

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE PERUSAHAAN UNTUK YOVIE
MUSIC SCHOOL YOGYAKARTA (YMS) MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



Disusun oleh

Khairil Fahmi

15.12.8624

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

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE PERUSAHAAN UNTUK YOVIE
MUSIC SCHOOL YOGYAKARTA (YMS) MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

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



Disusun oleh

Khairil Fahmi

15.12.8624

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

PERSETUJUAN

**SKRIPSI
PEMBUATAN VIDEO PROFILE PERUSAHAAN UNTUK YOVIE
MUSIC SCHOOL YOGYAKARTA (YMS) MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Khairil Fahmi

15.12.8624

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 16 Desember 2021

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

PENGESAHAN

SKRIPSI PEMBUATAN VIDEO PROFILE PERUSAHAAN UNTUK YOVIE MUSIC SCHOOL YOGYAKARTA (YMS) MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Khairil Fahmi

15.12.8624

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Desember 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Harvoko, S.Kom, M.cs
NIK. 190302286

Muhammad Tofa
Nurcholis, M.Kom,
NIK. 190302068

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Desember 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif AlFatta, 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 disuatu institusi pendidikan tinggi manapun dan sepanjang pengetahuan saya juga 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 30 Desember
2021



Khairil Fahmi
NIM. 15.12.8624

MOTTO

“Jangan takut menjadi diri sendiri,takutlah jika harus berubah menjadi orang lain hanya untuk di terima”

-Atap Iantje-



PERSEMBAHAN

Segala puji sukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam penulis panjatkan kepada nabi Muhammad SAW yang telah membawa tauladan kepada kehidupan seluruh umat manusia dan membawa dunia dari zaman gelapnya ilmu pengetahuan sehingga zaman yang terang benderang seperti saat ini. Dalam menulis skripsi ini penulis akan mengucapkan rasa syukur dan terimakasih kepada :

1. Kedua orang tuaku yang telah memberikan semangat dan motivasi penuh serta doa setiap hari agar berjalan dengan baik.
2. Semua kakak-kakak saya yang telah memberi semangat dan motivasi serta selalu menghibur disaat saya sedang pusing dengan kuliah dan sekripsi. Terima kasih untuk selalu di sampingku dan dorongannya.
3. Anak Bimo Sakti tercinta. Terima kasih atas pengalaman dan dukungannya dan terima kasih untuk tetap menjadi teman terbaik saya sampai sekarang. Terima kasih untuk semua yang Anda semua bagikan dan semoga sukses untuk anda semua. Anda semua adalah keluarga saya.
4. Semua pihak yang telah membantu kelancaran dalam penyusunan naskah skripsi yang tidak dapat di tulis satu-persatu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan atas kehadiran Allah S.W.T. karena berkat rahmat dan karunia-Nya dapat diselesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada nabi Muhammad S.A.W.

Penyusunan skripsi ini dibuat sebagai syarat kelulusan di Universitas Amikom Yogyakarta Jurusan Bachelor of Informatic System (BCIS) dan dapat terselesaikan berkat bimbingan dari berbagai pihak, baik yang bersifat langsung dan tidak langsung.

Laporan skripsi ini tidak akan terlaksanakan dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kedua Orang Tua (Bapak H.Mad Rais dan Hj.Hermawati)
2. Terimakasih buat Yovie Music School Yogyakarta telah memberikan izin atas penelitian ini
3. Saudara saya Randi Destian dan kakak ipar saya Hanny
4. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. Selaku ketua di Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Bernadhed, M.kom Selaku dosen pembimbing yang telah sabar memberikan arahan dan panduan untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Terimakasih buat Yudi A.Pamungkas dan Arman Zulfikri yang telah menyempatkan waktunya untuk menssupport saya.
7. Temen-temen semua yang telah memberi doa dan dukungan.

Daftar isi

HALAMAN JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN	XVII
KATA PENGANTAR	VII
INTISARI	XVII
ABSTRAK	XVI
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	3
1.3 BATASAN MASALAH.....	3
1.4 TUJUAN PENELITIAN.....	4
DALAM PENELITIAN ADA TUJUAN YANG INGIN DI CAPAI. ADAPUN TUJUAN DARI PENELITIAN INI ADALAH SEBAGAI BERIKUT:	4
1.5 MANFAAT PENELITIAN	5
1.5 1 Manfaat Bagi Penulis.....	5
1.5 2 Manfaat Bagi Perusahaan	5
1.5 3 Manfaat Bagi Akademik.....	6
1.6 METODE PENELITIAN.....	6
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	6
1.6.2 Metode Analisis SWOT	7
1.6.3 Metode Perancangan.....	7
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	10

2.2	DEFINISI MULTIMEDIA	14
2.2.1	Jenis Multimedia	14
2.2.2	Elemen Multimedia	15
2.3	MEDIA PROMOSI.....	18
2.3.1	Pengertian Media Promosi	18
2.3.2	Tujuan Media Promosi	18
2.4	INFORMASI.....	19
2.4.1	Pengertian Informasi	19
2.4.2	Fungsi Informasi.....	19
2.5	MOTION GRAPHIC.....	19
2.6	LIVESHOOT	21
2.7	INSTAGRAM	21
2.8	KONSEP DASAR VIDEO	22
2.8.1	Pengertian Video	22
2.8.2	Macam-Macam Video	22
2.8.3	Standar Video	23
2.8.4	Format File Video.....	25
2.8.4.1	Motion Picture Experts Group (MPEG).....	25
2.8.4.2	Audio Video Interleave (AVI).....	26
2.8.4.3	Format Shockwave (Flash).....	26
2.8.5	Penyajian Video.....	27
2.8.5.1	Video Analog.....	27
2.8.5.2	Video Digital	27
2.9	PENGAMBILAN GAMBAR.....	27
2.9.1	Ukuran Gambar	27
2.9.2	Gerakan Kamera.....	28
2.10	METODE ANALISIS.....	29
2.10.1	Analisis SWOT.....	29
2.10.2	Analisis Kebutuhan	30
2.10.2.1	Kebutuhan Fungsional (Functional Requirement)	31
2.10.2.2	Kebutuhan Nonfungsional (Nonfunctional Requirement)	31
2.11	TAHAPAN PRODUKSI.....	31

2.11.1 Tahap Pra Produksi.....	31
2.11.1.1 Naskah	32
2.11.1.2 Storyboard	32
2.11.2 Tahap Produksi	33
2.11.2.1 Shooting.....	33
2.10.2.2 Merekam Suara.....	33
2.10.2.3 Pencahayaan	34
2.10.3 Tahap Pasca Produksi.....	34
BAB III	37
ANALISIS DAN PERANCANGAN	37
3.1 TINJAUAN UMUM.....	37
3.2 ANALISIS MASALAH	42
3.2.1 Identifikasi Masalah	42
3.2.2 Analisi Kebutuhan Sistem	42
3.2.3 Kebutuhan Fungsional.....	43
3.2.4 Kebutuhan Non Fungsional.....	43
3.2.4.1 Perangkat Keras (Hardware)	43
3.2.4.2 Perangkat Lunak (Software).....	44
3.2.4.3 Sumber Daya Manusia (Brainware)	45
3.2.5 Analisis Kelayakan Teknis	45
3.2.6 Analisis Kelayakan Operasional.....	45
3.2.7 Analisis Kelayakan Ekonomi	46
3.3 ANALISIS	46
3.3.1 Analisis SWOT.....	47
3.3.1.1 Strength (Kekuatan).....	47
3.3.1.2 Weaknes (Kelemahan).....	47
3.3.1.3 Oppurtinities (Peluang)	47
3.3.1.4 Threats (Ancaman)	47
3.4 PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE	50
3.4.1 Konsep Perancangan Video Company Profile	50
3.4.2 Penentuan Ide Video.....	50

3.5 STORYBOARD	51
BAB IV	57
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	57
4.1 PEMBAHASAN	57
4.1.1 Alur Produksi.....	57
4.1.2 Produksi	58
4.1.2.1 Pemilihan Spot dan Menyiapkan Perlengkapan yang Digunakan	58
4.1.2.2 Kamera	58
4.1.2.3 Memory Card.....	59
4.1.2.4 Microphone.....	60
4.1.2 Pengambilan Gambar	61
4.1.1.3 Capturing	70
4.2 PASCA PRODUKSI	72
4.2.1 Editing	72
4.2.2 Pembuatan Motion Graphic.....	73
4.2.3 Editing	77
4.2.4 Pembuatan composition alamat.....	80
4.2.5 PENERAPAN EDITING MULTIKAMERA	81
4.2.6 Rendering	82
4.2.7 Pembuatan Bumper Close	83
4.2.8 Sound.....	84
4.3 IMPLEMENTASI DAN EVALUASI.....	85
4.3.1 Implementasi	85
4.3.2 Evaluasi	86
4.3.2.1 Kesimpulan Kuisisioner	90
BAB V	91
KESIMPULAN DAN SARAN.....	91
5.1 KESIMPULAN	91
5.2 SARAN	92
DAFTAR PUSTAKA	93

Daftar Tabel

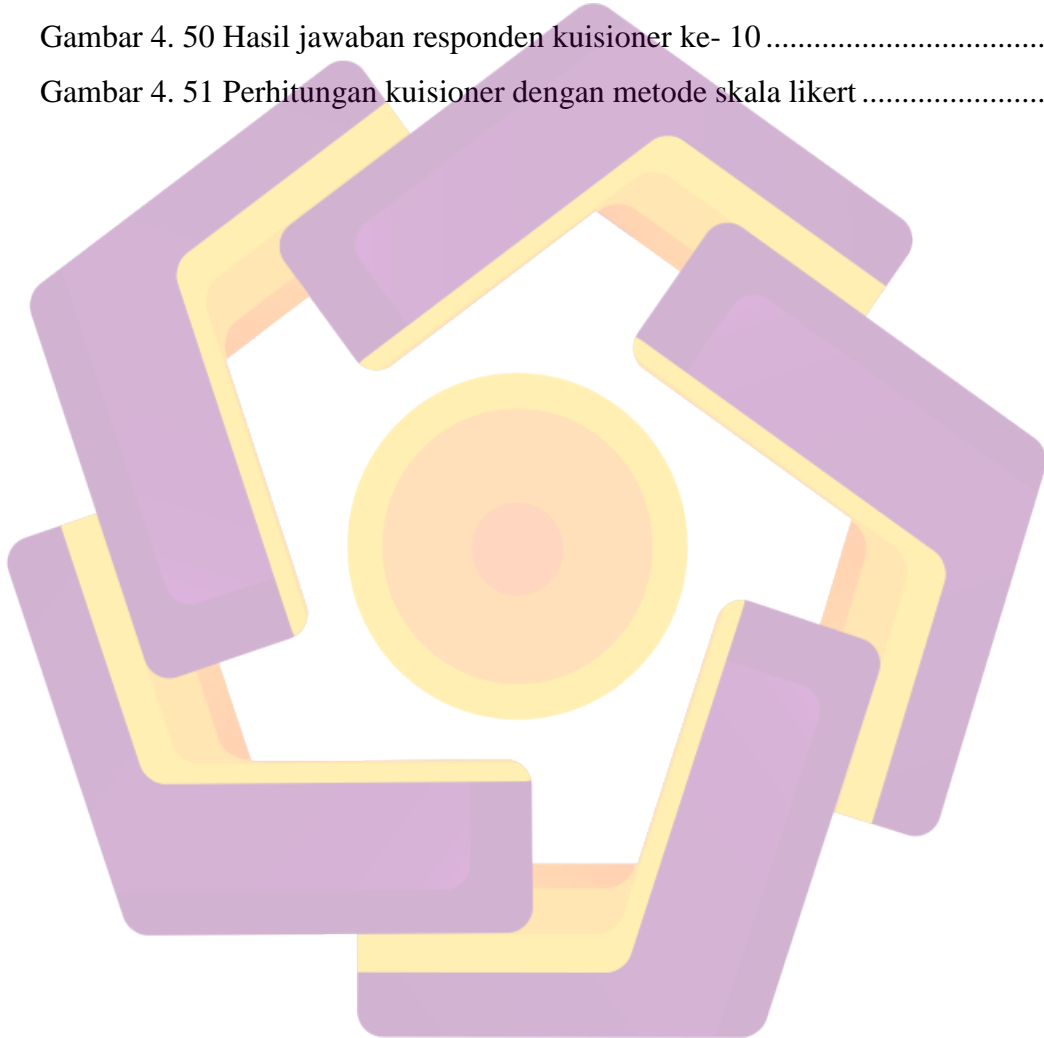
Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian Terdahulu.....	11
Tabel 2. 2 Perbedaan standar video (Sumber : Bayu AR, 2017).....	25
Tabel 2. 3 Table Matriks.....	30
Tabel3. 1 Hasil Wawancara.....	37
Tabel 3. 2 Spesifikasi Hardware Laptop	43
Tabel 3. 3 Spesifikasi Alat produksi (SETTING SENDIRI).....	44
Tabel 3. 4 Daftar Aplikasi (Seting sendiri).....	44
Tabel 3. 5 Daftar Brainware (SETTING)	45
Tabel 3. 6 Biaya Produksi	46
Tabel 3. 7 Analisis SWOT.....	48
Tabel 3. 8 Storyboard	51
Tabel4. 1 File Video Yang Digunakan.....	71
Tabel 4. 2 Daftar Kuisisioner Video Company Profile Yovie Music School Yogyakarta.....	86

Daftar Gambar

Gambar 2. 1 Text	16
Gambar 2. 2 Image	16
Gambar 2. 3 Audio	17
Gambar 2. 4 Video	17
Gambar 2. 5 Animasi.....	18
Gambar 2. 6 Perbandingan fps (Sumber : plazakamerea.com)	24
Gambar 2. 7 Storyboard	32
Gambar 3. 1 Parkir area.....	39
Gambar 3. 2 Area Mushola.....	39
Gambar 3. 3 Ruang Tunggu Lt 1	39
Gambar 3. 4 Ruang Tunggu Lt 1	40
Gambar 3. 5 Ruang Tunggu Lt 2.....	40
Gambar 3. 6 Bentuk Bangunan Tampak Luar.....	40
Gambar 3. 7 Tampak Pendekatan Guru dan Anak Murid 1	41
Gambar 3. 8 Tampak Pendekatan Guru dan Anak Murid 2	41
Gambar 3. 9 Tampak Pendekatan Guru dan Anak Murid 3	41
Gambar 3. 10 Cover Studio 1	42
Gambar 3. 11 Cover Studio 2	42
Gambar 4. 1 Alur Produksi.....	57
Gambar 4. 2 Sony A6000.....	59
Gambar 4. 3 Memory Card Sandisk 64GB.	59
Gambar 4. 4 Microphone Zoom H5 Handy Recorder	60
Gambar 4. 5 Menampilkan Owner Dari YovieMusicSchool Yogyakarta.....	61
Gambar 4. 6 Menampilkan Owner YovieMusicSchool Yogyakarta Menuju Office	62
Gambar 4. 7 Menampilkan Video Wawancara	62
Gambar 4. 8 Menampilkan Footage Gedung YovieMusicSchool Yogyakarta....	63
Gambar 4. 9 Menampilkan Alamat lokasi YovieMusicSchool.....	63
Gambar 4. 10 Owner Menjelaskan Visi Dan Misi Dari Perusahaan	64
Gambar 4. 11 Menampilkan Kegiatan Kegiatan Di YovieMusicSchool	64
Gambar 4. 12 Menampilkan Kelas Kelas di YovieMusicSchool.....	65

Gambar 4. 13 Menampilkan Fasilitas Yang di sediakan YovieMusicSchool	65
Gambar 4. 14 Menampilkan Fasilitas Pendukung.....	66
Gambar 4. 15 Menampilkan Pembelajaran Di Yovie Music School	67
Gambar 4. 16 Proses Rekaman Dan Kerja sama bersama Cover Studio	67
Gambar 4. 17 Menampilkan Program unggulan YovieMusicSchool.....	68
Gambar 4. 18 Menampilkan Konsep bangunan	68
Gambar 4.19 Menampilkan penjelasan konsep pembelajaran di YovieMusicSchool	69
Gambar 4. 20 Owner Menjelaskan mengapa sekolah di YovieMusicSchool	69
Gambar 4. 21 File hasil Capturing	71
Gambar 4. 22 Bagian Pasca Produksi video company Profile YovieMusicSchool	72
Gambar 4. 23 Import File	73
Gambar 4. 24 Memasukkan File Kedalam Sequence.....	74
Gambar 4. 25 Mengatur Urutan Footage.....	74
Gambar 4. 26 Rotation	75
Gambar 4. 27 Scale.....	76
Gambar 4. 28 Position	77
Gambar 4. 29 membuat project baru	78
Gambar 4. 30 Memasukkan File Video.....	78
Gambar 4. 31 Effect yang digunakan	79
Gambar 4. 32 Sebelum Grading	79
Gambar 4. 33 Sesudah Grading.....	80
Gambar 4. 34 composition alamat.....	80
Gambar 4. 35 Penerapan editing multi camera	81
Gambar 4. 36 Rendering.....	82
Gambar 4. 37 rendering.....	82
Gambar 4. 38 Open new project.....	83
Gambar 4. 39 Membuat New Composition.....	83
Gambar 4. 40 Bahan Logo.....	84
Gambar 4. 41 Penambahan effect dan present.....	84
Gambar 4. 42 Hasil Bumper Close.....	84

Gambar 4. 43 Implement Video	85
Gambar 4. 44 Rata rata status pekerjaan pengisi kuisisioner.....	87
Gambar 4. 45 Graphic hasil kuisisioner 1 dan 2	87
Gambar 4. 46 Graphic hasil kuisisioner 3 dan 4	88
Gambar 4. 47 Grafik hasil kuisisioner 5 dan 6.....	88
Gambar 4. 48 Grafik kuisisioner 7 dan 8	89
Gambar 4. 49 Grafik kuisisioner 9 dan 10	89
Gambar 4. 50 Hasil jawaban responden kuisisioner ke- 10.....	90
Gambar 4. 51 Perhitungan kuisisioner dengan metode skala likert	90



INTISARI

Yovie Music School Yogyakarta sekolah music yang berbasis industry Dalam mengembangkan usahanya, Yovie Music School Yogyakarta membutuhkan video company profile untuk memperkenalkan industry mereka terhadap khalayak umum. Bentuk video company profile yang digunakan yaitu menggunakan media sosial seperti Instagram dan youtube. Media yang digunakan saat ini dirasa belum cukup karena perusahaan YovieMusicSchool Yogyakarta Yogyakarta tidak memberikan video detail perusahaan, informasi dasar perusahaan, pencapaian perusahaan, dan informasi tambahan lainnya.

Pada skripsi ini dilakukan analisis pokok-pokok masalah yang ada, dan memberikan sebuah solusi berupa pembuatan video company profile yang menggunakan teknik live shoot dan motion graphic. Teknik ini diharapkan dapat menyajikan visualisasi data menggunakan gambar, suara dan teks untuk menyajikan informasi secara sederhana tanpa mengurangi informasi yang ada dan sebagai pendukung media company profile yang lama. Menggunakan metode perancangan pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Metode analisis berupa analisis SWOT (Kekuatan, Kelemahan, Kesempatan, dan Ancaman) dan analisis kebutuhan.

Hasil penelitian berupa video company profile yang ditujukan untuk memudahkan pengenalan Yovie Music School Yogyakarta. Video company profile mempunyai keunggulan yaitu dapat mencakup 4 unsur multimedia, yaitu , teks, gambar, animasi dan suara. Diharapkan Pengemasan visualisasi dengan video company profile dapat memudahkan Yovie Music School Yogyakarta mengenalkan industry mereka ke khalayak umum.

Kata Kunci: Multimedia, video company profile, motion graphic

ABSTRAK

Yovie Music School Yogyakarta, an industry-based music school. In developing its business, Yovie Music School Yogyakarta needs a company profile video to introduce their industry to the general public. The form of the company profile video used is using social media such as Instagram and YouTube. The media used today is not enough because the YovieMusic School Yogyakarta company does not provide detailed company videos, basic company information, company achievements, and other additional information.

In this thesis, an analysis of the main problems that exist is carried out, and provides a solution in the form of making a company profile video using live shoot and motion graphics techniques. This technique is expected to be able to present data visualization using images, sound and text to present information in a simple way without reducing the existing information and as a supporter of the old company profile media. Using pre-production, production, and post-production design methods. The method of analysis is SWOT (Strength, Weakness, Opportunities, and Threats) analysis and needs analysis.

The result of the research is a company profile video which is intended to facilitate the introduction of Yovie Music School Yogyakarta. The company profile video has the advantage that it can include 4 multimedia elements, namely text, images, animation and sound. It is hoped that the visualization packaging with a company profile video can make it easier for Yovie Music School Yogyakarta to introduce their industry to the general public.

Keywords: *Multimedia, video company profile, motion graphic*