

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG
PROMOSI DI REMBUG KOPI MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION
GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

SKRIPSI



disusun oleh

Ilham Sakti Darussalam

15.12.8946

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

2019

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG
PROMOSI DI REMBUG KOPI MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION
GRAPHIC DAN LIVESHOOT**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ilham Sakti Darussalam

15.12.8946

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG
PROMOSI DI REMBUG KOPI MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION
GRAPHIC DAN LIVESHOOT**

yang disusun oleh

Ilham Sakti Darussalam

15.12.8946

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 28 November 2019

Dosen Pembimbing



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.

NIK. 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PENDUKUNG
PROMOSI DI REMBUG KOPI MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION
GRAPHIC DAN LIVESHOOT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ilham Sakti Darussalam

15.12.8946

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 September 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Akhmad Dahlan, M.Kom.
NIK. 190302174

Mulia Sulistiyono, M.Kom.
NIK. 190302248

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 November 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 akademi di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis 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 secara pribadi.

Yogyakarta, 12 Desember 2019



Ilham Sakti Darussalam

15.12.8946

MOTTO

“Dekatkan Diri Pada Orang Tua”

“Karna Restu Orang Tua Awal Dari Kamu Mengambil Keputusan”



PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat beserta karunianya, sehingga apa yang penulis harapkan pada karya ilmiah ini dapat terwujud seutuhnya. Pada kesempatan yang telah diberikan, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang paling besar kepada :

1. Eny Kushartuti selaku orang tua saya yang telah mendidik, mendukung dan mendoakan saya dalam proses kehidupan ini, Terimakasih saya ucapkan yang paling dalam.
2. Bapak M. Zuhri Hudaya (Owner) dan Mbak Zahra Laradiva (Manager) yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian sehingga terciptalah karya ini.
3. Terimakasih kepada Adillya Tri Marnalita yang selalu support saya hingga skripsi saya kelar sampai akhir.
4. Terimakasih kepada semua teman-teman “HMSTY” Alif Laksono, Andean Putra, Asshifa Rahcmayanti, Azwar Taufiq, Dessy Lesstari, Dimas Rakasiwi, Djatmiko Perkasa, Andreas whildanto, Oktaviani Murti, Tiara Saraswati, Wahyoe Kembara, Wayan Nyordana, Yudhistira Perdana, dan Zulfikar Dzuri . Untuk semua dukungan, bantuan dan semangat yang selalu diberikan dari awal hingga titik ini.
5. Semua teman dari kelas 15-S1 SI-09 yang telah menciptakan suasana yang mengagumkan.
6. Terimakasih kepada Borjo Rene’o yang menginspirasi dan menyediakan tempat untuk mengerjakan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan segala kemudahan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pembuatan Company Profile Sebagai Pendukung Promosi di Rembug Kopi Menggunakan Teknik Motion Graphic dan Liveshoot”. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Pada kesempatan ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku ketua jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Ibu Supriatin, M.Kom selaku dosen wali penulis yang telah banyak membantu proses akademik penulis
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama di dalam maupun di luar proses perkuliahan.
6. Bapak M. Zuhri Huda (Owner) Selaku Owner Rembug Kopi
7. Bapak, Ibu, dan Adek yang telah mendukung penulis dalam penulis dalam berbagai hal.
8. Teman-teman HOMESTAY yang telah menyalurkan dan berbagi emosi bersama.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu segala proses, dukungan, tenaga, dan pengalaman dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun agar terciptanya kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis selalu berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 12 Desember 2019

Ilham Sakti Darussalam

15.12.8946



DAFTAR ISI

COVER.....	I
PERSETUJUAN.....	III
PENGESAHAN.....	IV
PERNYATAAN.....	V
MOTTO.....	VI
PERSEMBAHAN.....	VII
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
INTISARI.....	XIV
ABSTRACT.....	XV
I BAB I.....	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	3
1.4 TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	3
1.5.1. Manfaat bagi penulis:.....	4
1.5.2. Manfaat bagi perusahaan:.....	4
1.6 METODE PENELITIAN.....	4
1.6.1. Pengumpulan Data.....	4
1.6.2. Analisis Data.....	5
1.6.3. Perancangan.....	6
1.6.4. Pengembangan.....	6
1.6.5. Testing.....	6
1.6.6. Pengembangan.....	6
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	7
II BAB II.....	9
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	9
2.2 MULTIMEDIA.....	10
2.2.1. Pengertian Multimedia.....	10
2.2.2. Unsur Sistem Multimedia.....	11
2.3 INFORMASI.....	13
2.4 COMPANY PROFILE.....	13
2.5 PROMOSI.....	14
2.5.1. Pengertian Promosi.....	14
2.5.2. Tujuan Promosi.....	14
2.6 VIDEO.....	15
2.6.1. Jenis video.....	15
2.6.2. Standar Video.....	16
2.6.3. Format Video.....	17
2.7 TEKNIK LIVE SHOOT.....	19

2.7.1.	<i>Type of Shoot</i>	19
2.8	TEKNIK MOTION GRAPHIC.....	24
2.9	TAHAP PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE.....	25
2.9.1.	<i>Pra Produksi</i>	25
2.9.2.	<i>Produksi</i>	27
2.9.3.	<i>Pasca Produksi</i>	28
2.10	TAHAPAN ANALISIS.....	29
2.10.1.	<i>Analisi SWOT</i>	29
2.10.2.	<i>Manfaat Analisis SWOT</i>	30
2.10.3.	<i>Analisis Kebutuhan Sistem</i>	32
2.11	EVALUASI.....	32
III	BAB III	34
3.1	TINJAUAN UMUM.....	34
3.1.1.	<i>Sejarah Rembug Kopi</i>	34
3.1.2.	<i>Visi dan Misi</i>	35
3.2	PENGUMPULAN DATA.....	35
3.2.1.	<i>Wawancara</i>	35
3.2.2.	<i>Observasi</i>	36
3.3	ANALISIS SWOT.....	38
3.4	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	40
3.4.1.	<i>Analisis Kebutuhan Fungsional</i>	40
3.4.2.	<i>Analisis Kebutuhan NonFungsional</i>	40
3.4.3.	<i>Kebutuhan Perangkat Keras</i>	41
3.4.4.	<i>Kebutuhan Perangkat Lunak</i>	41
3.5	METODE PERANCANGAN.....	43
3.5.1.	<i>PraProduksi</i>	43
IV	BAB IV	49
4.1	PRODUKSI.....	49
4.1.1.	<i>Shooting</i>	49
4.1.2.	<i>Hasil Pengambilan Video Shooting</i>	51
4.1.3.	<i>Pembuatan Objek Grafis</i>	51
4.1.4.	<i>Backsound music</i>	52
4.2	PASCA PRODUKSI.....	53
4.2.1.	<i>Composition Proses Pembuatan Motion Grafis</i>	53
4.2.2.	<i>Editing</i>	55
4.2.3.	<i>Rendering</i>	57
4.3	IMPLEMENTASI.....	58
4.3.1.	<i>Testing</i>	58
4.3.2.	<i>Skala Likert</i>	58
4.3.3.	<i>Hasil Kuisisioner</i>	59
V	BAB V	61
5.1	KESIMPULAN.....	61
5.2	SARAN.....	61
	DAFTAR PUSTAKA.....	63

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Matriks	31
Tabel 3. 1 Hasil Observasi	36
Tabel 3. 2 Analisis SWOT	38
Tabel 3. 3 Kebutuhan Perangkat Keras.....	41
Tabel 3. 4 Kebutuhan Perangkat Produksi	41
Tabel 3. 5 Kebutuhan Perangkat Lunak	42
Tabel 3. 6 Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	42
Tabel 3. 7 Perekrutan Kru	44
Tabel 3. 8 Penulisan Naskah.....	44
Tabel 3. 9 Storyboard	45
Tabel 4. 1 Tabel Pertanyaan.....	59
Tabel 4. 2 Tabel Skala Likert	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lima Elemen Multimedia	13
Gambar 2. 2 Very Long Shoot.....	20
Gambar 2. 3 Long Shoot.....	21
Gambar 2. 4 Medium Long Shoot.....	21
Gambar 2. 5 Close Up.....	22
Gambar 2. 6 Medium Close Up.....	23
Gambar 2. 7 Extreme Close Up.....	24
Gambar 2. 8 Tahap Pembuatan Video Company Profile	25
Gambar 3. 1 Logo Rembug Kopi	35
Gambar 4. 1 Pengambilan Gambar di Rembug Kopi.....	49
Gambar 4. 2 Medium Shoot Wawancara Owner	50
Gambar 4. 3 Hasil Shooting	51
Gambar 4. 4 Pembuatan logo pada Adobe Illustrator CS 6	52
Gambar 4. 5 Audio library dari Youtube	53
Gambar 4. 6 Pembuatan komposisi baru	54
Gambar 4. 7 komposisi Adobe After Effect	54
Gambar 4. 8 Pembuatan pop up dan Lower third	55
Gambar 4. 9 Video yang telah di sortir.....	56
Gambar 4. 10 Pembuatan New project.....	56
Gambar 4. 11 Menyusun video.....	57
Gambar 4. 12 Proses Rendering.....	58

INTISARI

Rebug Kopi merupakan salah satu kedai kopi yang masih bertahan di tengah persaingan bisnis tersebut. Rebug kopi memanfaatkan media promosi berupa foto dan brosur yang diunggah di media sosial.

Promosi tersebut masih kurang optimal untuk menjangkau pasar penikmat kopi di Kota Yogyakarta. Promosi melalui foto dan brosur tidak mampu menunjukkan keunikan Rebug Kopi yaitu proses produksi biji kopi, proses peracikan dan keunikan lain dari Rebug Kopi.

.Melalui *video company profile* maka keunikan yang dimiliki Rebug Kopi dapat dipresentasikan sebagai salah satu daya tarik kedai kopi tersebut. Agar penyelesaian masalah tersebut sesuai dengan apa yang diharapkan maka penulis merumuskan masalah yang akan dipecahkan, yaitu Bagaimana Pembuatan *Company Profile* Sebagai Media Pendukung Promosi di Rebug Kopi Menggunakan Teknik *Motion Graphic* dan *Liveshoot*

Kata Kunci : Rebug kopi, video, *Company Profile*, *Motion Graphic*, *liveshoot*

ABSTRACT

Company profile or company profile is one of the important things to do to support various activities of company organizations, especially in the context of disseminating information about the ins and outs of the company to the public.

Motion graphics are time-based visual media pieces that connect film and graphic design, the context is infographics that are designed to move like those in audio-visual media in the form of film, video and computer animation. The advantages of motion graphics can visualize what can not be visualized by promotional media such as pamphlets, brochures.

Based on this background, the researcher took the title "Making Company Profile as a Supporting Media for Promotions in a Coffee Conference Using Motion Graphic Techniques and Live Shoot".

Keywords – *Company Profile, Motion Graphic, liveshoot, Promotions.*