

**PEMBUATAN VIDEO GMEDIA CYCLING TEAM UNTUK FEED
INSTAGRAM MENGGUNAKAN LIVE SHOOT DAN MOTION
GRAPHIC**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh
ANAN KRISNA
19.82.0587

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024

**PEMBUATAN VIDEO GMEDIA TEAM CYCLE UNTUK FEED
INSTAGRAM MENGGUNAKAN LIVE SHOOT DAN MOTION
GRAPHIC**

**HALAMAN JUDUL
SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh
ANAN KRISNA
19.82.0587

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI
PEMBUATAN VIDEO GMEDIA TEAM CYCLE UNTUK FEED
INSTAGRAM MENGGUNAKAN LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang disusun dan diajukan oleh

Anan Krisna

19.82.0587

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Desember 2023

Dosen Pembimbing,



Haryoko, S. Kom., M. Cs

NIK. 190302286

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN VIDEO GMEDIA TEAM CYCLE UNTUK FEED
INSTAGRAM MENGGUNAKAN LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang disusun dan diajukan oleh

Anan Krisna

19.82.0587

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Desember 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Fairul Filza, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302332

Haryoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Desember 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 : Anan Krisna
NIM : 19.82.0587

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBUATAN VIDEO GMEDIA TEAM CYCLE UNTUK FEED INSTAGRAM MENGGUNAKAN LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

Dosen Pembimbing : Haryoko, S. Kom., M. Cs

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 Desember 2023

Yang Menyatakan



Anan Krisna

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **"Pembuatan Video GMEDIA Cycling Team untuk Feed Instagram Menggunakan Live Shoot dan Motion Graphic"** dan diajukan sebagai salah satu syarat untuk mendapat gelar sarjana pada Jurusan Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta. Tak lupa shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad SAW.

Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Segenap keluarga penulis yang selalu mendukung penuh selama proses penyusunan skripsi ini, terutama kepada Bapak Jumali dan Ibu Poniwati yang sangat penulis sayangi dan selalu mendukung saya dalam proses belajar maupun keputusan penulis.
2. Dosen pembimbing saya, Bapak Haryoko, S. Kom, M.Sc. yang dengan sabar membimbing dan membantu saya dalam menyusun skripsi ini. Beliau telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, arahan, serta ilmu sehingga sangat membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
3. Seluruh *civitas academica* Universitas Amikom Yogyakarta yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.
4. GMEDIA yang sudah memberi *project* dan mengizinkan untuk dibahas dalam skripsi saya.
5. Teman saya yang mendukung dan memberi semangat saat proses pembuatan skripsi saya, dan tak lupa seluruh teman – teman saya di Prodi Teknologi Informasi Angkatan 2019 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Penulis mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala berkat dan karunia-Nya sehingga penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Pembuatan Video GMEDIA Cycling Team untuk Feed Instagram Menggunakan Live Shoot dan Motion Graphic"** guna memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan pada program studi strata 1 Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Segenap keluarga penulis terutama Bapak Jumali dan Ibu Poniwati.
2. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Hanif Al Fatta, M. Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
4. Haryoko, S. Kom., M. Cs selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan serta ilmu kepada penulis.
5. Bapak dan ibu dosen beserta civitas akademika Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Segenap keluarga GMEDIA selaku tempat yang digunakan untuk penelitian.
7. Seluruh teman-teman dari Teknologi Informasi 01 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Yogyakarta, 29 Desember 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	12
2.2.1 Multimedia.....	12
1. Teks.....	12
2. Audio.....	13
3. Video.....	13
4. Grafik / Gambar	13
5. Animasi	13
2.2.2 Konsep Dasar Multimedia	13
2.2.3 Motion Graphic	13

2.2.4 Shoot	14
2.2.5 Angle Kamera	14
2.2.6 Gerakan Kamera	15
2.2.7 Transisi Video	15
2.2.8 Kuesioner	16
2.3 Proses Produksi	16
2.3.1 Pra Produksi	16
1. Ide Cerita	16
2. Tema	16
3. Storyboard	16
2.3.2 Produksi	16
2.3.3 Pasca Produksi	17
2.4 Software	17
2.4.1 Adobe Illustrator 2023	17
2.4.2 Adobe After Effects 2023	17
2.4.3 Adobe Priemere Pro 2022	17
2.4.4 Canva	17
2.5 Evaluasi	18
2.6 Alpha dan Beta Testing	18
2.7 Skala Likert	18
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Gambaran Umum Penelitian	20
3.2 Alur Penelitian	21
3.3 Pengumpulan Data	22
3.4 Analisis Kebutuhan	23
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	23
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	24
3.5 Pra Produksi	25
1. Ide	25
2. Storyboard	26
3.6 Analisis Aspek Produksi	27
3.6.1 Aspek Kreatif	27

3.6.2	Aspek Teknis	27
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1	Produksi	29
4.1.1	Pengambilan Video Liveshoot	29
4.1.2	Pembuatan Motion untuk Logo	32
4.1.3	Pembuatan Cover	35
4.1.4	Proses Compositing dan Editing	38
4.2	Pasca Produksi	41
4.2.1	Rendering	41
4.2.1	Upload	41
4.3	Evaluasi	42
4.3.1	Alpha Testing	42
4.3.2	Beta Testing	44
BAB V	PENUTUP	57
5.1	Kesimpulan	57
5.2	Saran	57
DAFTAR PUSTAKA		58
LAMPIRAN		61

DAFTAR TABEL

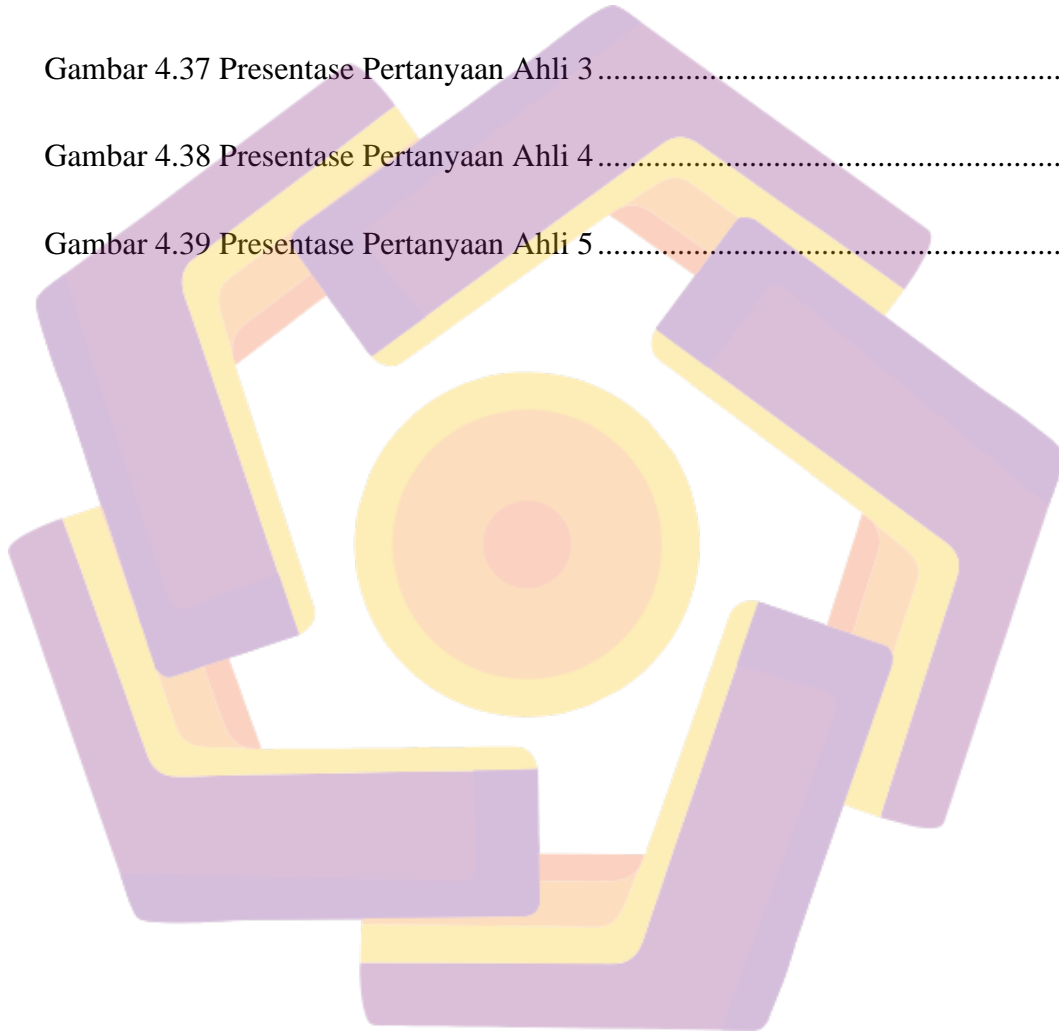
Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	8
Tabel 2.2 Tabel Skala Likert.....	19
Tabel 2. 3 Tingkat Intensitas.....	19
Tabel 3.1 Perangkat Keras	24
Tabel 3. 2 Perangkat Lunak	25
Tabel 3. 3 Tenaga Kerja.....	25
Tabel 4. 1 Hasil Kebutuhan Fungsional.....	43
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Untuk Umum.....	48
Tabel 4.4 Tingkat Tabel Skala Likert	50
Tabel 4.5 Persentase Nilai.....	51
Tabel 4.6 Perhitungan Kuesioner Untuk Umum.....	51
Tabel 4.7 Kuesioner Untuk Ahli.....	54
Tabel 4.8 Penghitungan Kuesioner Untuk Ahli.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Multimedia	12
Gambar 2.2 Contoh Lima Elemen Multimedia.....	12
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	21
Gambar 3.2 Tangkapan Layar dari Nusantara Pro Cycling Team.....	22
Gambar 3. 3 Tangkapan Layar dari Indonesian Cycling Federation.....	23
Gambar 3.4 Storyboard.....	26
Gambar 4.1 Pengambilan Video Persiapan Atlet.....	29
Gambar 4.2 Pengambilan Video Menuju Lokasi.....	30
Gambar 4.3 Pengambilan Video Tempat.....	30
Gambar 4.4 Pengambilan Video Para Atlet.....	31
Gambar 4.5 Pengambilan Video Para Atlet.....	31
Gambar 4.6 Pengambilan Foto Para Atlet	32
Gambar 4.7 Membuat Composition untuk Motion.....	32
Gambar 4.8 Proses Masukan Logo	33
Gambar 4.9 Proses Efek Icon Hilang.....	33
Gambar 4.10 Proses Ubah Posisi Icon.....	34
Gambar 4.11 Membuat Motion Liquid.....	34
Gambar 4.12 Membuat Motion Tulisan GMEDIA.....	34

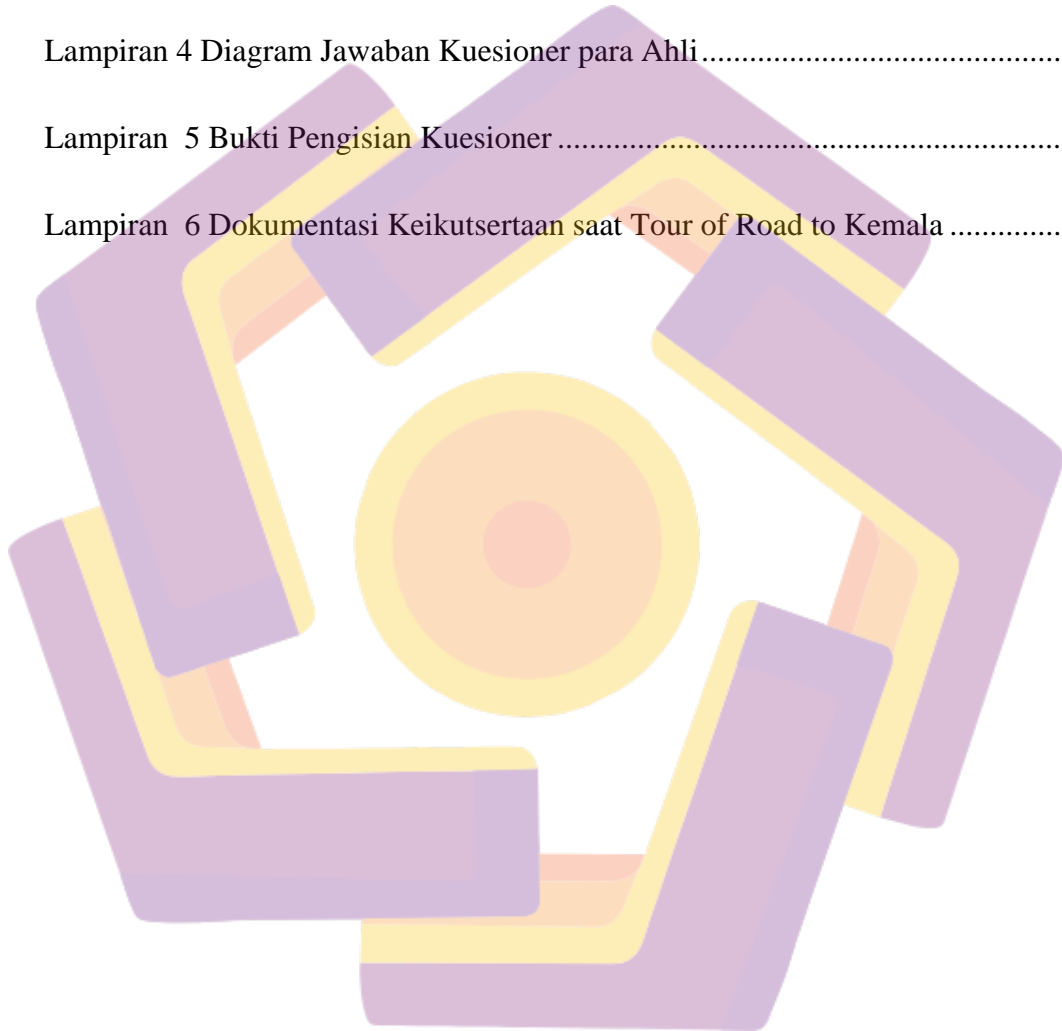
Gambar 4. 13 Membuat Gerakan Tulisan Cycling Team	35
Gambar 4.14 Pembuatan <i>Layer</i> baru di Canva	35
Gambar 4.15 Masukan Foto para Atlet.....	36
Gambar 4.16 Menghapus Background	36
Gambar 4.17 Penambahan Gradasi	37
Gambar 4.18 Penambahan Foto untuk <i>Background</i>	37
Gambar 4.19 Penambahan Tulisan	38
Gambar 4.20 Pembuatan Lembar Kerja Baru	39
Gambar 4. 21 Penggabungan Komponen	39
Gambar 4.22 Menghilangkan Suara.....	40
Gambar 4.23 Menghilangkan Suara.....	40
Gambar 4.24 Transisi Video	41
Gambar 4.25 Rendering	41
Gambar 4.26 Upload Instagram.....	42
Gambar 4.27 Presentase Pertanyaan 1	45
Gambar 4.28 Presentase Pertanyaan 2	45
Gambar 4.29 Presentase Pertanyaan 3	46
Gambar 4.30 Presentase Pertanyaan 4	46
Gambar 4. 31 Persentase Pertanyaan 5	46
Gambar 4.32 Presentase Pertanyaan 6	47

Gambar 4.33 Presentase Pertanyaan 7	47
Gambar 4.34 Presentase Pertanyaan 8	48
Gambar 4.35 Presentase Pertanyaan Ahli 1	52
Gambar 4.36 Presentase Pertanyaan Ahli 2	53
Gambar 4.37 Presentase Pertanyaan Ahli 3	53
Gambar 4.38 Presentase Pertanyaan Ahli 4	53
Gambar 4.39 Presentase Pertanyaan Ahli 5	54



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Storyboard	61
Lampiran 2 Responden Kuesioner Umum.....	64
Lampiran 3 Responden Nama para Ahli.....	66
Lampiran 4 Diagram Jawaban Kuesioner para Ahli.....	66
Lampiran 5 Bukti Pengisian Kuesioner	68
Lampiran 6 Dokumentasi Keikutsertaan saat Tour of Road to Kemala	69



INTISARI

PT. Media Sarana Data atau di kenal dengan GMEDIA merupakan perusahaan Internet Service Provider (ISP). GMEDIA adalah salah satu perusahaan swasta yang menerapkan tren teknologi yang berkembang saat ini, dengan banyak mengerjakan sektor jalur solusi komunikasi data dan IT langsung kepada konsumen akhir, terutama untuk layanan akses Internet dan komunikasi multimedia. Dengan menjunjung tinggi kebermanfaatan untuk masyarakat luas. GMEDIA menghadirkan Program GMEDIA Cycling Team sebagai salah satu program BIBIT UNGGUL, sekaligus jadi perwujudan dari satu diantara program Corporate Shared Value (CSV) yang sasarannya mencakup sektor pendidikan, olahraga, dan seni budaya. Program ini bertujuan memberikan wadah kepada atlet-atlet sepeda muda untuk mengasah bakat-bakat muda dari daerah Yogyakarta. Strategi penelitian yang digunakan adalah Linear Strategy. Hasil perancangan dari penelitian ini berupa video kegiatan di Tour of Road to Kemala Karanganyar Criterium 2023 dengan menggunakan metode *live shoot* dan *motion graphic* di harapkan dapat memberikan pesan yang informatif dan menarik untuk nantinya akan di unggah melalui sosial media yaitu Instagram.

Kata kunci: Cycling Team, BIBIT UNGGUL, GMEDIA, live shoot, motion.

ABSTRACT

PT. Media Sarana Data or known as GMEDIA is an Internet Service Provider (ISP) company. GMEDIA is one of the private companies that implements current technology trends, with a lot of work in the sector of data communication and IT solutions directly to end consumers, especially for Internet access services and multimedia communication. By upholding the usefulness of the wider community. GMEDIA presents the GMEDIA Cycling Team Program as one of the BIBIT UNGGUL programs, as well as an embodiment of one of the Corporate Shared Value (CSV) programs whose targets cover the education, sports and cultural arts sectors. This program aims to provide a platform for young cyclists to hone young talents from the Yogyakarta area. The research strategy used is Linear Strategy. The results of the design of this study in the form of video activities at the Tour of Road to Kemala Karanganyar Criterium 2023 using the live shoot and motion method are expected to provide informative and interesting messages which will later be uploaded via social media, namely Instagram.

Keyword: Cycling Team, BIBIT UNGGUL, GMEDIA, live shoot, motion