

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI
DAN INFORMASI TOKO IKAN GUESSHA FISH
JOGJA DENGAN METODE LIVE SHOOT DAN MOTION
GRAPHIC
SKRIPSI**



Disusun oleh
RESTU OKDIYANSYA
17.12.0510

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI
DAN INFORMASI TOKO IKAN GUESSHA FISH
JOGJA DENGAN METODE LIVE SHOOT DAN MOTION
GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

**RESTU OKDIYANSYA
17.12.0510**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIAP ROMOSI DAN
INFORMASI TOKO IKAN GUESSHA FISH JOGJA DENGAN METODE LIVE
SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**


yang disusun dan diajukan oleh

Restu okdiyansya

17.12.0510

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 Oktober 2022

Dosen Pembimbing,



Ria Andriani, M.Kom
NIK. 190302458

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIAP ROMOSI DAN
INFORMASI TOKO IKAN GUESSHA FISH JOGJA DENGAN METODE LIVE
SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang disusun dan diajukan oleh

Restu Okdiyansya

17.12.0510

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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



Moch Farid Fauzi, M.Kom
NIK. 190302284



Ria Andriani, M.kom
NIK. 190302458



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 November 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 : Restu Okdiyansya
NIM : 17.12.0510

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI TOKO IKAN GUESSHA FISH JOGJA DENGAN METODE LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

Dosen Pembimbing : Ria Andriani, 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, 15 Agustus 2023

Yang Menyatakan,


Restu Okdiyansya

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur saya ucapkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat, dan hidayah, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi berjudul **“Pembuatan Video company profile sebagai media promosi dan informasi toko ikan Guessha fish jogja dengan metode live shoot dan motion graphic”** dengan sebaik-baiknya.

Dengan segenap rasa syukur yang mendalam, skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan segala kebaikan dan karunia-Nya.
2. Kedua orang tua, yaitu Bapak samaniah dan Ibu mulyani yang selalu memberikan dukungan dan do'a. Terima kasih telah mendukung dan mempercayai setiap langkah yang saya ambil hingga saat ini.
3. Seluruh teman-teman 17 S1SI 08, yang telah berjuang bersama selama masa perkuliahan ini. Terima kasih telah mewarnai hidup saya dengan banyak cerita serta sudah belajar bersama.
4. Terimakasih kepada teman teman yang membantu skripsi saya, rizki,tidak lupa pula kepada diri saya sendiri.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Pembuatan Video company profile sebagai media promosi dan informasi toko ikan Guessha fish jogja dengan metode live shoot dan motion graphic”** dengan sebaik-baiknya. Tidak lupa shalawat serta salam penulis panjatkan kepada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana, maka dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu dan Bapak saya yang telah banyak berjasa dan tidak hentinya memberikan do'a dan dukungan mereka.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. , selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Segenap Dosen dan Civitas Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
5. Teman-teman jurusan Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta angkatan 17 yang telah berjuang bersama semasa perkuliahan.
6. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dan mendukung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, penulis berharap kepada seluruh pihak yang telah membaca dan memahami penelitian ini untuk dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun sehingga dapat menambah kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, penulis mengucapkan banyak terima kasih dan berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak yang membacanya.

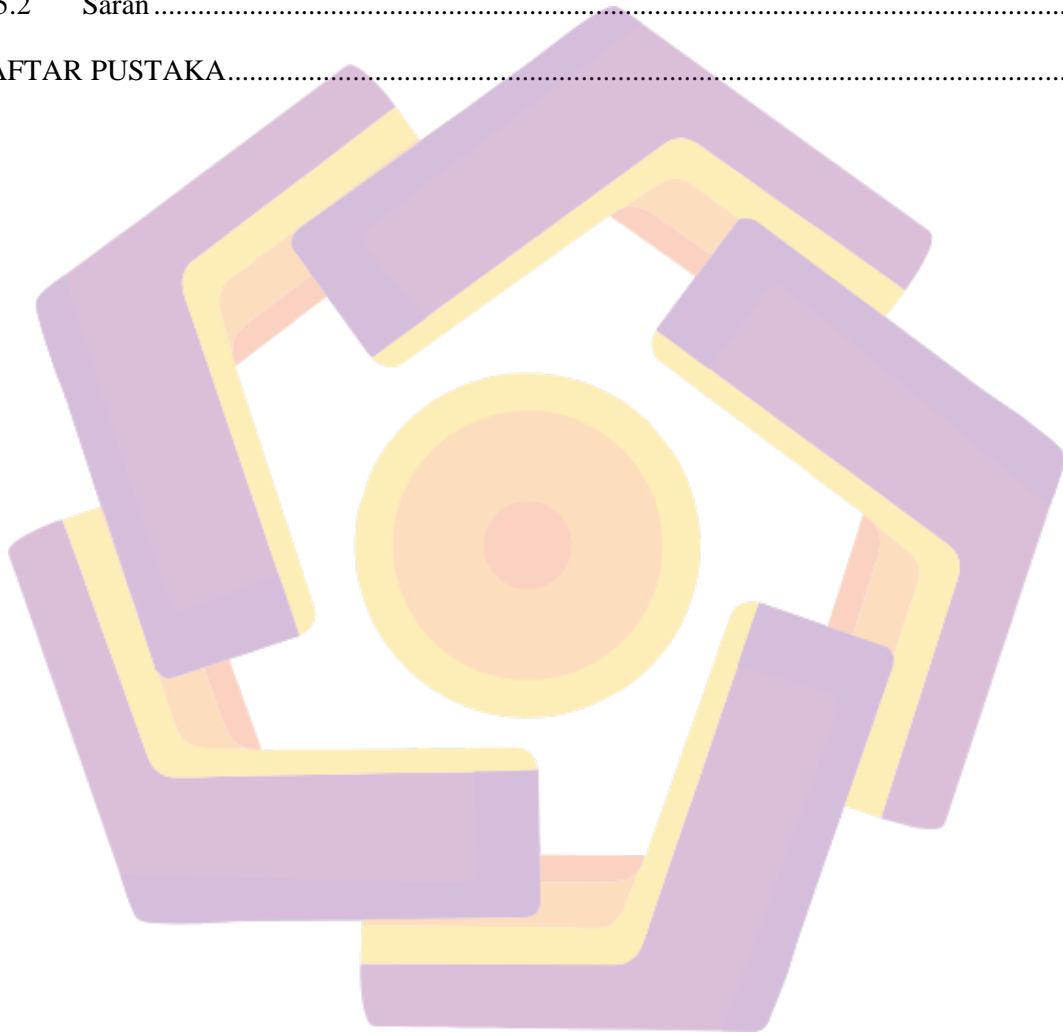
Wassalamu'alaikum Wr. Wb

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	2
DAFTAR TABEL	5
DAFTAR GAMBAR.....	vi
INTISARI.....	vii
ABSTRACT	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis.....	6
1.6.3 Metode Perancangan.....	6
1.6.4 Metode Evaluasi.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Dasar Teori	43
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	43
2.2.2. Elemen-Elemen Multimedia.....	43
2.2.3 Iklan.....	44
2.2.4 Live Shoot.....	44
2.2.5 Camera movement.....	46
2.2.6 Motion Graphic.....	47
2.2.7 Perancangan Iklan.....	48
2.2.8 Software.....	48
2.2.9 Evaluasi	50

2.2.10	Rumus Presentase Skala Likert.....	51
BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	53
3.1	Objek Penelitian.....	53
3.2	Alur Penelitian.....	54
3.3	Pengumpulan Data.....	55
3.3.1	Observasi	55
3.3.2	Wawancara	57
3.4	Analisis SWOT.....	58
3.5	Analisa Kebutuhan	62
3.5.1	Kebutuhan Fungsional	62
3.5.2	Kebutuhan Non-Fungsional	62
3.5.3	Kebutuhan <i>Hardware</i> (Perangkat Keras).....	62
3.5.4	Kebutuhan <i>Software</i> (Perangkat Lunak)	63
3.5.5	Kebutuhan <i>Brainware</i>	63
3.6	pra produksi	64
3.6.1	Naskah	64
3.6.2	Storyboard	65
3.7	analisis aspek produksi	66
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	68
4.1	Proses produksi.....	68
4.1.1	Live Shoot.....	68
4.1.2	Motion Graphic.....	68
4.2	Pasca Produksi	69
4.2.1	Editing	69
4.2.2	Dubbing	71
4.2.3	Rendering.....	71
4.3	Evaluasi	72
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional	72

4.4	Publishing	74
4.4.1	Publish Media Online	74
4.5	Hasil Kuesioner	76
BAB V PENUTUP		78
5.1	Kesimpulan	78
5.2	Saran	79
DAFTAR PUSTAKA		80



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian	18
Tabel 2.2 Evaluasi Skala Likert	28
Tabel 2.3 Tabel presentase Nilai	29
Tabel 3.1 Alur penelitian	30
Tabel 3.2 Analisis faktor internal.....	31
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Keras	40
Tabel 3.4 Perangkat lunak.....	42
Tabel 3.5 Kebutuhan Brainware	42
Tabel 3.6 Tabel stroy board	45
Tabel 3.7 Tabel Analisis Produksi	46
Table 4.1 Evaluasi Kebutuhan Fungsional	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia.....	21
Gambar 2.2 Bird Eye View.....	21
Gambar 2.3 High Angle.....	22
Gambar 2.4 Low Angle	22
Gambar 2.5 Frog level	23
Gambar 2.6 Eye Level	23
Gambar 2.7 Contoh Motion Grapich	24
Gambar 2.8 Adobe after effects.....	25
Gambar 2.9 Adobe Primeire	25
Gambar 2.10 Adobe Ai.....	26
Gambar 3.1 Sosial media instagram	32
Gambar 3.2 Sosial media Tiktok	33
Gambar 3.3 Dokumentasi wawancara	35
Gambar 4.1 Ilustrasi Karakter.....	47
Gambar 4.2 Pembuatan animasi	42
Gambar 4.3 Pembuatan project baru pada software adobe premire	49
Gambar 4.4 Penambahan Media di adobe Premire.....	49
Gambar 4.5 Penyuntingan vidio pada adobe Premire	50
Gambar 4.6 Proses Rendering	51
Gambar 4.7 proses memasukan vidio ke youtube	53
Gambar 4.8 Memberi judul dan keterangan.....	54
Gambar 4.9 proses upload ke youtube.....	54
Gambar 4.10 Vidio sudah terpublikasikan	55

INTISARI

Dewasa ini perkembangan teknologi di zaman modern sangat membantu setiap pelaku dunia hiburan, mulai dari televisi, musik, fotografi, sinematografi dan masih banyak lainnya, namun terkadang ada beberapa masalah yang membuat pelaku hiburan tidak dapat shooting di luar ruangan, maka dari itu dicari solusi untuk masalah tersebut yaitu Teknik editing video menggunakan teknik live shoot.

Dari sekian banyak Teknik editing video live shoot merupakan salah Teknik editing yang banyak digunakan oleh insan periklanan dan perfilman dimana Teknik ini sangat membantu proses editing. Maka daripada itu penulis memilih metode live shoot dan motion graphic untuk metode penelitiannya.

Penggunaan live shoot sudah lama digunakan didunia perfilman khususnya periklanan dimana sangat membantu proses produksi dimana dapat memberikan sebuah efek visualisasi yang dapat berupa sebuah animasi.

Kata Kunci : *Video, Editing, Motion graphic, Live shot ,*

ABSTRACT

Today the development of technology in the modern era is very helpful for every actor in the entertainment world, starting from television, music, photography, cinematography and many others, but sometimes there are some problems that prevent entertainers from shooting outdoors, therefore a solution is sought for this problem.

That is the video editing technique using the live shoot technique. Of the many live shoot video editing techniques, this is one of the editing techniques that is widely used by advertising and film people where this technique really helps the editing process.

Therefore, the writer chose the live shoot and motion graphics methods for his research method.

The use of live shoot has long been used in the world of film, especially advertising, which really helps the production process which can provide a visualization effect which can be in the form of an animation.

Key Word : *Video, Editing, motion graphic, live sho*

