

**PEMBUATAN VIDEO MEDIA PROMOSI PADA BATIK NAMBURAN
JOGJA DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE ACTION
DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Rizka Anandia Rachmat

17.21.1085

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**



**PEMBUATAN VIDEO MEDIA PROMOSI PADA BATIK NAMBURAN
JOGJA DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE ACTION
DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Rizka Anandia Rachmat

17.21.1085

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO MEDIA PROMOSI PADA BATIK NAMBURAN
JOGJA DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE ACTION
DAN MOTION GRAPHIC**

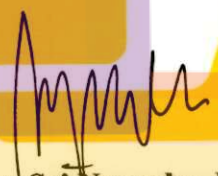
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rizka Anandia Rachmat

17.21.1085

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 Mei 2018

Dosen Pembimbing,


Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 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 tanggung jawab saya pribadi.


Yogyakarta, 25 Juli 2018

Yang membuat pernyataan

METERAI
TEMPEL

06EA2AFF183462985

6000
ENAM RIBURUPIAH


Rizka Anandia Rachmat
NIM. 17.21.1085

MOTTO

“Tanpa adanya perjuangan, kemajuan takkan terjadi”

(Amaray Federick Douglas)

“Keberhasilan adalah kemampuan untuk melewati dan mengatasi dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan semangat”

(Winston Chuchill)



PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO MEDIA PROMOSI PADA BATIK NAMBURAN JOGJA DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE ACTION DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rizka Anandia Rachmat

17.21.1085

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 Mei 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Juli 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbi 'alamin, saya bersyukur kepada Allah SWT yang telah memberikah rahmat-Nya sehingga saya bisa menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Saya juga sangat berterima kasih kepada orang-orang yang telah secara langsung maupun tidak langsung membantu saya dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Karya ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT sebagai ungkapan rasa syukur atas segala petunjuk, kemudahan, serta pemberi cahaya dalam setiap langkahku
2. Keluarga, terutama untuk Mamah dan Papah yang setiap hari selalu mendoakan, memberikan semangat, dan memotivasi untuk menyelesaikan Skripsi ini, tak lupa juga untuk adikku yang telah membantu dalam pelaksanaan produksi
3. Keluarga besar Trah Jagatama yang telah memberikan supportnya
4. Sahabat kontrakan. Bayu, Imron, Ivan, Satyo, Yoga serta teman-teman lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu terimakasih atas kebersamaanya dan semangat dari kalian
5. Kru produksi, Riefky, Lapuasa, Rachma, dan juga Bella karena telah banyak membantu dalam proses produksi video
6. Almamaterku dan teman-teman angkatan 2014 kelas S1 Transfer Universitas AMIKOM YOGYAKARTA
7. Adinda Ayu Regina Lajuardi

KATA PENGANTAR

Puji kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir dengan judul “Pembuatan Video Media Promosi Pada Batik Namburan Jogja Dengan Menggunakan Teknik *Live Action* Dan *Motion Graphic*” dengan baik.

Laporan Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Universitas AMIKOM YOGYAKARTA, serta sarana untuk mengaplikasikan ilmu dan teori yang telah diperoleh selama menjalani masa studi di jurusan Teknik Informatika Universitas AMIKOM YOGYAKARTA.

Dalam penulisan laporan ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak yang terlibat dan membantu dalam proses penyelesaian laporan ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Direktur Universitas AMIKOM YOGYAKARTA
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Sudarmawan, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika
4. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku pembimbing dalam menyelesaikan skripsi
5. Bapak Ibu Dosen Universitas AMIKOM YOGYAKARTA yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat
6. Batik Namburan Jogja yang telah memberikan izin untuk dijadikan obyek penelitian
7. Mamah, Papah, dan Adik tercinta yang selalu memberikan dorongan moril maupun materiil selama studi hingga penyelesaian Skripsi ini
8. Sahabat-sahabat saya Bayu, Imron, Ivan, Satyo, Yoga serta teman tercinta dari S1 Transfer terima kasih atas bantuan dan semangatnya dalam pengerjaan Skripsi ini
9. Dan semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Skripsi ini

Pada kesempatan ini, penulis mohon maaf kepada seluruh pihak jika terdapat kesalahan dalam penulisan dan penyajian laporan ini. Semoga semua pihak bisa memakluminya.

Penulis menyadari bahwa apa yang dilakukan dalam pengerjaan Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna walau didunia ini tidak ada yang benar-benar sempurna. Untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga laporan Skripsi ini bisa bermanfaat untuk semua

Yogyakarta, 25 Juli 2018

Penulis



Rizka Anandia Rachmat
NIM. 17.21.1085

DAFTAR ISI

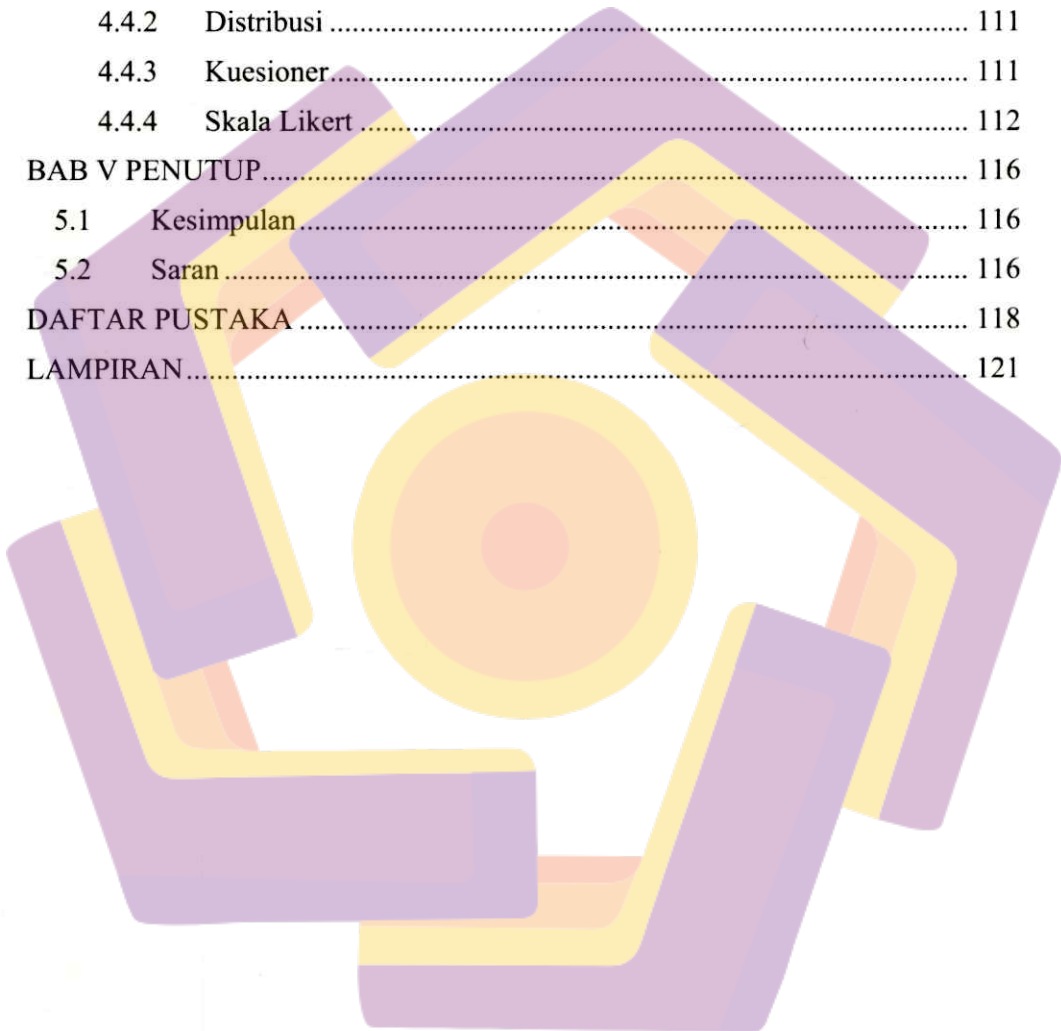
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.4.1 Maksud Penelitian.....	3
1.4.2 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis.....	5
1.5.3 Metode Perancangan.....	5
1.5.4 Metode Pengembangan.....	6
1.5.5 Metode Testing.....	6
1.5.6 Implementasi.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Konsep Dasar Video.....	10

2.2.1	Pengertian Video	10
2.2.2	Standar Video	11
2.2.2.1	NTSC (National Television System Committee).....	12
2.2.2.2	PAL (Phase Alternating Line).....	12
2.2.2.3	SECAM (Séquentiel Couleur À Mémoire / Sequential Colour with Memory).....	13
2.2.2.4	HDTV (High Definition Television).....	13
2.2.3	Jenis-Jenis Video	14
2.2.3.1	Video Analog	14
2.2.3.2	Video Digital.....	15
2.3	Konsep Dasar Video Promosi.....	16
2.3.1	Definisi Media	16
2.3.2	Definisi Promosi.....	17
2.3.3	Definisi Media Promosi.....	18
2.3.4	Tujuan Media Promosi	18
2.4	Motion Grafis	18
2.4.1	Definisi Motion Grafis	18
2.4.2	Elemen-Elemen Motion Grafis.....	20
2.4.3	Karakteristik Motion Grafis	21
2.5	Live Action	21
2.6	Analisis	22
2.6.1	Analisis S W O T.....	22
2.6.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	24
2.6.2.1	Kebutuhan Fungsional	24
2.6.2.2	Kebutuhan Non-Fungsional	25
2.7	Tahapan Produksi	26
2.7.1	Pra Produksi.....	26
2.7.1.1	Pengembangan Ide Kreatif.....	26
2.7.1.2	Skenario	27
2.7.1.3	Storyboard.....	27
2.7.2	Produksi.....	28
2.7.2.1	Teknik Pengambilan Gambar.....	28

2.7.2.1.1	Gerakan Kamera	29
2.7.2.1.2	Jenis Shot	29
2.7.2.1.3	<i>Camera Angle</i>	31
2.7.2.2	Pembuatan Obyek Grafis	32
2.7.2.3	Animasi Motion Graphic	33
2.7.2.4	Perekaman Suara	33
2.7.3	Pasca Produksi	34
2.7.3.1	<i>Capturing</i>	34
2.7.3.2	<i>Editing</i>	34
2.7.3.3	<i>Compositing</i>	35
2.7.3.4	<i>Digital Recording</i>	37
2.7.3.5	<i>Finishing</i>	38
2.8	Tahapan Uji Coba	40
2.8.1	Skala <i>Likert</i> (<i>Likert Scale</i>)	40
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		41
3.1	Tinjauan Umum	41
3.1.1	Profil Batik Namburan Yogyakarta	41
3.1.2	Visi Dan Misi Perusahaan	42
3.1.3	Logo Batik Namburan Yogyakarta	43
3.2	Pengumpulan Data	43
3.2.1	Wawancara	43
3.2.2	Observasi	44
3.3	Analisis Masalah	45
3.3.1	Identifikasi Masalah	45
3.3.2	Analisis S W O T	45
3.3.2.1	Analisis Kekuatan (<i>Strength</i>)	46
3.3.2.2	Analisis Kelemahan (<i>Weakness</i>)	46
3.3.2.3	Analisis Peluang (<i>Opportunity</i>)	47
3.3.2.4	Analisis Ancaman (<i>Threat</i>)	47
3.3.2.5	Strategi SO (<i>Strength-Opportunity</i>)	49
3.3.2.6	Strategi ST (<i>Strength-Threat</i>)	50
3.3.2.7	Strategi WO (<i>Weakness-Opportunity</i>)	50

3.3.2.8	Strategi WT (<i>Weakness-Threat</i>).....	50
3.3.3	Analisis Kebutuhan Video.....	51
3.3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	51
3.3.3.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	51
3.4	Studi Kelayakan.....	54
3.4.1	Kelayakan Teknologi.....	54
3.4.2	Kelayakan Hukum.....	54
3.4.3	Kelayakan Operasional.....	55
3.4.4	Kelayakan Ekonomi	56
3.5	Metode Perancangan.....	57
3.5.1	Ide Cerita	57
3.5.2	Perencanaan.....	57
3.5.2.1	Jadwal Pelaksanaan	57
3.5.2.2	Tim Produksi	58
3.5.2.3	Alat Yang Digunakan.....	59
3.5.3	Naskah Cerita	59
3.5.4	<i>Storyboard</i>	65
BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI		77
4.1	Pembahasan	77
4.1.1	Alur Produksi.....	77
4.2	Tahap Produksi.....	78
4.2.1	Pengambilan Gambar	78
4.2.1.1	Pengaturan Kamera.....	81
4.2.1.2	Proses Shooting.....	82
4.2.2	Pembuatan Obyek Grafis.....	85
4.2.3	Rekaman Suara.....	86
4.3	Tahap Pasca Produksi.....	87
4.3.1	<i>Capturing</i> dan Manajemen File.....	87
4.3.2	<i>Editing</i>	88
4.3.2.1	Proses Editing Video.....	89
4.3.2.2	Proses Editing Animasi Motion Graphic	92
4.3.2.3	Proses Editing Suara	98

4.3.3	<i>Compositing & Coloring</i>	103
4.3.4	<i>Rendering</i>	105
4.3.5	Cuplikan Hasil Pembuatan Video	107
4.4	Implementasi	110
4.4.1	Testing	110
4.4.2	Distribusi	111
4.4.3	Kuesioner	111
4.4.4	Skala Likert	112
BAB V PENUTUP		116
5.1	Kesimpulan	116
5.2	Saran	116
DAFTAR PUSTAKA		118
LAMPIRAN		121



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Hasil Akhir Video	9
Tabel 2.2 Standar Video Di Dunia Perfilman	11
Tabel 3.1 Matriks S W O T	48
Tabel 3.2 Kebutuhan Hardware	52
Tabel 3.3 Kebutuhan Software	53
Tabel 3.4 Hasil Analisis Kelayakan Teknologi	54
Tabel 3.5 Hasil Analisis Kelayakan Hukum	55
Tabel 3.6 Hasil Analisis Kelayakan Operasional	55
Tabel 3.7 Rincian Biaya Produksi	56
Tabel 3.8 Jadwal Pelaksanaan Produksi	58
Tabel 3.9 Kebutuhan Produksi Video	59
Tabel 3.10 Urutan Storyboard	65
Tabel 4.1 Script Breakdown	78
Tabel 4.2 Hasil Review	110
Tabel 4.3 Kuesioner Penilaian Video Promosi Batik Namburan	111
Tabel 4.4 Presentase Nilai	113
Tabel 4.5 Persentase Penilaian Kuesioner Pada Aspek Multimedia	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Motion Grafis	19
Gambar 2.2 Contoh Tabel SWOT.....	24
Gambar 2.3 Contoh Storyboard	28
Gambar 3.1 Logo Batik Namburan Yogyakarta	43
Gambar 3.2 Pamflet Tampak Depan dan Belakang.....	44
Gambar 4.1 Bagan Tahapan Produksi Video.....	77
Gambar 4.2 Pengaturan White Balance Dan Picture Style.....	82
Gambar 4.3 Pengaturan Ukuran Video Pada Kamera.....	82
Gambar 4.4 Suasana Pada Saat Proses Shooting	83
Gambar 4.5 Contoh Penerapan Teknik Medium Close Up.....	83
Gambar 4.6 Contoh Penerapan Teknik Long Shot	84
Gambar 4.7 Contoh Penerapan Teknik Medium Shot	84
Gambar 4.8 Contoh Penerapan Teknik Close Up	84
Gambar 4.9 Pembuatan Logo Batik Namburan	85
Gambar 4.10 Pembuatan Logo Batik Namburan Dengan Slogan.....	85
Gambar 4.11 Mikrofon Taffware BM 800.....	86
Gambar 4.12 File Video Yang Telah Diseleksi	87
Gambar 4.13 File Video Sebelum dan Sesudah Disortir	88
Gambar 4.14 Bagan Tahapan Editing Video	89
Gambar 4.15 Drag File Import Ke Project Timeline	89
Gambar 4.16 Trim Video Menggunakan Razor Tool	90
Gambar 4.17 Drag Efek Kedalam Video	90
Gambar 4.18 Proses Stabilizing Pada Video	91
Gambar 4.19 Pengaturan Speed/Duration Pada Video	91
Gambar 4.20 Pembuatan Layer Dan Keyframe Lingkaran.....	92
Gambar 4.21 Penambahan Efek Trim Paths Pada Garis.....	93
Gambar 4.22 Pembuatan Layer Dan Keyframe Garis	93
Gambar 4.23 Pre-compose Layer Dengan Nama “Callouts”	94

Gambar 4.24 Pembuatan Layer Dan Keyframe Persegi	94
Gambar 4.25 Pembuatan Animasi Dan Layer Text	95
Gambar 4.26 Pre-compose Layer Dengan Nama “Callouts & Text”	95
Gambar 4.27 Tombol Analyze Pada Panel Tracker.....	96
Gambar 4.28 Peletakan Null Object Dan Hasil Track Motion	97
Gambar 4.29 Drag Tombol Pickwick ke Layer Null 1	97
Gambar 4.30 Panel Time Stretch	98
Gambar 4.31 Capture Noise Print.....	99
Gambar 4.32 Penambahan Efek Noise Reduction	99
Gambar 4.33 Penambahan Efek Dynamics Processing	100
Gambar 4.34 Penambahan Efek DeEsser.....	100
Gambar 4.35 Penambahan Efek Parametric Equalizer	101
Gambar 4.36 Penambahan Efek Hard Limiter.....	101
Gambar 4.37 Penambahan Efek Multiband Compressor.....	102
Gambar 4.38 Penambahan Efek Normalize (process)	102
Gambar 4.39 Export File Audio.....	103
Gambar 4.40 Compositing Beberapa Video	104
Gambar 4.41 Contoh Penggunaan Look Fuji Eterna 250D	105
Gambar 4.42 Comparing Video Sebelum Dan Sesudah Coloring.....	105
Gambar 4.43 Pilihan Opsi Pada Export Settings	106
Gambar 4.44 Tab Menu Save As Export Video	106
Gambar 4.45 Opsi Use Maximum Render Quality.....	106
Gambar 4.46 Hasil Cuplikan Video Batik Namburan	109
Gambar 4.47 Diagram Penilaian Video Media Promosi Batik Namburan	115

INTISARI

Video merupakan teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Hukum untuk membuat sebuah video berkualitas ialah tidak peduli seberapa mahal kamera yang kita punya, atau bagaimana terampilnya kita untuk menggunakannya.

Adapun beberapa perusahaan yang menyajikan media promosi yang dapat meningkatkan gairah ketertarikan para konsumen, walaupun harus mengeluarkan biaya besar. Namun kepuasan konsumen selalu diperhatikan sebagai kebutuhan perusahaan. Dengan media promosi yang disajikan menggunakan *visual effect*, dapat menjadi prospek yang lebih baik, karena para konsumen dapat secara langsung melihat dan mendengar informasi suatu perusahaan tersebut.

Animasi selalu menjadi bagian penting dari cerita. Ini asumsi bahwa pada tahun 2016, desainer akan mencari cara untuk membuat animasi yang membutuhkan waktu singkat dalam pengerjaannya, namun memiliki desain yang lebih menarik. Jadi, kita dapat melihat campuran grafis gerak 2D dan 3D yang menciptakan keseimbangan sempurna antara kedalaman dan kerataan untuk estetika visual yang unik. Pembuatan video ini menggunakan metode pendekatan: analisis, perancangan, pengeditan, dan *finishing*.

Kata Kunci: Animasi, Media, Teknologi, Video, Visual Effect.

ABSTRACT

Video is a technology to capture, record, process, transmit and rearrange moving images. Usually use celluloid film, electronic signal, or digital media. The law to create a quality video is no matter how expensive the camera we have, or how skilled we are to use it.

Some companies that present a promotional media that can increase the passion of interest of the consumer, although it must spend big. However, consumer satisfaction is always considered as the needs of the company. With the promotion media presented using visual effects, can be a better prospect, because consumers can directly see and hear the information of a company.

Animation has been always an important part of the story. This assumption that in 2016, designers will find ways to create animations that require a short time in the process, but has a more attractive design. So we can see a mixture of 2D and 3D motion graphics that creates the perfect balance between depth and flatness for unique visual aesthetics. Making this video using the approach method: analysis, design, editing, and finishing.

Keywords: *Animation, Media, Technology, Video, Visual Effects.*

