

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE AHASS ALFA MOTOR  
YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE  
SHOOT DAN TIMELAPSE SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI DAN INFORMASI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Asa Andika Hadi**

**15.12.8846**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE AHASS ALFA MOTOR  
YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE  
SHOOT DAN TIMELAPSE SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI DAN INFORMASI**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Asa Andika Hadi**

**15.12.8846**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE AHASS ALFA MOTOR  
YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN  
TIMELAPSE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

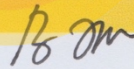
**Asa Andika Hadi**

**15.12.8846**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 29 Maret 2018

Dosen Pembimbing,



**Barka Satva, M.Kom**  
**NIK. 190302126**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE AHASS ALFA MOTOR  
YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN  
TIMELAPSE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Asa Andika Hadi**

**15.12.8846**

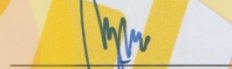
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 18 Februari 2019

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.**  
NIK. 190302164



**Bayu Setiaji, M.Kom**  
NIK. 190302216



**Barka Satva, M.Kom**  
NIK. 190302126

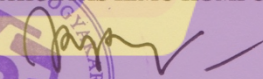
*B Sm.*

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

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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





### PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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 terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

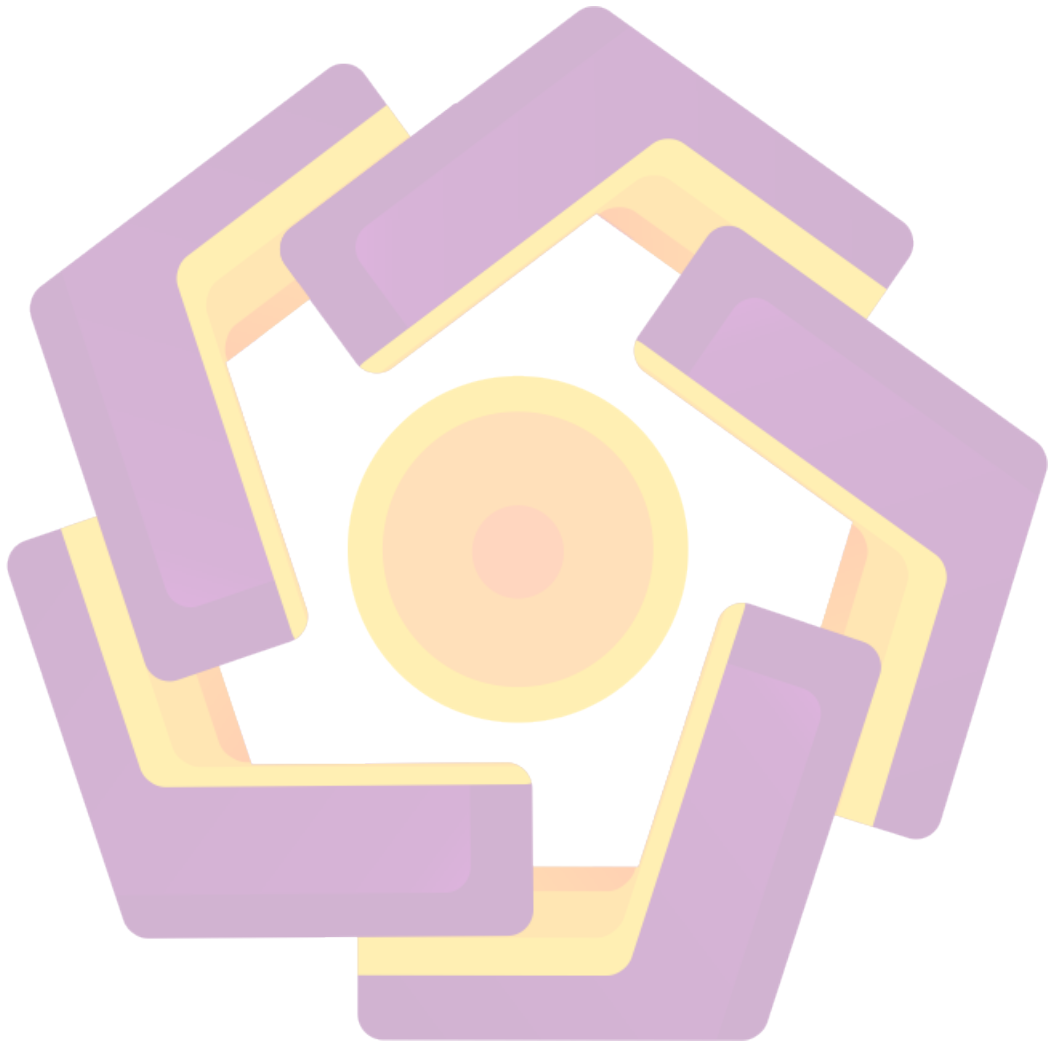
Yogyakarta, 22 Febuari 2019



Asa Andika Hadi

NIM. 15.12.8846

**MOTTO**  
**“MANIUT DALANE”**



## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Tuhan yang maha esa, skripsi ini akhirnya bisa di selesaikan dengan lancar. Pembuatan skripsi ini tidak lepas dari bantuan beberapa pihak yang telah turut serta dalam mendukung dan membantu hingga terselesaikannya skripsi ini, sehingga pada kali ini penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih yang sangat mendalam kepada :

- Tuhan Yang Maha Esa. Karena tanpa berkah dan karunianya saya dapat Menyelesaikan Skripsi saya.
- Kedua orangtua saya dan kakak saya yang mendukung dalam pembuatan skripsi saya.
- Teman-teman SI08 yang sudah membantu saya.
- Keluarga Terahbundet yang terus membantu saya.
- Terimakasih atas dukungan teman saya Dion Resuwung, Resa Piti, Dirga Suket, Panji Petualang, Vindes, Titok tt, Boris bo, Rizal Patach, Mar dan i, Cahyo pencinta alam, byx gaming, Gombloh, Bagas Yusuf, Raymond piti, Ihsan Gembul, Mualim, Rayhen, Akbr, Resa dan masih banyak lagi yang sudah membantu dalam proses pembuatan skripsi saya.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat, karunia, serta taufik dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Pembuatan skripsi ini guna memenuhi persyaratan akademis untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis sangat berharap skripsi ini dapat berguna dalam rangka menambah wawasan serta pengetahuan tentang perancangan sistem informasi. Penulis juga menyadari sepenuhnya bahwa di dalam skripsi ini terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap adanya perbaikan atau inovasi lainnya di masa yang akan datang. Selama pembuatan skripsi ini, penulis juga mendapat banyak dukungan dan juga bantuan dari berbagai pihak, maka dari itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. 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 Barka Satya, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
4. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M. Kom, Bapak Bayu Setiaji, M. Kom, dan Bapak Barka Satya, M.Kom yang telah menguji skripsi ini.
5. Segenap staf pengajar Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu dan pengalamannya selama penulis kuliah.
6. Keluarga, pihak yang membantu serta sahabat penulis yang telah mendoakan dan memberikan dukungannya.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Yogyakarta, Februari 2019

PENULIS



## DAFTAR ISI

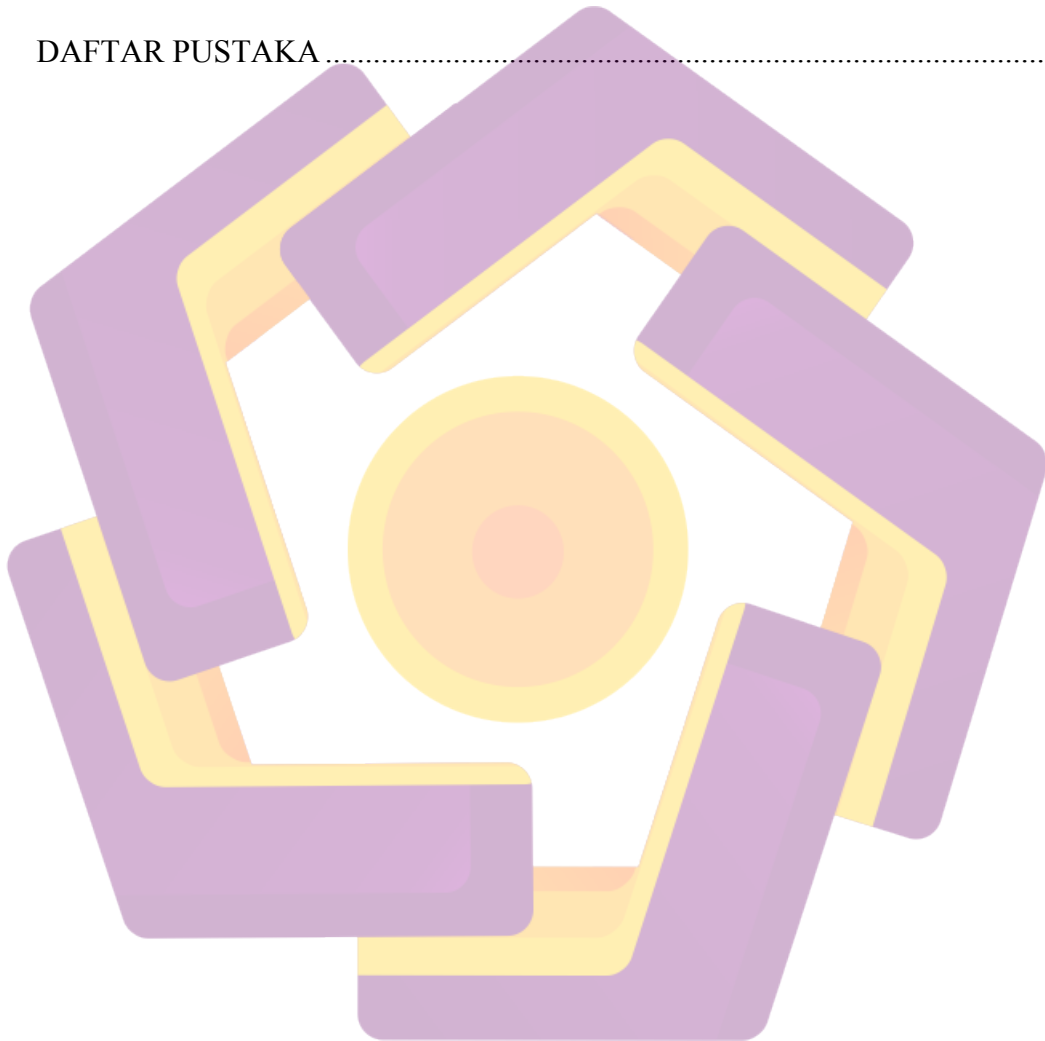
COVER.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Analisis.....	4
1.5.3 Metode Perancangan.....	4
1.5.4 Metode Pengembangan.....	4
1.5.5 Metode Testing.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II.....	6
LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6

2.2	Pengertian Multimedia .....	9
2.2.1	Multimedia Interaktif .....	9
2.2.2	Multimedia Hiperaktif .....	9
2.2.3	Multimedia Linier .....	9
2.2.4	Multimedia Membantu Dalam Keunggulan Bersaing .....	9
2.3	Konsep Dasar Video .....	10
2.3.1	Pengertian Video .....	10
2.3.2	Jenis-jenis Video .....	10
2.3.2.1	Video Analog .....	10
2.3.2.2	Video Digital .....	11
2.3.3	Standar Video .....	11
2.3.3.1	PAL (Phase Alternative Line) .....	11
2.3.3.2	NTSC ( <i>Natium Televisin Standart Committee</i> ) .....	11
2.3.3.3	SECAM ( <i>Sistem Sequential Color and Memory</i> ) .....	12
2.3.3.4	HDTV ( <i>High Definition Television</i> ) .....	12
2.4	<i>Company Profile</i> .....	13
2.4.1	<i>Pengertian Company Profile</i> .....	13
2.4.2	<i>Jenis-jenis Company Profile</i> .....	13
2.4.2.1	<i>Company Profile Cetak</i> .....	13
2.4.2.2	<i>Company Profile Video</i> .....	13
2.4.2.3	<i>Company Profile Website</i> .....	14
2.4.2.4	<i>Company Profile Interaktif</i> .....	14
2.5	Frame Size .....	14
2.5.1	CU ( <i>Close Up</i> ) .....	14
2.5.2	MCU ( <i>Medium Close Up</i> ) .....	15
2.5.3	BCU ( <i>Big Close Up</i> ) .....	15
2.5.4	ECU ( <i>Extreme Close Up</i> ) .....	16
2.5.5	MS ( <i>Medium Shot</i> ) .....	17
2.5.6	LS ( <i>Long Shot</i> ) .....	17
2.6	Gerakan kamera .....	18
2.6.1	Panning .....	18

2.6.2	Tilting.....	18
2.6.3	Tracking.....	19
2.7	Sudut Pengambilan Gambar.....	20
2.7.1	High Angle.....	20
2.7.4	Bird View.....	21
2.7.5	Frog eye.....	22
2.8	Teknik Videografi.....	23
2.8.1	Timelapse.....	23
2.9	Tahapan-tahapan Produksi.....	23
2.9.1	Praproduksi.....	23
2.9.1.1	Sinopsis.....	25
2.9.1.2	Script.....	25
2.9.1.3	Storyboard.....	25
2.9.2	Tahap Produksi.....	25
2.9.3	Tahap Pasca Produksi.....	26
2.9.3.1	Pemolesan.....	26
2.9.3.2	Testing.....	27
<b>BAB III</b> .....		28
<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....		28
3.1	Tinjauan Umum.....	28
3.1.1	Visi dan Misi.....	28
3.1.2	Struktur Organisasi.....	30
3.2	Analisis.....	31
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	31
3.2.2	Analisis SWOT.....	33
3.2.2.2	Kelemahan ( <i>Weaknes</i> ).....	33
3.2.2.3	Peluang ( <i>Opportunities</i> ).....	33
3.2.2.4	Ancaman ( <i>Threats</i> ).....	34
3.2.2.5	Solusi yang Ditawarkan.....	37
3.2.2.6	Solusi yang Dipilih.....	37

3.2.3	Analisis Kebutuhan.....	37
3.2.3.1	Kebutuhan Hardware.....	37
3.2.3.2	Kebutuhan Software.....	39
3.2.3.3	Analisis Kebutuhan Brainware.....	40
3.2.4	Analisi Kelayakan.....	41
3.2.4.1	Kelayakan Teknologi.....	41
3.2.4.2	Kelayakan Hukum.....	42
3.2.4.3	Kelayakan Strategik.....	42
3.2.4.4	Kelayakan Ekonomi.....	42
3.3	Perancangan Video Profil.....	43
3.3.1	Tahapan Pra produksi.....	44
3.3.1.1	Perancangan Ide Cerita.....	44
3.3.1.2	Konsep Video Profil.....	44
3.3.1.3	Naskah Video ( <i>script</i> ).....	45
3.3.1.4	Storyboard.....	47
BAB IV.....		56
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		56
4.1	Implementasi.....	56
4.1.1	Persiapan Perangkat Produksi.....	57
4.1.2	Proses Pengambilan Gambar (Shoting).....	60
4.1.3	Hasil Pengambilan Video.....	60
4.1.3	Compositing dan Editing.....	61
4.1.4	Membuat Opening dan Closing Video.....	65
4.1.5	Membuat Lower Third.....	67
4.1.6	Mereview hasil editing.....	67
4.1.7	Rendering.....	68
4.1.8	Hasil Produksi.....	69
4.2	Pembahasan.....	74
4.2.1	Testing.....	74
4.2.2	Evaluasi Video.....	76

4.2.3 Penerapan Video.....	77
BAB V .....	78
PENUTUP .....	78
5.1 Kesimpulan.....	78
5.2 Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....	80





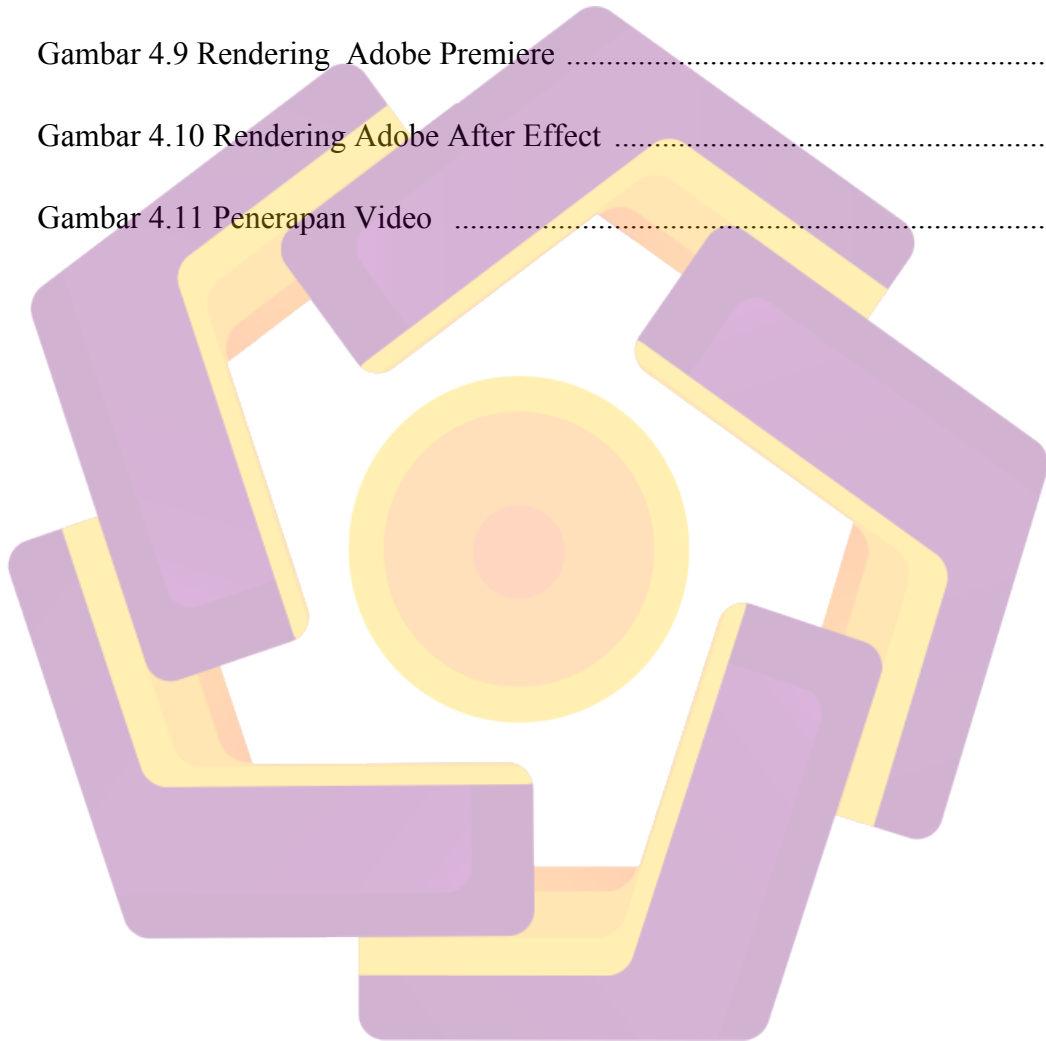
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan .....	7
Tabel 2.2 Tabel Perancangan Produksi .....	24
Tabel 3.1 Hasil Wawancara .....	31
Tabel 3.2 Matriks SWOT .....	34
Tabel 3.3 Perlengkapan Produksi .....	38
Tabel 3.4 Perlengkapan Editing .....	39
Tabel 3.5 Perangkat Lunak .....	40
Tabel 3.6 Biaya Produksi .....	43
Tabel 3.7 Naskah Video.....	45
Tabel 3.8 Rancangan Storybord .....	47
Tabel 4.1 Perlengkapan Produksi .....	58
Tabel 4.2 Hasil Produksi .....	69
Tabel 4.3 Hasil Kuisoner .....	75

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Close up .....	14
Gambar 2.2 Medium Close Up .....	15
Gambar 2.3 Big Close Up .....	16
Gambar 2.4 Extreme Close Up .....	16
Gambar 2.5 Medium Shoot .....	17
Gambar 2.6 Loeng Shoot .....	17
Gambar 2.7 Panning .....	18
Gambar 2.8 Tilting .....	19
Gambar 2.9 Tracking .....	19
Gambar 2.10 High Angle .....	20
Gambar 2.11 Normal Angle .....	20
Gambar 2.12 Low Angle .....	21
Gambar 2.13 Bird View .....	22
Gambar 2.14 Frog eye .....	22
Gambar 3.1 Struktur Organisasi .....	30
Gambar 3.2 Perancangan Video .....	43
Gambar 4.1 Bagan Prdouksi dan Pasca Produksi .....	56
Gambar 4.2 Hasil Pengambilan Video .....	61
Gambar 4.3 Warp stabilizer .....	63
Gambar 4.4 Coloring .....	64

Gambar 4.5 Editing Audio .....	65
Gambar 4.6 Opening video .....	66
Gambar 4.7 Closing video .....	66
Gambar 4.8 Lower Third .....	67
Gambar 4.9 Rendering Adobe Premiere .....	68
Gambar 4.10 Rendering Adobe After Effect .....	68
Gambar 4.11 Penerapan Video .....	77



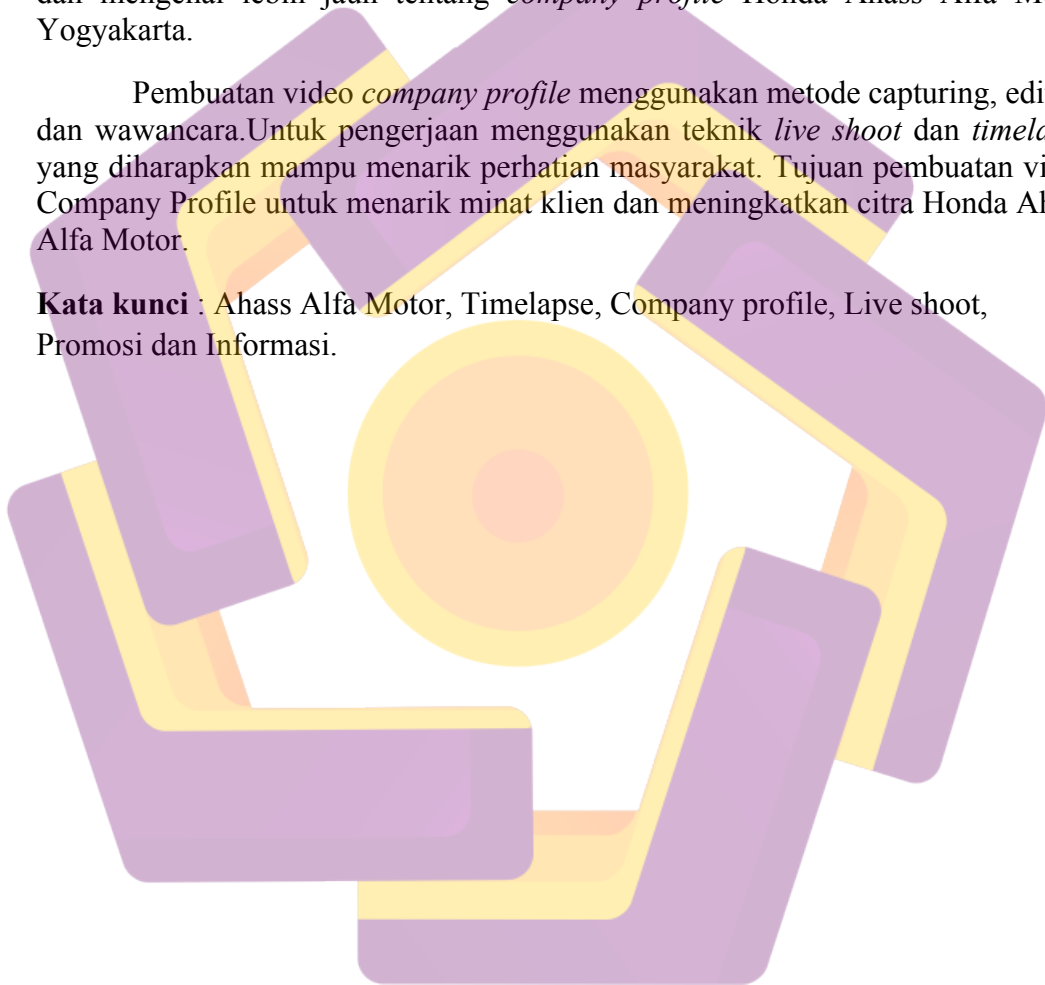
## INTISARI

Multimedia mampu menciptakan sesuatu menjadi lebih menarik, salah satu penerapan multimedia adalah memvisualkan *company profile* kepada masyarakat luas. Multimedia merupakan cara yang tepat untuk mempermudah menyampaikan informasi dalam bentuk video visual.

Masyarakat lebih tertarik melihat tayangan video dibandingkan dengan surat kabar atau poster. Lewat tayangan video masyarakat lebih mudah memahami dan mengenal lebih jauh tentang *company profile* Honda Ahas Alfa Motor Yogyakarta.

Pembuatan video *company profile* menggunakan metode capturing, editing dan wawancara. Untuk pengerjaan menggunakan teknik *live shoot* dan *timelapse* yang diharapkan mampu menarik perhatian masyarakat. Tujuan pembuatan video Company Profile untuk menarik minat klien dan meningkatkan citra Honda Ahas Alfa Motor.

**Kata kunci** : Ahas Alfa Motor, Timelapse, Company profile, Live shoot, Promosi dan Informasi.



## ***ABSTRACT***

*Multimedia could made things became more attractive, one of the multimedia implementation was visualize the company profile for the public. Multimedia was the best way to easily send a video-shaped information.*

*Public prefer to watching a video than a newspaper or even a poster. Through video, public will easily understood and knew more about the company profile in Honda Ahass Alfa Motor.*

*The making of the company profile video was using capturing method, editing and interviewing. For workmanship using live shoot and timelapse techniques that are expected to attract the attention of the public. The purpose of the company profile video making was to attract the client and the image of Honda Ahass Alfa Motor.*

***Keywords :*** Ahass Alfa Motor, Timelapse, Company Profile , Live shoot, Promotion dan information.

