

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA CV.
KARTIKA JAYA MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT
DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 - Informatika



disusun oleh

ARIF RAMA ARBIANSYAH

21.11.3906

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA CV.
KARTIKA JAYA MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT
DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 - Informatika



disusun oleh

ARIF RAMA ARBIANSYAH

21.11.3906

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA CV.
KARTIKA JAYA MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT
DAN MOTION GRAPHIC

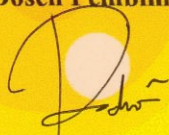
yang disusun dan diajukan oleh

Arif Rama Arbiansyah

21.11.3906

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Juni 2026

Dosen Pembimbing



Raditya Wardhana, M.Kom

NIK. 190302208

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA CV. KARTIKA JAYA
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

ARIF RAMA ARBIANSYAH

21.11.3906

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Juni 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Rizqi Sukma Kharisma, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302215

Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302392

Raditya Wardhana, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302208

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Juni 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : ARIF RAMA ARBIANSYAH
NIM : 21.11.3906

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA CV. KARTIKA JAYA MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

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 Juni 2026

Yang Menyatakan,



Arif Rama Arbiansyah

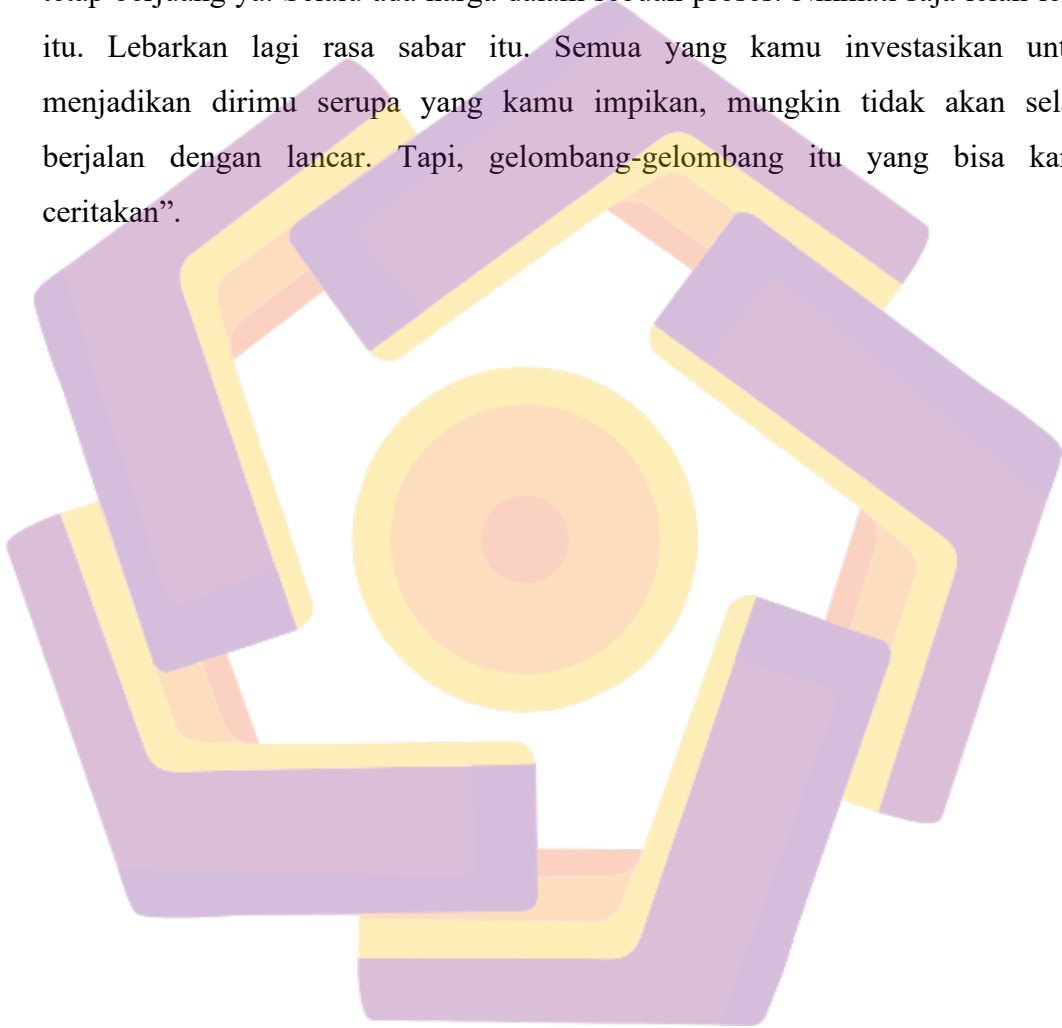
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Allhamdulillah segala puji dan syukur atas ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi ini telah selesai. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Terimakasih kepada Bapak Raditya Wardhana, M.Kom., selaku dosen pembimbing saya yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.
2. Terimakasih kepada kedua orang tua, Bapak Ari Roni Widiarto dan Ibu Ningsih yang selalu mendoakan, memberi dukungan, fasilitas serta memberikan hasil kerja kerasnya kepada saya.
3. Terimakasih kepada adik kandung saya Sabrina Adelia Latifa yang telah memberikan semangat dan dukungan.
4. Terimakasih kepada sahabat dan teman-teman kelas IF-02 yang sudah membantu saya dari awal masuk perkuliahan hingga sampai pada tahap akhir penyusunan skripsi ini. Saya bersyukur dipertemukan dengan teman-teman yang kompak seperti kalian selama masa perkuliahan.
5. Terimakasih kepada owner CV. Kartika Jaya Bapak Aris Sudiyanto, S.Tr., karena sudah memperbolehkan saya melakukan penelitian ditempatnya.
6. Untuk diri sendiri, Arif Rama Arbiansyah. Terimakasih telah bertahan sejauh ini dengan segala perjuangan, kesabaran, dan keteguhan hati yang telah menemani setiap langkah dalam menyelesaikan skripsi ini. Perjalanan ini bukan sekedar proses akademik, tetapi juga perjalanan batin penuh dengan tantangan, tekanan, rasa kecewa, bahkan keinginan untuk menyerah. Namun semua itu, justru menjadi bagian berharga yang membentuk diri untuk menjadi lebih kuat dan dewasa. Semoga Allah meridhai setiap langkahmu serta menjagamu dalam lindungan-Nya. Aamiin

MOTTO :

"Orang lain tidak akan bisa paham struggle dan masa sulitnya kita, yang mereka ingin tahu hanya sebagian success stories-nya saja. Jadi, berjuanglah untuk diri sendiri meskipun tidak akan ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang kita perjuangkan hari ini. Jadi, tetap berjuang ya. Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja lelah-lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kamu investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kamu impikan, mungkin tidak akan selalu berjalan dengan lancar. Tapi, gelombang-gelombang itu yang bisa kamu ceritakan".



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Video Company Profile Pada CV. Kartika Jaya Menggunakan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi S1 Informatika, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Dengan segala keterbatasan dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sedalam-dalamnya sekaligus permohonan maaf jika dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan karena atas karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan semoga dapat memberikan manfaat di kemudian hari.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Prof. Dr. Kusri, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom., selaku Ketua Program Studi S1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.kom., selaku Dosen Penguji 1 yang telah menguji dan memberikan kritik serta saran dalam penyusunan skripsi.
6. Ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, M.Kom., selaku Dosen Penguji 2 yang telah menguji dan memberikan kritik serta saran dalam penyusunan skripsi.
7. Bapak Raditya Wardhana, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi.

8. Seluruh Dosen, staff, dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan selama masa studi.
9. Pihak-pihak lain yang telah membantu dalam bentuk apapun yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi sumbangan yang berharga bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Ilmu Komputer.

Yogyakarta, 19 Juni 2026

Arif Rama Arbiansyah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO	v
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xvi
DAFTAR ISTILAH	xvii
INTISARI	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis	4
1.5.2 Manfaat Bagi CV. Kartika Jaya	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7

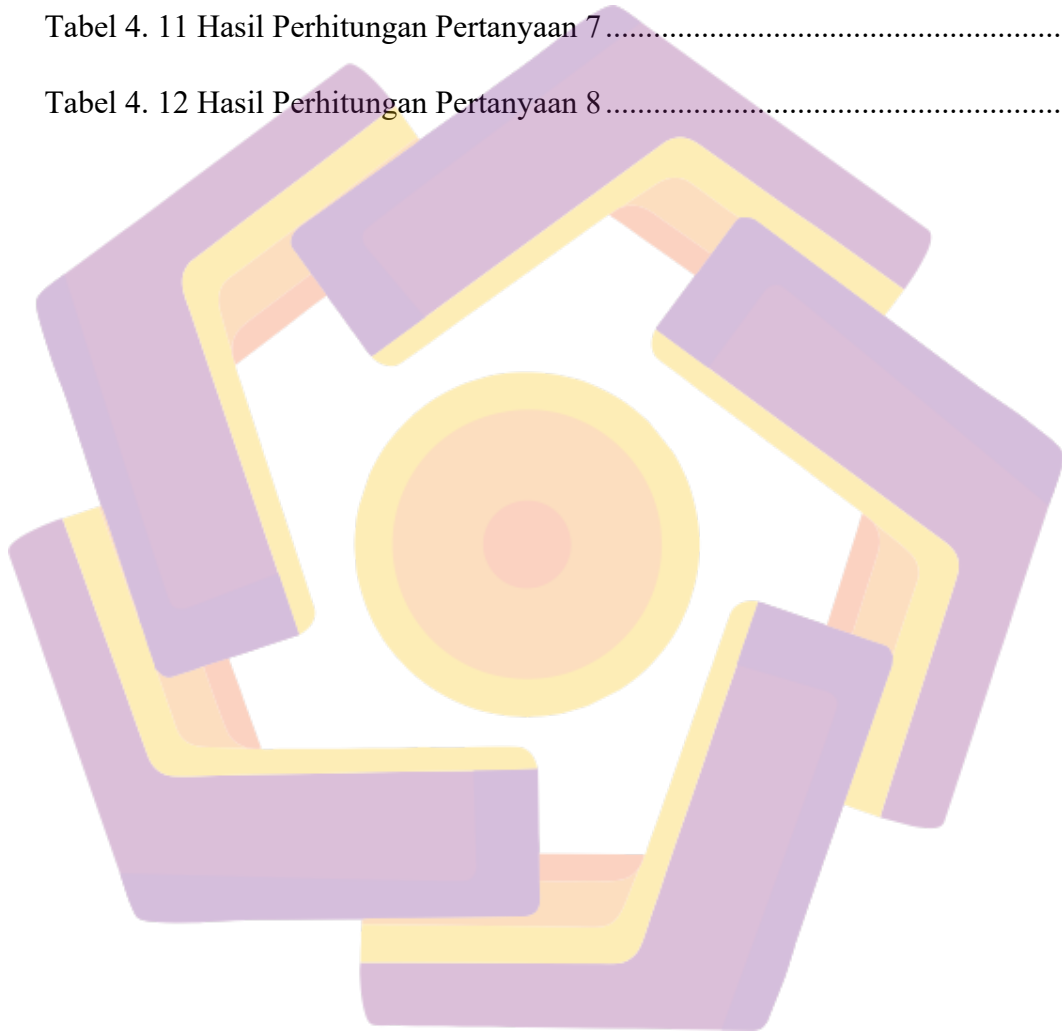
2.1	Studi Literatur	7
2.2	Dasar Teori.....	14
2.2.1	Multimedia	14
2.2.2	Elemen Multimedia.....	14
2.2.3	<i>Motion Graphic</i>	16
2.2.4	<i>Live Shot</i>	16
2.2.5	<i>StoryLine</i>	17
2.2.6	<i>Company Profile</i>	17
2.2.7	<i>StoryBoard</i>	17
2.2.8	<i>Camera Movement</i>	18
2.2.9	<i>Software</i>	19
2.2.10	Analisis SWOT	23
2.2.11	Evaluasi.....	23
BAB III METODE PENELITIAN		26
3.1	Objek Penelitian.....	26
3.2	Alur Penelitian	27
3.2.1	Pengumpulan Data	29
3.2.1.1	Wawancara.....	29
3.3	Analisis <i>SWOT</i>	31
3.4	Analisis Kebutuhan	33
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	33
3.4.2	Kebutuhan Non-Fungsional	34

3.4.2.1	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	34
3.4.2.2	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	35
3.4.2.3	Kebutuhan Pengguna Sistem (<i>User</i>).....	35
3.4.3	<i>Material Collecting</i>	36
3.4.4	<i>Storyline</i>	37
3.4.5	<i>Script Voiceover</i>	38
3.4.6	<i>Storyboard</i>	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		45
4.1	Produksi	45
4.1.1	<i>Shooting</i>	45
4.1.2	<i>Voice Over</i>	46
4.1.3	<i>Editing</i>	46
4.2	Sosial Media.....	50
4.3	Evaluasi.....	50
BAB V PENUTUP		61
5.1	Kesimpulan	61
5.2	Saran	62
REFERENSI		63
LAMPIRAN.....		66

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	10
Tabel 2. 2 Evaluasi Skala <i>Likert</i>	24
Tabel 2. 3 Kategori Presentasi Skala <i>Likert</i>	25
Tabel 3. 1 Visi dan Misi CV Kartika Jaya	27
Tabel 3. 2 Wawancara <i>Owner</i>	29
Tabel 3. 3 Analisis Faktor Internal	32
Tabel 3. 4 Analisis Faktor Eksternal	33
Tabel 3. 5 Kebutuhan Fungsional	34
Tabel 3. 6 Kebutuhan Perangkat Lunak	34
Tabel 3. 7 Kebutuhan Fungsional	35
Tabel 3. 8 Kebutuhan Fungsional	35
Tabel 3. 9 <i>Material Collecting</i>	36
Tabel 3. 10 <i>Storyline</i>	37
Tabel 3. 11 <i>Script Voiceover</i>	39
Tabel 3. 12 <i>Storyboard</i>	42
Tabel 4. 1 Tautan Sosial Media	51
Tabel 4. 2 Hasil Kuisisioner	50
Tabel 4. 3 Bobot Perhitungan Skala Likert	53
Tabel 4. 4 <i>Presentase</i> Nilai Skala Likert	54
Tabel 4. 5 Hasil Perhitungan Pertanyaan 1	55
Tabel 4. 6 Hasil Perhitungan Pertanyaan 2	56

Tabel 4. 7 Hasil Perhitungan Pertanyaan 3	56
Tabel 4. 8 Hasil Perhitungan Pertanyaan 4	57
Tabel 4. 9 Hasil Perhitungan Pertanyaan 5	57
Tabel 4. 10 Hasil Perhitungan Pertanyaan 6	58
Tabel 4. 11 Hasil Perhitungan Pertanyaan 7	58
Tabel 4. 12 Hasil Perhitungan Pertanyaan 8	59

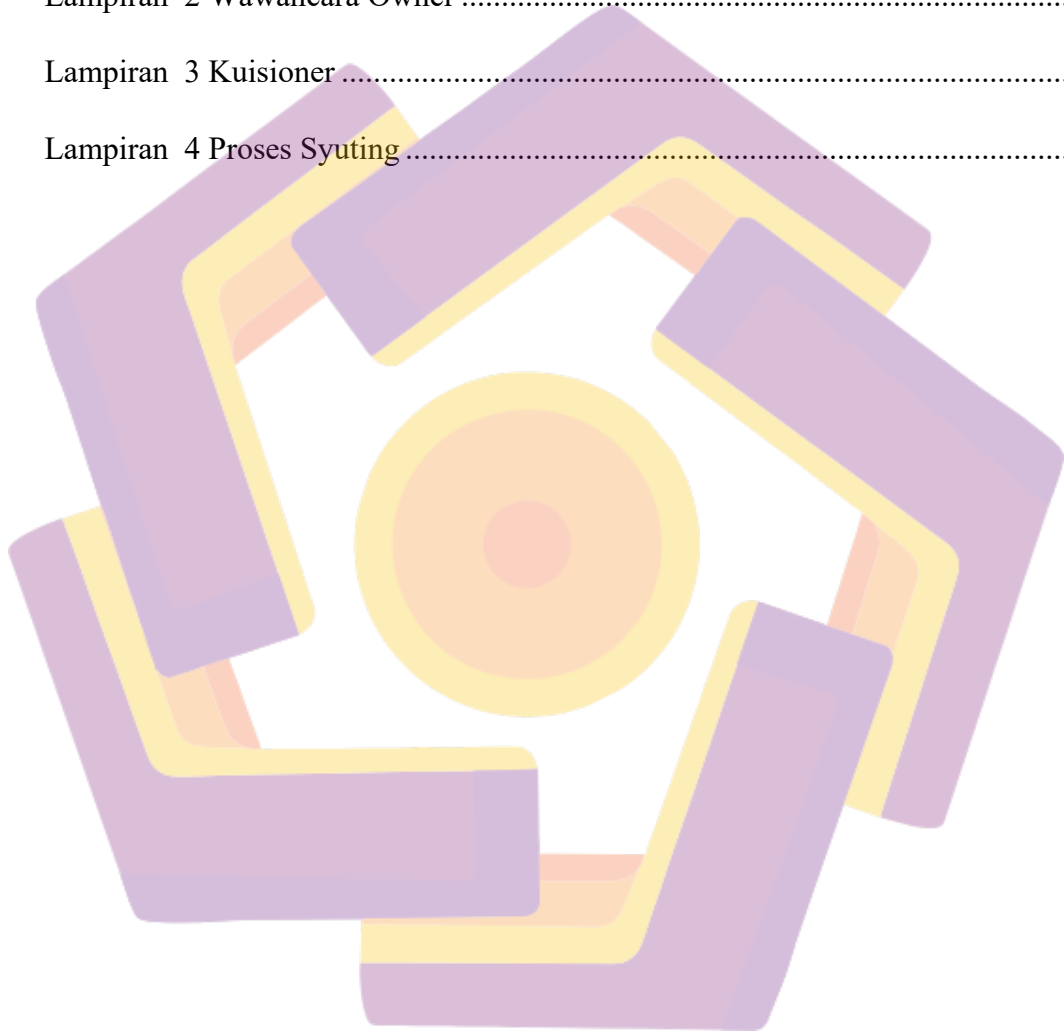


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen Multimedia, diambil dari [14].....	14
Gambar 2. 2 Tampilan Adobe After Effect, diambil dari [22]	20
Gambar 2. 3 Tampilan Adobe Premiere Pro, diambil dari [23].....	21
Gambar 2. 4 Tampilan Adobe Media Encoder, diambil dari [24]	22
Gambar 2. 5 Tampilan CapCut, diambil dari [26]	23
Gambar 3. 1 CV Kartika Jaya	26
Gambar 3. 2 Alur Penelitian	28
Gambar 4. 1 Proses <i>Shooting</i>	45
Gambar 4. 2 <i>Editing</i> pada Adobe Premier Pro	47
Gambar 4. 3 Pembuatan <i>motion graphic</i> menggunakan Adobe After Effect	48
Gambar 4. 4 <i>Auto Caption Generate</i> pada Capcut.....	48
Gambar 4. 5 <i>Rendering</i> pada Adobe Media Encoder	49
Gambar 4. 6 Responden Kuisisioner	53

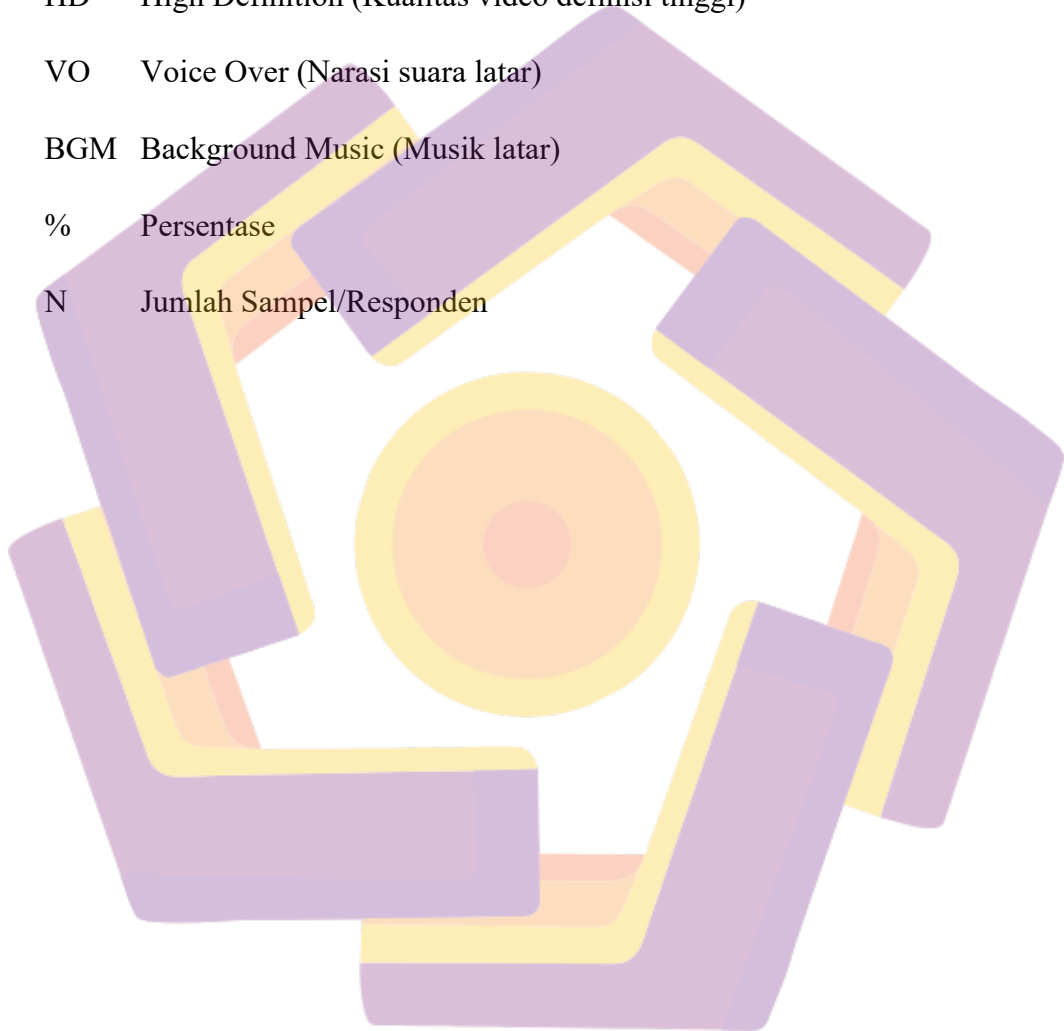
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	66
Lampiran 2 Wawancara Owner	67
Lampiran 3 Kuisisioner	67
Lampiran 4 Proses Syuting	68

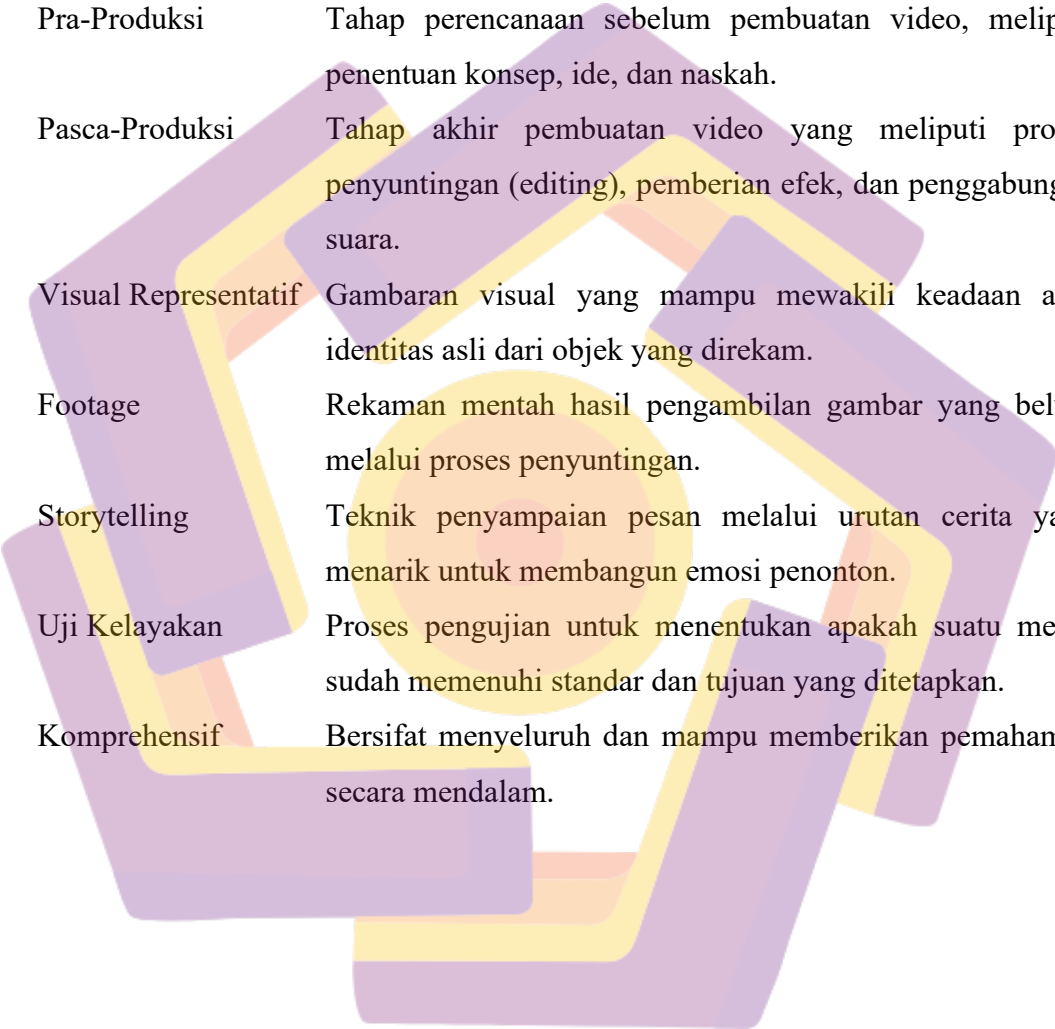


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

CV	Commanditaire Vennootschap (Persekutuan Komanditer)
HD	High Definition (Kualitas video definisi tinggi)
VO	Voice Over (Narasi suara latar)
BGM	Background Music (Musik latar)
%	Persentase
N	Jumlah Sampel/Responden



DAFTAR ISTILAH



Company Profile	Gambaran umum mengenai sejarah, nilai-nilai, dan layanan sebuah perusahaan yang digunakan sebagai alat pemasaran.
Pra-Produksi	Tahap perencanaan sebelum pembuatan video, meliputi penentuan konsep, ide, dan naskah.
Pasca-Produksi	Tahap akhir pembuatan video yang meliputi proses penyuntingan (editing), pemberian efek, dan penggabungan suara.
Visual Representatif	Gambaran visual yang mampu mewakili keadaan atau identitas asli dari objek yang direkam.
Footage	Rekaman mentah hasil pengambilan gambar yang belum melalui proses penyuntingan.
Storytelling	Teknik penyampaian pesan melalui urutan cerita yang menarik untuk membangun emosi penonton.
Uji Kelayakan	Proses pengujian untuk menentukan apakah suatu media sudah memenuhi standar dan tujuan yang ditetapkan.
Komprehensif	Bersifat menyeluruh dan mampu memberikan pemahaman secara mendalam.

INTISARI

Company profile atau profile perusahaan menjadi salah satu hal yang penting untuk mendukung pemasaran dan branding perusahaan. Penelitian ini memberikan kontribusi penting untuk memahami bagaimana teknik live shoot dan motion graphic dapat digunakan untuk menciptakan video company profile yang efektif dan memikat. Video company profile merupakan media yang efektif untuk memperkenalkan sebuah perusahaan mengenai identitas, profile, visi, misi, dan layanan yang ditawarkan oleh sebuah perusahaan kepada audiens yang luas. Penelitian ini membahas proses pembuatan video company profile pada sebuah perusahaan yang disebut CV. Kartika Jaya dengan menggunakan teknik live shoot dan motion graphic. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk memanfaatkan media video company profile sebagai media informasi perusahaan kepada masyarakat dan membantu CV. Kartika Jaya dalam menginformasikan dan promosi profile perusahaan kepada masyarakat luas. Yang menggabungkan teknik live shoot dan motion graphic sebagai metode kreatif. Penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah yang diperlukan untuk pembuatan video company profile, meliputi 3 tahap yaitu tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Teknik live shoot digunakan untuk mengambil gambar langsung dari lokasi perusahaan, sedangkan motion graphic digunakan untuk menambahkan elemen grafis dan animasi yang memperkaya konten video. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan live shoot dan motion graphic dapat memberikan hasil yang lebih menarik dalam video company profile. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi panduan bagi perusahaan yang ingin memanfaatkan potensi video company profile untuk meningkatkan citra dan daya tarik video company profile.

Kata kunci: Video company profile, Live shoot, Motion graphic, Media informasi, CV. Kartika Jaya.

ABSTRACT

Company profile videos are an important tool for supporting a company's marketing and branding efforts. This study makes an important contribution to understanding how live shoot and motion graphic techniques can be used to create effective and engaging company profile videos. Company profile videos are an effective medium for introducing a company's identity, profile, vision, mission, and services to a wide audience. This study discusses the process of creating a company profile video for a company called CV. Kartika Jaya using live shoot and motion graphic techniques. The purpose of this study is to utilize company profile videos as a medium for disseminating company information to the public and to assist CV. Kartika Jaya in informing and promoting its company profile to a wide audience. This study combines live shoot and motion graphic techniques as creative methods. This research was conducted through the necessary steps for creating a company profile video, comprising three stages: pre-production, production, and post-production. Live shoot techniques were used to capture footage directly from the company's location, while motion graphics were employed to add graphical elements and animations that enrich the video content. This study demonstrates that the use of live shoot and motion graphics can produce more engaging results in company profile videos. The findings of this study can serve as a guide for companies seeking to leverage the potential of company profile videos to enhance their image and appeal.

Keyword: Company profile video, Live shoot, Motion graphics, Information media, CV. Kartika Jaya.