

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA HIMPUNAN
PELAJAR MAHASISWA LUWUK BANGGAI MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN MOTION TRACKING**

SKRIPSI



disusun oleh

Ronald David Toripah

16.11.0297

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA HIMPUNAN
PELAJAR MAHASISWA LUWUK BANGGAI MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC DAN MOTION TRACKING**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika



disusun oleh

Ronald David Toripah

16.11.0297

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA HIMPUNAN PELAJAR
MAHASISWA LUWUK BANGGAI MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION
GRAPHIC DAN MOTION TRACKING**

yang disusun dan diajukan oleh

Ronald David Toripah

16.11.0297

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 15 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,



Windha Mega Pradnya D, M.Kom

NIK. 190302185

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA HIMPUNAN PELAJAR
MAHASISWA LUWUK BANGGAI MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION
GRAPHIC DAN MOTION TRACKING**

yang disusun dan diajukan oleh

Ronald David Toripah

16.11.0297

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Arifivanto Hadinegoro, S.Kom. MT
NIK. 190302289

Uyock Anggoro Saputro, M.Kom
NIK. 190302419

Windha Mega Pradnya D, M.Kom
NIK. 190302185

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Agustus 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 : Ronald David Toripah
NIM : 16.11.0297

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Pembuatan Video Company Profile Pada Himpunan Pelajar Mahasiswa Luwuk
Banggai Menggunakan Teknik Motion Graphic dan motion tracking**

Dosen Pembimbing : Windha Mega Pradnya D. 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, 21 Agustus 2023

Yang Menyatakan,

A handwritten signature in black ink is written over a rectangular stamp. The stamp contains the text 'METERAI' at the top, 'KEMENTERIAN' in the middle, and '008640061925418' at the bottom. The signature is written in a cursive style.

Ronald David Toripah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulisan tugas akhir ini penulis persembahkan kepada:

1. **Allah SWT** yang telah memberikan segala kemampuan, kekuatan, rahmat, hidayah dan karunia-Nya.
2. **Bapak dan Ibu serta keluarga** saya yang telah memberikan doa, motivasi serta semangat dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.
3. Dosen pembimbing **Windha Mega Pradnya D, M.Kom** yang telah membimbing penulis dengan sabar dan tegas dari awal hingga penulis mendapatkan hasil yang baik.
4. **Himpunan Pelajar Mahasiswa Luwuk Banggai** yang telah memberikan ijin penelitian serta segala dukungan dan bantuannya penulis ucapkan terimakasih.

Penulis

Ronald David Toripah

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, kekuatan serta waktu luang sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat serta salam penulis ucapkan kepada junjungan umat, Nabi Muhammad SAW, yang telah memperjuangkan agama Islam dan menyebarkannya keseluruh dunia sehingga penulis dan seluruh umat islam dapat merasakan keindahan Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Sarjana dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Universitas Amikom Yogyakarta selaku pihak yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom selaku dekan fakultas ilmu komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah bersedia memberikan pengarahan dan bimbingan penyusunan Skripsi ini.
5. Himpunan Pelajar Mahasiswa Luwuk Banggai yang telah memberikan izin.

Yogyakarta, 24 Agustus 2023

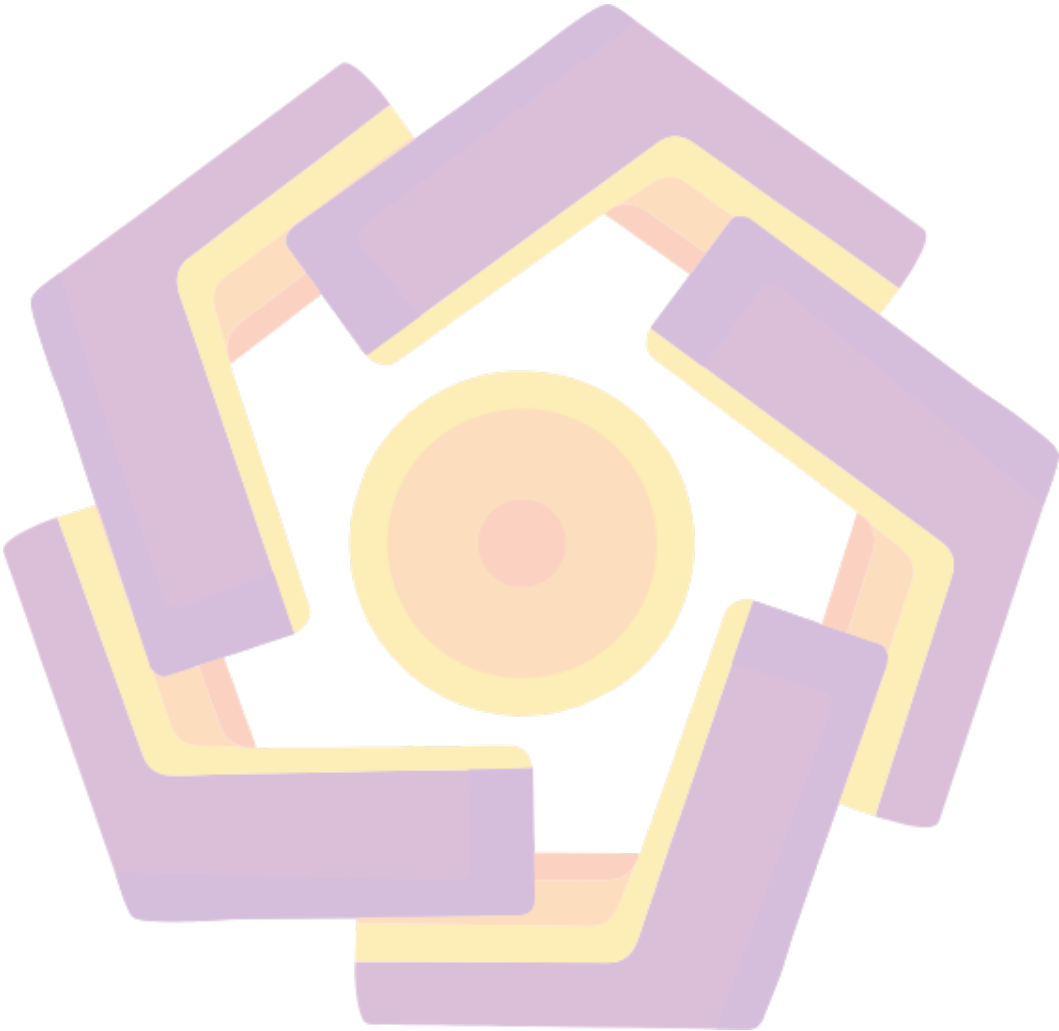
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.3 Metode Pengembangan	5
1.6.4 Tahapan Uji Coba.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II	7
LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia	8
2.3 Konsep Dasar Video.....	9

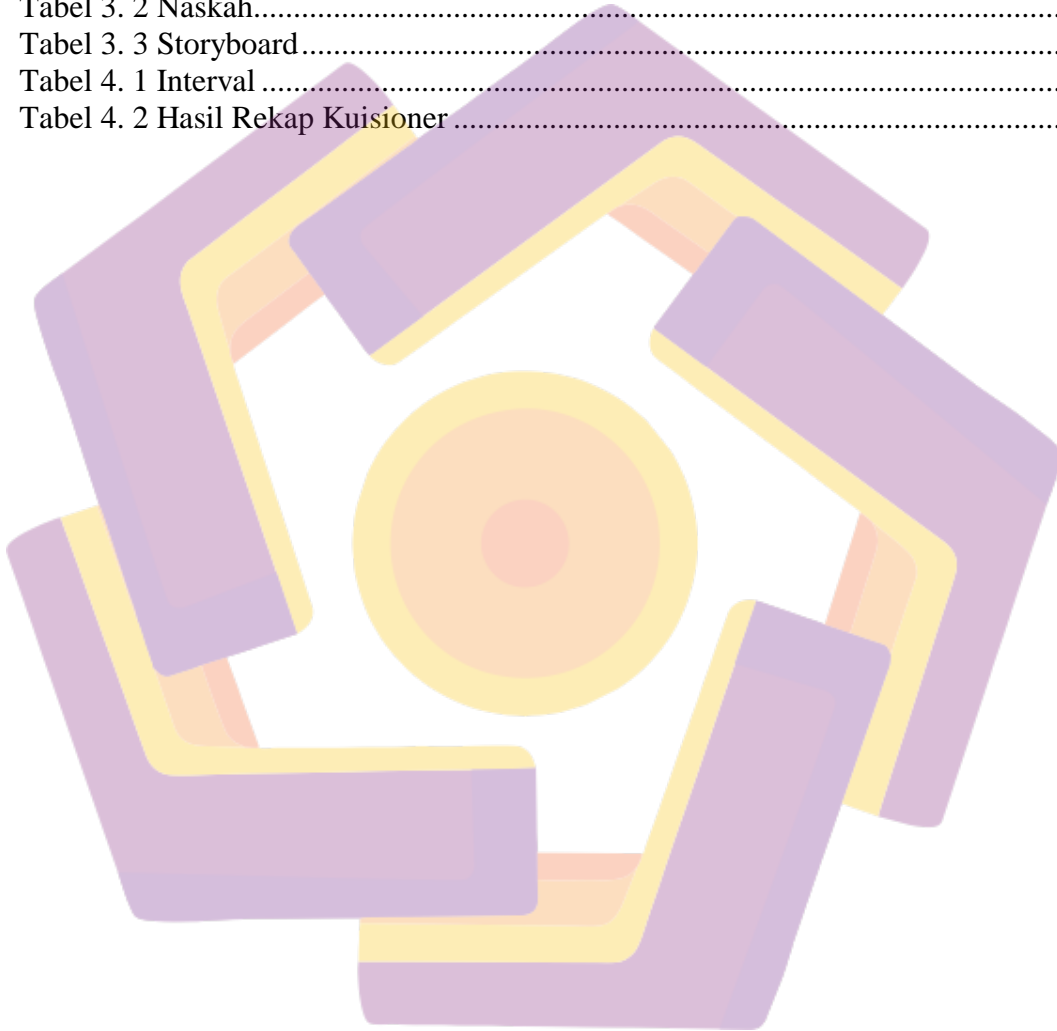
2.3.1	Pengertian Video	9
2.3.2	Jenis-Jenis Video	9
2.3.3	Standart Video Format	10
2.4	Jenis – jenis Animasi	10
2.5	Company Profile	11
2.6	Motion Grafic	13
2.6.1	Devinisi Motion Graphic	13
2.6.2	Elemen – Elemen Motion Grafis	15
2.6.3	Karakteristik Motion Grafis	15
2.6.4	Keuntungan Menggunakan Motion Graphic	16
2.7	Analisis	16
2.7.1	Analisis Kebutuhan Sistem	16
2.7.1.1	Kebutuhan Fungsional	16
2.7.1.2	Kebutuhan Non-Fungsional	17
2.8	Tahap Memproduksi Video	17
2.8.1	Pra Produksi	18
2.8.2	Produksi	21
2.8.3	Pasca Produksi	23
2.9	Software yang digunakan	24
2.9.1	Adobe Illustrator	24
2.9.2	Adobe After Effect	25
2.9.3	Adobe Premiere	27
2.10	Pengelolaan Data Kuisisioner	29
2.10.1	Skala Likert	29
2.10.2	Menentukan Interval	29
2.10.3	Rumus Presentase	30
BAB III		32
METODOLOGI PENELITIAN		32
3.1	Tinjauan Umum	32
3.1.1	Deskripsi Objek	32

3.2	Alur Penelitian.....	35
3.3	Analisis Masalah	35
3.2.1	Langkah-Langkah Analisis Masalah	35
3.2.2	Identifikasi Masalah	35
3.2.3	Wawancara.....	36
3.2.4	Hasil Analisis Masalah.....	36
3.4	Solusi Yang Dapat Diterapkan	36
3.5	Solusi Yang Dipilih.....	37
3.6	Study Kelayakan	37
3.7	Analisis Kebutuhan Sistem.....	38
3.8	Tahap Pra-Produksi	41
3.7.1	Ide Cerita.....	41
3.7.2	Pembuatan Naskah	42
3.7.3	Pembuatan Storyboard.....	45
BAB IV	50
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	50
4.1	Produksi	50
4.1.1	Drawing.....	51
4.1.2	Coloring	52
4.1.3	Background dan Foreground	52
4.2	Pasca Produksi	53
4.2.1	Compositing	53
4.2.2	Animation.....	56
4.2.3	Editing.....	59
4.2.4	Rendering	59
4.3	Pembahasan Hasil Pengujian Kuisioner	60
BAB V	65
PENUTUP	65
5.1	Kesimpulan	65
5.2	Saran	65



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Contoh Naskah.....	18
Tabel 2. 2 Interval Tingkat Intesitas	30
Tabel 2. 3 Presentase.....	30
Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Lunak	40
Tabel 3. 2 Naskah.....	42
Tabel 3. 3 Storyboard.....	46
Tabel 4. 1 Interval	61
Tabel 4. 2 Hasil Rekap Kuisisioner	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Motion Graphic	14
Gambar 2. 2 Layout.....	21
Gambar 2. 3 Key Animasi.....	22
Gambar 2. 4 In Betweener	22
Gambar 2. 5 Background	23
Gambar 2. 6 Logo Adobe Illustrator	24
Gambar 2. 7 Adobe Illustrator	25
Gambar 2. 8 Logo Adobe After Effect.....	25
Gambar 2. 9 Adobe After Effect	26
Gambar 2. 10 Logo Adobe Premiere	27
Gambar 2. 11 Tampilan Adobe Premiere	28
Gambar 3. 1 Logo HPMLB YK.....	32
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi.....	33
Gambar 3. 3 Media Informasi Instagram	34
Gambar 3. 4 Alur Penelitian.....	35
Gambar 4. 1 Bagan Penggunaan Software.....	50
Gambar 4. 2 Tampilan Pen Tool pada Adobe Illustrator	51
Gambar 4. 3 Tampilan Shape Tool pada Adobe Ilustrator	51
Gambar 4. 4 Object Tracing Di Pisah Dengan Layer Yang Berbeda	52
Gambar 4. 5 Coloring.....	52
Gambar 4. 6 Hasil jadi Background dan Foreground	53
Gambar 4. 7 Tampilan Compositing Settings	54
Gambar 4. 8 Tampilan Folder Source Project (Footage)	55
Gambar 4. 9 Jendela Timeline	56
Gambar 4. 10 Teknik Squash and Stretch.....	57
Gambar 4. 11 Timing	58
Gambar 4. 12 Solid Drawing	58
Gambar 4. 13 Appeal	59
Gambar 4. 14 Editing	59
Gambar 4. 15 Rendering	60

INTISARI

Himpunan Pelajar Mahasiswa Luwuk Banggai (HPMLB) merupakan organisasi mahasiswa yang sedang melangsungkan pendidikan di Yogyakarta, berdiri sejak 5 Mei 2014 yang beranggotakan 60 mahasiswa dan berlokasi di Asrama BABASAL, Kerapyak Wetan RT. 05 No. 155A, Panggunharjo, Bantul, Yogyakarta. Himpunan dibagi menjadi 7 divisi dan memiliki kegiatan mengadakan diskusi, pengabdian masyarakat, seminar, pendidikan, pelatihan, penelitian dan kajian ilmiah lainnya.

Sebelumnya Himpunan Pelajar Mahasiswa Luwuk Banggai menyampaikan bahwa informasi mengenai kegiatan himpunan hanya melalui media sosial berupa gambar atau foto sehingga kurang efektif. Pihak ketua dan anggota ingin mengenalkan dan menyampaikan informasi profil dari himpunan selain gambar atau foto juga berupa video agar lebih mudah dipahami dan menarik. Akan tetapi, dalam pembuatan video company profil pihak himpunan mengalami kendala pada sumber daya manusia.

Berdasarkan masalah di atas, penulis terdorong untuk membuat sebuah penelitian dengan mengikat judul “Pembuatan Video Company Profile Pada Himpunan Pelajar Mahasiswa Luwuk Banggai Menggunakan Teknik Motion Graphic dan motion tracking”.

Kata Kunci: Company profile, motion graphic, motion tracking, video, himpunan

ABSTRACT

Himpunan Pelajar Mahasiswa Luwuk Banggai (HPMLB) is a student organization currently conducting education in Yogyakarta, established on May 5 2014 with 60 members and located at BABASAL Dormitory, Kerapyak Wetan RT. 05 No. 155A, Panggunharjo, Bantul, Yogyakarta. The association is divided into 7 divisions and has activities of holding discussions, community service, seminars, education, training, research and other scientific studies.

Previously, Himpunan Pelajar Mahasiswa Luwuk Banggai (HPMLB) conveyed information about association activities only through social media in the form of pictures or photos, making it less effective. The chairperson and members want to introduce and convey profile information from the association besides pictures or photos as well as videos to make it easier to understand and interesting. However, in making the company profile video, the association experienced problems with human resources.

Based on the problems above, the author was motivated to conduct a study with the title "Making a Video Company Profile in the Himpunan Pelajar Mahasiswa Luwuk Banggai Using Motion Graphic and Motion Tracking Techniques".

Keyword: *Company profile, motion graphic, motion tracking, video, himpunan*