

**PEMBUATAN VIDEO *COMPANY PROFILE* MUSEUM TANI
JAWA INDONESIA DENGAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN
*MOTION GRAPHICS***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

QOTRUN NADA NASRULLOH

21.11.4354

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PEMBUATAN VIDEO *COMPANY PROFILE* MUSEUM TANI
JAWA INDONESIA DENGAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN
*MOTION GRAPHICS***

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

QOTRUN NADA NASRULLOH

21.11.4354

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO *COMPANY PROFILE* MUSEUM TANI JAWA
INDONESIA DENGAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN
*MOTION GRAPHICS***

yang disusun dan diajukan oleh

Qotrun Nada Nasrulloh

21.11.4354

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Februari 2026

Dosen Pembimbing,


Raditya Wardhana, M.Kom
NIK. 190302208

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO *COMPANY PROFILE* MUSEUM TANI JAWA
INDONESIA DENGAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHICS***

yang disusun dan diajukan oleh

Qotrun Nada Nasrulloh

21.11.4354

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Februari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302281

Arvin C Frobenius, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302495

Raditya Wardhana, M.Kom
NIK. 190302208



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Februari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Qotrun Nada Nasrulloh
NIM : 21.11.4354

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE MUSEUM TANI JAWA INDONESIA DENGAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHICS

Dosen Pembimbing : Raditya Wardhana, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 19 Februari 2026

Yang Menyatakan,



Qotrun Nada Nasrulloh

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam kepada Tuhan Yang Maha Esa, laporan penelitian ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua Orang Tua Tercinta, Bapak dan Ibu , yang tiada henti memberikan dukungan doa, kasih sayang, pengorbanan, serta motivasi yang menjadi kekuatan utama bagi penulis dalam menyelesaikan setiap tahapan pendidikan ini. Kedua Orang Tua Tercinta, Bapak dan Ibu penulis, yang tiada henti memberikan dukungan doa, kasih sayang, pengorbanan, serta motivasi yang menjadi kekuatan utama bagi penulis dalam menyelesaikan setiap tahapan pendidikan ini.
2. Keluarga Besar, yang selalu memberikan semangat dan keceriaan di setiap langkah perjuangan penulis.
3. Dosen Pembimbing bapak Raditya Wardhana, M.Kom, yang telah membagikan ilmu, bimbingan, serta kesabaran yang luar biasa dalam mendidik dan mengarahkan penulis.
4. Pihak Museum Tani Jawa Indonesia, khususnya Ibu Rahayu Liyantini, yang telah memberikan kesempatan dan kerja sama yang baik dalam penelitian ini.
5. Sahabat dan Rekan Perjuangan, yang selalu ada untuk berbagi tawa, diskusi, dan saling menguatkan dalam menyelesaikan laporan ini.

Semoga laporan ini dapat menjadi bukti kecil dari bakti dan dedikasi penulis, serta memberikan manfaat bagi banyak orang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga laporan penelitian dengan judul "*Perancangan Video Company Profile Museum Tani Jawa Indonesia Menggunakan Teknik Live Shoot dan Motion Graphics*" ini dapat diselesaikan dengan baik. Laporan ini disusun sebagai bentuk dokumentasi dan pertanggungjawaban ilmiah atas proses kreatif serta penelitian yang telah dilaksanakan.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak/Ibu Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, saran, dan motivasi selama proses penelitian berlangsung.
2. Ibu Rahayu Liyantini, selaku pengelola Museum Tani Jawa Indonesia, yang telah memberikan izin penelitian serta bantuan data yang sangat berharga selama proses wawancara dan pengambilan gambar.
3. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan doa serta kasih sayang yang tidak terhingga.
4. Rekan-rekan dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu dalam kelancaran penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang multimedia dan pariwisata.

Yogyakarta, 29 Januari 2026



Qotrun Nada Nasrulloh

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Studi Literatur	5

2.2	Dasar Teori.....	13
2.2.1	Multimedia	13
2.2.2	Elemen Multimedia.....	14
2.2.3	Video	16
2.2.4	<i>Company Profile</i>	16
2.2.5	<i>Live shoot</i>	17
2.2.6	<i>Motion Graphic</i>	19
2.2.7	Teknik Pengambilan Gambar.....	20
2.2.8	<i>Storyboard</i>	24
2.2.9	<i>Script</i>	24
2.2.10	Analisis Kebutuhan	24
2.2.11	<i>Software</i>	25
2.3	Pengumpulan Data	27
2.4	Tahapan Pengerjaan Video	28
2.5	Kuesioner	28
2.5.1	Skala Likert	29
BAB III METODE PENELITIAN.....		32
3.1	Objek Penelitian	32
3.2	Alur Penelitian	33
3.2.1	Pengumpulan Data	35
3.2.2	Analisis Kebutuhan	39
3.2.3	<i>Storyline</i>	41
3.2.4	<i>Storyboard</i>	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		46
4.1	Produksi	46

4.1.1	Syuting	46
4.1.2	<i>Voice Over</i>	47
4.2	Pasca Produksi	47
4.2.1	Editing.....	47
4.2.2	Penayangan Video.....	49
4.2.3	Evaluasi.....	49
4.2.3.1	Kuesioner	50
4.2.3.2	Analisis Data Skala Likert	52
4.2.3	Publikasi.....	53
BAB V PENUTUP.....		56
5.1	Kesimpulan	56
5.2	Saran.....	56
REFERENSI		58
LAMPIRAN.....		62

DAFTAR TABEL

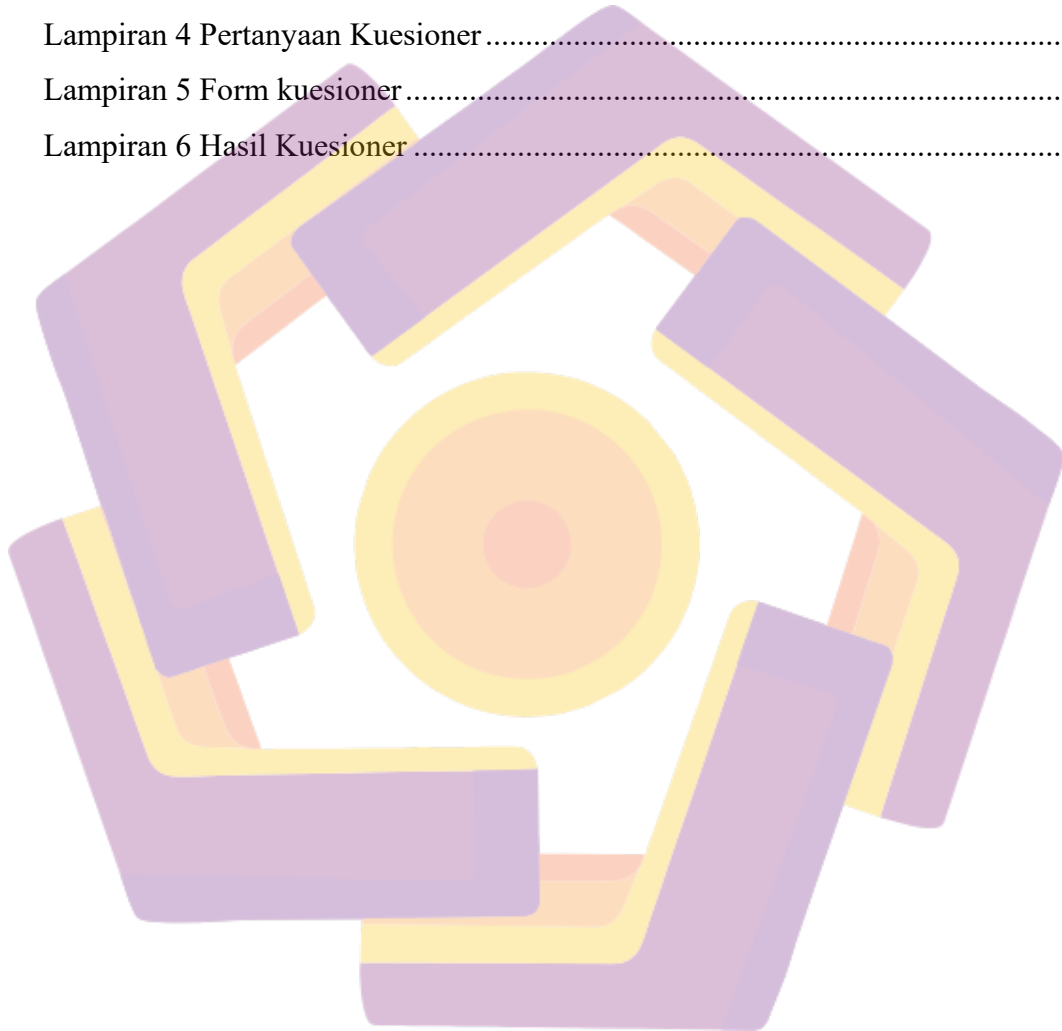
Tabel 2. 1 Bobot Penilaian Skala Likert	29
Tabel 3. 1 Wawancara.....	37
Tabel 3. 2 Software (Perangkat Lunak)	40
Tabel 3. 3 Hardware (Perangkat Keras).....	40
Tabel 3. 4 Kebutuhan Brainware	40
Tabel 3. 5 Material Collecting	41
Tabel 3. 6 Storyline	41
Tabel 3. 7 Storyboard.....	43
Tabel 4. 1 Bobot Penilaian Skala Likert	50
Tabel 4. 2 Kriteria Persentase Kelayakan	50
Tabel 4. 3 Penilaian Kuesioner Responden.....	51
Tabel 4. 4 Hasil Perhitungan Skor	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Komponen Multimedia	14
Gambar 2. 2 Tracking	17
Gambar 2.3 Crabbing	18
Gambar 2.4 Pedestal.....	18
Gambar 2.5 Traveling	19
Gambar 2.6 Extreme Long Shot.....	20
Gambar 2.7 Long Shot	21
Gambar 2.8 Medium Long Shot.....	21
Gambar 2.9 Close Up	22
Gambar 2.10 Big Close Up	23
Gambar 2.11 Extreme Close Up	23
Gambar 2.12 Storyboard	24
Gambar 2.13 Adobe After Effects	26
Gambar 2. 14 Adobe Premiere Pro	27
Gambar 3. 1 Museum Tani Jawa Indonesia	32
Gambar 3. 2 Alur Penelitian.....	34
Gambar 3. 3 Screenshot Instagram	36
Gambar 3. 4 Screenshot Website	36
Gambar 4. 1 Proses Wawancara.....	46
Gambar 4. 2 Screenshot Website ElevenLabs	47
Gambar 4. 3 Editing Video pada Adobe Premiere Pro	48
Gambar 4. 4 Pembuatan Motion Graphic pada Adobe After Effect	49
Gambar 4. 5 Publikasi Video pada YouTube.....	54
Gambar 4. 6 Publikasi Video pada Instagram.....	55

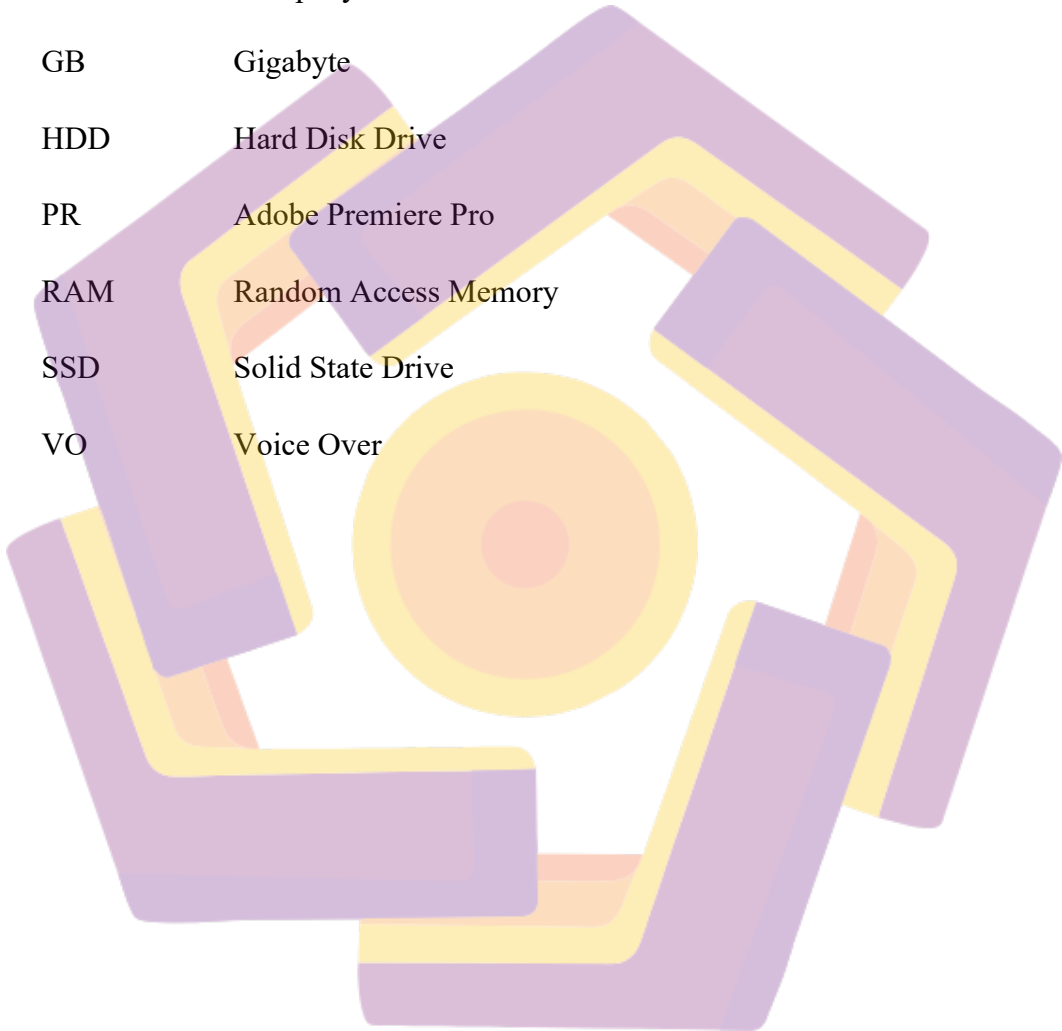
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	62
Lampiran 2 Pertanyaan Wawancara.....	63
Lampiran 3 Storyboard	64
Lampiran 4 Pertanyaan Kuesioner	65
Lampiran 5 Form kuesioner	65
Lampiran 6 Hasil Kuesioner	66

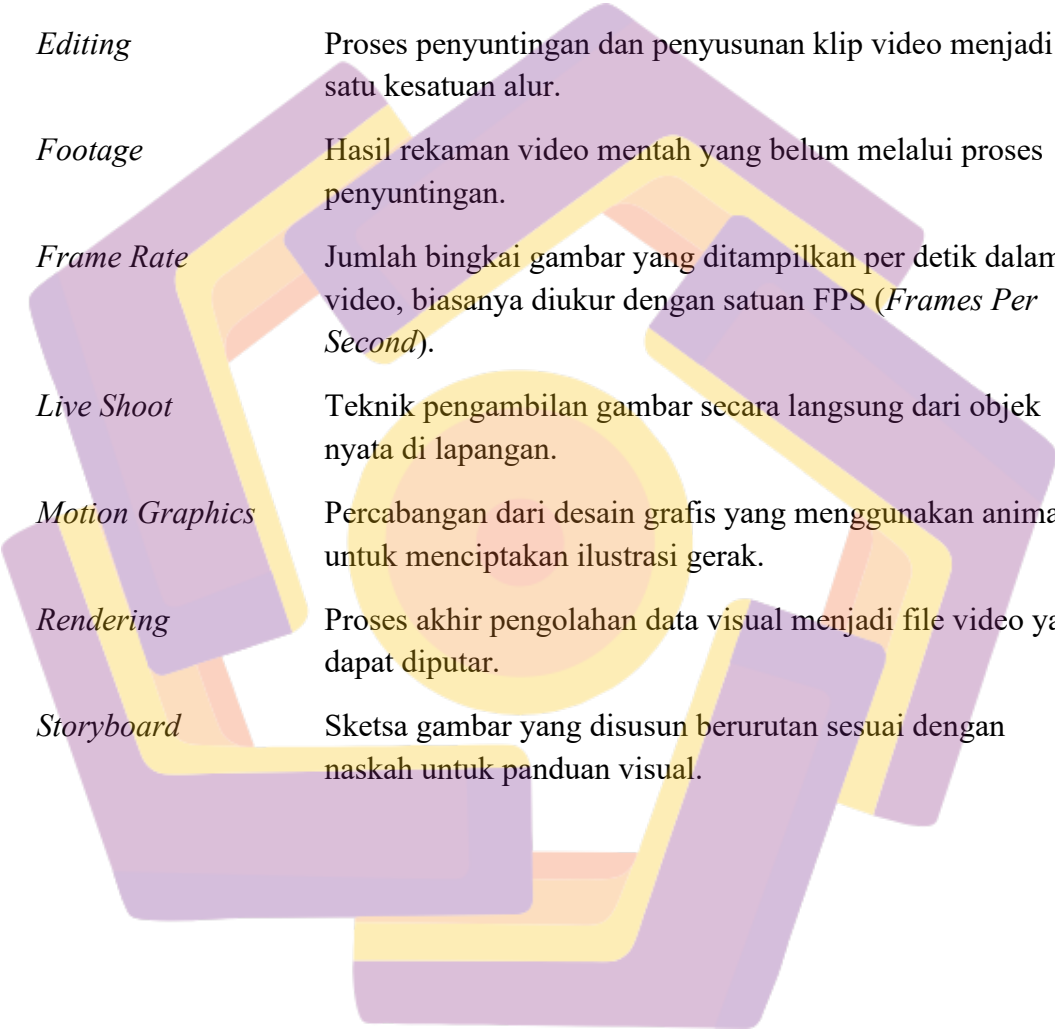


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

%	Persen
AE	Adobe After Effects
CP	Company Profile
GB	Gigabyte
HDD	Hard Disk Drive
PR	Adobe Premiere Pro
RAM	Random Access Memory
SSD	Solid State Drive
VO	Voice Over



DAFTAR ISTILAH



<i>Color Grading</i>	Proses menyesuaikan warna untuk memberikan nuansa atau <i>mood</i> tertentu pada video.
<i>Company Profile</i>	Gambaran umum mengenai sebuah perusahaan atau organisasi sebagai media promosi.
<i>Editing</i>	Proses penyuntingan dan penyusunan klip video menjadi satu kesatuan alur.
<i>Footage</i>	Hasil rekaman video mentah yang belum melalui proses penyuntingan.
<i>Frame Rate</i>	Jumlah bingkai gambar yang ditampilkan per detik dalam video, biasanya diukur dengan satuan FPS (<i>Frames Per Second</i>).
<i>Live Shoot</i>	Teknik pengambilan gambar secara langsung dari objek nyata di lapangan.
<i>Motion Graphics</i>	Percabangan dari desain grafis yang menggunakan animasi untuk menciptakan ilustrasi gerak.
<i>Rendering</i>	Proses akhir pengolahan data visual menjadi file video yang dapat diputar.
<i>Storyboard</i>	Sketsa gambar yang disusun berurutan sesuai dengan naskah untuk panduan visual.

INTISARI

Perkembangan teknologi digital saat ini menuntut inovasi dalam pelestarian budaya agar tetap relevan bagi masyarakat luas. Namun, keterbatasan akses informasi melalui media konvensional seringkali menjadi kendala dalam memperkenalkan nilai-nilai sejarah secara mendalam. Perancangan video *company profile* Museum Tani Jawa Indonesia bertujuan untuk memberikan pengalaman visual yang interaktif dan menarik bagi wisatawan. Video ini dirancang agar audiens dapat memahami sejarah pertanian tradisional dan filosofi alat tani Jawa melalui pendekatan multimedia yang dinamis tanpa harus bergantung pada teks informasi yang rumit. Dengan menggabungkan teknik *live shoot* dan *motion graphics*, video ini menyampaikan pesan edukasi secara bertahap, mulai dari pengenalan koleksi hingga aktivitas budaya di museum. Penelitian ini menggunakan tahapan sistematis yang meliputi pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Pengembangan video dilakukan dengan memadukan rekaman nyata, ilustrasi menarik, serta narasi yang mudah dipahami agar sesuai dengan gaya belajar masyarakat di era digital. Selain mendukung pengenalan profil museum, karya ini juga berfungsi untuk memperkuat citra destinasi wisata Desa Candran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh pengelola museum, instansi pariwisata, serta praktisi multimedia sebagai sarana bantu promosi budaya yang efektif dan menyenangkan.

Kata Kunci: Museum Tani Jawa Indonesia, *Company Profile*, *Live Shoot*, *Motion Graphics*, Skala Likert.

ABSTRACT

The rapid development of digital technology demands innovative approaches to cultural preservation in order to remain relevant to contemporary society. However, limited access to information through conventional media often becomes an obstacle in delivering historical values comprehensively. This study focuses on the design and production of a company profile video for Museum Tani Jawa Indonesia aimed at providing an engaging and interactive visual experience for visitors. The video is designed to help audiences understand the history of traditional agriculture and the philosophical meaning of Javanese farming tools through a dynamic multimedia approach without relying on complex textual explanations. By integrating live shooting and motion graphics techniques, the video delivers educational messages progressively, starting from the introduction of museum collections to cultural activities presented within the museum environment. This research applies a systematic production method consisting of pre-production, production, and post-production stages. The development process combines real footage, illustrative visuals, and clear narration tailored to the learning preferences of digital-era audiences. In addition to strengthening the museum's institutional profile, this project also aims to enhance the tourism image of Candran Village. The results of this study are expected to serve as a practical reference for museum management, tourism institutions, and multimedia practitioners in developing effective and engaging cultural promotional media.

Keywords: Museum Tani Jawa Indonesia, Company Profile, Live Shoot, Motion Graphics, Likert Scale.