

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHICS PADA PEMBUATAN
VIDEO PROFIL KEDAI KOLEGA DAGADU DJOKDJA**

SKRIPSI



disusun oleh

Deny Kurniawan

11.11.5172

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHICS PADA PEMBUATAN
VIDEO PROFIL KEDAI KOLEGA DAGADU DJOKDJA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Deny Kurniawan

11.11.5172

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHICS PADA PEMBUATAN
VIDEO PROFIL KEDAI KOLEGA DAGADU DJOKDJA**

yang disusun oleh

Deny Kurniawan

11.11.5172

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Oktober 2014

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHICS PADA PEMBUATAN
VIDEO PROFIL KEDAI KOLEGA DAGADU DJOKDJA**

yang disusun oleh

Deny Kurniawan

11.11.5172

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 1 September 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

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

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Tanda Tangan

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

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, 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, 8 September 2015



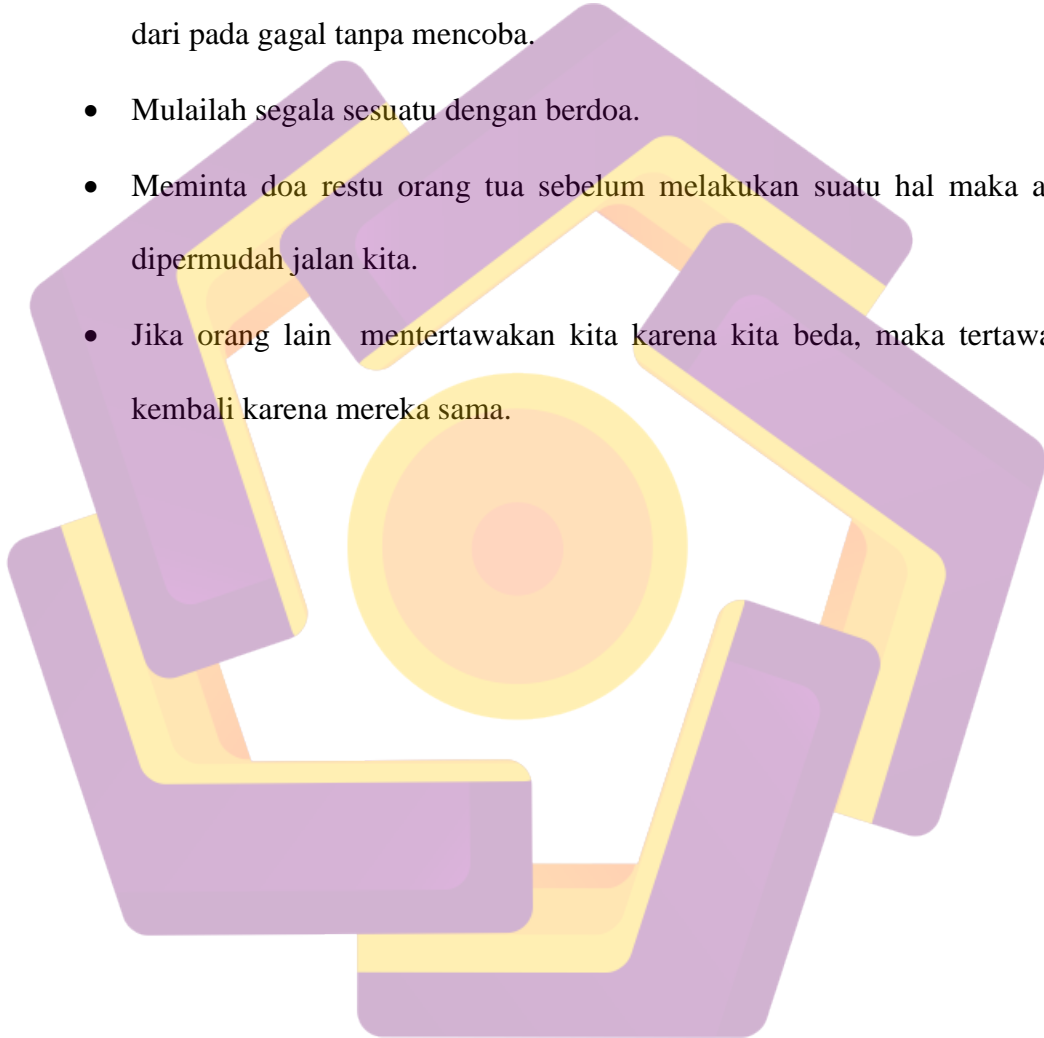
A purple rectangular stamp with a circular emblem in the center. The stamp contains the text 'KEMENTERIAN RI' at the top, 'DIPLOMA' in the middle, and 'DENY KURNIAWAN' at the bottom. A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

Deny Kurniawan

NIM. 11.11.5172

MOTTO

- Usaha dan berdoa kunci sukses dalam berjuang.
- Jangan pernah takut dengan kegagalan, gagal dalam mencoba lebih baik dari pada gagal tanpa mencoba.
- Mulailah segala sesuatu dengan berdoa.
- Meminta doa restu orang tua sebelum melakukan suatu hal maka akan dipermudah jalan kita.
- Jika orang lain mentertawakan kita karena kita beda, maka tertawalah kembali karena mereka sama.

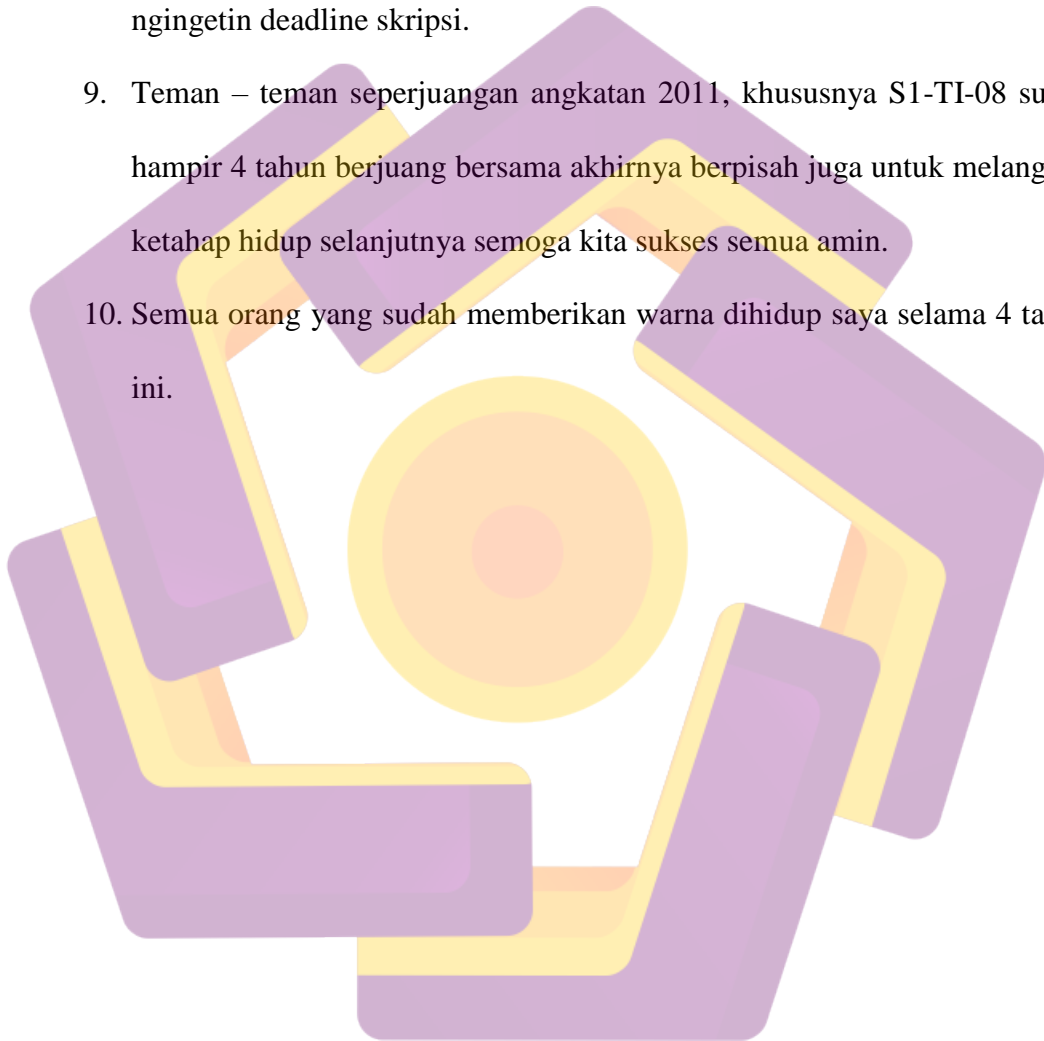


PERSEMBAHAN

Dengan rahmat Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang dengan ini saya persembahkan karya kecil ini untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak, Ibu, semua kakak – kakak ku mas Eko, mas Aris, mb Lenny, yang selalu memberikan semangat dan motivasi
3. Terimakasih untuk dosen pembimbing saya Pak Agus Purwanto, M.Kom yang telah membantu, memberikan pengarahan, memberikan kemudahan dalam pengerjaan skripsi ini, dan selalu murah senyum selalu membuat suasana bimbingan menjadi nyaman.
4. Termikasih kepada teman hidup saya yang sudah menemani saya hampir 6 tahun ini dan insyallah yang akan menjadi istri saya Glycine Astika S.Pi atas godaan dan semangat yang tidak bosan – bosan diberikan, sehingga dapat menyelesaikan skripsi terlebih dahulu meski skripsi mu terbengkalai.
5. PT. Aslie Dagadu Djokdja dan Kedai Kolega selaku tempat observasi atau penelitian dari skripsi saya yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
6. Mb Putri yang sudah cantik – cantik sukarela mau jadi modelnya meski sibuk banget tapi masih mau nyempetin waktunya.

7. Teman – teman gardep 46, PES YK Ibnu, Farid, Moko yang sering ngajaikin main sampek pagi – pagi tapi tetep memberikan support menyelesaikan skripsi meski dengan cara berbeda.
8. Vista dan Shinta yang sering nemenin main, nonton, nongkrong, tapi tetap ngingetin deadline skripsi.
9. Teman – teman seperjuangan angkatan 2011, khususnya S1-TI-08 sudah hampir 4 tahun berjuang bersama akhirnya berpisah juga untuk melangkah ketahap hidup selanjutnya semoga kita sukses semua amin.
10. Semua orang yang sudah memberikan warna dihidup saya selama 4 tahun ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah Nya serta shalawat dan salam penulis curahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, sehingga skripsi ini yang berjudul “Implementasi Teknik Motion Graphics Pada Pembuatan Video Profile Kedai Kolega Dagadu Djodjka” ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala – kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

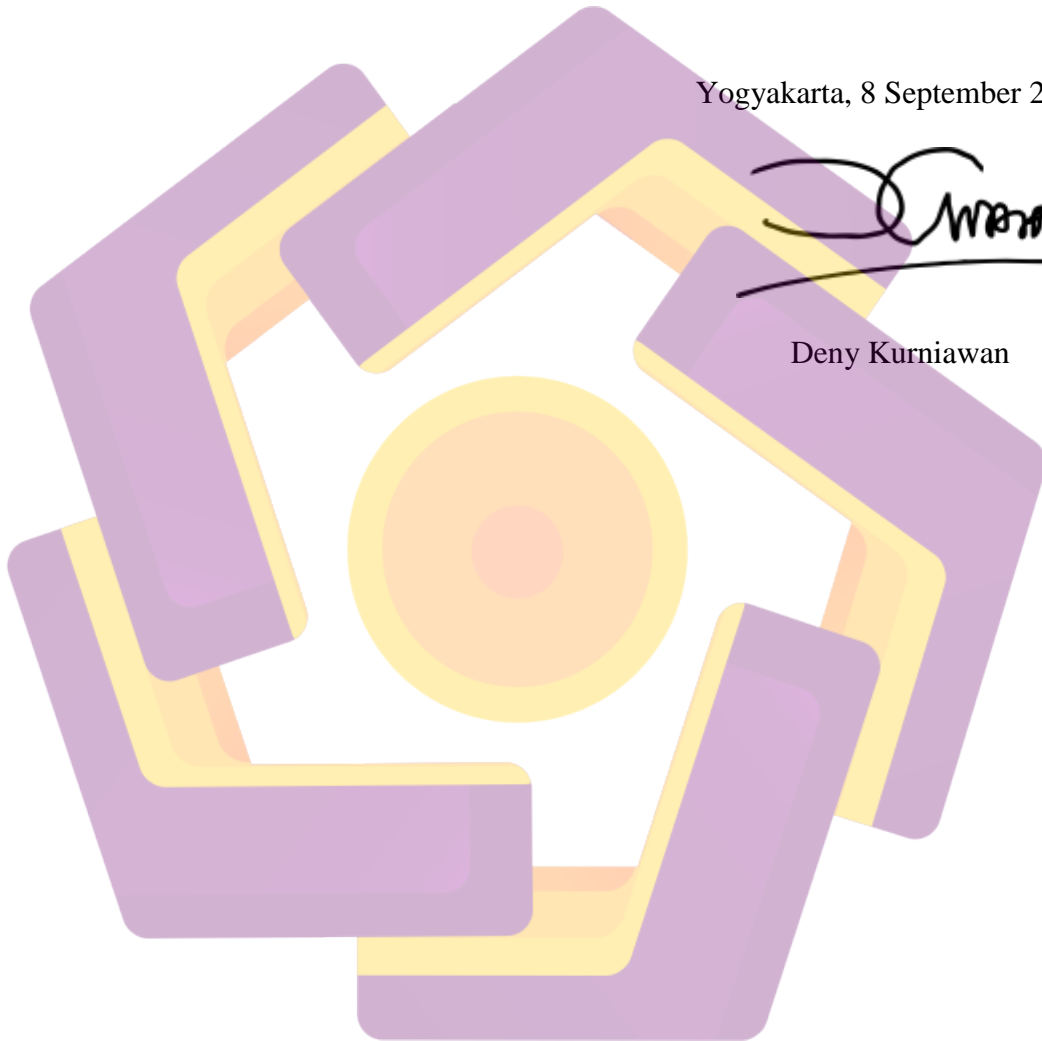
1. Bapak Prof. Dr. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT, selaku ketua jurusan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku dosen pembimbing saya yang telah membimbing saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Bapak ibu saya yang tidak henti – hentinya memberikan semua dukungan baik secara moril maupun materi, dan doa yang luar biasa sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
5. PT. Aslie Dagadu Djokdja, dan Kedai Kolega yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka saran dan kritik yang konstruktif dari semua pihak sangat diharapkan demi penyempurnaan selanjutnya.

Yogyakarta, 8 September 2015



Deny Kurniawan



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.1 Rumusan Masalah	2
1.2 Batasan Masalah.....	2
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II Landasan Teori	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Dasar Multimedia.....	8
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	8

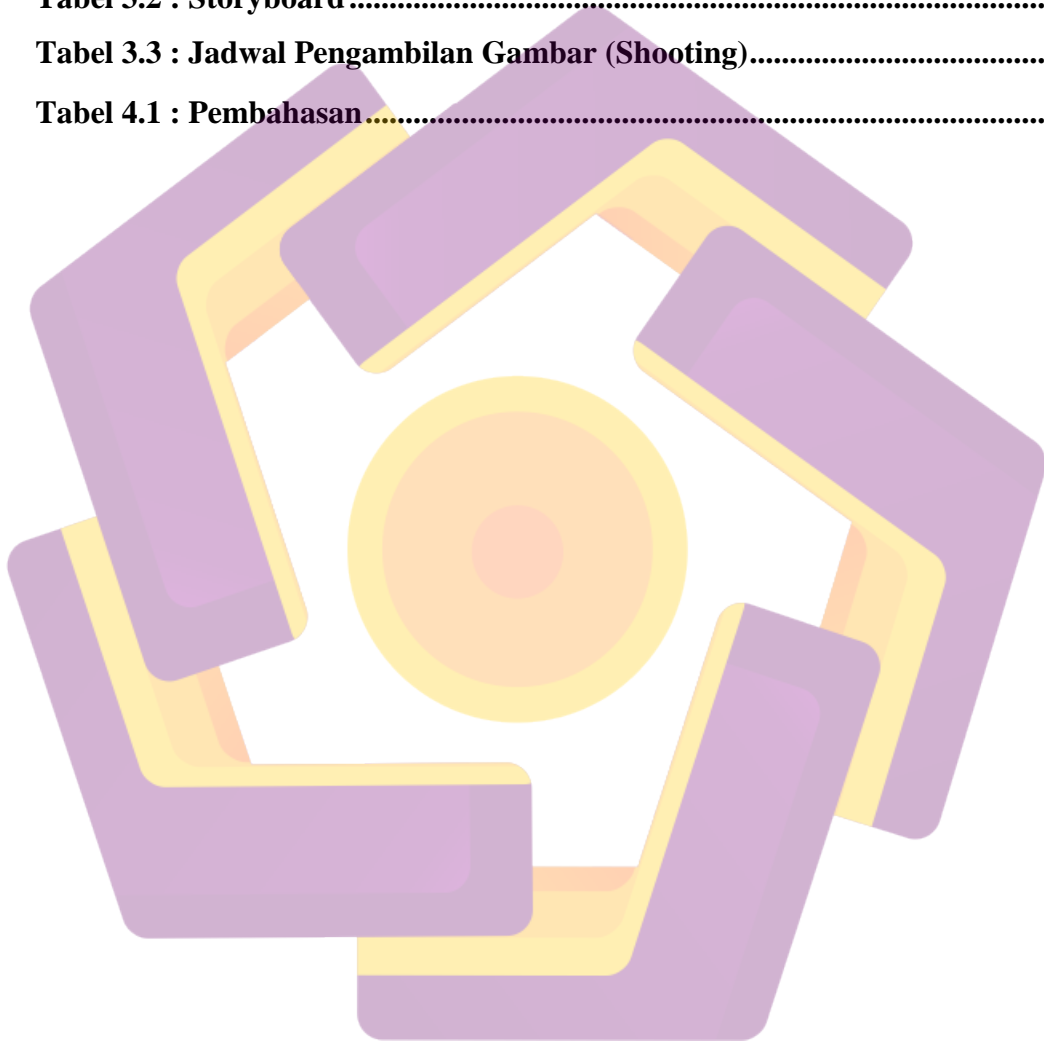
2.2.2	Jenis-Jenis Multimedia.....	9
2.2.3	Elemen-Elemen Multimedia	10
2.3	Dasar Motion Graphics	16
2.3.1	Sejarah Motion Graphics.....	16
2.3.2	Pengertian Motion Graphics	17
2.3.3	Karakteristik Motion Graphics.....	22
2.4	Dasar Company Profile	22
2.4.1	Pengertian Company Profile	22
2.4.2	Jenis-Jenis Company Profile.....	23
2.4.3	Manfaat Company Profile.....	24
2.5	Konsep Dasar Video	25
2.5.1	Jenis-jenis Video	25
2.5.2	Standar Rekam Video	26
2.5.3	Standar Format File Video	27
2.6	Analisi SWOT.....	28
2.7	Analisis Kebutuhan Sistem	30
2.7.1	Kebutuhan Fungsional	31
2.7.2	Kebuthan Non-Fungsional	31
2.8	Tahap Dalam Pembuatan Multimedia.....	31
2.8.1	Tahap Pra Produksi	31
2.8.2	Tahap Produksi	34
2.8.3	Tahap Pasca Produksi	36
2.9	Alat yang Digunakan.....	38
2.10	Gerakan Kamera.....	39
2.10.1	Zoom	40
2.10.2	Pan.....	40
2.10.3	Tilt, Tilting	40
2.10.4	Track (Track Out)	40
2.10.5	Follow Through.....	40
2.10.6	Crane Shoot.....	41
2.11	Teknik Bidikan Kamera	41

2.12	Software yang Digunakan	46
2.12.1	Adobe After Effect	46
2.12.2	Adobe Illustrator	47
2.12.3	Adobe Photoshop	47
2.12.4	Adobe Premiere Pro	49
2.12.5	Adobe Adobe Audition	51
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		52
3.1	Tinjauan Umum	52
3.1.1	Sejarah Perusahaan	52
3.1.2	Visi dan Misi Perusahaan	52
3.1.3	Struktur Organisasi	52
3.1.4	Fasilitas	53
3.1.5	Alamat Perusahaan	53
3.1.6	Produk	53
3.1.7	Logo perusahaan	55
3.2	Analisis Sistem	56
3.2.1	Identifikasi Masalah	56
3.2.2	Analisis SWOT	57
3.2.3	Analisis Kebutuhan Sistem	61
3.3	Tahap Pra Produksi	64
3.3.1	Ide Cerita	65
3.3.2	Tema Cerita	65
3.3.3	Sinopsis	65
3.3.4	Naskah (Srcipt)	65
3.3.5	Storyboard	69
3.3.6	Penyiapan Properti	74
3.3.7	Pencarian Pemain (<i>Talent Casting</i>)	76
3.3.8	Rencana Pengambilan Gambar (<i>Shooting</i>)	76
BAB IV Hasil dan Pembahasan		78
4.1	Tahapan Produksi	78

4.1.1	Pengambilan Gambar (<i>Shooting</i>)	78
4.1.2	Pembuatan Objek Dua Dimensi (2D)	80
4.1.3	Pembuatan Suara Narasi	83
4.2	Tahap Pasca Produksi	84
4.2.1	Pengeditan Logo Kedai Kolega	84
4.2.2	Pembuatan Motion Graphics	84
4.2.3	Pengeditan Motion Graphics Final	93
4.2.4	Pengeditan Video Live Shoot	94
4.2.5	Editing Backsound	95
4.2.6	Pengeditan Motion Graphics dan Video Live Shoot Final	95
4.2.7	Rendering	96
4.2.8	Mastering	97
4.2.9	Menggunakan Video	97
4.3	Tampilan hasil Video	98
4.4	Pembahasan	99
BAB V Penutup		103
5.1	Kesimpulan	103
5.2	Saran	103
Daftar Pustaka		cv

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 SWOT / SWOT Matriks	30
Tabel 3.1 : Matriks SWOT (Kedai Kolega).....	58
Tabel 3.2 : Storyboard	69
Tabel 3.3 : Jadwal Pengambilan Gambar (Shooting).....	77
Tabel 4.1 : Pembahasan.....	99

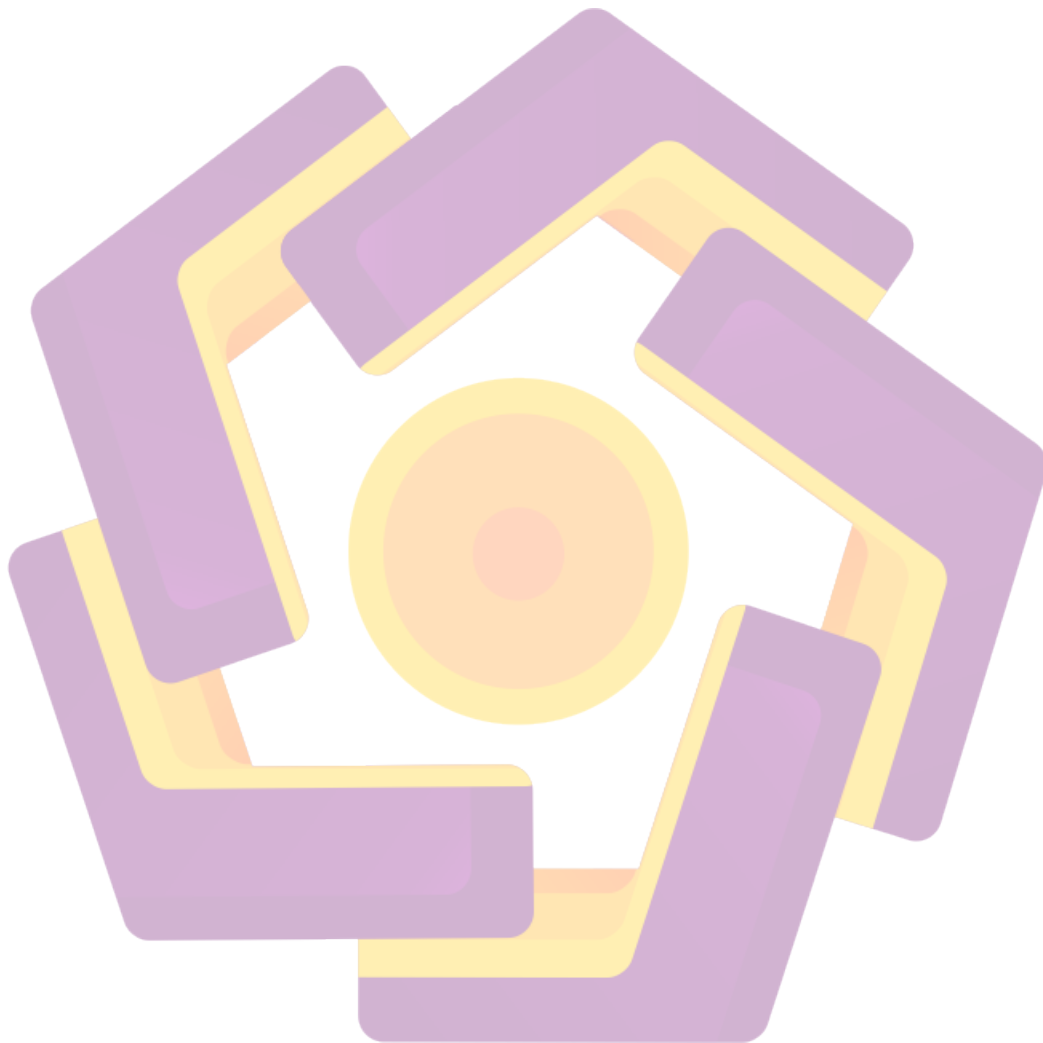


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Contoh <i>Motion Graphics</i>	18
Gambar 2.2 : Objek Tanpa Perubahan Properti Animasi	19
Gambar 2.3 : Objek Dengan Perubahan Properti Animasi	19
Gambar 2.4 : Objek Dengan Perubahan Position	20
Gambar 2.5 : Objek Dengan Perubahan Scale	20
Gambar 2.6 : Objek Dengan Perubahan Rotation	21
Gambar 2.7 : Objek Dengan Perubahan Opacity.....	21
Gambar 2.8 : Contoh Close Up (CU)	41
Gambar 2.9 : Contoh Medium Close Up (CU)	42
Gambar 2.10 : Contoh Medium Shot (MS)	42
Gambar 2.11 : Contoh Long Shot (LS)	43
Gambar 2.12 : Contoh Extreme Close Up (ECU)	43
Gambar 2.13 : Contoh Cut In (CI)	44
Gambar 2.14 : Over The Shoulder Shot (OSS)	44
Gambar 2.15 : Contoh Point Of View Shot (POV)	45
Gambar 2.16 : Contoh Two Shot	45
Gambar 2.17 : Tampilan Adobe After Effect.....	46
Gambar 2.18 : Tampilan Adobe Illustrator	47
Gambar 2.19 : Tampilan Adobe Premiere Pro	49
Gambar 2.20 : Tampilan Adobe Audition	51
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi Kedai Kolega.....	53
Gambar 3.2 : Produk Makanan Kedai Kolega	54
Gambar 3.3 : Produk Minuman Kedai Kolega	55
Gambar 3.4 : Logo Kedai Kolega	55
Gambar 3.5 : Cuplikan Naskah	68
Gambar 3.6 : Digital Single Lens Reflex Canon Eos 70D	75
Gambar 3.7 : Slider	75
Gambar 3.8 : Tripod Excel Ufo 350	75

Gambar 3.9 : Eoudia Viky Putri P (Talent/Model)	76
Gambar 4.1 : Letak kamera Close up dengan objek	78
Gambar 4.2 : Pengambilan gambar Medium Shoot	79
Gambar 4.3 : Letak kamera Long Shoot dengan objek	79
Gambar 4.4 : Pengambilan gambar Panning	80
Gambar 4.5 : New Document	81
Gambar 4.6 : Membuat Objek Kotak	81
Gambar 4.7 : Duplicate Kotak	81
Gambar 4.8 : Membuat Teks	82
Gambar 4.9 : Membuat Design Kopi Dan Frame	82
Gambar 4.10 : Hasil Objek 2D	82
Gambar 4.11 : Pembuatan Seluruh Objek Dua Dimensi (2d)	83
Gambar 4.12 : Pembuatan Suara Narasi	83
Gambar 4.13 : Editing Logo Kedai Kolega	84
Gambar 4.14 : Motion Graphic Scence 1	85
Gambar 4.15 : Menambahkan Effect Scale Pada Ellipse Tool	86
Gambar 4.16 : Menyusun Asset di Timeline	87
Gambar 4.17 : Menambahkan Effect Linear Wipe Pada Layer Payung	88
Gambar 4.18 : Motion Graphic Scence 2	88
Gambar 4.19 : Motion Graphic Scence 3	89
Gambar 4.20 : Motion Graphic Scence 4	89
Gambar 4.21 : Motion Graphic Scence 5	90
Gambar 4.22 : Motion Graphic Scence 6	90
Gambar 4.23 : Motion Graphic Scence 7	91
Gambar 4.24 : Motion Graphic Scence 8	92
Gambar 4.25 : Motion Graphic Scence 9	92
Gambar 4.26 : Motion Graphic Scence 10	93
Gambar 4.27 : Motion Graphic Scence Final	94
Gambar 4.28 : Editing Video Live Shoot	94
Gambar 4.29 : Pengeditan Sound Narasi	95
Gambar 4.30 : Editing Motion Graphics Dan Video Live Shoot	96

Gambar 4.31 : Proses Rendering..... 97
Gambar 4.32 : Cara Memutar Video 98
Gambar 4.33 : Tampilan Motion Graphics 98
Gambar 4.34 : Tampilan Video Live Shoot..... 99



INTISARI

Perkembangan teknologi dan multimedia sekarang ini sudah sangatlah maju pesat. Banyak teknologi baru yang bermunculan, dan secara tidak langsung dapat membantu manusia menjadi lebih kreatif dan inovatif. Perkembangan tersebut juga berpengaruh didalam dunia usaha untuk menyampaikan sebuah informasi, memperkenalkan identitas, atau fakta dimiliki perusahaan melalui company profile. Company profile adalah salah satu bentuk promosi dan pengenalan sebuah Perusahaan atau Organisasi yang berisi tentang ringkasan deskripsi dari perusahaan tersebut. Pembuatan video company profile menggunakan motion graphics adalah salah satu bentuk alternative yang menarik dan tidak statis.

Company profile “Kedai Kolega” merupakan company profile yang dikemas dalam bentuk video yang berisi lokasi perusahaan, produk unggulan perusahaan, bagaimana proses pembuatan, dan cara customer memesan. Penulis berharap dengan adanya video company profile ini, perusahaan mendapatkan tambahan media untuk menyampaikan informasi dan customer dapat melihat yang disampaikan secara jelas melalui alur cerita yang telah disusun dari awal hingga akhir.

Kata Kunci: Company profile, Motion graphics, Kedai Kolega.

ABSTRACT

In this era, the development of technology and multimedia grows rapidly, and it can be used to help human being be more creative and innovative. It is also affecting business world in sending information, introducing identity and fact of a company by 'company profile'. Company Profile is a way to promote and introduce a company or organization that contains a descriptive summary of the company or organization itself. Using motion graphic video on company profile is one of the alternative way which is more attractive and innovative.

Company profile Kedai Kolega is a company profile which is created in a video that contains location of the company, product of the company, process of producing the product, and the way customer order it. By making this video the writer hopes that the company has an alternative way to promote the company. He believes that the customer will be more interested by watching this video.

Keyword: Company Profile, Motion Graphics, Kedai Kolega

