

**PEMBUATAN VIDEO SIMULASI TAHAPAN MEMBUAT  
SKCK MENGGUNAKAN METODE *LIVESHOOT*  
DAN *MOTION GRAPHIC* PADA POLDA DIY**

**SKRIPSI**



**disusun oleh**

**Alvian Ramadhan Dwi Putranto**

**17.22.1984**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PEMBUATAN VIDEO SIMULASI TAHAPAN MEMBUAT  
SKCK MENGGUNAKAN METODE *LIVESHOOT*  
DAN *MOTION GRAPHIC* PADA POLDA DIY**

**SKRIPSI**

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



**disusun oleh**

**Alvian Ramadhan Dwi Putranto**  
17.22.1984

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN VIDEO SIMULASI TAHAPAN MEMBUAT SKCK MENGGUNAKAN METODE *LIVESHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC* PADA POLDA DIY

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Alvian Ramadhan Dwi Putranto**

17.22.1984

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 24 Agustus 2018

**Dosen Pembimbing,**



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

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN VIDEO SIMULASI TAHAPAN MEMBUAT SKCK MENGGUNAKAN METODE *LIVESHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC* PADA POLDA DIY

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Alvian Ramadhan Dwi Putranto**

**17.22.1984**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 November 2018

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom  
NIK. 190302163



Agus Purwanto, M.Kom  
NIK. 190302229



Barka Satva, M.Kom  
NIK. 190302126



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 19 November 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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


## PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya kami 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 kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan 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, 16 Desember 2018



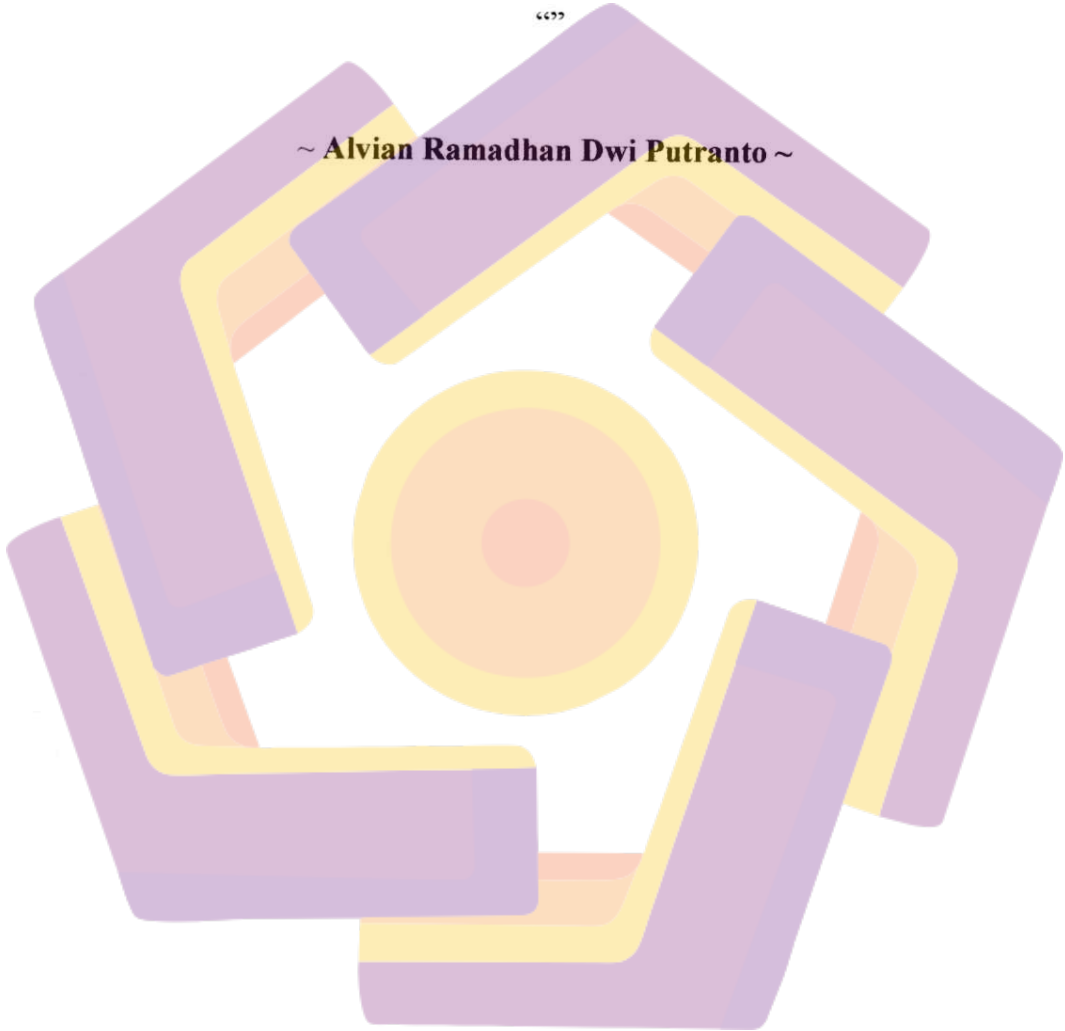
  
ALVIAN RAMADHAN DWI. P  
NIM 17.22.1984

## MOTTO

“Sebaik-baik manusia diantaramu adalah orang yang tidak memanfaatkan sesamamu”. (HR. Bukhari)

“”

~ **Alvian Ramadhan Dwi Putranto** ~



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Tuhanku Allah *Subhanahu wata'ala* yang menguatkanku, yang selalu mempermudah segala masalah yang kuhadapi dalam mengurus skripsi ini, Hanya kepada-Mu aku bersyukur dan memohon pertolongan karena Engkau adalah sebaik – baik pelindung dan penolong.
2. Nabi Muhammad *Sallallahu alayhi wasallam* beserta para sahabat, dan semua Nabi dan Rosul. Engkau adalah sebaik – baik tauladan bagi umat.
3. Semua Keluargaku... terutama Mama, Papa, Kakakku, Adikku tercinta yang selalu mendukung, mendoakan dan selalu memberikan yang terbaik. mama.. papa.. terimakasih, atas segala perjuangan yang telah kalian lakukan sehingga diriku bisa mendapat gelar S1 ini.
4. Semua teman-teman ku, terutama Nonii yang mau berbagi inspirasi dan menampung segala keluh kesah dalam pengerjaan skripsiku.
5. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang selalu memberi arahan dan bimbingan pada proses penyusunan skripsi dengan sabar.
6. Dan Semua pihak yang telah terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Puji syukur Alhamdulillah kami panjatkan ke hadirat Allah Subhana Wa Ta'ala atas berkah dan rahmat-Nya sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan dengan sebaik-baiknya.

Penulisan Skripsi ini di ajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Judul yang kami ajukan adalah “Pembuatan Video Simulasi Tahapan Membuat Skck Menggunakan Metode *Liveshoot* Dan *Motion Graphic* Pada Polda Diy”

Dapat terselesaikan Skripsi ini tidak lepas atas dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terimakasih dengan segala ketulusan dan keikhlasan hati kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T, M.Kom selaku Kepala Jurusan Manajemen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.



4. Agus Purwanto M.kom selaku Dosen Pembimbing.
5. Ibu Sri Sumarsih dari POLDA DIY selaku nara sumber.
6. Bapak/Ibu Dosen yang telah membimbing dan memberikan bayak ilmu yang bermanfaat bagi kami.
7. Seluruh teman-teman kelas S1 Sistem Informasi yang selalu memberikan semangat selama penyusunan Skripsi.
8. Semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam proses penyelesaian Skripsi.

Kami menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan penulis terima dengan senang hati. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi pihak yang terkait serta Allah Subhana Wa Ta'ala membalas kebaikan bapak dan ibu sekalian dengan pahala yang berlipat ganda.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb*

Penulis


## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
INTISARI .....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Tujuan Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.6.2 Metode Analisis.....	5

1.6.3 Metode Perancangan .....	6
1.6.4 Metode Testing.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Konsep Dasar Video.....	10
2.2.1 Pengertian Video.....	10
2.2.2 Kategori Video .....	10
2.2.2.1 Video Analog .....	10
2.2.2.2 Video Digital.....	11
2.2.3 Teknik membidikkan Kamera.....	11
2.2.4 Gerakan Kamera.....	16
2.3 Motion Graphic .....	18
2.4 Konsep Dasar Teknik Motion Graphic.....	19
2.5 Informasi.....	20
2.6 Metode Analisis.....	21
2.6.1 Analisis SWOT.....	21
2.6.1.1 Strategi SO .....	21
2.6.1.2 Strategi ST.....	22
2.6.1.3 Strategi WO.....	22
2.6.1.4 Strategi WT .....	22
2.6.2 Analisis Kebutuhan .....	22
2.6.2.1 Kebutuhan Fungsional .....	22

2.6.2.2	Kebutuhan Non-Fungsional .....	22
2.7	Tahap Produksi .....	23
2.7.1	Pra Produksi .....	23
2.7.2	Produksi .....	25
2.7.3	Pasca Produksi .....	26
2.8	Metode Evaluasi .....	27
2.8.1	Kuisisioner .....	27
2.8.2	Skala Likert .....	27
2.8.2.1	Menentukan Interval Skala Likert .....	28
2.8.2.2	Rumus Presentase Skala Likert .....	29
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	30
3.1	Gambaran Umum Objek .....	30
3.1.1	Visi Dan Misi .....	30
3.1.1.1	Visi .....	30
3.1.1.2	Misi .....	31
3.2	Pengumpulan Data .....	32
3.2.1	Wawancara .....	32
3.2.2	Observasi .....	33
3.2.3	Ex Banner SKCK .....	33
3.3	Analisis Masalah .....	34
3.3.1	Analisis SWOT .....	34
3.3.2	Kelemahan Media Lama .....	37
3.3.3	Solusi yang Ditawarkan .....	37

3.4 Analisis Kebutuhan .....	37
3.4.1 Kebutuhan Fungsional .....	37
3.4.2 Kebutuhan Non-Fungsional .....	38
3.4.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras .....	38
3.4.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	38
3.4.2.3 Kebutuhan Brainware .....	39
3.5 Pra Produksi .....	39
3.5.1 Ide Konsep .....	39
3.5.2 Naskah .....	40
3.5.3 Storyboard .....	44
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>51</b>
4.1 Produksi .....	51
4.1.1 Pembuatan Desain .....	51
4.1.1.1 Pembuatan Aset Karakter .....	51
4.1.1.2 Pembuatan Properti .....	54
4.1.1.3 Produksi Video .....	56
4.1.1.4 Produksi Suara .....	59
4.2 Pasca Produksi .....	59
4.2.1 Compositing .....	60
4.2.1.1 Compositing pada Karakter .....	60
4.2.1.2 Compositing pada Properti .....	62
4.2.1.3 Compositing scene 1 .....	64
4.2.2 Editing .....	67



4.2.2.1 Menyusun dan Cutting Video.....	67
4.2.2.2 Color Grading.....	69
4.2.3 Rendering.....	71
4.3 Pembahasan.....	72
4.3.1 Pengujian Alpha.....	72
4.3.2 Pengujian Beta.....	74
4.3.3 Perhitungan Skala Likert.....	79
4.3.2.1 Hasil Penilaian Aspek Tampilan.....	80
4.3.2.2 Hasil Penilaian Aspek Informasi.....	80
BAB V PENUTUP.....	83
5.1 Kesimpulan.....	83
5.2 Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....	85

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Skripsi.....	9
Tabel 2.2 Matriks SWOT .....	21
Tabel 2.3 Tabel Evaluasi Skala Likert .....	28
Tabel 2.4 Tabel Interval Skala Likert.....	28
Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	34
Tabel 3.2 Perangkat Lunak (Software) yang digunakan.....	38
Tabel 3.3 Crew Produksi.....	39
Tabel 4.1 Tabel Pengujian Alpha.....	72
Tabel 4.2 Kuesioner .....	74
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Aspek Tampilan.....	77
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner Aspek Informasi.....	78
Tabel 4.5 Kriteria Interpretasi skor berdasarkan interval .....	79

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Extreme Close Up</i> .....	12
Gambar 2.2 <i>Close Up</i> .....	13
Gambar 2.3 <i>Medium Close Up</i> .....	13
Gambar 2.4 <i>Medium Shoot</i> .....	13
Gambar 2.5 <i>Long shoot</i> .....	14
Gambar 2.6 <i>Very Long Shot</i> .....	14
Gambar 2.7 <i>Two Shot</i> .....	15
Gambar 2.8 <i>Point of view</i> .....	15
Gambar 2.9 <i>Pan</i> .....	16
Gambar 2.10 <i>Track In</i> .....	16
Gambar 2.11 <i>Track out</i> .....	17
Gambar 2.12 <i>Crab Left</i> .....	17
Gambar 2.13 <i>Crab Right</i> .....	17
Gambar 2.14 <i>Tilt Up</i> .....	18
Gambar 2.15 <i>Tilt Down</i> .....	18
Gambar 2.16 <i>Contoh Naskah</i> .....	24
Gambar 2.17 <i>Contoh Storyboard</i> .....	25
Gambar 3.1 <i>POLDA DIY</i> .....	30



Gambar 3.2 Ex Banner SKCK .....	32
Gambar 4.1 <i>Outline</i> Pembuatan wajah .....	52
Gambar 4.2 Pembuatan Tangan .....	52
Gambar 4.3 Perwarnaan wajah dan tangan .....	53
Gambar 4.4 Penggambaran lengkap karakter .....	53
Gambar 4.5 Pewarnaan lengkap karakter .....	54
Gambar 4.6 Penggambaran rangka Property .....	55
Gambar 4.7 Menambahkan Teks pada properti .....	55
Gambar 4.8 Pewarnaan Teks pada Properti .....	56
Gambar 4.9 <i>Medium Shoot</i> .....	56
Gambar 4.10 <i>Medium Shoot</i> lainnya .....	57
Gambar 4.11 <i>Long Shoot</i> .....	57
Gambar 4.12 <i>Long Shoot</i> lainnya .....	58
Gambar 4.13 <i>Close Up</i> .....	58
Gambar 4.14 <i>Close Up</i> lainnya .....	58
Gambar 4.15 <i>Pengambilan Suara</i> .....	59
Gambar 4.16 <i>Import File Karakter</i> .....	60
Gambar 4.17 <i>Mmebuat Background</i> .....	60
Gambar 4.18 <i>Pin Punpet</i> .....	61
Gambar 4.19 <i>Pergerakan Tangan</i> .....	61
Gambar 4.20 <i>Hasil Pergerakan</i> .....	62

Gambar 4.21 <i>Jendela Projek</i> .....	62
Gambar 4.22 <i>Pergerakan position</i> .....	63
Gambar 4.23 <i>Graph Editor</i> .....	63
Gambar 4.24 <i>Pergerakan Scale</i> .....	64
Gambar 4.25 <i>Jendela icon dan Timeline</i> .....	64
Gambar 4.26 <i>Tata letak scene 1</i> .....	65
Gambar 4.27 <i>Penganimasian scene 1</i> .....	65
Gambar 4.28 <i>Pergerakan kamera scene 1</i> .....	66
Gambar 4.29 <i>Import file</i> .....	67
Gambar 4.30 <i>Penyusunan timeline</i> .....	67
Gambar 4.31 <i>Cutting video</i> .....	68
Gambar 4.32 <i>Sinkronisasi backsound musik</i> .....	68
Gambar 4.33 <i>Video Effect</i> .....	69
Gambar 4.34 <i>Color Grading</i> .....	69
Gambar 4.35 <i>RGB Curve</i> .....	70
Gambar 4.36 <i>RGB Curve dan tampilan</i> .....	70
Gambar 4.37 <i>Export File</i> .....	71
Gambar 4.38 <i>Video Codec</i> .....	71
Gambar 4.39 <i>Rendering</i> .....	72

## INTISARI

Seperti yang diketahui POLDA Daerah Istimewa Yogyakarta adalah Lembaga Pemerintah Nonkementerian. Tugas-tugas kepolisian di seluruh wilayah Indonesia yaitu memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat, menegakkan hukum, dan memberikan perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat yang dipimpin oleh seorang Kepala Kepolisian Negara Republik Indonesia (Kapolri).

Maka dari itu pengabdian dan pelayanan kepada masyarakat sangat diutamakan di sisini. Seperti pembuatan SKCK untuk melengkapi biodata seseorang guna m Lamar kerja atau suatu instansi. Maka dari itu skck adalah surat yang sangat penting, tapi masyarakat belum terlalu memperhatikan itu karena pembuatannya yang masih sulit.

Dengan permasalahan tersebut, maka penulis mempunyai gagasan untuk membuat sebuah video simulasi tahapan membuat SKCK yang bertujuan sebagai sarana informasi yang memuat prosedur yang tepat. Live shoot dan motion graphic sendiri dipilih karena mempunyai kelebihan dalam menyampaikan sebuah informasi dimana visual yang disajikan lebih menarik.

**Kata Kunci:** Tahapan SKCK, Persyaratan SKCK, Manfaat SKCK, Polda DIY

## **ABSTRACT**

*As it known to POLDA Yogyakarta special region is a government body. The duties of the police force in all regions of Indonesia that is maintaining the safety and order of society, enforce the law, and provide protection, shelter, and service to the community, led by a head of State police The Republic Of Indonesia (Assistant).*

*Thus the devotion and service to the community in prioritizing their in sisini. Such as the creation of SKCK to complement one's personal information in order to work or an instance of apply. Therefore skck is a very important letter, but the community hasn't been too noticed it because of the pembuatanya that is still difficult.*

*With these problems, then the author had the idea to make a video simulation of the phases make SKCK which serve as means of information that contains the appropriate procedures. Live shoot and motion graphic itself was chosen because it had advantages in conveying a visual information presented more interesting and varied, because the merge of several elements, such as text, sound and images animated so that his expectations of society are more interested to see the information presented.*

**Keyword:** *SKCK Stages, SKCK Requirements, SKCK Benefits, DIY Regional Police*

