

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA
PERUSAHAAN ABANKIRENK MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT
DAN MOTION GRAPHIC UNTUK MENCIPTAKAN CITRA IMAGE
PERUSAHAAN SERTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh

DADI SATRIAWAN AKBAR

19.12.1215

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA
PERUSAHAAN ABANKIRENK MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT
DAN MOTION GRAPHIC UNTUK MENCIPTAKAN CITRA IMAGE
PERUSAHAAN SERTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh

DADI SATRIAWAN AKBAR

19.12.1215

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA
PERUSAHAAN ABANKIRENK MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT
DAN MOTION GRAPHIC UNTUK MENCIPTAKAN CITRA IMAGE
PERUSAHAAN SERTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang disusun dan diajukan oleh

Dadi Satriawan Akbar

19.12.1215

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal Senin, 6 Maret 2023

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA PERUSAHAAN ABANKIRENK MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC UNTUK MENCIPTAKAN CITRA IMAGE PERUSAHAAN SERTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang disusun dan diajukan oleh

Dadi Satriawan Akbar

19.12.1215

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal <Jumat, 24 Maret 2023>

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mulia Sulistiyono, M.Kom

NIK. 190302248

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

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

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302096

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Dadi Satriawan Akbar
NIM : 19.12.1215

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE
PADA PERUSAHAAN ABANKIRENK MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE
SHOOT DAN MOTION GRAPHIC UNTUK MENCIPTAKAN CITRA
IMAGE PERUSAHAAN SERTA SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

Dosen Pembimbing : Mei P Kurniawan, 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, <tanggal lulus ujian skripsi>

Yang Menyatakan,



Dadi Satriawan Akbar

PERSEMBAHAN

Persembahan pertama, beribu ribu alhamdulillah penulis ucapkan sebagai bentuk rasa syukur penulis karena rahmat Allah subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan rahmat, kesehatan, kesempatan, dan ilmu untuk menyelesaikan skripsi ini dengan semaksimal mungkin yang penulis bisa.

1. Kepada kedua orang tua saya yang mendukung saya 100 % penuh dalam menyelesaikan kuliah saya terkhusus pada skripsi ini. Memberikan dukungan secara material dan juga moral. Yang telah menjadi kekuatan dan motivasi saya untuk terus semangat dalam menyelesaikan skripsi ini
2. Kepada Pak Mei P Kurniawan M.Kom yang telah membimbing saya mulai dari awal penulisan sampai dengan skripsi ini telah diselesaikan
3. Kepada Luthfi Hermasyah selaku teman kelas saya yang telah sering mengingatkan saya dalam pembuatan skripsi ini. Sehingga mampu menyelesaikannya dengan lebih cepat
4. Kepada teman-teman keluarga dan kerabat yang telah mendorong saya setiap harinya untuk mampu menyelesaikan skripsi ini
5. Kepada teman-teman SI-04 teman kelas saya yang selalu saling menguatkan dan mengingatkan ketika mengerjakan skripsi ini.
6. Kepada teman-teman universitas Amikom Yogyakarta yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu
7. Kepada perusahaan Abankirenk yang telah bersedia menjadi objek penelitian dalam skripsi penulis. Yang bersedia meluangkan waktu untuk proses pengumpulan data serta memberikan banyak data dalam penulisan skripsi penulis.

Segala puji bagi Allah subhanahu Wa ta'ala Tuhan seluruh alam, atas kesehatan, kesempatan, dan rahmatnya lah penulis bisa sampai dititik ini untuk bisa menyelesaikan skripsi ini

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Alhamdulillah Alhamdulillah, beribu syukur terhadap Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kesempatan, ilmu, dan rahmatnya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Serta tak lupa sholawat dan salam terhadap manusia termulia yang pernah ada yaitu Baginda Nabi Muhammad SAW.

Tujuan utama penulisan dari skripsi ini merupakan sebuah bentuk penerapan implementasi ilmu yang telah dipelajari selama perkuliahan 6 semester terakhir. Dalam penulisan skripsi ini banyak yang penulis kembangkan mulai dari story board, motiongraphic, animasi, hingga liveshot. Semuanya penulis gabungkan dalam satu kesatuan sehingga terbentuk output penelitian yang baik.

Dalam penelitian ini penulis bisa melihat masih banyak kekurangan yang terjadi. Namun itu akan bermanfaat bagi penelitian selanjutnya untuk terus diperbaiki lagi, sungguh kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Dan segala kekurangan dan kesalahan yang ada itu semua karena kesalahan dari penulis.

Dan terakhir harapan penulis kedepannya semoga tulisan ini bisa menjadi bermanfaat bagi peneliti selanjutnya dan terus dapat dikembangkan. Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya terhadap seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun skripsi ini.

Yogyakarta, 30 Oktober 2022

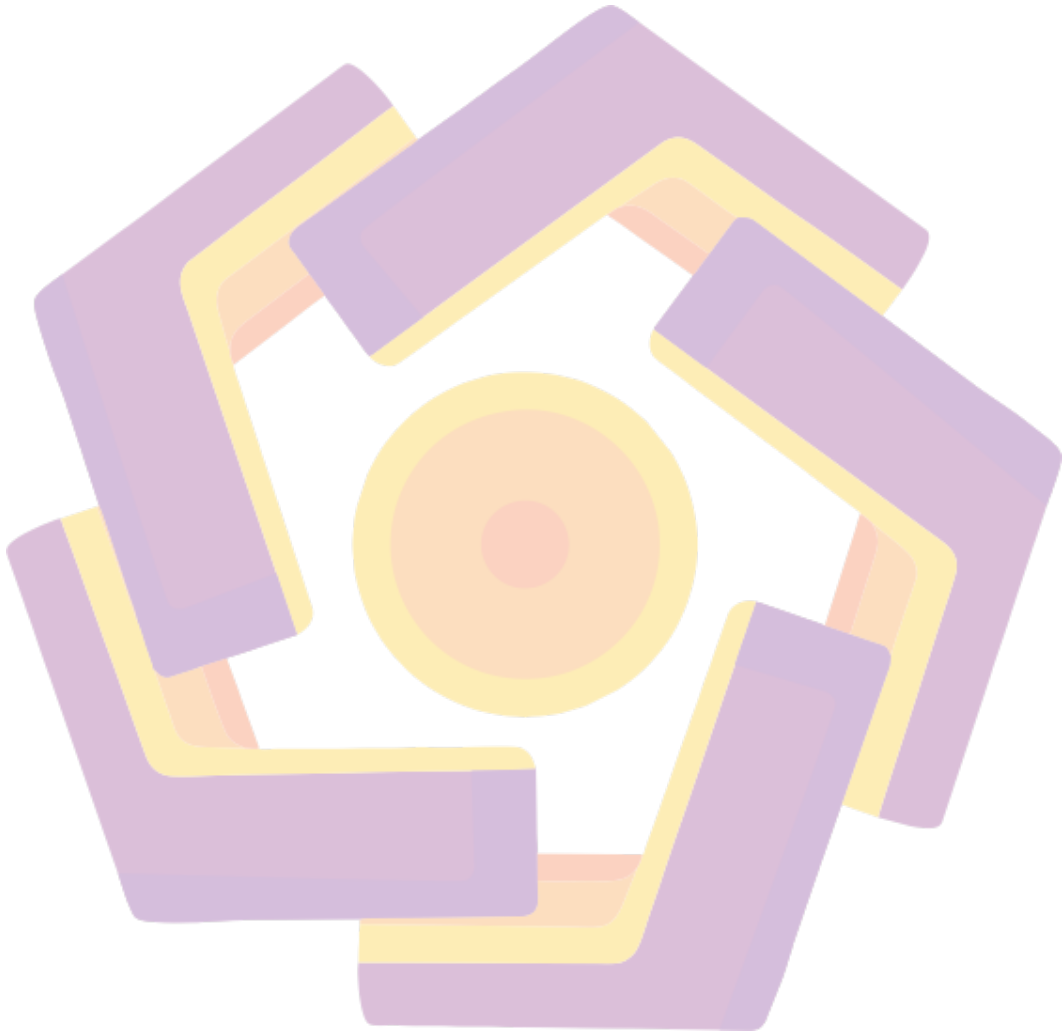
Penulis

Dadi Satriawan Akbar

DAFTAR ISI

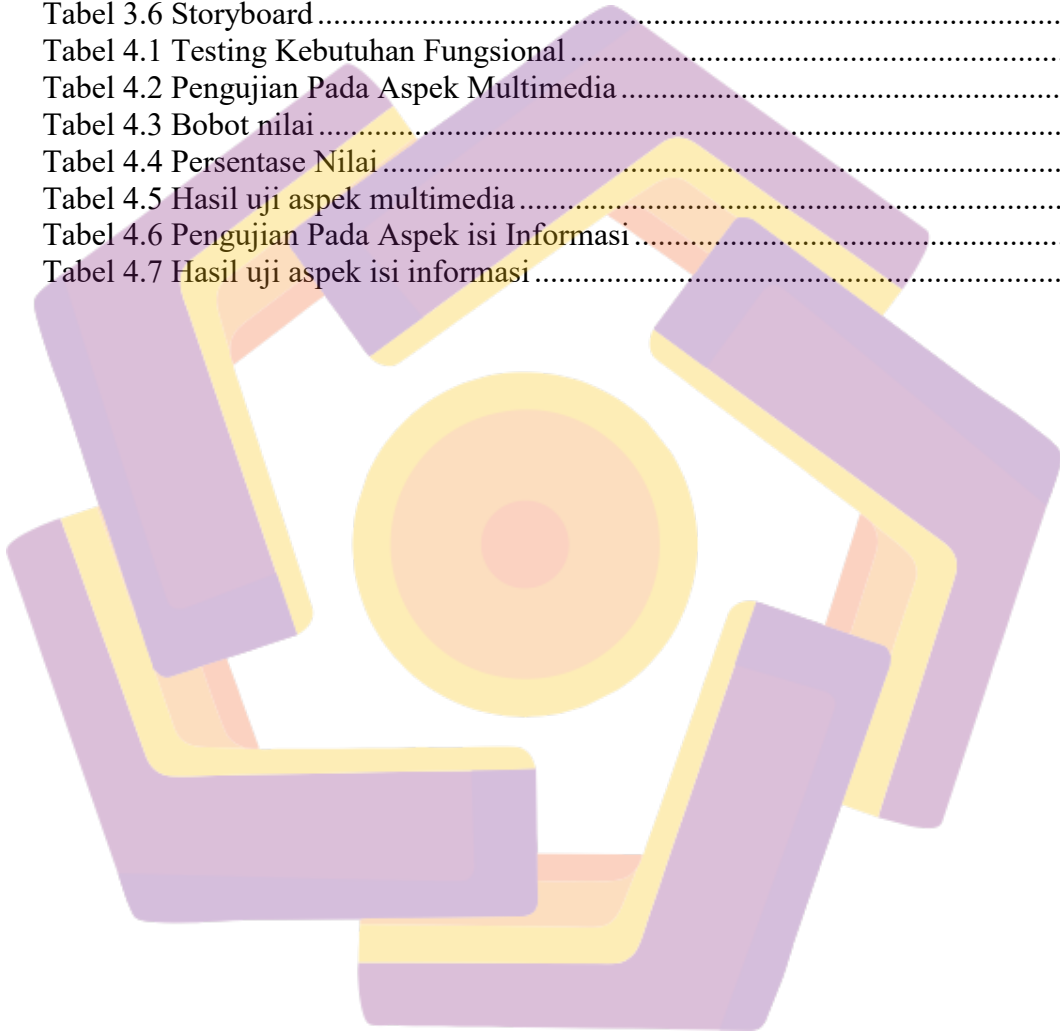
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Bagi Peneliti	3
1.5.2 Bagi Perusahaan	4
1.5.3 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB I PENDAHULUAN	4
BAB II LANDASAN TEORI	4
BAB III PERANCANGAN DAN ANALISIS	4
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	4
BAB V PENUTUP	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	7
2.2.1 Pengertian Multimedia	7
2.2.2 Element Dalam Multimedia	8
2.2.3 Macam-macam video dalam multimedia	9
2.2.4 Standar video	10
2.2.5 Storyboard	11
2.2.5 Komponen story board	11
2.2.6 Motion Graphic	14
2.2.7 Live Shoot	14
2.2.8 Citra Merk	14
2.2.9 Promosi	15
2.3 Perancangan dan Pembuatan	15
2.3.1 Pra – Produksi	15

2.3.2 Thema (Ide Cerita)	15
2.3.3 Naskah (Script)	15
2.3.4 Shootlist	16
2.3.5 Storyboard	16
2.3.6 Produksi	16
2.3.7 Pasca Produksi	16
2.3.8 Perhitungan Skor Skala Likert	17
2.3.9 Company Profile	17
2.4 Video	19
2.4.2 Element Video	21
BAB III ANALISIS DAN PEMBAHASAN	27
3.1 Tinjauan Umum	27
3.1.1 Profile CV.AbankIrenk	27
3.1.2 Visi dan Misi CV.ABANKIRENK KREATIF	27
3.1.3 Philosophy & Makna Logo CV.ABANKIRENK KREATIF	28
3.1.4 Sejarah singkat CV.ABANKIRENK KREATIF	29
3.2 Pengumpulan data	29
3.2.1 Observasi	29
3.2.2 Wawancara	30
3.3 Analisis	31
3.3.1 Analisis SWOT	31
3.3.2 Analisis Kebutuhan Sistem	33
3.3.3 Analisis kelayakan sistem	36
3.3 Alur Penelitian	36
3.4 Alat dan Bahan	37
3.5 Pra Produksi	38
3.5.1 Perancangan Konsep	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1 Pembahasan	46
4.1.1 Produksi	46
4.1.2 Pasca Produksi	47
4.4.2 Evaluasi	66
4.3 Testing	76
4.4 Kuisisioner	78
4.4.1 Kuisisioner Faktor Multimedia	78
4.4.2 Kuisisioner Faktor Informasi	80
4.4.3 Promosi Shorts Video Company profile & Peningkatan Popularitas yang didapatkan ketika melakukan publikasi	83
4.4.4 Perbaikan Video Dari Object Sebelum Publikasi	86
4.4.5 Penyerahan file ke pihak abankirenk	87
4.4.6 Implementasi	87
BAB V PENUTUP	90
5.1 Kesimpulan	90
5.2 Saran	91
REFERENSI	92
LAMPIRAN	93



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Skala Jawaban	17
Tabel 2.2 Keaslian Penelitian.....	23
Tabel 3.1 Wawancara	30
Tabel 3. 2 Tabel Analisis SWOT	32
Tabel 3.3 Daftar Perangkat Keras	34
Tabel 3.4 Daftar perangkat lunak.....	35
Tabel 3. 5 Daftar Sumber Daya Manusia.....	35
Tabel 3.6 Storyboard.....	39
Tabel 4.1 Testing Kebutuhan Fungsional	76
Tabel 4.2 Pengujian Pada Aspek Multimedia	78
Tabel 4.3 Bobot nilai	79
Tabel 4.4 Persentase Nilai	79
Tabel 4.5 Hasil uji aspek multimedia	79
Tabel 4.6 Pengujian Pada Aspek isi Informasi	81
Tabel 4.7 Hasil uji aspek isi informasi	81

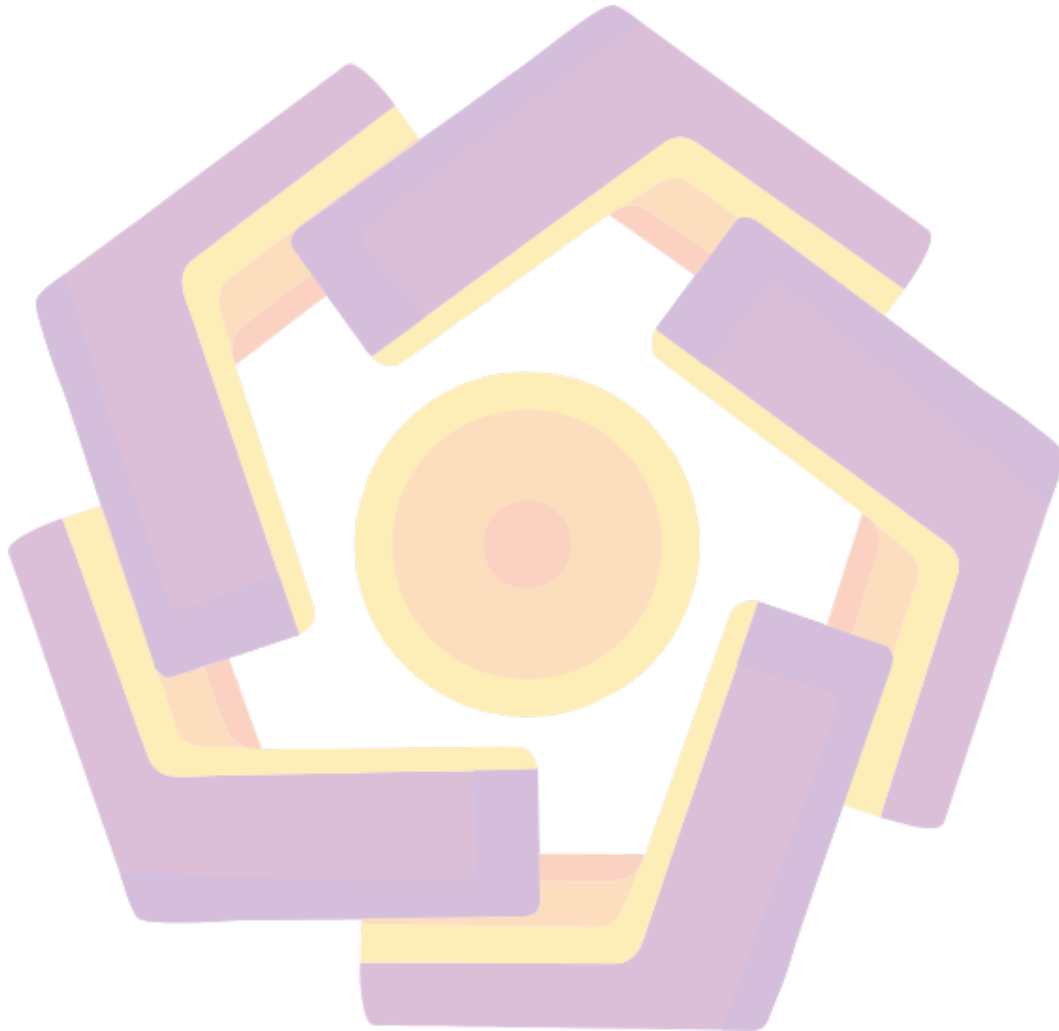


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo AbankIrenk	28
Gambar 3.2 Kantor Pusat AbankIrenk	29
Gambar 3.3 Alur Penelitian	37
Gambar 4.1 BTS Pembuatan Buku Tahunan	46
Gambar 4.2 Adobe After Effect CC 2018	47
Gambar 4.3 Membuat Project Baru After Effect	48
Gambar 4.4 Directory proses	49
Gambar 4.5 Font yang dibutuhkan	50
Gambar 4.6 After Effect (Scene 1) Halaman Login	50
Gambar 4.7 Pembuatan shape area login	51
Gambar 4.8 Cursor Animation & Writer Effect	52
Gambar 4.9 Pembuatan 3D Shape layer	52
Gambar 4.10 Pembuatan 3D Text	53
Gambar 4.11 Menganimasikan 3D Text, 3D Shape Rectangle Layer	53
Gambar 4.12 memberikan effect klik dan animation login	54
Gambar 4.13 Animation Logo Abankirenk	54
Gambar 4.14 About US / Pengenalan Perusahaan	55
Gambar 4.15 softfile cover depan dari buku tahunan	56
Gambar 4. 16 Keyframes Animation & contoh produk	56
Gambar 4. 17 Contoh isi buku dari buku tahunan	57
Gambar 4. 18 Contoh detail buku tahunan	58
Gambar 4. 19 Contoh design buku tahunan	59
Gambar 4. 20 Layanan E-Book pada abankirenk	60
Gambar 4.21 Menampilkan Visi Misi & Produk Layanan Perusahaan	61
Gambar 4. 22 Menampilkan teks animation typography informatif	62
Gambar 4.23 teks animation typography informatif	63
Gambar 4.24 Menampilkan teks animation typography	63
Gambar 4.25 teks animation typography portofolio	64
Gambar 4.26 Menampilkan BTS produksi photo & Hasil Photoshoot	64
Gambar 4.27 Rendering Video	66
Gambar 4.28 Company Profile Login Page (Scene 1)	67
Gambar 4.29 pengenalan perusahaan (Scene 2)	67
Gambar 4. 30 contoh produk perusahaan (Scene 3)	68
Gambar 4. 31 contoh isi dari buku tahunan (Scene 4)	69
Gambar 4. 32 contoh isi dari buku tahunan (scene 5)	69
Gambar 4. 33 Layanan E-Book Abankirenk (scene 6)	70
Gambar 4.34 Visi Misi & Product Layanan Abankirenk (scene 7)	71
Gambar 4.35 Layanan E-Book Abankirenk (scene 8)	72
Gambar 4.36 Photoshoot Konsep Preview (scene 9)	72
Gambar 4. 37 Portofolio Produk Buku Tahunan (scene 10)	73
Gambar 4.38 Pencapaian perusahaan (scene 11)	74
Gambar 4.39 BTS photoshoot & Portofolio (scene 12)	75
Gambar 4.40 Tagline, Logo, dan Kontak (scene 13)	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Kuisisioner Google Form	93
Lampiran 2 Dokumentasi Penyerahan File	96
Lampiran 3 Dokumentasi Wawawncara	96
Lampiran 4 Surat Keterangan Serah Terima File Video	97
Lampiran 5 Insight Instagram	98



INTISARI

Abankirenk berdiri tahun 2004 dan bergerak di bidang industri kreatif yang berfokus pada pembuatan buku tahunan sekolah, instansi, dan comercial. Berlokasi di Jl. Tampungang No.90, Tampungang, Sendangtirto, Kec. Berbah, Kabupaten Sleman. Memiliki jangkauan pasar mulai dari seluruh pulau jawa, bali, lombok, dan kalimantan. Sistem promosinya menggunakan media sosial seperti instagram, youtube, dan tiktok. Social media yang berisikan seputar yearbook. Namun konten yang dikelola tidak memberi informasi penuh tentang produk & layanan perusahaan terhadap konsumen terlebih konsumen yang baru.

Abankirenk mempunyai perusahaan yang tidak mempunyai nama yang relevant dengan apa yang diproduksi oleh perusahaan tersebut tentu menjadi sebuah tanda tanya bagi para konsumen yang baru mengenalnya. Dari permasalahan tersebut penulis ingin membuat video company profile singkat dengan menggunakan teknik live shoot dan motion graphic yang bertujuan untuk MENCIPTAKAN CITRA IMAGE perusahaan serta bisa menjadi media pengenalan dan promosi terhadap konsumen yang baru mendengar perusahaannya.

Video company profile adalah sebuah audio visual singkat yang berisikan informasi seputar perusahaan. Adapun tujuan dari pembuatannya yaitu untuk memberi sebuah gambaran terhadap konsument terlebih yang baru. Dimaksudkan untuk mampu mengenalkan perusahaan dengan mengikuti trend digital saat ini

Kata kunci: company profile, live shoot, video, motion grapis, buku tahunan.

ABSTRACT

Abankirenk was established in 2004 and is engaged in the creative industry sector which focuses on making school, agency and commercial yearbooks. Located on Jl. Reservoir No.90, Reservoir, Sendangtirto, Kec. Berbah, Sleman Regency. Has a market reach starting from the entire island of Java, Bali, Lombok and Kalimantan. The promotion system uses social media such as Instagram, YouTube and Tiktok. Social media that contains information about the yearbook. However, managed content does not provide full information about the company's products & services to consumers, especially new consumers.

Abankirenk owning a company that does not have a name relevant to what is produced by that company is certainly a question mark for consumers who are new to it. From these problems the author wants to make a short company profile video using live shoot and motion graphic techniques which aim to create a corporate image and can be a medium of introduction and promotion to consumers who have just heard of the company.

Video company profile is an acronym audio visual that contains information about the company. The purpose of making it is to give an overview of consumers, especially new ones. Intended to be able to introduce the company by following the current digital trend.

Keywords: company profile, live shoot, video, motion graphics, yearbook.