

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION
GRAPHIC STUDI KASUS CV. RANDOAN
SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

Nando Dwi Febrianto

20.82.0959

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION
GRAPHIC STUDI KASUS CV. RANDOAN
SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

Nando Dwi Febrianto

20.82.0959

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE MENGGUNAKAN TEKNIK
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC STUDI KASUS CV. RANDOAN**
yang disusun dan diajukan oleh

Nando Dwi Febrianto

20.82.0959

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Juli 2024

Dosen Pembimbing,



Harvoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE MENGGUNAKAN TEKNIK
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC STUDI KASUS CV. RANDOAN**
yang disusun dan diajukan oleh

Nando Dwi Febrianto

20.82.0959

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Juli 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Rizky, M.Kom
NIK. 190302311

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

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Juli 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Nando Dwi Febrianto
NIM : 20.82.0959

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE MENGGUNAKAN TEKNIK
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC STUDI KASUS CV. RANDOAN**
Dosen Pembimbing : Haryoko, S.Kom, M.Cs

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, 24 Juli 2024

Yang Menyatakan,



10000
METERAL
TAMBAH
67106ALX200321503

Nando Dwi Febrianto

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji Syukur kehadiran Allah SWT dan atas dukungan dan doa dari orang-orang terdekat, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada:

1. Keluarga Saya yang telah memberikan dukungan moral maupun materi yang telah diberikan.
2. Bapak Haryoko, S.Kom, M.Cs selaku dosen pembimbing saya serta dosen wali saya, terima kasih banyak atas waktu, materi, saran, masukan, dan waktu yang diberikan semasa pembelajaran dan penyusunan skripsi.
3. Commanditaire CV.Randoan Kak Randi Erlyan Pangestu atas izin yang diberikan serta karyawan Randoan atas bantuan dan kepercayaan dalam proses pembuatan video Company Profile CV. Randoan
4. Teman-Teman Grup soto maguwo, dan teman-teman lainnya di cilacap maupun di jogja atas bantuan, masukan, waktu yang diberikan dalam proses pembuatan video company profile.
5. Calon istri saya Estiningtias Rahayu atas dukungannya membuat semangat dalam proses pengerjaan walaupun tidak membantu sama sekali.

Serta seluruh pihak yang turut membantu dan kontribusi terhadap penelitian dan penyusunan skripsi ini yang tidak disebutkan satu per satu.

KATA PENGANTAR

Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji dan syukur kita panjatkan kepada-Nya, karena atas berkah dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul ” PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC STUDI KASUS CV. RANDOAN”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memberikan kontribusi dalam pengembangan dan penerapan teknologi dalam industri kreatif, khususnya pembuatan video company profile.

Penulisan mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan kekuatan dalam menyelesaikan skripsi ini. Tak lupa doa terbaik penulis disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi suri tauladan bagi seluruh umat manusia.

Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada:

1. Keluarga Saya yang telah memberikan dukungan moral maupun materi yang telah diberikan.
2. Bapak Haryoko, S.Kom, M.Cs selaku dosen pembimbing saya serta dosen wali saya, terima kasih banyak atas waktu, materi, saran, masukan, dan waktu yang diberikan semasa pembelajaran dan penyusunan skripsi.
3. Commanditaire CV.Randoan Kak Randi Erlyan Pangestu atas izin yang diberikan serta karyawan Randoan atas bantuan dan kepercayaan dalam proses pembuatan video Company Profile CV. Randoan
4. Teman-Teman Grup soto maguwo, dan teman-teman lainnya di cilacap maupun di jogja atas bantuan, masukan, waktu yang diberikan dalam proses pembuatan video company profile.
5. Calon istri saya Estiningtiyas Rahayu atas dukungannya membuat semangat dalam proses pengerjaan walaupun tidak membantu sama sekali.

Semua pihak yang turut serta dalam proses penelitian ini, baik yang disebutkan maupun tidak disebutkan satu per satu, penulis ucapkan terima kasih, semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif di bidangnya.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, segala saran dan kritik yang membangun penulis sangat harapkan guna perbaikan di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 24 Juli 2024

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xviii
DAFTAR ISTILAH.....	xix
INTISARI	xx
<i>ABSTRACT</i>	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Bagi peneliti selanjutnya.....	3
1.5.2 Bagi objek penelitian	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4

1.6.2	Metode Analisis Kebutuhan.....	5
1.6.3	Metode Perancangan.....	5
1.6.4	Metode Evaluasi.....	5
1.7	Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA		7
2.1	Studi Literatur	7
2.2	Multimedia	19
2.2.1	Jenis Multimedia.....	19
2.2.2	Penggunaan Multimedia	20
2.3	Video	22
2.3.1	Jenis Video.....	22
2.3.2	Format Video	22
2.4	Company Profile	24
2.4.1	Penyajian Company Profile	24
2.4.2	Unsur-unsur di dalam sebuah company profile	25
2.5	Motion Graphic	25
2.5.1	Elemen motion graphic	26
2.5.2	Tujuan dan kegunaan motion graphics dalam produksi visual	26
2.6	<i>Live Shoot</i>	28
2.6.1	<i>Camera Angle</i>	28
2.6.2	<i>Camera Movement</i>	33
2.6.1	Camera Shot Size	36
2.7	Analisis Kebutuhan Sistem	39
2.7.1	Tipe-tipe kebutuhan sistem	40
2.8	Tahap Perancangan.....	41

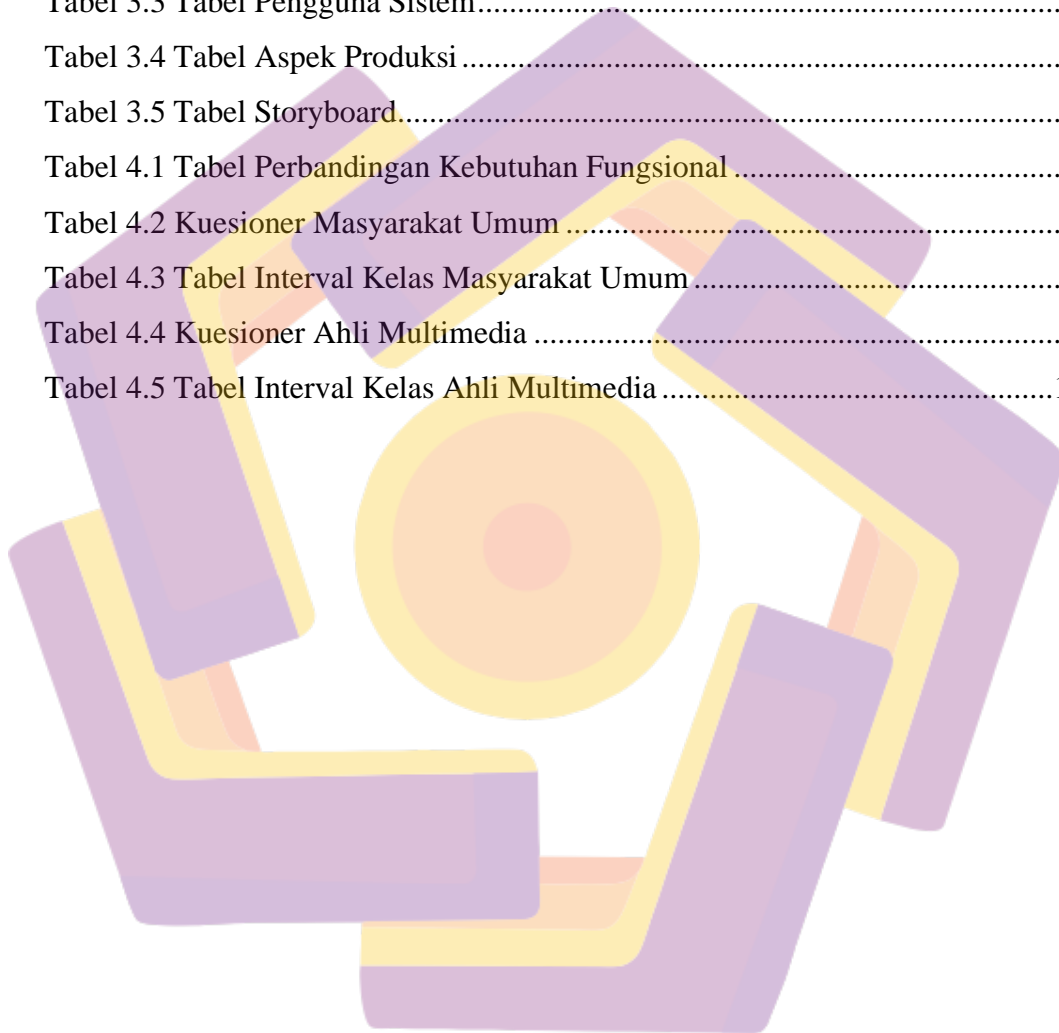
2.8.1	Pra Produksi	41
2.8.2	Produksi	41
2.8.3	Pasca Produksi	42
2.9	Teknik Evaluasi.....	42
2.9.1	Skala Likert.....	42
BAB III METODE PENELITIAN		45
3.1	Gambaran Umum.....	45
3.2	Alur Penelitian.....	46
3.3	Pengumpulan Data	47
3.3.1	Observasi.....	47
3.3.2	Dokumentasi	48
3.4	Analisis Kebutuhan	48
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	48
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	48
3.5	Aspek Produksi	50
3.6	Pra Produksi	52
3.6.1	Ide	52
3.6.2	Storyboard.....	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		61
4.1.	Produksi.....	61
4.1.1	Syuting	61
4.1.2	Editing.....	62
4.2.	Pasca Produksi.....	90
4.2.1	Compositing.....	90
4.2.2	Final Rendering.....	91

4.3. Evaluasi	92
BAB V PENUTUP	103
5.1 Kesimpulan.....	103
5.2 Saran.....	103
REFERENSI	104
LAMPIRAN 1 SURAT IJIN PENELITIAN AMIKOM	108
LAMPIRAN 2 SURAT BALASAN IJIN PENELITIAN	109
LAMPIRAN 3 HASIL KUESIONER MASYARAKAT UMUM	110
LAMPIRAN 4 DOKUMENTASI MASA PRODUKSI.....	114
LAMPIRAN 5 PROFIL AHLI MULTIMEDIA.....	116



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian.....	11
Tabel 3.1 Tabel Perangkat Lunak	48
Tabel 3.2 Tabel Perangkat Keras	49
Tabel 3.3 Tabel Pengguna Sistem.....	49
Tabel 3.4 Tabel Aspek Produksi	50
Tabel 3.5 Tabel Storyboard.....	53
Tabel 4.1 Tabel Perbandingan Kebutuhan Fungsional	92
Tabel 4.2 Kuesioner Masyarakat Umum	95
Tabel 4.3 Tabel Interval Kelas Masyarakat Umum	97
Tabel 4.4 Kuesioner Ahli Multimedia	98
Tabel 4.5 Tabel Interval Kelas Ahli Multimedia	100



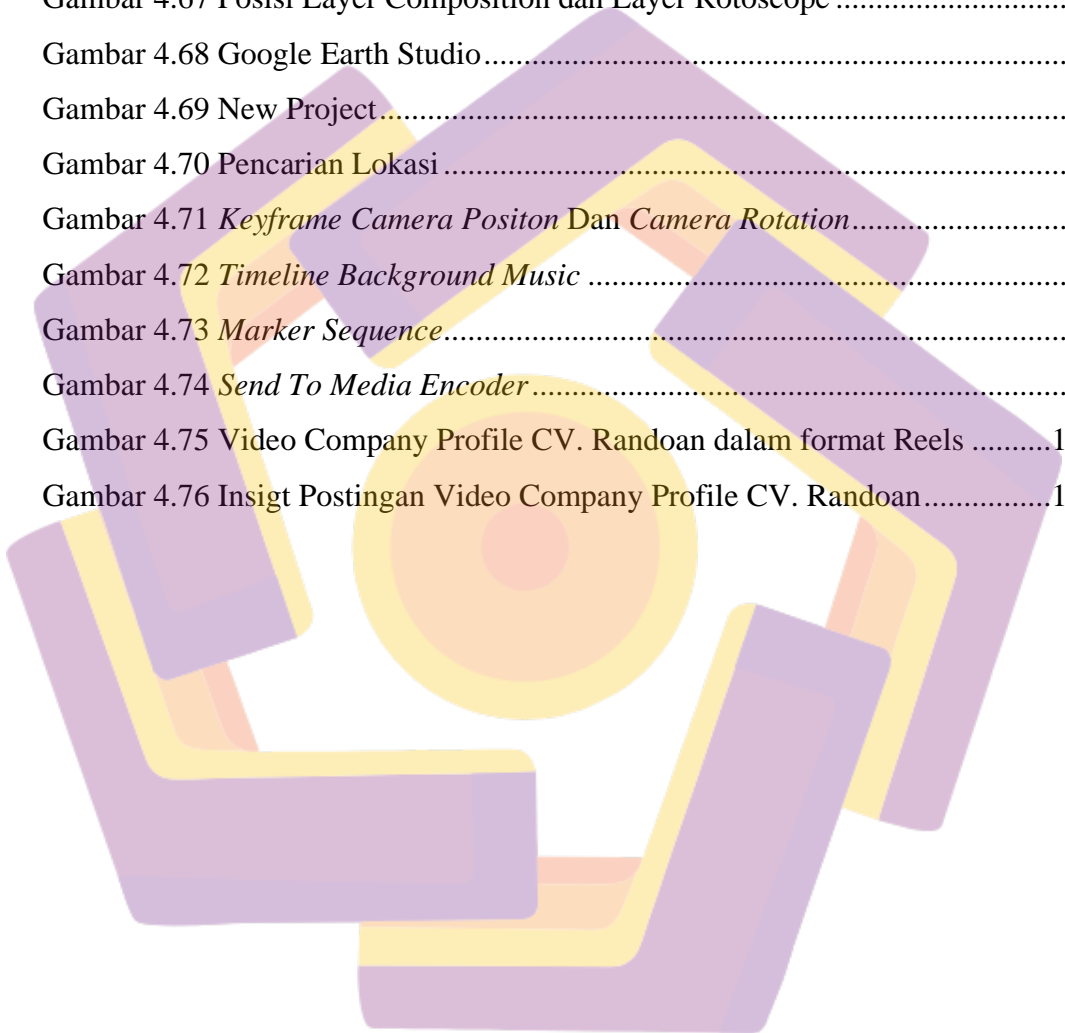
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Aplikasi Multimedia di bidang bisnis	20
Gambar 2.2 Aplikasi Multimedia Di Bidang Pendidikan	21
Gambar 2.3 Aplikasi Multimedia Di Bidang Game	21
Gambar 2.4 Bentuk Kiosk.....	21
Gambar 2.5 Menggunakan Virtual Reality	22
Gambar 2.6 Bird Eye View.....	29
Gambar 2.7 High Angle.....	29
Gambar 2.8 Low Angle.....	29
Gambar 2.9 Eye Level	30
Gambar 2.10 Frog Eye.....	30
Gambar 2.11 Ground Level Shot.....	31
Gambar 2.12 Knee Shot.....	31
Gambar 2.13 Shoulder-Level Shot.....	32
Gambar 2.14 Aerial Shot	32
Gambar 2.15 Canted Angle.....	33
Gambar 2.16 Panning Camera Movement.....	34
Gambar 2.17 Tilt Camera Movement	34
Gambar 2.18 Dolly Camera Movement.....	34
Gambar 2.19 Track Camera Movement.....	35
Gambar 2.20 Pedestal Camera Movement.....	35
Gambar 2.21 Extreme Long Shot	36
Gambar 2.22 Long Shot.....	37
Gambar 2.23 Medium Long Shot	37
Gambar 2.24 Medium Shot.....	38
Gambar 2.25 Close Up.....	38
Gambar 2.26 Extreme Close Up	38
Gambar 2.27 Dutch Angle	39
Gambar 2.28 Bird's Eye Shot.....	39
Gambar 3.1 Alur Penelitian	46

Gambar 3.2 Website Randoan	47
Gambar 4.1 Iphone 15 Pro Max.....	61
Gambar 4.2 Drone DJI Mavic Air 2	62
Gambar 4.3 Open Illustrator	63
Gambar 4.4 Pen Tool	63
Gambar 4.5 Image Trace.....	64
Gambar 4.6 Bagian Sudah Yang Terbagi	64
Gambar 4.7 Penamaan Pada Layer	64
Gambar 4.8 New Project.....	65
Gambar 4.9 Setting Import File Ai	65
Gambar 4.10 Pre-compose.....	66
Gambar 4.11 Logo Randoan.....	66
Gambar 4.12 Insert Trim Path Pada Logo	66
Gambar 4.13 Keyframe Trim Path Logo	67
Gambar 4.14 Graph Editor Logo	67
Gambar 4.15 Track Matte Logo.....	67
Gambar 4.16 Composition Settings	68
Gambar 4. 17 Duplikat Layer dan Layer Name	68
Gambar 4.18 Masking Huruf R	68
Gambar 4.19 Hide Video	69
Gambar 4.20 Pen Tool Garis	69
Gambar 4.21 Track Matte Garis	69
Gambar 4.22 Rectangel Tool	69
Gambar 4.23 Mode Stencil Alpha.....	70
Gambar 4.24 Keyframe Position.....	70
Gambar 4.25 Geser Keyframe	70
Gambar 4.26 Composition Setting.....	71
Gambar 4.27 Type Tool.....	71
Gambar 4.28 Panel Character	72
Gambar 4.29 Multiline Text Box.....	72
Gambar 4.30 Effect In-Out	72

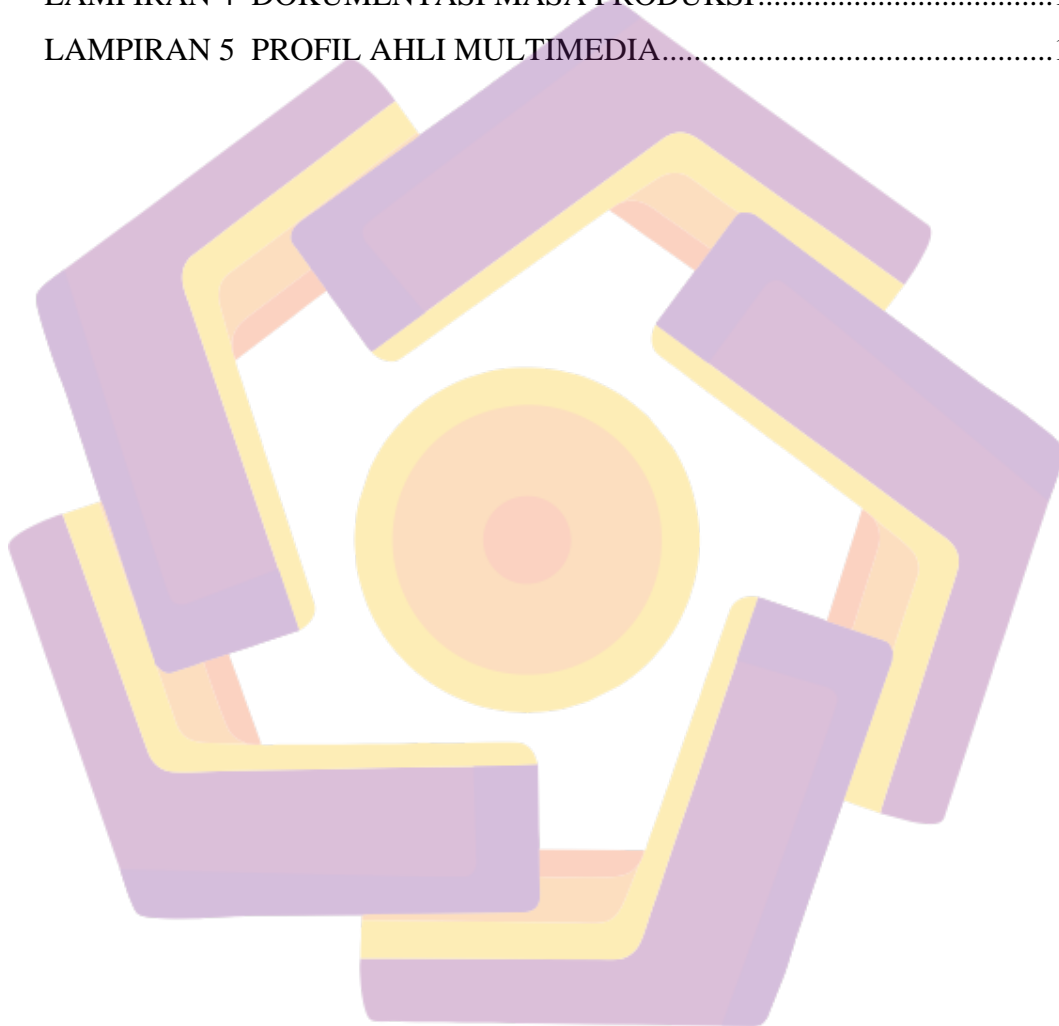
Gambar 4.31 Composition Setting.....	73
Gambar 4.32 Type Tool dan Panel Character.....	73
Gambar 4.33 Layer Text Animate.....	74
Gambar 4.34 Animator Range Selector.....	74
Gambar 4.35 Open Project.....	75
Gambar 4.36 Pen Tool.....	75
Gambar 4.37 Image Trace.....	75
Gambar 4.38 Peta Indonesia.....	76
Gambar 4.39 Penamaan Pada Layer.....	76
Gambar 4.40 New Project.....	77
Gambar 4.41 Setting Import File Ai.....	77
Gambar 4.42 Pre-Compose.....	78
Gambar 4.43 Masking Peta.....	78
Gambar 4.44 Keyframe Scale Peta.....	78
Gambar 4.45 Geser Layer Peta.....	79
Gambar 4.46 Titik Peta.....	79
Gambar 4.47 Teks Animasi.....	79
Gambar 4.48 Ellipse Tool dan Pen Tool.....	80
Gambar 4.49 Keyframe Scale Pada Lingkaran.....	80
Gambar 4. 50 Keyframe Trim Path.....	80
Gambar 4.51 Type Tool.....	81
Gambar 4.52 Track Matte Shape.....	81
Gambar 4.53 Create Null Object.....	82
Gambar 4. 54 <i>Track Motion Analyze</i>	82
Gambar 4. 55 <i>Edit Target Motion Tracking</i>	83
Gambar 4. 56 <i>Apply Dimension</i>	83
Gambar 4. 57 <i>Data Tracking Pada Null Object</i>	83
Gambar 4.58 <i>Parent & Link</i>	84
Gambar 4.59 hasil Akhir <i>Track Motion</i>	84
Gambar 4.60 <i>Improt File</i>	85
Gambar 4.61 <i>Composition Potrait Mode</i>	85

Gambar 4.62 layer Footage.....	86
Gambar 4.63 <i>Roto Brush Tool</i>	86
Gambar 4. 64 Proses <i>Rotoscoping</i>	86
Gambar 4. 65 <i>Freeze Rotobrush</i>	87
Gambar 4.66 Hasil Akhir Rotoscoping.....	87
Gambar 4.67 Posisi Layer Composition dan Layer Rotoscope	88
Gambar 4.68 Google Earth Studio.....	88
Gambar 4.69 New Project.....	89
Gambar 4.70 Pencarian Lokasi	89
Gambar 4.71 <i>Keyframe Camera Positon Dan Camera Rotation</i>	89
Gambar 4.72 <i>Timeline Background Music</i>	90
Gambar 4.73 <i>Marker Sequence</i>	91
Gambar 4.74 <i>Send To Media Encoder</i>	91
Gambar 4.75 Video Company Profile CV. Randoan dalam format Reels	101
Gambar 4.76 Insigt Postingan Video Company Profile CV. Randoan.....	102



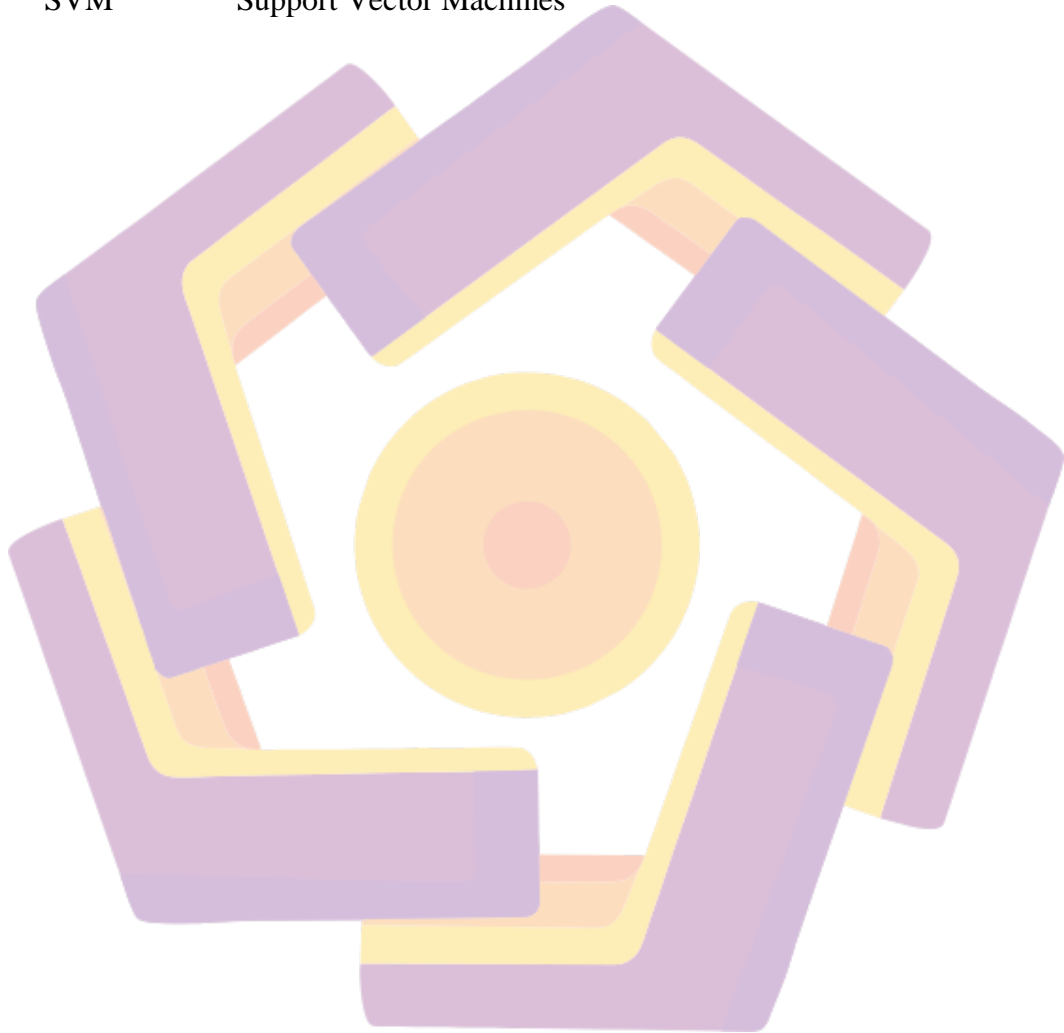
DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 SURAT IJIN PENELITIAN AMIKOM	108
LAMPIRAN 2 SURAT BALASAN IJIN PENELITIAN	109
LAMPIRAN 3 HASIL KUESIONER MASYARAKAT UMUM	110
LAMPIRAN 4 DOKUMENTASI MASA PRODUKSI.....	114
LAMPIRAN 5 PROFIL AHLI MULTIMEDIA.....	116



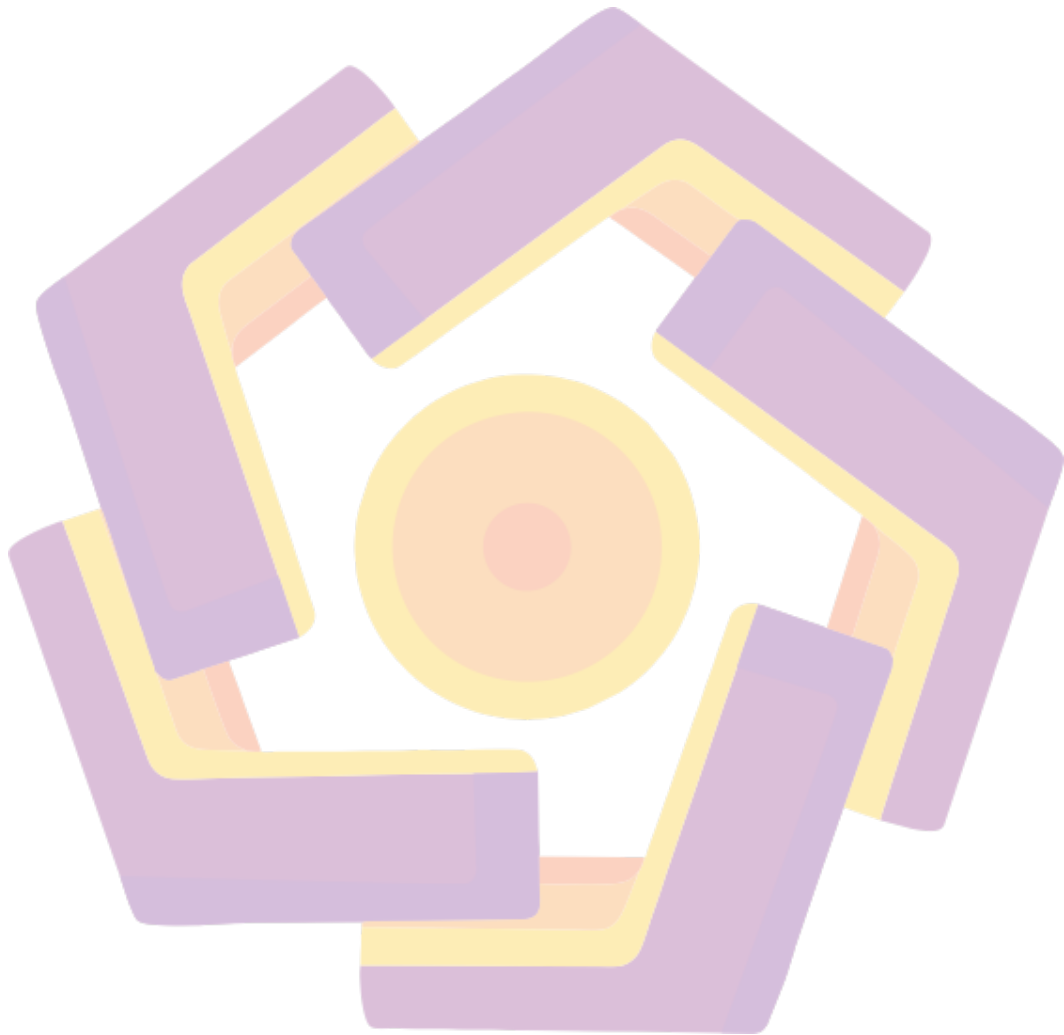
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

Ω	Tahanan Listrik
μ	Konstanta gesekan
ANFIS	Adaptive Network Fuzzy Inference System
SVM	Support Vector Machines



DAFTAR ISTILAH

Vektor	besaran yang mempunyai arah
Eigen Value	akar akar persamaan



INTISARI

Video company profile merupakan media yang efektif untuk memperkenalkan sebuah perusahaan, produk, atau layanan kepada audiens yang luas. Penelitian ini membahas pembuatan video company profile pada perusahaan fiksi yang dinamakan "Randoan" menggunakan teknik live shoot dan motion graphic. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjelaskan proses pembuatan video company profile yang menggabungkan live shoot dan motion graphic, serta untuk menggali dampak positif dari penggunaan teknik ini dalam meningkatkan daya tarik video company profile.

Penelitian ini dilakukan dengan menganalisis langkah-langkah yang diperlukan dalam pembuatan video company profile, mulai dari perencanaan hingga produksi akhir. Teknik live shoot digunakan untuk mengambil gambar langsung dari lokasi perusahaan, sedangkan motion graphic digunakan untuk menambahkan elemen grafis dan animasi yang memperkaya konten video. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan live shoot dan motion graphic dapat memberikan hasil yang lebih menarik dan informatif dalam video company profile.

Era digital yang semakin maju, video company profile telah menjadi alat yang sangat penting dalam pemasaran dan branding perusahaan. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam memahami bagaimana teknik live shoot dan motion graphic dapat digunakan untuk menciptakan video company profile yang efektif dan memikat. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi panduan bagi perusahaan-perusahaan yang ingin memanfaatkan potensi video company profile dalam meningkatkan citra dan daya tarik mereka di pasar

Kata kunci: Teknologi Informasi, Iklan, Teknologi, Produk, Perusahaan

ABSTRACT

Company profile videos are an effective medium for introducing a company, product or service to a wide audience. This research discusses making a company profile video for a fictional company called "Randoan" using live shoot and motion graphic techniques. The aim of this research is to explain the process of making company profile videos that combine live shoots and motion graphics, as well as to explore the positive impact of using this technique in increasing the attractiveness of company profile videos.

This research was carried out by analyzing the steps required in making a company profile video, from planning to final production. The live shoot technique is used to take pictures directly from the company location, while motion graphics are used to add graphic and animation elements that enrich the video content. The results of this research show that the use of live shoots and motion graphics can provide more interesting and informative results in company profile videos.

In the increasingly advanced digital era, company profile videos have become a very important tool in company marketing and branding. Therefore, this research makes an important contribution in understanding how live shoot and motion graphic techniques can be used to create effective and engaging company profile videos. The results of this research can be a guide for companies who want to exploit the potential of company profile videos in improving their image and attractiveness in the market

Keyword: *Information Technology, Advertising, Technology, Products, Companies*