

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SMA ANGKASA
ADISUTJIPTO SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Alraafli Ridho Aby P.

16.12.9441

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SMA ANGKASA
ADISUTJIPTO SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Alraafli Ridho Aby P.

16.12.9441

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SMA ANGKASA
ADISUTJIPTO SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alraafli Ridho Aby P.

16.12.9441

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Juli 2020

Dosen Pembimbing,

Donni Prabowo, M.Kom

NIK. 190302253

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SMA ANGKASA
ADISUTJIPTO SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alraafli Ridho Aby P.

16.12.9441

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 21 Juli 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Donni Prabowo, M.Kom
NIK. 190302253

Dr. Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 21 Juli 2020

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, ...



Alraani Bidho Aby Prabowo

NIM. 16.12.9441

MOTTO

“Tidak ada kebenaran mutlak, yang ada adalah kedaulatan masing-masing untuk memilih mana yang benar. Konflik terjadi karena setiap orang memaksa orang lain memilih kebenaran yang dia yakini.” -Emha Ainun Nadjib



PERSEMBAHAN

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

1. Allah SWT yang Maha Kuasa karena hanya atas ijinya skripsi dapat selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga sehingga meridhoi dan mengabulkan segala do'a.
2. Kepada orang tua, bapak warjimin dan ibu martinah yang selalu mendukung dan mendo'akan, serta bersabar mencurahkan kasih sayang kepada saya.
3. Kepada bapak Donni Prabowo, M.Kom sebagai dosen pembimbing skripsi, saya mengucapkan terimakasih banyak atas masukan, saran, dan himbauan sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini dengan baik dan lancar.
4. Kepada teman-teman Remais yang telah membantu saya dari semester awal hingga terselesaikannya skripsi ini. Terimakasih telah banyak membantu dan mendukung saya.
5. Kepada Pitik Hunter 07, Pil Pil Shark, Markas Power Ranger, Dessert Buddy, yang kemudian menjadi satu aliansi Anak Buah Ustadz Aris. Terimakasih atas bantuan dan dukungan sejak awal semester hingga terselesaikannya skripsi ini. Semangat buat kalian gengs lekas menyusul lalu kita duduk melingkar secawan.
6. Kepada Laptop dan Komputer saya yang telah menemani dalam suka maupun duka, siang maupun subuh hingga saya lupa kalua belum mempunyai jodoh. Terimakasih telah menemani saya selama ini.
7. Kepada teman – teman seangkatan saya SI07 terimakasih banyak sudah menjadi bagian cerita hidup saya.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan proses penyusunan skripsi ini dengan baik dalam rangka meraih gelar sarjana.

Tak lupa penulis menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya terhadap pihak-pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini. Maka dari itu, dengan rendah hati penulis menyampaikan sanjungan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi.
3. Bapak Donni Prabowo, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan waktunya untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Keluarga, teman-teman dan semua pihak yang telah memberikan dukungan dan doa kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan yang membuatnya jauh dari sempurna. Maka dari itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan agar skripsi ini semakin sempurna untuk kedepannya. Penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat dan menjadi inspirasi bagi pembaca.

Yogyakarta, 21 Juli 2020

Penulis

DAFTAR ISI

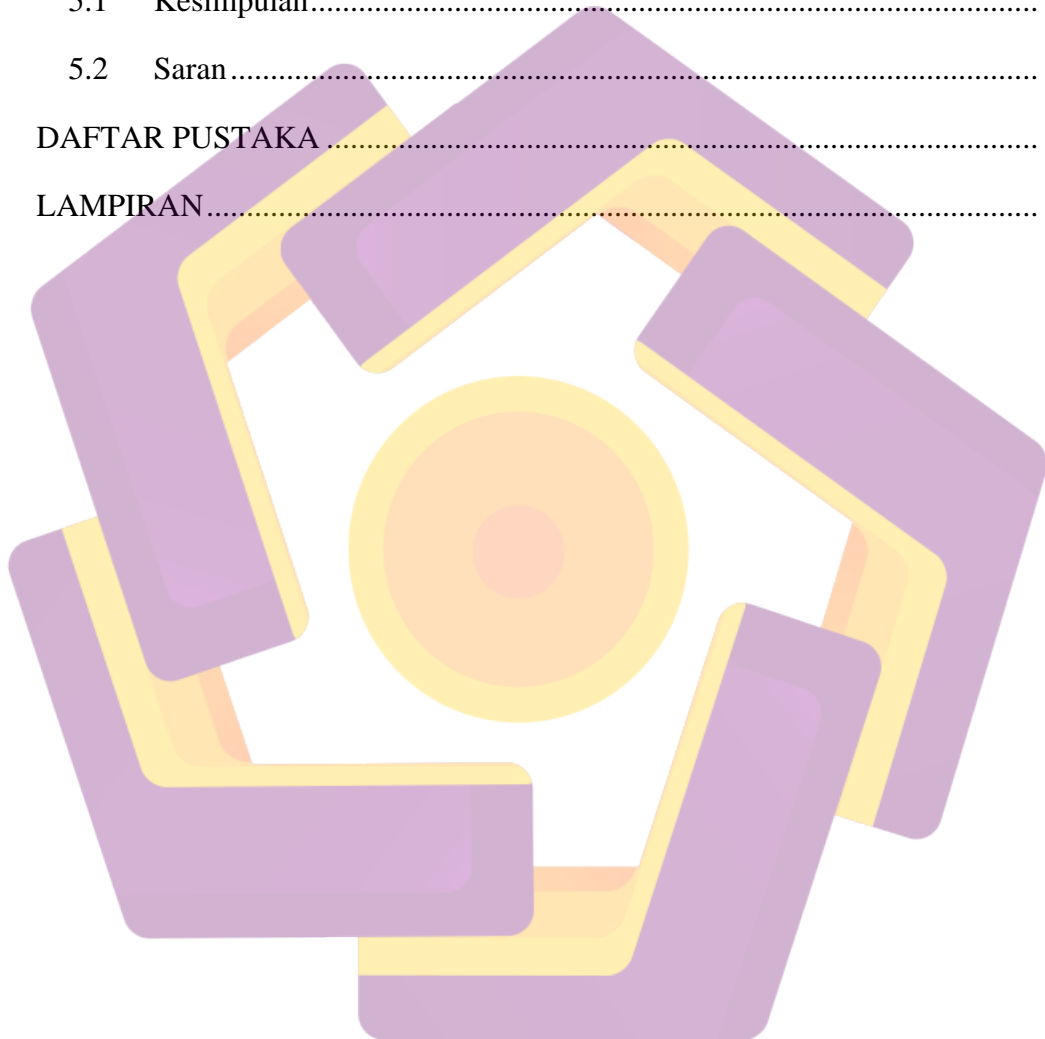
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Bagi Pihak Objek	4
1.5.2 Bagi Peneliti	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Observasi	4

1.6.3	Metode Wawancara.....	5
1.6.4	Metode Studi Pustaka.....	5
1.6.5	Metode Literatur	5
1.6.6	Metode Analisis	5
1.6.7	Metode Perancangan	5
1.6.8	Metode Evaluasi.....	6
1.7	Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI		8
2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Konsep Dasar Multimedia.....	11
2.2.1	Pengertian Multimedia	11
2.2.2	Sejarah dan Perkembangan Multimedia.....	12
2.2.3	Jenis-jenis Multimedia	13
2.2.4	Jenis-jenis Presentasi.....	14
2.2.5	Unsur-unsur Multimedia	15
2.3	Promosi.....	19
2.3.1	Pengertian Promosi	19
2.3.2	Bauran Promosi.....	19
2.4	Company Profile.....	21
2.4.1	Pengertian Company Profile	21
2.4.2	Bentuk-bentuk Company Profile	21
2.5	Motion Graphic	21
2.5.1	Sejarah Motion Graphic	21
2.5.2	Konsep Dasar Motion Graphic	22
2.6	Video	24

2.6.1	Pengertian Video.....	24
2.6.2	Standar Video.....	25
2.6.3	Format Video	26
2.7	Liveshoot	27
2.7.1	Pengertian Liveshoot.....	27
2.7.2	Type of Shoot.....	28
2.8	Animasi	33
2.8.1	Pengertian Animasi	33
2.9	Analisis Masalah.....	42
2.9.1	Analisis SWOT	42
2.9.2	Strategi SWOT	43
2.9.3	Analisis Kebutuhan Sistem	44
2.10	Metode Produksi.....	44
2.10.1	Pra Produksi	44
2.10.2	Produksi	46
2.10.3	Pasca Produksi	46
2.11	Evaluasi	47
2.11.1	Skala Likert.....	47
2.11.2	Rumusan Presentase Skala Likert.....	48
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		51
3.1	Gambaran Umum Objek.....	51
3.1.1	Tentang SMA Angkasa Adisutjipto.....	51
3.1.2	Struktur Organisasi	52
3.1.3	Visi dan Misi.....	52
3.2	Pengumpulan Data	53

3.2.1	Wawancara.....	53
3.2.2	Observasi.....	54
3.3	Analisis Masalah	56
3.3.1	SWOT	56
3.3.2	Kelemahan Dari Media Lama	60
3.3.3	Solusi Yang Ditawarkan	60
3.3.4	Kesimpulan	61
3.4	Analisis Kebutuhan	61
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	61
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	62
3.5	Pra Produksi	64
3.5.1	Ide dan Konsep.....	65
3.5.2	Storyboard.....	79
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		101
4.1	Produksi.....	101
4.1.1	Shooting	101
4.1.2	Pembuatan Animasi	103
4.1.3	Perekam Suara.....	106
4.2	Tahap Pasca Produksi.....	106
4.2.1	Tahap Penyortiran hasil Video.....	106
4.2.2	Composition	107
4.2.3	Editing.....	111
4.2.4	Rendering	114
4.3	Evaluasi	116
4.3.1	Alpha Testing	116

4.3.2	Beta Testing	118
4.4	Penyerahan Hasil.....	132
4.5	Penayangan Hasil Video Company Profile	132
BAB V PENUTUP.....		135
5.1	Kesimpulan.....	135
5.2	Saran.....	136
DAFTAR PUSTAKA		138
LAMPIRAN.....		140



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Tinjauan Pustaka	9
Tabel 2.2 Tabel Matriks SWOT	43
Tabel 2.3 Rumus Presentasi Skala Likert	48
Tabel 2.4 Interval Penilaian Skala Likert.....	49
Tabel 3.1 Tabel SWOT	56
Tabel 3.2 Hardware.....	62
Tabel 3.3 Software	63
Tabel 3.4 Brainware.....	64
Tabel 3.5 Rancangan Storyboard	79
Tabel 4.1 Alpha Testing	116
Tabel 4.2 Pengujian Aspek Multimedia.....	119
Tabel 4.3 Interval Penilaian Skala Likert.....	124
Tabel 4.4 Pengujian Aspek Informasi.....	125
Tabel 4.5 Interval Penilaian Skala Likert.....	131

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Navigasi Linier.....	14
Gambar 2.2 Navigasi Non-Linier.....	15
Gambar 2.3 Unsur Sistem Multimedia.....	15
Gambar 2.4 Typography Text.....	16
Gambar 2.5 Graphic Design.....	17
Gambar 2.6 Sprite Animation.....	17
Gambar 2.7 Audio Spectrum.....	18
Gambar 2.8 Video Editing.....	18
Gambar 2.9 Pemutaran Video.....	24
Gambar 2.10 Extra Long Shoot.....	29
Gambar 2.11 Long Shoot.....	29
Gambar 2.12 Medium Long Shoot.....	30
Gambar 2.13 Medium Shoot.....	31
Gambar 2.14 Close Up.....	31
Gambar 2.15 Big Close Up.....	32
Gambar 2.16 Extreme Close Up.....	33
Gambar 2.17 Solid Drawing.....	34
Gambar 2.18 Timming & Spacing.....	35
Gambar 2.19 Squash & Stretch.....	35
Gambar 2.20 Anticipation.....	36
Gambar 2.21 Slow In & Slow Out.....	36
Gambar 2.22 Arcs.....	37
Gambar 2.23 Secondary Action.....	38
Gambar 2.24 Follow Through & Overlapping Action.....	38
Gambar 2.25 Straight Ahead & Pose to Pose.....	39
Gambar 2.26 Staging.....	40
Gambar 2.27 Appeal.....	41
Gambar 2.28 Exaggeration.....	41
Gambar 2.29 Contoh Naskah Cerita.....	45

Gambar 2.30 Contoh Storyboard	46
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	52
Gambar 3.2 Brosur SMA Angkasa Adisutjipto Halaman Depan	54
Gambar 3.3 Brosur SMA Angkasa Adisutjipto Halaman Belakang.....	55
Gambar 3.4 Social Media SMA Angkasa Adisutjipto	55
Gambar 4.1 Pengambilan Gambar Di SMA Angkasa Adisutjipto	101
Gambar 4.2 Penerapan Angle Long Shoot.....	102
Gambar 4.3 Penerapan Angle Medium Shoot.....	103
Gambar 4.4 Penerapan Angle Big Close Up.....	103
Gambar 4.5 Pembuatan Sketsa Karakter.....	104
Gambar 4.6 Pembuatan Bagian Tangan.....	104
Gambar 4.7 Pembuatan Bagian Badan dan Kepala	105
Gambar 4.8 Aset Gambar.....	105
Gambar 4.9 Penyortiran Hasil Shooting Video Company Profile	107
Gambar 4.10 Membuat Composition Baru	107
Gambar 4.11 Mengimport Gambar	108
Gambar 4.12 Transformasi Dasar	108
Gambar 4.13 Tampilan Proses Compositing	108
Gambar 4.14 Animation Composer	109
Gambar 4.15 Tampilan Render Video Adobe After Effect	109
Gambar 4.16 Tampilan Hasil Import Rekaman	110
Gambar 4.17 Menghilangkan Suara Yang Tidak Diperlukan.....	110
Gambar 4.18 Proses Menghilangkan Noise.....	111
Gambar 4.19 Memilih Format Video.....	112
Gambar 4.20 Penyusunan Video.....	113
Gambar 4.21 Import Video Animasi.....	113
Gambar 4.22 Timeline Editing.....	114
Gambar 4.23 Penyusunan Audio	114
Gambar 4.24 Export Video	115
Gambar 4.25 Format Video	115
Gambar 4.26 Rendering Video	115

Gambar 4.27 Penyerahan Hasil Perancangan dan Pembuatan Video 132
Gambar 4.28 Penayangan Melalui Media Sosial Instagram..... 133
Gambar 4.29 Penayangan Melalui Platform Youtube 133



INTISARI

SMA Angkasa Adisutjipto adalah salah satu sekolah swasta berbasis lingkungan militer di Yogyakarta yang terletak di Angkatan Udara Republik Indonesia kompleks Lanud Adisutjipto.

Dalam mengembangkan sekolah, pihak sekolah saat ini menggunakan media promosi cetak, sosial media, dan website. Media pemasaran yang saat ini di rasa cukup, akan tetapi keunggulan seperti di bidang akademis dan prasarana tidak bisa ditampilkan secara detail. Video company profile dengan teknik live shoot dan motion graphic dapat dijadikan sebagai media promosi saat ini, dengan dasar multimedia seperti audio, video, dan animasi.

Dasar tersebut yang mampu mengilustrasikan Kegiatan akademis dan prasarana sekolah sebagai media promosi sekaligus informasi.

Kata Kunci: *Company Profile, Multimedia, Live Shoot, Motion Graphic*



ABSTRACT

Angkasa Adisutjipto High School is a private military-based private school in Yogyakarta located in the Republic of Indonesia's Air Force Adisutjipto Air Force complex.

In developing schools, schools are currently using print promotion media, social media, and websites. Marketing media are currently felt to be sufficient, but excellence such as in academics and infrastructure cannot be displayed in detail. Company profile video with live shoot and motion graphic techniques can be used as a promotional media at this time, with basic multimedia such as audio, video, and animation.

That basis is able to illustrate academic activities and school infrastructure as a promotional medium as well as information.

Keyword: *Company Profile, Multimedia, Live Shoot, Motion Graphic*

