

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE PRODUK HONX
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

SKRIPSI



Disusun Oleh

M. Abdul Aziz

15.12.8395

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE PRODUK HONX
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



Disusun Oleh

M. Abdul Aziz

15.12.8395

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE PRODUK HONX
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

M. Abdul Aziz

15.12.8395

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 16 Mei 2019

Dosen Pembimbing,


Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE PRODUK HONX MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

M. Abdul Aziz

15.12.8395

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Mei 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105



Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Mei 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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 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, 22 Mei 2019



M. Abdul Aziz
NIM. 15.12.8395

MOTTO

“Hai orang-orang yang beriman jadikanlah sabar dan shalatmu sebagai penologmu
sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”

(Al-Baqarah: 153)

“Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di jalan Allah”

(HR. Turmudzi)

“Barang siapa menginginkan kebahagiaan didunia maka haruslah dengan ilmu, barang siapa
yang menginginkan kebahagiaan di akhirat haruslah dengan ilmu, dan barang siapa yang
menginginkan kebahagiaan pada keduanya maka haruslah dengan ilmu”

(HR. Ibn Asakir)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah, syukur yang tak terhingga atas nikmat dan karunia Allah kepada hamba-Nya. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah Subhanahu wata'ala yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia dalam bentuk apapun, sehingga dilancarkan dan diberikan kemudahan dalam segala urusan yang penulis hadapi, terutama dalam proses penyampaian naskah skripsi ini.
2. Ayah Akmal dan Ibu Ruksah Eka Dewi kedua orang tua saya yang tiada henti-hentinya mendoakan, melimpahkan rasa kasih dan sayang, selalu memberikan nasehat, memberikan motivasi, memberikan bimbingan dan dukungan kepada saya.
3. Keluarga saya yang selalu mendoakan, dan juga memberikan doa, semangat dan dukungan kepada saya.
4. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan semangat, motivasi, bimbingan, arahan, kritik dan saran selama proses penyusunan hingga penyelesaian naskah skripsi ini.
5. Bapak Irwan Adhitya selaku Owner yang telah memberikan izin kepada saya untuk melakukan penelitian skripsi ini.
6. Teman-teman SI-01 Angkatan 2015 yang selalu menjadi keluarga terbaik di Universitas Amikom Yogyakarta.
7. Serta seluruh kerabat dan pihak-pihak yang terlibat selama proses penyusunan hingga penyelesaian naskah skripsi ini yang tidak bisa saya sebut satu persatu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warrahmatullahi wabarakatuh.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu wata'ala atas segala limpahan rahmat dan ridho-Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, kemudahan, keteguhan, dan membekali anugerah ilmu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pembuatan Video Profil Produk Honx menggunakan Teknik Motion Graphic dan Live Shoot” Skripsi ini diharapkan dapat membantu Honx untuk meningkatkan penjualan produknya. Selain itu, melalui skripsi ini dapat menjadi syarat kelulusan sarjana komputer bagi penulis.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bimbingan yang diberikan oleh banyak pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang selalu memberikan yang terbaik kepada hamba hingga saat ini.
2. Kedua orang tua yang selalu mendoakan dan mendukung secara moril maupun materil.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu skripsi penulis.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat bagi saya kedepannya.
6. Sahabat-sahabat terbaik yang selalu mendukung dan mendoakan saya.
7. Teman-teman SI-01 angkatan 2015 yang selalu menjadi keluarga terbaik di Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis juga memohon maaf apabila dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis berhadap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Wassalamualaikum warrahmatullahi wabarakatuh.

Yogyakarta, 22 Mei 2019

Penulis,



M. Abdul Aziz

15.12.8395

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iii
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	i
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Pengembangan.....	5
1.6.5 Metode Testing	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6

BAB II LANDASAN TEORI.....8

2.1 Tinjauan Pustaka8

 Tabel 2.1 Perbandingan dengan Penelitian Muhammad Darmawan.....8

 Tabel 2.2 Perbandingan dengan Penelitian Hafid Muhammad Noor9

 Tabel 2.3 Perbandingan dengan Penelitian winwin wiana10

2.2 Konsep Dasar Multimedia.....10

2.3 Definisi Video Profil10

2.4 Definisi Motion Graphic11

2.5 Definisi Live Shoot12

2.6 Proses Produksi14

 2.6.1 Pra Produksi14

 2.6.2 Produksi15

 2.6.3 Pasca Produksi17

2.7 Analisis SWOT18

 2.7.1 Strengths18

 2.7.2 Weakness18

 2.7.3 Opportunities.....18

 2.7.4 Threats.....18

2.8 Analisis Kebutuhan Sistem19

 2.8.1 Kebutuhan Fungsional19

 2.8.2 Kebutuhan Non Fungsional19

2.9 Analisis Kelayakan.....20

 2.9.1 Analisis Kelayakan Operasional20

 2.9.2 Analisis Kelayakan Hukum20

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....21

3.1 Tinjauan Umum.....21

 3.1.1 Profil Honx.....21

3.1.2	Logo	21
3.1.3	Wawancara.....	21
3.1.4	Observasi.....	21
3.1.5	Studi Literatur	21
3.2	Analisis Masalah	23
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	23
3.2.2	Analisis SWOT	24
3.3	Solusi yang dapat diterapkan.....	25
3.4	Solusi yang dipilih.....	26
3.5	Studi Kelayakan	26
3.5.1	Kelayakan Teknologi.....	26
3.5.2	Kelayakan Ekonomi.....	27
3.5.3	Kelayakan Hukum	27
3.6	Analisis Kebutuhan Sistem	37
3.6.1	Kebutuhan Fungsional	27
3.6.2	Kebutuhan Non Fungsional	28
3.7	Tahap Pra Produksi	31
3.7.1	Pembuatan Naskah.....	31
3.7.2	Pembuatan Storyboard.....	33
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		36
4.1	Tahap Produksi.....	36
4.1.1	Persiapan Perangkat Produksi.....	36
4.1.2	Pengambilan Gambar.....	38
4.1.3	Perekaman Suara.....	39
4.1.4	Pengaturan Pencahayaan.....	39
4.1.5	Desain	40
4.1.6	Sound Editing.....	42

4.2	Tahap Pasca Produksi.....	42
4.2.1	Filter File.....	42
4.2.2	Animation	44
4.2.3	Compositing.....	46
4.2.4	Editing.....	49
4.2.5	Rendering.....	52
4.3	Testing.....	54
4.3.1	Testing Objek Penelitian.....	54
4.3.2	Perbandingan Kebutuhan Fungsional Dengan Hasil Akhir	55
4.3.3	Kuisisioner.....	57
4.4	Penayangan.....	59
	Gambar 4.18 Penayangan pada Instagram	59
4.5	Hasil Penayangan	59
	Gambar 4.19 Data Form Action.....	60
	Gambar 4.20 Data Form Discovery	60
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		61
5.1	Kesimpulan.....	61
5.2	Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA.....		63
LAMPIRAN I.....		65
LAMPIRAN II.....		66
LAMPIRAN III.....		67

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan dengan Penelitian Muhammad Darmawan	8
Tabel 2.2 Perbandingan dengan Penelitian Hafid Muhammad Noor	9
Tabel 2.3 Perbandingan dengan Penelitian Wiwin Wiana.....	10
Tabel 3.1 Matriks Analisis SWOT.....	25
Tabel 3.2 Tabel Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	28
Tabel 3.3 Tabel Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	29
Tabel 3.4 Tabel Analisis Kebutuhan Pengguna.....	29
Tabel 3.5 Tabel Pembuatan Naskah.....	31
Tabel 3.6 Tabel Pembuatan Storyboard.....	33
Tabel 4.1 Tabel Perangkat Produksi	36
Tabel 4.2 Pembuatan Gambar Photoshop.....	41
Tabel 4.3 Penerapan Teknik Motion Graphic.....	46
Tabel 4.4 Tabel Revisi	54
Tabel 4.5 Tabel Cek Kebutuhan Fungsional.....	55
Tabel 4.6 Tabel Kuisiner.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Elemen Multimedia	12
Gambar 2.1 Contoh Storyboard	14
Gambar 3.1 Gambar Logo Honx	21
Gambar 3.2 Gambar Wawancara	23
Gambar 4.1 Persiapan Peralatan	38
Gambar 4.2 Tata Letak Lighting	38
Gambar 4.3 Pengambilan Video	39
Gambar 4.4 Tata Letak Lighting	40
Gambar 4.5 Pembuatan File Adobe Photoshop	40
Gambar 4.6 Hasil Shooting sebelum difilter	43
Gambar 4.7 Hasil Shooting setelah difilter	43
Gambar 4.8 Pembuatan Composition	44
Gambar 4.9 Pembuatan Solid	45
Gambar 4.10 Gambar Solid	45
Gambar 4.11 Pemilihan Location dan Nama Project	49
Gambar 4.12 Tampilan Sequence Presets	50
Gambar 4.13 Tampilan Setting	50
Gambar 4.14 Tampilan Import	51
Gambar 4.15 Tampilan Project pada Adobe Premiere	51
Gambar 4.16 Tampilan Export Setting	52

Gambar 4.17 Tampilan Rendering.....53

Gambar 4.18 Penayangan pada Instagram.....59

Gambar 4.19 Data Form Action.....60

Gambar 4.20 Data Form Discovery60



INTISARI

Honx merupakan sebuah brand tas kamera. Tas kamera tersebut merupakan produk handmade. Desain dari tas tersebut terbilang berbeda dari yang lain, sederhana dan terlihat eksklusif. Produk Honx ini memiliki potensi bersaing dengan produk-produk tas kamera besar seperti National Geographic dan lainnya.

Sejak berdirinya Honx, promosi yang dilakukan oleh owner hanya komunikasi mulut ke mulut. Belum lama ini, media sosial juga turut digunakan beliau untuk promosi seperti instagram dan beberapa online store seperti blibli dan tokopedia. Ternyata media tersebut dirasa masih minim karena hanya menampilkan gambar dan teks.

Untuk memaksimalkan promosi, maka salah satu caranya yaitu dengan membuat promosi berupa video profile. Video profile tersebut akan menggunakan teknik motion graphic dan live shoot yang akan membuat sebuah video terkesan lebih hidup sehingga konsumen bisa melihat lebih jelas produk tersebut.

Kata Kunci : *Video Profil, Multimedia, Instagram, Live Shoot, Motion Graphic, Adobe Premiere*

ABSTRACT

Honx is a brand of camera's bag. That is a handmade produk. Design of the bag is different from the others, simple and looks exclusive. Product of Honx have a potential to compete with a big camera's product such as National Geographic and others.

Since Honx established, promotion is done by owner only use mouth to mouth communication. Recently, social media also used to promotion such as instagram and some online store like a blibli.com and tokopedia. It turns out this media is still considered minimum because only show an image and text.

To maximize the promotion, one way that is making video profile. That video will use motion graphic and live shoot techniques which will make the video seem more life so that consumer can see this product more clearly.

Keywords : Profile Video, Multimedia, Instagram, Live shoot, Motion Graphic, Adobe Premiere

