

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA PLAYGROUND  
CAFÉ MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI DAN INFORMASI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Azhar Rofik Masruri**

**13.12.7181**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA PLAYGROUND  
CAFÉ MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI DAN INFORMASI**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai gelar Sarjana  
Pada Program Studi Sistem Informasi



Disusun oleh

**Azhar Rofik Masruri**

**13.12.7181**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA PLAYGROUND  
CAFÉ MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI DAN INFORMASI**

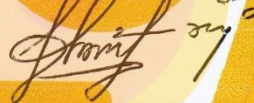
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Azhar Rofik Masruri**

**13.12.7181**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 Oktober 2016

Dosen Pembimbing,



**Dhani Ariatmanto, M.Kom**

**NIK. 190302197**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA PLAYGROUND  
CAFÉ MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI DAN INFORMASI**

yang disusun oleh

**Azhar Ropfik Masruri**

**13.12.7181**

Telah dipertahankan didepan penguji  
pada tanggal 22 April 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
**NIK. 190302047**


**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
**NIK. 190302197**

**Tanda Tangan**



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 April 2017

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 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 yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 20 April 2017



Azhar Rofik Masruri

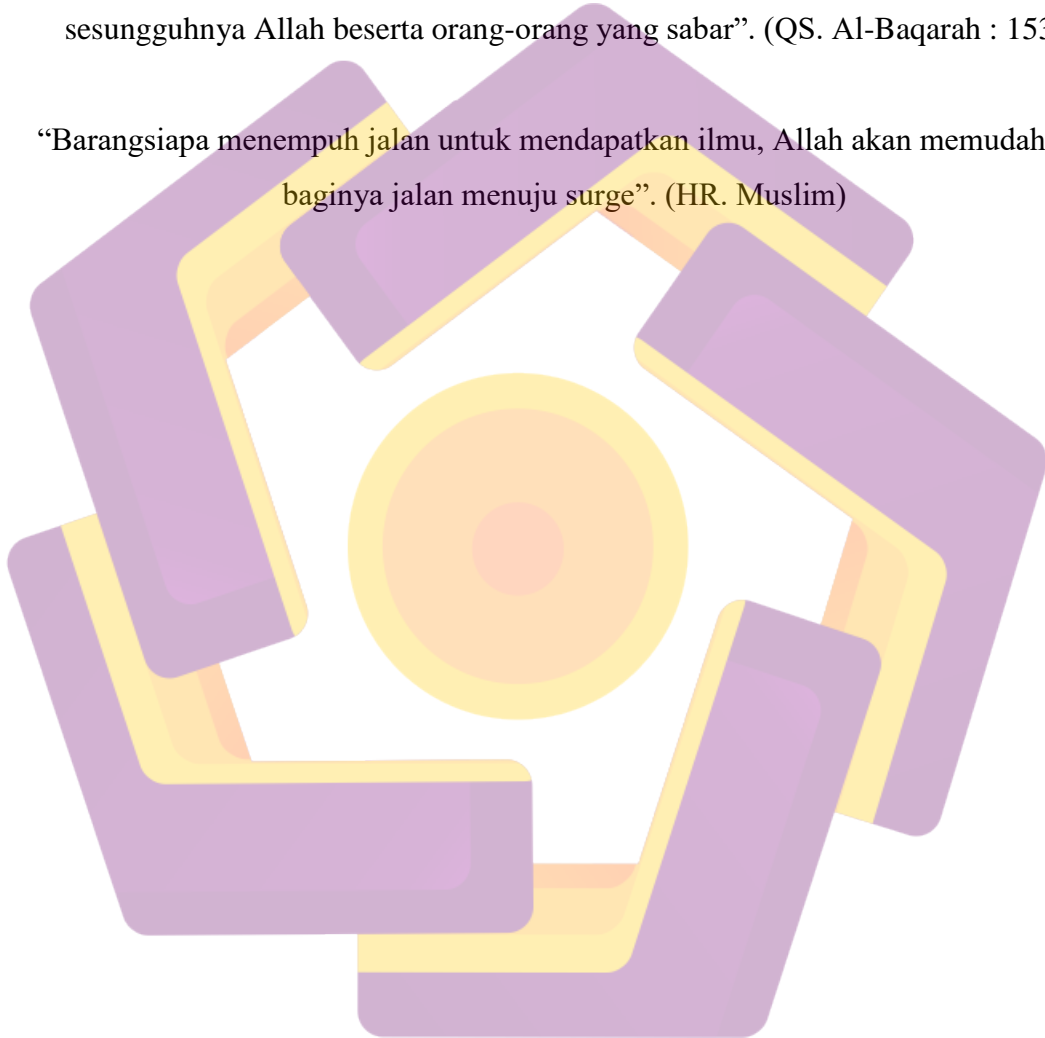
NIM. 13.12.7181

## MOTTO

“Dan tidak dapat mengambil pelajaran (daripadanya) melainkan orang-orang yang berakal”. (QS. Ali Imran [3]:7)

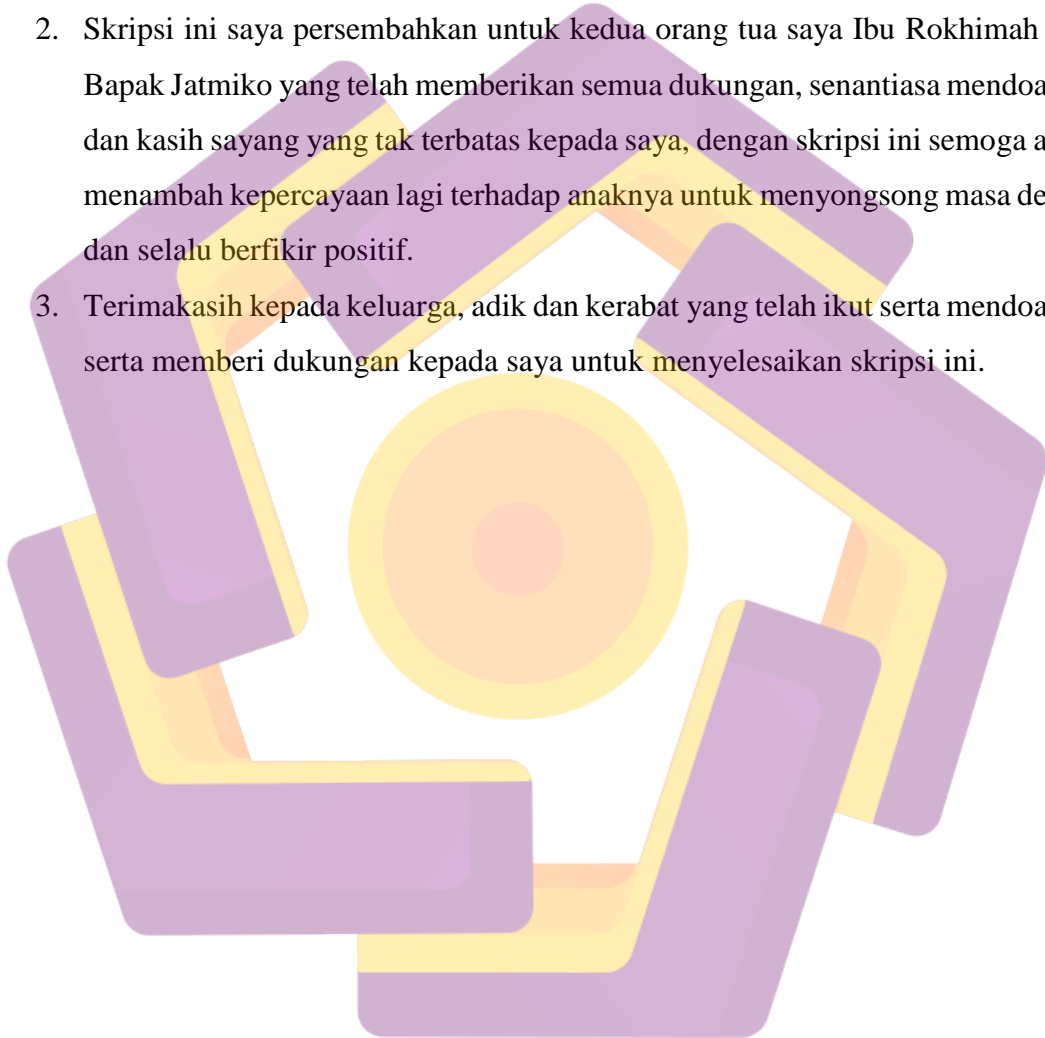
“Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”. (QS. Al-Baqarah : 153)

“Barangsiapa menempuh jalan untuk mendapatkan ilmu, Allah akan memudahkan baginya jalan menuju surga”. (HR. Muslim)



## PERSEMBAHAN

1. Terimakasih kepada Allah SWT yang telah memberikan kenikmatan, kemudahan dan kelancaran kepada saya, sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik, dan tak lupa sholawat serta salam saya haturkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW.
2. Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya Ibu Rokhimah dan Bapak Jatmiko yang telah memberikan semua dukungan, senantiasa mendoakan dan kasih sayang yang tak terbatas kepada saya, dengan skripsi ini semoga akan menambah kepercayaan lagi terhadap anaknya untuk menyongsong masa depan dan selalu berfikir positif.
3. Terimakasih kepada keluarga, adik dan kerabat yang telah ikut serta mendoakan serta memberi dukungan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “*Pembuatan Video Company Profile pada Playground Café Menggunakan Teknik Live Shoot sebagai Media Promosi dan Informasi*” ini.

Terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moril maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan, oleh karena itu pada kesempatan ini penyusun menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah dengan sangat sabar membimbing penyusun hingga selesai.
4. Dhimas Utama yang selalu membantu dalam pengambilan gambar.
5. Rekan – rekan kelas 13-S1SI-01 yang telah membantu dan memberikan dukungan.
6. Pemilik beserta pegawai Playground Cafe yang telah memberikan izin dan tempat untuk melaksanakan penelitian skripsi.

Penyusun menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca maupun *viewer*, penyusun sangat mengharapkan demi kesempurnaan.

Akhir kata penyusun berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 26 April 2017

Penulis

Azhar Rofik Masruri



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
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 .....	5
1.5.6 Metode Implementasi .....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Konsep Dasar Video.....	8
2.2.1 FRAME RATE .....	8

2.2.2	FRAME SIZE .....	9
2.2.3	Standar Video .....	9
2.2.4	Format File Video.....	11
2.3	Company Profile.....	13
2.3.1	Pengertian Company Profile.....	13
2.4	Pengertian Motion Graphic .....	14
2.5	Teknik Pengambilan Gambar .....	15
2.5.1	Konsep Live Shoot .....	15
2.5.2	Ukuran Gambar .....	15
2.5.3	Sudut Pengambilan Gambar .....	23
2.5.4	Gerakan Kamera .....	26
2.6	Metode Analisis .....	26
2.6.1	Metode Analisis SWOT.....	26
2.6.2	Manfaat Analisis SWOT.....	28
2.7	Moteode Perancangan.....	29
2.8	Metode Pengembangan.....	29
2.9	Motode Testing.....	30
2.9.1	Skala Likert.....	30
2.10	Motode Implementasi .....	32
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>33</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	33
3.1.1	Latar Belkang Perusahaan .....	33
3.1.2	Logo Perusahaan.....	34
3.1.3	Visi dan Misi.....	34
3.2	Analisis .....	35
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	35
3.2.2	Data Hasil Observasi .....	37
3.2.3	Analisis SWOT .....	39
3.2.4	Solusi Yang Dapat Ditawarkan .....	41
3.2.5	Solusi Yang Dipilih .....	41
3.2.6	Analisis Kebutuhan.....	41

3.3	Metode Perancangan.....	44
3.3.1	Perancangan Konsep Video .....	44
3.3.2	Scripting.....	44
3.3.3	Teks Narasi .....	45
3.3.4	Planning .....	47
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>54</b>
4.1	Implementasi .....	54
4.1.1	Persiapan Perangkat Produksi.....	55
4.1.2	Singkronasi Jadwal Produksi.....	56
4.1.3	Proses Pengambilan Video (Shooting) .....	57
4.1.4	Hasil Pengambilan Video Shooting.....	57
4.1.5	Editing dan Compositing .....	61
4.1.6	Rendering.....	70
4.1.7	Mastering .....	72
4.1.8	Tampilan Hasil Video.....	73
4.2	Pembahasan .....	79
4.2.1	Testing / Pengujian .....	79
4.2.2	Skala Likert.....	80
4.2.3	Perhitungan Skala Likert .....	84
4.2.2	Penerapan Video.....	87
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>89</b>
5.1	Kesimpulan.....	89
5.2	Saran .....	90
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>91</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pengkategorian Skor Jawaban .....	31
Tabel 3. 1 Hasil Wawancara .....	35
Tabel 3. 2 Hasil Observasi .....	37
Tabel 3. 3 Analisis SWOT .....	40
Tabel 3. 4 Perlengkapan Produksi.....	42
Tabel 3. 5 Perlengkapan Editing .....	42
Tabel 3. 6 Perangkat Lunak .....	43
Tabel 3. 7 Naskah.....	44
Tabel 3. 8 Teks Narasi .....	46
Tabel 3. 9 Scheduling.....	47
Tabel 3. 10 Storyboard.....	48
Tabel 3. 11 Biaya Produksi .....	53
Tabel 4. 2 Perlengkapan Produksi.....	55
Tabel 4. 3 Daftar Scene Terpilih .....	59
Tabel 4. 4 Kebutuhan Informasi.....	79
Tabel 4. 5 Hasil Quisoner Aspek Informasi .....	81
Tabel 4. 6 Hasil Quisoner Aspek Multimedia.....	82
Tabel 4. 7 Presentase Nilai.....	84

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Close Up.....	16
Gambar 2. 2 Medium Close Up .....	16
Gambar 2. 3 Medium Shot .....	17
Gambar 2. 4 Knee Shot .....	18
Gambar 2. 5 Long Shot .....	18
Gambar 2. 6 Ekstrem Close Up .....	19
Gambar 2. 7 Big Close Up .....	20
Gambar 2. 8 Very Long Shot .....	20
Gambar 2. 9 Ekstrem Long Shot.....	21
Gambar 2. 10 Two Shot .....	22
Gambar 2. 11 Three Shot .....	22
Gambar 2. 12 Group Shot .....	23
Gambar 2. 13 High Angle .....	23
Gambar 2. 14 Normal Angle.....	24
Gambar 2. 15 Low Angle.....	24
Gambar 2. 16 Obyektif Kamera .....	25
Gambar 2. 17 Subyektif Kamera.....	25
Gambar 3. 1 Logo Playground .....	34
Gambar 4. 1 Bagan Produksi dan Pasca Produksi .....	54
Gambar 4. 2 Hasil Shooting .....	58
Gambar 4. 3 Klip Terpilih.....	58
Gambar 4. 4 Membuat Logo .....	62
Gambar 4. 5 Membuat Denah .....	62
Gambar 4. 6 Editing Motion Graphic Logo .....	63
Gambar 4. 7 Editing Motion Graphic Denah .....	63
Gambar 4. 8 Editing Motion Graphic Texts.....	63
Gambar 4. 9 Editing Voice Over .....	64
Gambar 4. 10 New Project Adobe Premiere CC 2015.....	65
Gambar 4. 11 New Squence Adobe Premiere CC 2015 .....	66
Gambar 4. 12 Import File.....	66

Gambar 4. 13 Drag ke Timeline.....	67
Gambar 4. 14 Drag Voice Over .....	67
Gambar 4. 15 Warp Sabilizer.....	68
Gambar 4. 16 Analyze Warp Sabilizer .....	68
Gambar 4. 17 Membuat Adjustment Layer.....	69
Gambar 4. 18 Adjustment Layer.....	69
Gambar 4. 19 Lumetri Effect .....	70
Gambar 4. 20 Cara Export Pertama .....	71
Gambar 4. 21 Cara Kedua Langkah 1 .....	71
Gambar 4. 22 Cara Kedua Langkah 2.....	72
Gambar 4. 23 Cara Kedua Langkah 3.....	72
Gambar 4. 24 Scene 1 Opening Motion graphic.....	73
Gambar 4. 25 Scene 2 .....	73
Gambar 4. 26 Scene 3 .....	73
Gambar 4. 27 Scene 4 .....	74
Gambar 4. 28 Scene 5 .....	74
Gambar 4. 29 Scene 6 .....	74
Gambar 4. 30 Scene 7 .....	75
Gambar 4. 31 Scene 8 .....	75
Gambar 4. 32 Scene 9 .....	75
Gambar 4. 33 Scene 10 .....	76
Gambar 4. 34 Scene 11 .....	76
Gambar 4. 35 Scene 12 .....	76
Gambar 4. 36 Scene 13 .....	77
Gambar 4. 37 Scene 14 .....	77
Gambar 4. 38 Scene 15 .....	77
Gambar 4. 39 Scene 16 .....	78
Gambar 4. 40 Scene 17 .....	78
Gambar 4. 41 Scane 18 Closing.....	78
Gambar 4. 42 Akun Lama Palyground Cafe.....	88
Gambar 4. 43 Penerapan Video Dalam Akun Baru .....	88

## INTISARI

Playground cafe merupakan suatu perusahaan yang bergerak dalam bisnis kuliner di kota yogyakarta. Playground cafe membutuhkan sebuah media promosi dan informasi sebagai upaya untuk meningkatkan nilai jual dan citra perusahaan agar lebih dikenal oleh masyarakat luas melalui akun youtube.

Pembuatan video company profile ini merupakan sebuah media penyampaian informasi secara audio dan visual. Video company profile dikemas yang menarik dengan menggunakan teknik livenesshoot, timelapse dan motion graphic sehingga video tidak terkesan monoton dan akan menambah daya tarik masyarakat tentang Playground cafe.

Pembuatan video company profile ini diharapkan menjadi solusi untuk mengenalkan profil perusahaan seperti, informasi perusahaan, layanan dan produk yang dihasilkan.

**Kata kunci:** Company Profile, Promosi, Cafe



## **ABSTRACT**

*Playground Cafe is a company engaged in the culinary business in the city of Yogyakarta. Playground cafe requires a media campaign and information as an effort to increase the selling value and corporate image to be better known by the public through youtube account.*

*Making a company profile video is a medium of delivering information in audio and visual. Video company profile is packed with interesting techniques using liveshoot, timelapse, and motion graphics so the video does not seem monotonous and will add to the public attraction about the playground cafe.*

*Making a company profile video is expected to be a solution to introduce company profiles such as, company information, services and products produced.*

**Keywords:** *Company Profile, promotion, Cafe*

