

**PEMBUATAN VIDEO OPENING BUMPER LOGO 3D UNTUK RUMAH
PRODUKSI "FIT-K PRODUCTION" YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Krisnamurtiaji

14.11.7616

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PEMBUATAN VIDEO OPENING BUMPER LOGO 3D UNTUK RUMAH
PRODUKSI "FIT-K PRODUCTION" YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Krisnamurtiaji

14.11.7616

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO OPENING BUMPER LOGO 3D UNTUK RUMAH PRODUKSI “FIT-K PRODUCTION” YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Krisnamurtiaji

14.11.7616

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Mei 2017

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO OPENING BUMPER LOGO 3D UNTUK RUMAH PRODUKSI “FIT-K PRODUCTION” YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Krisnamurtiaji

14.11.7616

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Juni 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302390

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.
NIK. 190302047

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Juni 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 tanggung jawab saya pribadi.


Yogyakarta, 17 Juni 2020

Materai
6000

Krisnamurtiaji

NIM. 14.11.7616

MOTTO



“See the bad inside yourself, and see the good inside others.”

-Imam Ali (AS)

PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan dan ketulusan hati, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sedalam – dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan, yaitu kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, S.T., M.T., Ketua Program Studi S1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Agung Pambudi, S.T. M.A, selaku dosen wali saya di Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom., selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan bimbingan serta pengarahan dalam penulisan skripsi ini.
6. Seluruh staf dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta.
7. Nenek, Ibu, serta seluruh keluarga tercinta yang telah memberikan doa dan dukungan selama ini tanpa kenal lelah.
8. Teman seperjuanganku dikelas Deddy Setiawan alias Lebon, yang telah membantu sedari awal mengerjakan skripsi ini.
9. Nabilla Rizki P.U yang terus membantu dan memberikan semangat dalam mengerjakan skripsi ini hingga selesai.

10. Teman-teman semua di kelas S1-TI-01 angkatan 2014 Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
11. Semua pihak yang telah memberikan bantuan baik tenaga maupun pikiran dalam penyelesaian skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Shalawat dan salam Penulis panjatkan atas ke hadirat Allah SWT tetapkan atas Nabi Muhammad SAW, keluarganya, para sahabatnya, dan pengikut-pengikutnya yang setia dengan baik sampai akhir zaman, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **PEMBUATAN VIDEO OPENING LOGO 3D UNTUK RUMAH PRODUKSI “FIT-K PRODUCTION” YOGYAKARTA**, yang digunakan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan karya tulis ini masih terdapat banyak kekurangan, baik dalam analisi maupun penyajian materi. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan demi sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca.

Yogyakarta, Juni 2020

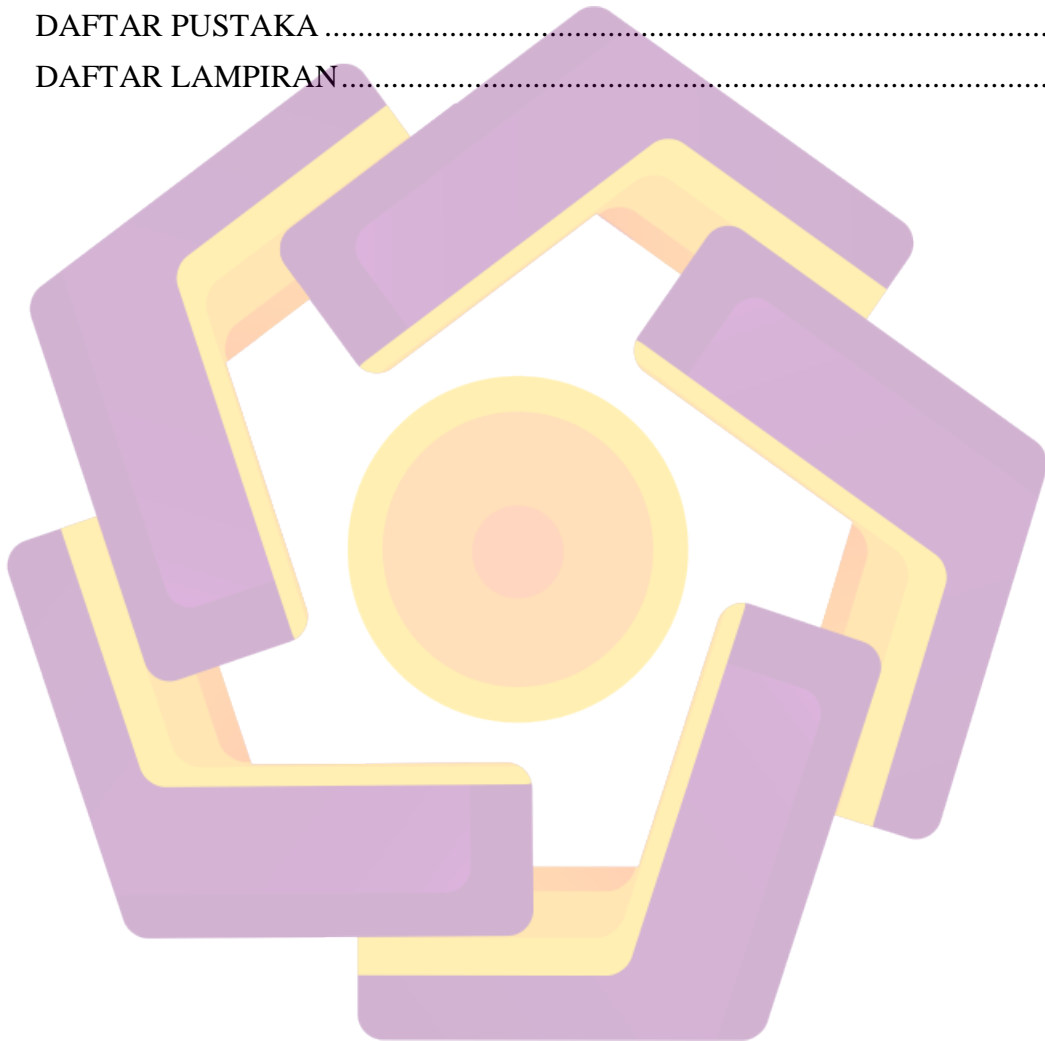
Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Tahapan Penelitian.....	4
1.7. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1. Tinjauan Pustaka.....	8
2.2. Landasan Teori	9
2.2.1. Definisi Multimedia.....	9
2.2.2. Unsur Sistem Multimedia	10
2.2.2.1. Teks.....	10
2.2.2.2. Gambar.....	11
2.2.2.3. Suara / Audio.....	11
2.2.2.4. Animasi	12
2.2.2.5. Video.....	13
2.3. <i>Bumper</i>	13
2.4. <i>Logo</i>	14
2.5. Pengertian 3D	14
2.6. Strategi Positioning.....	15

2.7.	Tahapan Perancangan	15
2.8.	Tahapan Pengujian.....	20
2.8.1.	Pengertian Skala Likert.....	20
2.9.	Tahapan Implementasi.....	21
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN		23
3.1.	Tinjauan Umum.....	23
3.1.1.	Profil Perusahaan.....	23
3.1.2.	Logo Perusahaan	23
3.1.3.	Visi dan Misi Perusahaan.....	23
3.2.	Tahapan Pengumpulan Data.....	24
3.2.1.	Observasi.....	24
3.2.2.	Wawancara	25
3.3.	Analisis Bumper Video Sejenis.....	27
3.4.	Analisis Kualitatif.....	29
3.5.	Solusi.....	30
3.6.	Tahapan Analisis Kebutuhan.....	30
3.6.1.	Kebutuhan Informasi	30
3.6.2.	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	31
3.6.3.	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	32
3.6.4.	Kebutuhan Pengguna (<i>Brainware</i>)	32
3.7.	Tahapan Perancangan	33
3.7.1.	Tahapan Pra Produksi	33
3.7.1.1.	Penentuan Konsep Video	33
3.7.1.2.	Naskah	34
3.7.1.3.	Storyboard.....	35
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		37
4.1.	Tahapan Produksi	37
4.1.1.	Pembuatan Desain	37
4.2.	Tahapan Pasca Produksi.....	37
4.2.1.	Modeling 3D dan Penganimasian.....	37
4.2.2.	Compositing	42
4.2.3.	Penggabungan Akhir Video Project	43
4.2.4.	Rendering	45
4.2.5.	Hasil Akhir Render Video Project.....	46

4.3. Tahapan Pengujian.....	48
4.4. Tahapan Implementasi	53
4.5. Pembahasan.....	54
BAB V PENUTUP	55
5.1. Kesimpulan.....	55
5.2. Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57
DAFTAR LAMPIRAN.....	59



INTISARI

Di era globalisasi ini, perkembangan bumper video sangat cepat, banyak tipe baru sudah mulai muncul ke publik, salah satunya adalah 3D, tipe ini membuat bumper yang terlihat lebih nyata. Pembuatan bumper video 2D adalah hal biasa, perlu pemodelan 3D untuk membuat objek terlihat lebih hidup dan menarik.

Multimedia adalah salah satu solusi untuk menyelesaikan masalah di atas, banyak perusahaan atau rumah produksi yang menggunakan multimedia untuk pengenalan media maupun promosi. Strategi positioning pada multimedia adalah salah satu solusi. Konsep positioning sebagai dasar dari strategi pemasaran menjadi dasar yang populer dari pengembangan strategi kreatif. Gagasan umum dari positioning adalah menempatkan sebuah produk untuk mendapatkan posisi yang baik dalam benak konsumen. Promosi yang menarik akan membuat nama perusahaan atau rumah produksi akan terkenal dan diingat oleh audiens. Banyak hal yang bisa dilakukan, salah satunya adalah pembuatan Video Opening Bumper Logo 3D.

Dalam penelitian ini, penulis menjadikan video bumper sebagai media untuk pengenalan dan promosi yang akan membuat audiens mengingat nama perusahaan atau rumah produksi.

Kata Kunci: 3D, Bumper, Logo, Fit-K Production

ABSTRACT

In this era of globalization, the development of video bumpers is very fast, many new types have begun to appear to the public, one of which is 3D, this type is makes the bumper that looks more real. Making 2D video bumper is common, it needs 3D modeling to make the object look more lively and interesting.

Multimedia is one solution to solve the above problems, many companies or production houses that use multimedia for media introductions or promotions. The positioning strategy in multimedia is one solution. The concept of positioning as the basis of marketing strategies is becoming a popular basis for developing creative strategies. The general idea of positioning is to place a product to get a good position in the minds of consumers. An attractive promotion will make the name of the company or production house will be famous and remembered by the audience. Many things can be done, one of which is the creation of the 3D Logo Bumper Opening Video.

In this research, the writer makes a video bumper as media for introductions and promotions that will make the audience remember the name of the company or production house.

Keywords: *3D, Bumper, Logo, Fit-K Production*