

**ANALISIS, PERANCANGAN, DAN PEMBUATAN VIDEO PROSES
PRODUKSI DI PT GAMATECHNO INDONESIA SEBAGAI
CORPORATE BRANDING DENGAN
VISUAL EFFECT**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Al Mufti

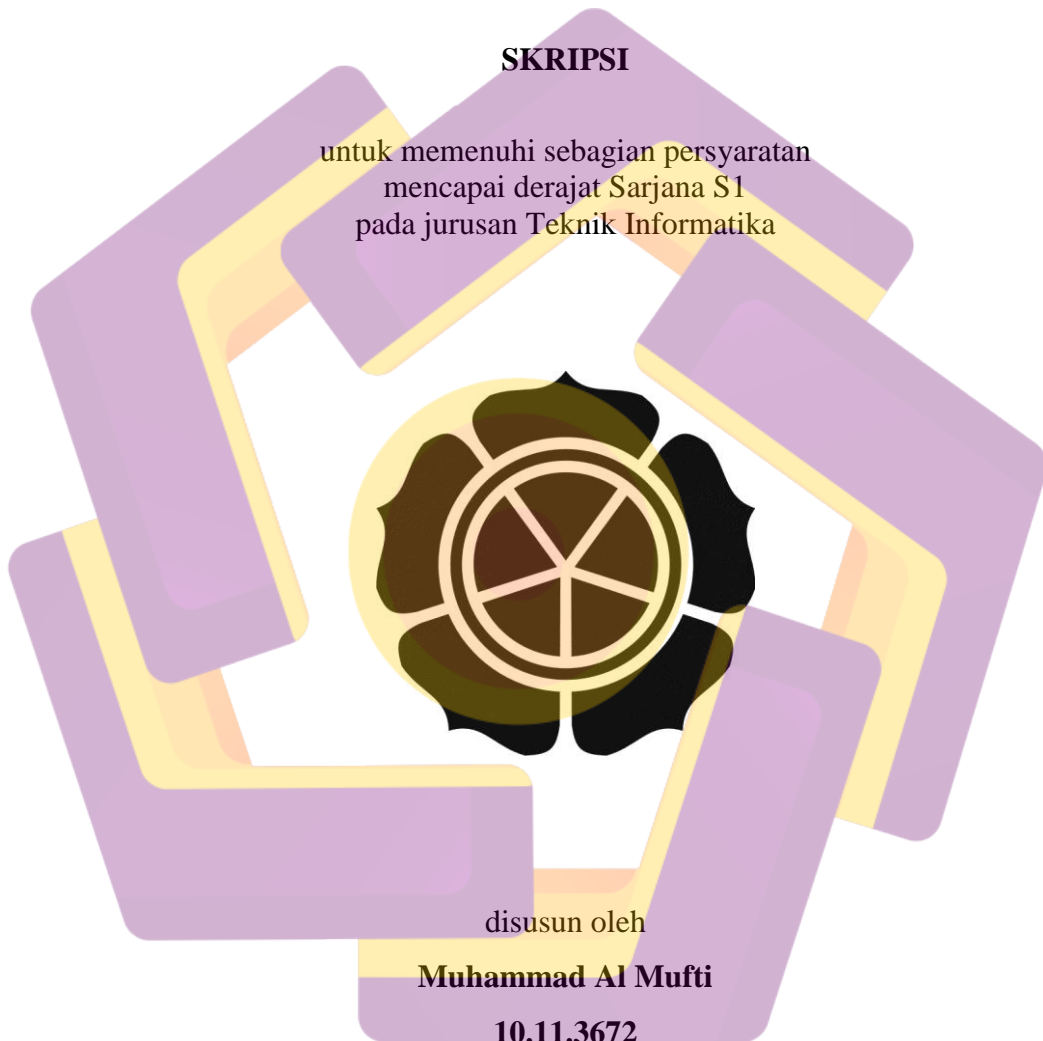
10.11.3672

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**ANALISIS, PERANCANGAN, DAN PEMBUATAN VIDEO PROSES
PRODUKSI DI PT GAMATECHNO INDONESIA SEBAGAI
CORPORATE BRANDING DENGAN
VISUAL EFFECT**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Muhammad Al Mufti

10.11.3672

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS, PERANCANGAN, DAN PEMBUATAN VIDEO PROSES
PRODUKSI DI PT GAMATECHNO INDONESIA SEBAGAI
CORPORATE BRANDING MENGGUNAKAN
VISUAL EFFECT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Al Mufti

10.11.3672

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 13 Februari 2014

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS, PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROSES
PRODUKSI DI PT GAMATECHNO INDONESIA SEBAGAI
CORPORATE BRANDING MENGGUNAKAN
VISUAL EFFECT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Al Mufti
09.12.3711

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 4 Desember 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ema Utami, DR., S.Si, M.Kom
NIK. 190302037



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Januari 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, 10 Januari 2015

Muhammad Al Mufti

10.11.3672



MOTTO

- Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua. (*Aristoteles*)
- Apabila anda berbuat kebaikan kepada orang lain, maka anda telah berbuat baik terhadap diri sendiri. (*Benyamin Franklin*)
- *Fastabiqul khoiroot..* “Berlomba-lombalah dalam berbuat baik..” (QS. Al-Baqarah: 148 atau QS. Al-Maidah: 51)
 - Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah (*Lessing*)
 - Harga kebaikan manusia adalah diukur menurut apa yang telah dilaksanakan / diperbuatnya. (*Ali Bin Abi Thalib*)
- Belajar, belajar, dan belajar, Baca, baca dan Pahami, Berkarya, Berkarya dan terus Berkarya. (*Al Moeftie*)
- Start small, think BIG, Action NOW #Creative&Action. (*Al Moeftie*)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin skripsi ini kelar juga !! ☺

Segala puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, anugrah, kesehatan, rezeki, ilmu, kelancaran dan *keajaiban* dalam pengerjaan skripsi ini.

Yang aku cintai; orangtuaku, Bapak Drs. H. Djumroni M.Pd dan Ibu Karmiyah S.Pd yang selalu mendoakan kami berdua (Aku dan Saudara kembarku Al fauzi di setiap doa Ayah dan Ibu), yang telah mendukung dengan sabar dan tak henti-hentinya memberikan semangat yang luar biasa. Selalu memberikan motivasi, di saat malam mengajak sholat malam dan pagi pun mengajak sholat duha, Makasih banyak Pak, Buk atas semua yang sudah diberikan. Untuk kakak ku Mas Khairul Alim trimakasih juga selalu memberikan pemikiran yang kreatif dan Mbak Elin yang sudah membantu keperluan saat pengambilan gambar, serta kakak sekaligus kembaranku Al Fauzi yang juga berjuang bersama trimakasih sudah membantuku, dari ngerjain sampai malam pun juga bersama, bahkan dari semester satu sampai selesainya skripsi ini kita selalu belajar bersama, berbagi dan menjadi orang sabar, semoga kita selalu kompak. I love you :)

Dosen pembimbingku yang baik pak Mei P Kurniawan M.Kom, trimakasih atas semua saran, kritik, bantuan dan masukannya pak.

Terimakasih teman-teman asisten praktikum rumpun Multimedia dan BOIM 2013-2014, yang slalu memberikan ilmu dan belajar bersama. Kita nggak bakalan lupa sama persahabatan kita, ruang Jala dan Lab 14 – 11 – 12 – *green screen* !! . Para seniorku yang luar biasa Mbak Fitri tapi sering manggilnya mbak piti ☺, Mas Habi, Mas Victor, Mas irul, Mbak Fifi, Mas Ardian, Mas Agam, trimakasih atas masukan, kritik dan saran serta sudah membantu mengisi koesioner.

Untuk keluarga besar 10 S1TI 02 trimakasih atas kebersamaan dan kekompkan kalian ,maaf gak bisa sebutin satu persatu soalnya banyak banget, lihat daftar mahasiswa aja ya. Di Daftar Nilai dosen semester-semester Awal dulu mungkin ada :p atau ke pengajaran aja ☺.

Keluarga besar 86; Rosa, kipli, Wawan pancing, Wawan P, Eng, Ndaru, Wahyu, Fenta, Olga, Adhy, Ucup, Pak Miko, Agit (yang sudah bantu recording), dan teman – teman yang lain maaf gak bisa sebutin satu persatu keluarga besar 86 banyak banget, lebih lengkapnya tanya Rosa aja ya.

Mbak Tika, Eka Machrudi , Kevin Adhytama,Rosa, Kak Mikhe kalian emang good talent :D , thankyou semua ☺).

Devisi Business Development PT Gamatechno Indonesia ; Pak Novan, Mas Danang, Mbak Reta dan Mbak Indi (Maaf mb aku ngrepotin kamu terus ☺, thanks banget mb ☺). thanks juga Kak Mike, Nidya yang juga sudah membantu saat pengambilan gambar. Novita (Demilovatonya Magelang :p) juga yang telah menyempatkan waktu untuk recording narasi videoku , suaramu oke banget buruan daftar indonesia idol sama x-factor ya :D. Begitu juga Semua yang sudah mendukung dan membantu, maaf mungkin tidak bisa disebutkan satu per satu jatahnya cuma dua halaman, maaf ☺. Kalian selalu aku ingat dan selalu jadi teman dan sahabat maupun saudara. *Terimakasih semuanya :)*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan yang baik serta menjadi motivasi bagi penulis.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta guna memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi yang berjudul “*Analisis Dan Pembuatan Animasi Motion Graphic Serta Visual Effect Pada Video Produk PT Ruang Kerja Software Engineering*”, dengan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat, M. Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak M. Rudyanto Arief, MT dan Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen penguji.
5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
6. Bapak dan Ibu tercinta, Mas Irul, Mbak Elin, Adikku yang juga kembaranku Mufti, yang telah memberikan do’a dan dorongan motivasi kepada penulis.

7. Dosen praktikum dan teman-teman asisten rumpun Multimedia yang telah banyak membagikan ilmu, bimbingan, motivasi, kenangan, dan semangat.
8. Teman-teman kelas 10 S1TI 04 yang telah berjuang bersama.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu oleh penulis.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan pada bidang multimedia.

Yogyakarta, 10 Januari 2015

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|--|----------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN..... | iv |
| HALAMAN MOTTO..... | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | vi |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| INTISARI..... | xvi |
| ABSTRACT..... | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 3 |
| 1.6 Metode Penelitian..... | 4 |
| 1.7 Sistematika Penulisan..... | 4 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 6 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka..... | 6 |
| 2.1.1 <i>Video Company Profile</i> sebagai tinjauan..... | 6 |
| 2.2 Multimedia..... | 7 |
| 2.2.1 Definisi Multimedia..... | 7 |
| 2.3 Objek-objek Multimedia..... | 8 |
| 2.4 Konsep Dasar Animasi..... | 11 |
| 2.4.1 Pengertian Animasi..... | 11 |
| 2.4.2 Jenis-jenis Animasi..... | 12 |

Visual Effect 15

| | | |
|----------------|---|-----------|
| 2.6 | <i>Motion Graphic</i> | 17 |
| 2.7 | <i>Corporate Branding</i> | 17 |
| 2.8 | Proses Kerja <i>Video Production</i> | 20 |
| 2.8.1 | Pelaku Sinematografi..... | 25 |
| 2.8.2 | Kamera <i>Angel Shoot</i> | 28 |
| 2.9 | Pengenalan Perangkat yang Digunakan | 29 |
| 2.9.1 | Perangkat Keras | 29 |
| 2.9.2 | Perangkat Lunak | 32 |
| BAB III | ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM | 36 |
| 3.1 | Tinjauan Umum..... | 37 |
| 3.1.1 | Company Profile PT.Gamatechno Indonesia | 37 |
| 3.1.2 | Logo, Visi dan Misi PT Gamatechno Indonesia..... | 39 |
| 3.1.2.1 | Logo PT Gamatechno Indonesia | 39 |
| 3.1.2.2 | Visi dan Misi PT.Gamatechno Indonesia | 39 |
| 3.1.2.3 | Legalitas..... | 40 |
| 3.1.2.4 | Product dan Service PT.gamatechno Indonesia | 41 |
| 3.1.2.5 | Management PT.gamatechno Indonesia..... | 42 |
| 3.2 | Analisis | 44 |
| 3.2.1 | Analisis Kelemahan Sistem | 44 |
| 3.2.1.1 | Faktor Kekuatan (<i>Strength</i>) | 45 |
| 3.2.1.2 | Faktor Kelemahan (<i>Weakness</i>) | 45 |
| 3.2.1.3 | Faktor Peluang (<i>Opportunities</i>)..... | 46 |
| 3.2.1.4 | Faktor Ancaman (<i>Threat</i>) | 46 |
| 3.2.2 | Analisis Kebutuhan Sistem..... | 46 |
| 3.2.2.1 | Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)..... | 47 |
| 3.2.2.2 | Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) | 48 |
| 3.2.2.3 | Kebutuhan Pengguna (<i>Brainware</i>) | 48 |
| 3.2.3 | Analisis Kelayakan Sistem | 48 |
| 3.2.3.1 | Kelayakan Teknologi..... | 49 |
| 3.2.3.2 | Kelayakan Hukum | 50 |

| | | |
|---------------|--|------------|
| 3.2.3.3 | Kelayakan Operasional..... | 50 |
| 3.2.3.4 | Kelayakan Ekonomi | 51 |
| 3.3 | Perancangan..... | 52 |
| 3.3.1 | Perancangan Ide dan Konsep..... | 52 |
| 3.3.2 | Perancangan Tema..... | 52 |
| 3.3.3 | Perancangan Storyline | 53 |
| 3.3.4 | Perancangan Storyboard | 54 |
| 3.3.5 | Perancangan Animasi | 59 |
| 3.3.6 | SDM yang di butuhkan..... | 59 |
| 3.3.7 | Perancangan Kostum | 59 |
| 3.3.8 | Perancangan Set..... | 60 |
| 3.3.9 | Penjadwalan..... | 60 |
| BAB IV | IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | 61 |
| 4.1 | Tahap Produksi | 61 |
| 4.1.1 | Pengambilan Gambar | 62 |
| 4.1.2 | Pembuatan Desain Objek 2D dan 3D | 63 |
| 4.1.2.1 | Desain Objek 2D | 63 |
| 4.1.2.2 | Desain Objek 3D | 67 |
| 4.1.2.3 | Penggabungan Objek Visual 3D..... | 75 |
| 4.2 | Compositing dan Visual Effects | 83 |
| 4.2.1 | Visual Effect Motion Tracking..... | 87 |
| 4.2.2 | Render <i>All Composition</i> with Adobe Media Encoder CC..... | 92 |
| 4.2.3 | Back Sound..... | 93 |
| 4.2.4 | Record Narasi | 93 |
| 4.2.5 | Editing Video dan Compositing Final | 94 |
| BAB V | PENUTUP..... | 105 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 105 |
| 5.1 | Saran | 106 |
| | DAFTAR PUSTAKA | 107 |
| | LAMPIRAN..... | 109 |

DAFTAR TABEL

| | | |
|-----------|---|-----|
| Tabel 3.1 | Tabel Kelayakan Teknologi | 49 |
| Tabel 3.2 | Tabel Biaya Pra Produksi..... | 51 |
| Tabel 3.3 | Tabel Biaya Produksi | 51 |
| Tabel 3.4 | Tabel Biaya Produksi | 52 |
| Tabel 3.5 | Tabel Storyline | 53 |
| Tabel 3.6 | Tabel Storyboard..... | 54 |
| Tabel 4.1 | Hasil Desain Objek Corel Draw X6..... | 64 |
| Tabel 4.2 | Hasil Desain Objek Corel Draw X6 ke Cinema 4D R14..... | 70 |
| Tabel 4.3 | Hasil desain objek 3D Modeling di Cinema 4D R14..... | 72 |
| Tabel 4.4 | Hasil penggabungan objek visual ruangan 3D di Cinema 4D | 76 |
| Tabel 4.5 | Hasil Akhir objek 3D setelah proses render | 78 |
| Tabel 4.6 | Hasil final Tracking..... | 90 |
| Tabel 4.7 | Hasil final Rendering | 97 |
| Tabel 4.8 | Hasil Analisis <i>editing</i> dan <i>redering final compositing</i> | 99 |
| Tabel 4.9 | Pengujian Sistem | 100 |

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|-------------|---|----|
| Gambar 2.1 | Canon EOS 550D | 30 |
| Gambar 2.2 | Lighting Halogen 150 Watt Light | 31 |
| Gambar 2.3 | Excel Tripod | 31 |
| Gambar 2.4 | Speaker Altec Lansing..... | 31 |
| Gambar 2.5 | Green Screen | 32 |
| Gambar 2.6 | Interface Maxon Cinema 4D R14..... | 33 |
| Gambar 2.7 | Interface Corel Draw X6 | 33 |
| Gambar 2.8 | Interface Adobe Photoshop CC..... | 34 |
| Gambar 2.9 | Interface Adobe After Effect Pro CC | 35 |
| Gambar 2.10 | Interface Adobe Premiere Pro CC..... | 35 |
| Gambar 2.11 | Interface Adobe Audition CC..... | 36 |
| Gambar 2.12 | Interface Mocha Adobe After Effect Pro CC..... | 36 |
| Gambar 3.1 | Logo PT.Gamatechno Indonesia | 39 |
| Gambar 3.2 | Management PT.gamatechno Indonesia..... | 42 |
| Gambar 4.1 | bagan Pasca Produksi Video | 61 |
| Gambar 4.2 | Gunakan Rectangle Tool untuk membuat object | 63 |
| Gambar 4.3 | Proses Pembuatan objek..... | 64 |
| Gambar 4.4 | Penyusunan dan pewarnaan objek..... | 64 |
| Gambar 4.5 | Sketsa Object yang akan di jadikan modeling 3D..... | 67 |
| Gambar 4.6 | Channels dan path..... | 68 |
| Gambar 4.7 | Extrude Nurbs..... | 68 |
| Gambar 4.8 | Setelah di Extrude..... | 69 |
| Gambar 4.9 | Tampilan Eksterior Sementara setelah di render..... | 69 |
| Gambar 4.10 | Sketsa Interior keseluruhan dalam ruang kerja | 75 |
| Gambar 4.11 | Menyesuaikan tata letak ruangan | 76 |
| Gambar 4.12 | Penambahan Softbox | 77 |
| Gambar 4.13 | Susun Bahan ke dalam Timeline | 84 |
| Gambar 4.14 | Keylight 1.2 | 84 |
| Gambar 4.15 | Warna Latar Hilang | 85 |

| | | |
|-------------|---|----|
| Gambar 4.16 | Penggabungan Object 3D Animation..... | 85 |
| Gambar 4.17 | Membuat View Kamera | 86 |
| Gambar 4.18 | Pengaturan Kamera | 86 |
| Gambar 4.19 | Tracking dengan Mocha AE..... | 87 |
| Gambar 4.20 | Settingan Awal sebelum di tracking di Mocha AE | 88 |
| Gambar 4.21 | Setting pin masking dengan X-Spline Layer Tool | 87 |
| Gambar 4.22 | Tracking Object Tangan | 89 |
| Gambar 4.23 | Export hasil tracking di Mocha AE ke Adobe After Effect | 89 |
| Gambar 4.24 | Hasil Akhir Setelah Di Tracking | 90 |
| Gambar 4.25 | Render All Composition menggunakan Adobe Media Encoder . | 92 |
| Gambar 4.26 | Record Audio..... | 94 |
| Gambar 4.27 | Menambahkan Multiband Compressor | 94 |
| Gambar 4.28 | Pengaturan Ukuran File | 95 |
| Gambar 4.29 | Memotong Video..... | 96 |
| Gambar 4.30 | Susunan video yang sudah di potong sesuai storyboard | 96 |
| Gambar 4.31 | Pengaturan Exporting Render..... | 97 |

INTISARI

Saat ini penyampaian informasi penting bagi semua orang. Tidak hanya dari sektor perusahaan tetapi juga dari lingkup departemen yang ada di perusahaan atau instansi. Visual Animasi pada Iklan televisi saat ini semakin berkembang. Efek visual animasi pada iklan gambar akan memperkuat arti produk itu sendiri. Penyampaian informasi sangat penting bagi perusahaan untuk menawarkan atau mengenalkan produk kepada klien dan menjalin kerjasama dengan perusahaan lain. Informasi yang akan disampaikan disini berupa visual proses produksi sebagai corporate branding yang berfungsi untuk memperlihatkan atau menawarkan kualitas sebuah produk atau jasa yang di tawarkan oleh perusahaan.

Efek visual animasi yang akan di implementasikan pada video proses produksi di PT.Gamatechno Indonesia ini nantinya lebih mengarah dalam pengembangan live shoot, visual effect, animasi 2D dan 3D. Konsep yang di ambil adalah Motion Graphic Animation, karena dalam pembuatannya menggunakan grafis, visual effects, dan 3D animation yang akan memberikan visual yang menarik dan elegant maupun modern.. Dengan video proses produksi ini diharapkan mampu membuat perusahaan semakin dikenal dan berkembang.

Piranti yang digunakan meliputi perangkat broadcast dan Perangkat Lunak (Software) Adobe After Effect CC, Photoshop CC, Corel Draw X6, Adobe Premier Pro CC dan Cinema 4D R14.

Kata kunci: Efek Visual, Video Proses Produksi, Corporate Branding, Cinema 4D

ABSTRACT

Currently the delivery of information is very important for everyone . Not only from the private sector but also from the scope of the departments in the company or agency . Visual Animation on television ads currently growing . Visual effects animation on image ads will reinforce the meaning of the product itself . Submission of information is very important for companies to offer or introduce products to clients and establish cooperation with other companies . The information will be presented here in the form of visual production as a corporate branding process that serves to show or offer a quality product or service offered by the company .

Animated visual effects that will be implemented on the video production process in the Indonesian PT.Gamatechno will be leading the development of a live shoot , visual effects , 2D and 3D animation . The concept is taken is a Motion Graphic Animation , as in pembuatanya use graphics , visual effects, and 3D animation that will provide an interesting and visually elegant and modern .. The video production process is expected to make the company more known and growing .

Devices used include the broadcast and Software (Software) Adobe After Effects CC , Photoshop CC , Corel Draw X6 , Adobe Premiere Pro CC and Cinema 4D R14 .

Keywords: *Visual Effect, Production Process video, Corporate Branding ,Cinema 4D*

