

**IMPLEMENTASI TEKNIK LIVE SHOT PADA VIDEO COMPANY PROFILE
DI ERDORAY, SUMBA TIMUR, KOTA WAINGAPU**

SKRIPSI

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



disusun oleh

ISRAILI KANA DOKE

19.82.0617

Kepada :

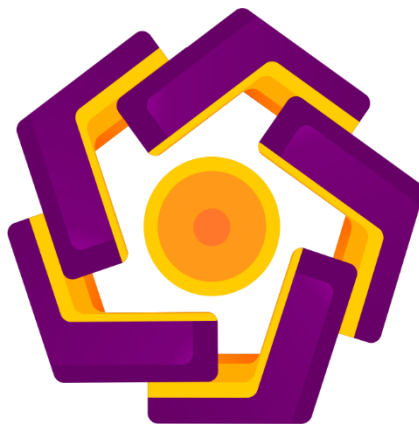
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**IMPLEMENTASI TEKNIK LIVE SHOT PADA VIDEO COMPANY PROFILE
DI ERDORAY, SUMBA TIMUR, KOTA WAINGAPU**

SKRIPSI

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



disusun oleh

ISRAILI KANA DOKE

19.82.0617

Kepada :

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK LIVE SHOT PADA VIDEO COMPANY PROFILE DI
ERDORAY, SUMBA TIMUR, KOTA WAINGAPU**

yang disusun dan diajukan oleh

Israili Kana Doke

19.82.0617

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 12 maret 2025

Dosen Pembimbing,

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302427

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
IMPLEMENTASI TEKNIK LIVE SHOT PADA VIDEO COMPANY PROFILE DI
ERDORAY, SUMBA TIMUR, KOTA WAINGAPU

yang disusun dan diajukan oleh

Israili Kana Doke

19.82.0617

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 12 maret 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, A.Md., S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302229

Jeki Kuswanto, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302456

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302427



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 maret 2025

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 : Israili Kana Doke
NIM : 19.82.0617

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Implementasi Teknik Live Shot pada Video Company Profile Di Erdoray, Sumba Timur, Kota Waingapu

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.

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, 12 Maret 2025

Yang Menyatakan,



Israili Kana Doke

KATA PENGANTAR

Segala Puji Syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, Karena berkat dan karunianya yang melimpah, Penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik.

Karya ini akan tidak terwujud tanpa dukungan dan bantuan dari berbagai individu yang telah berikan inspirasi dan petunjuk serta motivasi kepada penulis. Maka dari itu, Penulis ingin 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., Ph.D.,** Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. **Bapak Agus Purwanto, M.Kom.,** Selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. **Bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.** Selaku Dosen Pembimbing, yang telah membimbing penulis selama Penyusunan Skripsi Ini.
5. Segenap Dosen Teknologi Informasi yang telah memberikan ilmu selama penulis menjalani masa studi.

Yogyakarta, 7 Juni 2025

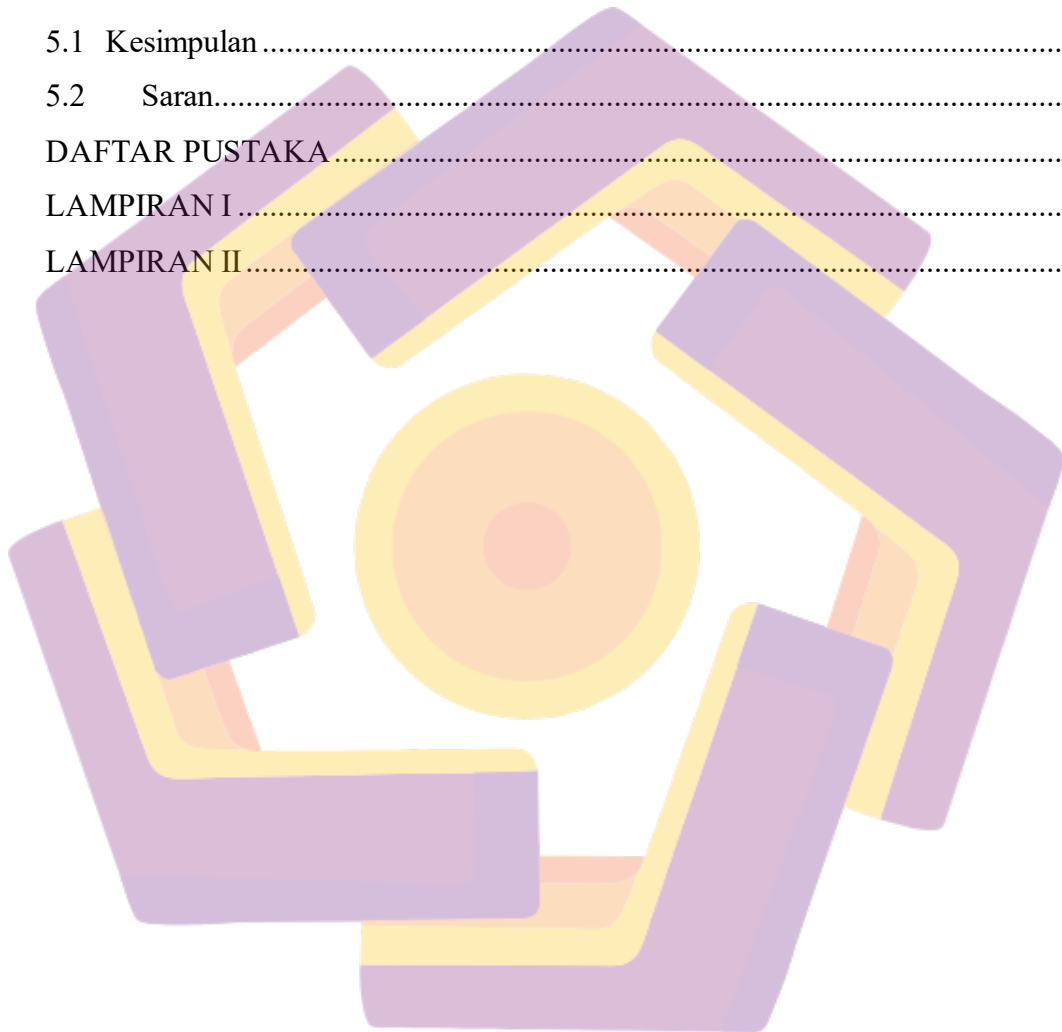
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
INTISARI.....	x
ABSTRACT.....	xi
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
1.6 Metodologi Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Perancangan.....	4
1.6.3 Metode Evaluasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Studi Literatur.....	7
2.2 Dasar Teori.....	14
2.2.1 Multimedia.....	14
2.2.2 Teori live Shoot.....	15
2.2.2.1 Shot Size (ukuran gambar).....	15
2.2.2.2 Camera Angle (Sudut Pengambilan Gambar).....	17
2.2.2.3 Camera Movent.....	19
2.2.3 Tahap Perancangan Iklan.....	20
2.2.3.1 Pra produksi.....	20

2.2.3.2 Produksi.....	21
2.2.3.3 Pasca-produksi.....	22
2.2.4 Software	23
2.2.4.1 Adobe Premiere Pro	23
2.2.4.2 Adobe After Effects.....	25
2.2.5 Teori Evaluasi	25
2.2.5.1 Alpha Testing	26
2.2.5.2 Skala Likert	26
2.2.5.3 Kuesioner.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	30
3.1 Tinjauan Umum.....	30
3.1.1 Metode Penelitian	32
3.2 Alur Penelitian	34
3.3 Pengumpulan Data.....	34
3.3.1 Wawancara.....	35
3.3.2 Observasi.....	37
3.4 Kebutuhan Fungsional.....	39
3.5 Kebutuhan Non Fungsional.....	39
3.6 Analisis Aspek Produksi.....	40
3.7 Pra Produksi.....	43
3.7.1 Ide Dan Konsep.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1 Tahapan Produksi.....	50
4.1.1 Proses Pengambilan Gambar	51
4.2 Tahapan Pasca Produksi.....	54
4.2.1 Pemilihan Video	54
4.2.2 Sequence Setting	55
4.2.3 Penggabungan Video.....	56
4.2.4 Sound Effect.....	57
4.2.5 Color Grading.....	57
4.2.6 Menambah <i>Caption</i> atau <i>subtitle</i>	58
4.2.7 Teknik Motion Graphic	59

4.2.8	Rendering	63
4.3	Evaluasi	64
4.3.1	Evaluasi Kebutuhan Fungsional	65
4.3.2	Evaluasi Kelayakan Video	67
4.4	Implementasi	70
BAB V	PENUTUP	71
5.1	Kesimpulan	71
5.2	Saran.....	71
	DAFTAR PUSTAKA	73
	LAMPIRAN I	75
	LAMPIRAN II	77



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perbedaan Penelitian	12
Tabel 2.2. Evaluasi Skala Likert	11
Tabel 2.3. Tabel Presentase Nilai.....	28
Tabel 3.1. Wawancara.....	36
Tabel 3.2. Kebutuhan <i>Hardware</i>	39
Tabel 3.3. Kebutuhan <i>Software</i>	40
Tabel 3.4. Kebutuhan <i>Brainware</i>	40
Tabel 3.5. Aspek Produksi.....	41
Tabel 3.6. <i>Storyboard</i>	41
Tabel 4.1. Analisis Proses Pengambilan Gambar	52
Tabel 4.2. Evaluasi Kebutuhan Fungsional	66
Tabel 4.2. Evaluasi Kelayakan Video.....	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. <i>Close Up</i>	16
Gambar 2.2. <i>Wide Shoot</i>	16
Gambar 2.3. <i>Long Shoot</i>	17
Gambar 2.4. <i>High Angle</i>	18
Gambar 2.5. <i>Low Angle</i>	18
Gambar 2.6. <i>Eye Level</i>	19
Gambar 2.7. <i>Tracking Shoot</i>	19
Gambar 2.8. <i>Handhled Shoot</i>	20
 Gambar 3.1. Tampilan luar toko Erdoray Komputer.....	30
Gambar 3.2. Website untuk pendaftaran Kursus Komputer.....	31
Gambar 3.3. Website pelayanan jasa pembuatan Website.....	31
Gambar 3.4. Facebook dari Erdoray	32
Gambar 3.5. Alur Penelitian.....	34
Gambar 3.6. Wawancara.....	35
Gambar 3.7. Tangkapan layar - Penerapan Teknik Live Shoot Dan Motion Tracking Pada Pembuatan <i>Company Profile</i> Di <i>Noble Coffee</i>	37
Gambar 3.8. Tangkapan layar - Video iklan cafe dua masa dengan teknik live shoot dan motion graphic	38
Gambar 3.9. Tangkapan Layar - Iklan Kedai Koffie Plankton Dengan Menggunakan Teknik Live Shoot Dan Motion Graphic.....	38
 Gambar 4.1. Proses Pengambilan Gambar.....	51
Gambar 4.2. Pasca Produksi	54
Gambar 4.3. Pemilihan Video.....	55
Gambar 4.4. <i>Sequence setting</i>	56
Gambar 4.5. Penggabungan Video	56
Gambar 4.6. <i>Ducking audio</i>	57
Gambar 4.7. <i>Color Grading</i>	58
Gambar 4.8. <i>Caption</i> atau <i>Subtitle</i>	59
Gambar 4.9. Animasi Teks Erdoray Komputer	60
Gambar 4.10. Animasi Teks Solusi Teknologi Yang Anda Butuhkan ..	61
Gambar 4.11. Animasi Lokasi	61
Gambar 4.12. <i>Contact Us</i>	62
Gambar 4.13. <i>Rendering</i>	64
Gambar 4.14. Implementasi	70

INTISARI

ERDORAY adalah salah satu tempat Kursus Komputer, Percetakan dan Warung Internet yang besar di kabupaten Sumba Timur. Saat ini di ERDORAY masih dalam penyampaian informasi kepada masyarakat masih menggunakan cara-cara konvensional seperti penyampaian secara lisan sehingga kurang menarik dan kurang informatif. Adapun masalahnya adalah agar masyarakat mengetahui Keberadaan Erdoray. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan Video Company Profile pada Erdoray di kabupaten Sumba Timur. Manfaat Penelitian ini sebagai dokumentasi di Erdoray dan juga sebagai media promosi.

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan dokumentasi, metode pendekatan: perancangan, shooting, capture, editing dan implementasi untuk mendapatkan video yang maksimal dan menarik perhatian masyarakat. Harapan dari penelitian ini adalah agar penulis memperoleh pengetahuan tentang proses pembuatan company profile yang baik dan menarik, bagi Erdoray sebagai sarana promosi kepada masyarakat adalah membuat laporan penelitian tambahan, dimana perlunya sebuah media informasi yang efektif dan efisien untuk mendukung upaya promosi yang berisi informasi lengkap tentang Erdoray.

Kata Kunci: Video company profile, live shoot, Erdoray, kursus komputer, percetakan, warnet.

ABSTRACT

Erdoray is one of the largest computer, printing and internet cafe courses in East Sumba district. Currently, Erdoray is still conveying information to the public using conventional methods such as verbal delivery, making it less interesting and less informative. In this regard, the public knows about the existence of Erdoray. The aim of this research is to produce a Video Company Profile for Erdoray in East Sumba district. The benefits of this research are as documentation on Erdoray and also as promotional media.

This research uses documentation collection methods, approach methods: designing, shooting, shooting, editing and implementation to get maximum videos and attract people's attention. The hope of this research is that the author will gain knowledge about the process of creating a good and attractive company profile. For ERDORAY as a means of promotion to the public, it is to create additional research reports, where an effective and efficient information media is needed to support promotional efforts that contain complete information about Erdoray.

Keywords: Company profile video, live shoot, Erdoray, computer course, printing, internet cafe.