

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE ASRAMA MAHASISWA  
KABUPATEN BALANGAN SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**MUHAMMAD HADIYATUL AMIN  
17.12.0317**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE ASRAMA MAHASISWA  
KABUPATEN BALANGAN SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat  
Sarjana Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**MUHAMMAD HADIYATUL AMIN  
17.12.0317**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

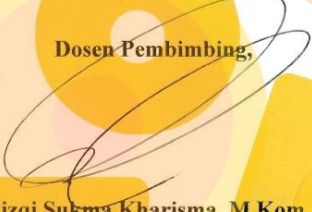
**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE ASRAMA MAHASISWA KABUPATEN  
BALANGAN SEBAGAI MEDIA INFORMASI MENGGUNAKAN *TEKNIK LIVE  
SHOOT DAN MOTION GRAPHIC***

yang disusun dan diajukan oleh  
**Muhammad Hadiyatul Amin**  
**17.12.0317**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 30 Maret 2023

**Dosen Pembimbing,**

  
**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.**  
**NIK. 190302215**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE ASRAMA MAHASISWA KABUPATEN  
BALANGAN SEBAGAI MEDIA INFORMASI MENGGUNAKAN *TEKNIK LIVE  
SHOOT DAN MOTION GRAPHIC***

yang disusun dan diajukan oleh

**Muhammad Hadiyahul Amin**

**17.12.0317**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 30 Maret 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom**  
NIK. 190302391

**Dhani Ariatmanto, M.Kom, Dr.**  
NIK. 190302197

**Anggit Dwi Hartanto, M.Kom**  
NIK. 190302163

**Tanda Tangan**




Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 30 Maret 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**  
NIK. 190302096

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama Mahasiswa : Muhammad Hadiyatul Amin**

**Nim : 17.12.0317**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE ASRAMA MAHASISWA KABUPATEN  
BALANGAN SEBAGAI MEDIA INFORMASI MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE  
SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

Dosen Pembimbing : Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 30 Maret 2023

Yang Menyatakan,



Muhammad Hadiyatul Amin

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Allah Swt yang telah memberikan rahmat dan Hidayahnya saya mempersembahkan karya ilmiah saya kepada :

- a. Terima kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat, kemudahan dan kelancaran kepada saya, sehingga skripsi ini bisa selesai dengan baik, dan tidak lupa sholawat dan salam saya haturkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW.
- b. Ibu, Bapak dan Adik saya yang selalu memberikan semangat dan dukungan sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
- c. Terima kasih kepada Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom sebagai dosen pembimbing skripsi, saya mengucapkan terima kasih atas masukan dan saran sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik dan lancar.
- d. Terima kasih kepada pengelola Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan yang telah memberi izin untuk menjadi objek penelitian skripsi ini.
- e. Terima kasih kepada Faza Alya Rahmina dan Muhammad Aljinor Akbar yang telah membantu dubbing dan kameramen pada pembuatan skripsi ini.
- f. Teman-temanku Muhammad Aljinor Akbar, Hidayat Irfani, Muhammad Khairun Nasirin, Muhammad Irfan Maulana, Yogi Pangestu, Nanang dan Sulthon Nasir yang telah menghibur saya saat mengerjakan skripsi.
- g. Terima kasih kepada teman-teman 17-S1SI-05 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
- h. Terima kasih kepada diri saya sendiri yang mampu berjuang sampai sejauh ini.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT., yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya berupa kesehatan dan umur panjang serta petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Video Profile Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan sebagai Media Informasi menggunakan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic”.

Sesungguhnya penyusunan skripsi ini tidak dapat selesai tanpa adanya bantuan, bimbingan, arahan serta dukungan dari berbagai pihak diantaranya :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta,S.Kom.,M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi saya yang dengan ikhlas membimbing serta meluangkan waktunya.
4. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah memberikan ilmu pengetahuan.
6. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa dan dukungan yang tidak ada batasnya.
7. Kepada pengelola Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan yang mengizinkan saya melakukan penelitian.

Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan saran dan kritik untuk kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis berharap skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, Maret 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

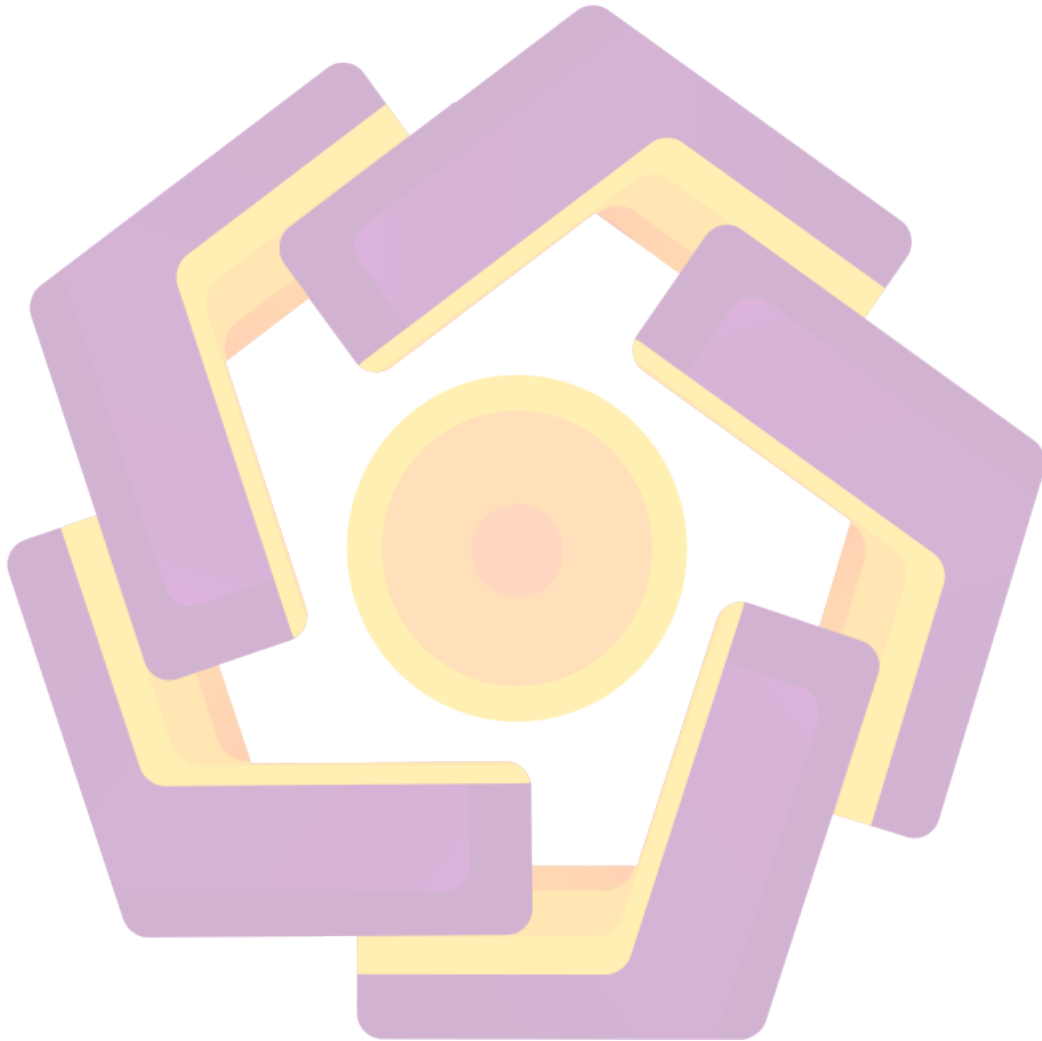
|   |      |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL .....                       | i    |
| HALAMAN PERSETUJUAN .....                 | ii   |
| HALAMAN PENGESAHAN .....                  | ii   |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ..... | iv   |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                 | v    |
| KATA PENGANTAR .....                      | vi   |
| DAFTAR ISI .....                          | vii  |
| DAFTAR TABEL .....                        | x    |
| DAFTAR GAMBAR .....                       | xi   |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                     | xii  |
| INTISARI .....                            | xiii |
| ABSTRACT .....                            | xiv  |
| BAB I PENDAHULUAN .....                   | 1    |
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....          | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                 | 2    |
| 1.3 Batasan Masalah .....                 | 2    |
| 1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian .....    | 2    |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....              | 2    |
| 1.6 Metode Penelitian .....               | 3    |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....       | 3    |
| 1.6.2 Metode Analisis .....               | 3    |
| 1.6.3 Metode Perancangan .....            | 3    |
| 1.6.4 Evaluasi .....                      | 3    |
| 1.6.5 Metode Testing .....                | 4    |
| 1.7 Sistematika Penulisan .....           | 4    |
| BAB II LANDASAN TEORI .....               | 6    |
| 2.1 Tinjauan Pustaka .....                | 6    |
| 2.2 Konsep Dasar Multimedia .....         | 7    |
| 2.2.1 Pengertian Multimedia .....         | 7    |



|  |    |
|--|----|
| 2.2.2 Elemen Multimedia.....               | 7  |
| 2.2.3 Software Multimedia .....            | 8  |
| 2.3 Konsep Dasar Animasi .....             | 8  |
| 2.3.1 Pengertian Animasi.....              | 8  |
| 2.3.2 Software Animasi .....               | 9  |
| 2.3.3 Prinsip Utama Pada Animasi .....     | 9  |
| 2.4 Konsep Dasar Motion Graphic .....      | 10 |
| 2.5 Video.....                             | 10 |
| 2.5.1 Pengertian Video.....                | 10 |
| 2.5.2 Standart Video .....                 | 10 |
| 2.5.3 Jenis File Video .....               | 10 |
| 2.6 Live Shoot.....                        | 11 |
| 2.6.1 Pengertian Live Shoot.....           | 11 |
| 2.6.2 Type Of Shoot.....                   | 11 |
| 2.7 Pra Produksi .....                     | 15 |
| 2.8 Produksi .....                         | 15 |
| 2.9 Pasca Produksi .....                   | 16 |
| 2.10 Storyboard.....                       | 16 |
| 2.10.1 Pengertian Storyboard.....          | 16 |
| 2.10.2 Cara Membuat Storyboard.....        | 16 |
| 2.11 Resolusi Video .....                  | 17 |
| 2.12 Aspect Rasio .....                    | 17 |
| 2.13 Frame Rate per Second .....           | 18 |
| 2.14 Frame Rate.....                       | 18 |
| 2.15 Codec .....                           | 18 |
| 2.16 Promosi .....                         | 18 |
| 2.16.1 Pengertian Promosi.....             | 18 |
| 2.16.2 Tujuan Promosi.....                 | 18 |
| 2.16.3 Contoh Media Promosi .....          | 18 |
| 2.17 Menentukan Responden Questioner ..... | 19 |
| 2.18 Skala Likert.....                     | 20 |

|  |    |
|--|----|
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....      | 21 |
| 3.1 Objek Penelitian.....                | 21 |
| 3.2 Alur Penelitian .....                | 22 |
| 3.3 Alat Dan Bahan Penelitian.....       | 24 |
| 3.3.1 Data Penelitian .....              | 24 |
| 3.3.2 Alat Atau Instrumen.....           | 25 |
| 3.4 Analisis Kebutuhan.....              | 26 |
| 3.4.1 Kebutuhan Fungsional .....         | 26 |
| 3.4.2 Kebutuhan Non-Fungsional .....     | 26 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....        | 28 |
| 4.1 Pra Produksi.....                    | 28 |
| 4.1.1 Ide Dan Konsep .....               | 28 |
| 4.1.2 Storyboard.....                    | 33 |
| 4.2 Produksi .....                       | 39 |
| 4.2.1 Pembuatan Aset Animasi.....        | 39 |
| 4.2.2 Aset Video .....                   | 40 |
| 4.2.3 Perekaman Suara.....               | 40 |
| 4.3 Pasca Produksi .....                 | 40 |
| 4.3.1 Compositing.....                   | 40 |
| 4.3.1.1 Pembuatan Compositing Baru ..... | 40 |
| 4.3.1.2 Import File .....                | 41 |
| 4.3.1.3 Penyusunan Layer.....            | 41 |
| 4.3.2 Editing.....                       | 42 |
| 4.3.3 Rendering.....                     | 43 |
| 4.4 Evaluasi.....                        | 44 |
| 4.4.1 Testing .....                      | 44 |
| 4.4.2 Penyerahan Pihak Mitra.....        | 44 |
| 4.4.3 Perancangan Kuesioner.....         | 44 |
| 4.5 Deployment.....                      | 47 |
| 4.6 Hasil Data Kuesioner .....           | 47 |
| 4.7 Perhitungan Skala Likert .....       | 49 |

|                      |    |
|----------------------|----|
| BAB V PENUTUP .....  | 51 |
| 5.1 Kesimpulan ..... | 51 |
| 5.2 Saran .....      | 51 |
| DAFTAR PUSTAKA ..... | 52 |
| LAMPIRAN.....        | 54 |



## DAFTAR TABEL

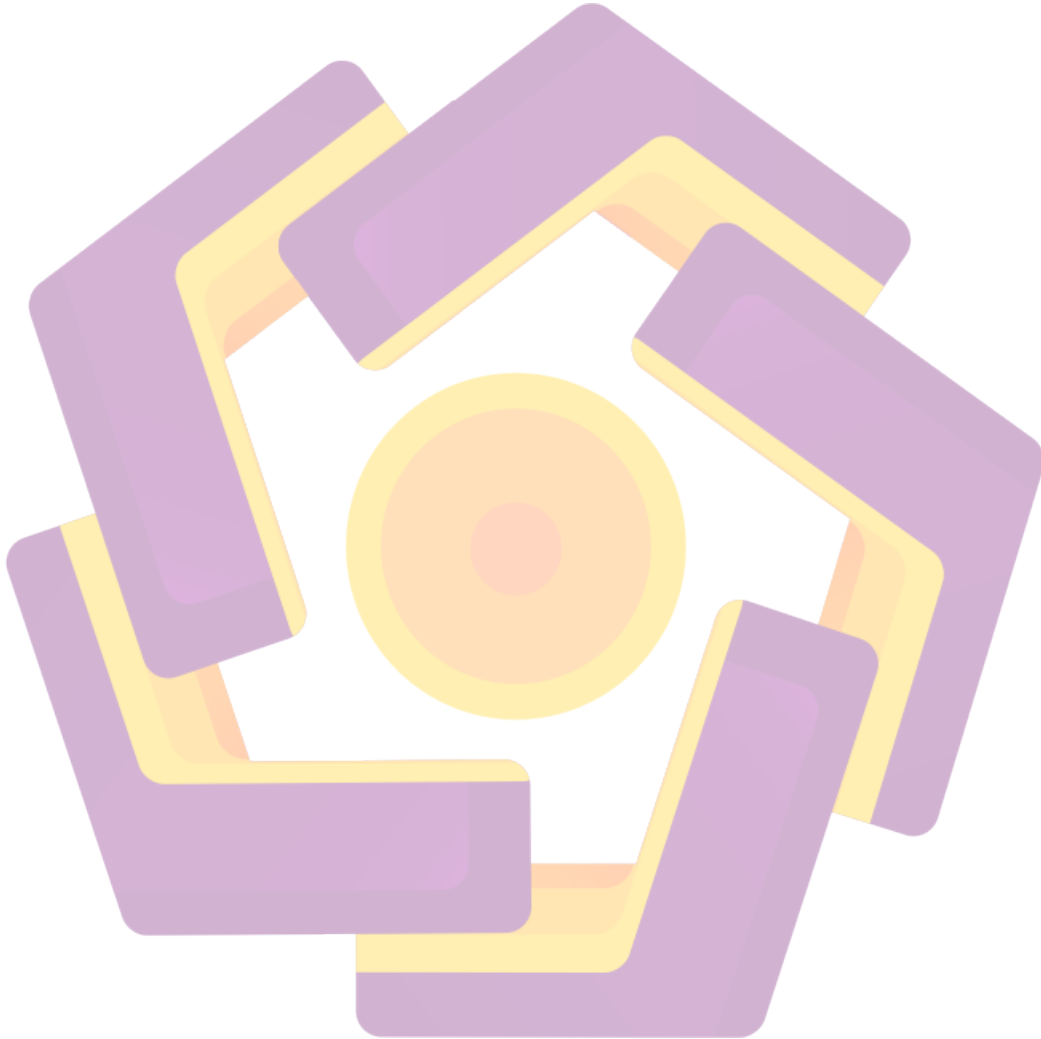
|  |    |
|--|----|
| Tabel 3.1 Wawancara .....                          | 24 |
| Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Keras Minimal..... | 25 |
| Tabel 3.3 Software.....                            | 25 |
| Tabel 3.4 Crew Produksi .....                      | 26 |
| Tabel 3.5 kebutuhan Perangkat Keras .....          | 26 |
| Tabel 3.6 kebutuhan Perangkat Lunak .....          | 27 |
| Tabel 3.7 Kebutuhan brainware.....                 | 27 |
| Tabel 4.1 Narasi.....                              | 28 |
| Tabel 4.2 Text Naskah .....                        | 29 |
| Tabel 4.3 Storyboard.....                          | 33 |
| Tabel 4.4 Perancangan Kuesioner .....              | 44 |
| Tabel 4.5 Tabel Bobot Nilai .....                  | 46 |
| Tabel 4.6 Presentase Nilai .....                   | 46 |
| Tabel 4.7 Hasil Jawaban Kuesioner.....             | 47 |
| Tabel 4.8 Hasil Uji Kuesioner .....                | 49 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2.1 Extreme Long Shot .....                                    | 12 |
| Gambar 2.2 Long Shot.....   | 12 |
| Gambar 2.3 Medium Long Shot .....                                     | 13 |
| Gambar 2.4 Medium Shot.....   | 13 |
| Gambar 2.5 Close Up.....  | 14 |
| Gambar 2.6 Big Close Up.....  | 14 |
| Gambar 2.7 Extreme Close Up .....                                     | 15 |
| Gambar 2.8 Storyboard.....  | 16 |
| Gambar 3.1 Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan.....                   | 22 |
| Gambar 3.2 Struktur Organisasi Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan .. | 22 |
| Gambar 3.3 Alur Penelitian .....                                      | 23 |
| Gambar 4.1 Aset Animasi.....  | 39 |
| Gambar 4.2. Aset Video .....  | 40 |
| Gambar 4.3 Perekaman Suara.....                                       | 40 |
| Gambar 4.4 Pembuatan Compositing Baru .....                           | 41 |
| Gambar 4.5 Import File .....  | 41 |
| Gambar 4.6 Layer .....  | 41 |
| Gambar 4.7 Editing.....   | 42 |
| Gambar 4.8 Rendering.....   | 43 |
| Gambar 4.9 Hasil Rendering .....                                      | 43 |
| Gambar 4.10 Unggah Video di Youtube .....                             | 47 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|  |    |
|--|----|
| Lampiran 1. Surat Penyerahan Video ..... | 54 |
|--|----|



## INTISARI

Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan berdiri pada tahun 2007 berlokasi di Jl. Kemuning Perumahan Sawit Sari. Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan merupakan fasilitas yang disediakan oleh Pemerintah Kabupaten Balangan untuk mahasiswa asal Kabupaten Balangan yang ingin menempuh pendidikan di Yogyakarta. Dengan adanya Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan diharapkan dapat meringankan beban orang tua yang ingin menyekolahkan anaknya di Yogyakarta. Dalam penyampaian informasi pengelola Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan masih menggunakan cara kunjungan ke sekolah-sekolah yang ada di Kabupaten Balangan, sehingga membuat kurangnya visualisasi dan terbatasnya penyampaian informasi. Pengelola Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan ingin meningkatkan metode penyampaian informasi tentang Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan, akan tetapi Pengelola Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan masih mengalami kesulitan karena keterbatasan kemampuan sumber daya manusia dalam pembuatan *video company profile*.

Dari masalah tersebut maka dilakukan pembuatan *video company profile* tentang Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan. Pembuatan *video company profile* Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan ini dibuat menggunakan dua teknik yaitu teknik *live shoot* dan teknik *motion graphic*, dengan menggunakan 3 proses tahapan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

*Video profile* Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan akan di serahkan kepada Pemerintah Kabupaten Balangan dan Pengelola Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan. *Video company profile* ini juga akan ditayangkan pada *youtube* chanel Asrama Balangan Yk. Diharapkan video profil ini bermanfaat sebagai sarana informasi yang berguna bagi masyarakat mengenai adanya Asrama Mahasiswa Kabupaten Balangan di Yogyakarta.

**Katakunci** : *Video, Liveshoot, Video profile, Motion Graphic.*

## **ABSTRACT**

*The Balangan Regency Student Dormitory was established in 2007, located on Jl. Kemuning Sawit Sari Housing. The Balangan Regency Student Dormitory is a facility provided by the Balangan Regency Government for students from Balangan Regency who wish to study in Yogyakarta. With the existence of the Balangan Regency Student Dormitory it is hoped that it can ease the burden on parents who want to send their children to Yogyakarta. In conveying information, the manager of the Balangan Student Dormitory still uses visits to schools in Balangan Regency, resulting in a lack of visualization and limited information delivery. The Manager of the Balangan Regency Student Dormitory wants to improve the method of delivering information about the Balangan Regency Student Dormitory, however, the Manager of the Balangan Regency Student Dormitory is still experiencing difficulties due to the limited ability of human resources in making video company profile.*

*From these problems then do the making video company profile about Balangan Regency Student Dormitory. Making video company profile The Balangan Regency Student Dormitory was made using two techniques, techniques live shoot and techniques motion graphic, by using three of the process pre-production, production and post-production.*

*Video profile The Balangan Regency Student Dormitory will be handed over to the Balangan Regency Government and the Manager of the Balangan Regency Student Dormitory. Video company profile this will also be shown on youtube channel Asrama Balangan Yk. It is hoped that this profile video will be useful as a means of useful information for the public regarding the existence of the Balangan Regency Students Dormitory in Yogyakarta.*

**Keywords :** *Video, Liveshoot, Video profile, Motion Graphic*