

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE  
BUCINI THE BEAUTY OF LEATHER SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
DENGAN METODE LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muhamad Bayu Febriansyah**

**14.12.7940**

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



**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE  
BUCINI THE BEAUTY OF LEATHER SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
DENGAN METODE LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Muhamad Bayu Febriansyah**

**14.12.7940**

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

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE  
BUCINI THE BEAUTY OF LEATHER SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
DENGAN METODE LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhamad Bayu Febriansyah**

14.12.7940

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 22 Februari 2019

Dosen Pembimbing,

  
**Mei P Kurniawan, M.Kom.**  
NIK.190302187

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE  
BUCINI THE BEAUTY OF LEATHER SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
DENGAN METODE LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhamad Bayu Febriansyah**

**14.12.7940**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Februari 2019

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Mulia Sulistiyono, M.Kom**

**NIK. 190302248**

**Bernadhed, M.Kom**

**NIK. 190302243**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 22 Februari 2019



**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krishawati, 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, 22 Februari 2019



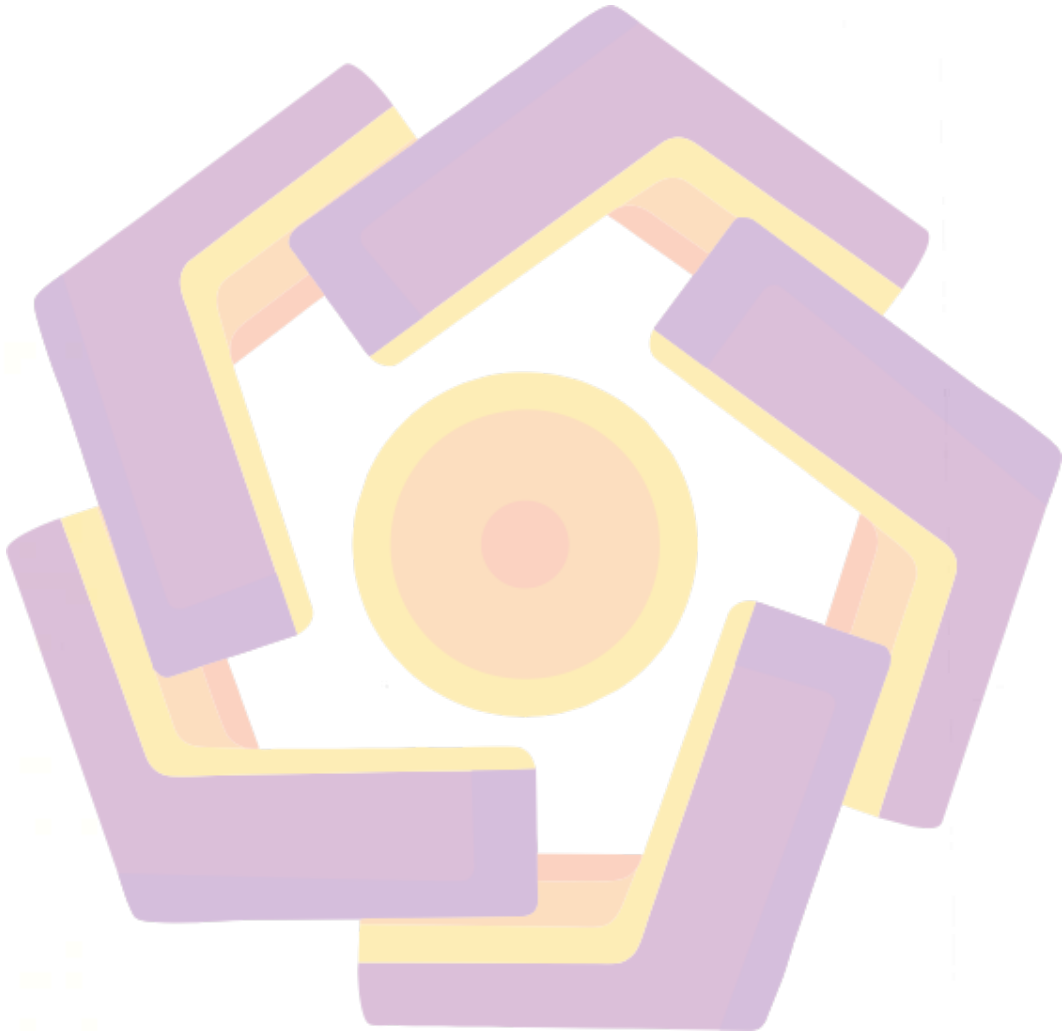
**Muhamad Bayu Febriansyah**

**14.12.7940**



Motto

“Melangkahlah jangan ragu, niscaya Tuhan Yang Maha Esa bersamamu”



## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa sebagai rasa syukur atas segala nikmat dan karunia sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kepada kedua orang tua, Bapak S. Arman dan Ibu Tugiyati yang selalu mendo'akan, dan bersabar mencurahkan kasih sayang kepada saya .
2. Kepada adik saya, Putri Asa Pertiwi yang telah memberi motivasi dan dukungan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi.
3. Kepada istri saya Yuliana Damayanti dan anak saya Galang Putra Pratama, yang selalu mendukung saya dan menyemangati saya dalam menyelesaikan pendidikan ini.
4. Kepada bapak Mei P Kurniawan, M.Kom sebagai dosen pembimbing skripsi, saya mengucapkan terimakasih banyak atas masukan, saran, dan bimbingannya sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini dengan baik dan lancar.
5. Terima kasih kepada teman-teman saya, Demanta Ais, Harly, Surya, Okta, Syahdad, Fajar Ades, Dennis, Naufal, Bayu, Riksa yang sudah membantu dan memotivasi saya menyelesaikan skripsi ini.
6. Terima kasih kepada BUCINI yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian.
7. Kepada teman-teman kelas 14-S1SI-03 saya ucapkan banyak terima kasih sudah mendukung dan mendoakan agar terselesaikannya skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah rabbil'aalamin*, puji syukur kehadiran Allah S.W.T. yang telah memberi petunjuk, kekuatan, dan rahmatnya kepada saya sehingga saya berhasil menyelesaikan skripsi dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai syarat mendapatkan gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Pada kesempatan ini, saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik dalam proses penelitian, penyusunan, dan dukungan moral, kepada:

1. Rektor Universitas Amikom Yogyakarta, Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., atas kesempatan yang diberikan penulis sehingga dapat menyelesaikan studi.
2. Dekan Fakultas Ilmu Komputer, Ibu Krisnawati, S.Si., M.T., yang telah memberi izin penulis untuk melakukan penelitian.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom. selaku dosen pembimbing.
4. Ayah dan Ibu penulis, yang meski terpisah oleh jarak, selalu memberi penulis semangat untuk menyelesaikan skripsi.
5. Teman-teman penulis, terutama dari sahabat penulis yang senantiasa menghibur dengan candaan dan bahasan-bahasan menarik lainnya. Serta teman – teman kelas SI-03 yang selalu ada setiap saat untuk diskusi dan bermain.
6. Linimasa Facebook, Instagram, dan YouTube yang telah memberi saya banyak ide dalam mencari bahan penelitian.



## DAFTAR ISI

COVER JUDUL.....	I
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE BUCINI THE BEAUTY OF LEATHER SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN METODE LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC.....	II
PERSETUJUAN .....	III
PENGESAHAN.....	IV
PERNYATAAN .....	V
MOTO.....	VI
PERSEMBAHAN .....	VII
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI .....	IX
DAFTAR TABEL .....	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
ABSTRACT.....	XV
INTISARI.....	XVI
<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 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN .....	4
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	4
1.6 METODE PENELITIAN.....	4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.2 KONSEP DASAR MULTIMEDIA.....	9
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	9
2.2.2 Jenis-Jenis Multimedia.....	10

2.2.3	Elemen-Elemen Multimedia .....	10
2.3	DEFINISI TIMELAPSE.....	13
2.3.1	Pengertian Timelapse.....	13
2.4	PROMOSI.....	14
2.4.1	Pengertian Promosi .....	14
2.4.2	Tujuan Promosi.....	14
2.5	VIDEO .....	15
2.5.1	Standar Video.....	16
2.5.2	Jenis Video.....	17
2.6	TEKNIK LIVE SHOOT .....	17
2.6.1	Type of Shoot.....	18
2.7	ANIMASI & MOTION GRAPHIC.....	26
2.7.1	Pengertian Animasi.....	26
2.7.2	Teknik Motion Graphic.....	27
2.8	PRODUKSI.....	29
2.8.1	Pra Produksi.....	29
2.8.2	Produksi .....	30
2.8.3	Pasca Produksi .....	32
<b>2.9</b>	<b>SEJARAH SKALA LIKERT.....</b>	<b>33</b>
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>36</b>
3.1	TINJAUAN UMUM.....	36
3.2	VISI DAN MISI.....	37
3.2.1	VISI BUCINI THE BEAUTY OF LEATHER.....	37
3.2.2	MISI BUCINI THE BEAUTY OF LEATHER.....	37
3.3	PENGUMPULAN DATA.....	37
3.3.1	WAWANCARA.....	37
3.3.2	OBSERVASI.....	38
3.2.3.1	Website .....	38
3.4	ANALISIS MASALAH.....	39
3.4.1	STRATEGI SWOT .....	39
3.4.2	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	40
3.4.3	SWOT .....	41
3.4.4	KELEMAHAN DARI MEDIA LAMA.....	44
3.4.5	SOLUSI YANG DITAWARKAN .....	44

3.4.6	<b>KESIMPULAN</b> .....	44
<b>3.5</b>	<b>ANALISIS KEBUTUHAN</b> .....	<b>45</b>
3.5.1	KEBUTUHAN INFORMASI .....	45
3.5.2	KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL .....	45
3.5.2.1	Kebutuhan Hardware (Perangkat Keras).....	45
3.5.2.2	Kebutuhan Software (Perangkat Lunak).....	46
3.5.2.3	Kebutuhan Brainware .....	46
<b>3.6</b>	<b>PRA PRODUKSI</b> .....	<b>46</b>
3.6.1	IDE DAN KONSEP .....	46
3.6.2	NASKAH.....	47
3.2.1	STORYBOARD .....	54
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>63</b>
<b>4.1</b>	<b>PRODUKSI</b> .....	<b>63</b>
4.1.1	SHOOTING .....	63
4.1.2	PEMBUATAN ASET ANIMASI.....	66
4.1.2.1	Proses Pembuatan Aset.....	66
4.1.3	Backsound Musik.....	68
<b>4.2</b>	<b>PASCA PRODUKSI</b> .....	<b>68</b>
4.2.1	COMPOSITION.....	69
4.2.1.1	Proses Motion Grafis.....	69
4.2.2	EDITTING.....	73
4.2.3	RENDERING .....	76
<b>4.3</b>	<b>EVALUASI</b> .....	<b>78</b>
4.3.1	BETA TESTING.....	80
4.3.1.1	Skala likert .....	34
4.3.1.2	Rumus Persentase Skala Likert.....	34
4.3.1.3	Uji Aspek Tampilan Kelayakan Animasi.....	80
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b> .....	<b>84</b>
5.1	KESIMPULAN.....	84
5.2	SARAN.....	84
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>86</b>
	<b>LAMPIRAN</b> .....	<b>1</b>

## Daftar Tabel

Tabel 2.1 Perbandingan Video Profil Tinjauan Pustaka.....	8
Tabel 2.2 Tabel Evaluasi Skala Likert.....	34
Tabel 2.3 Persentase Nilai.....	35
Tabel 3.1 Tabel Matriks.....	39
Tabel 3.2 SWOT.....	41
Tabel 4.1 Alpha Testing.....	78
Tabel 4.2 Aspek Penilaian.....	80
Tabel 4.3 Kriteria.....	81
Tabel 4.4 Perhitungan Skala Likert Pada Video Profil BUCINI.....	81

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia.....	11
Gambar 2.2 Extream Long Shot.....	19
Gambar 2.3 Wide shot.....	20
Gambar 2.4 Medium long shot .....	21
Gambar 2.5 Medium shot.....	22
Gambar 2.6 Close Up.....	23
Gambar 2.7 Big Close Up.....	24
Gambar 2.8 Extream Close Up.....	25
Gambar 3.1 Website BUCINI The Beauty of Leather.....	38
Gambar 4.1 Proses Shooting.....	63
Gambar 4.2 Wide Shoot.....	64
Gambar 4.3 Medium Shoot.....	65
Gambar 4.4 Close Up.....	65
Gambar 4.5 Pembuatan Icon.....	66
Gambar 4.6 Export.....	67
Gambar 4.7 Aset Icon.....	67
Gambar 4.8 Backsound free Dari Youtube.....	68
Gambar 4.9 Membuat Komposisi Baru.....	69
Gambar 4.10 Mengimpor Gambar.....	70
Gambar 4.11 Tampilan Proses Compositing.....	70
Gambar 4.12 Transformasi Dasar.....	71
Gambar 4.13 Pemilihan Anchor Point.....	71
Gambar 4.14 Tampilan Render Video .....	72
Gambar 4.15 Memilih Composition .....	73
Gambar 4.16 Memilih Video Yang Akan di Edit .....	74
Gambar 4.17 Menyusun Video .....	75
Gambar 4.18 Import Animasi .....	75
Gambar 4.19 Timeline .....	76

Gambar 4.20 Export.....77  
Gambar 4.21 Render.....77



## **ABSTRACT**

*Promotion is a communication activity of the owner of a product or service aimed at the community, with the aim that the product or service, the name of the company and brand can be known to the public while influencing the community to buy and use the company's products or services. Promoting a product or service today has metamorphosa. One of them is to use the concept of promotional videos that are spread on YouTube.*

*In an interesting video, the author gives a Motion graphic effect that makes the video unique and not boring to the audience. Motion graphic is a branch of graphic design art which is a combination of illustration, typography, photography and videography using Animation techniques.*

*It is expected that the promotional video can include visual, sound and animation can explain important elements such as the process and procedure for making a BUCINI product, which cannot be explained by brochures or photos.*

**Keywords** - motion graphic, hypertension, infographic, video.

## INTISARI

Promosi adalah produk atau layanan yang dimaksudkan untuk digunakan oleh masyarakat, dengan tujuan menjadi produk atau layanan, nama perusahaan dan merek yang dapat diketahui publik. produk atau layanan. Mempromosikan produk atau layanan saat ini memiliki metamofosa. Salah satunya adalah dengan menggunakan konsep video promosi yang tersebar di YouTube.

Dalam video yang menarik, penulis memberikan efek grafis Gerak yang membuat video tersebut unik dan tidak membosankan bagi penonton. Motion graphic adalah cabang seni desain grafis yang merupakan kombinasi antara ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi menggunakan teknik Animasi.

Diharapkan bahwa video promosi dapat mencakup visual, suara dan animasi dapat menjelaskan elemen-elemen penting dan prosedur untuk membuat suatu produk, yang tidak dapat dijelaskan dengan brosur atau foto.

**Kata Kunci** - *motion graphic, hypertension, infographic, video.*