

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SMP N 3 BANGUNTAPAN  
BANTUL DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK  
*LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHICS***

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Pranalambang Juang Oktaviyanto**

**17.22.1989**

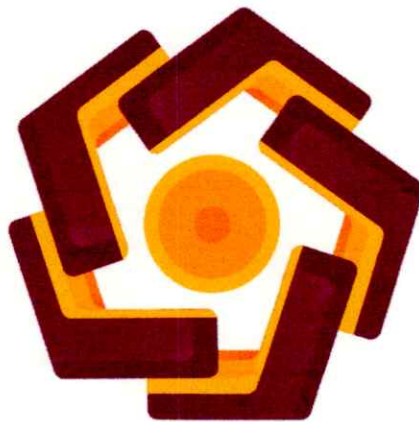
**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**



**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SMP N 3 BANGUNTAPAN  
BANTUL DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK  
*LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHICS***

**Skripsi**

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



disusun oleh

**Pranalambang Juang Oktaviyanto**

**17.22.1989**

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



# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SMP N 3 BANGUNTAPAN BANTUL DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHICS*

yang dipersiapkan dan disusun oleh  
**Pranalambang Juang Oktaviyanto**  
17.22.1989

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 26 Oktober 2018

Dosen Pembimbing,



**Hastari Utama, M.Cs**  
NIK. 190302230

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SMP N 3 BANGUNTAPAN BANTUL DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHICS*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Pranalambang Juang Oktaviyanto**

17.22.1989

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 Juli 2019

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
NIK. 190302182

**Agus Purwanto, M.Kom**  
NIK. 190302229

**Hastari Utama, M.Cs**  
NIK. 190302230

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 Juli 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 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, 31 Juli 2019

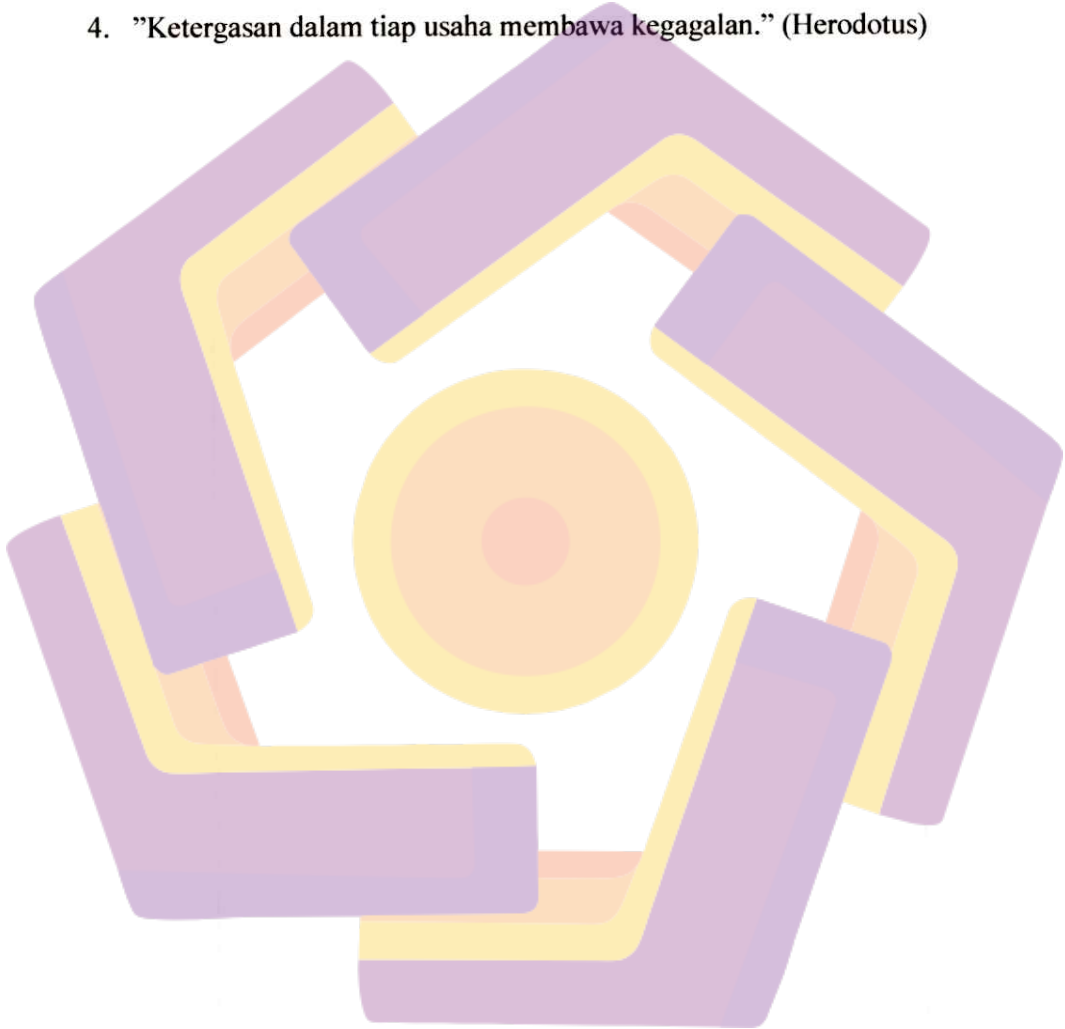


Pranalambang Juang Oktaviyanto

NIM. 17.22.1989

## MOTTO

1. "Kemenangan yang seindah-indahnya dan sesukar-sukarnya yang boleh disebut oleh manusia ialah menundukan diri sendiri." (Ibu Kartini)
2. "Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua." (Aristoteles)
3. "Hanya kebodohan meremehkan pendidikan." (P.Syrus)
4. "Ketergasan dalam tiap usaha membawa kegagalan." (Herodotus)



## PERSEMBAHAN

Hari takkan indah tanpa mentari dan rembulan, begitu juga hidup takkan indah tanpa tujuan, harapan serta tantangan. Meski terasa berat, namun manisnya hidup justru akan terasa, apabila semuanya terlalui dengan baik, meski harus memerlukan pengorbanan.

Kupersembahkan karya kecil ini, untuk cahaya hidup, yang senantiasa ada saat suka maupun duka, selalu setia mendampingi, saat kulemah tak berdaya (Ayah dan Ibu tercinta) yang selalu memanjatkan doa kepada putri Mu tercinta dalam setiap sujudnya. Terima kasih untuk semuanya.

Untuk ribuan tujuan yang harus dicapai, untuk jutaan impian yang akan dikejar, untuk sebuah pengharapan, agar hidup jauh lebih bermakna, karena tragedi terbesar dalam hidup bukanlah kematian tapi hidup tanpa tujuan. Teruslah bermimpi untuk sebuah tujuan, pastinya juga harus diimbangi dengan tindakan nyata, agar mimpi dan juga angan, tidak hanya menjadi sebuah bayangan semu. Dan seandainya semua pohon yang ada di bumi dijadikan pena, dan lautan dijadikan tinta, ditambah lagi tujuh lautan sesudah itu, maka belum akan habislah kalimat-kalimat Allah yang akan dituliskan, sesungguhnya Allah maha Perkasa lagi Maha Bijaksana". (QS. Lukman: 27)

Alhamdulillahirrabil'alamin

Sebuah langkah usai sudah

Satu cita telah ku gapai

Namun...

Itu bukan akhir dari perjalanan

Melainkan awal dari satu perjuangan

Hari takkan indah tanpa mentari dan rembulan, begitu juga hidup takkan indah tanpa tujuan, harapan serta tantangan. Meski terasa berat, namun manisnya hidup justru akan terasa, apabila semuanya terlalui dengan baik, meski harus memerlukan pengorbanan.

Kupersembahkan karya kecil ini, untuk cahaya hidup, yang senantiasa ada saat suka maupun duka, selalu setia mendampingi, saat kulemah tak berdaya (Ayah dan Ibu tercinta) yang selalu memanjatkan doa kepada putri Mu tercinta dalam setiap sujudnya. Terima kasih untuk semuanya.

Untuk ribuan tujuan yang harus dicapai, untuk jutaan impian yang akan dikejar, untuk sebuah pengharapan, agar hidup jauh lebih bermakna, karena tragedi terbesar dalam hidup bukanlah kematian tapi hidup tanpa tujuan. Teruslah bermimpi untuk sebuah tujuan, pastinya juga harus diimbangi dengan tindakan nyata, agar mimpi dan juga angan, tidak hanya menjadi sebuah bayangan semu.

Setulus hatimu Ibu, searif arahanmu Bapak  
Doamu hadirkan keridhaan untukku, petuahmu tuntunkan jalanku  
Pelukmu berkahi hidupku, diantara perjuangan dan tetesan doa malam mu  
Dan sebit doa telah merangkul diriku, menuju hari depan yang cerah  
Kini diriku telah selesai dalam studi sarjana  
Dengan kerendahan hati yang tulus, bersama keridhaan-Mu ya Allah,  
Kupersembahkan karya tulis ini untuk yang termulia, Bapak... mamak...  
Mungkin tak dapat selalu terucap, namun hati ini selalu bicara,  
sungguh ku sayang kalian.

Dan semua yang tak bisa ku sebut satu per satu, yang pernah ada atau pun hanya  
singgah dalam hidup ku, yang pasti kalian bermakna dalam hidupku...





## KATA PENGANTAR

Dengan mengucap puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena atas ridho dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Video Company Profile SMP N 3 Banguntapan Bantul dengan Menggunakan Teknik Live Shoot dan Motion Graphics” dengan baik dan lancar.

Maksud dan tujuan dari penulisan Skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan mencapai gelar Sarjana Komputer pada program studi Strata 1 jurusan Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu penulis juga dapat mencoba menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dibangku kuliah dengan kenyataan yang ada di lingkungan kerja.

Menyadari penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, M.M sebagai rektu Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hastari Utama, M.Cs selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing, memeriksa, serta memberikan kritik dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membekali ilmu sebagai modal penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Risman Supandi, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP N 3 Banguntapan Bantul yang telah memberikan ijin sebagai objek penelitian.

5. Bapak Ibu yang selalu memberikan semangat, doa dan dukungan, baik moral maupun materi kepada penulis.
6. Seluruh rekan-rekan di Universitas Amikom Yogyakarta yang selalu memberikan semangat dan dukungan.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu selama ini.

Penulis merasa bahwa dalam menyusun laporan ini masih menemui beberapa kesulitan dan hambatan, disamping itu juga menyadari bahwa penulisan laporan ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan-kekurangan lainnya, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak.

Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan karunia-Nya dan membalas segala amal budi serta kebaikan pihak-pihak yang telah membantu memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 22 Juli 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
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
1.5.1.1 Metode Observasi .....	4
1.5.1.2 Metode Wawancara/Interview .....	4
1.5.1.3 Metode Dokumentasi .....	4
1.5.2 Metode Analisis .....	4
1.5.3 Metode Praproduksi .....	4
1.5.4 Metode Evaluasi.....	5
1.5.5 Sistematika Penulisan .....	5

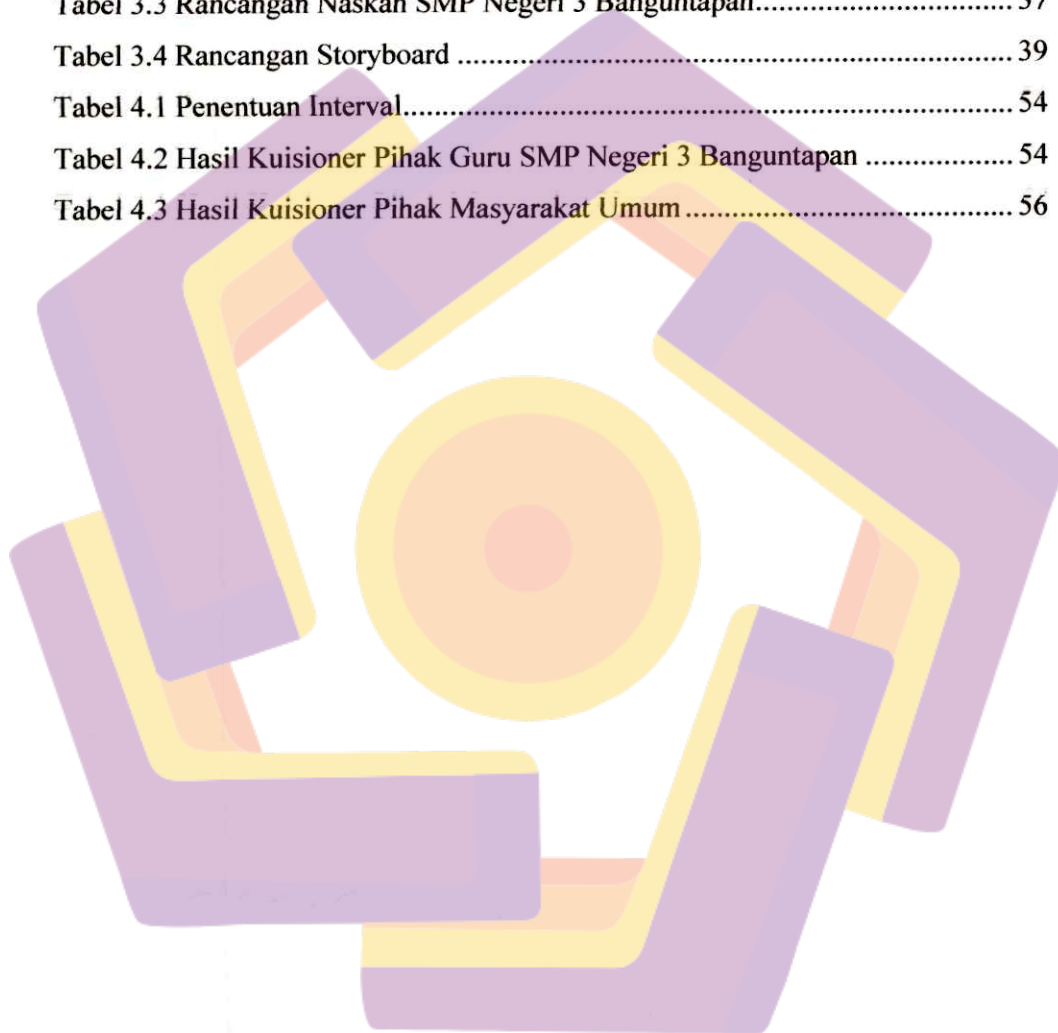
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.2 KONSEP DASAR MULTIMEDIA.....	8
2.2.1 Pengertian Multimedia .....	8
2.2.2 Sejarah Multimedia .....	8
2.2.3 Pentingnya Multimedia .....	9
2.2.4 Jenis-jenis Multimedia .....	9
2.2.5 Elemen Multimedia.....	10
2.2.5.1 Text .....	10
2.2.5.2 Image.....	10
2.2.5.3 Audio.....	11
2.2.5.4 Video .....	11
2.2.5.5 Animasi .....	11
2.3 COMPANY PROFILE .....	11
2.3.1 Pengertian Company Profile .....	11
2.3.2 Bentuk-bentuk Company Profile .....	12
2.4 PENGERTIAN VIDEO .....	12
2.4.1 Standar Video.....	12
2.4.2 Format File Video .....	13
2.5 ANIMASI .....	15
2.6 MOTION GRAPHICS.....	15
2.7 ANALISIS .....	16
2.7.1 Analisis SWOT .....	16
2.7.2 Strengths (Kekuatan).....	16
2.7.3 Weakness (Kelemahan).....	16
2.7.4 Opportunity (Peluang).....	16
2.7.5 Threats (Ancaman).....	16
2.8 ANALISIS KEBUTUHAN.....	17
2.8.1 Kebutuhan Fungsional .....	17
2.8.2 Kebutuhan Nonfungsional .....	17
2.9 PRODUKSI.....	17

2.9.1	Pasca Pra-Produksi.....	18
2.9.2	Produksi .....	19
2.9.2.1	Pengambilan Gambar (Kamera Angle dan Shot).....	19
2.9.3	Pasca Produksi .....	21
2.10	EVALUASI.....	21
2.11	DATA KUISINER .....	22
2.12	SKALA LIKERT .....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>25</b>
3.1	TINJAUAN UMUM.....	25
3.1.1	Identitas Sekolah.....	25
3.1.2	Sejarah SMP N 3 Banguntapan.....	25
3.1.3	Visi dan Misi.....	26
3.1.3.1	Visi SMP N 3 Banguntapan.....	26
3.1.3.2	Misi SMP N 3 Banguntapan .....	26
3.1.3.3	Struktur Organisasi .....	27
3.2	PENGUMPULAN DATA .....	27
3.2.1	Metode Wawancara.....	27
3.2.2	Metode Observasi .....	30
3.3	ANALISIS .....	31
3.3.1	Analisis SWOT .....	31
3.3.2	Solusi Yang Ditawarkan .....	33
3.4	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	33
3.4.1	Kebutuhan Fungsional .....	33
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	34
3.4.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) .....	34
3.4.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	35
3.4.2.3	Kebutuhan Sumberdaya Manusia (Brainware) .....	35
3.5	TAHAPAN PRA PRODUKSI.....	36
3.5.1	Ide dan Konsep.....	36
3.5.2	Rancangan Naskah.....	37

3.5.3 Storyboard.....	39
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>45</b>
4.1 TAHAP PRODUKSI.....	45
4.1.1 Proses Pengambilan Gambar.....	45
4.1.2 Motion Graphics .....	47
4.1.3 Perekaman Suara.....	48
4.2 TAHAP PASCA PRODUKSI.....	50
4.2.1 Proses Editing Video.....	50
4.2.2 Rendering Video .....	51
4.3 TESTING.....	53
4.3.1 Pengujian Kuisisioner Pihak Guru.....	53
4.3.1.1 Perhitungan Skala Likert Pada Pihak Guru.....	55
4.3.2 Pengujian Pihak Masyarakat Umum.....	56
4.3.1.2 Perhitungan Skala Likert pada Pihak Masyarakat Umum .....	57
4.4 PENERAPAN VIDEO PROFILE.....	58
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>59</b>
5.1 KESIMPULAN .....	59
5.2 SARAN.....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>63</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh Skor Berdasarkan Pernyataan.....	23
Tabel 2.2 Contoh Skor Berdasarkan Interval Tingkat Intesitas .....	23
Tabel 3.1 Hasil Wawancara .....	28
Tabel 3.2 Tabel Matriks Analisis SWOT .....	31
Tabel 3.3 Rancangan Naskah SMP Negeri 3 Banguntapan.....	37
Tabel 3.4 Rancangan Storyboard .....	39
Tabel 4.1 Penentuan Interval.....	54
Tabel 4.2 Hasil Kuisisioner Pihak Guru SMP Negeri 3 Banguntapan .....	54
Tabel 4.3 Hasil Kuisisioner Pihak Masyarakat Umum .....	56



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen multimedia.....	10
Gambar 2.2 Contoh Storyboard .....	19
Gambar 2.3 Menentukan Interval.....	23
Gambar 2.4 Rumus Persentase.....	24
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	27
Gambar 3.2 Bagan Pembuatan Video.....	36
Gambar 4.1 Shoot 1 .....	45
Gambar 4.2 Shoot 2 .....	46
Gambar 4.3 Shoot 3 .....	46
Gambar 4.4 Pembuatan animasi pada scene fasilitas sekolah .....	47
Gambar 4.5 Pengaturan Tata Letak Transform Scene fasilitas sekolah.....	47
Gambar 4.6 Tampilan Awal Adobe Audition CS6 .....	48
Gambar 4.7 Tampilan Tahap Editing Suara.....	49
Gambar 4.8 Suara yang Tidak Dibutuhkan Akan Dibuang .....	49
Gambar 4.9 Menghilangkan Noise.....	50
Gambar 4.10 New Project.....	51
Gambar 4.11 File yang Sudah Disatukan .....	51
Gambar 4.12 Eksport Video.....	52
Gambar 4.13 Setting Fomat Video.....	52
Gambar 4.14 Render Video .....	53
Gambar 4.15 Tampilan Pada Youtube.....	58



## INTISARI

Usaha peningkatan mutu pendidikan menjadi bagian terpadu sebagai upaya peningkatan kualitas manusia, baik aspek kemampuan, kepribadian maupun tanggung jawab. Di ikuti juga perkembangan dunia ini telah mencapai perkembangan sangat mengagumkan. Semua bidang pekerjaan di dunia ini telah di kendalikan oleh komputer.

Sama seperti dunia pendidikan proses pembelajarannya tidak ingin ketinggalan. Adapun masalahnya adalah Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Banguntapan belum mempunyai media publikasi sekolah yang berbentuk video animasi motion graphics dan juga agar masyarakat tahu keberadaan SMP N 3 Banguntapan tersebut.

Tujuan dari Penelitian ini adalah untuk menghasilkan Video Company Profile Pada Sekolah Menengah Pertama 3 Banguntapan. Manfaat penelitian ini sebagai informasi di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Banguntapan dan juga sebagai media promosi.

**Kata Kunci:** *motion graphics, company profile*

## **ABSTRACT**

*Effort to improve the quality of education as an integral part of enhancing the quality, personality and responsibility. Also follow development in the computer world has achieved remarkable progress. All fields of work in this world has been controlled by a computer.*

*Just like the education process of learning does not want miss. The problem is the Junior High School 3 Banguntapan School does not have media publicity in the form of video animation motion graphics and also so that people know the existence of SMP 3 Banguntapan it.*

*The purpose of this study is to Produce Video Company Profile In Junior High School 3 Banguntapan. The benefits of this research as information in Junior High School as well as 3 Banguntapan and promotional media.*

**Keyword:** *motion graphics, company profile*

