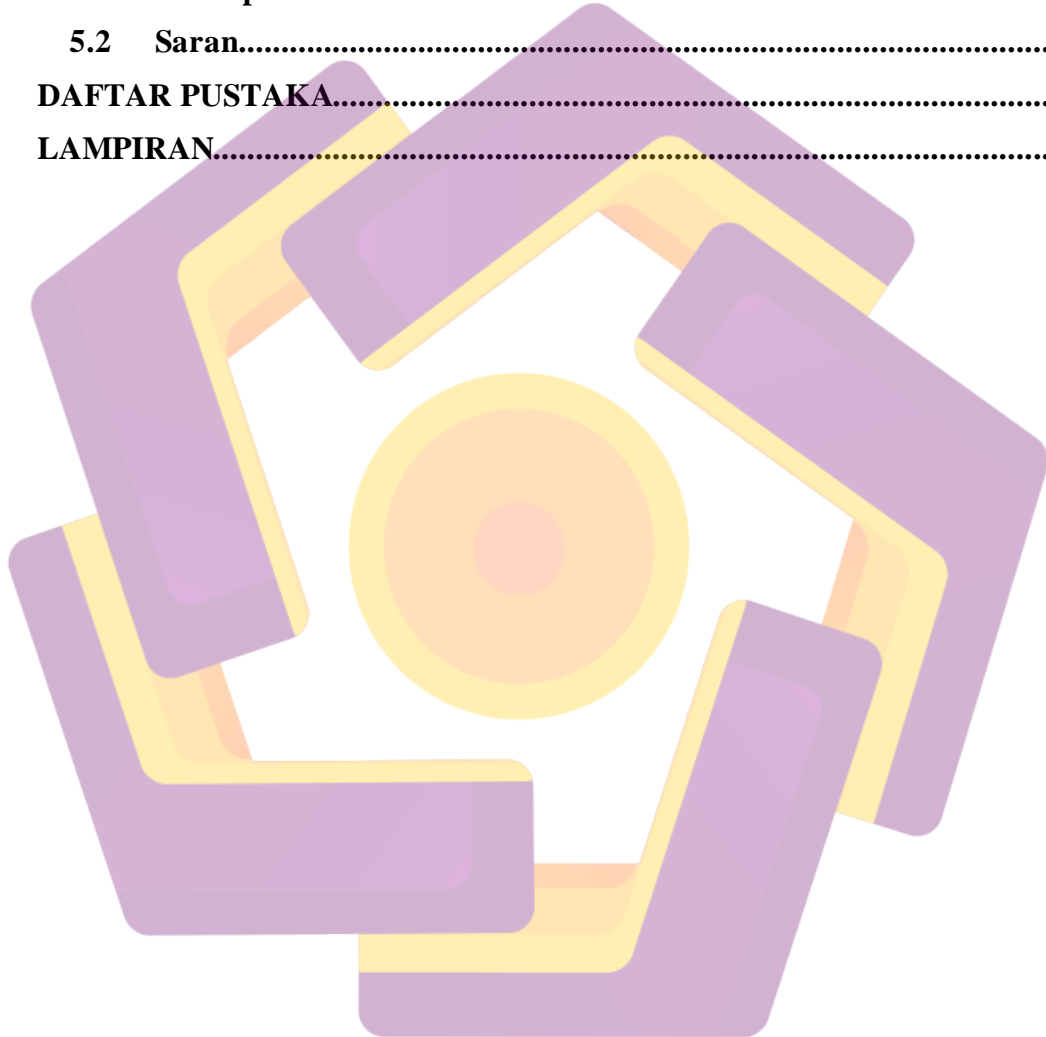
NIM. 16.11.0331

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	v
INTISARI.....	vii
ABSTRACT.....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah.....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 Batasan Masalah.....</b>	<b>2</b>
<b>1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....</b>	<b>2</b>
<b>1.5 Manfaat Penelitian Bagi Peneliti.....</b>	<b>3</b>
1.5.1 Manfaat Bagi Akademik.....	3
1.5.2 Manfaat Bagi Pengembang.....	4
<b>1.6 Metode Penelitian.....</b>	<b>4</b>
1.6.1 Metode Pengumpulan data.....	4
1.6.2 Metode Analisis.....	5
1.6.3 Metode Perancangan.....	5
<b>1.7 Sistematika Penulisan.....</b>	<b>5</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
<b>2.1 Kajian Pustaka.....</b>	<b>7</b>
<b>2.2 Dasar Teori.....</b>	<b>9</b>
2.2.1 Multimedia.....	9
2.2.2 Elemen Multimedia.....	9

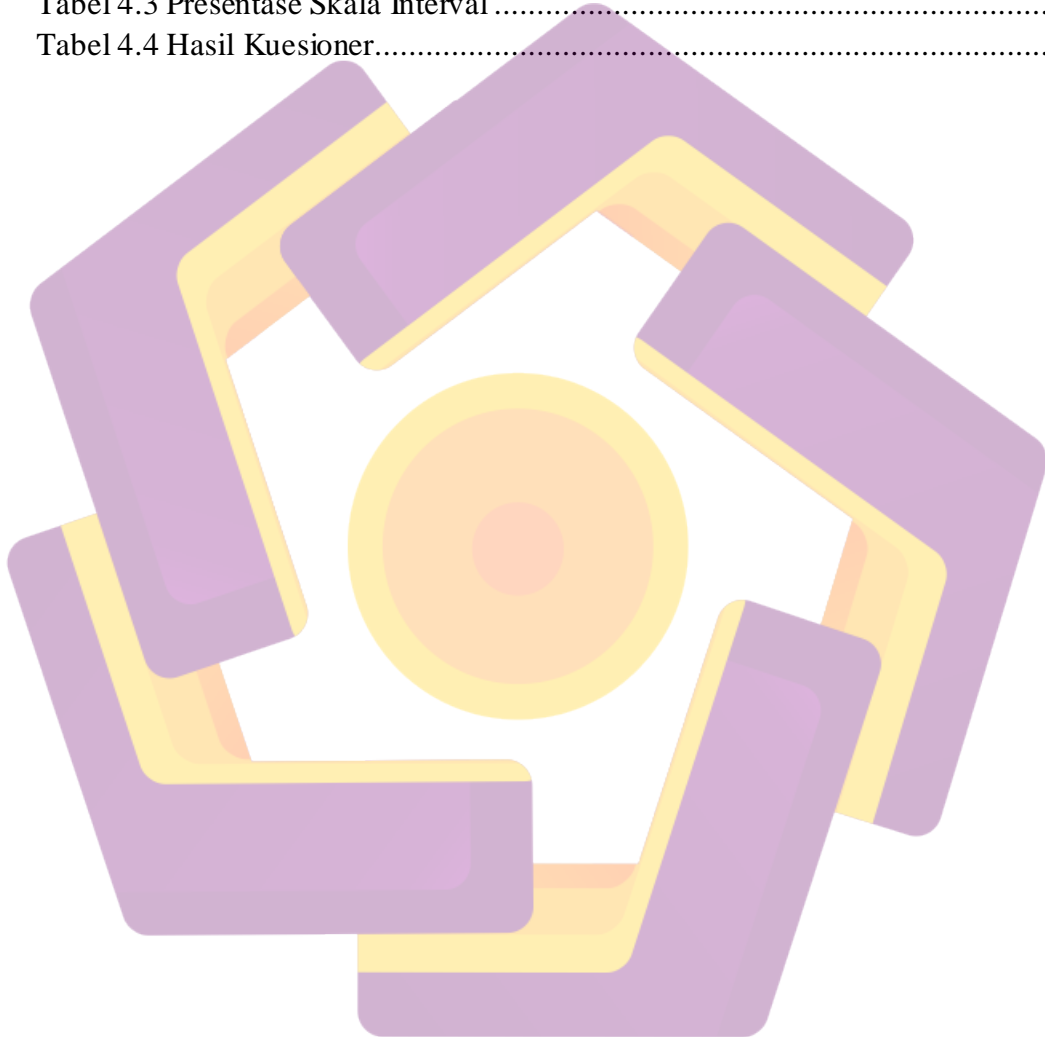
2.2.3	<i>Company Profile</i> .....	13
2.2.4	Definisi Video.....	14
2.2.5	Insight Instagram.....	14
2.2.6	Definisi Promosi.....	15
2.2.7	Motion Graphic .....	15
2.2.8	Adobe Premier Pro .....	16
2.2.9	Adobe Illustrator .....	16
2.2.10	Adobe After Effect.....	17
2.3	Metode penelitian.....	18
2.3.1	Metode Pengumpulan data .....	18
2.3.2	Metode Analisis Kebutuhan.....	19
2.3.3	Metode Perancangan .....	20
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>31</b>
3.1	Gambaran Umum.....	31
3.2	Metode Pengumpulan Data .....	32
3.2.1	Wawancara .....	32
3.2.2	Observasi .....	33
3.3	Analisis.....	33
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	33
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	34
3.4	Metode Perancangan .....	35
3.4.1	Konsep Perancangan (Pra Produksi).....	35
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>41</b>
4.1	Produksi.....	41
4.1.1	Proses Pengambilan Gambar ( <i>Shooting</i> ).....	42
4.1.2	Pembuatan Asset Grafis .....	44
4.1.3	Pembuatan Motion Graphic .....	46
4.2	Pasca Produksi.....	50
4.2.1	Compositing Live Shoot Menggunakan Adobe Premiere Pro..	51
4.2.2	Editing Live Shoot, Text, Background Music .....	52
4.2.3	Finishing dan Rendering.....	56
4.3	Hasil dan Implementasi .....	56

4.3.1	Hasil Pengujian Kuesioner .....	56
4.4	Evaluasi.....	61
4.4.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	61
4.5	Implementasi pada situs media online .....	65
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>67</b>
5.1	Kesimpulan.....	67
5.2	Saran.....	67
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>69</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>I</b>



## DAFTAR TABEL

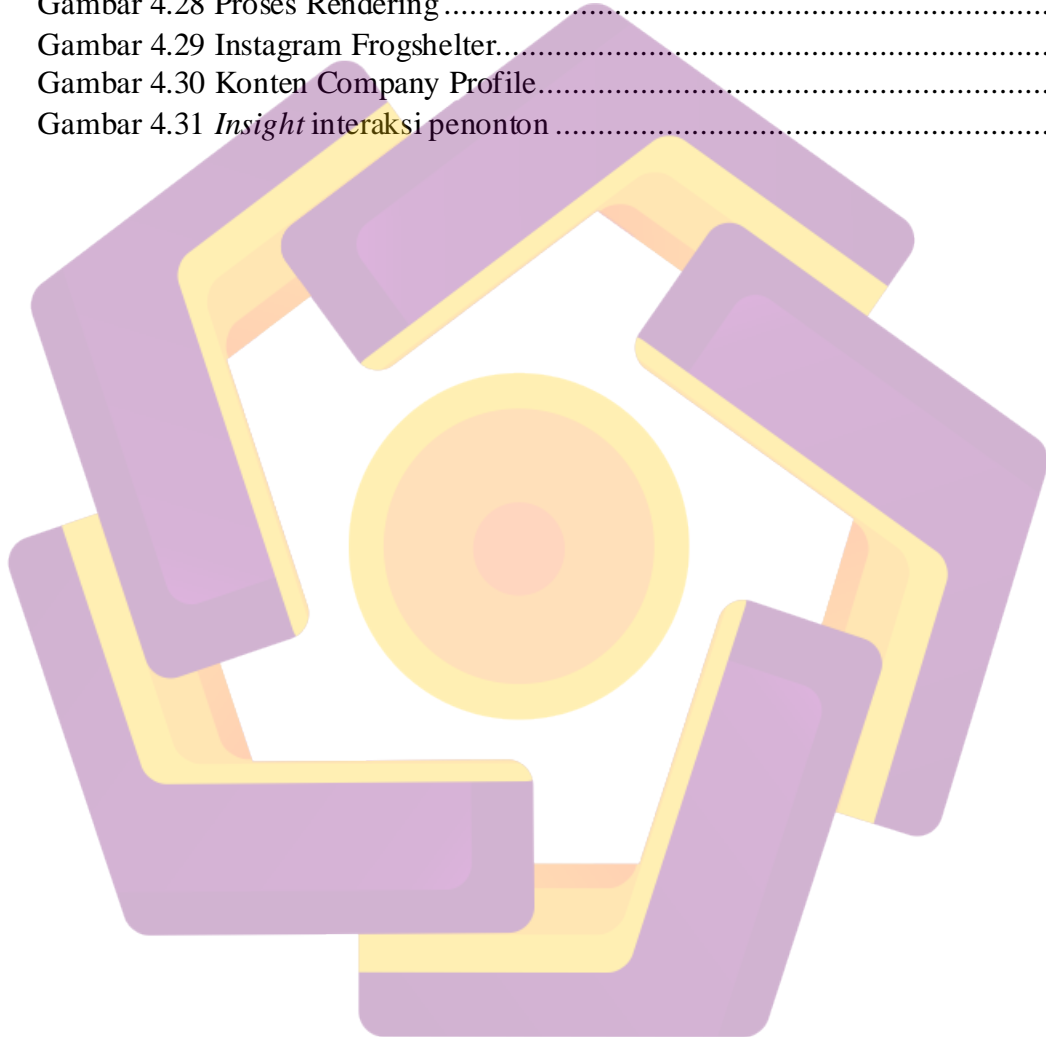
Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian.....	8
Tabel 3.1 Storyboard Video .....	37
Tabel 4.1 Kuesioner untuk Responden.....	57
Tabel 4.2 Skala Interval.....	59
Tabel 4.3 Presentase Skala Interval .....	59
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner.....	59



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perbedaan Font Sans Serif Dengan Serif .....	10
Gambar 2.2 Perbedaan Vektor dan Bitmap .....	11
Gambar 2.3 Elemen Multimedia Video .....	13
Gambar 2.4 <i>Extreme Long Shot</i> .....	22
Gambar 2.5 <i>Very Long Shot</i> .....	23
Gambar 2.6 <i>Long Shot</i> .....	24
Gambar 2.7 <i>Medium Long Shot</i> .....	24
Gambar 2.8 <i>Medium Shot</i> .....	25
Gambar 2.9 <i>Medium Close-Up</i> .....	25
Gambar 2.10 <i>Close-Up</i> .....	26
Gambar 2.11 <i>Big Close-Up</i> .....	26
Gambar 2.12 <i>Extreme Close-Up</i> .....	27
Gambar 2.13 <i>High Angle</i> .....	28
Gambar 2.14 <i>Low Angle</i> .....	28
Gambar 2.15 <i>Eye Level</i> .....	29
Gambar 3.1 Logo Frogshelter.....	31
Gambar 3.2 <i>Product</i> Frogshelter .....	32
Gambar 3.3 <i>Profile</i> Instagram Frogshleter .....	33
Gambar 3.4 Layout.....	36
Gambar 3.4 Potsdam.....	40
Gambar 4.1 Bagan Proses Produksi Company Profile Frogshelter .....	41
Gambar 4.2 Camera Canon 600D.....	43
Gambar 4.3 Gambar Close-Up.....	43
Gambar 4.4 Gambar Medium Close-Up .....	44
Gambar 4.5 <i>Loading Screen</i> Adobe Illustrator CC 2018.....	44
Gambar 4.6 <i>new document</i> .....	45
Gambar 4.7 Tool Adobe Illustrator CC 2018 .....	45
Gambar 4.8 Logo Cafe.....	46
Gambar 4.9 <i>Asset Moiton Graphic</i> .....	46
Gambar 4.10 <i>Asset Motion Graphic</i> .....	46
Gambar 4.11 Komposisi Baru .....	47
Gambar 4.12 Import File.....	47
Gambar 4.13 Animation Composer.....	48
Gambar 4.14 <i>CC Sweep Light</i> .....	48
Gambar 4.15 <i>Mograph Scribble</i> .....	49
Gambar 4.16 <i>Mograph Scribble</i> .....	49
Gambar 4.17 <i>Fill mask logo</i> .....	50
Gambar 4.18 Font Potsdam.....	50
Gambar 4.19 <i>new project</i> .....	51
Gambar 4.20 Proses <i>Import File</i> .....	52

Gambar 4.21 Tampilan Proses <i>Composition</i> .....	52
Gambar 4.22 Nested Sequence.....	53
Gambar 4.23 Preset Warp Stabilizer.....	53
Gambar 4.24 Adjustment Layer .....	54
Gambar 4.25 Basic Correction .....	54
Gambar 4.26 Proses import <i>bgm</i> ke <i>timeline</i> .....	55
Gambar 4.27 Proses import <i>bgm</i> ke <i>timeline</i> .....	55
Gambar 4.28 Proses Rendering .....	56
Gambar 4.29 Instagram Frogshelter.....	65
Gambar 4.30 Konten Company Profile.....	66
Gambar 4.31 <i>Insight</i> interaksi penonton .....	66





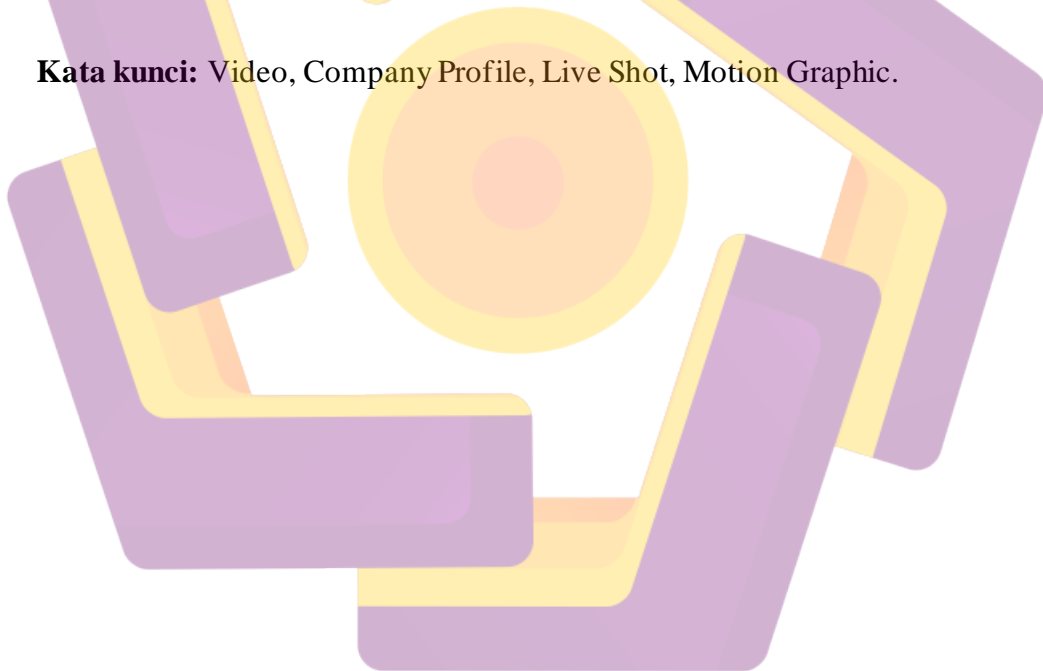
## INTISARI

Pekembangan video sebagai media informasi saat ini sangat pesat, pada era sekarang video sebagai sarana menyampaikan informasi dengan didukung oleh banyaknya pengguna media sosial sebagai media interaksi maka akan mempermudah menyebarkan informasi melalui video. Untuk itu, pembuatan video company profile sangat diperlukan oleh **Punk Coffee Bar Frogshelter** untuk memberikan informasi sekaligus menjadi sarana promosi.

Pembuatan penelitian ini akan menggunakan teknik live shot dan motion graphic sedangkan metode perancangan yang digunakan menggunakan 3 tahapan yaitu, Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi.

Pada penelitian ini nantinya akan menghasilkan video company profile pada Punk Coffee Bar Frogshelter dengan menggunakan teknik live shot dan motion graphic yang akan diupload di media sosial untuk membantu memberikan informasi kepada masyarakat dan sebagai media promosi untuk meningkatkan penjualan.

**Kata kunci:** Video, Company Profile, Live Shot, Motion Graphic.



## ABSTRACT

*The development of video as an information medium is currently very fast, in the present era video as a means of conveying information is supported by the large number of users of social media as a medium of interaction, it will make it easier to spread information through video. For this reason, Punk Coffee Bar Frogshelter really needs a video company profile to provide information as well as a promotional tool.*

*The making of this research will use live shot and motion graphics, while the design method used uses 3 stages, namely, Pre Production, Production and Post Production.*

*In this research will produce video company profile on Punk Coffee Bar Frogshelter using techniques of live shots and motion graphics to be uploaded to social media to help inform the public and as a media campaign to increase sales*

**Keywords:** *Video, Company Profile, Live Shot, Motion Graphic.*

