

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *VIDEO COMPANY PROFILE*
MENGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI RUMAH BELAJAR TSIQOH**

SKRIPSI



disusun oleh

Wildan Gumelar Meilani

15.12.8561

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *VIDEO COMPANY PROFILE*
MENGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI RUMAH BELAJAR TSIQOH**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Wildan Gumelar Meilani

15.12.8561

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *VIDEO COMPANY PROFILE*
MENGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI RUMAH BELAJAR TSIQOH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wildan Gumelar Meilani

15.12.8561

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 17 Februari 2020

Akhmad Dahlan, M.Kom

NIK. 190302174

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *VIDEO COMPANY PROFILE*
MENGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI RUMAH BELAJAR TSIQOH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wildan Gumelar Meilani

15.12.8561

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Februari 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Februari 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 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 atas 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, 17 Februari 2020

Wildan Gumelar Meilani
NIM. 15.12.8561

MOTTO

“So fun dan santuy”



PERSEMBAHAN

Yang Utama Dari Segalanya....

Puji dan syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang sudah selalu mendampingi saya dalam proses mengerjakan skripsi ini, yang memperlancar dan permudah saya dalam berjalannya proses pengerjaan skripsi ini.

Mamah dan Ayah Tercinta

Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga ku persembahkan karya kecilku ini kepada Mamah dan Ayah saya yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, cinta kasih setiap harinya dan selalu menyelipkan nama saya dalam di do'a kalian setiap harinya. Selalu mendukung saya dalam segala sesuatu yang saya lakukan. Mungkin ini hanya selembar kertas yang belum bisa memberi sesuatu yang lebih buat kalian, tapi dengan adanya tulisan persembahan ini berarti saya sudah menyelesaikan tugas saya sebagai mahasiswa dan saya melanjutkan untuk meraih mimpi agar saya bisa membahagiakan kalian nanti nya. Doa kalian yang setiap harinya menjadi kekuatan saya. Senyum kalian yang membuat saya tidak gampang menyerah. Karena saya ingin bisa membahagiakan kalian dan membalas dengan semua yang telah Mamah dan Ayah lakukan kepada saya selama 22 tahun ini.

Kekasih tercinta

Naili Azka, yang selama 4 tahun ini memberikan semangat, demi proses menjadi pribadi yang lebih baik.

Teman semua

Terimakasih teruntuk kalian yang paling setia dalam hal apapun, kalian yang selalu membuat saya tersenyum Hengky, Adnam, Haris, Agus, Rian, Fajri, Faisal, Fahmi, Abdi, Firman, Aa dan Tete Burjo, aku sangat beruntung dan bangga bisa mengenal kalian semua.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur terimakasih kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Video Company Profile menggunakan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic sebagai Media Promosi Rumah Belajar Tsiqoh”.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan Strata 1 Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat dan saran serta kerjasama dari berbagai pihak, khususnya pembimbing, segala hambatan tersebut akhirnya dapat diatasi dengan baik.

Dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kedua orang tua saya (Bapak Indra Hari Susanto dan Ibu Tita Permanawati)
2. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Teman-teman 15 S1SI 04.

Terakhir semoga segala bantuan yang telah diberikan, support, dan lain lain senantiasa diberikan kelancaran dalam hal apapun, diberikan kesehatan dan selalu dilindungi Tuhan Yang Maha Esa. Sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat bermanfaat bagi masyarakat umum.

DAFTAR ISI

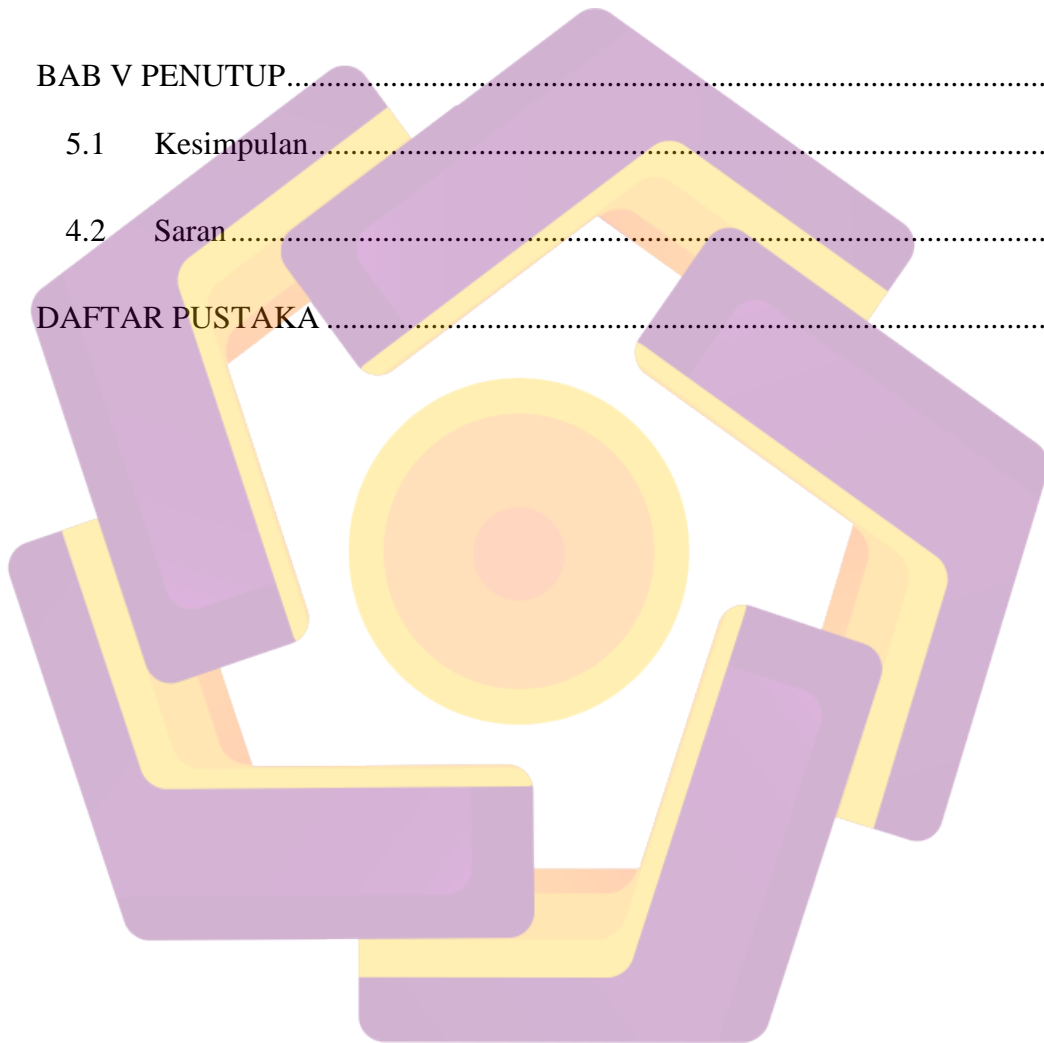
SKRIPSI.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Bagi Penulis	3
1.5.2 Bagi Akademik.....	3
1.5.3 Bagi Perusahaan	4
1.6 Metode Penelitian.....	4

1.6.1	Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2	Metode Analisis SWOT	5
1.6.3	Metode Produksi	5
1.6.4	Metode Evaluasi Skala Likert	5
1.7	Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI		7
2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Dasar Teori	8
2.2.1	Definisi <i>Multimedia</i>	8
2.2.2	Definisi <i>Video</i>	10
2.2.3	Standar <i>Video</i>	12
2.3	Peralatan Pengambilan Gambar dan <i>Editing</i>	13
2.4	Konsep <i>Live shoot</i>	14
2.4.1	Unsur Teknis dalam <i>Live shoot</i>	15
2.4.2	Ukuran Gambar	16
2.4.3	Sudut Pengambilan Gambar	18
2.5	Konsep Motion Graphic	19
2.6	Metode Perancangan	19
2.6.1	Pra Produksi	19
2.6.2	Produksi	20

2.6.3	Pasca Produksi	21
2.7	Konsep Promosi	22
2.7.1	Definisi Promosi	22
2.7.2	Fungsi Promosi	23
2.7.3	Tujuan Promosi	24
2.7.4	Media Promosi	25
2.8	Analisa Masalah	26
2.8.1	Analisis SWOT	26
2.8.2	Strategi SWOT	27
2.8.3	Analisis Kebutuhan Sistem	27
2.9	Evaluasi	28
2.9.1	Skala Likert	28
2.9.2	Menentukan Interval	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		31
3.1	Gambaran Umum Perusahaan	31
3.1.1	Sejarah Rumah Belajar Tsiqoh	31
3.1.2	Visi dan Misi Rumah Belajar Tsiqoh	32
3.2	Pengumpulan Data	32
3.2.1	Wawancara	32
3.2.2	Observasi	33

3.3	Analisis Masalah	35
3.3.1	SWOT	35
3.3.2	Kelamahan dari Media Sebelumnya	37
3.3.3	Solusi.....	37
3.4	Analisis Kebutuhan	38
3.4.1	Kebutuhan Informasi.....	38
3.4.2	Kebutuhan <i>Non Fungsional</i>	38
3.5	Pra Produksi	40
3.5.1	Ide dan Konsep.....	40
3.5.2	Naskah.....	40
3.5.3	<i>Storyboard</i>	42
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		49
4.1	Tahap Produksi.....	49
4.1.1	Pembuatan <i>Asset (Character Design)</i>	49
4.1.2	Penyimpanan (<i>Export</i>)	55
4.1.3	Perekaman Suara dan <i>Editing Audio</i>	55
4.2	Tahap Pasca Produksi.....	59
4.2.1	<i>Compositing</i>	60
4.2.2	<i>Editing</i>	70
4.2.3	<i>Rendering</i>	73

4.3	Hasil Akhir <i>Video Company Profile</i> Rumah Belajar Tsiqoh	75
4.4	Implementasi	75
4.5	Metode Testing.....	78
4.6	Pembahasan	82
BAB V PENUTUP.....		84
5.1	Kesimpulan.....	84
4.2	Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA		86



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan standar <i>video</i> (Sumber : Bayu AR, 2017).....	13
Tabel 2.2 Tabel Matriks	27
Tabel 2.3 Tabel Evaluasi Skala Likert	28
Tabel 2.4 Tabel Interval Evaluasi Skala Likert.....	29
Tabel 2.5 Contoh pengkategorian skor jawaban dengan 2 pilihan	30
Tabel 3.1 Tabel Matriks	36
Tabel 3.2 Naskah.....	42
Tabel 3.3 Storyboard video	43
Tabel 4.1 Penentuan interval.....	79
Tabel 4.2 Hasil kuesioner.....	80
Tabel 4.3 Hasil testing pembahasan bersama objek.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perbandingan fps (Sumber : plazakamera.com).....	12
Gambar 4.1 Bagan penggunaan software.....	49
Gambar 4.2 Membuka Adobe Illustrator CC 2015	50
Gambar 4.3 New Document.....	50
Gambar 4.4 Import File.....	51
Gambar 4.5 New Layer.....	51
Gambar 4.6 <i>Pentool</i>	52
Gambar 4.7 <i>Setting Stroke</i>	52
Gambar 4.8 Membuat <i>line</i>	53
Gambar 4.9 Membuat <i>fill</i>	53
Gambar 4.10 <i>Ellipse tool</i>	54
Gambar 4.11 <i>Object mata</i>	54
Gambar 4.12 <i>Asset Karakter MC</i>	55
Gambar 4.13 Direktori penyimpanan <i>assets</i>	55
Gambar 4.14 Membuka Adobe Audition CC 2015	56
Gambar 4.15 <i>Import file audio</i>	56
Gambar 4.16 Seleksi <i>noise</i>	57
Gambar 4.17 <i>Capture noise point</i>	57
Gambar 4.18 Seleksi <i>audio</i>	58
Gambar 4.19 <i>Noise reduction</i>	58
Gambar 4.20 Proses <i>noise reduction</i>	59
Gambar 4.21 Hasil <i>audio</i>	59

Gambar 4.22 Membuka Adobe After effects CC 2015	60
Gambar 4.23 <i>New composition</i>	61
Gambar 4.24 <i>Import asset</i>	61
Gambar 4.25 <i>Puppet pin tool</i>	62
Gambar 4.26 <i>Pin puppet</i>	62
Gambar 4.27 <i>Keyframe</i>	63
Gambar 4.28 <i>Easy ease</i>	63
Gambar 4.29 Duplikasi <i>keyframe</i>	64
Gambar 4.30 <i>Composition asset board</i>	64
Gambar 4.31 <i>Keyframe position</i>	65
Gambar 4.32 <i>Final composition</i>	65
Gambar 4.33 Direktori penyimpanan animasi	66
Gambar 4.34 Membuka Adobe Premiere Pro CC 2015	66
Gambar 4.35 <i>New Project</i>	67
Gambar 4.36 <i>Import file</i>	67
Gambar 4.37 <i>Dynamic link</i>	68
Gambar 4.38 Pilih <i>composition</i>	68
Gambar 4.39 <i>New sequence</i>	69
Gambar 4.40 Pilih <i>preset</i>	69
Gambar 4.41 Memasukan <i>video</i> ke <i>timeline</i>	70
Gambar 4.42 <i>Razor tool</i>	70
Gambar 4.43 Memasukan <i>audio</i> ke <i>timeline</i>	71
Gambar 4.44 <i>New title</i>	71

Gambar 4.45 <i>Title Properties</i>	72
Gambar 4.46 <i>Keyframe scale</i>	72
Gambar 4. 47 <i>Transition</i>	73
Gambar 4.48 <i>Render</i>	73
Gambar 4.49 <i>Export setting</i>	74
Gambar 4.50 <i>Rendering</i>	74
Gambar 4.51 <i>Cuplikan hasil video</i>	75
Gambar 4.52 <i>IGTV</i>	75
Gambar 4.53 <i>New IGTV</i>	76
Gambar 4.54 <i>Pilih video</i>	76
Gambar 4.55 <i>Preview video</i>	77
Gambar 4.56 <i>Thumbnail</i>	77
Gambar 4. 57 <i>Judul dan keterangan video</i>	78
Gambar 4. 58 <i>Hasil video IGTV</i>	78
Gambar 4.59 <i>Diagram persentase</i>	82

INTISARI

Sejalan dengan perkembangan tren digital media yang tersedia saat ini. Sebuah perusahaan harus menjadi pesaing yang unggul. Perusahaan yang unggul dalam persaingan, Kenyataannya adalah keunggulan dari komunikasi. Dengan demikian masalah bersaing adalah masalah dalam berkomunikasi. Iklan bentuk komunikasi yang digunakan untuk membujuk para penonton untuk mengambil beberapa tindakan terhadap produk, ide, atau layanan.

Video promosi ini menggunakan konsep perpaduan antara motion graphic dan live shoot, penggunaan motion graphic berguna sebagai media baru dalam menginformasikan kepada masyarakat sehingga memiliki daya tarik tersendiri.

Profil perusahaan Rumah Belajar Tsiqoh adalah profil perusahaan yang dibuat dalam sebuah video yang berisi profil perusahaan lokasi perusahaan, suasana perusahaan, proses belajar mengajar. Dengan membuat video ini harapan penulis bahwa perusahaan memiliki cara alternatif untuk mempromosikan perusahaan karena penulis percaya bahwa pelanggan akan lebih tertarik dengan menonton video ini.

Kata kunci: Iklan, Profil Perusahaan, Motion Graphic, Live Shoot.

ABSTRACT

In line with the development trend of digital media available today. A company must be a competitive advantage. The company's competitive advantage, in fact are the hallmarks of communications. Thus the problem of competing is the problem in communicating. Advertising forms of communication used to persuade the audience to take some action against the product, service, or idea.

This promotional video used the concept of a mix of motion graphic and live shoot, the use of motion graphic is useful as a new media in informing the public so as to have the attraction.

Company profile Rumah Belajar Tsiqoh is a company profile that is created in a video that contains company profile company location, the atmosphere of the company, the process of teaching and learning. The author made this video with the expectation that the company had alternative ways to promote the company because the authors believe that customers will be more interested in watching this video.

Keywords: *advertising, company profile, Motion Graphic, Live Shoot.*