

**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI PENDUKUNG
MEDIA INFORMASI PONDOK PESANTREN DARUL AMIN ACEH
TENGGERA DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOT
DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh :

Mahadi Maha

16.12.9623

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

2021

**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI PENDUKUNG
MEDIA INFORMASI PONDOK PESANTREN DARUL AMIN ACEH
TENGGERA DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOT
DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

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



disusun oleh :

Mahadi Maha

16.12.9623

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

2021

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI
PENDUKUNG MEDIA INFORMASI PONDOK PESANTREN
DARUL AMIN ACEH TENGGARA DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOT
DAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Mahadi Maha
16.12.9623**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal (acc pendadaran)

Dosen Pembimbing,

**Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174**

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI
PENDUKUNG MEDIA INFORMASI PONDOK PESANTREN
DARUL AMIN ACEH TENGGARA DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOT
DAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Mahadi Maha

16.12.9623

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal (tanggal pendadaran)

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Akhmad Dahlan, M.Kom

NIK. 190302174

Banu Santoso, S.T., M.Eng

NIK. 190302327

M. Rudyanto Arief, S.T, M.T

NIK. 190302098

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Agustus 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom., 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 tanggungjawab saya pribadi.

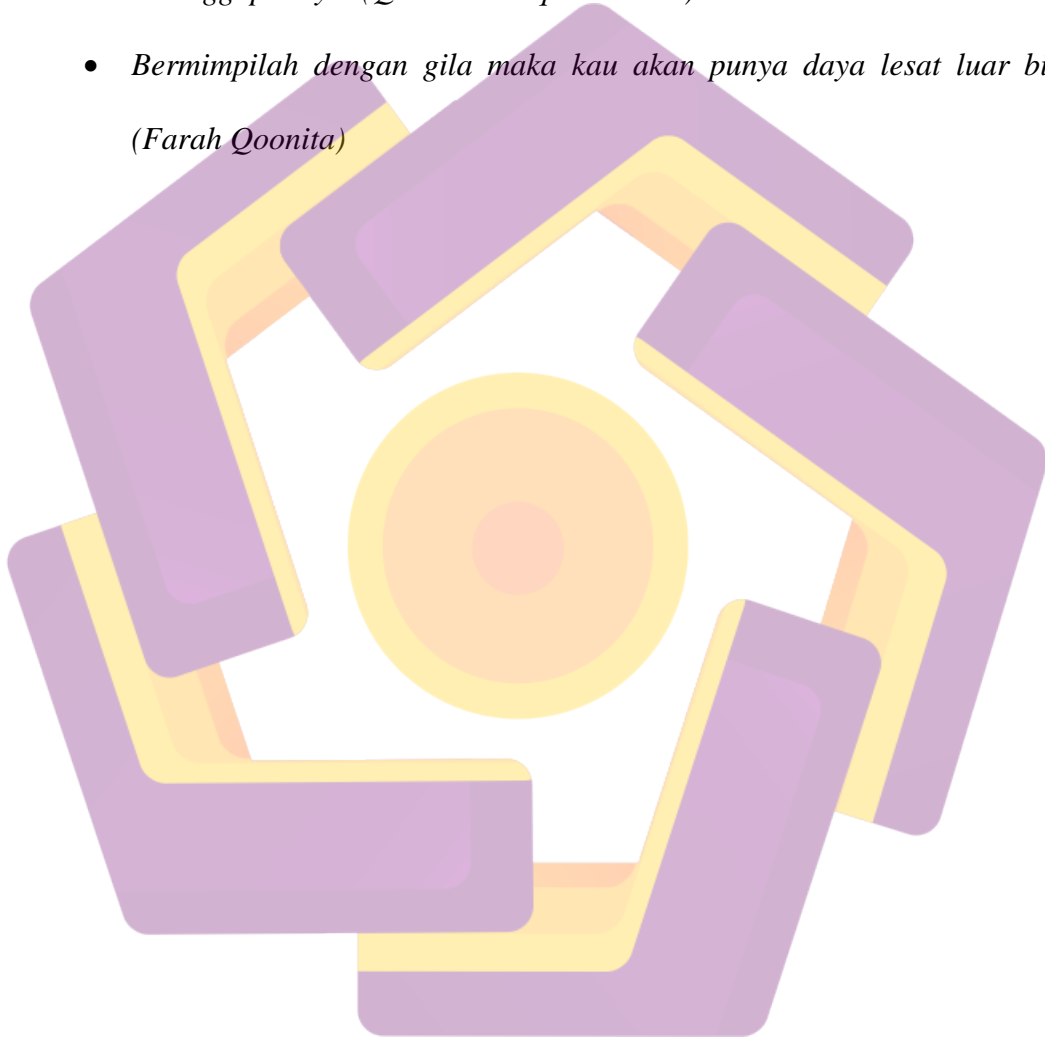
Yogyakarta, (01 - 09 - 2021)



NIM. 16.12.9623

MOTTO

- *Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. (Q.S. 2 Al-Baqarah : 286)*
- *Bermimpilah dengan gila maka kau akan punya daya lesat luar biasa (Farah Qoonita)*



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirrabbi'alaamiin, syukur saya panjatkan kepada hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena berkat rahmat dan hidayahnya saya bias menyelesaikan studi saya di Universitas AMIKOM Yogyakarta tepat pada waktunya. Tidak lupa shalawat serta salam saya panjatkan pula pada junjungan Rasulullah SAW, berkat tuntunannya saya bisa tetap tabah dan sabar dalam memperjuang setiap ilmu yang saya tuntut selama di Universita AMIKOM Yogyakarta. Adapun karya tulis ini saya persembahkan sebagai wujud terima kasih saya untuk:

1. Keluarga saya terutama ibu dan bapak dengan ridho dan penuh kesabarannya membiayai saya untuk dapat menyelesaikan studi. Begitu pula dengan kakak saya tercinta yang tak hentinya memotivasi saya agar tetap sabar dan tabah.
2. Seluruh dosen yang telah memberikan ilmunya, yang *Insyah Allah* selalu bermanfaat dan menjadi amal jariyah yang tiada putus-putusnya.
3. Sahabat dan teman-teman saya lainnya yang telah membantu saya selama menyelesaikan studi dan skripsi ini. Saya ucapkan terima kasih.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas berkah rahmat, taufik, hidayah, dan inayah dari-Nya. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Video *Company Profile* Sebagai Pendukung Media Informasi Pondok Pesantren Darul Amin Aceh Tenggara Dengan Menggunakan Teknik *Live Shot* Dan *Motion Graphic*”.

Skripsi ini ditulis sebagai kelengkapan dari penelitian dan syarat kelulusan dari Universitas AMIKOM Yogyakarta khususnya pada jenjang Strata 1 (S1) Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer. Sehingga peneliti dapat mendapatkan gelar S.Si. Atas bimbingan selama studi dan penyusunan skripsi, terima kasih turut peneliti sampaikan kepada :

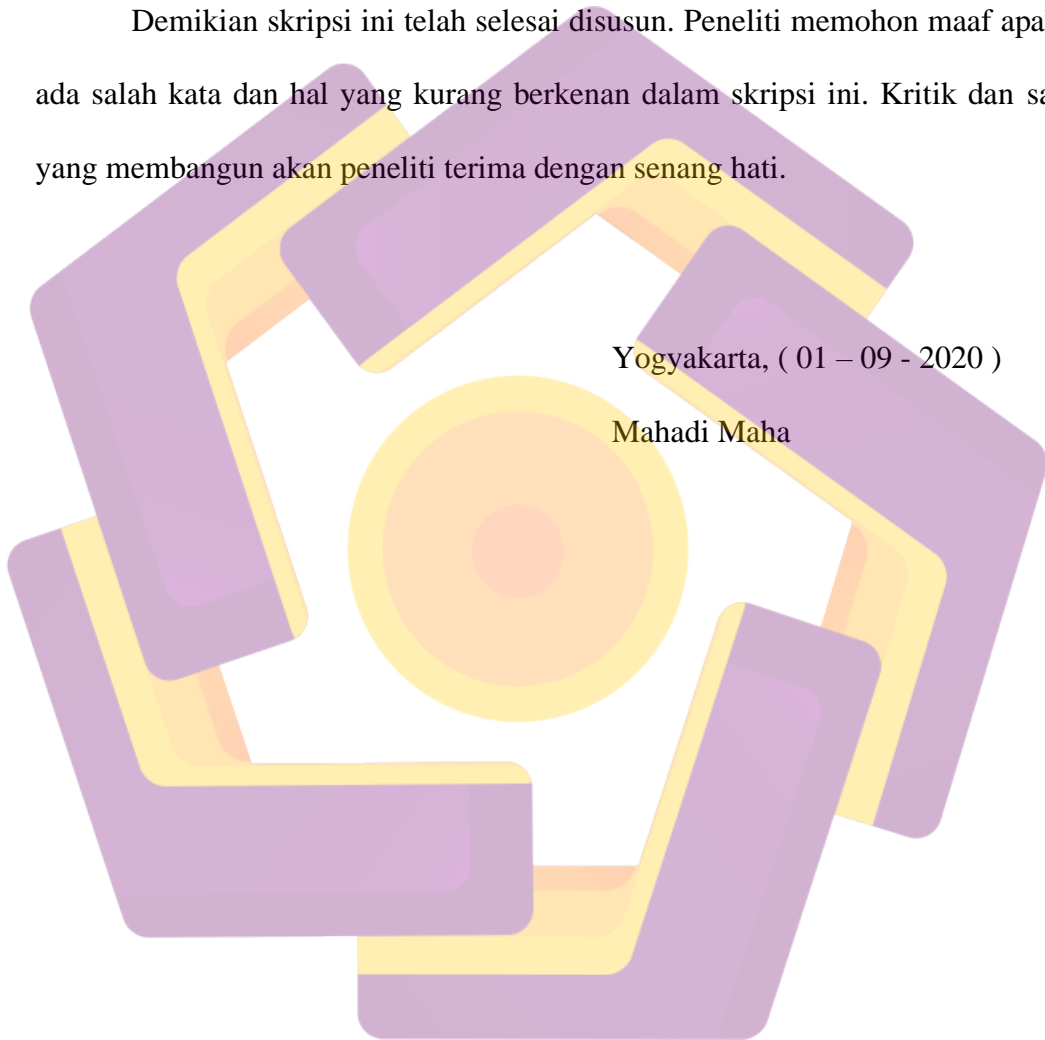
1. Bapak M. Suyanto, Prof., Dr., M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom. selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi.
4. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi arahan dan bimbingan selama proses penelitian dan penulisan skripsi.
5. Bapak, Ibu Dosen, dan segenap Staf Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah membimbing dan membantu peneliti selama masa perkuliahan.

6. Seluruh keluarga besar peneliti terutama kedua orang tua atas setiap dukungan dan doa yang telah diberikan.
7. Seluruh pihak yang telah membantu, mendukung, dan memberi fasilitas hingga penelitian dan skripsi ini dapat terselesaikan.

Demikian skripsi ini telah selesai disusun. Peneliti memohon maaf apabila ada salah kata dan hal yang kurang berkenan dalam skripsi ini. Kritik dan saran yang membangun akan peneliti terima dengan senang hati.

Yogyakarta, (01 – 09 - 2020)

Mahadi Maha



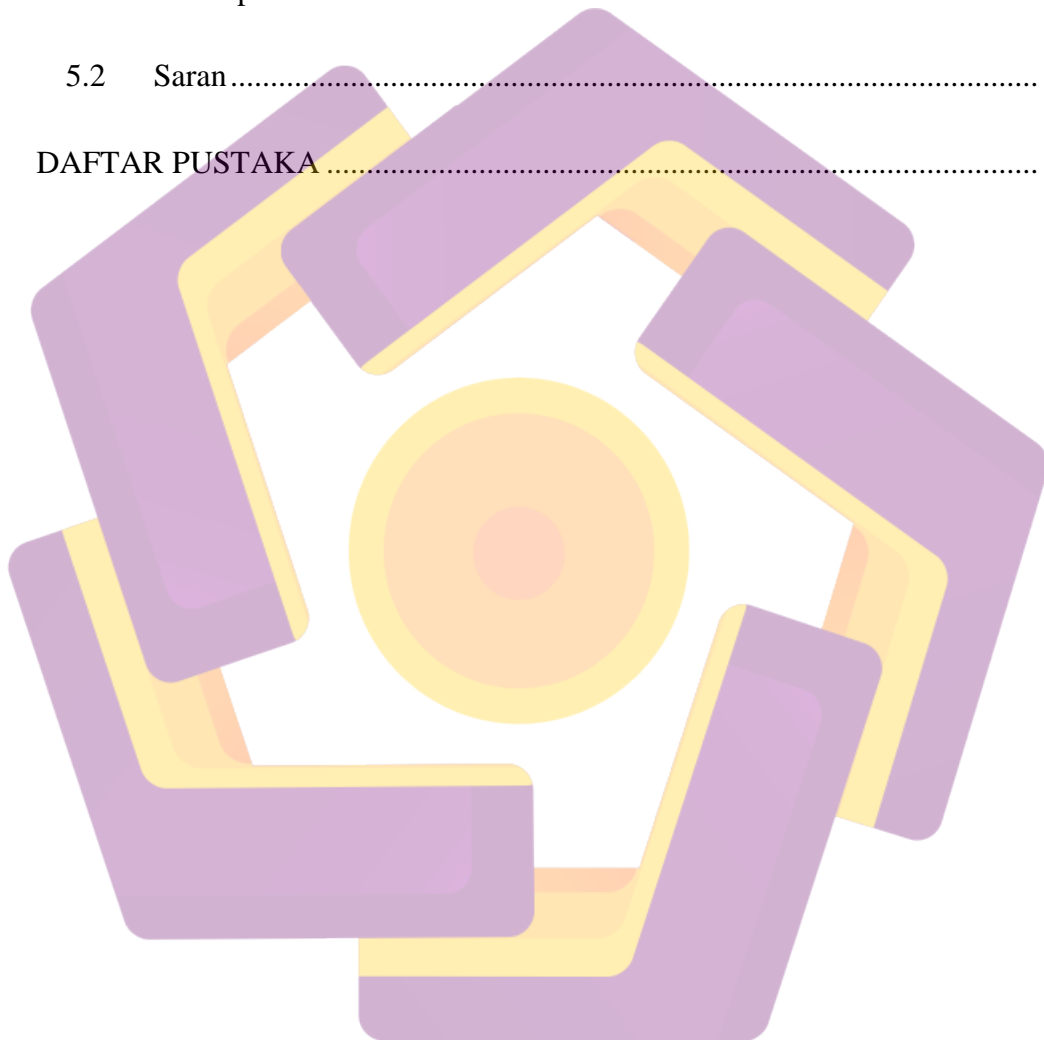
DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------------------------------|
| HALAMAN JUDUL..... | iii |
| PERSETUJUAN | iii |
| PENGESAHAN | iv |
| PERNYATAAN..... | Error! Bookmark not defined. |
| MOTTO..... | vi |
| PERSEMBAHAN | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xiv |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| INTISARI..... | xxii |
| <i>ABSTRACT</i> | xxiii |
| 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 | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 4 |

| | | |
|---------------------------------------|---|-----------|
| 1.6 | Metode Penelitian..... | 5 |
| 1.6.1 | Metode Analisa Permasalahan..... | 5 |
| 1.6.2 | Metode Pengumpulan Data..... | 5 |
| 1.6.3 | Metode Analisa Perancangan Media..... | 6 |
| 1.7 | Sistematika Penulisan..... | 6 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | | 8 |
| 2.1 | Tinjauan Pustaka..... | 8 |
| 2.2 | Dasar Teori..... | 11 |
| 2.2.1 | Konsep Dasar Multimedia..... | 11 |
| 2.2.2 | <i>Company Profile</i> | 14 |
| 2.2.3 | <i>Motion Graphic</i> | 14 |
| 2.2.4 | <i>Live Shoot</i> | 16 |
| 2.2.5 | Analisa SWOT..... | 19 |
| 2.2.6 | <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i> | 20 |
| BAB III METODE PENELITIAN..... | | 23 |
| 3.1 | Tinjauan Umum..... | 23 |
| 3.1.1 | Deskripsi Objek..... | 23 |
| 3.1.2 | Visi..... | 24 |
| 3.1.3 | Misi..... | 24 |
| 3.2 | Pengumpulan Data..... | 25 |

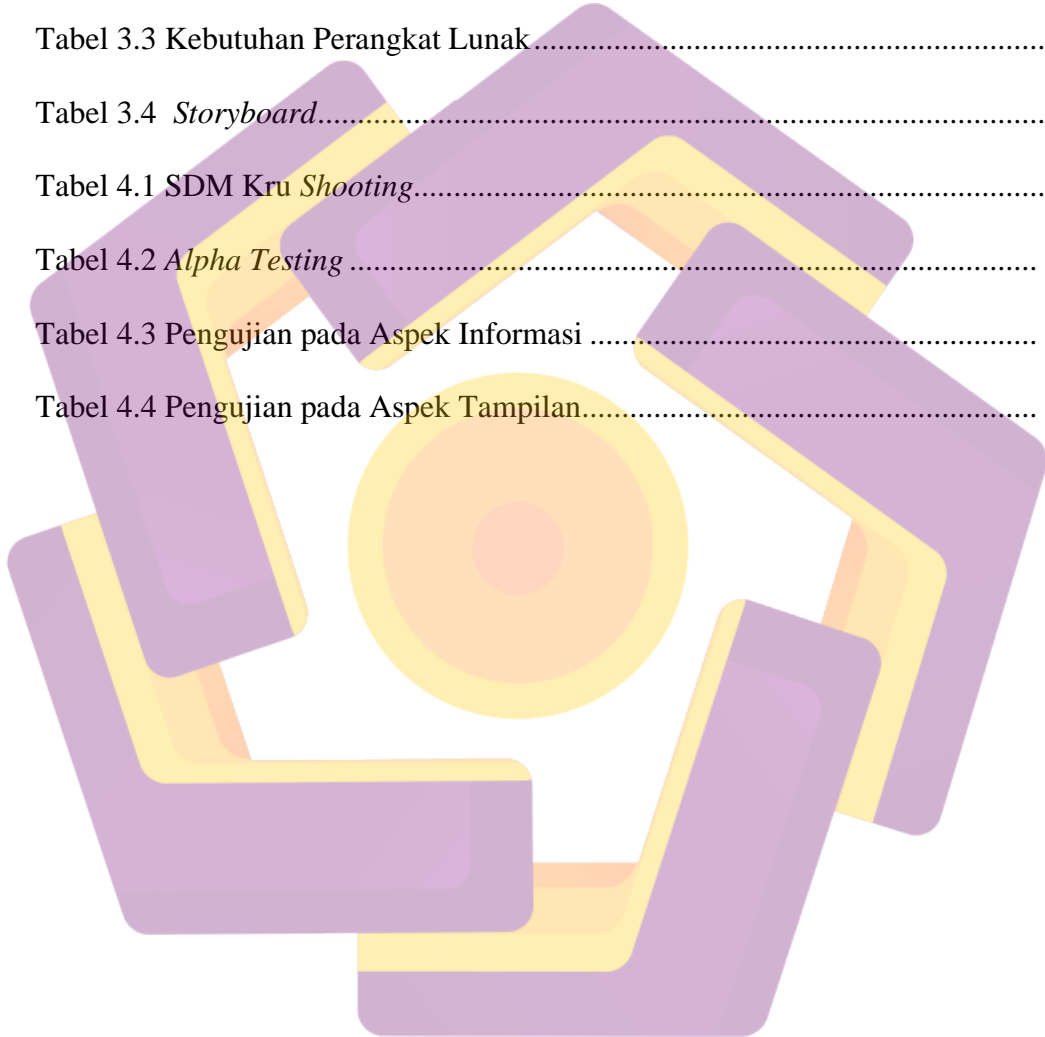
| | | |
|---|---|-----------|
| 3.2.1 | Wawancara..... | 25 |
| 3.2.2 | Observasi..... | 26 |
| 3.3 | Analisa..... | 27 |
| 3.3.1 | Analisa SWOT | 27 |
| 3.3.2 | Analisa Kebutuhan Fungsional | 32 |
| 3.3.3 | Analisa Kebutuhan Non fungsional | 33 |
| 3.3.4 | Analisa Kelayakan | 37 |
| 3.4 | Rancangan Pra-produksi..... | 38 |
| 3.4.1. | Rancangan Konsep Video Company Profile..... | 38 |
| 3.4.2 | Rancangan Naskah Narasi Video Company Profile | 39 |
| 3.4.3 | Rancangan <i>Storyboard</i> | 47 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | | 90 |
| 4.1 | Produksi..... | 90 |
| 4.1.1 | <i>Shooting</i> | 90 |
| 4.1.2 | Pembuatan <i>Aset Motion Graphics</i> | 91 |
| 4.1.3 | Proses pembuatan <i>Aset Motion Graphics</i> | 92 |
| 4.1.4 | <i>Backsound Musik</i> | 92 |
| 4.2 | Pasca produksi | 93 |
| 4.2.1 | <i>Composition</i> | 94 |
| 4.2.2 | <i>Editing</i> | 96 |

| | | |
|----------------------|------------------------------------|-----|
| 4.2.3 | <i>Rendering</i> | 100 |
| 4.2.4 | Pengujian (<i>Testing</i>) | 101 |
| BAB V PENUTUP | | 113 |
| 5.1 | Kesimpulan | 113 |
| 5.2 | Saran | 114 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 115 |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|-----|
| Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka | 10 |
| Tabel 3.1 Analisa SWOT | 28 |
| Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras | 34 |
| Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak | 36 |
| Tabel 3.4 <i>Storyboard</i> | 47 |
| Tabel 4.1 SDM Kru <i>Shooting</i> | 91 |
| Tabel 4.2 <i>Alpha Testing</i> | 101 |
| Tabel 4.3 Pengujian pada Aspek Informasi | 104 |
| Tabel 4.4 Pengujian pada Aspek Tampilan | 109 |



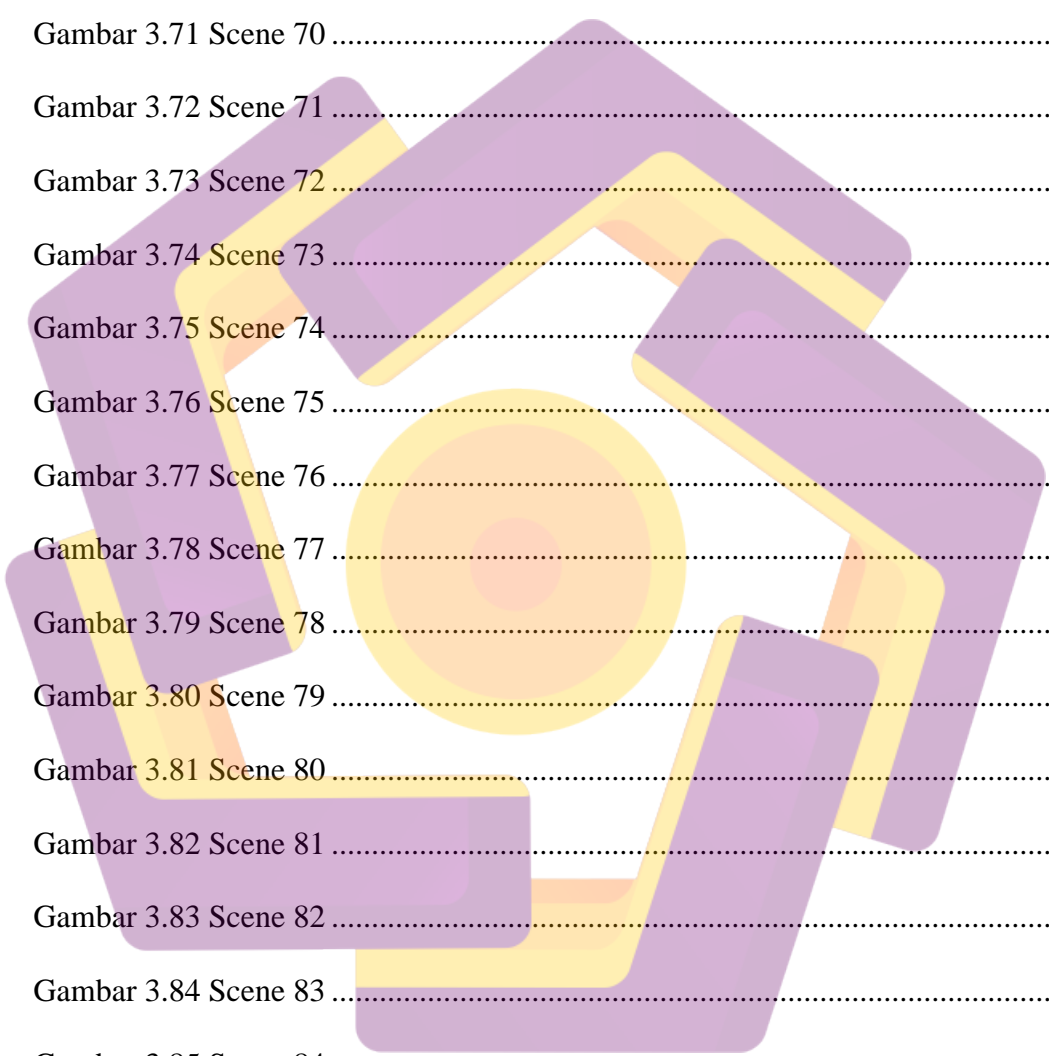
DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2.1 Diagram MDLC | 21 |
| Gambar 3.1 Dayah Perbatasan Darul Amin..... | 23 |
| Gambar 3.2 Scene 1 | 47 |
| Gambar 3.3 Scene 2 | 47 |
| Gambar 3.4 Scene 3 | 48 |
| Gambar 3.5 Scene 4 | 48 |
| Gambar 3.6 Scene 5 | 48 |
| Gambar 3.7 Scene 6 | 49 |
| Gambar 3.8 Scene 7 | 49 |
| Gambar 3.9 Scene 8 | 49 |
| Gambar 3.10 Scene 9 | 50 |
| Gambar 3.11 Scene 10 | 50 |
| Gambar 3.12 Scene 11 | 50 |
| Gambar 3.13 Scene 12 | 51 |
| Gambar 3.14 Scene 13 | 51 |
| Gambar 3.15 Scene 14 | 51 |
| Gambar 3.16 Scene 15 | 52 |
| Gambar 3.17 Scene 16 | 52 |
| Gambar 3.18 Scene 17 | 52 |
| Gambar 3.19 Scene 18 | 53 |
| Gambar 3.20 Scene 19 | 53 |

| | |
|----------------------------|----|
| Gambar 3.21 Scene 20 | 53 |
| Gambar 3.22 Scene 21 | 54 |
| Gambar 3.23 Scene 22 | 54 |
| Gambar 3.24 Scene 23 | 54 |
| Gambar 3.25 Scene 24 | 55 |
| Gambar 3.26 Scene 25 | 55 |
| Gambar 3.27 Scene 26 | 55 |
| Gambar 3.28 Scene 27 | 56 |
| Gambar 3.29 Scene 28 | 56 |
| Gambar 3.30 Scene 29 | 56 |
| Gambar 3.31 Scene 30 | 57 |
| Gambar 3.32 Scene 31 | 57 |
| Gambar 3.33 Scene 32 | 57 |
| Gambar 3.34 Scene 33 | 58 |
| Gambar 3.35 Scene 34 | 58 |
| Gambar 3.36 Scene 35 | 58 |
| Gambar 3.37 Scene 36 | 59 |
| Gambar 3.38 Scene 37 | 59 |
| Gambar 3.39 Scene 38 | 59 |
| Gambar 3.40 Scene 39 | 60 |
| Gambar 3.41 Scene 40 | 60 |
| Gambar 3.42 Scene 41 | 60 |
| Gambar 3.43 Scene 42 | 61 |

| | |
|----------------------------|----|
| Gambar 3.44 Scene 43 | 61 |
| Gambar 3.45 Scene 44 | 61 |
| Gambar 3.46 Scene 45 | 62 |
| Gambar 3.47 Scene 46 | 62 |
| Gambar 3.48 Scene 47 | 62 |
| Gambar 3.49 Scene 48 | 63 |
| Gambar 3.50 Scene 49 | 63 |
| Gambar 3.51 Scene 50 | 63 |
| Gambar 3.52 Scene 51 | 64 |
| Gambar 3.53 Scene 52 | 64 |
| Gambar 3.54 Scene 53 | 64 |
| Gambar 3.55 Scene 54 | 65 |
| Gambar 3.56 Scene 55 | 65 |
| Gambar 3.57 Scene 56 | 65 |
| Gambar 3.58 Scene 57 | 66 |
| Gambar 3.59 Scene 58 | 66 |
| Gambar 3.60 Scene 59 | 66 |
| Gambar 3.61 Scene 60 | 67 |
| Gambar 3.62 Scene 61 | 67 |
| Gambar 3.63 Scene 62 | 67 |
| Gambar 3.64 Scene 63 | 68 |
| Gambar 3.65 Scene 64 | 68 |
| Gambar 3.66 Scene 65 | 68 |

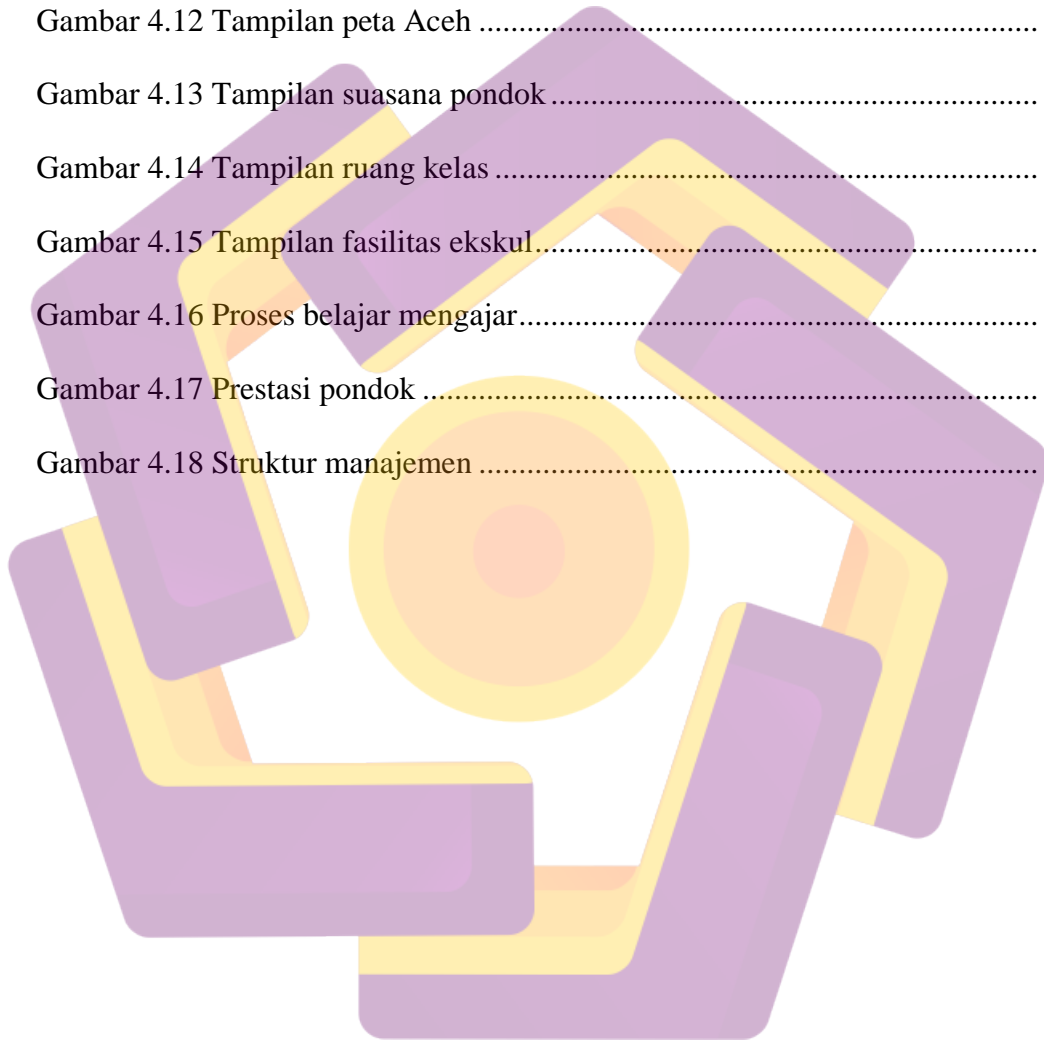
| | |
|----------------------------|----|
| Gambar 3.67 Scene 66 | 69 |
| Gambar 3.68 Scene 67 | 69 |
| Gambar 3.69 Scene 68 | 69 |
| Gambar 3.70 Scene 69 | 70 |
| Gambar 3.71 Scene 70 | 70 |
| Gambar 3.72 Scene 71 | 70 |
| Gambar 3.73 Scene 72 | 71 |
| Gambar 3.74 Scene 73 | 71 |
| Gambar 3.75 Scene 74 | 71 |
| Gambar 3.76 Scene 75 | 72 |
| Gambar 3.77 Scene 76 | 72 |
| Gambar 3.78 Scene 77 | 72 |
| Gambar 3.79 Scene 78 | 73 |
| Gambar 3.80 Scene 79 | 73 |
| Gambar 3.81 Scene 80 | 73 |
| Gambar 3.82 Scene 81 | 74 |
| Gambar 3.83 Scene 82 | 74 |
| Gambar 3.84 Scene 83 | 74 |
| Gambar 3.85 Scene 84 | 75 |
| Gambar 3.86 Scene 85 | 75 |
| Gambar 3.87 Scene 86 | 75 |
| Gambar 3.88 Scene 87 | 76 |
| Gambar 3.89 Scene 88 | 76 |



| | |
|------------------------------|----|
| Gambar 3.90 Scene 89 | 76 |
| Gambar 3.91 Scene 90 | 77 |
| Gambar 3.92 Scene 91 | 77 |
| Gambar 3.93 Scene 92 | 77 |
| Gambar 3.94 Scene 93 | 78 |
| Gambar 3.95 Scene 94 | 78 |
| Gambar 3.96 Scene 95 | 78 |
| Gambar 3.97 Scene 96 | 79 |
| Gambar 3.98 Scene 97 | 79 |
| Gambar 3.99 Scene 98 | 79 |
| Gambar 3.100 Scene 99 | 80 |
| Gambar 3.101 Scene 100 | 80 |
| Gambar 3.102 Scene 101 | 80 |
| Gambar 3.103 Scene 102 | 81 |
| Gambar 3.104 Scene 103 | 81 |
| Gambar 3.105 Scene 104 | 81 |
| Gambar 3.106 Scene 105 | 82 |
| Gambar 3.107 Scene 106 | 82 |
| Gambar 3.108 Scene 107 | 82 |
| Gambar 3.109 Scene 108 | 83 |
| Gambar 3.110 Scene 109 | 83 |
| Gambar 3.111 Scene 110 | 83 |
| Gambar 3.112 Scene 111 | 84 |

| | |
|--|----|
| Gambar 3.113 Scene 112 | 84 |
| Gambar 3.114 Scene 113 | 84 |
| Gambar 3.115 Scene 114 | 85 |
| Gambar 3.116 Scene 115 | 85 |
| Gambar 3.117 Scene 116 | 85 |
| Gambar 3.118 Scene 117 | 86 |
| Gambar 3.119 Scene 118 | 86 |
| Gambar 3.120 Scene 119 | 86 |
| Gambar 3.121 Scene 120 | 87 |
| Gambar 3.122 Scene 121 | 87 |
| Gambar 3.123 Scene 122 | 87 |
| Gambar 3.124 Scene 123 | 88 |
| Gambar 3.125 Scene 124 | 88 |
| Gambar 3.126 Scene 125 | 88 |
| Gambar 3.127 Scene 126 | 89 |
| Gambar 3.128 Scene 127 | 89 |
| Gambar 4.1 <i>Backsound Free</i> dari Youtube..... | 93 |
| Gambar 4.2 Tampilan membuat komposisi baru | 94 |
| Gambar 4.3 Tampilan Import aset animasi | 95 |
| Gambar 4.4 Tampilan membuat komposisi baru | 95 |
| Gambar 4.5 Tampilan rendering After effect cc 2015 | 96 |
| Gambar 4.6 Tampilan membuat new Sequence..... | 97 |
| Gambar 4.7 Tampilan Memilih video yang akan diedit | 98 |

| | |
|--|-----|
| Gambar 4.8 Tampilan proses menyatukan video yang dipilih..... | 98 |
| Gambar 4.9 Tampilan proses Import animasi | 99 |
| Gambar 4.10 Tampilan <i>timeline</i> kerja..... | 99 |
| Gambar 4.11 Tampilan proses rendering di premiere pro cc 2015..... | 100 |
| Gambar 4.12 Tampilan peta Aceh | 101 |
| Gambar 4.13 Tampilan suasana pondok | 102 |
| Gambar 4.14 Tampilan ruang kelas | 102 |
| Gambar 4.15 Tampilan fasilitas ekskul..... | 102 |
| Gambar 4.16 Proses belajar mengajar..... | 103 |
| Gambar 4.17 Prestasi pondok | 103 |
| Gambar 4.18 Struktur manajemen | 103 |



INTISARI

Perkembangan teknologi informasi dijadikan sebagai sarana untuk menyampaikan sebuah informasi dengan secara akurat dan juga secara efektif, dengan perkembangan tersebut maka banyak instansi atau sekolah memanfaatkan teknologi tersebut untuk menyebarkan informasi melalui teknologi informatika sekarang. Dan salah satu perkembangan teknologi informatika saat ini yaitu berada dibidang multimedia. *Motion graphics* merupakan salah satu *output* dari multimedia yaitu penyampaian media yang menggunakan gabungan video *live shoot* dan animasi *Motion graphics* untuk menciptakan ilustrasi yang menarik. Pondok Perbatasan Darul Amin melakukan promosi dengan mencetak poster dan benar untuk di tempel di beberapa tempat tidak jauh. Dengan demikian tentu kurang efisien dalam waktu, tenaga pencapaian dalam mempromosikan pondok tersebut karena jangkauan yang ditargetkan kurang meluas sehingga yang mengetahui hanyalah disekitar pondok tersebut.

Wawancara dilakukan untuk mencari informasi lebih lanjut mengenai penyampaian informasi pondok pesantren kemasyarakat luas. Setelah melakukan Observasi di Pondok Pesantren Dayah Perbatasan Darul Amin, media promosi yang digunakan disana yaitu : Instagram. Dalam merancang sebuah media informasi akan tampak ideal jika diketahui terlebih dahulu akan adanya analisa SWOT dilengkapi analisa kebutuhan (fungsional dan non-fungsional) maupun analisa kelayakan. Dilanjutkan proses pra produksi, produksi, hingga pasca produk video *company profile*.

Peneliti menyimpulkan bahwa dari hasil pengujian pada aspek Informasi melalui kuesioner dengan menggunakan perhitungan skala likert didapatkan hasil akhir 62.6% yang dikategorikan cukup baik, dan pengujian. Pada aspek Tampilan didapatkan hasil akhir 74% yang dikategorikan sangat baik.

Kata Kunci : *motion graphic, video, company profile, live shoot*

ABSTRACT

The development of information technology is used as a means to convey information accurately and effectively, with these developments, many agencies or schools use this technology to disseminate information through information technology now. And one of the current developments in information technology is in the field of multimedia. Motion graphics is one of the outputs of multimedia, namely the delivery of media that uses a combination of live shoot video and motion graphics animation to create attractive illustrations. Pondok Border Darul Amin had promoted by printing posters and posting them in several places not far away. Thus, it is certainly less efficient in terms of time, effort, and achievement in promoting the cottage because the targeted reach is not broad enough so that only those around the cottage know.

Interviews were conducted to seek further information regarding the delivery of information on Islamic boarding schools to the wider community. After making observations at the Darul Amin Border Dayah Islamic Boarding School, the promotional media used there are: Instagram. In designing an information media, it will look ideal if it is known beforehand that there will be a SWOT analysis completed with a needs analysis (functional and non-functional) and feasibility analysis. Followed by the process of pre-production, production, to post-product company profile video.

The researcher concludes that from the results of testing on the Information aspect through a questionnaire using a Likert scale calculation, the final result is 62.6% which is categorized as good enough and testing. In the aspect of appearance, the final result is 74% which is categorized as very good.

Keywords : *motion graphic, video, company profile, live shoot*