

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE  
KERAJINAN BATIK KAYU DI SANGGAR PENI SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK  
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**FUAD DWI SAPUTRO**

**15.11.8580**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE  
KERAJINAN BATIK KAYU DI SANGGAR PENI SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK  
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan  
Mencapai Gelar Sarjana  
Pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**FUAD DWI SAPUTRO**

**15.11.8580**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
201**

## **PERSETUJUAN**

### **SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE  
KERAJINAN BATIK KAYU DI SANGGAR PENI SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK  
LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fuad Dwi Saputro**

**15.11.8580**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 Maret 2019

**Dosen Pembimbing,**



**Heri Sismoro, M.Kom.**

**NIK. 190302057**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE KERAJINAN BATIK KAYU DI SANGGAR PENI SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fuad Dwi Saputro**

**15.11.8580**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 11 April 2019

#### Susunan Dewan Penguji

##### **Nama Penguji**

**M. Rudyanto Arief, S.T, M.T.**  
**NIK. 190302098**

**Arifivanto Hadinegoro, S.Kom, M.T.**  
**NIK. 190302289**

**Heri Sismoro, M.Kom.**  
**NIK. 190302057**

##### **Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 22 April 2019

#### **DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 disuatu institusi perguruan 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 22 April 2019

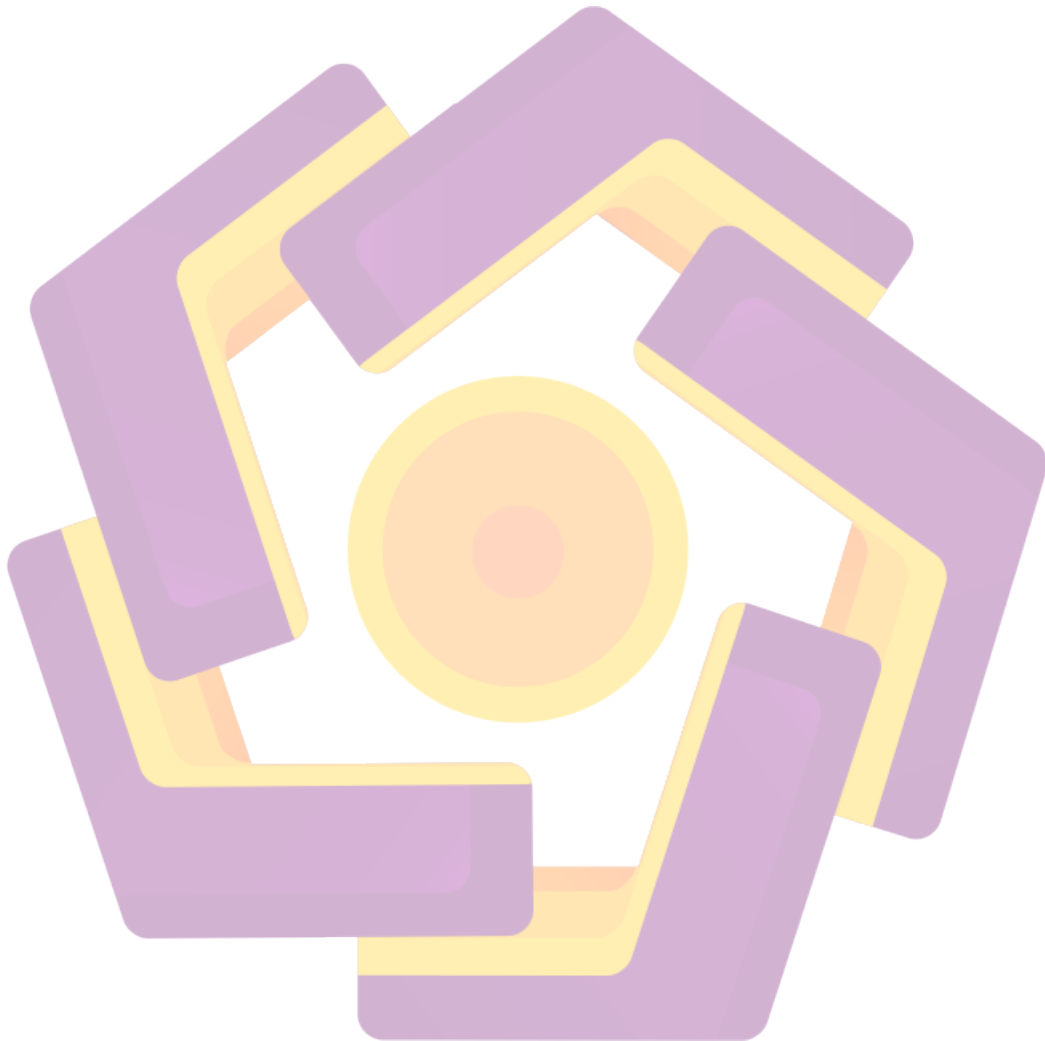


Fuad Dwi Saputro  
NIM 15.11.8580

## **MOTTO**

“Sebuah tindakan adalah dasar dari sebuah keberhasilan”

“Jadi mulailah dengan bismillah”



## PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan atas dukungan serta doa dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik sesuai dengan target. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah Subhanahu wata'ala yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia dalam bentuk apapun, sehingga dilancarkan dan diberikan kemudahan dalam segala urusan yang penulis hadapi, terutama dalam proses penyampaian naskah skripsi ini.
2. Kedua orang tua saya terutama Almarhumah Ibu Suratmi yang telah mendoakan, melimpahkan rasa kasih dan sayang, selalu memberikan nasehat, memberikan motivasi kepada saya sebelum menghembuskan nafas terakhirnya, tanpa mereka saya bukan lah apa – apa.
3. Kakak saya Arwan Ardiyanto yang selalu memberi semangat dan nasehat kepada saya.
4. Afny, Elisha, Andhika, Irvan, Ayuk, Cecep yang telah memberikan dukungan dan nasehat selama pembuatan penelitian ini.
5. Ari, Annisa, Nada, Nurul, Shinta, Putri, Azwar terima kasih atas semangat dan dukungan yang telah diberikan.
6. Bapak Heri Sismoro, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan semangat, motivasi, bimbingan, arahan, kritik dan saran selama proses penyusunan hingga penyelesaian naskah skripsi ini.
7. Pihak Sanggar Peni yang telah mengizinkan dan mendukung penelitian ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesehatan jasmani dan rohani serta petunjuk dan kekuatan kepada penulis sehingga skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE KERAJINAN BATIK KAYU DI SANGGAR PENI SEBAGAI MEDIA PROMOSI MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC”** bisa terselesaikan dengan baik sesuai target. Kritik dan saran sangat diharapkan penulis agar dapat lebih baik lagi di kemudian hari.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas rahmad dan hidayahnya serta hingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak M. Suyanto, Prof., Dr., M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Heri Sismoro, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu serta dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan dalam penyusunan Skripsi.
4. Bapak M. Rudyanto Arief, S.T, M.T. dan bapak Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, M.T. selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan yang membangun.
5. Segenap Ibu dan Bapak Dosen Universitas Amikom Yogyakarta atas didikan dan bimbingannya selama ini.
6. Bapak Kemiskidi selaku pemilik dan pendiri Sanggar Peni yang sudah memberikan izin penelitian.
7. Ayah dan Ibu tercinta yang dengan penuh kesabaran dan pengorbanan selalu memberi dorongan, bantuan material maupun non material dan doa agar penulis dapat menyelesaikan studi.



8. Teman-teman yang telah memberikan semangat dan dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

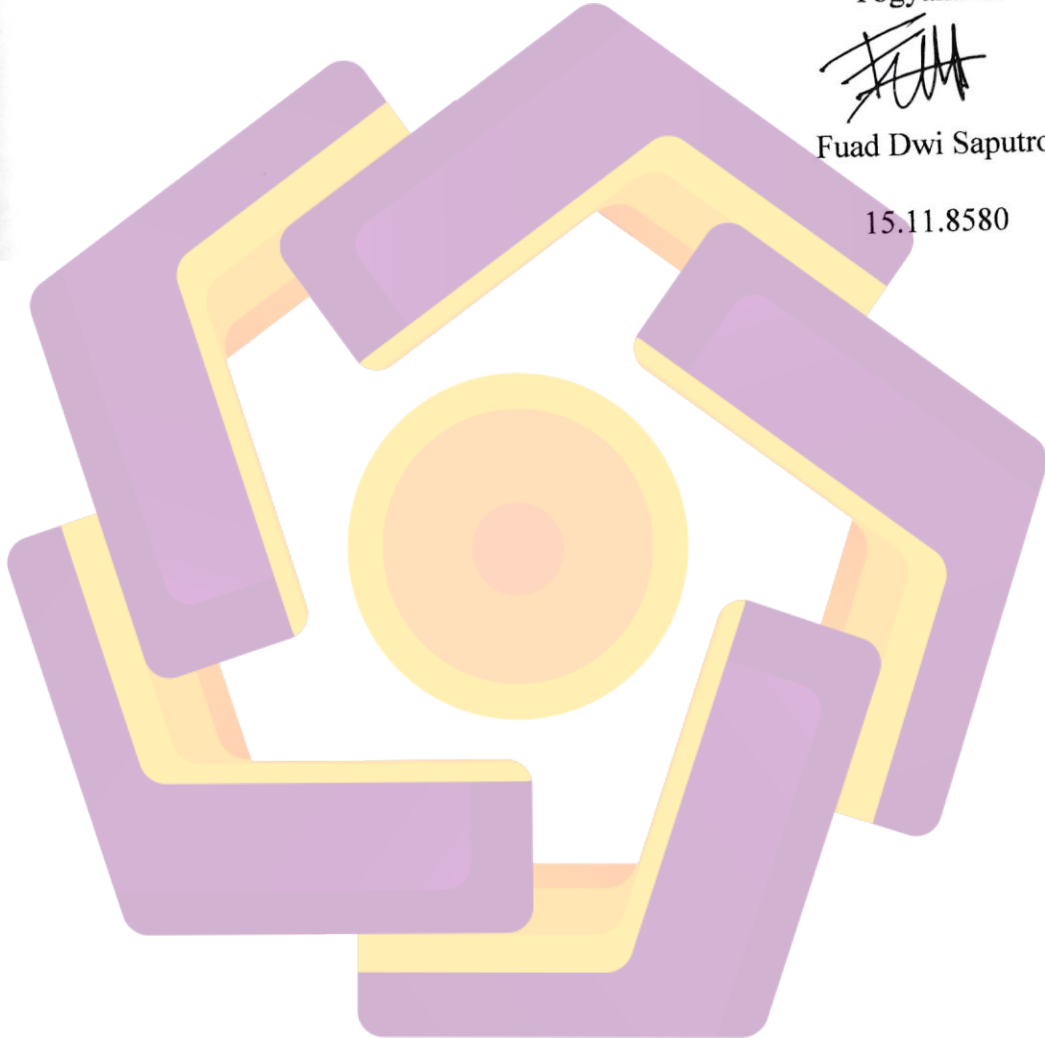
Akhir kata , semoga skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi penulis dan umumnya bagi masyarakat luas dalam rangka menambah wawasan pengetahuan.

Yogyakarta



Fuad Dwi Saputro

15.11.8580



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i> .....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan .....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4

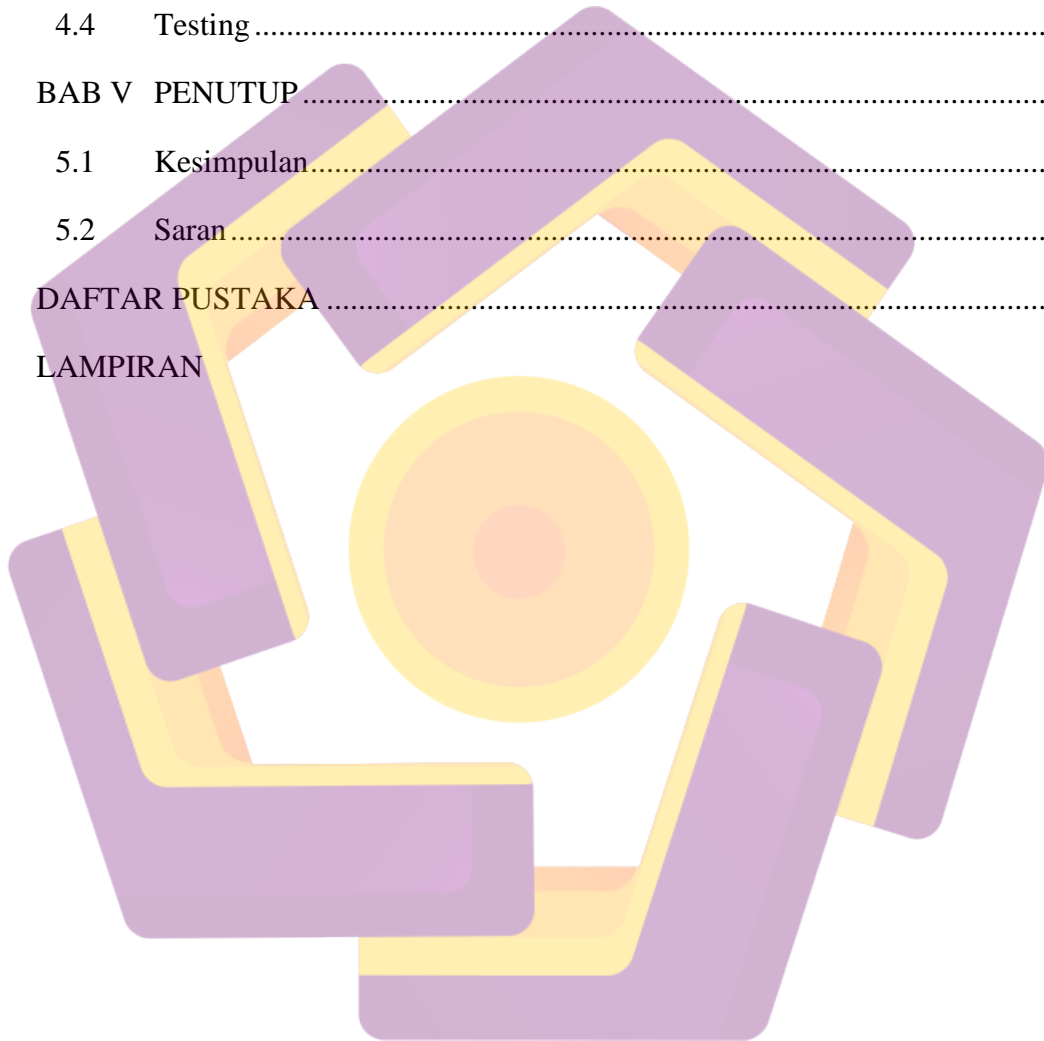
1.6.1	Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.2	Metode Analisis .....	4
1.6.3	Metode Perancangan .....	5
1.6.4	Metode Pengembangan .....	5
1.6.5	Metode Testing.....	5
1.7	Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>		<b>7</b>
2.1	Tinjauan Pustaka .....	7
2.2	Dasar Teori .....	8
2.2.1	Pengertian Multimedia .....	8
2.2.1.1	Unsur-unsur Multimedia.....	8
2.2.2	Pengertian Video Profil.....	10
2.2.3	Pengertian <i>Company Profile</i> .....	10
2.2.3.1	Jenis-jenis <i>Company Profile</i> .....	10
2.2.3.2	Manfaat <i>Company Profile</i> .....	11
2.3	Pengertian Animasi .....	12
2.3.1	Macam-macam Teknik Animasi.....	12
2.3.2	Jenis Animasi .....	16
2.4	Pengertian Teknik <i>Motion Graphic</i> .....	17

2.5	Pengertian Teknik <i>Live Shoot</i> .....	18
2.6	Standar Video .....	18
2.7	Standar Format File Video .....	20
2.8	Teknik Pengambilan Gambar .....	23
2.8.1	Camera Angle.....	23
2.8.2	Camera Framming.....	27
2.8.3	Camera Movement .....	31
2.9	Tahapan Pembuatan Video <i>Company Profile</i> .....	32
2.9.1	Pra-Produksi.....	32
2.9.2	Produksi .....	32
2.9.3	Pasca Produksi .....	33
2.10	Metode Analisis .....	33
2.10.1	Analisis SWOT .....	33
2.10.2	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	33
2.10.3	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	34
2.11	Metode Testing .....	34
2.11.1	Data Kuisisioner .....	34
2.11.2	Skala Likert.....	34
2.11.2.1	Menentukan Interval.....	35

2.11.2.2 Rumus Prsentase.....	35
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>37</b>
3.1 Tinjauan Umum.....	37
3.1.1 Deskripsi Objek.....	37
3.1.2 Visi .....	38
3.1.3 Misi .....	38
3.1.4 Struktur Organisasi .....	38
3.1.5 Lokasi Sanggar Peni.....	39
3.1.6 Fasilitas Sanggar Peni .....	39
3.2 Analisis.....	39
3.2.1 Observasi.....	39
3.2.2 Wawancara.....	40
3.2.3 Analisis SWOT .....	40
3.3 Solusi Masalah .....	42
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem .....	42
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	42
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	43
3.5 Analisis Kelayakan.....	45
3.5.1 Kelayakan Teknis.....	45

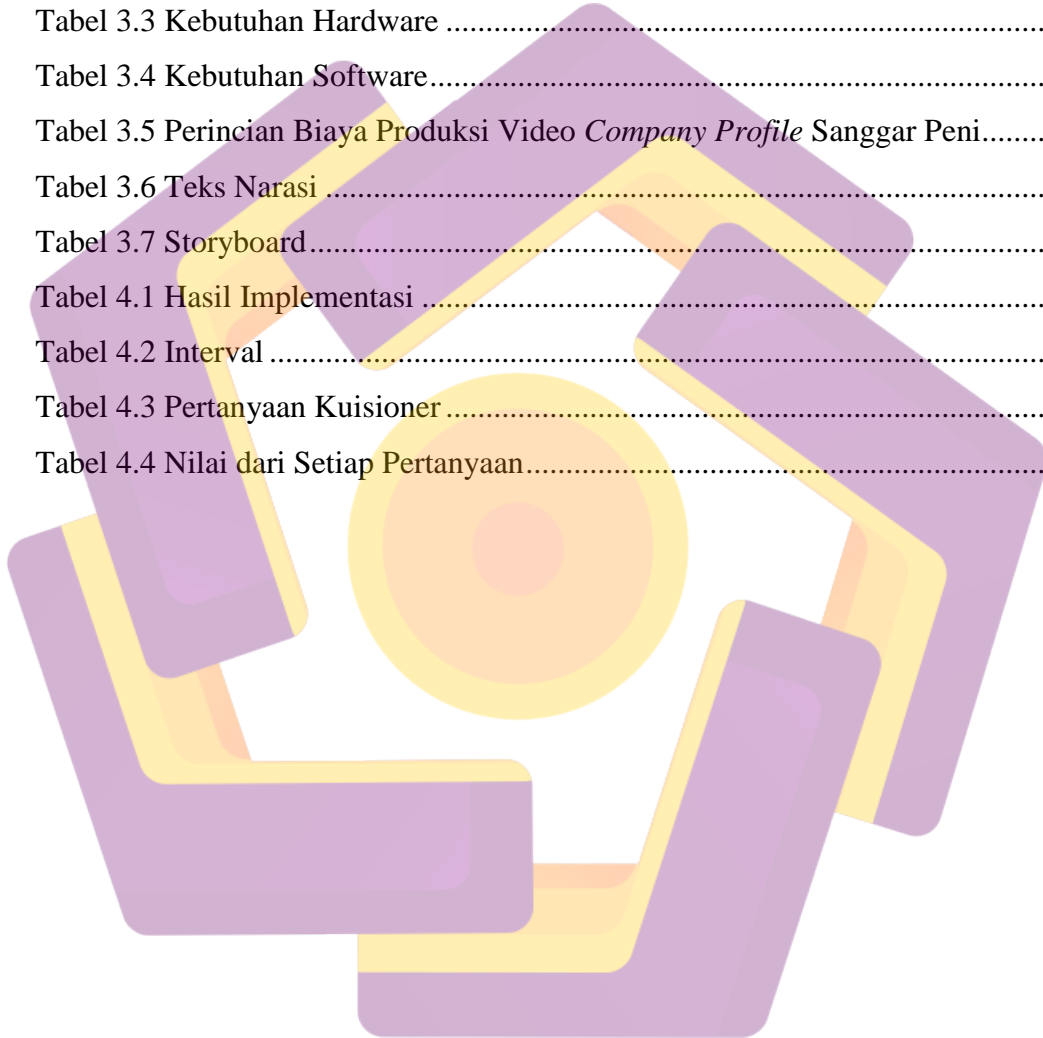
3.5.2	Kelayakan Ekonomi .....	46
3.5.2.1	Perhitungan Biaya Produksi .....	46
3.5.3	Kelayakan Hukum.....	47
3.5.4	Kelayakan Operasional .....	47
3.5.5	Kelayakan Jadwal.....	47
3.5	Tahap Pra Produksi .....	47
3.6.1	Perancangan Ide Cerita .....	48
3.6.2	Tema Pembuatan Video .....	48
3.6.3	Narasi Video.....	48
3.6.4	Storyboard .....	52
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>61</b>
4.1	Tahap Produksi.....	61
4.1.1	Pengambilan Gambar .....	61
4.1.1.1	Menentukan dan Menyiapkan Alat yang Digunakan .....	61
4.1.1.2	Pengambilan <i>Live Shoot</i> .....	62
4.1.2	Pembuatan Aset Animasi .....	65
4.1.3	<i>Recording</i> .....	67
4.2	Pasca Produksi.....	68
4.2.1	Sound Editing.....	68

4.2.2	<i>Animating</i> .....	69
4.2.3	<i>Compositing</i> .....	70
4.2.4	<i>Rendering</i> .....	71
4.3	Implementasi .....	72
4.4	Testing .....	85
BAB V PENUTUP .....		92
5.1	Kesimpulan .....	92
5.2	Saran .....	93
DAFTAR PUSTAKA .....		94
LAMPIRAN		



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kriteria Hasil Skor .....	35
Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	40
Tabel 3.2 Peralatan Shooting .....	43
Tabel 3.3 Kebutuhan Hardware .....	43
Tabel 3.4 Kebutuhan Software.....	44
Tabel 3.5 Perincian Biaya Produksi Video <i>Company Profile</i> Sanggar Peni.....	46
Tabel 3.6 Teks Narasi .....	49
Tabel 3.7 Storyboard.....	53
Tabel 4.1 Hasil Implementasi .....	73
Tabel 4.2 Interval .....	86
Tabel 4.3 Pertanyaan Kuisisioner .....	86
Tabel 4.4 Nilai dari Setiap Pertanyaan.....	91

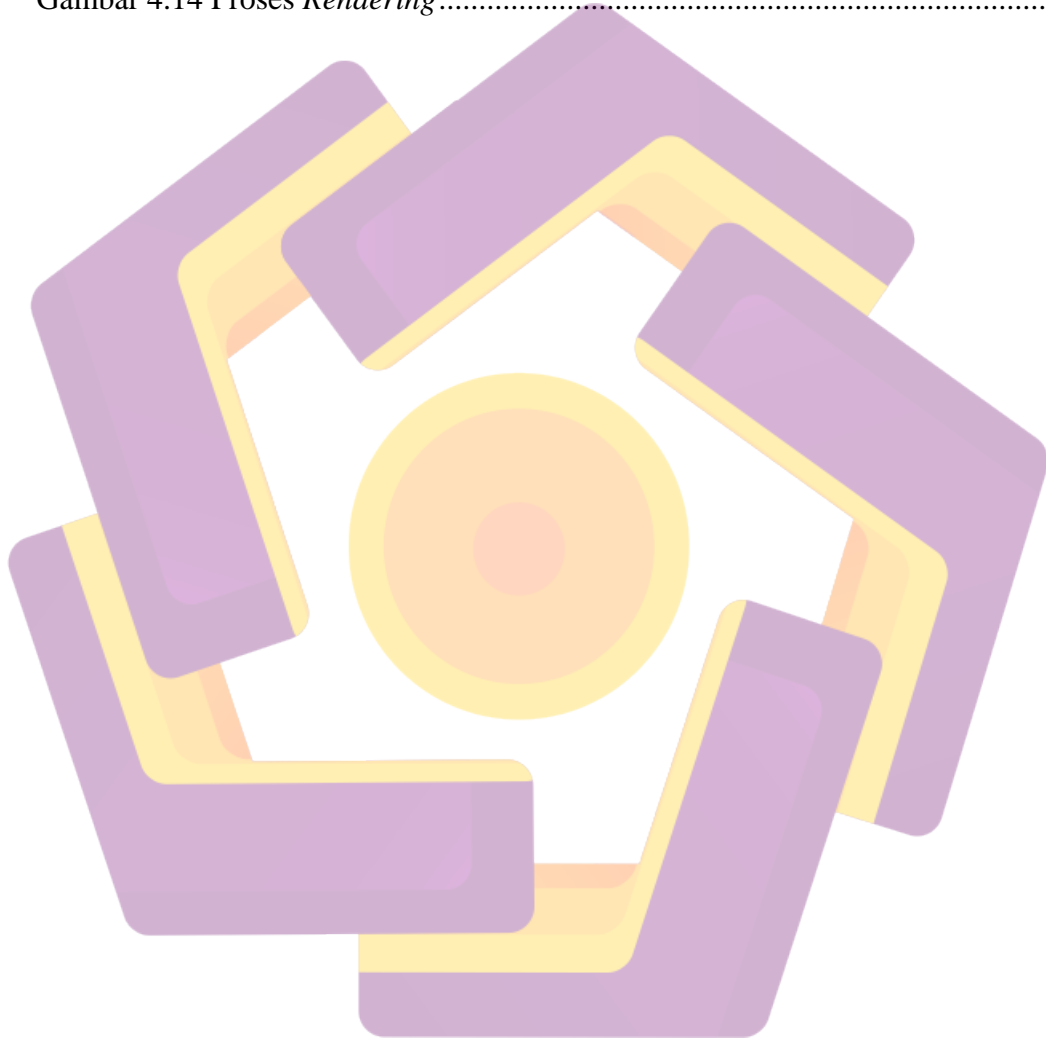




## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Pengambilan Gambar <i>Low Angle</i> .....	23
Gambar 2.2 Contoh Pengambilan Gambar <i>Eye View Angle</i> .....	24
Gambar 2.3 Contoh Pengambilan Gambar <i>Frog Eye Angle</i> .....	25
Gambar 2.4 Contoh Pengambilan Gambar <i>High Angle</i> .....	26
Gambar 2.5 Contoh Pengambilan Gambar <i>Bird Eye Angle</i> .....	26
Gambar 2.6 Contoh Pengambilan Gambar <i>Extreme Close Up</i> .....	27
Gambar 2.7 Contoh Pengambilan Gambar <i>Big Close Up</i> .....	28
Gambar 2.8 Contoh Pengambilan Gambar <i>Close Up</i> .....	28
Gambar 2.9 Contoh Pengambilan Gambar <i>Medium Close UP</i> .....	29
Gambar 2.10 Contoh Pengambilan Gambar <i>Mid Shot</i> .....	29
Gambar 2.11 Contoh Pengambilan Gambar <i>Full Shot</i> .....	30
Gambar 2.12 Contoh Pengambilan Gambar <i>Long Shot</i> .....	30
Gambar 2.13 Contoh Pengambilan Gambar <i>Extreme Long Shot</i> .....	31
Gambar 3.1 Logo Sanggar Peni .....	37
Gambar 4.1 Mode <i>Movie</i> Pada Kamera .....	62
Gambar 4.2 <i>Manual Exposure</i> .....	62
Gambar 4.3 Pengaturan <i>Shutter Speed</i> .....	63
Gambar 4.4 Pengaturan <i>Diafragma</i> .....	64
Gambar 4.5 Pengaturan ISO .....	64
Gambar 4.6 Pengaturan <i>White Balance</i> .....	65
Gambar 4.7 Aset Animasi Sebelum <i>Coloring</i> .....	66
Gambar 4.8 Aset Animasi Sesudah <i>Coloring</i> .....	66

Gambar 4.9 Aset Animasi Map Kabupaten Bantul.....	67
Gambar 4.10 Proses <i>Sound Editing</i> .....	68
Gambar 4.11 Proses Menghilangkan Noise .....	69
Gambar 4.12 Proses <i>Animating</i> .....	70
Gambar 4.13 Proses <i>Compositing</i> .....	71
Gambar 4.14 Proses <i>Rendering</i> .....	71



## INTISARI

Sanggar Peni adalah salah satu perusahaan di bidang kerajinan terletak di dusun Krebet, Pajangan, Bantul yang memproduksi kerajinan batik kayu. Perusahaan tersebut didirikan oleh Kemiskidi pada tahun 1989. Batik Kayu yang di produksi oleh Sanggar Peni ini sangat unik dan banyak variasi nya, untuk memberikan informasi kepada masyarakat tentang produk serta masyarakat dapat mengetahui tentang proses pembuatan kerajinan batik kayu maka perlu adanya media promosi.

Media promosi yang akan digunakan untuk mempromosikan Sanggar Peni kepada masyarakat yaitu berupa video company profile, dan dalam pembuatan video company profile tersebut menggunakan teknik live shoot untuk menunjukkan kawasan sekitar Sanggar Peni, proses pembuatan produk dan produk yang telah di pajang di galeri Sanggar Peni, kemudian menggunakan teknik motion graphic untuk memberikan informasi tentang Sanggar Peni kepada masyarakat.

Hasil dari penelitian ini mendapatkan hasil dalam penggunaan teknik live shoot dan motion graphic yang sudah dibuat tersebut berhasil membuat masyarakat tertarik untuk berkunjung ke Sanggar Peni berdasarkan hasil perhitungan kuisisioner.

**Kata Kunci :** Promosi, Live Shoot, Motion Graphic, Sanggar Peni

## **ABSTRACT**

*Sanggar Peni is one of the companies in the field of crafts located in the village of Kreet, Pajangan, Bantul which produces wooden batik crafts. The company was founded by Kemiskidi in 1989. Batik Kayu which was produced by Sanggar Peni is very unique and has many variations, to provide information to the public about products and the public can find out about the process of making wooden batik, there is a need for media promotion.*

*Promotional media will be used to promote Sanggar Peni to the community, in the form of company profile videos, and in making company profile videos using live shoot techniques to show the area around Sanggar Peni, the process of making products and products displayed in Sanggar Peni galleries, then use motion graphic techniques to provide information about Sanggar Peni to the public.*

*The results of this study get results in the use of live shoot techniques and motion graphics that have been made successfully making people interested in visiting Peni Studio based on the results of questionnaire calculations.*

**Keywords :** *Promotion, Live Shoot, Moton Graphic, Sanggar Peni*

