

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO *COMPANY PROFILE*  
MENGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC*  
SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA KOPIRATAN**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muhamad Ari Prayogo**

**17.12.0186**

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO *COMPANY PROFILE*  
MENGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC*  
SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA KOPIRATAN**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Muhamad Ari Prayogo**

**17.12.0186**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO *COMPANY PROFILE*  
MENGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC*  
SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA KOPIRATAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhamad Ari Prayogo**

**17.12.0186**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 8 Oktober 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom**  
**NIK. 190302391**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO *COMPANY PROFILE*  
MENGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC*  
SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA KOPIRATAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhamad Ari Prayogo**

**17.12.0186**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 28 Oktober 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
**NIK. 190302164**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**

**Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom**  
**NIK. 190302391**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 28 Oktober 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, 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, 25 November 2021

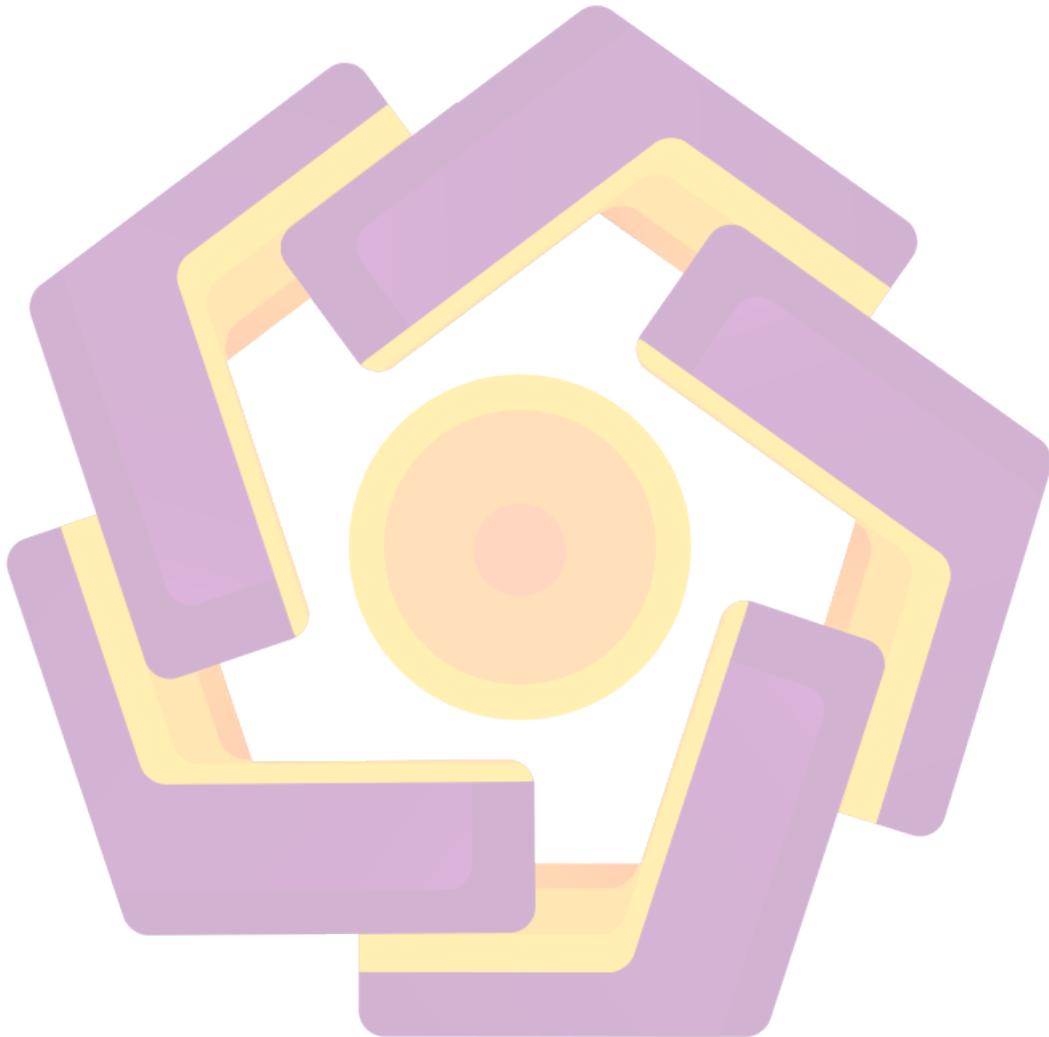


Muhamad Ari Prayogo

NIM. 17.12.0186

**MOTTO**

*Jalan Seorang Pria Harus Melewati Darah Dan Air Mata,  
Karena Penderitaan Hiduplah Yang Menempa Manusia.” - Roronoa Zoro*



## PERSEMBAHAN

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, bimbingan serta petunjuk dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, M. Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer, Kepala Program Studi Sistem Informasi, yang telah membantu dan memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom selaku Dosen pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Staf dosen yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan kepada penulis selama mengikuti studi.
5. Mama dan Papa, beserta seluruh keluarga besar yang selalu mengingatkan target hidup yang harus dicapai dan selalu memberikan kasih sayang serta pengertiannya yang tak terhingga.
6. Teman-teman Mahasiswa Jurusan Sistem Informasi 17 S1-SI-03, atas segala bantuan dan kerjasamanya.
7. Semua yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu. Pasti tak henti hentinya penulis sampaikan semoga amal baik semua pihak mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

Penulis menyadari skripsi ini masih kurang dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran agar skripsi ini menjadi lebih baik.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan berkat dan rahmat – Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Perancangan Dan Pembuatan Video *Company Profile* Menggunakan Teknik *Live Shoot* Dan *Motion Graphic* Sebagai Media Informasi Pada Kopiratan” dapat terselesaikan dengan baik.

Adapun tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata – 1 Sistem Informasi di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto M.M. selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, M. Kom. selaku ketua jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom selaku Dosen pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh civitas akademik Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.
5. Kedai Kopiratan yang bersedia menjadi objek penelitian.
6. Bapak dan ibuku, serta seluruh keluarga besar yang selalu mengingatkan juga memberi kasih sayang dan uang yang tak terhingga.
7. Luthfi Placenta Putri sebagai sahabat yang selalu menghibur dan membantu selama perkuliahan saya.
8. Sahabat-sahabat penulis Angga Gusti Mahardika, Yessa Dora Elkana, Agnestya Tri Rahayu Hamiidah, Okta Vinandya Kusuma Dewi, Alfu Salam Badar, Novandicka dan sayap kanan yang telah menjadi penghibur,

memberikan semangat, menampung keluh kesah, serta selalu ada untuk penulis dalam penyusunan karya ilmiah ini.

9. Dany Ryzka Maulidya, Yunita Parlimerna, Fingky Ariesyifa juga seluruh teman-teman discord Gucci Gang yang selalu menghibur saya.

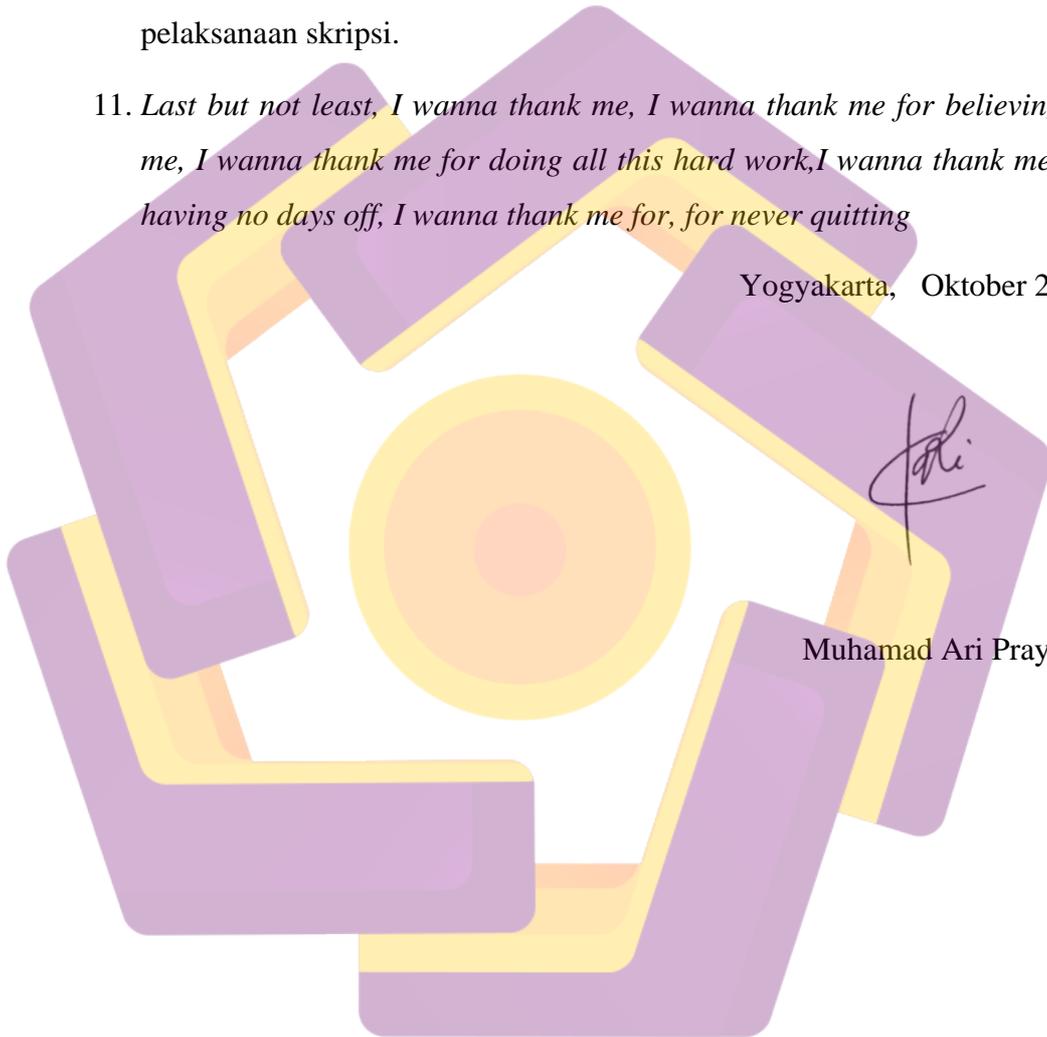
10. Serta semua pihak yang telah membantu dan bekerja sama dalam pelaksanaan skripsi.

11. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for, for never quitting*

Yogyakarta, Oktober 2021



Muhamad Ari Prayogo



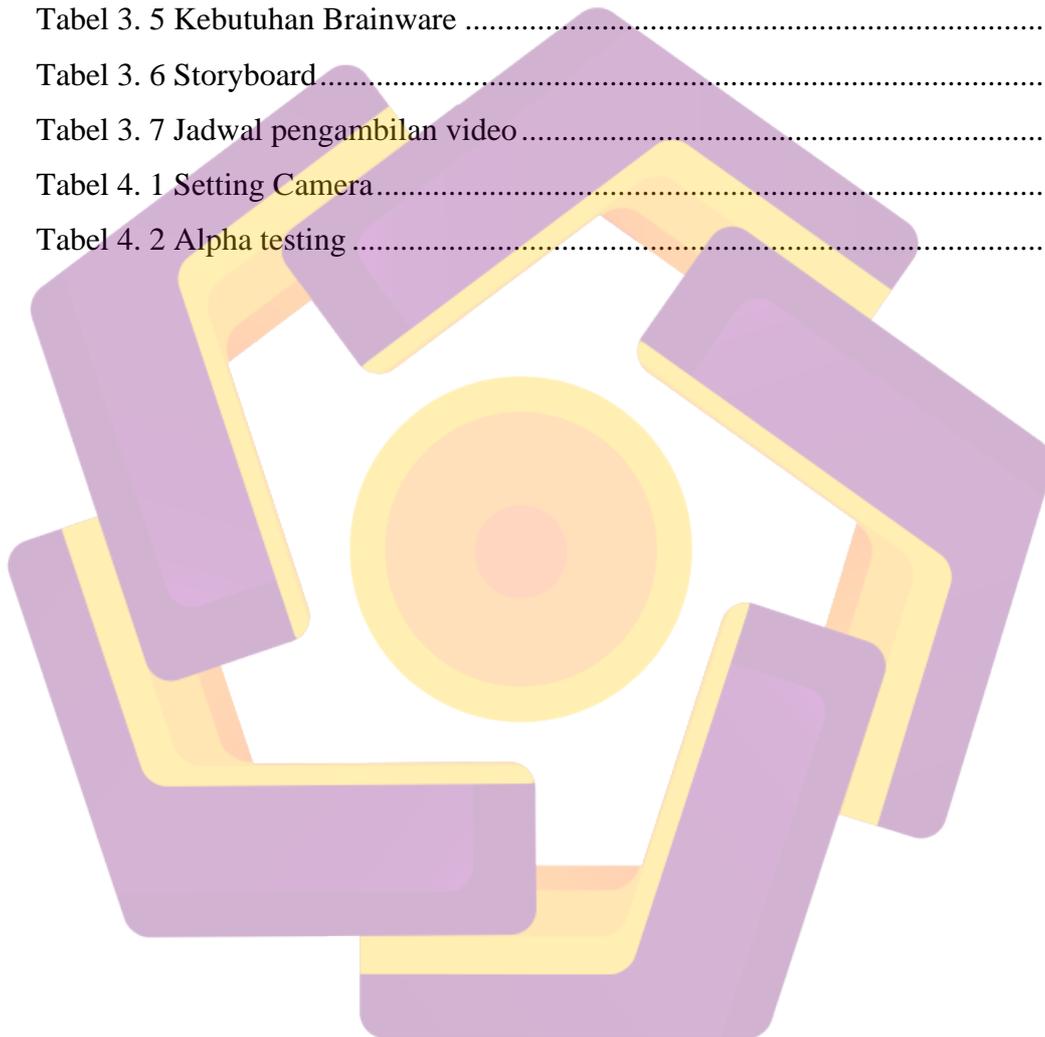
## DAFTAR ISI

<b>JUDUL .....</b>	<b>II</b>
<b>PERSETUJUAN.....</b>	<b>III</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>IV</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>VI</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>VII</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>VIII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>X</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>XII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XIII</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>XV</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>XVI</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 LATAR BELAKANG.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 RUMUSAN MASALAH .....</b>	<b>2</b>
<b>1.3 BATASAN MASALAH .....</b>	<b>2</b>
<b>1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN .....</b>	<b>3</b>
<b>1.5 MANFAAT PENELITIAN.....</b>	<b>3</b>
<b>1.6 METODE PENELITIAN.....</b>	<b>3</b>
<b>1.7 SISTEMATIKA PENULISAN .....</b>	<b>4</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
<b>2.1 KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
<b>2.2 DASAR TEORI.....</b>	<b>7</b>
<b>2.3 KOMPONEN MULTIMEDIA .....</b>	<b>7</b>
<b>2.4 VIDEO.....</b>	<b>8</b>
<b>2.5 STANDAR VIDEO INSTAGRAM (IGTV).....</b>	<b>10</b>

2.6	<i>TEKNIK LIVE SHOOT</i> .....	11
2.7	<i>MOTION GRAPHIC</i> .....	11
2.8	<i>COMPANY PROFILE</i> .....	12
2.9	<b>KONSEP DASAR INFORMASI</b> .....	13
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....		16
3.1	<b>ALUR PENELITIAN</b> .....	16
3.2	<b>GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN</b> .....	17
3.3	<b>PENGUMPULAN DATA</b> .....	18
3.4	<b>ANALISIS</b> .....	21
3.5	<b>ANALISIS KEBUTUHAN</b> .....	23
3.6	<b>PRA PRODUKSI</b> .....	26
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....		30
4.1	<b>IMPLEMENTASI</b> .....	30
4.2	<b>PEMBAHASAN</b> .....	38
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		59
5.1	<b>KESIMPULAN</b> .....	59
5.2	<b>SARAN</b> .....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		61

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 Analisis SWOT .....	22
Tabel 3. 2 Kebutuhan Hardware kamera.....	24
Tabel 3. 3 Kebutuhan Hardware Komputer .....	24
Tabel 3. 4 Kebutuhan Software.....	25
Tabel 3. 5 Kebutuhan Brainware .....	25
Tabel 3. 6 Storyboard.....	28
Tabel 3. 7 Jadwal pengambilan video .....	29
Tabel 4. 1 Setting Camera.....	30
Tabel 4. 2 Alpha testing .....	52



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Flowchart alur penelitian.....	16
Gambar 3. 2 Area depan Kopiratan.....	19
Gambar 3. 3 Instagram Kopiratan.....	20
Gambar 4. 1 Setting SonyA6000 30fps.....	31
Gambar 4. 2 Setting SonyA6400 60fps.....	31
Gambar 4. 3 Area depan Kopiratan.....	32
Gambar 4. 4 Area Kasir .....	32
Gambar 4. 5 Event Komunitas .....	33
Gambar 4. 6 Menu Minuman .....	33
Gambar 4. 7 Menu Makanan.....	34
Gambar 4. 8 Call Out .....	35
Gambar 4. 9 Peta.....	35
Gambar 4. 10 Circle burst.....	36
Gambar 4. 11 Metode Pembayaran.....	36
Gambar 4. 12 Logo Kopiratan .....	37
Gambar 4. 13 Aset Suara .....	37
Gambar 4. 14 Area depan Kopiratan.....	39
Gambar 4. 15 Event Komunitas .....	39
Gambar 4. 16 Area Kasir Kopiratan .....	40
Gambar 4. 17 File Video 60 Fps .....	41
Gambar 4. 18 File Video 30Fps .....	41
Gambar 4. 19 Loading screen Adobe After Effect CC 2020.....	42
Gambar 4. 20 Composition setting .....	43
Gambar 4. 21 Pembuatan peta .....	43
Gambar 4. 22 Camera Setting .....	44
Gambar 4. 23 Easy Ease.....	44
Gambar 4. 24 Pin peta.....	45
Gambar 4. 25 Easy Ease pada tulisan Kopiratan .....	45
Gambar 4. 26 Penyimpanan aset motion graphic.....	46
Gambar 4. 27 Sequence settings .....	47

Gambar 4. 28 Panel Project.....	47
Gambar 4. 29 Proses Compositing.....	48
Gambar 4. 30 Proses Pemotongan Klip .....	48
Gambar 4. 31 Clip speed / Duration.....	49
Gambar 4. 32 Penyusunan audio dengan klip.....	49
Gambar 4. 33 Export media .....	50
Gambar 4. 34 Export setting .....	50
Gambar 4. 35 Pemilihan Folder save .....	51
Gambar 4. 36 Proses Rendering.....	51
Gambar 4. 37 Berita acara pengujian beta.....	53
Gambar 4. 38 Dokumentasi Pengujian beta.....	54
Gambar 4. 39 penyerahan video.....	55
Gambar 4. 40 Berita Acara serah terima video.....	56
Gambar 4. 41 penayangan video dari instagram Kopiratan.....	57
Gambar 4. 42 Insight jangkauan .....	58
Gambar 4. 43 Insight interaksi dan aktivitas.....	58

## INTISARI

Kopiratan merupakan sebuah kedai kopi yang sudah berdiri dari 2016 namun belum cukup baik dalam proses pengenalan sehingga masih sedikit yang mengetahui lokasi dari kopiratan sehingga hal tersebut tentunya akan mempengaruhi perkembangannya. Menanggapi masalah tersebut maka dilakukan perancangan sebuah video sebagai media informasi pada kopiratan dengan menggabungkan teknik live shoot dan motion graphic.

Berdasarkan permasalahan di atas, Metode penelitian yang digunakan adalah metode research and development, hasil rancangan dari penelitian ini berupa sebuah karya video dengan teknik live shoot dan motion graphic sebagai media informasi yang sesuai dengan citra perusahaan, dan nantinya bisa digunakan sebagai media informasi baru sekaligus memperkenalkan kopiratan secara lebih menarik dan kompleks dalam memvisualkan informasi mengenai kopiratan. Selain itu, perancangan video menggunakan metode pengembangan MDLC serta didukung model perancangan ide dan konsep, perancangan naskah, perancangan storyboard, dan perancangan jadwal.

Hasil yang didapat menunjukkan bahwa pembuatan company profile pada Kedai Kopiratan menggunakan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic dalam pembuatan Company profile di Instagram memberikan informasi tentang kedai Kopiratan meliputi Fasilitas, Produk, dan lokasi Kopirata. Secara teknis, video profil Kopiratan yang telah dibuat mampu ditayangkan di media sosial tanpa ada pelanggaran isi konten, dari hasil penautan didapatkan bahwa video berhasil diputar di Instagram Kopiratan.

**Kata Kunci:** **Kopiratan, media informasi, live shoot, motion graphic**

## **ABSTRACT**

*Kopiratan is a coffee shop that has been established since 2016 but is not good enough in the introduction process so that few people know the location of kopiratan so this will certainly affect its development. In response to this problem, a video was designed as a medium of information for the copywriters by combining live shoot and motion graphics techniques.*

*As a problems above, the research method used is the research and development method, the design results of this study are in the form of a video work with live shoot techniques and motion graphics as information media that are in accordance with the company's image, and later can be used as a new information medium as well as introducing more interesting and complex in visualizing information about the copycat. In addition, the video design uses the MDLC development method and is supported by an idea and concept design model, script design, storyboard design, and schedule design.*

*The results obtained indicate that the making of a company profile at Kedai Kopiratan using Live Shoot and Motion Graphic techniques in making a Company profile on Instagram provides information about Kopiratan shops including Kopirata's facilities, products, and locations. Technically, the Kopiratan profile video that has been created can be displayed on social media without any content violations, from the linking results it is found that the video has been successfully played on Kopiratan's Instagram.*

**Keyword: Kopiratan, information media media, live shoot, motion graphic**