

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA KEDAI KOPI MALAWAS MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOT DAN MOTION GRAPHICS**

SKRIPSI



disusun oleh:

Ignatius Yogi Setyabudi

16.12.9656

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA KEDAI KOPI MALAWAS MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOT DAN MOTION GRAPHICS**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh
Ignatius Yogi Setyabudi
16.12.9656

PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA KEDAI KOPI MALAWAS MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOT DAN MOTION GRAPHICS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ignatius Yogi Setyabudi

16.12.9656

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 8 Januari 2022

Dosen Pembimbing

Agus Fatkhurohman, M.Kom

NIK. 190302249

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA
PROMOSI PADA KEDAI KOPI MALAWAS MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOT DAN MOTION GRAPHICS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ignatius Yogi Setyabudi

16.12.9656

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Januari 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Barka Satya, M.Kom

NIK. 190302126

Agus Fatkhurohman, M.kom

NIK. 190302249

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Sarjana Komputer

Tanggal 19 Januari 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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 di acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah di buat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 19 Maret 2022



Ignatius Yogi Setyabudi

NIM 16.12.9656

MOTTO

” Dua musuh terbesar kesuksesan adalah penundaan dan alasan.”



PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kupersembahkan kepada Tuhan yang Maha Kuasa yang tidak pernah meninggalkan dan mengabulkan doa yang selalu kupanjatkan. Terimakasih atas rasa syukur, nikmat, dan karunia yang telah Engkau berikan. Terimakasih Engkau telah memberiku pertolongan, kekuatan, kesabaran, ilmu, serta memberiku orang-orang di sekelilingku yang menyayangiku, selalu memberiku semangat dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu kuucapkan rasa terimakasihku juga kepada:

1. Team Support utama yaitu Bapakku Suwardi dan Ibuku Lucia, Serta trimakasih telah membesarkanku, mendidikku, memberi nasehat, motivasi, dukungan, doa, dan berjuang segalanya demi anak laki-laki nya ini.
2. Dosen pembimbingku Bapak Agus Fakhurohman, M.Kom yang telah membimbing dan membantu dalam mengerjakan skripsi ini.
3. Kepala Owner Kedai Kopi Malawas mas Domi Rahardian yang sudah mengizinkan penelitian ini disana.
4. Untuk teman - temanku semuanya terimakasih telah berbagi ilmu sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
5. Teman-teman yaitu Kharis Taqyudin, Gugun , Nanang , Irfan ,Edi, Aldo ,Aldi yang telah memberi kenangan dan pengalaman yang luar biasa selama di Jogja.
6. Untuk Ratna Widya istri saya, Terima kasih atas dukungan dan semangatnya.
7. Terimakasih kepada teman teman kelasku 16SI-11 yang tak bisa saya sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Salam Sejahtera untuk kita semua

Segala puji dan syukur atas kehadiran Tuhan yang maha esa karena berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian ini. Doa serta salam semoga tercurah kepada Tuhan.

Penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta dan menjadi bukti dalam menyelesaikan pendidikan jenjang Strata Satu (S1) dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Tentunya pembuatan skripsi ini melibatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak yang telah memberikan arahan dan dukungan bagi penulis. Maka dari itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Fakhurohman, M.Kom , selaku dosen pembimbing saya yang telah memberikan arahan mengenai penyusunan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis.
5. Pemilik Kedai Kopi Malawa yang telah meluangkan waktu dan mengijinkan penulis untuk melakukan penelitian.

6. Teman-teman kuliah khususnya kelas 16-S1SI-11 yang telah memberikan pengalaman berharga semasa duduk di bangku kuliah.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi.

Tentunya penulis menyadari bahwa laporan penelitian ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Namun penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membaca. Oleh karena itu, penulis sangat menerima saran dan kritik yang membangun dari para pembaca untuk lebih meningkatkan kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 19 Maret 2022

Penulis



Ignatius Yogi Setyabudi

16.12.9656

DAFTAR ISI

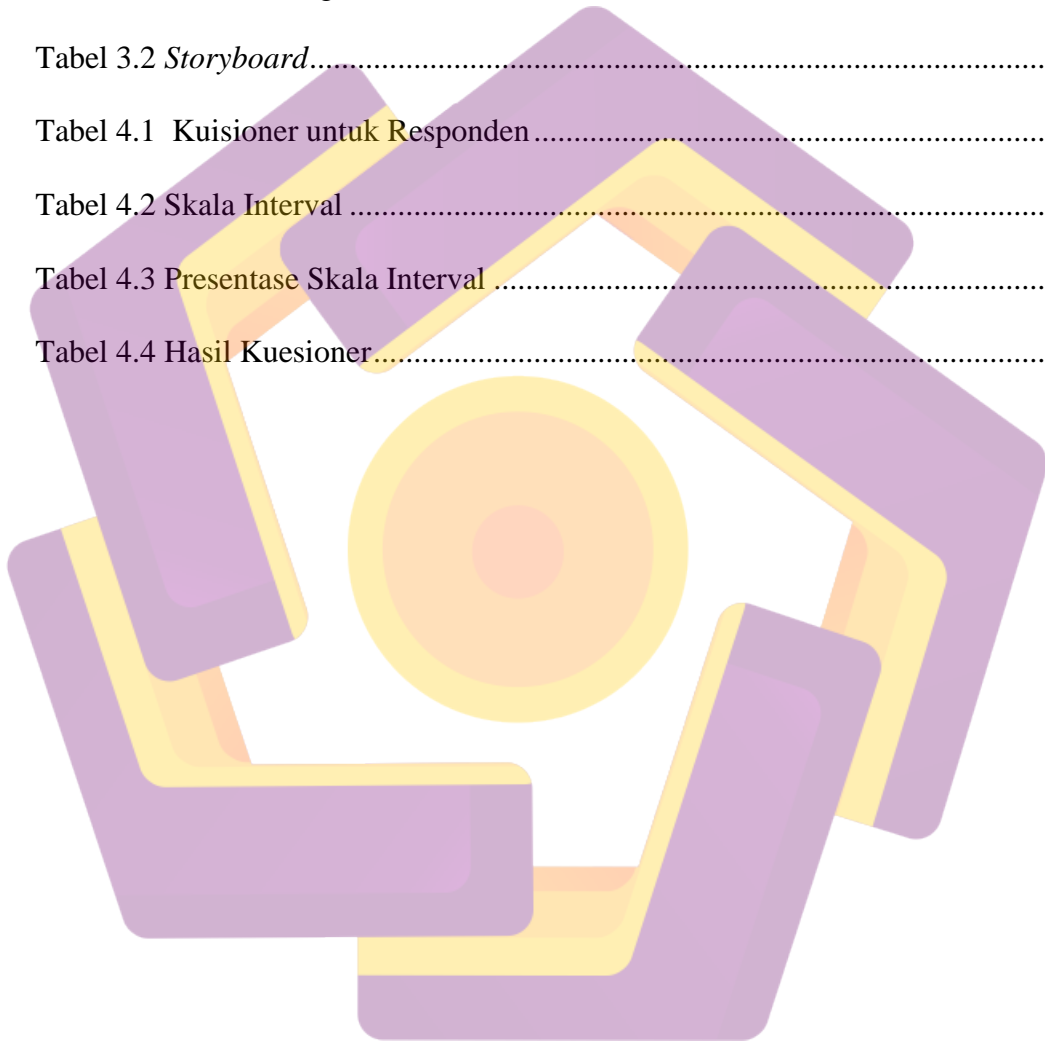
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
INTISARI.....	ix
ABSTRACT.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti.....	4
1.5.2 Manfaat Bagi Akademik	4
1.5.3 Manfaat Bagi Pengembang	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan data.....	5
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	6

1.6.4	Metode Pengujian.....	6
1.7	Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI		8
2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Dasar Teori.....	10
2.2.1	Multimedia.....	10
2.2.2	Elemen multimedia	11
2.2.3	Company Profile	13
2.2.4	Definisi Video	14
2.2.5	Definisi Promosi	14
2.2.6	Motion Graphic.....	15
2.2.7	Adobe Premier Pro.....	15
2.2.8	Adobe After Effects	15
2.2.9	Adobe Photoshop	16
2.3	Metode Penelitian.....	16
2.3.1	Metode Pengumpulan data.....	17
2.3.2	Metode Analisis	18
2.3.2	Metode Perancangan	20
2.3.3	Metode Pengujian.....	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		34
3.1	Gambaran Umum	34
3.2	Metode Pengumpulan Data	35
3.2.1	Wawancara.....	35
3.2.2	Observasi.....	36
3.3	Analisis.....	37

3.3.1	Analisis SWOT	37
3.3.2	Analisis Kebutuhan Fungsional	39
3.3.3	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	39
3.4	Metode Perancangan	41
3.4.1	Konsep Perancangan (Pra Produksi).....	41
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		47
4.1	Produksi.....	47
4.1.1	Proses Pengambilan Gambar (<i>Shooting</i>).....	48
4.1.2	Pembuatan Asset Grafis	50
4.1.3	Pembuatan <i>Motion Graphic</i>	53
4.2	Pasca Produksi.....	58
4.2.1	Composting <i>Live Shot</i> menggunakan Adobe premier pro	59
4.2.2	<i>Editing Live Shoot, Text, Background Music</i>	61
4.2.3	<i>Finishing dan Rendering</i>	64
4.3	Hasil dan Implementasi	64
4.3.1	Hasil Pengujian Kuesioner	64
4.3.2	Implementasi Pada Situs Media Online	69
BAB V PENUTUP.....		73
5.1	Kesimpulan.....	73
5.2	Saran	73
DAFTAR PUSTAKA		75
LAMPIRAN.....		I

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian.....	9
Tabel 2.2 Skala Interval	32
Tabel 2.3 Interval Tingkat Intensitas Skala Likert.....	32
Tabel 3.1 Tabel Strategi Analisis SWOT.....	38
Tabel 3.2 <i>Storyboard</i>	43
Tabel 4.1 Kuisisioner untuk Responden.....	65
Tabel 4.2 Skala Interval	66
Tabel 4.3 Presentase Skala Interval	66
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner.....	67



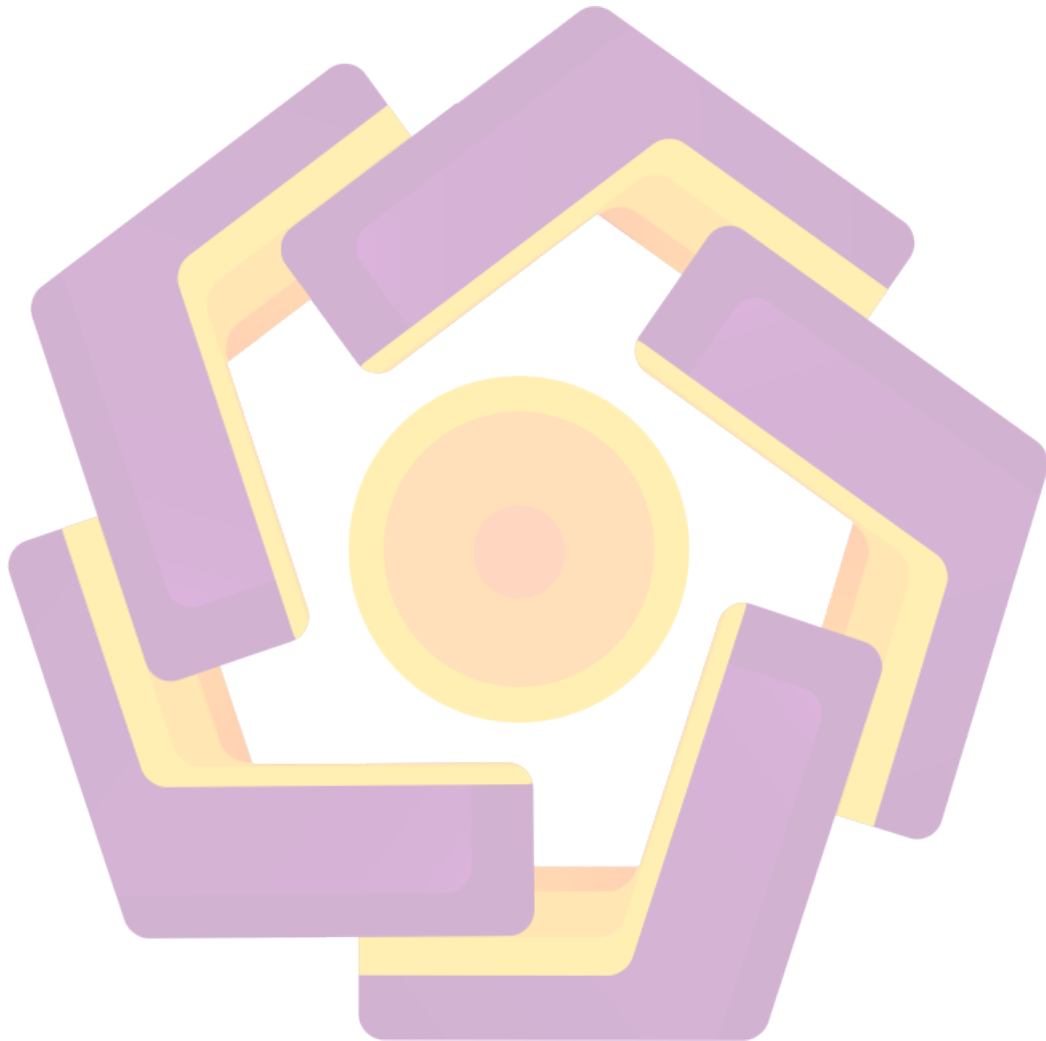
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Flowchart.....	21
Gambar 2.2 Extreme Long Shot.....	24
Gambar 2.3 <i>Very Long Shot</i>	24
Gambar 2.4 <i>Long Shot</i>	25
Gambar 2.5 <i>Medium Long Shot</i>	25
Gambar 2.6 <i>Medium Shot</i>	26
Gambar 2.7 <i>Medium Close-Up</i>	26
Gambar 2.8 <i>Close-Up</i>	27
Gambar 2.9 <i>Big Close-Up</i>	27
Gambar 2.10 <i>Extreme Close-Up</i>	28
Gambar 2.11 <i>High Angle</i>	29
Gambar 2.12 <i>Low Angle</i>	29
Gambar 2.13 <i>Eye Level</i>	30
Gambar 3.1 Logo Kedai Kopi Malawas	34
Gambar 3.2 Produk vanessa.....	35
Gambar 3.3 Akun Instagram Kedai Malawas	36
Gambar 3.4 Layout Sequence	42
Gambar 4.1 Bagan Proses Produksi Company Profile Kedai Malawas.....	47
Gambar 4.2 Camera Canon 600D	49
Gambar 4.3 Medium Shot.....	49
Gambar 4.4 Zoom	50
Gambar 4.5 Low Angle.....	50
Gambar 4.6 <i>Loading Screen</i> Adobe Photoshop CC 2019.....	51

Gambar 4.7 <i>new document</i>	51
Gambar 4.8 Tool Adobe Photoshop CC 2019	52
Gambar 4.9 Logo Cafe.....	52
Gambar 4.10 <i>Asset Motion Graphic</i>	53
Gambar 4.11 Komposisi Baru.....	54
Gambar 4.12 <i>Import File</i>	54
Gambar 4.13 <i>Animation animation composer</i>	55
Gambar 4.14 Animasi <i>Scale</i>	55
Gambar 4.15 <i>Motion Graphic Instagram</i>	56
Gambar 4.16 <i>Ease Rotasi</i>	57
Gambar 4.17 <i>Effect Transition</i>	57
Gambar 4.18 <i>Motion Jalan</i>	58
Gambar 4.19 Motion Logo penutup.....	58
Gambar 4.20 <i>New Project</i>	59
Gambar 4.21 Proses <i>Import File</i>	60
Gambar 4.22 Tampilan Proses <i>Composition</i>	61
Gambar 4.23 <i>Nested Sequence</i>	61
Gambar 4.24 <i>Preset Warp Stabilizer</i>	62
Gambar 4.25 <i>Adjusment Layer</i>	62
Gambar 4.26 <i>Basic Correction</i>	63
Gambar 4.27 Proses <i>Import Bgm Ke Timeline</i>	64
Gambar 4.28 Proses <i>Rendering</i>	64
Gambar 4.29 Instagram Kedai Malawas.....	70

Gambar 4.30 Konten Video Company Profile Kedai Malawas..... 71

Gambar 4.31 Insight Interaksi Penonton..... 72



INTISARI

Perkembangan ilmu teknologi sekarang tumbuh dengan pesat, khususnya dalam bidang informatika. Seiring dengan perkembangan zaman, sehingga memaksa masyarakat luas untuk menikmati kemudahan perkembangan teknologi tersebut. Peranan informasi yang cepat dan akurat juga menghasilkan peranan penting dalam mengambil keputusan. Terutama dibidang komputer yang sekarang banyak disorot oleh masyarakat dan berperan penting dalam penyampaian informasi. Sejalan dengan hal tersebut, sekarang ini dapat diatasi dengan dikembangkannya berbagai sarana teknologi mutakhir. Pengaruh besar dalam bentuk alat bantu mempromosikan suatu instansi berupa pembuatan video company profile.

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 Kedai Malawas dengan menggunakan teknik live shot dan motion graphic yang akan diupload di media sosial (Instagram) 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 science and technology is now growing rapidly, especially in the field of informatics. Along with the times, forcing the wider community to enjoy the convenience of the development of these technologies. The role of fast and accurate information also produces an important role in making decisions. Especially in the field of computers which are now being highlighted by the public and play an important role in conveying information. In line with this, now it can be overcome by the development of various cutting-edge technology facilities. A big influence in the form of tools to promote an agency in the form of making a company profile video.

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

This research will produce a company profile video at Kedai Malawas using live shot and motion graphics techniques that will be uploaded on social media (Instagram) to help provide information to the public and as a promotional media to increase sales.

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

