

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY

PROFILE ADDICTIVE DENGAN METODE

LIVESHOT DAN MOTION GRAPHIC

SKRIPSI



Disusun oleh

Khoirul kurniawan

15.11.8848

PROGRAM STUDI INFORMATIKA FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2020

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY
PROFILE ADDICTIVE DENGAN METODE
LIVESHOT DAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika

disusun oleh



disusun oleh

Khoirul Kurniawan

15.11.8848

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE ADDICTIVE DENGAN METODE LIVESHOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Khoirul Kurniawan
15.11.8848

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 07 Agustus 2020

Dosen Pembimbing

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY
PROFILE ADDICTIVE DENGAN METODE
LIVESHOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Khoirul Kurniawan
15.11.8848

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 18 Agustus 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Yoga Pristyanto, S.KOM, M.ENG
NIK. 190302412

Uyock Anggoro Saputro, M.Kom
NIK. 190302419

Skripsi ini diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 20 Agustus 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 telah 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, 20 Agustus 2020

Khoirul Kurniawan

15.11.8848

MOTTO

“ Mungkin di dunia ini tidak ada yang terjadi secara kebetulan, sebab semuanya terjadi karena suatu alasan. ”

(Silvers Rayleigh)

“manusia akan menjadi lebih kuat seiring halangan dan ombak yang menghalangi mereka”

(Roronoa Zoro)

“ Setiap orang punya jalan hidupnya sendiri, biarlah orang orang menikmati bahagia dan menyelesaikan masalah sendiri, sebab mereka akan belajar dari pengalaman mereka sendiri, bukan dari pengalaman kalian yang sok tau! ”

“Jangan pergi agar dicari, jangan sengaja lari agar dikejar. Berjuang tak sepercanda itu.”

(Sujiwo Tejo)

“Bagaimana kebiasaan akan kita ubah kalau kebiasaan itu sendiri sering tak kita sadari?”

(Sujiwo Tejo)

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kupersembahkan kepada Allah SWT yang tidak pernah meninggalkan dan mengabulkan doa yang selalu kupanjatkan. Terimakasih atas rasa syukur, nikmat, dan karunia yang telah Engkau berikan. Terimakasih Engkau telah memberiku pertolongan, kekuatan, kesabaran, ilmu, serta memberiku orang-orang baik di sekelilingku, selalu memberiku semangat dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu kuucapkan rasa terimakasihku juga kepada:

1. Terimakasih untuk keluarga yang selalu menanyakan “kapan lulus?” yang selalu memanjatkan doa dan memberikan semangat yang tak ternilai harganya.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing, terimakasih sudah membimbing dan membantu saya dalam penyusunan skripsi.
3. Addictive yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian disana. Terimakasih kepada saudara Arvinas khususnya karena sudah membantu saya dalam pengumpulan materi untuk penelitian ini.
4. Keluarga besar Komunitas Multimedia Amikom (KOMA) khususnya KOMA 16 yang telah memberiku pengalaman yang luar biasa dan mengajarkan banyak hal.
5. Teman-teman dari kelas Informatika 06 2015 yang telah berjuang bersama-sama selama perkuliahan berlangsung dan khususnya anak-anak Modul's. Terimakasih banyak sudah memberikan semangat.

6. Yang terakhir saya ingin berterimakasih pada diri saya sendiri.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatulahi Wabarakatuh.

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa shalawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini , maka penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Krisnawati, S. Si, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi peneliti dalam penyusunan skripsi.

4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama peneliti menempuh perkuliahan.
5. Semua keluarga besar peneliti terutama untuk kedua orang tua yang tidak bosan-bosannya memberikan dukungan, semangat, motivasi dan doa kepada penulis.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan maril maupun mariil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Peneliti tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu peneliti berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun peneliti tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 20 Agustus 2020

Penulis,

Khoirul Kurniawan

15.11.8848

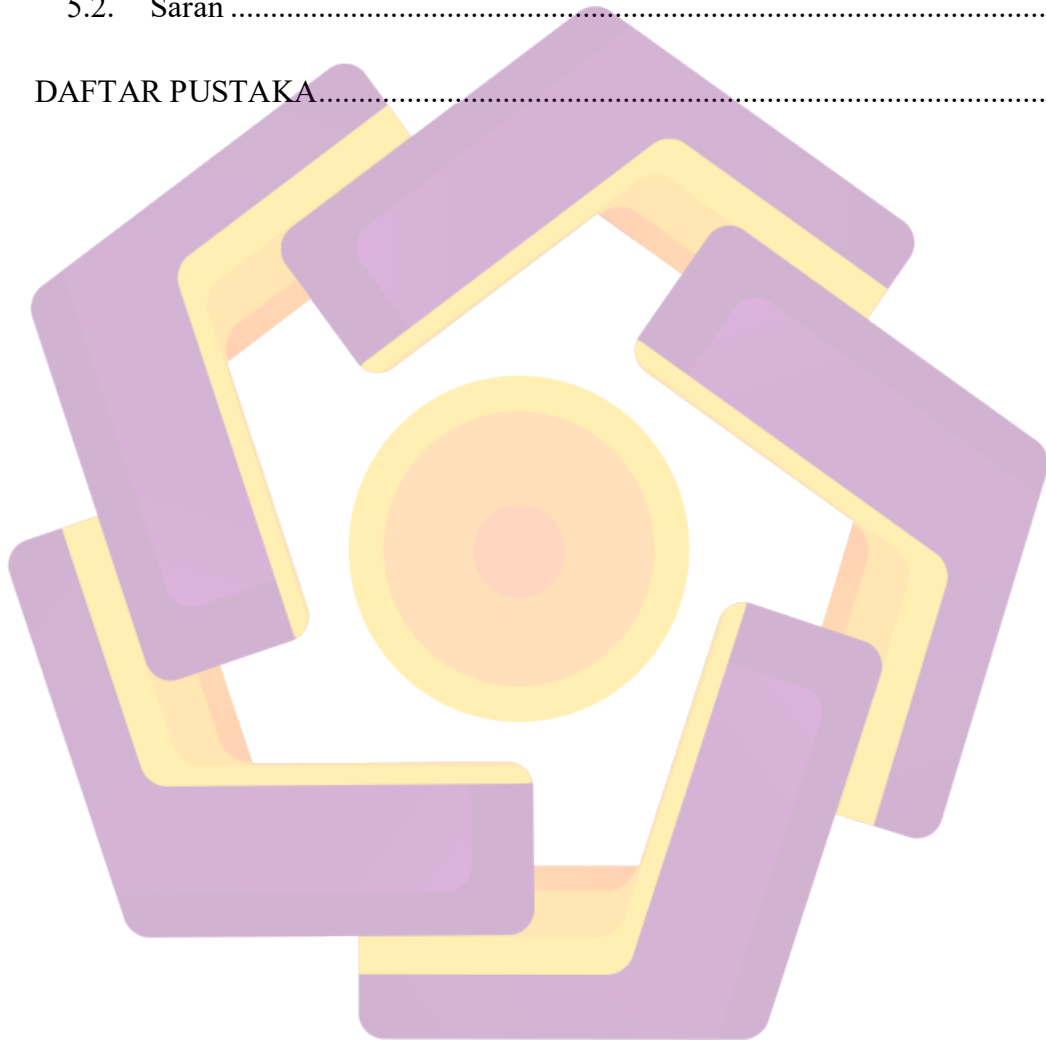
DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xx
ABSTRACT	xxi
BAB I	2
PENDAHULUAN.....	2
1.1 Latar Belakang Masalah.....	2
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	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis	6
1.6.3 Metode Perancangan.....	6
1.6.4 Metode Evaluasi.....	6
1.6.5 Metode Implementasi.....	6

1.7	Sistematika Penulisan	6
BAB II		8
LANDASAN TEORI		8
2.1	Tinjauan Pustaka.....	8
2.2	Konsep Dasar Video	11
2.2.1	Pengertian Video.....	11
2.2.2	Standar Video.....	11
2.2.3	Jenis-Jenis Video.....	13
2.3	Dasar Teori Iklan	13
2.3.1	Pengertian Iklan	13
2.3.2	Tujuan Iklan	14
2.4	Konsep Promosi.....	15
2.4.1	Pengertian Promosi	15
2.4.2	Fungsi Promosi.....	16
2.5	Konsep Dasar Multimedia	17
2.5.1	Definisi Multimedia	18
2.5.2	Elemen Multimedia.....	18
2.6	Konsep Dasar Animasi.....	20
2.6.1	Definisi Animasi	20
2.6.2	Prinsip Dasar Animasi.....	20
2.6.3	Definisi Live Shoot.....	28
2.6.4	Motion Graphic.....	28
2.7	Analisis Masalah.....	29
2.7.1	Analisis SWOT	29
2.7.2	Analisis Kebutuhan Sistem	32
2.8	Tahapan Produksi.....	33
2.8.1	Pra Produksi	34
2.8.2	Produksi.....	35
2.8.3	Pasca Produksi	50

2.9	Evaluasi.....	52
BAB III.....		56
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		56
3.1	Tinjauan Umum.....	56
3.1.1	Deskripsi Objek.....	56
3.2	Pengumpulan Data.....	57
3.2.1	Wawancara.....	57
3.2.2	Observasi.....	58
3.3	Analisis.....	60
3.3.1	Analisis SWOT.....	60
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	66
3.4.1	Kebutuhan Fungsional.....	66
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	66
3.5	Perancangan.....	69
3.5.1	Rancangan Konsep.....	69
3.5.2	Naskah.....	70
BAB IV.....		84
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		84
4.1	Produksi.....	84
4.1.1	Produksi Aset.....	84
4.2	Pasca Produksi.....	97
4.2.1	Compositing.....	97
4.2.2	Editing.....	106
4.2.3	Rendering.....	109
4.3	Evaluasi.....	111
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional / Informasi dengan Hasil Akhir 111	
4.3.2	Pengujian Beta.....	114
4.4	Implementasi.....	120

4.4.1	Mempublish ke Igtv	120
4.4.2	Penyerahan Video	124
BAB V	125
PENUTUP	125
5.1	Kesimpulan.....	125
5.2.	Saran	125
DAFTAR PUSTAKA	126



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbedaan.....	9
Tabel 2. 2 Tabel Matriks	31
Tabel 2. 3 Skala Jawaban.....	54
Tabel 2. 4 Interval Tingkat Intensitas Skala Likert.....	55
Tabel 3. 1 Analisis SWOT	62
Tabel 3. 2 Peralatan Produksi.....	67
Tabel 3. 3 PerlengkapanPascaProduksi.....	67
Tabel 3. 4 Tabel Perangkat Lunak yang Digunakan.....	68
Tabel 3. 5 StoryBoard	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lima Elemen Multimedia.....	19
Gambar 2. 2 Anicipation.....	21
Gambar 2. 3 Squash dan Stretch	21
Gambar 2. 4 Staging.....	22
Gambar 2. 5 Straight-ahead Action dan Pose-to-Pose.....	23
Gambar 2. 6 Follow-through dan Overlapping Action	23
Gambar 2. 7 Slow In - Slow Out.....	24
Gambar 2. 8 Arcs.....	24
Gambar 2. 9 Secondary Action	25
Gambar 2. 10 Timing	25
Gambar 2. 11 Exaggeration.....	26
Gambar 2. 12 Solid Drawing.....	27
Gambar 2. 13 Appeal.....	27
Gambar 2. 14 Story Board.....	35
Gambar 2. 15 Frog Eye	36
Gambar 2. 16 Low Angle.....	37
Gambar 2. 17 Eye Level.....	38
Gambar 2. 18 High Angle	38
Gambar 2. 19 Bird Eye.....	39
Gambar 2. 20 Slanted.....	39
Gambar 2. 21 Over Shoulder.....	40

Gambar 2. 22 Extreme Close Up (ECU).....	41
Gambar 2. 23 Big Close Up (BCU)	41
Gambar 2. 24 Close Up (CU).....	42
Gambar 2. 25 Medium Close Up (MCU).....	42
Gambar 2. 26 Medium Shoot (MS).....	43
Gambar 2. 27 Full Shot (FS)	43
Gambar 2. 28 Long Shoot (LS).....	44
Gambar 2. 29 One Shoot (1S).....	44
Gambar 2. 30 Two Shoot (2S).....	45
Gambar 2. 31 Grtoup (GS).....	45
Gambar 3. 1 ADDICTIVE	56
Gambar 3. 2 Tampilan google bisnis.....	59
Gambar 3. 3 Tampilan facebook.....	59
Gambar 3. 4 Tampilan Instagram.....	60
Gambar 4. 1 Pengaturan Lembar Kerja.....	85
Gambar 4. 2 Tools Menu.....	86
Gambar 4. 3 Pen Tool.....	86
Gambar 4. 4 Direct Selection Tool.....	86
Gambar 4. 5 Selection Tool.....	86
Gambar 4. 6 Desain maps.....	87
Gambar 4. 7 Desain maps.....	88
Gambar 4. 8 Ekstensi dan Lokasi Penyimpanan Desain Grafis.....	88
Gambar 4. 9 Lembar Kerja.....	89

Gambar 4. 10 Tools Menu.....	89
Gambar 4. 11 Pen.....	89
Gambar 4. 12 Spline smooth.....	90
Gambar 4. 13 Live Selection.....	90
Gambar 4. 14 Desain serat kain.....	91
Gambar 4. 15 Pengambilan gambar Zooming.....	92
Gambar 4. 16 pengambilan gambar Medium Shoot.....	92
Gambar 4. 17 pengambilan Over Shoulder Shot (OSS).....	93
Gambar 4. 18 pengambilan gambar High Angel View.....	94
Gambar 4. 19 pengambilan gambar Extreme Close Up.....	94
Gambar 4. 20 Rekaman Narasi.....	95
Gambar 4. 21 Tampilan import file.....	96
Gambar 4. 22 Tampilan Noise Reduction.....	96
Gambar 4. 23 Tampilan capture noise print.....	96
Gambar 4. 24 Composition Settings.....	98
Gambar 4. 25 Mengimport file ke panel project.....	98
Gambar 4. 26 Menempatkan komponen video pada timeline.....	98
Gambar 4. 27 Masking Object Background.....	99
Gambar 4. 28 Masking Object Jalan.....	100
Gambar 4. 29 Mask Expansion.....	100
Gambar 4. 30 Keyframe Percent Mask Expansion.....	100
Gambar 4. 31 Keyframe Percent Mask Path.....	100
Gambar 4. 32 Keyframe Scale.....	100

Gambar 4. 33 Workspace layer	100
Gambar 4. 34 Workspaces Panel.....	101
Gambar 4. 35 Brush Tool.....	101
Gambar 4. 36 Mode Single Frame	102
Gambar 4. 37 Keyframe Brush.....	102
Gambar 4. 38 Workspace Paint.....	102
Gambar 4. 39 EXpresso Tool.....	103
Gambar 4. 40 Tampilan EXpresso tool.....	103
Gambar 4. 41 Timeline.....	104
Gambar 4. 42 Color Workspace.....	104
Gambar 4. 43 Layer Workspace.....	105
Gambar 4. 52 Langkah rendering.....	110
Gambar 4. 53 Pengaturan sebelum rendering	111
Gambar 4. 54 Proses rendering	111
Tabel 4. 1 Evaluasi Kebutuhan Fungsional.....	112
Tabel 4. 4 Pengkategorian Skor Kuesioner.....	117
Tabel 4. 5 Persentase Skor Jawaban Kuesioner	117
Gambar 4. 38 Menu Search.....	122
Gambar 4. 39 menu upload	122
Gambar 4. 41 Logo untuk input video	122
Gambar 4. 42 memilih sampul	123
Gambar 4. 43 Video sudah terpublis.....	123

INTISARI

Addictive merupakan sebuah production house yang bergerak di bidang industri pakaian yang berlokasi di Somokaton No. 1, Pandemulyo, Kec. Bulu, Kabupaten Temanggung, Jawa Tengah 56253. Dalam mempromosikan produknya Addictive hanya menggunakan foto dan gambar melalui media instagram dan facebook.

Pada saat mempromosikan produknya Addictive mengalami beberapa permasalahan, yaitu terdapat informasi yang belum dapat tersampaikan dengan media lama. Salah satunya belum dapat mengilustrasikan gambaran teknik tie & dye sehingga warna bisa melekat pada kain. Dari hal tersebut, penulis mengusulkan membuat video profile dengan penggabungan teknik *live shot* dan *motion graphic*. *Motion graphic* digunakan untuk mengilustrasikan informasi yang tidak bisa diilustrasikan media lama.

Dari uraian diatas, penulis membuat sebuah penelitian dengan judul Perancangan Dan Pembuatan Video Company Profile Addictive Dengan Metode Liveshot Dan Motion Graphic, penelitian ini diharapkan menjadi solusi untuk menyampaikan informasi tentang produk Addictive yang belum dapat tersampaikan pada media lama.

Kata Kunci: Video Company Profile, Company Profile, Video Profile, Addictive, Tie&dye, *Live shot*, *Motion graphic*

ABSTRACT

Addictive is a production house which is engaged in the clothing industry, located at Somokaton No. 1, Pandemulyo, Kec. Bulu, Temanggung Regency, Central Java 56253. In promoting its products, Addictive only uses photos and images via Instagram and Facebook.

At the time of promoting its product, Addictive experienced several problems, namely that there was information that could not be conveyed by the old media. One of them has not been able to illustrate the description of the tie & dye technique so that the color can stick to the fabric. From this, the authors propose to make a video profile by combining live shot techniques and motion graphics. Motion graphics are used to illustrate information that old media cannot.

*From the description above, the author makes a study entitled *Designing and Making Addictive Company Profile Videos with Liveshot and Motion Graphic Methods*, this research is expected to be a solution to convey information about Addictive products that cannot be conveyed to old media.*

Keywords: *Video Company Profile, Company Profile, Video Profile, Addictive, Tie & dye, Live shot, Motion graphic*