

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE  
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION  
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI  
(Studi Kasus : Cerita Kopi Yogyakarta)**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Reizki Syah Gumelar**

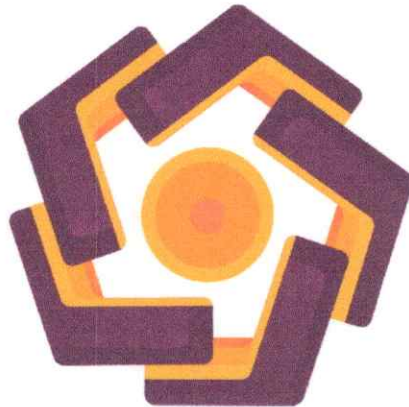
**15.11.9042**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE  
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION  
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI.  
(Studi Kasus : Cerita Kopi Yogyakarta)**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



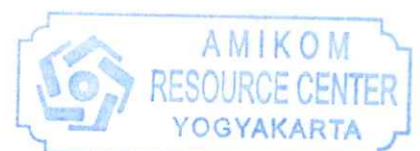
disusun oleh

**Reizki Syah Gumelar**

**15.11.9042**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

ii



**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE  
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION  
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI.**

**(Studi Kasus : Cerita Kopi Yogyakarta)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Reizki Syah Gumelar**

**15.11.9042**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 25 Januari 2019

**Dosen Pembimbing,**



**Yuli Astuti, M. Kom**

**NIK. 190302146**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE  
DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION  
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI.**

**(Studi Kasus : Cerita Kopi Yogyakarta)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Reizki Syah Gumelar**

**15.11.9042**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Februari 2019

### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Mulia Sulistivono, M.Kom**  
NIK. 190302248

**Bernadhed, M. Kom**  
NIK. 190302243

**Yuli Astuti, M. Kom**  
NIK. 190302146

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 Februari 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



## 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, 25 Februari 2019



Reizki Syah Gumelar  
NIM. 15.11.9042

## MOTTO

*"Cobalah, maka akan tau hasilnya"*

*"Kejar janji Allah, Allah tidak pernah ingkar janji"*

*"Dengan agama hidup menjadi barokah, dengan ilmu hidup menjadi mudah  
dengan seni hidup menjadi indah"*



## PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.

Kupersembahkan skripsi ini untuk :

1. Bapak Mujimbar dan Ibu Eriyanti, Motivator terbesar dalam hidupku yang tak pernah jemu mendo'akan dan menyayangiku, atas semua pengorbanan dan kesabaran mengantarku sampai kini. Tak pernah cukup untuk membalas jasa-jasamu, semoga Allah senantiasa memberikan Taufik dan Hidayahnya
2. Abang, Terima kasih untuk dukungan segala-galanya dan tiada hentinya menasihati.
3. Istriku, Semoga Allah segera mempertumkan kita dalam keadaan yang baik.

*Thanks to :*

1. Ibu pembimbing (Yuli Astuti M.Kom) yang selalu memberikan ilmu dan nasehatnya.
2. Kepada kucing saya Citra yang paling imut dan terkadang nakal yang telah memberi warna dalam pengerjaan skripsi ini dan kehidupan.
3. Teman-teman FAKE GRUP yang telah menemani dari awal kuliah sampai selesai. Semoga kita semua selalu bahagia dan menjadi pribadi yang lebih baik lagi.
4. Kepada Cerita Kopi YK yang telah memberikan izin sehingga skripsi ini terwujud.
5. Kepada keluarga dan saudara-saudara yang terlibat maupun tidak.
6. Kepada keluarga besar 15 S1-TI-08 atas waktu yang dilalui bersama.

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahiim

Puja dan puji syukur penulis ucapkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tercurahkan kepada Rasulullah Shallallahu Alaihi Wasalam, keluarga dan sahabatnya. Skripsi ini saya buat guna menyelesaikan studi jenjang Strata Satu (S1) pada program studi Informatika fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Disamping itu, izinkan penulis untuk menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Ibu Yuli Astuti M.Kom selaku dosen pembimbing, terimakasih atas bimbingan, saran dan masukannya .
2. Bapak Yogi Psikonata, S.S, M.Kom selaku dosen ahli, atas dukungan, saran dan masukannya.
3. Bapak Mulia Sulistiyono, M.Kom selaku dosen penguji, terimakasih atas saran dan masukannya.
4. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku dosen penguji, terimakasih atas saran dan masukannya.
5. Ibu, bapak, abang, dan keluarga atas doa, dukungan dan kasih sayangnya
6. Seluruh Dosen AMIKOM Yogyakarta.
7. Teman-teman FAKE GRUP atas candaan dukungan dan motivasinya.
8. Kepada Cerita Kopi YK yang telah memberikan izin sehingga skripsi ini terwujud.
9. Kepada TI 08 atas waktu yang telah dilalui bersama.
10. Semua pihak yang membantu dalam pengerjaan skripsi ini.

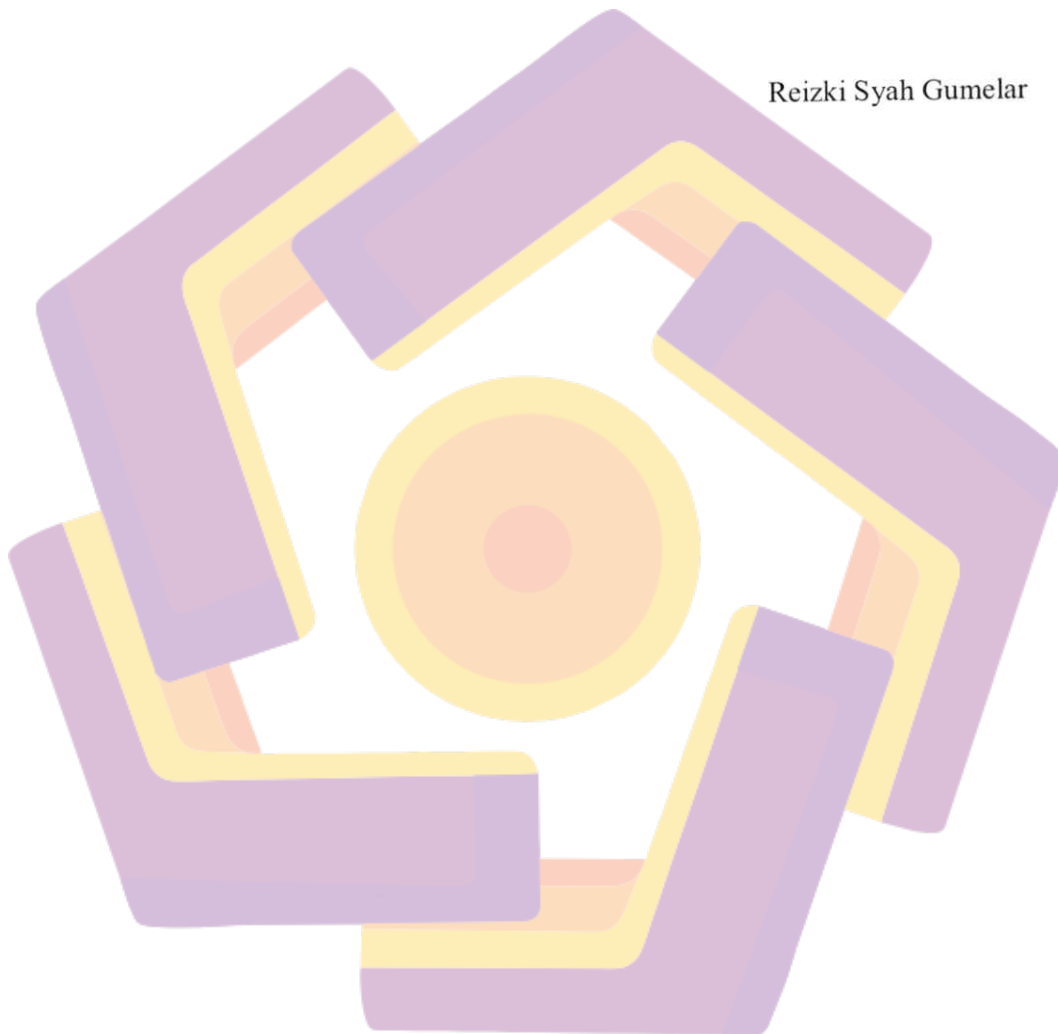
Semoga Allah Subhanahu Wa Ta'ala memberikan balasan yang lebih kepada semua yang telah ikut membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari akan keterbatasan, kemampuan,



pengetahuan, dan pengalaman sehingga masih banyak kekurangan. Saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi saya dan kita semua.

Yogyakarta, 25 Februari 2019

Reizki Syah Gumelar



## DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL .....	I
PERSETUJUAN.....	III
PENGESAHAN.....	IV
PERNYATAAN .....	V
MOTTO.....	VI
PERSEMBAHAN.....	VII
KATA PENGANTAR .....	VIII
DAFTAR ISI .....	X
DAFTAR TABEL .....	XIV
DAFTAR GAMBAR.....	XV
INTISARI.....	XVI
ABSTRACT .....	XVII
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
1.4.1. Maksud.....	3
1.4.2. Tujuan .....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1. Metode Pungumpulan Data.....	4
1.6.2. Metode Analisis.....	5
1.6.4. Metode Perancangan.....	6

1.6.5. Metode Pembuatan .....	6
1.6.6. Metode Implementasi .....	6
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Dasar Teori.....	11
2.2.1 Company Profile.....	11
2.2.1.1 Pengertian Company Profile .....	11
2.2.1.2 Jenis-jenis Company Profile.....	11
2.2.1.3 Tujuan Company Profile .....	13
2.2.2 Multimedia .....	13
2.2.2.1 Pengertian Multimedia .....	13
2.2.2.2 Jenis-jenis Multimedia .....	14
2.2.2.3 Elemen-elemen Multimedia .....	14
2.2.3 Live Shoot .....	18
2.2.3.1 Pengertian Live Shoot.....	18
2.2.3.2 Unsur Teknis dalam Live Shoot .....	18
2.2.3.3 Macam-macam Shoot dalam Live Shoot .....	19
2.2.4 Elemen Dasar Video .....	21
2.2.4.1 Frame Rate .....	21
2.2.4.2 Aspect Ratio .....	22
2.2.4.3 Resolusi atau Frame Size .....	23
2.2.4.4 Level Bit.....	23
2.2.4.5 Bit Rate .....	24
2.2.4.6 Format Video.....	24
2.2.5 Dasar Animasi .....	26
2.2.5.1 Jenis Animasi Berdasarkan Bentuk .....	26
2.2.5.3 Prinsip Animasi .....	29
2.2.6 Pengertian Promosi dan Informasi .....	31
2.2.6.1 Promosi .....	31

2.2.7	Informasi .....	32
2.3	Metode Analisis.....	32
2.3.1	Analisis SWOT.....	32
2.3.2	Analisis Observasi .....	33
2.4	Metode Perancangan .....	33
2.4.1	Tahap Pra-Produksi .....	33
2.5	Metode Implementasi .....	34
2.5.1	Produksi .....	34
2.5.2	Pasca Produksi.....	35
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>36</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	36
3.1.1	Profil Cerita Kopi Yogyakarta .....	36
3.1.2	Sejarah Cerita Kopi Yogyakarta.....	37
3.1.3	Logo Cerita Kopi Yogyakarta .....	37
3.1.4	Tujuan Cerita Kopi Yogyakarta .....	38
3.2	Analisis .....	38
3.2.1	Observasi.....	38
3.2.2	Analisis SWOT.....	39
3.3	Solusi .....	40
3.4	Analisis Kebutuhan .....	41
3.4.1	Kebutuhan Fungsional .....	41
3.4.2	Kebutuhan Non-Fungsional .....	41
3.4.2.1	Hardware (Perangkat Keras) .....	41
3.4.2.2	Software (Perangkat Lunak).....	42
3.4.2.3	Brainware .....	42
3.5	Perancangan .....	43
3.5.1	Pra-Produksi.....	43
<b>BAB IV .....</b>		<b>49</b>
<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>49</b>

4.1	Implementasi.....	49
4.1.1	Persiapan Peralatan.....	49
4.1.2	Kesesuaian Jadwal Produksi.....	50
4.1.3	Pengambilan Video Live Shoot.....	50
4.1.4	Transferring dan Selecting.....	55
4.2	Live Shot.....	56
4.2.1	New Sequence.....	56
4.2.2	Import File.....	57
4.2.3	Composition.....	57
4.3	Motion Graphic.....	58
4.3.1	Pembuatan Object Motion Graphic.....	58
4.3.2	Tahap Animasi.....	60
4.4	Finishing Process.....	60
4.4.1	Penggabungan Motion Graphic dengan Live Shoot.....	60
4.4.2	Mixing.....	61
4.4.3	Coloring.....	62
4.4.4	Rendering.....	63
4.4.5	Evaluasi.....	64
BAB V PENUTUP.....		67
5.1.	Kesimpulan.....	67
5.2.	Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....		69
LAMPIRAN.....		71

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian .....	9
Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	39
Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras .....	41
Tabel 3.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak .....	42
Tabel 3.4 Analisis Kebutuhan Sumber Daya Manusia .....	42
Tabel 3.5 Penyusunan Naskah.....	44
Tabel 3.6 Storyboard.....	45
Tabel 4.1 List Kegiatan Implementasi.....	49
Tabel 4.2 Pengambilan Video .....	50
Tabel 4.3 Kusioner.....	65

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Cerita Kopi Yogyakarta .....	37
Gambar 4.1 Pengaturan ISO.....	54
Gambar 4.2 Pengaturan Shutter Speed .....	54
Gambar 4.3 Pengaturan Diafragma .....	55
Gambar 4.4 Hasil Keseluruhan Video .....	56
Gambar 4.5 New Sequence .....	57
Gambar 4.6 Import File.....	57
Gambar 4.7 Compostion .....	57
Gambar 4.8 Pembuatan Object Font.....	58
Gambar 4.9 Pembuatan Object Scribbles.....	59
Gambar 4.10 Pembuatan Object Transitions.....	59
Gambar 4.11 Penganimasian.....	60
Gambar 4.12 Penggabungan Motion Graphic dengan Live Shoot.....	61
Gambar 4.13 Proses Mixing.....	62
Gambar 4.14 Coloring Menu.....	62
Gambar 4.15 Hasil Coloring .....	63
Gambar 4.16 Rendering Setting .....	64
Gambar 4.17 Rendering Process .....	64

## INTISARI

Video Company Profile merupakan salah satu jenis untuk menunjang promosi. Media video juga dapat digunakan untuk mempresentasikan ke publik sebagai media informasi. Kebanyakan dari kalangan manusia jaman sekarang lebih suka melihat dan mendengarkan dibandingkan harus membaca. Hal ini tentu menjadi sebuah keunggulan dari video company profile. Kelebihan dan kegunaan lain video company profile adalah sebagai alat marketing yang ampuh, ketika ditunjang dengan tampilan video yang menarik.

Perancangan ini menggunakan penggabungan antara live shoot dan motion graphic. Produk ini dikerjakan menggunakan software Adobe Premiere untuk menggabungkan video dan Adobe After Effect untuk pembuatan dan merancang motion graphic.

Penelitian ini dilakukan di Cerita Kopi Yogyakarta yang banyak menggunakan media promosi di media sosial. Dengan pembuatan video company profile ini diharapkan dapat menunjang dan membantu dalam promosi. Dan juga dapat memberikan informasi ke publik tentang Cerita Kopi Yogyakarta.

**Kata Kunci :** *Company Profile, Promosi, Live shoot*



## **ABSTRACT**

*Video Company Profile is one type to support promotion. Video media can also be used to present to the public as information media. Most of today's people prefer to see and listen than to read. This is certainly an advantage of the company profile video. The advantages and other uses of company profile videos are a powerful marketing tool, when supported by an attractive video display.*

*This design uses a combination of live shoot and motion graphic. This product is done using Adobe Premiere software to combine video and Adobe After Effect to create and design motion graphics.*

*This research was conducted in Cerita Kopi Yogyakarta which uses a lot of promotional media on social media. With the creation of a company profile video, it is expected to be able to support and assist in promotion. And also can provide information to the public about the Cerita Kopi Yogyakarta*

**Keyword:** *Company Profile, Promotion, Live shoot*

