

**PEMBUATAN VIDEO PROFIL PADA PT JITU KREASI
UTAMA DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT*
DAN *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI



disusun oleh

Dias Arnanda

14.12.7945

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PEMBUATAN VIDEO PROFIL PADA PT JITU KREASI
UTAMA DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT*
DAN *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI

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



disusun oleh

Dias Arnanda

14.12.7945

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO PROFIL PADA PT JITU KREASI UTAMA DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dias Arnanda

14.12.7945

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 November 2021

Dosen Pembimbing,



Hastarl Utama, M.Cs

NIK. 190302230

Tanggal 22 November 2021

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN VIDEO PROFIL PADA PT JITU KREASI
UTAMA DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT*
DAN *MOTION GRAPHIC*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dias Arnanda

14.12.7945

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 November 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom

NIK. 190302163

Hastari Utama, M.Cs

NIK. 190302230

Mel P. Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 November 2021

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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 23 Oktober 2021



Handwritten signature of Dias Arnanda over a blue stamp.

Dias Arnanda
NIM. 14.12.7945

MOTTO

Jangan pergi mengikuti kemana jalan akan berujung. Buat jalanmu sendiri dan tinggalkanlah jejak. - Ralph Waldo Emerson

Percayalah pada dirimu sendiri dan ketahuilah bahwa ada sesuatu di dalam dirimu yang lebih besar daripada rintangan apapun - Christian D. Larson

Tidak mustahil bagi orang biasa untuk memutuskan menjadi luar biasa - Elon Musk

Lebih baik tenggelam di danau prasejarah daripada menjadi penjahat seumur hidup - SpongeBob Squarepants



PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan YME yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dalam kesempatan kali ini tidak lupa saya mengucapkan rasa terimakasih dan syukur kepada :

1. Kedua orang tua Bapak Marcus Budiyanto dan Ibu Theresia Asih Prabawati tercinta, yang telah mendo'akan setiap saat sehingga apa yang penulis kerjakan selalu diberi jalan keluar dan cara brilian.
2. Bapak Hastari Utama, M.Cs selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan banyak saran dan masukan hingga terselesaikannya skripsi ini.
3. Bapak Ir Yuswanto, MM selaku pimpinan PT Jitu Kreasi Utama yang sudah mengizinkan saya melakukan penelitian di kantor PT Jitu Kreasi Utama
4. Terimakasih kepada Syelfanda Putrifasari yang telah memberi semangat sampai akhir hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Keluarga discord Kulkas 2 Pintu yang telah membantu saya dalam pengerjaan sampai akhirnya terselesaikannya skripsi ini.

Teman-teman 14-SISI-03 yang selalu membuat penulis terpacu dan selalu memberi dukungan yang secara tidak langsung berupa sindiran. Saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya, mohon maaf jika ada salah kata baik sengaja ataupun tidak sengaja selama ini. Sukses untuk kalian semua

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul "PEMBUATAN VIDEO PROFIL PADA PT JITU KREASI UTAMA DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC*" dengan lancar.

Peneliti menyadari sepenuhnya, tanpa bimbingan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku Kaprodi.
3. Bapak Hastari Utama, M.Cs selaku dosen pembimbing yang memberikan dukungan dan arahan kepada penulis sehingga skripsi ini selesai dengan baik.
4. Seluruh dosen dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membagikan ilmu yang bermanfaat bagi kami.
5. Bapak Ir Yuswantoro, MM selaku pimpinan PT Jitu Kreasi Utama mengizinkan melakukan penelitian.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu, sehingga skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan baik dan lancar.

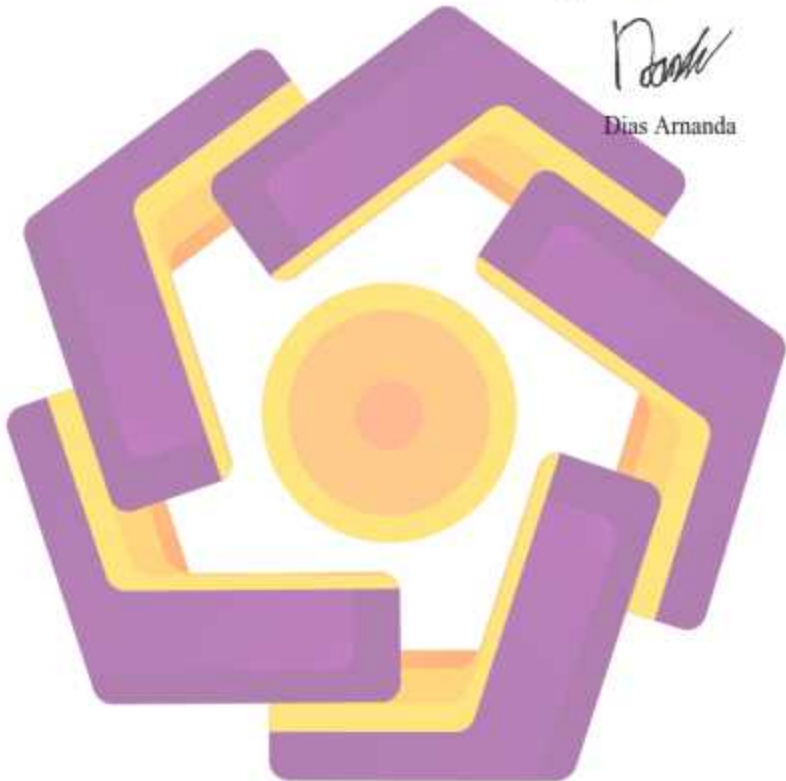
Penulis Peneliti menyadari bahwa penulisan laporan ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaannya skripsi ini. Namun penulis berharap, Semoga

laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 23 Oktober 2021



Dias Arnanda




DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRAK	xviii
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 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Manfaat bagi Penulis.....	3
1.5.2 Manfaat bagi Perusahaan	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	5

BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia	10
2.2.1 Elemen Multimedia.....	11
2.3 Promosi	12
2.4 Informasi.....	13
2.4.1 Pengertian Informasi.....	13
2.5 Video.....	14
2.5.1 Format Video	14
2.6 Teknik Live shoot.....	15
2.6.1 Tipe-Tipe Pengambilan Gambar (Shoot).....	15
2.7 Teknik Motion Graphic	21
2.7.1 Pengertian Motion Graphic.....	21
2.8 Analisis Masalah.....	21
2.8.1 Analisis SWOT	21
2.8.2 Analisis Kebutuhan	23
2.8.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	23
2.8.2.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	24
2.9 Produksi	24
2.9.1 Pra Produksi	24
2.9.1.1 Penentuan Ide.....	24
2.9.1.2 Naskah	25
2.9.1.3 Story board	25
2.9.1.4 Pembentukan Tim	26
2.9.1.5 Menyiapkan Alat.....	26
2.9.1.6 Penjadwalan	26
2.9.2 Produksi	27
2.9.2.1 Penentuan Lokasi.....	27
2.9.2.2 Camera Movement.....	27
2.9.2.3 Pembagian Tugas Tim	27

2.9.2.4	Alat.....	27
2.9.3	Pasca Produksi.....	28
2.9.3.1	Editing.....	28
2.9.3.2	Compositing.....	28
2.9.3.3	Rendering.....	28
2.10	Pengolahan Data Kuisisioner.....	28
2.10.1	Skala Likert.....	28
2.10.2	Menentukan Interval.....	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		30
3.1	Gambaran Umum Perusahaan.....	30
3.1.1	Profil Kantor PT JITU KREASI UTAMA.....	30
3.1.2	Logo PT JITU KREASI UTAMA.....	30
3.1.3	Struktur Organisasi.....	31
3.1.4	Visi dan Misi.....	31
3.1.4.1	Visi.....	31
3.1.4.2	Misi.....	32
3.2	Pengumpulan Data.....	32
3.2.1	Observasi.....	32
3.2.1.1	Instagram.....	32
3.2.2	Wawancara.....	33
3.3	Analisis Masalah.....	34
3.4	Analisis Kebutuhan.....	36
3.4.1	Kebutuhan Non Fungsional.....	36
3.5	Perancangan Pembuatan Video Profil.....	38
3.5.1	Penentuan Ide Dan Konsep.....	39
3.5.2	Naskah.....	40
3.5.3	Story Board.....	43
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		49
4.1	Produksi.....	49



4.1.1	Pengambilan Gambar.....	49
4.1.2	Perekaman Narasi Video.....	50
4.2	Pasca Produksi.....	51
4.2.1	Compositing.....	51
4.2.1.1	Compositing Hasil Pengambilan Video.....	51
4.2.1.2	Membuat Asset Animasi Motion Graphic.....	54
4.2.1.3	Compositing Animasi Motion Graphic.....	57
4.2.2	Editing.....	60
4.2.2.1	Penyusunan Scene.....	61
4.2.2.2	Pengaturan Panjang Durasi dan Speed pada Video.....	62
4.2.2.3	Pemberian Transisi Video.....	64
4.3.3	Rendering.....	65
4.3	Evaluasi.....	65
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional / Informasi dengan Hasil Akhir.....	66
4.3.2	Kuisiner Faktor Multimedia Dan Informasi.....	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		72
5.1	Kesimpulan.....	72
5.2	Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA.....		73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Very Long shot (VLS).....	16
Gambar 2.2	Long shot (LS).....	16
Gambar 2.3	Medium Shot (MS).....	17
Gambar 2.4	Close Up (CU).....	18
Gambar 2.5	Big Close Up (BCU).....	18
Gambar 2.6	Extreme Close Up (ECU).....	19
Gambar 2.7	Low Angle Shot.....	19
Gambar 2.8	Eye Level Shot.....	20
Gambar 2.9	High Angle Shot.....	21
Gambar 2.10	Contoh Naskah.....	25
Gambar 2.11	Contoh Storyboard.....	26
Gambar 3.1	Kantor PT JITU KREASI UTAMA.....	30
Gambar 3.2	Logo PT JITU KREASI UTAMA.....	30
Gambar 3.3	Struktur Organisasi PT JITU KREASI UTAMA.....	31
Gambar 3.4	Instagram PT JITU KREASI UTAMA.....	32
Gambar 3.5	Tahapan Produksi.....	39
Gambar 4.1	Pengambilan Gambar Kantor Jitu Kreasi Utama.....	49
Gambar 4.2	Capture Noise Point.....	50
Gambar 4.3	Noise Reduction.....	50
Gambar 4.4	Meningkatkan db Audio.....	51
Gambar 4.5	Memilih Resolusi Pada Sequence.....	52
Gambar 4.6	Menyusun Footage Video.....	52
Gambar 4.7	Memotong Video.....	53
Gambar 4.8	Memberi Background Music.....	53
Gambar 4.9	Memberi Number counting.....	54
Gambar 4.10	Memberi Lower Third.....	54
Gambar 4.11	Membuat Dokumen Baru Pada Adobe Illustrator CC 2018.....	55
Gambar 4.12	Penggunaan Pen Tool Pada Adobe Illustrator CC 2018.....	56
Gambar 4.13	Penggunaan Rectangle Tool Pada Adobe Illustrator CC 2018.....	56

Gambar 4.14	Membuat Composition Baru Pada After Effect CC 2018	57
Gambar 4.15	Membuat Motion Animasi Profil Singkat Perusahaan	58
Gambar 4.16	Membuat Keyframe Scale	58
Gambar 4.17	Animasi Motion Graphic Grafik Visi Perusahaan.....	59
Gambar 4.18	Animasi Motion Graphic Misi Perusahaan	59
Gambar 4.19	Animasi Motion Graphic Lower Third.....	60
Gambar 4.20	Animasi Logo	60
Gambar 4.21	Membuat Project Baru.....	61
Gambar 4.22	Membuat Project Baru.....	62
Gambar 4.23	Menyusun Scene.....	62
Gambar 4.24	Memotong Video Dengan Drag	63
Gambar 4.25	Razor Tool	63
Gambar 4.26	Memotong Video Dengan Drag	64
Gambar 4.27	Pemberian Transisi Motion Graphic	64
Gambar 4.28	Memilih Format dan Preset Video	65



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tinjauan Pustaka	8
Tabel 2.2	Metode SWOT.....	23
Tabel 2.3	Skala Likert Pertanyaan Positif dan Negatif	29
Tabel 2.4	Contoh Pengkategorian Skor Jawaban	29
Tabel 3.1	Hasil Analisis SWOT.....	34
Tabel 3.2	Spesifikasi.....	37
Tabel 3.3	Daftar Aplikasi	37
Tabel 3.4	Daftar Tim Dan Jobdesk.....	38
Tabel 4.1	Evaluasi Kebutuhan Fungsional.....	66
Tabel 4.2	Kuisiner Faktor Multimedia Dan Informasi.....	67
Tabel 4.3	Bobot Nilai	68
Tabel 4.4	Presentase Nilai	69

INTISARI

PT JITU KREASI UTAMA adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang pengembangan SDM didalam dunia creative industri. Yang beralamatkan di Rukan Gamping No.6 Jl. Wates Km.5,5 Ambarketawang Gamping Sleman Yogyakarta 55294, Perusahaan ini berdiri sejak 03 Mei 2013.

Karena kurang meratanya penyampaian informasi kepada masyarakat serta kurang menariknya informasi yang disampaikan, disini Penulis terdorong untuk membuat media informasi dan promosi dengan menggunakan Video Profil. Pada Video Profil ini Penulis akan fokus kepada gambaran umum perusahaan dan Produk dan Layanan yang ada di PT JITU KREASI UTAMA.

Pengelolaan sosial media tentunya membutuhkan konten yang menarik agar tidak hanya sekedar penghias media online saja, salah satunya adalah konten video profil. Video profil yang baik adalah yang mampu menggambarkan secara keseluruhan tujuan yang diharapkan akan sampai ke pemirsanya. Untuk PT Jitu Kreasi Utama sendiri video profil nantinya mampu memberikan gambaran umum perusahaan dan Produk dan Layanan yang ada di PT JITU KREASI UTAMA.

Kata Kunci: *perusahaan, informasi, video profil, produk, media.*



ABSTRACT

PT JITU KREASI UTAMA is a company engaged in the development of human resources in the creative industry. The address is Rukan Gamping No. 6 Jl. Wates Km.5.5 Ambarketawang Gamping Sleman Yogyakarta 55294, This company was founded on May 3, 2013.

Due to the uneven distribution of information to the public and the lack of attractiveness of the information conveyed, here the author is compelled to create information and promotion media using Profile Videos. In this Profile Video, the author will focus on an overview of the company and the products and services at PT JITU KREASI UTAMA.

Social media management certainly requires interesting content so that it is not just an online media decoration, one of which is profile video content. A good profile video is one that is able to describe the overall goal that is expected to reach the viewer. For PT Jitu Kreasi Utama, the profile video will be able to provide an overview of the company and the products and services at PT JITU KREASI UTAMA.

Keywords: *company, information, video profile, product, media.*

