

**PEMBUATAN VIDEO PANDUAN TUGAS FRONT OFFICE KEDAI
DIGITAL YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

SKRIPSI



disusun oleh

Galuh Amry Hartantry

15.12.8845

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PEMBUATAN VIDEO PANDUAN TUGAS FRONT OFFICE KEDAI
DIGITAL YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Galuh Amry Hartantry

15.12.8845

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO PANDUAN TUGAS FRONT OFFICE KEDAI DIGITAL YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Galuh Amry Hartantry

15.12.8845

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 April 2018

Dosen Pembimbing,


Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO PANDUAN TUGAS FRONT OFFICE KEDAI DIGITAL YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN LIVE SHOOT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Galuh Amry Hartantry

15.12.8845

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Februari 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom
NIK. 190302047

Mulya Sulistiyono, M.Kom
NIK. 190302248

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 5 Maret 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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 terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 25 Februari 2019

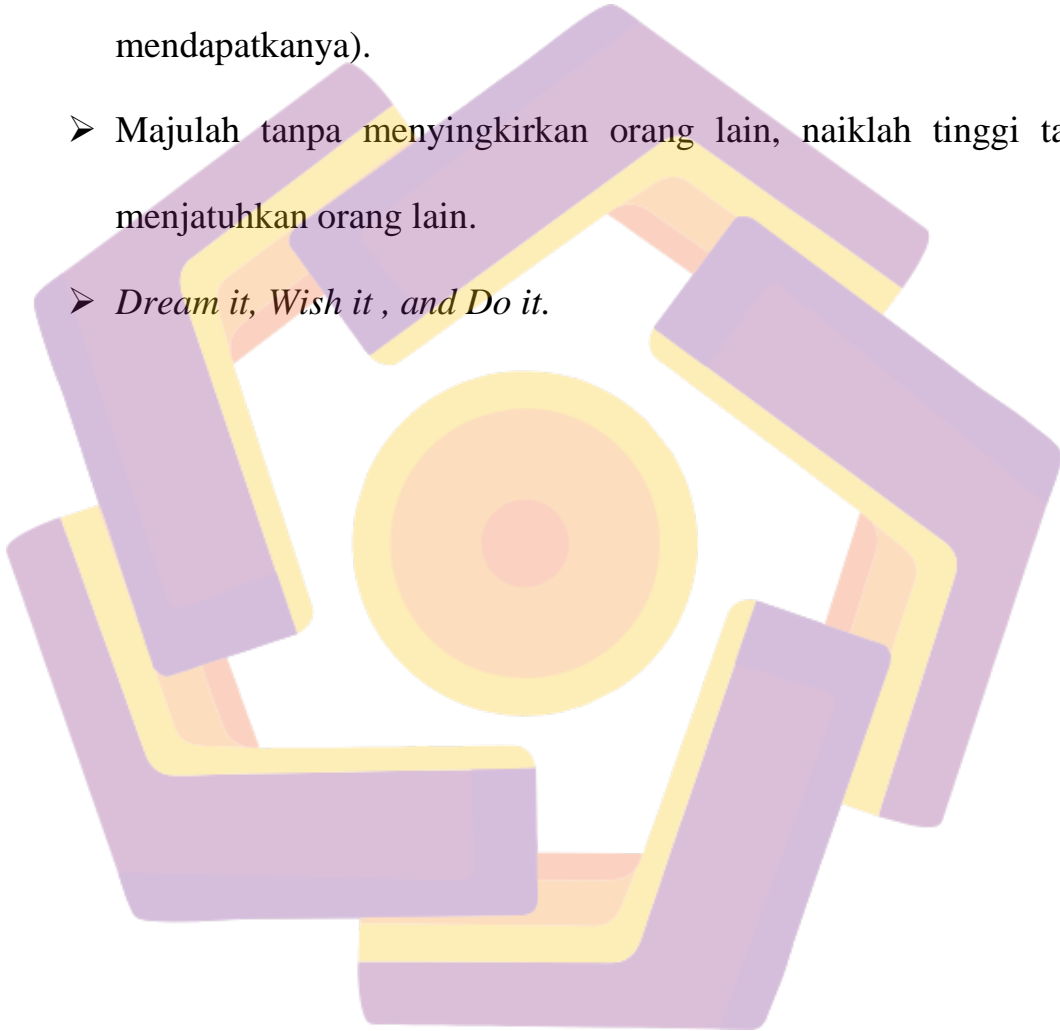


Galuh Amry Hartantry

NIM : 15.12.8845

MOTTO

- *Man jadda wajada* (Barang siapa yang bersungguh-sungguh, akan mendapatkannya).
- Majulah tanpa menyingkirkan orang lain, naiklah tinggi tanpa menjatuhkan orang lain.
- *Dream it, Wish it , and Do it.*



PERSEMBAHAN

Skripsi ini sepenuhnya saya persembahkan untuk Galuh Amry Hartantry yaitu diri saya sendiri dan orang tua saya, yang selalu mendukung penuh sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik, serta teman-temanku yang selalu ada dalam suka maupun duka. Ini merupakan hasil dari perjuangan yang sangat berharga. Sebuah kebanggaan dapat menyelesaikan skripsi ini.

Syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT atas Kuasa-Nya saya bisa menyelesaikan skripsi ini . Terimakasih kepada Orang Tuaku, Keluargaku, Saudara-saudaraku, Sahabat-sahabatku yang selalu mendukung dalam suka dan duka dari awal kuliah sampai pada tahap ini semoga untuk untuk selamanya (Nawang, Fety, Eka, Zilan, Mareta, dan anak kontrakan mawar IV), dan semua orang disekitarku. Terimakasih atas semua support yang kalian berikan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena dengan kuasa-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Pembuatan skripsi ini guna memenuhi persyaratan akademis untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis sangat berharap skripsi ini dapat berguna dalam rangka menambah wawasan serta pengetahuan tentang perancangan pembuatan video. Penulis juga menyadari sepenuhnya bahwa di dalam skripsi ini terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap adanya perbaikan atau inovasi lainnya di masa yang akan datang. Selama pembuatan skripsi ini, penulis juga mendapat banyak dukungan dan juga bantuan dari berbagai pihak, maka dari itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
4. Bapak Amir F.S, M. Kom, Bapak Mulya Sulistyono, M. Kom, dan Bapak Akhmad Dahlan, M. Kom yang telah menguji skripsi ini.
5. Segenap staf pengajar Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu dan pengalamannya selama penulis kuliah.
6. Keluarga serta sahabat penulis yang telah memberikan dukungannya.

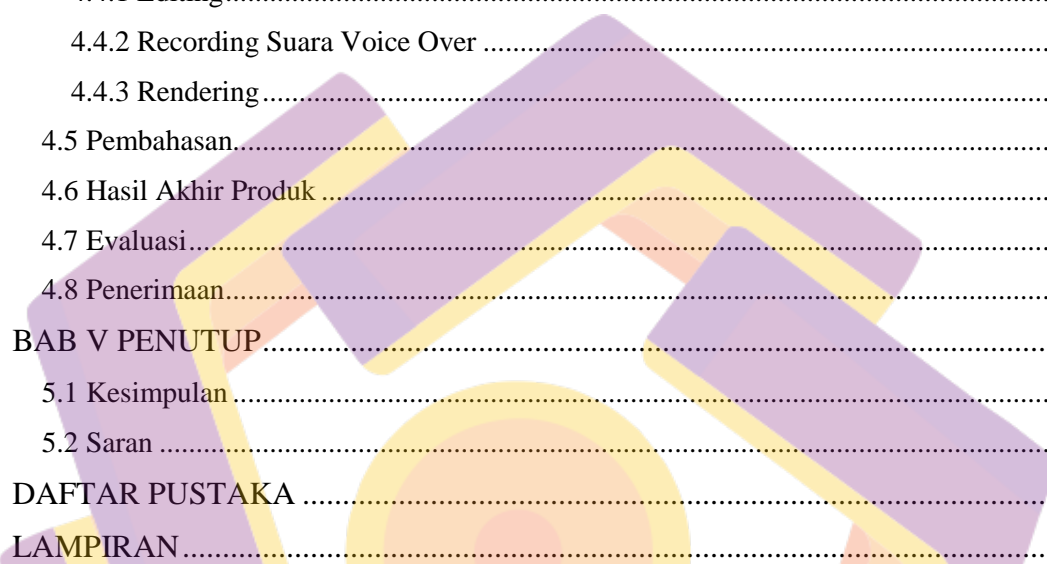
Yogyakarta, 20 Febuari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Metode Penelitian	6
1.7 Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.2 Tinjauan Umum	11
2.3 Dasar Teori	12
2.3.1 Multimedia	12
2.3.2 Jenis Multimedia	12
2.3.3 Elemen-elemen Multimedia	13
2.3.4 Animasi	13

2.3.5 Jenis Animasi	14
2.3.6 Prinsip –Prinsip Animasi	16
2.3.7 Konsep Dasar Video	19
2.3.8 Jenis-Jenis Video.....	19
2.3.9 Standar Video.....	20
2.3.10 Motion Graphic	22
2.3.11 Cakupan Motion Graphic.....	22
2.3.12 Sejarah Motion Graphic	23
2.3.13 Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	23
2.3.14 Live Shoot.....	25
2.3.15 Gerak Kamera	26
2.3.16 Pengambilan Gambar.....	27
2.3.17 Strategi Memproduksi Video	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	30
3.1 Deskripsi Perusahaan	30
3.1.1 Visi dan Misi Kedai Digital	30
3.1.2 Logo Kedai Digital.....	31
3.2 Analisis	31
3.2.1 Analisis Situasi.....	31
3.2.2 Analisis SWOT	33
3.2.3 Solusi yang diterapkan	35
3.2.4 Solusi yang dipilih	35
3.2.5 Analisis Kebutuhan.....	36
3.3 Perancangan Video	39
3.3.1 Pra Produksi Video	39
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Alur Produksi	52
4.2 Tahap Produksi	52
4.2.1 Set Lokasi.....	52
4.2.2 Shooting	53
4.2.3 <i>Load</i>	53
4.2.4 Persiapan Perangkat Produksi.....	54



4.3 Tahap Pra Produksi	55
4.3.1 Pembuatan Aset	55
4.3.2 Pembuatan Animasi	66
4.4 Tahap Pasca Produksi	81
4.4.1 Editing.....	81
4.4.2 Recording Suara Voice Over	85
4.4.3 Rendering.....	88
4.5 Pembahasan.....	90
4.6 Hasil Akhir Produk.....	97
4.7 Evaluasi.....	98
4.8 Penerimaan.....	99
BAB V PENUTUP.....	100
5.1 Kesimpulan	100
5.2 Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	102
LAMPIRAN.....	104

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Hasil kuesioner.....	2
Tabel 3.1 Tabel Solusi.....	35
Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Pembuatan	37
Tabel 3.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Implementasi	37
Tabel 3.4 Analisa Kebutuhan Perangkat Keras	38
Tabel 3.5 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras Implementasi.....	39
Tabel 3.6 Skenario	43
Tabel 3.7 Storyboard.....	46
Tabel 4.1 Perangkat Produksi	54

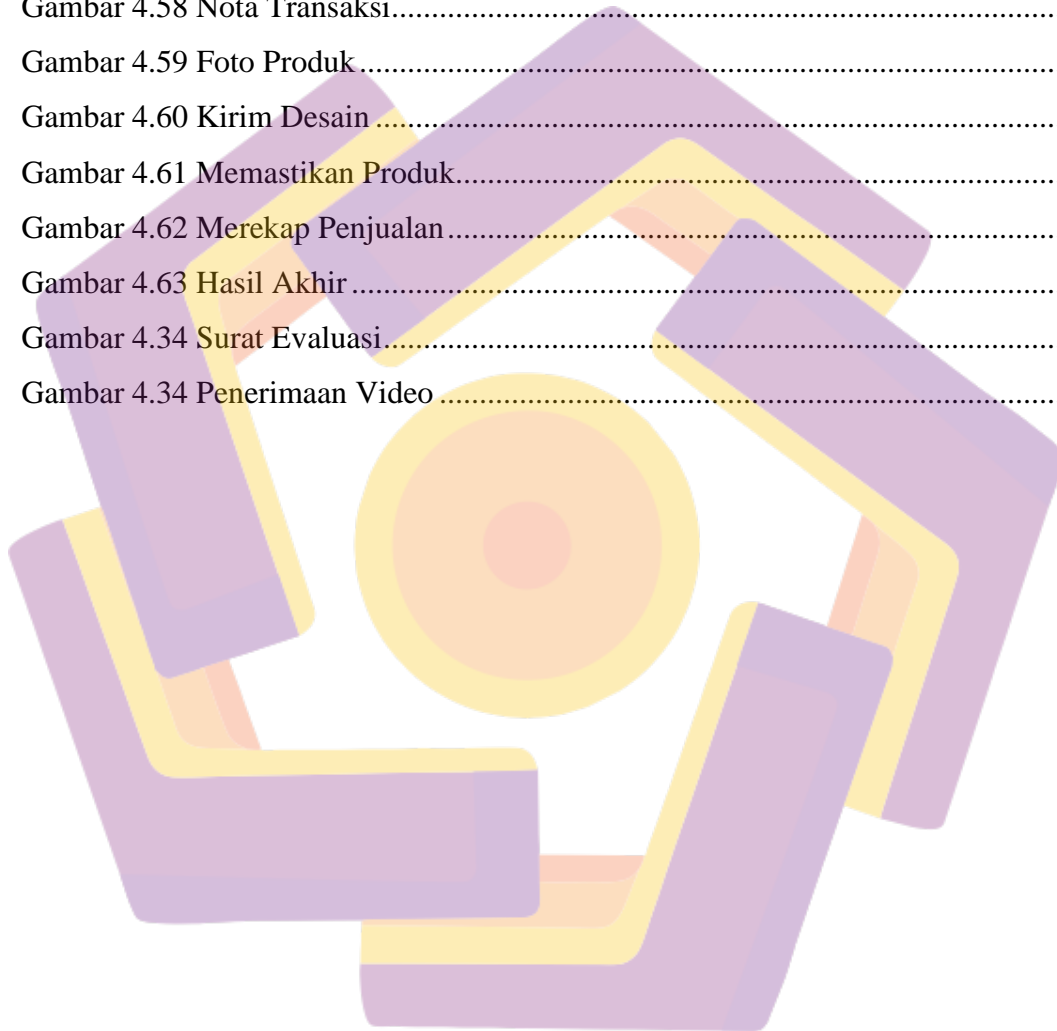


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia.....	13
Gambar 3.1 Logo Kedai Digital.....	31
Gambar 4.1 Load Penyusunan File	54
Gambar 4.2 Logo Kedai Digital Corel DRAW.....	56
Gambar 4.3 Design Meja Front Office 1 Corel DRAW	57
Gambar 4.4 Design Meja Front Office 1 Corel DRAW	58
Gambar 4.5 Design Meja Front Office 2 Corel DRAW	58
Gambar 4.6 Design Komputer 1 Corel DRAW	59
Gambar 4.7 Design Komputer Di Atas Meja Corel DRAW.....	59
Gambar 4.8 Design Kalender Corel DRAW.....	60
Gambar 4.9 Design Bel Corel DRAW	62
Gambar 4.10 Design Gelas Corel DRAW	63
Gambar 4.11 Design Kursi Corel DRAW.....	63
Gambar 4.12 Front Office Corel DRAW	64
Gambar 4.13 Aset Tugas Front Office Corel DRAW.....	65
Gambar 4.14 Aset Pembagian Jam Kerja Corel DRAW	65
Gambar 4.15 Composition After Effect.....	67
Gambar 4.16 Solid Setting After Effect.....	67
Gambar 4.17 Text Setting After Effect.....	68
Gambar 4.18 Layer Garis After Effect.....	69
Gambar 4.19 Line Setting After Effect.....	69
Gambar 4.20 Matte Layer After Effect.....	70
Gambar 4.21 Parent layer mate-garis After Effect.....	71
Gambar 4.22 Track Matte 1 After Effect	71
Gambar 4.23 Garis Position After Effect.....	72
Gambar 4.24 Garis Animation After Effect.....	73

Gambar 4.25 Garis Scale After Effect	73
Gambar 4.26 Warna Tulisan After Effect	74
Gambar 4.27 New Property Text After Effect	74
Gambar 4.28 Text Property Setting After Effect	75
Gambar 4.29 O Animation 1 After Effect.....	76
Gambar 4.30 O Animation 2 After Effect.....	77
Gambar 4.31 O Animation 3 After Effect.....	77
Gambar 4.32 O Animation 4 After Effect.....	78
Gambar 4.33 Text Reveal After Effect	78
Gambar 4.34 Opening After Effect.....	79
Gambar 4.35 Devinisi Front Office Secara Umum After Effect	79
Gambar 4.36 Pembagian Jam Kerja After Effect.....	80
Gambar 4.37 Title Tugas Front Office After Effect	80
Gambar 4.38 Squence Setting Premier	81
Gambar 4.39 Import File After Effect ke Premier t.....	82
Gambar 4.40 Import Video Premier.....	82
Gambar 4.41 Menggabungkan Video Premier.....	83
Gambar 4.42 Text Keterangan Premier	83
Gambar 4.43 Effect Control Text Premier.....	84
Gambar 4.44 Tile Text dan Video Premier.....	84
Gambar 4.45 Recording Voice Over Audition	86
Gambar 4.46 Noise Reduction Audition.....	87
Gambar 4.47 Export File Audition	88
Gambar 4.48 Voice Over Premier	88
Gambar 4.49 Render Adobe Premiere	89
Gambar 4.50 Pengertian Front Office.....	90
Gambar 4.51 Pembagian Waktu Kerja.....	91
Gambar 4.52 Menjaga Kebersihan.....	91
Gambar 4.53 Cek bahan Baku	92

Gambar 4.54 Melayani Pelanggan	93
Gambar 4.55 Memperhatiakn Detail Pesanan.....	93
Gambar 4.56 Penulisan Job Order	94
Gambar 4.57 Job Masuk	94
Gambar 4.58 Nota Transaksi.....	95
Gambar 4.59 Foto Produk.....	95
Gambar 4.60 Kirim Desain	96
Gambar 4.61 Memastikan Produk.....	96
Gambar 4.62 Merekap Penjualan	97
Gambar 4.63 Hasil Akhir	97
Gambar 4.34 Surat Evaluasi.....	98
Gambar 4.34 Penerimaan Video.....	99



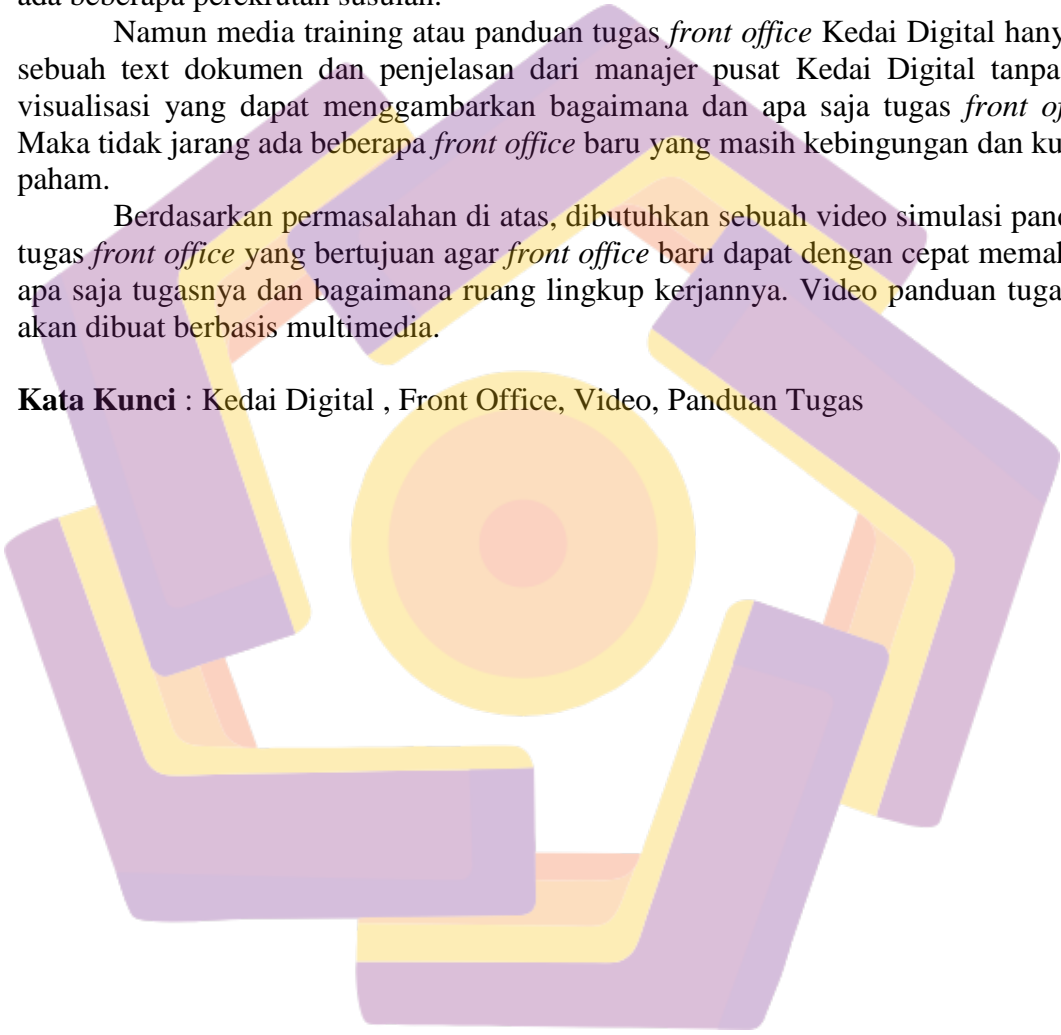
INTISARI

Kedai Digital adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang percetakan merchandise atau cinderamata seperti mug, piring, kaos, keramik, dll. Setiap tahunnya Kedai Digital melakukan perekrutan *front office* baru secara massal, dan ada beberapa perekrutan susulan.

Namun media training atau panduan tugas *front office* Kedai Digital hanyalah sebuah text dokumen dan penjelasan dari manajer pusat Kedai Digital tanpa ada visualisasi yang dapat menggambarkan bagaimana dan apa saja tugas *front office*. Maka tidak jarang ada beberapa *front office* baru yang masih kebingungan dan kurang paham.

Berdasarkan permasalahan di atas, dibutuhkan sebuah video simulasi panduan tugas *front office* yang bertujuan agar *front office* baru dapat dengan cepat memahami apa saja tugasnya dan bagaimana ruang lingkup kerjanya. Video panduan tugas ini akan dibuat berbasis multimedia.

Kata Kunci : Kedai Digital , Front Office, Video, Panduan Tugas



ABSTRACT

Kedai Digital is a company engaged in the printing of merchandise or souvenirs such as mugs, plates, t-shirts, ceramics, etc. Every year Kedai Digital conducts new front office recruitments en masse, and there are several follow-up recruitments.

But the Kedai Digital media training or front office task guide is just a text document and explanation from the Kedai Digital center manager without any visualization that can describe how and what front office tasks are. So it is not uncommon for a number of new front offices that are still confused and lack understanding.

Based on the above problems, it takes a video simulation guide for front office tasks aimed at making the new front office quickly understand what the tasks are and how the scope of work is done. This task guide video will be made based on multimedia.

Keywords: *Kedai Digital, Office Front, Video, Task Guide*

