

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE ROCKET FASHION DENGAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Satria Nur Noviarto**

**17.22.1963**

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

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE ROCKET FASHION DENGAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Satria Nur Noviarto**

**17.22.1963**

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

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN COMPANY PROFILE ROCKET FASHION DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Satria Nur Noviarto**

**17.22.1963**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 6 Oktober 2018

Dosen Pembimbing,

  
**Bernadhea M. Kom**

**NIK. 190302243**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN COMPANY PROFILE ROCKET FASHION DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Satria Nur Noviaro**

17.22.1963

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 25 April 2019

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bernadhed, M.Kom**  
NIK. 190302243

**Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.**  
NIK. 190302105

**Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.**  
NIK. 190302047



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 29 April 2019

**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, 3 Mei 2019



*Satria Nur Noviar*  
Satria Nur Noviar

NIM. 17.22.1963

## **MOTTO**

**BERBUATLAH BAIKLAH KEPADA SESAMA MAKHLUK HIDUP  
NISCAYA HAL BAIK AKAN SELALU DATANG KEPADAMU  
DICATET LE !!!  
DIELING-ELING !!!**



## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT yang dengan rahmat-Nya telah memberikan kemudahan kepada saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini, kemudian tak lupa sholawat serta salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW.

Kemudian kepada:

1. **Bapak, ibu, saudara** senantiasa memberikan doa, semangat dan dukungan baik moril maupun materi sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah selalu menjaga, memberikan kesehatan, dan memberkahi mereka.
2. Terima kasih kepada **Pepeng**, yang selalu memberikan support dan suntikan mental kepada saya. Aye Aye Sir !
3. Terima kasih untuk pihak **Rocket Fashion** yang telah mengizinkan saya untuk menggunakan sekolah tersebut sebagai objek penelitian.
4. Bapak **Bernadhed, M.Kom** selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, nasehat dan usulan kepada saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Terima kasih kepada **bapak ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta** yang sudah memberikan ilmu yang luar biasa selama di bangku perkuliahan.
6. Kepada semua pihak yang tidak dapat saya sebut satu persatu yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini. Semoga kalian selalu diberikan yang terbaik dan selalu diberikan kesuksesan oleh Allah.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **“Pembuatan Company Profile Rocket Fashion Dengan Teknik Motion Graphic dan Live Shoot”** sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan jenjang S1 di Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan-kekurangan lainnya, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak.

Akhir kata, semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.

Yogyakarta, 3 Mei 2019

Satria Nur Noviarto



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Peneletian .....	3
1.6 Metode Peneletian .....	4
1.6.1 Pengumpulan Data .....	4
1.6.2 Metode Analisis .....	4
1.6.3 Metode Pengembangan .....	4
1.5.5 Metode Testing .....	5

1.6 Sistematika Penulisan .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Periklanan .....	8
2.2.1 Definisi Periklanan .....	8
2.2.2 Jenis-jenis Iklan .....	8
2.3 Company Profile .....	9
2.3.1 Jenis-jenis Company Profile .....	10
2.4 Instagram .....	11
2.5 Facebook .....	11
2.6 Konsep Dasar Multimedia .....	12
2.6.1 Pengertian Multimedia .....	12
2.6.2 Unsur Sistem Multimedia .....	13
2.7 Video .....	15
2.8 Motion Graphic .....	19
2.8.1 Pengertian Motion Graphic .....	19
2.8.2 Elemen-elemen Motion Graphic .....	20
2.8.3 Karakteristik Motion Graphic .....	21
2.9 Live Shoot .....	21
2.10 Metode Pengembangan .....	24
2.10.1 Tahap Pra Produksi .....	24
2.10.2 Tahap Produksi .....	25
2.10.3 Tahap Pasca Produksi .....	26
2.11 Metode Testing .....	26
2.11.1 Pengertian Skala Likert .....	26

2.11.2 Pengertian Skor Skala Likert .....	27
2.12 Metode Implementasi .....	28
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>28</b>
3.1 Tinjauan Umum.....	29
3.1.1 Deskripsi Singkat Rocket Fashion.....	29
3.1.2 Visi dan Misi Rocket Fashion .....	29
3.2 Pengumpulan Data.....	30
3.2.1 Metode Wawancara .....	30
3.2.2 Metode Observasi .....	32
3.3 Analisis .....	33
3.3.1 Definisi Analisis .....	33
3.3.2 Analisis SWOT.....	33
3.3.3 Kelemahan Media Lama.....	35
3.3.4 Solusi Yang Diberikan.....	35
3.4 Analisis Kelayakan Sistem .....	36
3.4.1 Kebutuhan Fungsional.....	36
3.4.2 Kebutuhan Non Fungsional .....	36
3.4.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	36
3.4.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	37
3.4.2.2 Kebutuhan Brainware.....	37
3.4.3 Kelayakan Teknologi.....	37
3.4.4 Kelayakan Operasional.....	38
3.4.5 Kelayakan Hukum .....	38
3.5 Pra Produksi.....	38
3.5.1 Rancangan Konsep .....	39

3.5.2 Rancangan Desain .....	39
3.5.3 Rancangan Breakdown Naskah .....	40
3.5.4 Storyboard.....	42
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>46</b>
4.1 Tahap Produksi .....	46
4.1.1 Visualisasi.....	46
4.1.1.1 Pembuatan Desain Grafis .....	47
4.1.1.2 Perekaman Narasi dan Backsound .....	49
4.2 Pasca Produksi.....	55
4.2.1 Compositing.....	55
4.2.2 Editing Video Menggunakan Adobe Premiere Pro CS6 .....	58
4.2.3 Rendering.....	59
4.3 Metode Testing .....	61
4.3.1 Alpha Testing.....	61
4.3.2 Beta Testing .....	64
4.3.3 Hasil Penilaian .....	65
4.4 Implementasi .....	69
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>70</b>
5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Saran .....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>71</b>

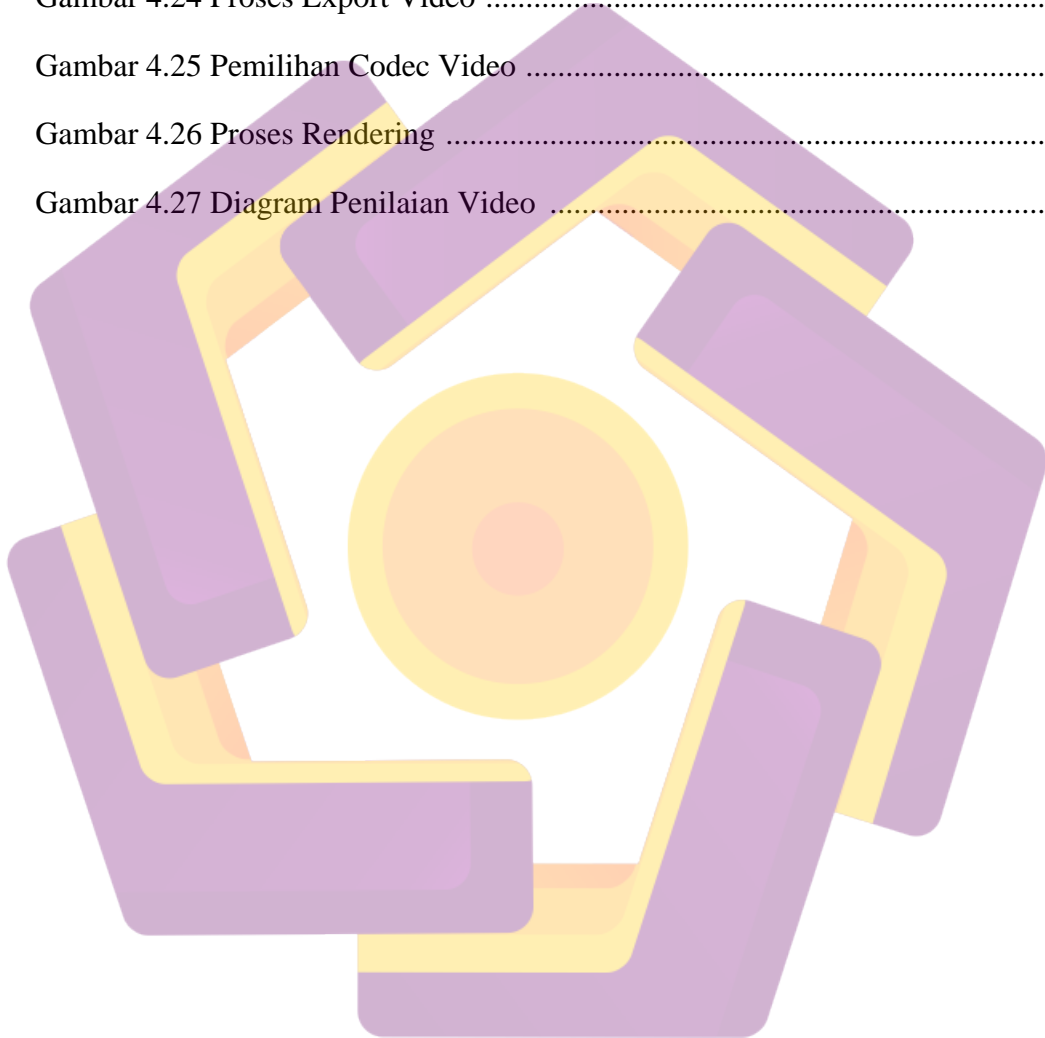
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Skala Jawaban .....	28
Tabel 3.1 Kualitatif Matrik SWOT .....	34
Tabel 3.2 Rancangan Naskah .....	40
Tabel 3.3 Storyboard .....	42
Tabel 4.1 Kuesioner Penilaian Video Iklan Praktisi Multimedia Praktisi Multimedia .....	62
Tabel 4.2 Kuesioner Penilaian Video Iklan Masyarakat Umum .....	63
Tabel 4.3 Kuesioner Penilaian Video Iklan Pihak Rocket Fashion .....	64
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner Praktisi Multimedia .....	66
Tabel 4.5 Hasil Kuesioner Praktisi Masyarakat .....	67
Tabel 4.6 Hasil Kuesioner Penilaian Pihak Pihak Rocket Fashion .....	68

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambaran Definisi Multimedia.....	13
Gambar 3.1 Tampilan Facebook Rocket Fashion .....	32
Gambar 3.1 Tampilan Instagram Rocket Fashion .....	33
Gambar 3.3 Vector Toko Rocket Fashion.....	39
Gambar 4.1 Bagan Penggunaan Software.....	46
Gambar 4.2 Gambar yang Akan Ditracing .....	47
Gambar 4.3 Proses Tracing.....	48
Gambar 4.4 Hasil Dari Proses Tracing .....	48
Gambar 4.5 Hasil Export dari Corel Draw ke Adobe Illustrator .....	49
Gambar 4.6 Record Dubbing .....	49
Gambar 4.7 Wavefrom Audio.....	49
Gambar 4.8 Crop Audio.....	50
Gambar 4.9 Spech Volume Leveler .....	51
Gambar 4.10 Adaptive Noise Reduction .....	51
Gambar 4.11 Vocal Enhancer .....	52
Gambar 4.12 Proses Pembuatan Midi .....	52
Gambar 4.13 Menambahkan Pattern .....	53
Gambar 4.14 Memixing Midi .....	53
Gambar 4.15 Mastering Midi .....	54
Gambar 4.16 Proses Rendering .....	54
Gambar 4.17 Tampilan Composition Settings .....	55
Gambar 4.18 Tampilan Folder Source Project .....	56
Gambar 4.19 Proses Import Data .....	56

Gambar 4.20 Proses Penyusunan Layer .....	57
Gambar 4.21 Transformasi Utama .....	57
Gambar 4.22 New Sequence dan Source .....	58
Gambar 4.23 Proses Penggabungan Video dan Audio .....	59
Gambar 4.24 Proses Export Video .....	60
Gambar 4.25 Pemilihan Codec Video .....	60
Gambar 4.26 Proses Rendering .....	61
Gambar 4.27 Diagram Penilaian Video .....	68



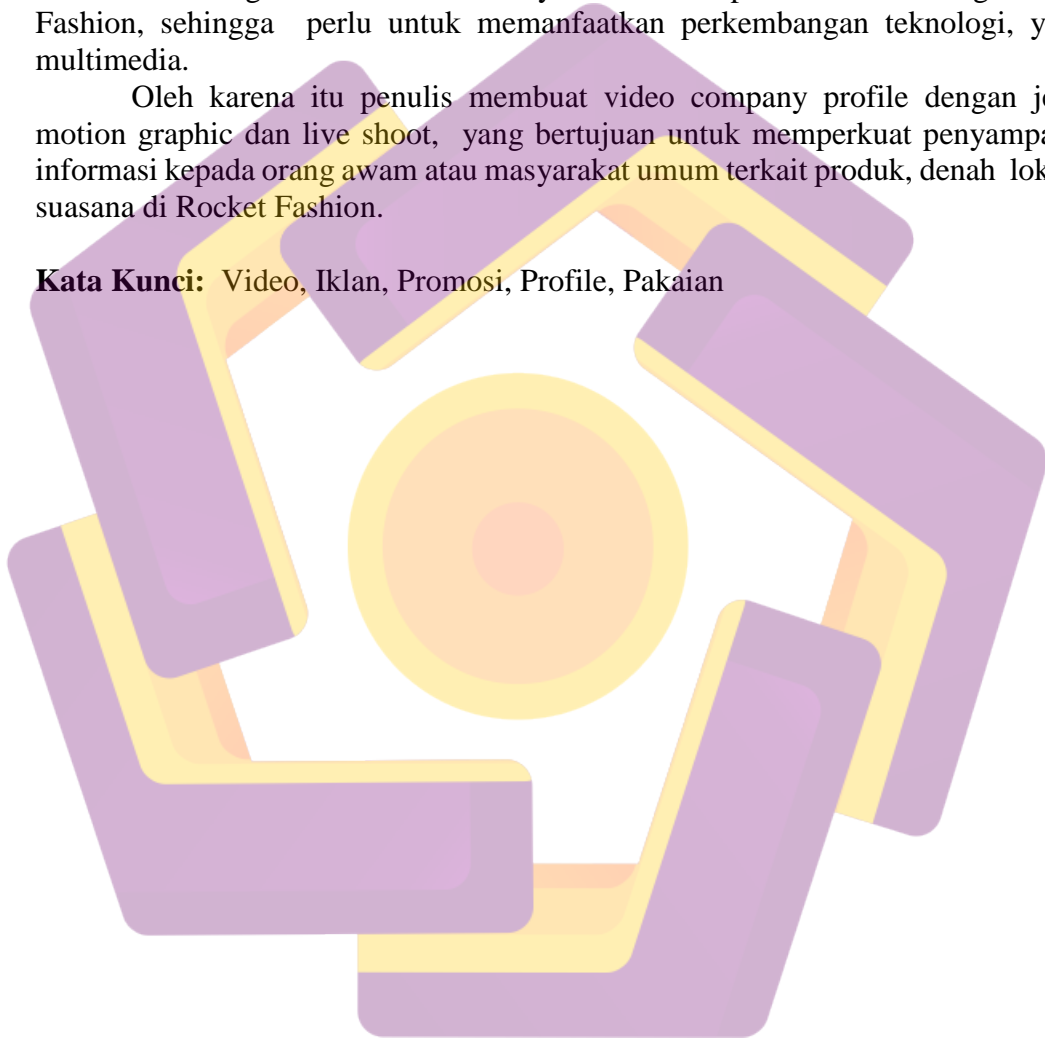
## INTISARI

Rocket Fashion merupakan salah satu toko pakaian di Yogyakarta. Namun untuk penyebarluasan informasi, Rocket Fashion masih memiliki keterbatasan, sebagai contoh *social media* Instagram dan Facebook tidak menampilkan katalog lengkap, denah lokasi, dan suasana Rocket Fashion.

Sehubungan dengan hal tersebut, untuk mengantisipasi minimnya sumber informasi dan agar memudahkan masyarakat mendapatkan info tentang Rocket Fashion, sehingga perlu untuk memanfaatkan perkembangan teknologi, yaitu multimedia.

Oleh karena itu penulis membuat video company profile dengan jenis motion graphic dan live shoot, yang bertujuan untuk memperkuat penyampaian informasi kepada orang awam atau masyarakat umum terkait produk, denah lokasi, suasana di Rocket Fashion.

**Kata Kunci:** Video, Iklan, Promosi, Profile, Pakaian





## **ABSTRACT**

*Rocket Fashion is one of the clothing stores in Yogyakarta. But for information dissemination, Rocket Fashion still has limitations, for example, Instagram social media and Facebook do not display a complete catalog, location plan, and Rocket Fashion atmosphere.*

*In order to anticipate the lack of information sources and to make it easier for people to get info about Rocket Fashion, so it is necessary to take advantage of technological developments, namely multimedia.*

*Therefore the author create a motion graphic with live shoot of company profile that aims to strengthen the delivery of information to the cloud or the general public regarding product, location plan and atmosphere at Rocket Fashion.*

**Keywords :** *Video, Advertising, Promotion, Profile, Clothing*

