

**PEMBUATAN *VIDEO COMPANY PROFILE* MENGGUNAKAN  
TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC* PADA  
PERUSAHAAN BUDIDAYA IKAN RIPNOHADI**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**SUNGSANG NUR EDI SEPUTRO**

**17.11.1469**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**PEMBUATAN *VIDEO COMPANY PROFILE* MENGGUNAKAN  
TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC* PADA  
PERUSAHAAN BUDIDAYA IKAN RIPNOHADI**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**SUNGSANG NUR EDI SEPUTRO**

**17.11.1469**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN *VIDEO COMPANY PROFILE* MENGGUNAKAN TEKNIK  
*LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC* PADA PERUSAHAAN  
BUDIDAYA IKAN RIPNOHADI


yang disusun dan diajukan oleh

**Sungsang Nur Edi Seputro**

**17.11.1469**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 1 Juli 2024

Dosen Pembimbing

  
**Bernadhed, M.Kom**

**NIK. 190302243**

HALAMAN PENGESAHAN  
SKRIPSI  
PEMBUATAN *VIDEO COMPANY PROFILE* MENGGUNAKAN TEKNIK  
*LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC* PADA PERUSAHAAN  
BUDIDAYA IKAN RIPNOHADI

yang disusun dan diajukan oleh

**Sungsang Nur Edi Seputro**

17.11.1476

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 1 Juli 2024

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Firman Asharudin, M.Kom**

**NIK. 190302315**

**Lukman, M.Kom**

**NIK. 190302151**

**Bernadhed, M.Kom**

**NIK. 190302243**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 1 Juli 2024

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.**

**NIK. 190302096**

#### HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

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, 18 Juni 2024

  
Sungsang Nur Edi Seputro  
NIM 17.11.1469

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Penelitian ini saya persembahkan kepada orang tua saya yang telah membimbing saya dengan kesabaran, keringat, dan doa mereka saya bisa sampai dititik ini. Yang tak pernah berhenti memberikan dukungan terhadap keputusan yang saya pilih, yang masih mau menerima segala kekurangan dan juga kegagalan yang saya alami. Dan memberikan segalanya untuk saya. Saya ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada bapak dan ibu saya telah menjadi orang tua terhebat untuk saya. Semoga Allah selalu meberikan perlindungan, kesehatan, rezeki dan segala kebaikanNya untuk orangtua saya.

Terima kasih kepada dosen-dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah berusaha mendidik saya menjadi mahasiswa yang berintergritas, bermoral, dan bertanggung jawab. Terutama untuk bapak Bernadhed, M.Kom selaku dosen pembimbing saya yang sangat sabar membimbing saya untuk menyelesaikan skripsi saya hingga selesai. Semoga segala kebaikan yang bapak ibu dosen berikan kepada saya diberikan kebaikan kembali oleh Allah berkali-kali lipat dan semoga ilmu yang saya dapatkan dapat menjadi amal jariyah bagi bapak dan ibu dosen sekalian.

Dan yang terakhir terima kasih kepada teman-teman seperjuangan saya yang masih mau menemani saya dalam suka maupun duka. Terima kasih banyak telah memberikan warna dalam kehidupan berkampus saya, semoga tali sillaturahmi kita tidak akan putus dan segala apa yang kita rencanakan dapat terealisasikan. Aamiin.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Alla SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “**Pembuatan *Video Company Profile* Menggunakan Teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic* Pada Perusahaan Budidaya Ikan Ripnohadi**” sehingga dapat terselesaikan dengan baik.

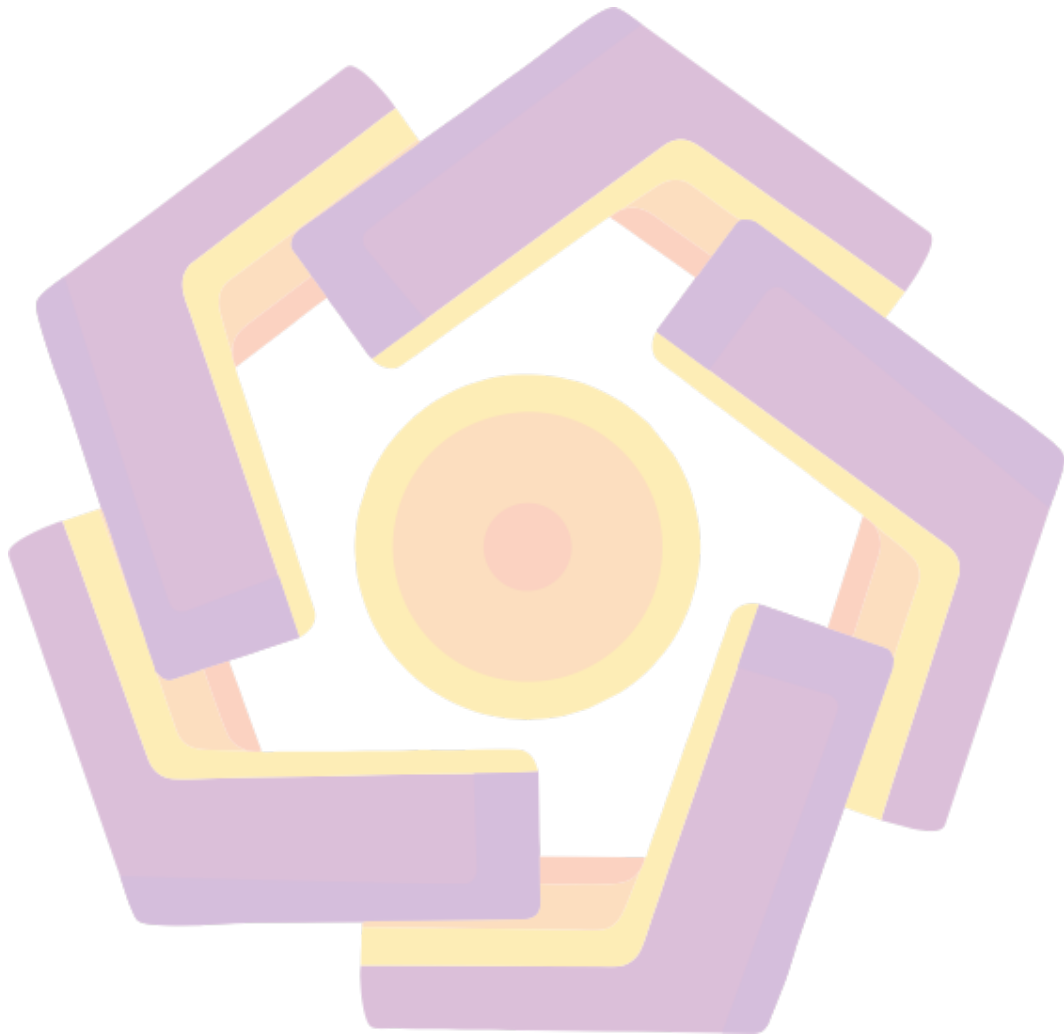
Penuisan skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan jenjang Starta-1 Universitas Amikom Yogyakarta. Dengan menyelesaikan skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bernadhed, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah sangat membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas arahannya dan bimbingannya.
4. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan ilmunya selama penulis menempuh perkuliahan serta seluruh Staff maupun Karyawan/Karyawati universitas Amikom Yogyakarta.
5. Keluarga dan rekan-rekan terdekat saya yang telah memberikan doa, dukungan, motivasi, dan semangat kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna dikarenakan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman penulis, oleh karena itu kritik dan saran dari pembaca sangat berarti yang bersifat membangun guna perbaikan pada masa mendatang. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi penulis dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 18 Juni 2024

Penulis





## DAFTAR ISI

|   |          |
|---|----------|
| HALAMAN JUDUL.....                        | i        |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....                  | ii       |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                   | iii      |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ..... | iv       |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                 | v        |
| KATA PENGANTAR .....                      | vi       |
| DAFTAR ISI.....                           | viii     |
| DAFTAR TABEL.....                         | x        |
| DAFTAR GAMBAR .....                       | xi       |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                      | xiv      |
| DAFTAR SINGKATAN .....                    | xv       |
| DAFTAR ISTILAH .....                      | xvi      |
| INTISARI.....                             | xvii     |
| ABSTRACT.....                             | xviii    |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>             | <b>1</b> |
| 1.1 Latar Belakang .....                  | 1        |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                 | 2        |
| 1.3 Batasan Masalah.....                  | 2        |
| 1.4 Maksud dan Tujuan.....                | 3        |
| 1.5 Metode Penelitian.....                | 3        |
| 1.6 Sistematika Penulisan.....            | 4        |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>         | <b>6</b> |
| 2.1 Tinjauan Pustaka .....                | 6        |
| 2.2 Dasar Teori.....                      | 8        |
| 2.2.1 Multimedia .....                    | 8        |
| 2.2.2 Video .....                         | 9        |
| 2.2.3 <i>Company Profile</i> .....        | 9        |
| 2.2.4 <i>Motion graphic</i> .....         | 9        |
| 2.2.5 <i>Live shoot</i> .....             | 10       |
| 2.2.6 Naskah.....                         | 28       |

|  |   |    |
|--|---|----|
| 2.2.7                                    | Storyboard .....  | 29 |
| 2.2.8                                    | Skala Likert .....  | 29 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....   |   | 30 |
| 3.1                                      | Alur Penelitian .....   | 30 |
| 3.2                                      | Analisis SWOT .....   | 30 |
| 3.3                                      | Analisis Kebutuhan .....                                      | 32 |
| 3.3.1                                    | Analisi Kebutuhan Fungsional .....                            | 32 |
| 3.3.2                                    | Kebutuhan Non Fungsional .....                                | 32 |
| 3.4                                      | Perancangan Video .....                                       | 34 |
| 3.4.1                                    | Tahap Pra Produksi .....                                      | 35 |
| 3.4.2                                    | Tahap Produksi .....  | 42 |
| 3.4.3                                    | Tahap Pasca Produksi .....                                    | 43 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN ..... |   | 44 |
| 4.1                                      | Alur Produksi .....   | 44 |
| 4.2                                      | Produksi .....  | 44 |
| 4.2.1                                    | Pengambilan Gambar atau Video .....                           | 44 |
| 4.2.2                                    | Perekaman Suara Narasi atau Dubbing dan Background Musik .... | 45 |
| 4.2.3                                    | Pembuatan Asset .....   | 46 |
| 4.2.4                                    | Penyesuaian Size Illustrator .....                            | 47 |
| 4.2.5                                    | Pembuatan <i>Motion graphic</i> .....                         | 48 |
| 4.3                                      | Pasca Produksi .....  | 54 |
| 4.3.1                                    | Editing .....   | 55 |
| 4.3.2                                    | Rendering .....   | 58 |
| 4.4                                      | Pembahasan .....  | 58 |
| 4.5                                      | Implementasi .....  | 58 |
| 4.6                                      | Persentase <i>Skala Likert</i> .....                          | 59 |
| BAB V PENUTUP .....                      |   | 69 |
| 5.1                                      | Kesimpulan .....  | 69 |
| 5.2                                      | Saran .....   | 69 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                     |   | 70 |
| LAMPIRAN .....                           |   | 73 |

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan Penelitian.....                      | 7  |
| Tabel 3. 1 Tabel SWOT .....  | 31 |
| Tabel 3.2 Tabel Brainware.....                                     | 34 |
| Tabel 3.3 Tabel Naskah Video Company Profile .....                 | 35 |
| Tabel 3.4 Storyboard Video Company Profile.....                    | 38 |
| Tabel 4. 1 Tabel Jawaban Skala Likert.....                         | 60 |
| Tabel 4. 2 Tabel Kriteria Kelayakan.....                           | 60 |
| Tabel 4. 3 Kesesuaian Urutan Adegan.....                           | 61 |
| Tabel 4. 4 Pencahayaan Video.....                                  | 61 |
| Tabel 4. 5 Informasi Dalam Video.....                              | 62 |
| Tabel 4. 6 Ketertarikan Terhadap Visual.....                       | 63 |
| Tabel 4. 7 Kesesuaian Kontras Dalam Video .....                    | 63 |
| Tabel 4. 8 Kejelasan Suara Dalam Video .....                       | 64 |
| Tabel 4. 9 Kesesuaian Musik Dalam Video.....                       | 64 |
| Tabel 4. 10 Kemudahan Membaca Terhadap Jenis Font Pada Video.....  | 65 |
| Tabel 4. 11 Kemudahan Membaca Terhadap Warna Teks Pada Video ..... | 65 |
| Tabel 4. 12 Kesesuaian Penggunaan Motion Graphic Pada Video.....   | 66 |
| Tabel 4. 13 Ketertarikan Animasi .....                             | 67 |
| Tabel 4. 14 Data Hasil Kuesioner Tanggapan Responden.....          | 67 |

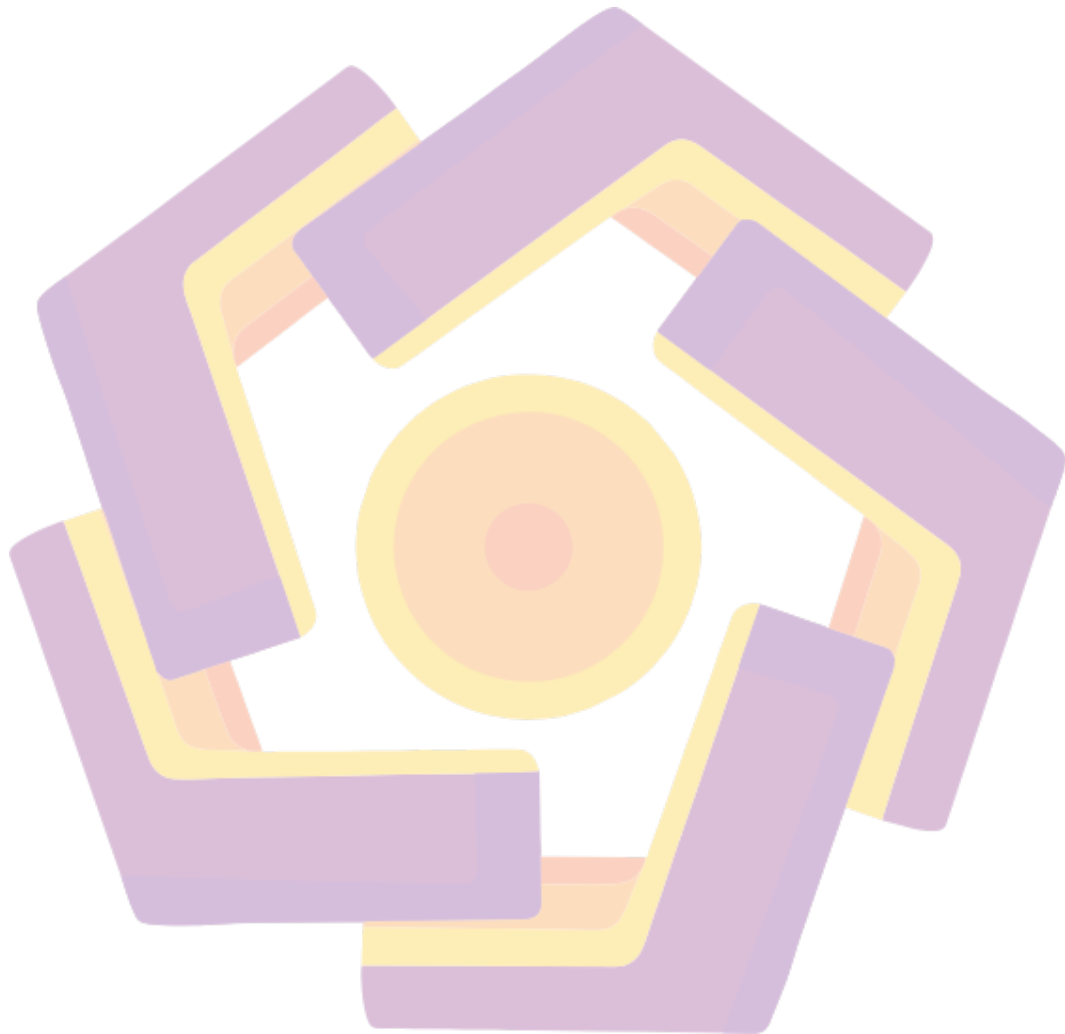
## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2. 1 Long Shot .....                     | 11 |
| Gambar 2. 2 Medium Shot .....                   | 11 |
| Gambar 2. 3 Close Shot .....                    | 12 |
| Gambar 2. 4 Extreme Close up .....              | 12 |
| Gambar 2. 5 Big Close Up .....                  | 13 |
| Gambar 2. 6 Close Up .....                      | 13 |
| Gambar 2. 7 Medium Close Up .....               | 14 |
| Gambar 2. 8 Medium Shot .....                   | 14 |
| Gambar 2. 9 Knee Shot .....                     | 15 |
| Gambar 2. 10 Full Shot .....                    | 15 |
| Gambar 2. 11 Long Shot .....                    | 16 |
| Gambar 2. 12 Extreme Long Shot .....            | 16 |
| Gambar 2. 13 One Perspective .....              | 17 |
| Gambar 2. 14 Two Perspective .....              | 17 |
| Gambar 2. 15 Three Perspective .....            | 18 |
| Gambar 2. 16 Frontal Position .....             | 18 |
| Gambar 2. 17 Front Middle Left Position .....   | 19 |
| Gambar 2. 18 Left Side Position .....           | 19 |
| Gambar 2. 19 Front Middle Righth Position ..... | 20 |
| Gambar 2. 20 Right Side Position .....          | 20 |
| Gambar 2. 21 High Angle shot .....              | 21 |
| Gambar 2. 22 Eye Angle .....                    | 21 |
| Gambar 2. 23 Low Angle Shot .....               | 22 |
| Gambar 2. 24 Aerial Shot .....                  | 22 |
| Gambar 2. 25 Canted Angel Shot .....            | 23 |
| Gambar 2. 26 Bird Eye Shot .....                | 23 |
| Gambar 2. 27 Ground Shot .....                  | 24 |
| Gambar 2. 28 Gerakan Kamera Zoom .....          | 25 |
| Gambar 2. 29 Pan Left .....                     | 25 |
| Gambar 2. 30 Pan Right .....                    | 26 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2. 31 Tilt Up .....  | 26 |
| Gambar 2. 32 Tilt Down .....  | 27 |
| Gambar 2. 33 Gerakan Track .....  | 27 |
| Gambar 2. 34 Gerakan Kamera Crab .....                                      | 28 |
| Gambar 2. 35 Gerakan Kamera Swing .....                                     | 28 |
| <br>  |    |
| Gambar 3. 1 Gambar Alur Penelitian.....                                     | 30 |
| Gambar 3. 2 Gambaran alur perancangan video company profile.....            | 34 |
| <br>  |    |
| Gambar 4. 1 Pengambilan video usaha Budidaya Ikan Ripnohadi .....           | 44 |
| Gambar 4. 2 Proses perekaman narasi .....                                   | 46 |
| Gambar 4. 3 Pembuatan asset logo .....                                      | 46 |
| Gambar 4. 4 Pembuatan asset peta lokasi Budidaya Ikan Ripnohadi .....       | 47 |
| Gambar 4. 5 Pembuatan asset tanda untuk lokasi Budidaya Ikan Ripnohadi..... | 47 |
| Gambar 4. 6 Penyesuaian ukuran pada aplikasi Adobe Illustrator .....        | 48 |
| Gambar 4. 7 Tahap Pembuatan Composition .....                               | 49 |
| Gambar 4. 8 Tahap Import Asset .....  | 49 |
| Gambar 4. 9 Tahap pembuatan solid color .....                               | 50 |
| Gambar 4. 10 Tahap Pemindahan asset ke composition area .....               | 50 |
| Gambar 4. 11 Tahap Animasi Pada Animation Composer .....                    | 51 |
| Gambar 4. 12 Tahap Animasi Dengan Mengatur Keyframe .....                   | 51 |
| Gambar 4. 13 Tahap Awal Export .....  | 52 |
| Gambar 4. 14 Render Settings .....  | 52 |
| Gambar 4. 15 Tahap Setting Output Module .....                              | 53 |
| Gambar 4. 16 Tahap Alokasi Penyimpanan.....                                 | 53 |
| Gambar 4. 17 Pembuatan motion graphic logo Budidaya Ikan Ripnohadi.....     | 54 |
| Gambar 4. 18 Pembuatan motion graphic peta lokasi Budidaya Ikan Ripnohadi   | 54 |
| Gambar 4. 19 Tahap Pembuatan Project.....                                   | 55 |
| Gambar 4. 20 Tahap Pembuatan Sequence.....                                  | 56 |
| Gambar 4. 21 Tahap Import Asset ke Dalam Project .....                      | 57 |
| Gambar 4. 22 Proses editing Video Company Profile .....                     | 57 |

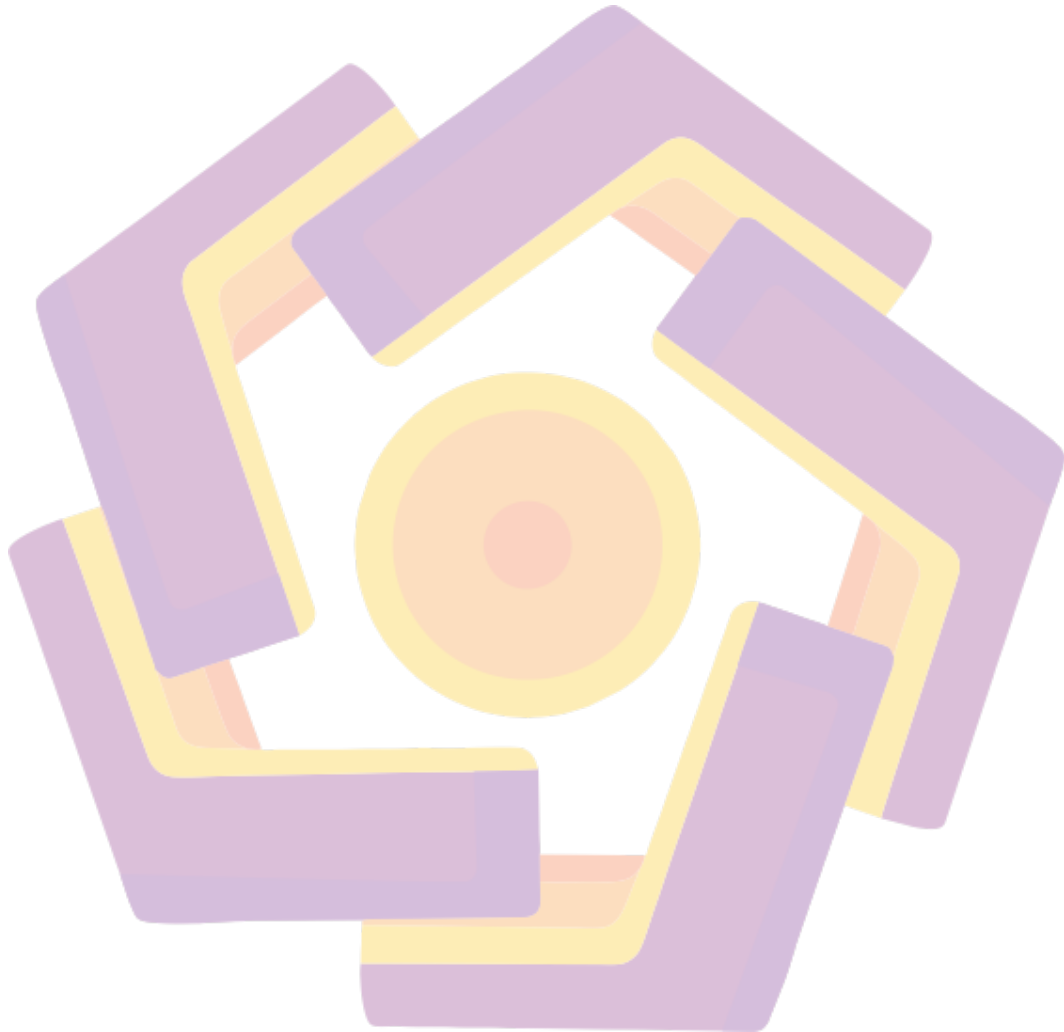
Gambar 4. 23 Proses rendering Video Company Profile..... 58

Gambar 4. 24 Implementasi video company profile pada media Youtube..... 59



## DAFTAR LAMPIRAN

|   |    |
|---|----|
| Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian .....                 | 73 |
| Lampiran 2. Proses Pengambilan Video .....              | 74 |
| Lampiran 3. Penyebaran Kuesioner Kepada Responden ..... | 74 |
| Lampiran 4. Kuesioner Google Form .....                 | 76 |



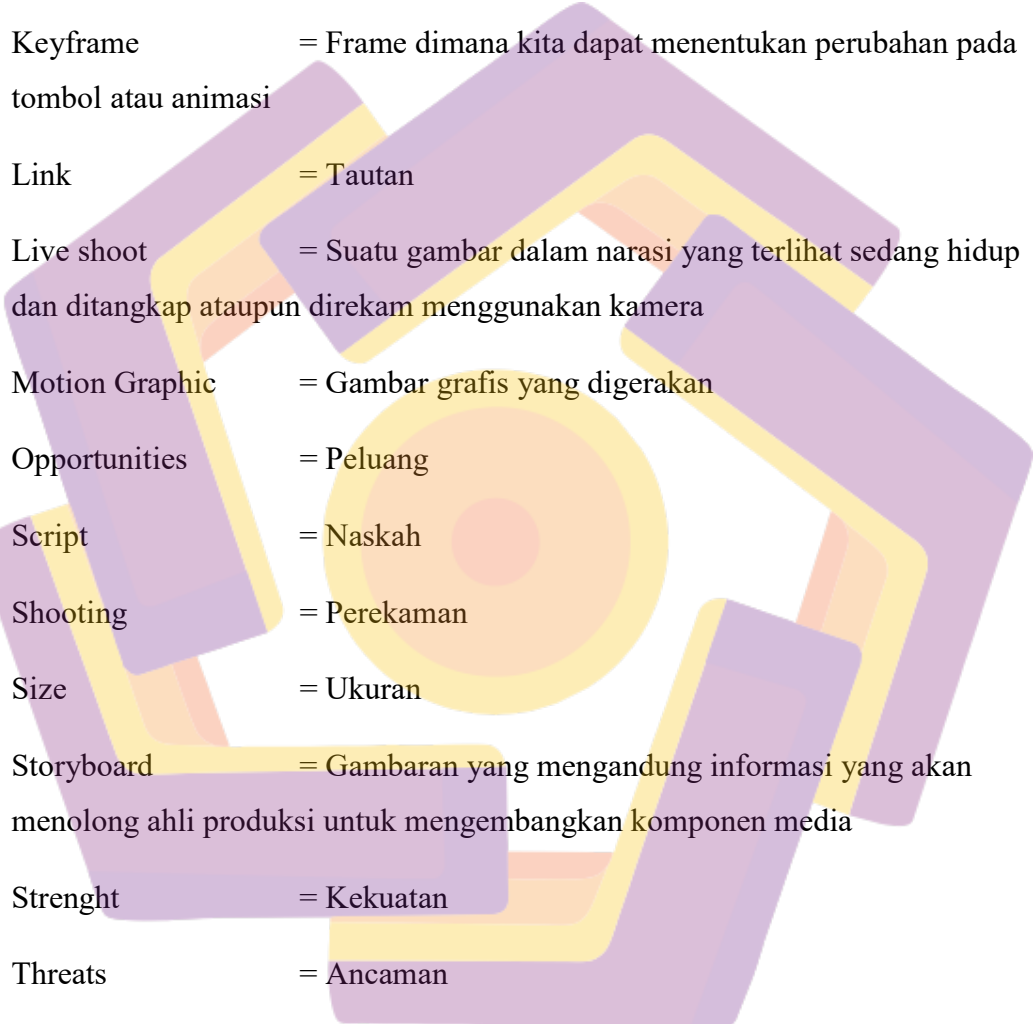
## DAFTAR SINGKATAN



|      |   |
|------|---|
| BG   | = Background                                    |
| BS   | = Biasa Saja                                    |
| DSLR | = Digital Single Lens Reflex                    |
| FPS  | = Frame Per Seconds                             |
| HD   | = High Definition                               |
| KBBI | = Kamus Besar Bahasa Indonesia                  |
| MP3  | = MPEG-1 Audio Layer 3                          |
| RAM  | = Random Access Memory                          |
| S    | = Setuju  |
| SFX  | = Sound Effect                                  |
| SS   | = Sangat Setuju                                 |
| STS  | = Sangat Tidak Setuju                           |
| SWOT | = Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats |
| TS   | = Tidak Setuju                                  |
| TV   | = Televisi                                      |



## DAFTAR ISTILAH



|                       |   |
|-----------------------|---|
| Angle                 | = Penempatan gambar diambil   |
| Asset                 | = Sumber daya atau file   |
| Frame                 | = Satuan terkecil dalam video   |
| Keyframe              | = Frame dimana kita dapat menentukan perubahan pada tombol atau animasi   |
| Link                  | = Tautan  |
| Live shoot            | = Suatu gambar dalam narasi yang terlihat sedang hidup dan ditangkap ataupun direkam menggunakan kamera         |
| Motion Graphic        | = Gambar grafis yang digerakan  |
| Opportunities         | = Peluang   |
| Script                | = Naskah  |
| Shooting              | = Perekaman   |
| Size                  | = Ukuran  |
| Storyboard            | = Gambaran yang mengandung informasi yang akan menolong ahli produksi untuk mengembangkan komponen media        |
| Strenght              | = Kekuatan  |
| Threats               | = Ancaman   |
| Tool                  | = Alat  |
| Video Company Profile | = Sebuah synopsis singkat brand suatu perusahaan dan hal-hal yang ditawarkan kepada konsumen dalam bentuk video |
| Vector                | = Gambar yang menggunakan bentuk, garis, dan bagian bagian lain yang saling berhubungan                         |
| Weaknesses            | = Kelemahan   |

## INTISARI

Budidaya Ikan Ripnohadi merupakan usaha budidaya ikan konsumsi air tawar yang berdiri sejak 2010. Usaha ini menyediakan beragam jenis ikan konsumsi air tawar yang dapat dibeli secara satuan kilogram hingga dalam jumlah partai besar. Dalam bisnisnya selama ini usaha Budidaya Ikan Ripnohadi menawarkan hasil panen atau produknya masih melalui proses dari mulut ke mulut. Walau sudah memiliki beberapa pelanggan tetap usaha ini masih ingin terus memperluas target pasarnya. Dan juga pemilik Budidaya Ikan Ripnohadi ini menginginkan adanya media yang dapat menampung segala informasi mengenai usahanya secara jelas dan padat. Oleh karena itu media yang dibutuhkan dalam kasus ini adalah Video Company Profile dengan penerapan teknik Live Shoot dan juga Motion Graphic.

Pada penelitian ini, akan memberikan informasi mengenai usaha Budidaya Ikan Ripnohadi dari kegiatan bisnis, jenis produk yang ditawarkan, visi dan misi bisnis hingga kelebihan dari bisnis yang dimiliki. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperkenalkan usaha Budidaya Ikan Ripnohadi kepada masyarakat luas melalui Video Company Profile dengan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic ini. Dalam perancangan video company profile ini terdapat 3 tahap yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Hasil uji dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembuatan video company profile menggunakan teknik live shoot dan motion graphic pada perusahaan Budidaya Ikan Ripnohadi dapat diimplementasikan dengan layak atau baik. Dibuktikan dengan metode likert serta 30 responden menghasilkan angka 83,87% bisa dikatakan layak untuk digunakan.

**Kata Kunci:** Video Company Profile, Budidaya Ikan Ripnohadi, Live Shoot, Motion Graphic

## ABSTRACT

*Budidaya Ikan Ripnohadi is a freshwater fish farming business that was established in 2010. This business provides various types of freshwater consumable fish that can be purchased in kilograms to in large quantities. In its business so far, the Budidaya Ikan Ripnohadi business offers its crops or products still through word of mouth. Even though it already has several regular customers, this business still wants to continue to expand its target market. And also the owner of Budidaya Ikan Ripnohadi wants a media that can accommodate all information about his business clearly and concisely. Therefore, the media needed in this case is a Company Profile Video with the application of Live Shoot techniques and Motion Graphic.*

*In this research, it will provide information about the Budidaya Ikan Ripnohadi business from business activities, types of products offered, vision and mission of the business to the advantages of the business owned. The purpose of this research is to introduce the Budidaya Ikan Ripnohadi business to the wider community through this Company Profile Video with Live Shoot and Motion Graphic Techniques. In designing this company profile video, there are 3 stages, namely pre-production, production, and post-production.*

*The test results of this study show that making a company profile video using live shoot and motion graphic techniques at a Budidaya Ikan Ripnohadi company can be implemented properly or well. Proven by the Likert method and 30 respondents resulting in a figure of 83,87% can be said to be feasible to use.*

**Keywords:** *Video Company Profile, Budidaya Ikan Ripnohadi, Live Shoot, Motion Graphic*