

**ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO TUTORIAL PENERAPAN
TEKNIK SMART OBJECT DALAM TEMPLATE MOCK UP
PHOTOSHOP**

SKRIPSI



disusun oleh

Fajar Hery Wicaksana

12.12.6617

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**ANLISIS DAN PEMBUATAN VIDEO TUTORIAL PENERAPAN TEKNIK
SMART OBJECT DALAM TEMPLATE MOCK UP
PHOTOSHOP**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Fajar Hery Wicaksana

12.12.6617

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO TUTORIAL PENERAPAN
TEKNIK SMART OBJECT DALAM TEMPLATE MOCK UP
PHOTOSHOP**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fajar Hery Wicaksana

12.12.6617

telah di setujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 13 Mei 2015

Dosen Pembimbing


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO TUTORIAL PENERAPAN
TEKNIK SMART OBJECT DALAM TEMPLATE MOCK UP
PHOTOSHOP**

yang disusun oleh

Fajar Hery Wicaksana

12.12.6617

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 Agustus 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom.
NIK. 190302047

Dony Ariyus, M.Kom.
NIK. 190302128

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 8 September 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

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, 11 September 2015

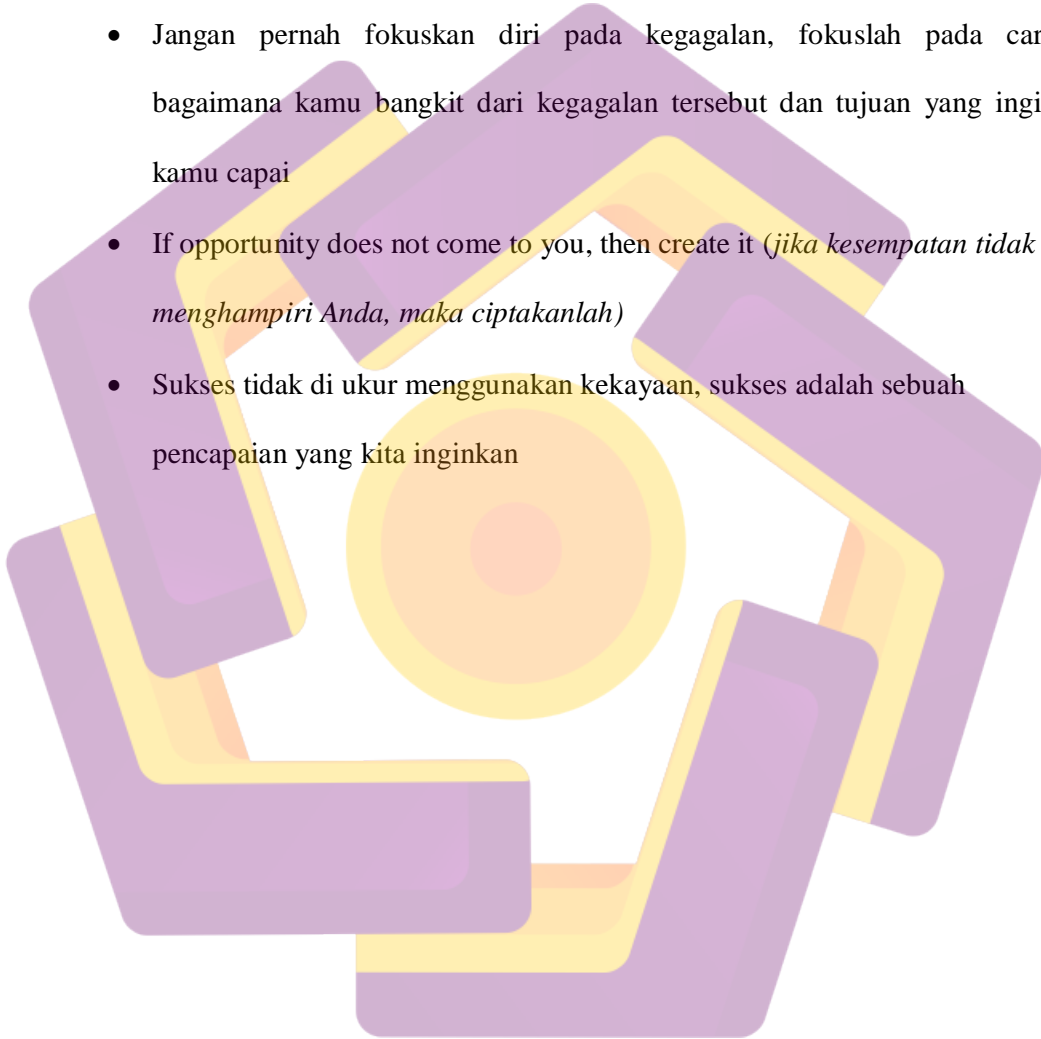


Fajar Hery Wicaksana

NIM. 12.12.6617

MOTTO

- Untuk mendapatkan kesuksesan, keberanianmu harus lebih besar daripada ketakutanmu
- Jangan pernah fokuskan diri pada kegagalan, fokuslah pada cara bagaimana kamu bangkit dari kegagalan tersebut dan tujuan yang ingin kamu capai
- If opportunity does not come to you, then create it (*jika kesempatan tidak menghampiri Anda, maka ciptakanlah*)
- Sukses tidak di ukur menggunakan kekayaan, sukses adalah sebuah pencapaian yang kita inginkan



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- Allah SWT yang selalu memberikan berkah dan hidayahnya sehingga dapat menjalankan semua kegiatan ini
- Kedua orang tua saya yang telah merawat, membesarkan, menghidupi dan menyekolahkan saya serta tak pernah lupa untuk mendoakan kami anak-anaknya demi meraih kesuksesan.
- Saudara, sahabat, dan calon istri yang telah memberikan motivasi kepada saya.
- Dosen Pembimbing saya bapak Hanif Al Fatta, M.Kom
- Keluarga kost Cempaka 136
- Keluarga besar S1 SI 05 - 2012, 'sukses buat kita semua kawan'
- Teman – teman se hobi, vacation, desain grafis, dan fotografi
- Semua pihak yang telah membantu dan bekerja sama dalam penyusunan skripsi ini. Mohon maaf tidak bisa saya sebutkan satu persatu, saya doakan untuk kebaikan kita semua.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kita berkat serta karunia berlimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang strata 1, jurusan sistem informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Dengan terselesaikannya skripsi ini, penulis dengan segala kerendahan hati menyampaikan terimakasih yang kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Ucapan terimakasih ini ditujukan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.kom selaku dosen pembimbing selama pembuatan skripsi ini. Terima kasih atas semua kebaikan yang telah beliau berikan semoga karunia dari Allah SWT senantiasa terlimpahkan kepada beliau.
3. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta
4. Seluruh dosen, staf, teman-teman, dan seluruh elemen STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kelemahan dan kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangatlah penulis harapkan.

Akhir kata, penulis berharap tugas akhir ini bermanfaat bagi para pembaca semua, khususnya rekan-rekan jurusan Sistem Informasi.

Yogyakarta, 08 Agustus 2015



Penulis

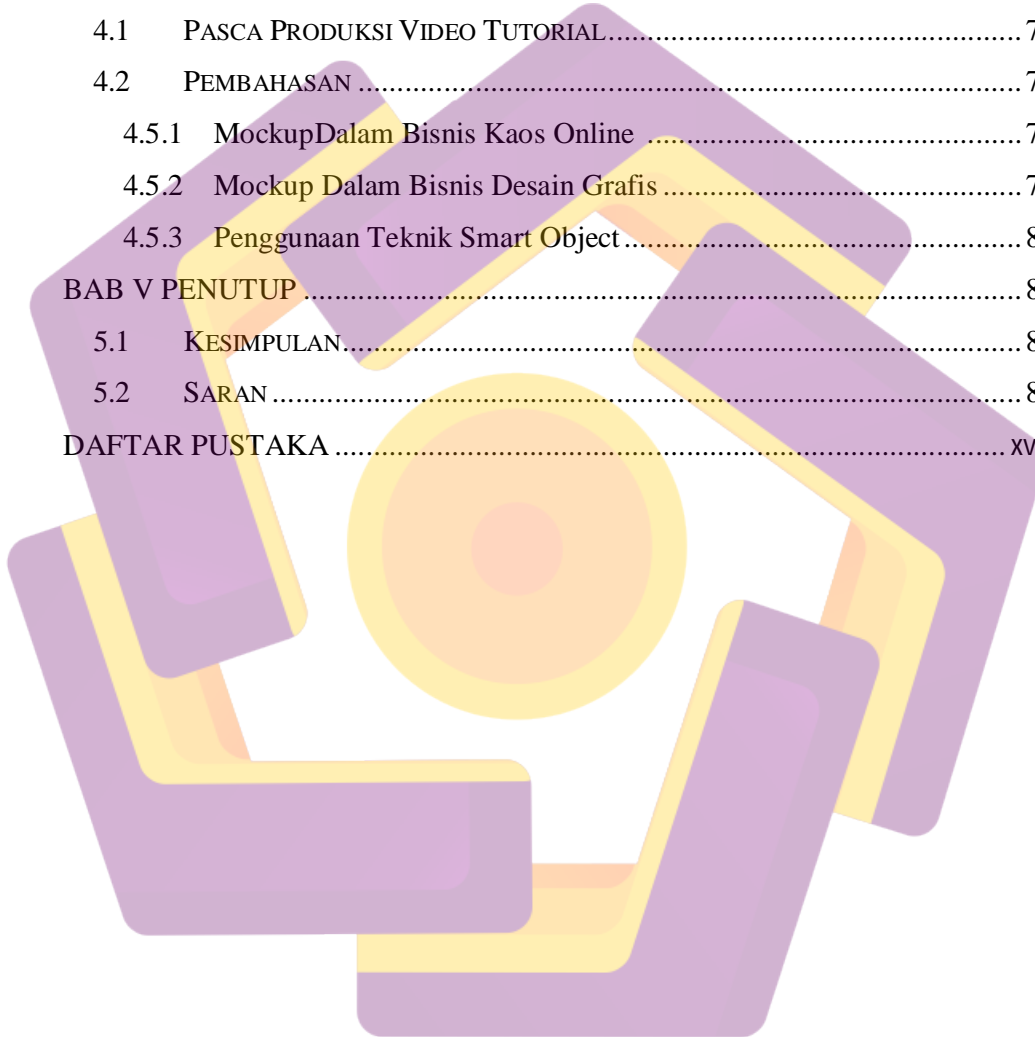


DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	3
1.3 BATASAN MASALAH	3
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	4
1.5 MANFAAT PENELITIAN	4
1.6 METODE PENELITIAN	5
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	9

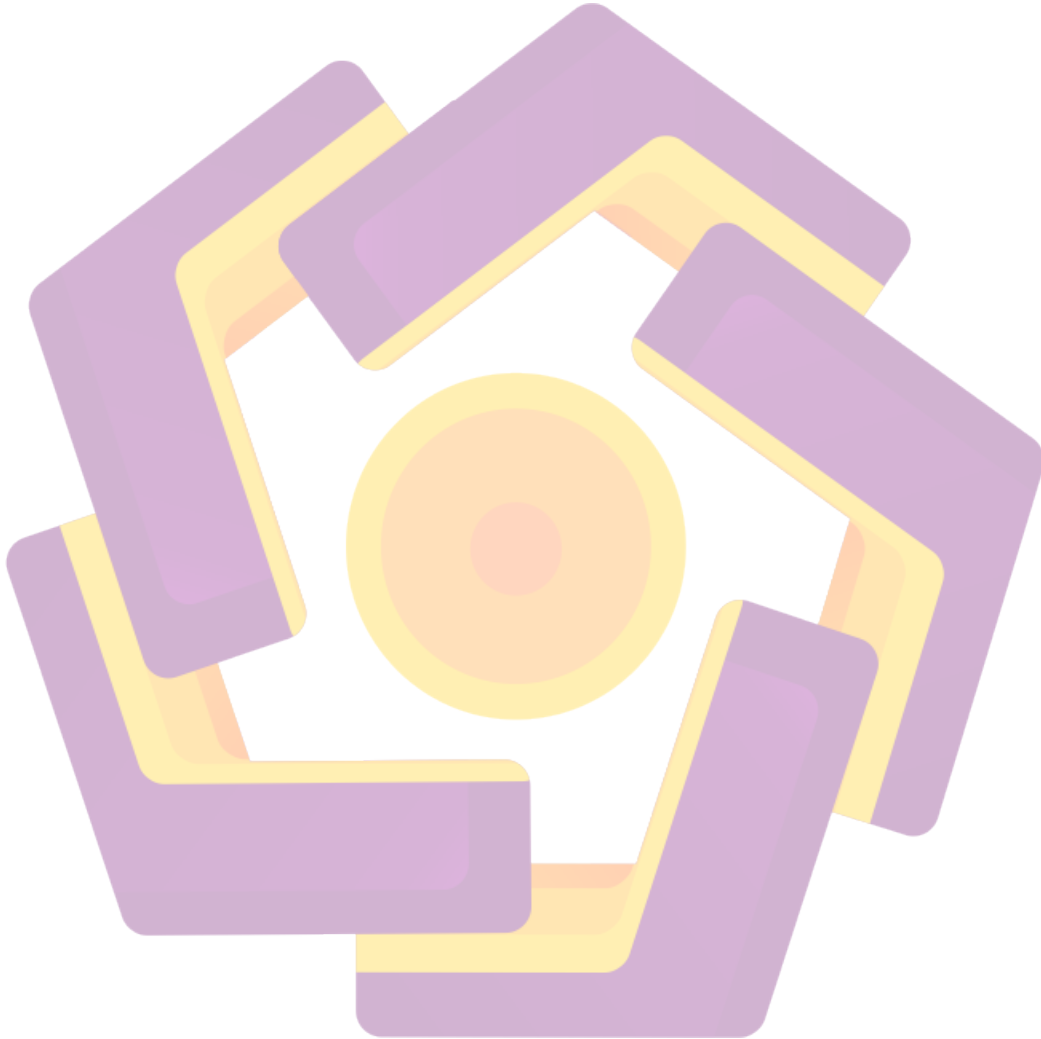
2.2	DASAR TEORI	12
2.2.1	Smart Object.....	12
2.2.2	Definisi Mockup.....	12
2.2.3	Definisi Multimedia.....	12
2.2.4	Definisi Layout.....	13
2.2.5	Desain Grafis.....	13
2.2.6	Elemen-Elemen Dasar Desain Grafis	14
2.2.7	Prinsip Dasar Desain Grafis	16
2.2.8	Proses Perancangan Grafis.....	17
2.2.9	Gambar Vektor.....	19
2.2.10	Video.....	19
2.2.11	Video Editor.....	20
2.2.12	Audio Video Interleave (AVI)	20
2.2.13	Screen Recording.....	20
2.3	SOFTWARE YANG DIGUNAKAN	21
2.3.1	Adobe Photoshop CS3.....	21
2.3.2	Adobe Premiere Pro CS3.....	22
2.3.3	Adobe Audition 1.5	23
2.3.4	Bandicam 2.2.2.790.....	2Error! Bookmark not defined.
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		26
3.1	GAMBARAN UMUM	26
3.2	ANALISIS	2ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
3.3	ANAISIS KEBUTUHAN.....	30
3.4	ANALISIS KELAYAKAN.....	32
3.5	PERANCANGAN TEMPLATE MOCKUP.....	33
3.5.1	Konsep	33
3.5.2	Media	36
3.5.3	Ide.....	36
3.5.4	Persiapan Data.....	38
3.6	PERANCANGAN VIDEO TUTORIAL	41
3.6.1	Konsep Video.....	41

3.6.2	Storyboard.....	42
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		44
4.1	VISUALISASI	44
4.2	PRODUKSI DESAIN GRAFIS	59
4.3	PRODUKSI VIDEO TUTORIAL.....	61
4.1	PASCA PRODUKSI VIDEO TUTORIAL.....	74
4.2	PEMBAHASAN	76
4.5.1	Mockup Dalam Bisnis Kaos Online	76
4.5.2	Mockup Dalam Bisnis Desain Grafis	79
4.5.3	Penggunaan Teknik Smart Object.....	83
BAB V PENUTUP.....		86
5.1	KESIMPULAN.....	86
5.2	SARAN.....	87
DAFTAR PUSTAKA.....		xviii



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storyboard Video Tutorial	42
Tabel 4.1 Diagram Tahapan Produksi Video Tutorial.....	61



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Proses Perancangan Grafis	18
Gambar 2.2 Tampilan Adobe Photoshop CS3	21
Gambar 2.3 Tampilan Adobe Premiere Pro CS3	22
Gambar 2.4 Tampilan Adobe Audition 1.5.....	24
Gambar 2.5 Tampilan Bandicam.....	25
Gambar 3.1 Contoh Data Informatif dan Estetis	38
Gambar 3.2 Font.....	39
Gambar 3.3 Background	40
Gambar 3.4 Tekstur	40
Gambar 4.1 Menghilangkan Background	45
Gambar 4.2 Memisahkan Layer	46
Gambar 4.3 Menyimpan Project.....	47
Gambar 4.4 Memberikan Warna	47
Gambar 4.5 Hasil Pemberian Warna	48
Gambar 4.6 Efek Menggunakan Blanding dan Gradient Fill.....	49
Gambar 4.7 Hasil Penambahan Efek	49
Gambar 4.8 Tempat Memasukkan Gambar	50
Gambar 4.9 Hasil Desain Mock up Kaos.....	51
Gambar 4.10 Desain Logo Default Template	53

Gambar 4.11 Tampilan Efek Pencahayaan	54
Gambar 4.12 Tampilan Efek Tekstur.....	56
Gambar 4.13 Layer Smart Filter Gaussian Blur	57
Gambar 4.14 Hasil Menambahakan Background.....	58
Gambar 4.15 Pengaturan Rekaman	61
Gambar 4.16 Lokasi Penyimpanan Video	62
Gambar 4.17 Jendela Capture Video	63
Gambar 4.18 File Video Hasil Rekaman	64
Gambar 4.19 Track Suara.....	65
Gambar 4.20 Menghilangkan Noise	66
Gambar 4.21 Track Hasil Editing.....	67
Gambar 4.22 Tampilan Awal Premiere Pro CS3	68
Gambar 4.23 Form New Project.....	69
Gambar 4.24 Proses Impor File	70
Gambar 4.25 Mengintegrasikan File	71
Gambar 4.26 Tampilan Jendela Efek Transisi	72
Gambar 4.27 Tampilan Export Setting	73
Gambar 4.28 Tampilan Video Tutorial Didalam Youtube	74
Gambar 4.29 Katalog Situs Satubaju.com	76
Gambar 4.30 Katalog Situs Pusatkaonline.com.....	77
Gambar 4.31 Kontes Desain Logo (99Designs).....	80

Gambar 4.32 Kontes Desain Bussines Card (99Designs) 81

Gambar 4.33 Perbedaan Layer Smart Object dan Laves Biasa..... 82



INTISARI

Kata Mock up digunakan untuk mengungkapkan istilah lain dari model atau demonstrasi produk. Secara harfiah, produk mock up adalah presentasi grafis dari sebuah produk sehingga terkesan nyata seperti aslinya. Tujuan membuat mock up untuk memvisualisasikan produk sehingga klien dapat secara langsung melihat hasil akhir produk secara visual. setidaknya seperti itulah tujuan mock up pada umumnya. Dalam desain grafis, sebuah mock up biasa dikenal sebagai prototipe sebuah desain, tujuannya adalah untuk mempresentasikan desain dalam bentuk yang sebenarnya. Mock up juga dapat membantu klien membayangkan hasil desain yang telah diaplikasikan, dengan smart object, kita bisa membuat semacam template untuk menampilkan desain secara realistis. Smart object hanya salah satu fitur dari Photoshop CS yang dikembangkan untuk membantu desainer dalam mengolah gambar untuk presentasi, template lainnya memiliki cara kerja berbeda, seperti filter, efek, template branding sampai brosur dan lainnya.

Pada Skripsi ini, peneliti mencoba untuk menganalisis pokok-pokok permasalahan yang ada, dan mencoba memberikan panduan kepada desainer dibidang desain grafis untuk dapat memulai mengembangkan hasil karya mereka sendiri. Menggunakan metode template mockup yang didukung dengan menggunakan video tutorial sehingga dapat diaplikasikan dengan mudah

Hasil akhir yang dari penelitian ini adalah berupa template mock up dalam bentuk file '.psd' disertai video tutorial cara menggunakannya, yang ditujukan untuk memberikan gambaran kepada desainer di bidang desain grafis dalam membangun dan mengelola hasil karya yang akan dipresentasikan kepada klien. Disamping itu, peneliti juga menganjurkan kepada para desainer untuk mengembangkan bentuk-bentuk mock up agar lebih realistis dan dapat digunakan dalam berbagai jenis bidang industri dengan tujuan untuk memberikan nilai yang lebih baik bagi para klien.

Kata-kunci: Mock up, grafis, template, visualisasi

ABSTRACT

The Mockup is used in different fields to disclose other terms of the model or product demonstrations. Literally, the mock up is a graphical presentation of a product so impressed as real as the real thing. the purpose of making a mock up to visualize the product so that the client can directly see the results of the end product visually. At least such is the purpose of the mockup in general. In graphic design, a mockup up known as the prototype of a design, the aim is to present the design in the actual form. Mockup can also help clients visualize the design result have been applied, with smart object we can make some sort of template to display design realistically. Smart object up just one feature of Photoshop CS which was developed to help other designer in the proces image to a percentage, other template has a different way of working, such as filters, effects, templates and other brochures to branding.

In this thesis, the researchers tried to analyze the trees existing problems, and try to give guidance to designers in the field of graphic design to be able to start developing their own works. Using the template method mockup is supported by using video tutorials that can be applied with ease.

The final results of this study are in the form of a mock-up in the form template file '.psd' accompanied by video tutorials how to use it, which is intended to give an overview to the designer in the field of graphic design in building and managing the work that will be presented to the client. In addition, the researchers also suggested to the designers to develop forms of mock-ups to be more realistic and can be used in various types of industry with the aim of providing better value for clients.

Keyword: *Mock up, graphics, templates, visualization*