

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY  
PROFILE BADAN KONSULTASI DAN BADAN HUKUM UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH SURAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION  
GRAPHIC, DAN LIVE SHOOT**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Baskoro Nurrohman**

**16.11.0605**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE  
BADAN KONSULTASI DAN BADAN HUKUM UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH SURAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION  
GRAPHIC, DAN LIVE SHOOT**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Baskoro Nurrohman**

**16.11.0605**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE  
BADAN KONSULTASI DAN BADAN HUKUM UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH SURAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK  
MOTION GRAPHIC, DAN LIVE SHOOT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Baskoro Nurrohman**

**16.11.0605**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 Oktober 2019

**Dosen Pembimbing,**

**M. Rudiyanto Arief, S.T, M.T**

**NIK. 190302098**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE BADAN  
KONSULTASI DAN BADAN HUKUM UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH  
SURAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC, DAN LIVE  
SHOOT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Baskoro Nurrohman**

**16.11.0605**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Desember 2020

### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**M. Rudiyanto Arief, S.T, M.T**  
**NIK. 190302098**

**Ferian Fauzi Abdulloh, M.kom**  
**NIK. 190302276**

**Rumini, M.kom**  
**NIK. 190302246**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21 Desember 2020

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

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

## 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, 21 Desember 2020



Baskoro Nurrohman  
NIM. 16.11.0605

## MOTTO

”Bila air yang sedikit dapat menyelamatkanmu (dari rasa haus), tak perlu meminta air lebih banyak yang barangkali dapat membuatmu tenggelam. Maka selalulah belajar cukup dengan apa yang kamu miliki”

Emha Ainun Nadjib

“Budi pekerti adalah 'juru bicara' hati yang bersih”

KH. Mustofa Bisri

” Harusnya kesabaran itu seperti keinginan, tak ada batasnya. Yang bertapal batas cuma kebutuhan.”

Sujiwo Tejo

## PERSEMBAHAN.

Alhamdulillahirabbil`alamin.

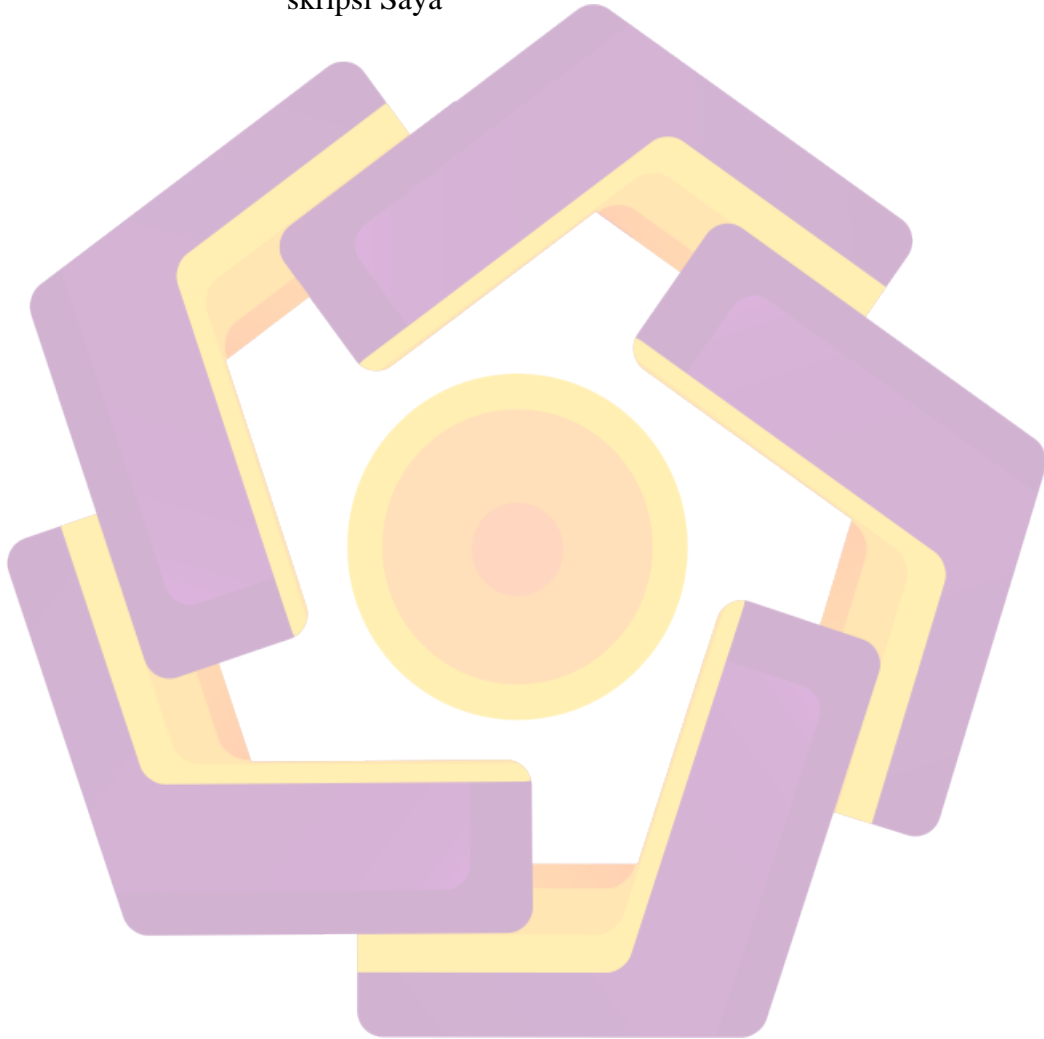
Segala puji bagi Allah SWT Tuhan Semesta Alam atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya untuk kelancaran penulisan ini dan juga waktu serta kesempatan untuk merasakan indahnya kehidupan. Junjungan besar Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi suri tauladan bagi Saya dalam menjalani hidup.

Perjalanan selama lebih dari 3 tahun telah mencapai tahap ini, tahap dimana saya berhasil naik satu tingkat dalam jenjang akademik. Pencapaian ini tidak lepas dari dukungan dan panjatan doa dari orang-orang luar biasa yang berada di sekeliling Saya tentunya. Dengan bangga dan tidak mengurangi rasa hormat serta terimakasih, karya ini Saya persembahkan kepada:

1. Bapak Sugimin dan Ibu Sri Purwati atas doa-doanya, perjuangan, kasih sayang dan dedikasinya. Karya ini mungkin salah satu perwakilan dari Saya atas perjuangan Bapak dan Ibu selama ini. Mungkin tidak sebanding dengan apa yang telah Bapak dan Ibu berikan kepada Saya.
2. Saudara Lita Devi yang Saya sayangi karena kamulah penyemangat agar bisa menuntaskan karya ini.
3. Kepada Wiranto, Fauzi, dan teman-teman konrakan selaku teman penulis yang membantu memberikan motivasi dan memberikan dukungan penuh terhadap skripsi Saya.
4. Teman-teman kelas 16 Informatika 10 yang telah

bersama-sama berjuang.

5. Pihak BKBH UMS yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di kantor BKBH UMS.
6. Anda yang telah meluangkan waktu untuk membaca skripsi Saya





## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT atas limpah rahmat hidayah-Nya penulis dapat menyusun skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Video Company Profile Badan Konsultasi dan Badan Hukum Universitas Muhammadiyah Surakarta Menggunakan Teknik Motion Graphic, dan Live Shoot”

Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini, secara khusus, mengucapkan terimakasih penulis sampaikan kepada :

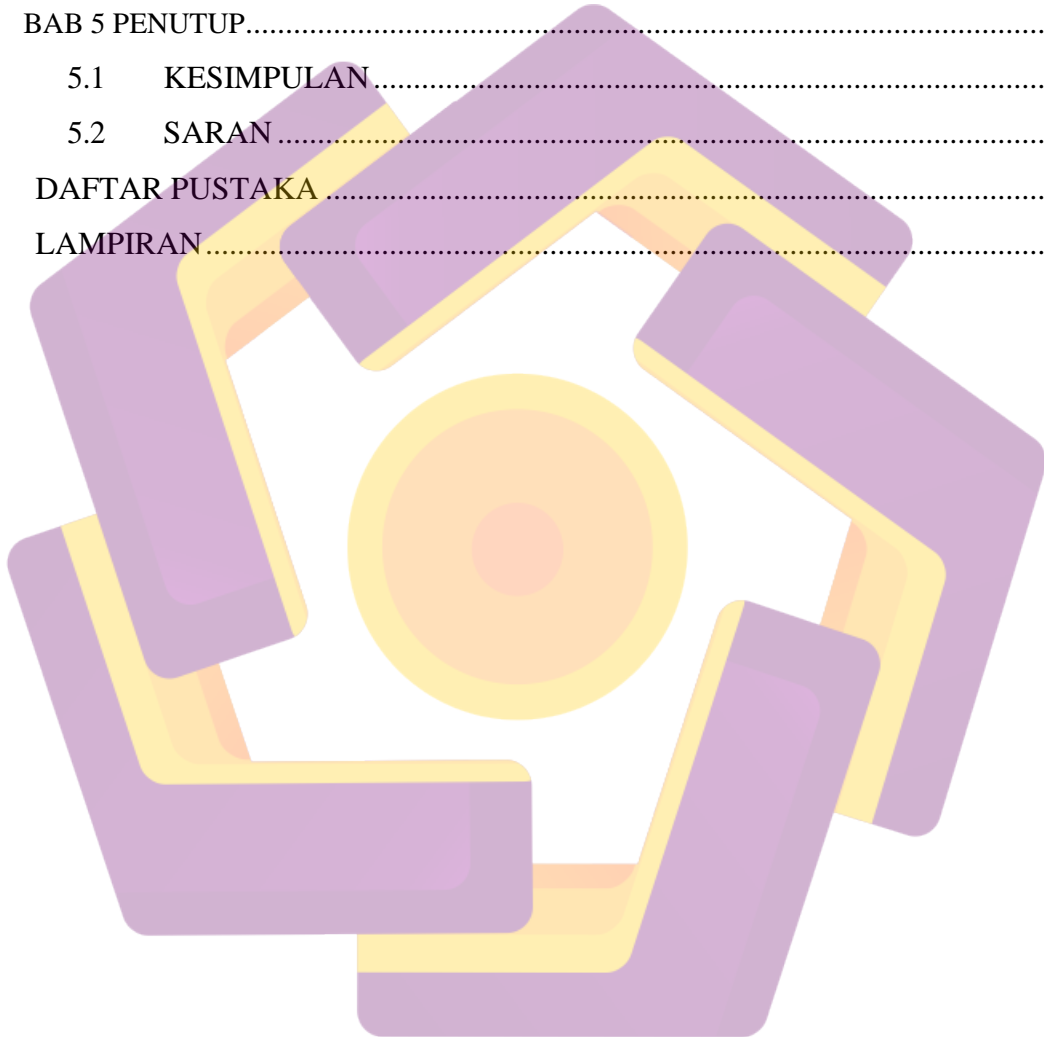
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak M. Tofa Nurcholis, M.kom. selaku dosen wali yang telah memberikan dukungan dan motivasi.
4. Bapak M. Rudiyanto Arief. S.T, M.T. selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, dukungan dan motivasi.
5. Bapak Ferian Fauzi Abdulloh, M.kom dan Ibu Rumini, M.kom selaku penguji skripsi Saya.
6. Bapak Ibu dosen, staff dan karyawan Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuannya yang sangat bermanfaat.
7. Kedua orang tua beserta keluarga yang senantiasa memberikan dukungan, kasih sayang serta doa.

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN .....	II
PENGESAHAN .....	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO .....	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR .....	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR .....	XIII
INTISARI.....	XVIII
ABSTRAK.....	XIX
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.....	4
1.5    METODE PENELITIAN.....	4
1.6    SISTEMATIKA PENULISAN.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
2.1    TINJAUAN PUSTAKA .....	10
2.2    KONSEP DASAR MULTIMEDIA.....	12
2.2.1    Pengertian Multimedia.....	12
2.3    KOMPONEN MULTIMEDIA .....	12
2.4    KONSEP DASAR MOTION GRAPHIC .....	14
2.4.1    Pengertian Motion Graphic .....	14
2.4.2    Prinsip Dalam Motion Graphic .....	14
2.4.3    Pergerakan Dasar Dalam Motion Graphic .....	16
2.4.4    Objek Motion Graphic .....	16
2.5    TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR .....	17
2.5.1    Ukuran Gambar.....	17
2.5.2    Sudut Pengambilan Gambar ( <i>Camera Angle</i> ).....	19

2.6	COMPANY PROFILE.....	21
2.6.1	Unsur-Unsur Company Profile .....	21
2.7	ANALISIS SWOT .....	22
2.8	<i>MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC)</i> .....	23
2.9	PENGUJIAN.....	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....		26
3.1	TINJAUAN UMUM .....	26
3.1.1	Deskripsi Organisasi .....	26
3.1.2	Visi .....	26
3.1.3	Misi .....	26
3.1.4	Deskripsi Sistem yang Berjalan .....	27
3.2	ANALISIS SISTEM .....	28
3.2.1	Identifikasi Masalah .....	28
3.2.2	Analisis SWOT .....	28
3.2.3	Analisis Kebutuhan Sistem .....	31
	<u>3.2.3.1 Kebutuhan Fungsional</u> .....	31
	<u>3.2.3.2 Kebutuhan Hardware</u> .....	32
	<u>3.2.3.3 Kebutuhan Software</u> .....	33
	<u>3.2.3.4 Kebutuhan Brainware</u> .....	34
3.3	PERANCANGAN VIDEO .....	34
3.3.1	<i>Concept</i> (Pengonsepan).....	34
3.3.2	<i>Design</i> (Perancangan) .....	36
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....		43
4.1	<i>MATERIAL COLLECTING</i> (PENGUMPULAN BAHAN) .....	43
4.2	<i>ASSEMBLY</i> (PEMBUATAN) .....	45
4.2.1	<i>Designing</i> .....	45
	<u>4.2.1.1 Pengambilan Gambar</u> ( <i>Shooting</i> ) .....	45
	<u>4.2.1.2 Pembuatan Objek Grafis</u> .....	49
4.2.2	<i>Animating</i> .....	55
	<u>4.2.2.1 Menghilangkan Background Green Screen dan Pewarnaan</u> .....	55
	<u>4.2.2.2 Proses Pembuatan Animasi</u> .....	59
	<u>4.2.2.3 Hasil Dari Proses Pembuatan Animasi</u> .....	77
4.2.3	<i>Sound Editing</i> .....	82

4.2.3.1	Proses Pemberian Efek Pada Suara.....	82
4.2.3.2	Hasil Sound Editing .....	85
4.2.4	<i>Compositing</i> (Penggabungan) .....	85
4.2.4.1	Proses Penyusunan Scene .....	85
4.2.4.2	Proses Penambahan <i>Backsound</i> dan <i>Sound Effect</i> .....	92
4.2.5	<i>Rendering</i> .....	94
4.3	<b>TESTING (PENGUJIAN)</b> .....	97
<b>BAB 5 PENUTUP</b> .....		109
5.1	<b>KESIMPULAN</b> .....	109
5.2	<b>SARAN</b> .....	109
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		111
<b>LAMPIRAN</b> .....		113



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Matriks SWOT.....	29
Tabel 3. 2 Ringkasan Spesifikasi Produk.....	35
Tabel 3. 3 Naskah Cerita.....	36
Tabel 3. 4 <i>Storyboard</i> Video.....	38
Tabel 4. 1 <i>Material Collecting</i> .....	43
Tabel 4. 2 Hasil Jadi Objek Grafis.....	53
Tabel 4. 3 Hasil Dari Proses Animating.....	78
Tabel 4. 4 Penyesuaian <i>Storyboard</i> dengan Semua Aset.....	86
Tabel 4. 5 Daftar Audio yang Digunakan.....	93
Tabel 4. 6 Pengujian Alpha Testing.....	97
Tabel 4. 6 Statistik Penonton Video Company Profile BKBH UMS.....	107

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Ukuran Gambar <i>Close Up</i> .....	18
Gambar 2. 2 Ukuran Gambar <i>Medium Close Up</i> .....	18
Gambar 2. 3 Ukuran Gambar <i>Long Shot</i> .....	19
Gambar 2. 4 Ukuran Gambar <i>Knee Shot</i> .....	19
Gambar 2. 5 <i>Eye Level Angle</i> .....	20
Gambar 2. 6 <i>High Angle</i> .....	20
Gambar 2. 7 <i>Eye Level Angle</i> .....	20
Gambar 2. 8 <i>Dutch Angle</i> .....	21
Gambar 2. 9 Metodologi Pengembangan MDLC .....	23
Gambar 4. 1 Lokasi Pengambilan Gambar .....	46
Gambar 4. 2 Proses Pengambilan Gambar.....	47
Gambar 4. 3 Kru Yang Terlibat Dalam Proses Shooting.....	48
Gambar 4. 4 Seleksi Video Yang Terbaik. ....	48
Gambar 4. 5 Pen Tool .....	49
Gambar 4. 6 Shape Tool.....	50
Gambar 4. 7 Membuat Dokumen Baru .....	50
Gambar 4. 8 Menggambar Objek dengan Pen tool dan Shape Tool.....	51
Gambar 4. 9 Fill Tool.....	51

Gambar 4.10 Proses Coloring .....	52
Gambar 4. 11 <i>Composition Setting</i> .....	56
Gambar 4. 12 Effect Control dengan Keylight 1.2 .....	56
Gambar 4. 13 Efek Matte Choker .....	57
Gambar 4. 14 Refine Hard Matte .....	57
Gambar 4. 15 Perbandingan <i>Keying</i> .....	57
Gambar 4. 16 Pengaturan pada <i>Effect Lumetri Color</i> .....	58
Gambar 4. 17 Hasil <i>Color Correction</i> .....	58
Gambar 4. 18 <i>CC Radial Blur</i> .....	59
Gambar 4. 19 CC Particle World 3 .....	60
Gambar 4. 20 Efek <i>Gradient Ramp</i> .....	61
Gambar 4. 21 Efek <i>Venetian Blinds</i> .....	62
Gambar 4. 22 Efek <i>Curve</i> .....	62
Gambar 4. 23 <i>Horizontal Type Tool</i> .....	63
Gambar 4. 24 Penganimasian Pada Efek <i>Stroke</i> .....	63
Gambar 4. 25 Efek <i>Fast Box Blur</i> .....	64
Gambar 4. 26 <i>Glow Effect</i> .....	64
Gambar 4.27 <i>Animate Opacity</i> .....	64

Gambar 4. 28 Effect <i>Fractal Noise</i> .....	65
Gambar 4. 29 Efek <i>Drop Shadow</i> .....	66
Gambar 4. 30 Menambahkan Layer <i>Camera</i> .....	66
Gambar 4. 31 Pergerakan Pada <i>Camera</i> .....	67
Gambar 4. 32 <i>Animate Position</i> .....	67
Gambar 4. 33 <i>Add Property Scale</i> dan <i>Blur</i> .....	68
Gambar 4. 34 <i>Anchor Point</i> Mata dan Mulut .....	69
Gambar 4. 35 <i>Anchor Point</i> Tangan dan Lengan .....	69
Gambar 4. 36 Membuka <i>Plugins Duik Bassel</i> .....	70
Gambar 4. 37 <i>Auto-Rig&amp;IK</i> .....	70
Gambar 4. 38 <i>Controller Auto-Rig&amp;IK</i> .....	71
Gambar 4. 39 <i>Rotation Controller Null Object</i> .....	72
Gambar 4. 40 Efek <i>CC Bend It</i> .....	72
Gambar 4. 41 <i>Expression LoopOut("pingpong")</i> .....	72
Gambar 4.42 Efek <i>Transform</i> dan <i>Bulge</i> .....	73
Gambar 4. 43 Posisi <i>Lens Center</i> pada Efek <i>Lens Flare</i> .....	74
Gambar 4. 44 Pengaturan <i>Lens Brightness</i> pada Efek <i>Lens Flare</i> .....	74
Gambar 4. 45 Tampilan <i>Lens Flare Effect</i> .....	74
Gambar 4. 46 <i>Auto Trace</i> .....	75
Gambar 4. 47 Setingan Efek Saber Layer <i>Auto Trace 1</i> .....	76
Gambar 4. 48 Setingan Efek Saber Layer <i>Auto Trace 2</i> .....	76



Gambar 4. 49 Animasi Menggunakan Efek Saber pada Layer <i>Auto Trace 3</i> .....	77
Gambar 4. 50 Mask Path Animation.....	77
Gambar 4. 51 Menambahkan Effect Noise Reduction / Restoration .....	82
Gambar 4. 52 Menambahkan Effect Filter and EQ > Graphic Equalizer .....	83
Gambar 4. 53 <i>Graphic Equalizer</i> pada <i>Adobe Audition</i> .....	83
Gambar 4. 54 Cara Mengkompres Audio dalam <i>Adobe Audition</i> .....	84
Gambar 4. 55 <i>Effect Single Band Compressor</i> .....	84
Gambar 4. 56 Hasil Sound Editing .....	85
Gambar 4. 57 Proses Penyusunan Scene.....	92
Gambar 4. 58 Proses Penambahan Backsound .....	94
Gambar 4. 59 . Proses Penambahan Sound Effect .....	94
Gambar 4. 60 <i>Work Area</i> .....	95
Gambar 4. 61 <i>Export</i> dari After Effect.....	95
Gambar 4. 62 <i>Export Setting</i> .....	96
Gambar 4. 63 Hasil Output Video.....	96
Gambar 4. 64 Evaluasi dari BKBH UMS .....	106

## INTISARI

Badan Konsultasi dan Bantuan Hukum Universitas Muhammadiyah Surakarta atau biasa disebut BKBH UMS adalah sebuah badan atau lembaga yang bergerak dalam hal pemberian bantuan hukum secara Cuma-Cuma kepada masyarakat dan telah mendapatkan akreditasi oleh Depkumham (Departemen Hukum dan Ham). Maka dari itu BKBH UMS membutuhkan tambahan media penyampaian informasi yang mendukung gambar bergerak, suara dan tulisan guna mendukung kebutuhan BKBH UMS dalam menyampaikan informasi mengenai BKBH UMS secara detail. Sehingga penulis tertarik untuk membuat sebuah video company profile yang didalamnya berisikan informasi mengenai BKBH UMS.

Video Company Profile mempunyai peranan yang cukup penting bagi sebuah perusahaan karena sebagai wadah perusahaan atau instansi untuk mempresentasikan visi dan misinya, atau apa yang ingin ditawarkan kepada masyarakat luas, dan juga sebagai citra profesionalitas dari perusahaan atau instansi tersebut.

Dalam perancangan ini, metode penelitian yang digunakan adalah metode pengumpulan data dan analisis dimana sebelum proses pengembangan sistem dimulai, dilakukan wawancara, observasi serta analisis berupa analisis SWOT dan analisis kebutuhan sistem terhadap objek untuk mendapatkan data-data akurat yang mendasari proses perancangan ini. Dengan demikian nantinya skripsi perancangan ini dapat dipertanggung jawabkan. Adapun metodologi yang digunakan dalam pembangunan sistem ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) versi Luther-Sutopo antara lain: *concept* (pengonsepan); *design* (perancangan); *material collecting* (pengumpulolan bahan); *assembly* (pembuatan); *testing* (pengujian); dan *distribution* (pendistribusian). Diharapkan hasil perancangan video company profile ini nantinya dapat bermanfaat dan dapat digunakan sebagai media penyampaian informasi yang mudah di pahami, dan informative bagi masyarakat serta dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman kepada masyarakat terkait dengan pemberian bantuan hukum gratis kepada masyarakat miskin/masyarakat tidak mampu serta dapat meyakinkan masyarakat mengenai kredibilitas dan juga pengalaman BKBH UMS dalam hal penanganan hukum baik litigasi (dalam peradilan) maupun non litigasi (luar peradilan).

**Keyword:** BKBH UMS, Video Company Profile, Motion Graphic, Liveshoot.

## ABSTRAK

*Legal Consultation and Assistance Agency of Muhammadiyah University of Surakarta or commonly called BKBH UMS is a body or institution engaged in providing free legal assistance to the community and has been accredited by the Indonesian Ministry of Law and Human Rights (Kemenkumham). Therefore, BKBH UMS needs additional information delivery media that supports moving images, sounds and writings to support the needs of BKBH UMS in conveying information about BKBH UMS in detail. So the author is interested in creating a company profile video containing information about BKBH UMS.*

*Video Company Profile has a significant role for a company because it is a forum for companies or agencies to present their vision and mission, or what they want to offer to the public, and also as an image of professionalism from the company or institution.*

*In this design, the research method used is data collection and analysis method where before the system development process begins, interviews, observations and analysis in the form of SWOT analysis and analysis of system needs on objects to obtain accurate data that underlie this design process. Thus later this design thesis can be accounted for. The methodology used in the development of this system is Luther-Sutopo's Multimedia Development Life Cycle (MDLC), among others: concept; design; material collecting; assembly; testing; distribution. It is expected that the results of this company profile video design will be useful and can be used as a medium of information delivery that is easy to understand, and informative for the community and can improve knowledge and understanding to the community related to the provision of free legal assistance to the poor / poor and can convince the public about the credibility and experience of BKBH UMS in terms of legal handling both litigation (in the judiciary) and non-litigation (outside the judiciary).*

**Keyword:** *BKBH UMS, Video Company Profile, Motion Graphic, Live Shoot.*