

**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI PADA PLATE-O MOSES MENGGUNAKAN TEKNIK  
MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Brian Wildan Bramasta**

**16.11.0203**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI PADA PLATE-O MOSES MENGGUNAKAN TEKNIK  
MOTION GRAPIC DAN LIVE SHOOT**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Brian Wildan Bramasta**

**16.11.0203**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA PLATE-O MOSES MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Brian Wildan Bramasta**

**16.11.0203**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 8 Agustus 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Bernadhed, M.Kom**

**NIK. 190302243**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA PLATE-O MOSES MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Brian Wildan Bramasta**

**16.11.0203**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 September 2020

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Dr. Andi Sunyoto, M.Kom**  
**NIK. 190302052**

**Haryoko, S.Kom, M.Cs**  
**NIK. 190302286**

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21 September 2020

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, MT**  
**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

### 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, 1 September 2020.

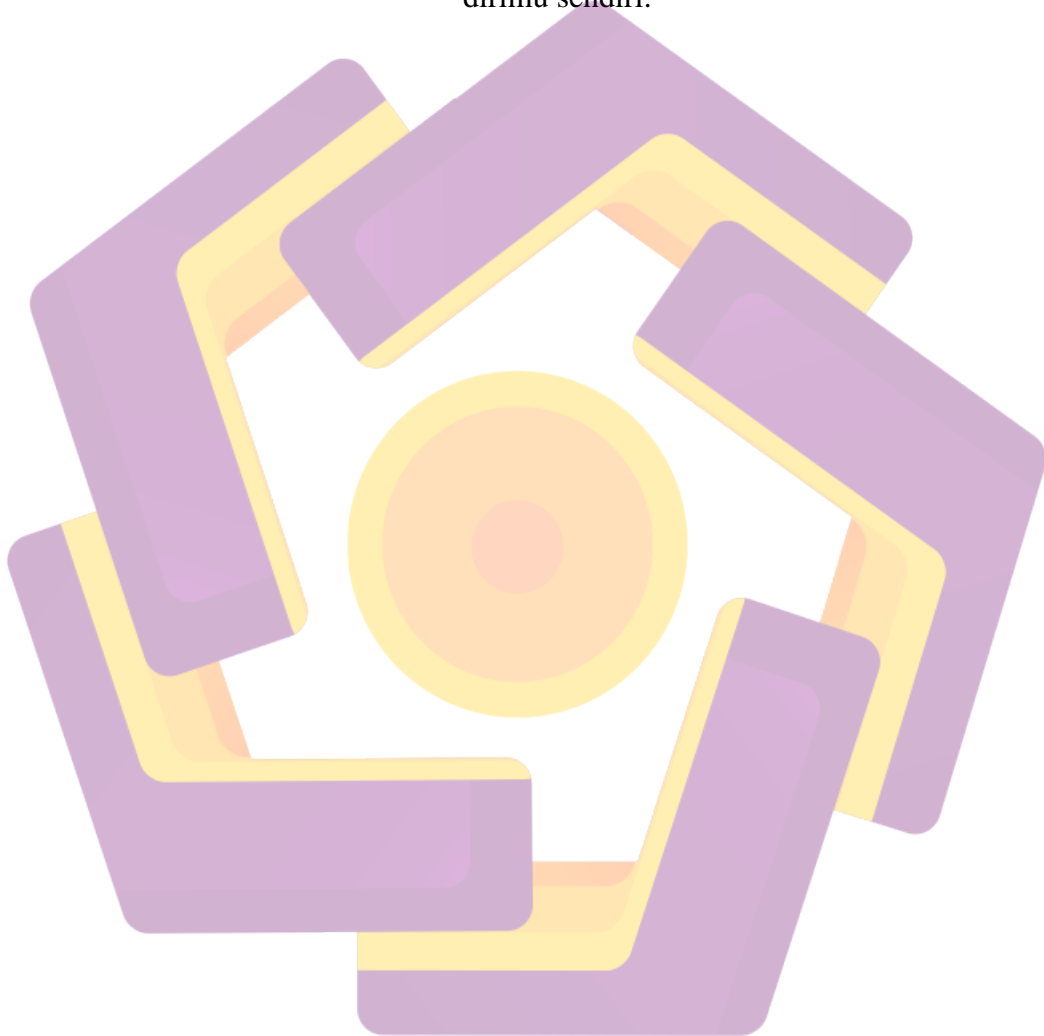


Brian Wildan Bramasta

NIM. 16.11.0203

## MOTTO

“Jangan selalu membandingkan diri sendiri dengan orang lain, bandingkan lah dirimu dengan masa lalumu, nikmati prosesmu, waktumu akan tiba, cintailah dirimu sendiri.”



## PERSEMBAHAN

Saya mempersembahkan skripsi ini kepada semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi.

1. Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan segala nikmat dan kasih sayangnya sampai sejauh ini.
2. Kedua Orang Tua dan Keluarga (Bapak Purwadi dan Ibu Titik Indrawati) serta Kakak saya (Shinta Dewi Puruhita) yang selalu memanjatkan doa dan memberikan semangat yang tak ternilai harganya.
3. Bapak Bernadhed M.kom. yang telah membimbing saya dari awal sampai akhir pembuatan skripsi.
4. Dosen-dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu selama kuliah.
5. Teman teman saya yang selalu memberikan ide, kritik dan masukan baru untuk membantu saya.
6. Teman-teman kelas S1 Informatika 03 2016 yang selalu menemani perkuliahan, mendukung dan memberikan semangat sampai saat ini. Semoga kita dapat bertukar tawa lagi dilain waktu serta tempat yang berbeda.
7. Keluarga besar Plate-O Moses yang telah memberikan izin penelitian dan juga telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan saran, sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Salam Sejahtera

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, kekuatan, karunia dan berkat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA PLATE-O MOSES MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT”** dapat terselesaikan dengan baik.

Skripsi ini merupakan syarat utama bagi penulis untuk menyelesaikan program studi Strata-1 di Universitas Amikom Yogyakarta program studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Asro Nasiri, Drs, M.kom. selaku dosen pembimbing yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat serta waktunya selama penulisan skripsi ini.
4. Dosen Penguji - serta Karyawan Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah berbagi ilmu dan pengalamanya.
5. Kedua orang tua saya yang telah mendoakan, mendukung dan memberikan semangat kepada saya.
6. Teman teman saya yang selalu memberikan ide ide baru membantu saya.



7. Teman-teman S1 Informatika 03 2016 yang telah menemani selama proses perkuliahan dan belajar mengajar.
8. Fida Desiana, Rino Alvian, Ronald Ricardo Tambunan yang sudah membantu selama proses pengambilan gambar dan juga perekaman untuk narasi video.
9. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga Allah memberikan balasan yang lebih kepada semua yang telah ikut membantu saya hingga menyelesaikan skripsi ini. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun diterima dengan senang hati dan rasa terima kasih. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 1 September 2020

Brian Wildan Bramasta

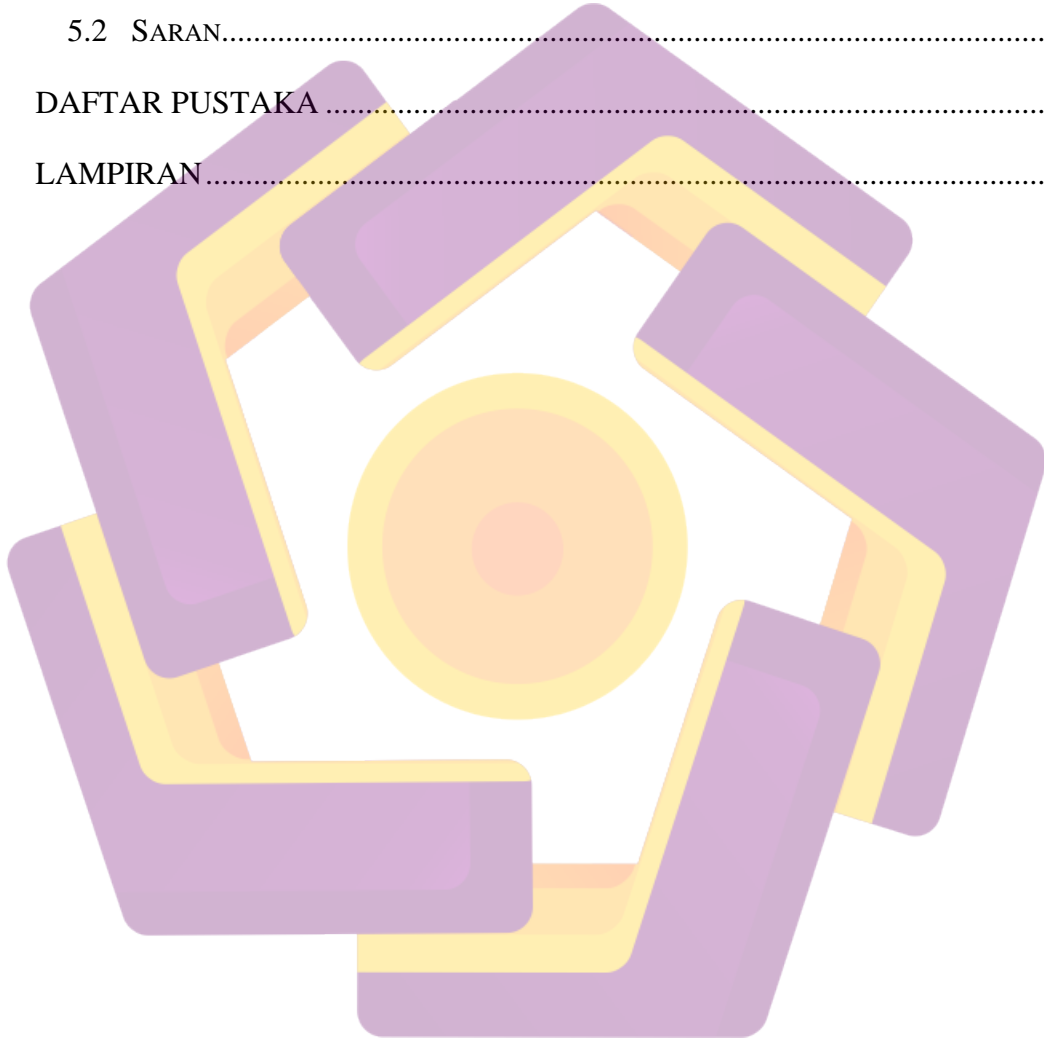
## DAFTAR ISI

PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA PLATE-O MOSES MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPIC DAN LIVE SHOOT .....	II
PERSETUJUAN .....	III
PENGESAHAN .....	IV
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO .....	VI
PERSEMBAHAN.....	VII
KATA PENGANTAR .....	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL.....	XIV
DAFTAR GAMBAR .....	XV
INTISARI.....	XVIII
<i>ABSTRACT</i> .....	XIX
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH .....	2
1.3 BATASAN MASALAH .....	3
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN .....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	4
1.5.1 <i>Bagi Pihak Objek</i> .....	4
1.5.2 <i>Bagi Peneliti</i> .....	4
1.6 METODE PENELITIAN .....	4
1.6.1 METODE PENGUMPULAN DATA .....	5
1.6.1.1 <i>Metode Observasi</i> .....	5

1.6.1.2	<i>Metode Wawancara</i> .....	5
1.6.2	METODE ANALISIS .....	5
1.6.3	PRA PRODUKSI .....	5
1.6.4	PRODUKSI .....	6
1.6.5	PASCA PRODUKSI .....	7
1.7	METODE TESTING .....	7
1.8	SISTEMATIKA PENULISAN .....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....		10
2.1	TINJAUAN PUSTAKA .....	10
2.2	DASAR TEORI .....	13
2.2.1	<i>Pengertian Multimedia</i> .....	13
2.2.2	<i>Elemen Multimedia</i> .....	13
2.3	COMPANY PROFILE .....	17
2.3.1	<i>Definisi Company Profile</i> .....	17
2.3	MOTION GRAPHICS .....	18
2.3.1	<i>Definisi Motion Graphics</i> .....	18
2.3.2	<i>Prinsip-Prinsip Dasar animasi</i> .....	18
2.4	LIVE SHOOT .....	27
2.4.1	<i>Definisi Live Shoot</i> .....	27
2.4.2	<i>Unsur-Unsur Teknis dalam Live Shoot</i> .....	28
2.5	ANALISIS .....	35
2.5.1	<i>Analisis Kebutuhan Sistem</i> .....	35
2.5.2	<i>Analisis Kebutuhan Fungsional</i> .....	35
2.5.3	<i>Analisis Kebutuhan Non Fungsional</i> .....	35
2.6	ANALISIS PERANCANGAN .....	36
2.6.1	<i>Pra Produksi</i> .....	36
2.6.2	<i>Produksi</i> .....	37
2.6.3	<i>Pasca Produksi</i> .....	37
2.7	PERHITUNGAN SKOR SKALA LIKERT .....	38
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b> .....		40

3.1	TINJAUAN UMUM.....	40
3.1.1	<i>Sekilas Plate-O Moses</i> .....	40
3.1.2	<i>Struktur Organisasi Plate-O Moses</i> .....	41
3.1.3	<i>Logo Plate-O Moses</i> .....	41
3.2	PENGUMPULAN DATA.....	42
3.2.1	<i>Wawancara</i> .....	42
3.2.2	<i>Observasi</i> .....	43
3.2.2.1	<i>Menu Produk</i> .....	43
3.2.2.1	<i>Sosial Media</i> .....	44
3.3	<i>Analisis Kebutuhan Sistem</i> .....	44
3.4	TAHAP PRA PRODUKSI .....	49
3.4.1	<i>Ide Cerita</i> .....	49
3.4.2	<i>Naskah</i> .....	49
3.4.3	<i>Storyboard</i> .....	51
3.4.4	<i>Music</i> .....	56
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		57
4.1	PEMBAHASAN .....	57
4.1.1	<i>Alur Produksi</i> .....	57
4.2	PRODUKSI .....	58
4.2.1	<i>Hasil Pengambilan Video</i> .....	59
4.2.2	<i>Pembuatan Aset Objek</i> .....	64
4.2.3	<i>Dubbing</i> .....	66
4.2.4	<i>Sound Editing</i> .....	67
4.3	PASCA PRODUKSI.....	70
4.3.1	<i>Compositing</i> .....	70
4.3.2	<i>Editing</i> .....	72
4.3.3	<i>Rendering</i> .....	75
4.4	EVALUASI .....	78
4.4.1	<i>Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir</i> .....	78
4.4.2.1	<i>Kuisisioner Faktor Multimedia dan Tampilan Video</i> .....	79

4.4.2.2	<i>Kuisisioner Faktor Informasi</i> .....	83
4.5	IMPLEMENTASI.....	85
4.5.1	<i>Penyerahan ke Pihak Plate-O Moses</i> .....	86
BAB V PENUTUP.....		87
5.1	KESIMPULAN.....	87
5.2	SARAN.....	89
DAFTAR PUSTAKA .....		90
LAMPIRAN.....		92



## DAFTAR TABEL

TABEL 2.2 SKALA JAWABAN .....	39
TABEL 3.1 DAFTAR HARDWARE.....	45
TABEL 3.2 DAFTAR APLIKASI.....	46
TABEL 3.3 DAFTAR BRAINWARE.....	47
TABEL 3.4 <i>STORYBOARD</i> .....	51
TABEL 4.1 HASIL <i>SCRIPT BREAKDOWN</i> .....	60
TABEL 4.2 PERBANDINGAN KEBUTUHAN FUNGSIONAL DENGAN HASIL AKHIR .....	78
TABEL 4.3 TABEL PENGUJIAN PADA ASPEK MULTIMEDIA.....	80
TABEL 4. 4 TABEL BOBOT NILAI.....	81
TABEL 4. 5 TABEL PRESENTASE NILAI .....	81
TABEL 4. 6 HASIL UJI ASPEK MULTIMEDIA.....	82
TABEL 4.7 TABEL PENGUJIAN PADA ASPEK INFORMASI .....	83
TABEL 4. 8 HASIL UJI ASPEK INFORMASI.....	84

## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2.1 TEKS .....	14
GAMBAR 2.2 GAMBAR.....	15
GAMBAR 2.3 AUDIO .....	15
GAMBAR 2.4 VIDEO .....	16
GAMBAR 2.5 ANIMASI.....	17
GAMBAR 2.6 SQUASH AND STRETCH PADA SEBUAH BOLA.....	19
GAMBAR 2.7 ANTICIPATION PADA SEBUAH KARAKTER.....	20
GAMBAR 2.8 <i>STAGING</i> .....	20
GAMBAR 2.9 STRAIGHT-AHEAD ACTION.....	21
GAMBAR 2.10 <i>POSE TO POSE</i> .....	21
GAMBAR 2.11 FOLLOW THROUGH AND OVERLAPPING ACTION PADA KELINCI.....	22
GAMBAR 2.12 SLOW IN AND SLOW OUT PADA SEBUAH BOLA.....	23
GAMBAR 2.13 SECONDARY ACTION.....	23
GAMBAR 2.14 SECONDARY ACTION PADA SEBUAH GERAKAN TANGAN.....	24
GAMBAR 2.15 TIMING PADA BOLA DENGAN MEMBERIKAN SPACING .....	24
GAMBAR 2.16 APPEAL PADA KARAKTER .....	25
GAMBAR 2.17 EXAGGERATION PADA KARAKTER DENGAN PALU....	26
GAMBAR 2.18 SOLID DRAWING PADA WAJAH KARAKTER .....	26
GAMBAR 2.19 <i>LIVE SHOOT</i> .....	27
GAMBAR 2.20 KAMERA DSLR.....	28

GAMBAR 2.21 PENCAHAYAAN.....	29
GAMBAR 2.22 WARDROBE / PROPERTIES.....	30
GAMBAR 2.11 EXTREME CLOSE UP .....	31
GAMBAR 2.12 <i>CLOSE UP</i> .....	31
GAMBAR 2.13 MEDIUM CLOSE UP.....	32
GAMBAR 2.14 MEDIUM SHOOT .....	33
GAMBAR 2.15 <i>LONG SHOOT</i> .....	33
GAMBAR 2.16 EXTREME LONG SHOOT.....	34
GAMBAR 2.17 OVER THE SHOULDER SHOT.....	35
GAMBAR 3.1 TAMPILAN LUAR PLATE-O MOSES.....	40
GAMBAR 3.1 STRUKTUR ORGANISASI PLATE-O MOSES.....	41
GAMBAR 3.2 LOGO PLATE-O MOSES .....	41
GAMBAR 3.3 MENU PRODUK.....	43
GAMBAR 3.4 SOSIAL MEDIA INSTAGRAM PLATE-O MOSES .....	44
GAMBAR 4.1 PRA-PRODUKSI, PRODUKSI DAN PASCA PRODUKSI .....	57
GAMBAR 4.2 SONY A6000 .....	58
GAMBAR 4.3 LENSA KIT 16-50MM.....	58
GAMBAR 4.3 LENSA FIX CANON EF 50MM F/1.8 .....	59
GAMBAR 4.4 PEMBUATAN ASSET MAP .....	65
GAMBAR 4.5 PEMBUATAN ASSET MAP .....	66
GAMBAR 4.5 PEMBUATAN ASSET INSTAGRAM .....	66
GAMBAR 4.6 IPHONE 6S .....	67
GAMBAR 4.7 DRAG AND DROP FILE .....	67
GAMBAR 4.8 MENGUBAH AUDIO CHANNEL .....	68



GAMBAR 4.9 SELEKSI NOISE .....	68
GAMBAR 4.10 SELEKSI SEMUA .....	69
GAMBAR 4.11 NOISE REDUCTION .....	69
GAMBAR 4.12 FORMAT AUDIO.....	70
GAMBAR 4.13 ASSET TELAH DIIMPORT .....	71
GAMBAR 4.14 TOOLS .....	71
GAMBAR 4.15 DIAGRAM VALUE .....	72
GAMBAR 4.17 RAZOR TOOLS.....	73
GAMBAR 4.18 TRANSISI .....	73
GAMBAR 4.19 SPEED AND DURATION .....	74
GAMBAR 4.20 SEBELUM COLOR CORRECTION .....	75
GAMBAR 4.21 SETELAH COLOR CORRECTION .....	75
GAMBAR 4.22 EXPORT MEDIA ENCODER.....	76
GAMBAR 4.23 FORMAT H.264.....	76
GAMBAR 4.24 CHECK USE MAXIMUM QUALITY.....	77
GAMBAR 4.25 RENDERING DI ADOBE PREMIERE .....	77
GAMBAR 4.26 <i>MENGUNGGAH DAN PUBLIKASIKAN</i> DI YOUTUBE.....	85
GAMBAR 4.27 KONTEN INSTAGRAM.....	86

## INTISARI

Plate O Moses merupakan sebuah restoran yang berada di Jl. Mozes Gatotkaca No.16, Mrican, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Dengan mengusung tema western yang dipadukan dengan interior minimalis serta beragam menu didalamnya. Plate O moses sendiri merupakan sebuah cabang baru dimana pusatnya berada di Galeria mall. Untuk mengembangkan bisnisnya mereka telah melakukan berbagai macam promosi dengan memposting foto di media social dan juga media cetak berupa katalog.

Dengan media promosi yang sekarang memang dirasa sudah cukup, tapi masih ada beberapa keunggulan yang tidak dapat ditampilkan melalui media cetak ataupun postingan media sosial, seperti proses Pembuatan, pelayanan pada customer, dan sebagainya.

Dari masalah yang disebutkan di atas maka penulis berkeinginan membuat sebuah penelitian dengan judul **“Perancangan Video Company Profile Sebagai Media Promosi Pada Plate O Moses Menggunakan Teknik Motion Graphic dan Live Shoot”** dengan melibatkan unsur-unsur multimedia sehingga mampu memvisualisasikan keunggulan dari Plate O Moses.

**Kata Kunci:** *Company profile, restoran, media, promosi*



## **ABSTRACT**

*Plate O Moses is a restaurant located on Jl. Mozes Gatotkaca No.16, Mrican, Caturtunggal, Kec. Depok, Sleman Regency, Yogyakarta Special Region. By carrying out a western theme combined with a minimalist interior and various menus in it. Plate O moses itself is a new branch whose center is located in Galeria mall. To develop their business, they have carried out various kinds of promotions by posting photos on social media and also printed media in the form of catalogs.*

*With the current promotional media it is deemed sufficient, but there are still some advantages that cannot be displayed through print media or social media posts, such as the manufacturing process, customer service, and so on.*

*From the problems mentioned above, the writer wants to make a study with the title "Designing Video Company Profile as a Promotion Media for Plate O Moses Using Motion Graphic and Live Shoot Techniques" by involving multimedia elements so as to visualize the advantages of Plate O Moses.*

**Keyword:** *Company profile, restaurant, media, promotion*

