

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE
SHOOT SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK SMK PERINDUSTRIAN
YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Dendy Rama Pratama

18.12.0671

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

2022

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE
SHOOT SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK SMK PERINDUSTRIAN
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Dendy Rama Pratama

18.12.0671

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

2022

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE
SHOOT SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK SMK PERINDUSTRIAN
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dendy Rama pratama

18.12.0671

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Juli 2022

Dosen Pembimbing,

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302427

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE
SHOOT SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK SMK PERINDUSTRIAN**

YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dendy Rama Pratama

18.12.0671

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Juli 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302427

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Juli 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al fatta, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302096

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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta 21 Juli 2022



Dendy Rama pratama

NIM. 18.12.0671

MOTTO

“Penghargaan tertinggi dari kerja keras bukanlah pada apa yang kamu hasilkan melainkan bagaimana kamu berkembang karenanya”.

“Bila kaum muda yang telah belajar di sekolah dan menganggap dirinya terlalu tinggi dan pintar untuk melebur dengan masyarakat yang bekerja dengan cangkul dan hanya memiliki cita-cita yang sederhana, maka lebih baik pendidikan itu tidak diberikan sama sekali”. (Tan Malaka)

“Didunia ini, tak peduli seberapa berkuasanya diri kita ada 2 hal yang tidak dapat dipaksakan. “Rasa Hormat” dan “Rasa Cinta”. (Adler)

“Apabila di dalam diri seseorang masih ada rasa malu dan takut untuk berbuat suatu kebaikan, maka jaminan bagi orang tersebut adalah tidak akan bertemunya ia dengan kemajuan selangkah pun”. (Bung Karno)

“Tidak. kau belum mengambil terbesar dihidupmu. Itu saja”

“Sare lah diantak lemak lah nunggu”.

~Dendy Rama Pratama~

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya serta memberikan kelancaran, kesehatan dan bimbingan dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Terima kasih kepada orang tua saya umak/bapak dan keluarga besar yang berada dikampung halaman tepatnya di Desa Tanjung Kari Kecamatan Pulau Beringin, Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan, Provinsi Sumatera Selatan, yang telah memberikan do'a, restu, serta memberi dukungan, perjuangan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

1. Teman-teman kelas 18-SI Sistem Informasi-02, yang selalu memberikan semangat dan dukungan sampai skripsi ini selesai.
2. Terima kasih kepada sahabat-sahabat keluarga besar Jeme Semende Jogja yang selalu memberi motivasi dan dukungan dalam menyelesaikan Skripsi ini.
3. Terima kasih kepada Kepala Sekolah, dan seluruh tim promosi SMK Perindustrian Yogyakarta yang telah membantu dan bersedia menjadi objek penelitian dalam penulisan skripsi ini.
4. Terima kasih kepada teman-teman kost Gorongan 7 maupun teman-teman The Flash yang sudah membantu dalam penulisan Skripsi ini.
5. Terima kasih kepada seluruh Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu, pengalaman yang sangat berharga kepada saya.

~ Dendy Rama Pratama ~

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb. Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmatnya serta karunia-nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan lancar. Sholawat beserta salam tidak lupa kita sanjungkan kepada junjungan kita. suri tauladan kita, Nabi Muhammad SAW. Adapaun Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana (S.Kom) Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Bagi penulis, proses penyusunan Skripsi ini bukanlah hal yang mudah. Banyak kekurangan dan hambatan yang penulis alami dikarenakan keterbatasan dan kemampuan penulis sendiri.

Penulis sadari banyak pihak yang memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat, terutama kepada :

1. Allah SWT atas limpahan ramat dan hidayahnya yang telah memberikan kesehatan dan kelancaran.
2. Nabi Muhammad SAW sebagai Nabi suri tauladan bagi umat-Nya.
3. Orang tua (Umak Bapak Dinda Daffa) dan seluruh keluarga tercinta yang selalu mendoakan dengan tulus dan ikhlas sehingga menjadi pelecut bagi penulis untuk menyelesaikan Skripsi ini.
4. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan dukungan, arahan serta bimbingannya dalam menyusun Skripsi ini.
7. Bapak/Ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan dukungannya dalam pembuatan Skripsi ini.

8. Kakak Saya (Rizki Rama Doni, Decky Umbariksa dan Uldan Tajri) beserta teman-teman keluarga Jeme Semende Jogja yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat membantu dalam pembuatan Skripsi ini.

Akhir kata penyusun ucapkan terima kasih dan semoga laporan ini berguna bagi pembaca. Penyusun menyadari bahwa dalam menyusun Laporan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, penulis mohon maaf apabila ada kesalahan dalam pembuatan laporan ini, penulis menerima kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

Yogyakarta, 18 Juli 2022

Dendy Rama Pratama

DAFTAR ISI

SKRIPSI	i
SKRIPSI	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Evaluasi.....	6

1.6.5	Metode Implementasi.....	6
1.7	Sistematika Penulisan	6
BAB II	LANDASAN TEORI	8
2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Landasan Teori.....	9
2.2.1	Defenisi Multimedia.....	9
2.2.2	Elemen Multimedia.....	10
2.3	Standar Video.....	12
2.4	Pengertian <i>Company profile</i>	13
2.4.1	Fungsi <i>Company Profile</i>	13
2.5	Media Promosi	14
2.5.1	Fungsi Promosi	14
2.5.2	Tujuan Promosi.....	15
2.6	Pengertian <i>Live Shoot</i>	16
2.6.1	Konsep Dasar Perancangan Video Dengan Teknik <i>Live Shoot</i>	17
2.6.2	Teknik Pergerakan Kamera.....	18
2.7	Analisa Kebutuhan Perangkat	20
2.7.1	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	20
2.7.2	Kebutuhan Perangkat Keras.....	22
2.8	Tahapan Pengerjaan <i>Company Profile</i>	25
2.8.1	Metode Analisis SWOT	25
2.8.2	Pra Produksi	25
2.8.3	Produksi	27
2.8.4	Pasca Produksi	28
2.9	Metode Evaluasi.....	29
2.9.1	Pengujian Alpha Testing	29
2.9.2	Pengujian Beta Testing	29
2.9.3	Skala <i>Likert</i>	29
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	31
3.1	Deskripsi SMK Perindustrian Yogyakarta.....	31

3.1.1	Identitas SMK Perindustrian Yogyakarta	32
3.2	Alur Penelitian	32
3.3	Pengumpulan Data	33
3.3.1	Wawancara	33
3.3.2	Observasi	34
3.4	Analisis Masalah	35
3.4.1	Analisis SWOT	35
3.4.2	Analisis Kebutuhan Fungsional	37
3.4.3	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	38
3.5	Proses Pembuatan <i>Company Profile</i>	39
3.5.1	Tahap Pra-Produksi	39
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		43
4.1	Tahap Produksi	43
4.1.1	Pengambilan Gambar	43
4.1.2	Perekaman Narasi	45
4.2	Pasca Produksi	45
4.2.1	<i>Editing</i> Video	46
4.2.2	Rendering	50
4.3	Evaluasi	50
4.3.1	Alpha Testing	50
4.3.2	Beta Testing	52
4.3.3	Skala <i>Likert</i>	54
4.4	Publishing	58
BAB V PENUTUP		59
5.1	Kesimpulan	59
5.2	Saran	60
DAFTAR PUSTAKA		61
LAMPIRAN		63

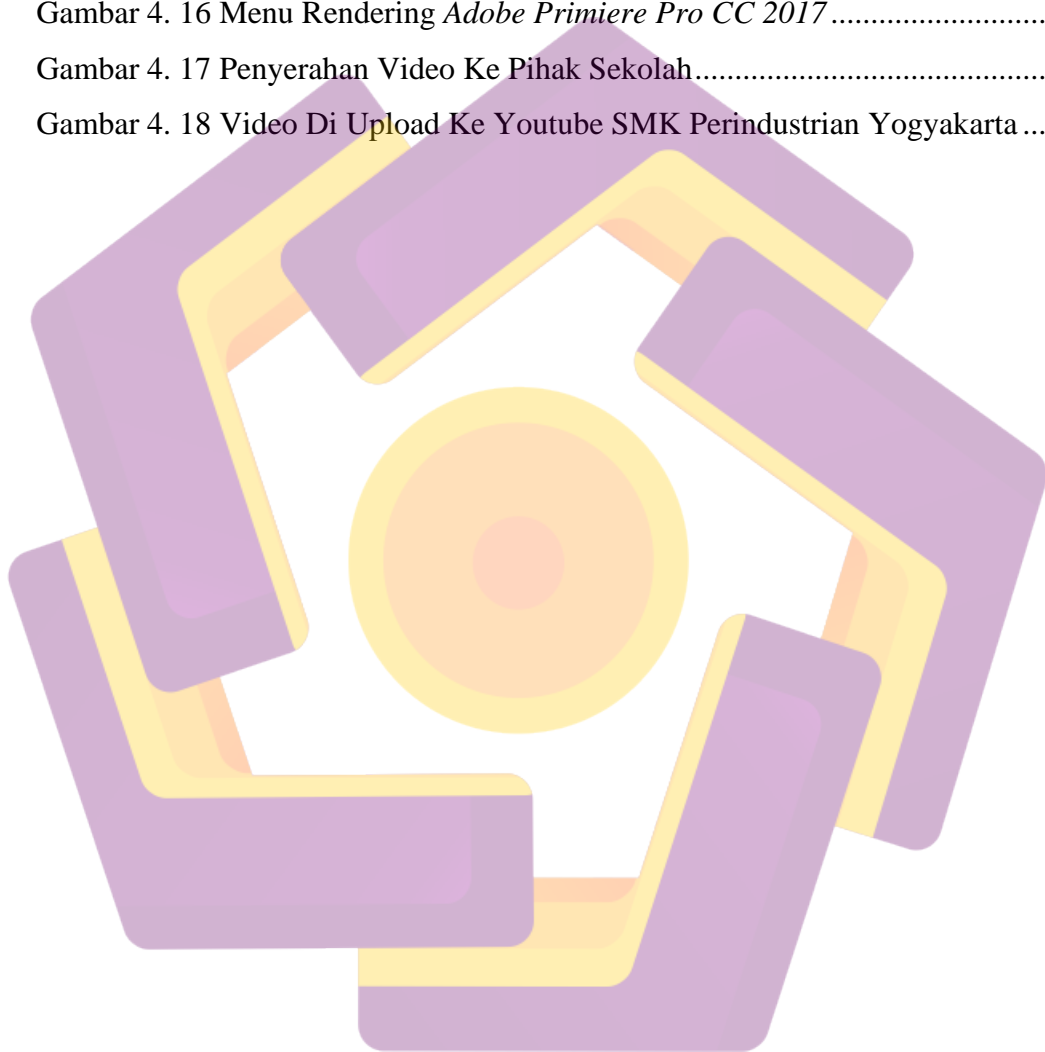
DAFTAR TABEL

Tabe 2. 1 Skor Nilai	30
Tabel 2. 2 Presentasi Nilai	30
Tabel 3. 1 Laporan Penerimaan Siswa Baru	35
Tabel 3. 2 Tabel SWOT	36
Tabel 3. 3 Tabel <i>Hardware</i> yang digunakan.....	38
Tabel 3. 4 Tabel <i>Software</i> yang digunakan.....	38
Tabel 3. 5 Tabel <i>Brainware</i>	39
Tabel 3. 6 Naskah.....	41
Tabel 3. 7 <i>Storyboard</i>	42
Tabel 4. 1 Daftar <i>Software</i>	43
Tabel 4. 2 Evaluasi Kebutuhan Informasi.....	51
Tabel 4. 3 Kuesioner Faktor Informasi Mengenai Aspek Tampilan.....	52
Tabel 4. 4 Kuesioner mengenai Faktor Informasi.....	53
Tabel 4. 5 Perhitungan Nilai Skala	55
Tabel 4. 6 Penjabaran Respon yang Didapat	56
Tabel 4. 7 Pengolahan Kuesioner Aspek Tampilan.....	56
Tabel 4. 8 Penjabaran Respon yang Didapat	57
Tabel 4. 9 Pengolahan Kuesioner Aspek Informasi.....	57

DAFTAR GAMBAR

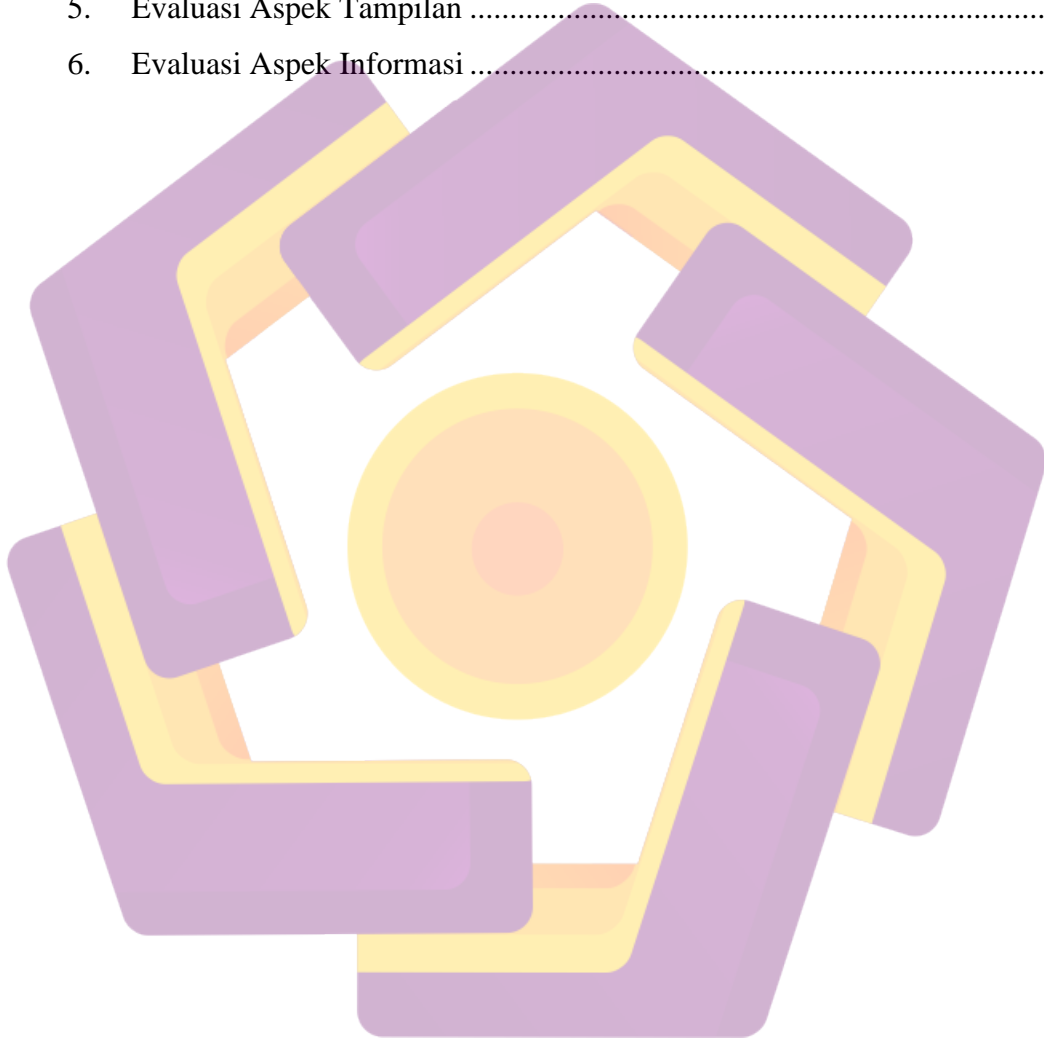
Gambar 2. 1 Teknik Pengambilan Gambar.....	17
Gambar 2. 2 Contoh Teknik <i>Zoom In /Zoom Out</i>	18
Gambar 2. 3 Contoh Teknik <i>Panning</i>	18
Gambar 2. 4 Contoh Teknik <i>Tilting</i>	19
Gambar 2. 5 Contoh Teknik <i>Dolly</i>	19
Gambar 2. 6 Contoh Teknik <i>Follow</i>	19
Gambar 2. 7 Contoh Teknik <i>Crane Shot</i>	20
Gambar 2. 8 Contoh <i>Workspace Adobe Premiere Pro</i>	21
Gambar 2. 9 Contoh Personal Komputer	22
Gambar 2. 10 Contoh Kamera	22
Gambar 2. 11 Contoh Tripod	23
Gambar 2. 12 Contoh Micropone.....	23
Gambar 2. 13 Contoh Earphone	24
Gambar 2. 14 Contoh Stabilizer.....	24
Gambar 2. 15 Contoh Naskah	26
Gambar 2. 16 Contoh <i>Storyboard</i>	27
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	32
Gambar 3. 2 Brosur SMK Perindustrian Yogyakarta	34
Gambar 3. 3 <i>Website</i> SMK Perindustrian Yogyakarta.....	34
Gambar 4. 1 Dokumentasi Pengambilan Gambar.....	44
Gambar 4. 2 Hasil <i>Shooting</i>	44
Gambar 4. 3 Perekaman Narasi.....	45
Gambar 4. 4 Hasil Perekaman Narasi	45
Gambar 4. 5 tampilan Layout <i>Adobe Premiere</i>	46
Gambar 4. 6 Penyusunan Narasi Video	46
Gambar 4. 7 Proses <i>Cutting</i>	47
Gambar 4. 8 Edit <i>Speed Duration</i>	47
Gambar 4. 9 <i>Before</i>	47
Gambar 4. 10 penerapan <i>lumetri Color</i>	48

Gambar 4. 11 <i>After</i>	48
Gambar 4. 12 Menu video <i>Transition</i>	48
Gambar 4. 13 Penerapan Video <i>Transition</i>	49
Gambar 4. 14 Menu <i>Effect Contorls</i>	49
Gambar 4. 15 Penerapan Animasi	49
Gambar 4. 16 Menu Rendering <i>Adobe Primiere Pro CC 2017</i>	50
Gambar 4. 17 Penyerahan Video Ke Pihak Sekolah	58
Gambar 4. 18 Video Di Upload Ke Youtube SMK Perindustrian Yogyakarta	58



DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Izin Penelitian	63
2. Dokumentasi kegiatan.....	64
3. Naskah Lengkap.....	65
4. Storyboard Lengkap.....	69
5. Evaluasi Aspek Tampilan	74
6. Evaluasi Aspek Informasi	76



INTISARI

Company profile merupakan pencitraan dari profesionalitas sebuah perusahaan yang dapat digunakan sebagai alat pemasaran yang lebih efektif karena didalamnya terdapat unsur multimedia. Seperti gambar, teks, audio, ataupun video. Terlebih lagi pada saat ini konten multimedia yang paling banyak dicari oleh masyarakat, sehingga desain *company profile* yang menarik tentunya dapat membuat orang yang melihat menjadi terkesan. Didalam dunia pendidikan, *Company profile* biasanya dibuat oleh sekolah untuk menunjukkan keunggulannya kepada masyarakat dan calon siswa didik baru khususnya, sehingga tertarik untuk melanjutkan pendidikan ke sekolah tersebut.

Dalam pembuatan *company profile* peneliti menggunakan beberapa metode antara lain metode pengumpulan data yang meliputi wawancara, observasi dan literatur. pra produksi, produksi dan pasca produksi merupakan metode perancangan yang digunakan peneliti dalam pembuatan *company profile* menggunakan teknik *live shoot* sebagai media promosi untuk SMK Perindustrian Yogyakarta.

Hasil dari penelitian ini adalah telah dibuat video *company profile* menggunakan teknik *live shoot* sebagai media promosi untuk SMK Perindustrian Yogyakarta yang sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh pihak SMK Perindustrian Yogyakarta.

Kata Kunci: *Company Profile*, *Live Shoot*, media promosi.

ABSTRACT

Company profile is an image of the professionalism of a company that can be used as a more effective marketing tool because it contains multimedia elements. Such as images, text, audio, or video. Moreover, at this time multimedia content is the most sought after by the public, so an attractive company profile design can certainly impress people who see it. In the world of education, company profiles are usually made by schools to show their superiority to the community and prospective new students in particular, so that they are interested in continuing their education at that school.

In making the company profile, researchers used several methods, including data collection methods which included interviews, observations and literature. pre-production, production and post-production are design methods used by researchers in making company profiles using live shoot techniques as a promotional medium for Industrial Vocational High School Yogyakarta.

The result of this research is that a company profile video has been made using the live shoot technique as a promotional medium for the Yogyakarta Industrial Vocational School in accordance with the needs desired by the Yogyakarta Industrial Vocational School.

Keywords: *Company Profile, Live Shoot, promotional media.*

