

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PROFILE KOMUNITAS JEPANG
EQOURZ IDOL PROJECT YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Annas Abdul Aziz

13.12.7595

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PROFILE KOMUNITAS JEPANG
EQOURZ IDOL PROJECT YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Annas Abdul Aziz

13.12.7595

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PROFILE KOMUNITAS JEPANG
EQOURZ IDOL PROJECT YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Annas Abdul Aziz

13.12.7595

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 mei 2017

Dosen pembimbing



Mei P. Kurniawan, M.kom.

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN PROFILE KOMUNITAS JEPANG EQOURZ IDOL PROJECT YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Annas Abdul Aziz

13.12.7595

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 juli 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P. Kurniawan, M.kom.
NIK. 190302187

Tonny Hidayat, M.kom.
NIK. 190302182

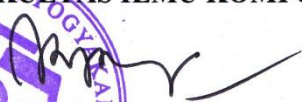
Donni Prabowo, M.kom.
NIK. 190302253



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 Agustus 2019

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 tugas 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, 29 Agustus 2019



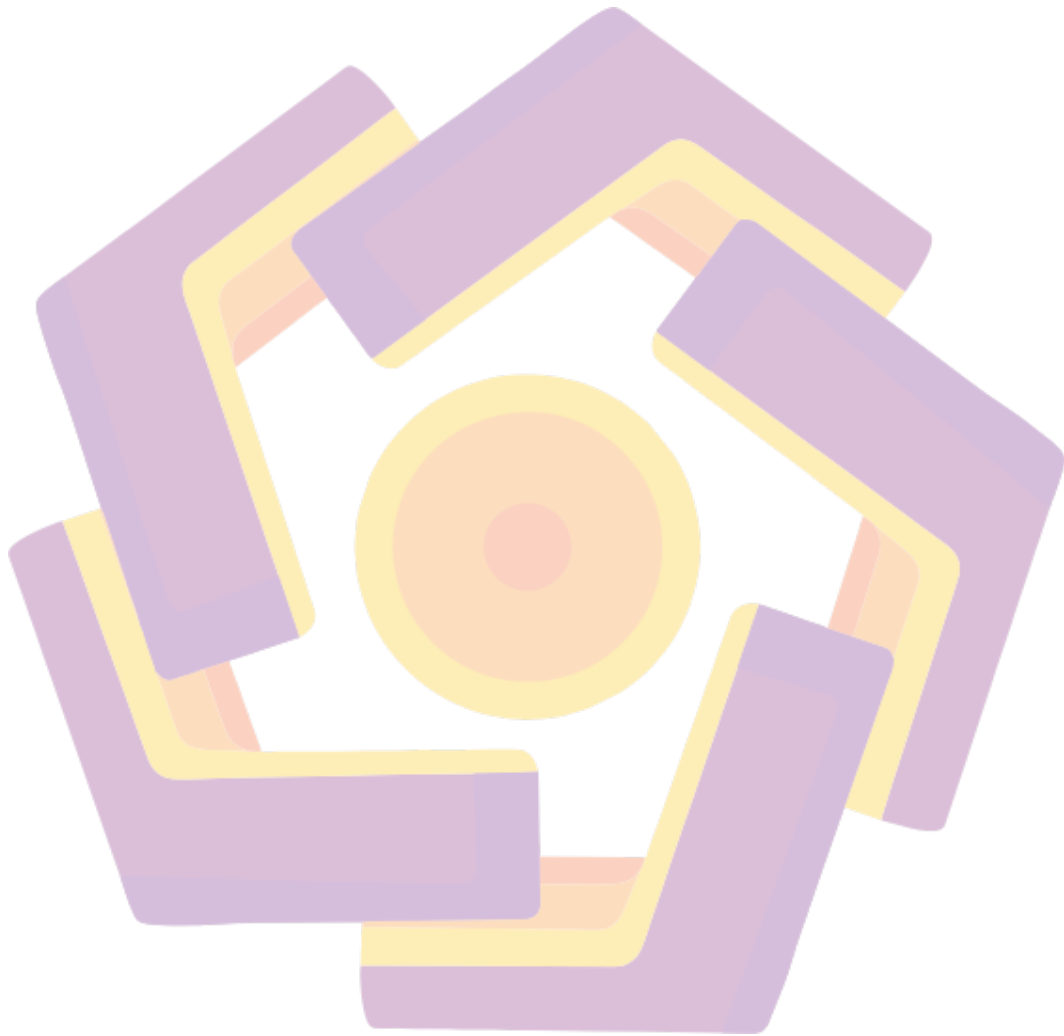
Annas Abdul Aziz

NIM. 12.12.7595

MOTTO

“lebih baik terlambat dari pada tidak sama sekali”

“ jika bisa diimpikan berarti bisa diwujudkan ”



PERSEMBAHAN

Penulis mengucapkan syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga berkesempatan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan dan pembuatan Profile Komunitas Jepang Eqourz Idol Project Yogyakarta. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dengan segala kerendaha hati, saya mempersembahkan Skripsi ini kepada :

1. M. Suyanto, Prof., Dr., MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibunda dan Ayahanda tercinta, terimakasih atas segenap ketulusan cinta dan kasih sayangnya selama ini. Untuk segala do'a, pendidikan, perjuangan dan pengorbanan untuk anakmu ini.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.kom. selaku pembimbing skripsi yang telah berikan banyak saran dan masukan hingga terselesaikannya skripsi ini.
4. Teman-teman seperjuangan ngulang dan team kopi mbak sinta. Terimakasih atas do'a dan dukungannya semoga kita semua menjadi orang-orang yang berguna di dunia dan di akhirat.

Saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya, mohon maaf jika ada salah kata baik sengaja atau tidak selama ini. Sukses untuk kalian semua dilancarkan segala urusannya, semoga Allah SWT memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “**Perancangan dan pembuatan profile komunitas jepang eqourz idol project Yogyakarta**”. Laporan skripsi ini disusun dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat menempuh kelulusan program studi Strata Satu Jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam menyelesaikan penelitian dan penyusunan laporan ini penulis banyak memperoleh bantuan, bimbingan, pengarahan dan dorongan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

- 1 Bapak Prof. Dr. H.M. Suyanto, MM, selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
- 2 Bapak Mei P Kurniawan, M.kom selaku Dosen Pembimbing. Terima kasih atas bimbingan dan bantuan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
- 3 Danang pradityo Selaku Ketua Komunitas Eqourz idol project Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan.dari segi materi dan penyampaian. Untuk itu saran dan kritikan yang bersifat membangun sangat penulis harapkan, demi kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 29 Agustus 2019

Penulis
Annas Abdul Aziz

DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iError! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABLE.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Perancangan	4

1.6	Sistematika Penulisan	5
BAB II	7
LANDASAN TEORI	7
2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Konsep Dasar Multimedia	8
2.2.1	Sejarah Multimedia	8
2.2.2	Definisi Multimedia	9
2.2.3	Elemen-Elemen Multimedia	9
2.3	Konsep Dasar Animasi	12
2.3.1	Definisi Animasi	12
2.3.2	Prinsip-Prinsip Dasar Animasi	12
2.4	Konsep Teknik <i>Motion Graphic</i>	21
2.4.1	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	21
2.4.2	Definisi <i>Motion graphic</i>	22
2.5	Tahap Pengerjaan Video	23
2.5.1	Pra Produksi	23
2.5.2	Produksi	24
2.5.3	Pasca Produksi	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	27
3.1	Deskripsi Umum Eqourz idol project	27
3.1.1	Profil Organisasi	27
3.1.2	Deskripsi Singkat Organisasi	28
3.1.3	Visi dan Misi Organisasi	28
3.2	Analisis Masalah	29
3.2.1	Analisis SWOT	29

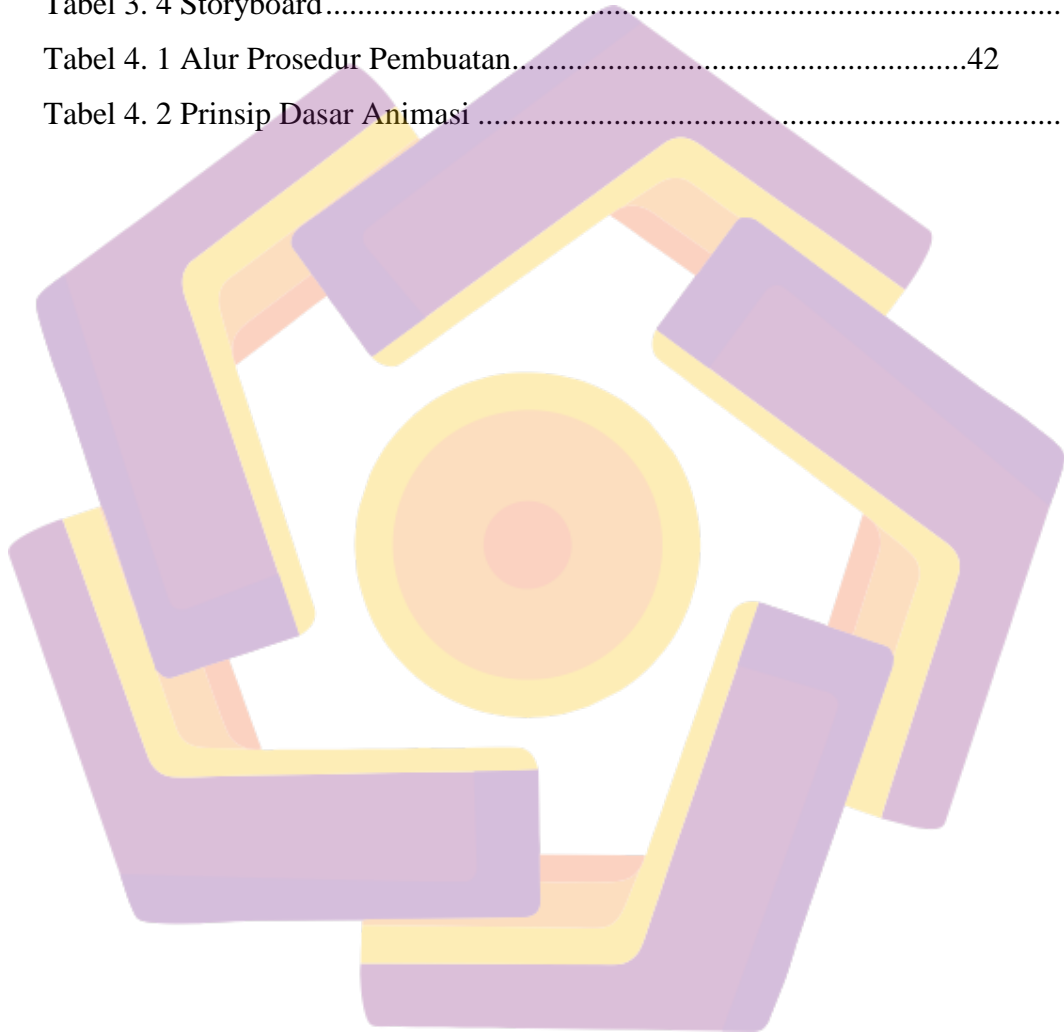
3.3	Solusi - solusi yang Dapat Diterapkan	31
3.3.1	Solusi Jangka Menengah.....	31
3.4	Solusi yang Dipilih.....	31
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem	32
3.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	32
3.5.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	32
3.6	Pra Produksi	34
3.6.1	Ide Cerita.....	34
3.6.2	Desain Karakter.....	34
3.6.3	Naskah.....	35
3.6.4	Storyboard.....	37
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		42
4.1	Implementasi	42
4.2	Produksi.....	43
4.2.1	Drawing.....	43
4.2.2	Coloring	46
4.2.3	Background	48
4.2.4	Sound Recording dan Sound Editing	49
4.3	Pasca Produksi.....	52
4.3.1	Compositing	52
4.3.2	Editing.....	56
4.3.3	Rendering	57
4.4	Pembahasan	58
4.4.1	Pembahasan Prinsip Dasar Animasi	58
BAB V PENUTUP.....		63

5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	67



DAFTAR TABLE

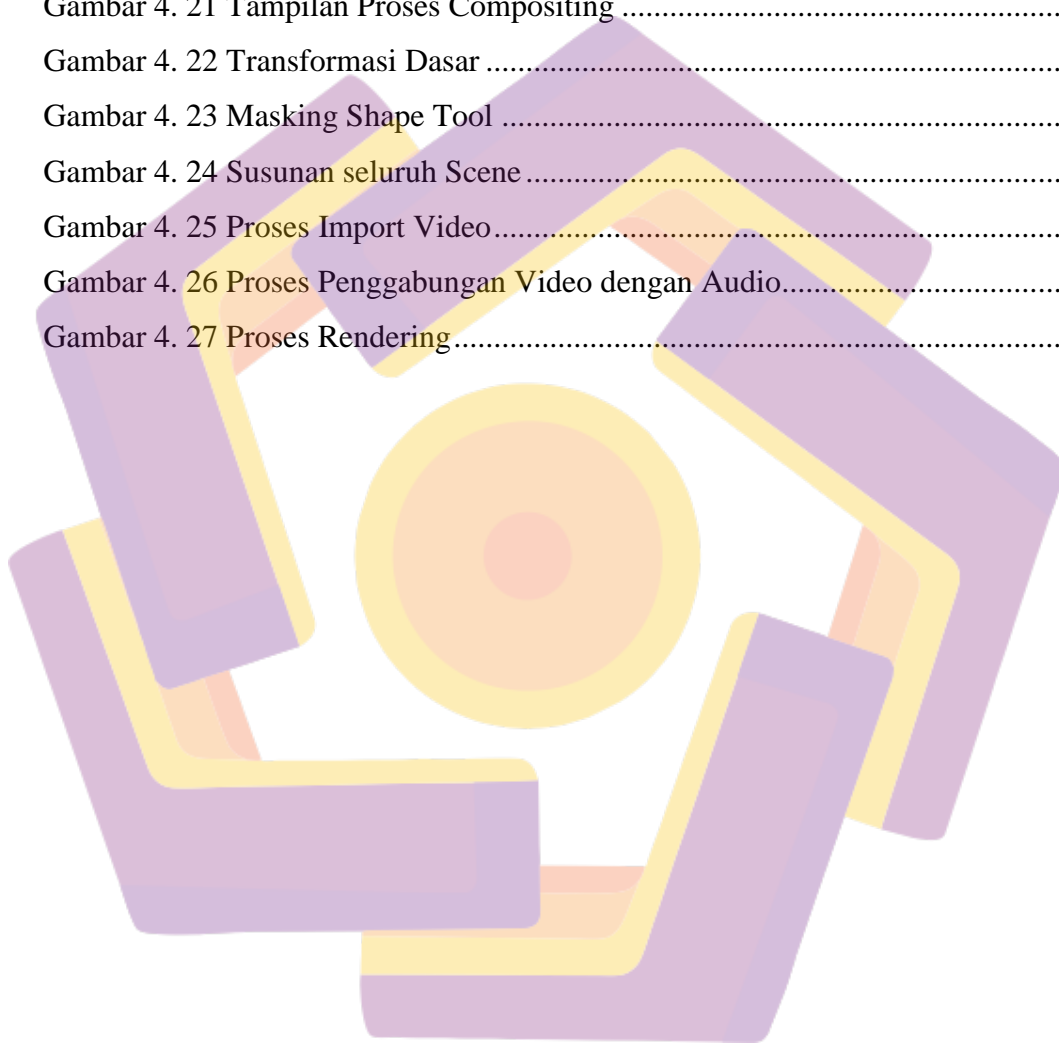
Tabel 3. 1 Profil Organisasi	27
Tabel 3. 2 Analisis SWOT	29
Tabel 3. 3 Tabel Kebutuhan Software.....	33
Tabel 3. 4 Storyboard.....	38
Tabel 4. 1 Alur Prosedur Pembuatan.....	42
Tabel 4. 2 Prinsip Dasar Animasi	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash & Stretch pada ekspresi karakter	13
Gambar 2. 2 Anticipation pada karakter	14
Gambar 2. 3 Staging pada karakter	14
Gambar 2. 4 Contoh Straight Ahead & Pose to Pose.....	15
Gambar 2. 5 Contoh Follow Through & Overlapping Action.....	16
Gambar 2. 6 Contoh Slow In & Slow Out pada objek.....	17
Gambar 2. 7 Contoh Arcs	17
Gambar 2. 8 Contoh Secondary Action pada sebuah topi	18
Gambar 2. 9 Contoh Timing pada sebuah karakter.....	19
Gambar 2. 10 Contoh Exaggeration pada sebuah cartoon	19
Gambar 2. 11 Solid Drawing pada karakter Winnie the Pooh.....	20
Gambar 2. 12 Contoh Appeal	21
Gambar 3. 1 Logo Eqourz.....	28
Gambar 3. 2 Rancangan Karakter	34
Gambar 4. 1 Loading Screen	43
Gambar 4. 2 Lembar kerja Adobe Illustrator	44
Gambar 4. 3 Membuat Lembar Kerja Baru	44
Gambar 4. 4 Tampilan dasar objek	45
Gambar 4. 5 Proses penyimpanan di Adobe Illustrator	45
Gambar 4. 6 Ilustrasi	46
Gambar 4. 7 Desain Karakter.....	46
Gambar 4. 8 Proses Coloring	47
Gambar 4. 9 Ilustrasi (Warna).....	47
Gambar 4. 10 Desain Karakter (Warna)	48
Gambar 4. 11 Sketsa background.....	48
Gambar 4. 12 Tampilan Loading Screen Adobe Audition	49
Gambar 4. 13 Tampilan Lembar Kerja Adobe Audition	50
Gambar 4. 14 Proses Import File Adobe Audition	50
Gambar 4. 15 Proses Menghilangkan Audio Tidak Terpakai.....	51

Gambar 4. 16 Proses Effect Normalize.....	51
Gambar 4. 17 Effect Vocal Enhancer	52
Gambar 4. 18 Menyimpan File	52
Gambar 4. 19 Tampilan New Composition	53
Gambar 4. 20 Tampilan Proses Import File.....	54
Gambar 4. 21 Tampilan Proses Compositing	54
Gambar 4. 22 Transformasi Dasar	55
Gambar 4. 23 Masking Shape Tool	55
Gambar 4. 24 Susunan seluruh Scene.....	56
Gambar 4. 25 Proses Import Video.....	56
Gambar 4. 26 Proses Penggabungan Video dengan Audio.....	57
Gambar 4. 27 Proses Rendering.....	58



INTISARI

Video profil merupakan sebuah media elektronik untuk menyampaikan informasi yang sangat efektif dalam penyampaian suatu visi dan misi. Melalui media visual sehingga semua informasi dapat dengan mudah dicerna oleh semua kalangan masyarakat. Eqourz Idol Project merupakan komunitas Jepang yang berada di kota Yogyakarta, Eqourz Idol Project membutuhkan media promosi untuk sosialisasi agar mahasiswa dan masyarakat sekitar lebih mengenal komunitas Jepang Eqourz Idol Project, sehingga direncanakan untuk membuat video profile komunitas Jepang Eqourz Idol Project.

Media sosialisasi ini dibuat dalam bentuk video profil. pembuatan video ini, menggunakan software Adobe Premiere CC dan Adobe After Effects CC sehingga akan memudahkan pembuatan video profil. Dalam memproduksi sebuah video baik video profile atau video lainnya hendaknya terlebih dahulu mempersiapkan tahap-tahap yang bagus dan memperhatikan setiap detail tahapan yang akan dibuat dimulai dari tahap Pra Produksi (Persiapan Ide, Sinopsis, pengerjaan video, dan dialog atau Storyboard), Tahap Produksi (proses pengambilan gambar), Tahap Paska Produksi (Editing Video) serta elemen-elemen yang ada setiap tahapnya.

Hasil dari pembuatan video profil ini akan di serahkan kepada komunitas Jepang Eqourz Idol Project untuk digunakan sebagai media promosi dan informasi.

Kata Kunci : Eqourz idol project Yogyakarta, video profile

ABSTRACT

Video profiles are an electronic media to convey information that is very effective in delivering a vision and mission. Through visual media so that all information can be easily digested by all circles of society. Eqourz Idol Project is a Japanese community in the city of Yogyakarta, Eqourz Idol Project needs promotion media for socialization so that students and the surrounding community get to know more about the Japanese Eqourz Idol Project community, so it is planned to make a profile video for the Japanese Eqourz Idol Project community.

This socialization media is made in the form of profile video. making this video, using Adobe Premiere CC software and Adobe After Effects CC so that it will make making video profiles easier. In producing a video both video profiles or other videos should first prepare good stages and pay attention to every detail of the stages that will be made starting from the Pre Production (Idea Preparation, Synopsis, video work, and dialogue or Storyboard), Production Stage (the process of taking pictures), Post Production Stage (Video Editing) and the elements that exist at each stage.

The results of the making of this profile video will be submitted to the Japanese community Eqourz Idol Project for use as promotional and information media.

Keywords : *Eqourz idol project Yogyakarta, video profile*