

**IMPLEMENTASI *VISUAL EFFECT* UNTUK
MENINGKATKAN KUALITAS PRESENTASI VIDEO PROFIL
DI SEKTOR PERBANKAN**

SKRIPSI

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



disusun oleh

MUHAMMAD RAFIF FARREL WIBAWA

21.82.1235

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**IMPLEMENTASI *VISUAL EFFECT* UNTUK
MENINGKATKAN KUALITAS PRESENTASI VIDEO PROFIL
DI SEKTOR PERBANKAN**

SKRIPSI

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



disusun oleh

MUHAMMAD RAFIF FARREL WIBAWA
21.82.1235

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI *VISUAL EFFECT* UNTUK MENINGKATKAN
KUALITAS PRESENTASI VIDEO PROFIL DI SEKTOR PERBANKAN**

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Rafif Farrel Wibawa

21.82.1235

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Juni 2025

Dosen Pembimbing,


Bernadeth M. Kom

NIK. 190302243

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI *VISUAL EFFECT* UNTUK MENINGKATKAN
KUALITAS PRESENTASI VIDEO PROFIL DI SEKTOR PERBANKAN**

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Rafif Farrel Wibawa

21.82.1235

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Juni 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302390

Imam Ainudin Pirmansah, M.Kom
NIK. 190302504

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Juni 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muhammad Rafif Farrel Wibawa
NIM : 21.82.1235

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Implementasi *Visual Effect* Untuk Meningkatkan Kualitas Presentasi Video Profil Di Sektor Perbankan

Dosen Pembimbing : Bernadhed, M.Kom

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, 24 Juni 2025

Yang Menyatakan,

Muhammad Rafif Farrel Wibawa

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan nikmat serta kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini, dan skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT karena berkat izin-Nya telah memberikan kemudahan penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
2. Kedua orang tua penulis Bapak Wahyu Wibawa dan Ibu Dwi Kurniawati, adik-adik, saudara, serta nenek saya yang selalu memberikan doa, kasih sayang, serta dukungan yang tak pernah berhenti mengalir sampai terselesaikannya penelitian ini.
3. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing dengan penuh kesabaran, memberi dukungan serta motivasi sampai penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
4. Mas Purna dan tim dari pihak Mediake Kreatif selaku objek penelitian yang telah bersedia dan membantu atas jalannya penelitian ini.
5. Teman-teman skripsi seperjuangan Hisam, Rani, Misbah, yang selalu menemani, membantu, dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
6. Destiyana, seseorang yang selalu hadir dengan tulus memberi ketenangan dan semangat penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
7. Teman-teman kontrakan Raga, Ricky, Rully, Ali, Fahmi yang selalu kebersamaan dalam masa perkuliahan dan menjadi motivasi penulis untuk menyelesaikan penelitian ini.
8. Komunitas Multimedia Amikom (KOMA) Periode 2022-2024, menjadi keluarga baru yang memberikan cerita kehidupan penuh perjuangan, pencapaian, dan kenangan.

Semoga setiap doa, dukungan, kontribusi dan kebaikan dari semua pihak yang telah membantu selama proses skripsi ini mendapat balasan pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi banyak orang dan menjadi amal kebaikan bagi kita semua.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Implementasi *Visual Effect* untuk Meningkatkan Kualitas Presentasi Video Profil di Sektor Perbankan”.

Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik tentunya dengan adanya dukungan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua dan keluarga saya, atas doa dan dukungan selama ini.
2. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta,
3. Ibu Prof. Dr. Kusri, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Bernadhe, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing saya dalam mengerjakan skripsi.
5. Bapak Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan saya banyak pengetahuan dari semester pertama hingga akhir.
6. Seluruh pihak yang telah mendukung kelancaran penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis serta pembaca.

Yogyakarta, 22 Juni 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PERSETUJUAN	II
HALAMAN PENGESAHAN	III
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	IV
HALAMAN PERSEMBAHAN	V
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI	VII
DAFTAR TABEL	X
DAFTAR GAMBAR	XI
DAFTAR LAMPIRAN	XIII
INTISARI	XIV
ABSTRACT	XV
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	8
2.2.1 Multimedia	8

2.2.2 Jenis Multimedia	8
2.2.3 Elemen Multimedia	9
2.2.4 <i>Visual Effect</i>	12
2.2.5 <i>Compositing</i>	13
2.2.6 <i>Motion Graphic</i>	14
2.2.7 <i>Motion Tracking</i>	15
2.2.6 <i>Rotoscoping</i>	16
2.2.7 <i>Live Shot</i>	17
2.2.8 <i>Color Grading</i>	17
2.2.9 Video Profil	18
2.2.10 Adobe Premiere Pro	19
2.2.11 Adobe After Effects	20
2.2.12 Skala Likert	20
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Objek Penelitian	22
3.2 Pengumpulan Data	23
3.2.1 Wawancara	23
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	23
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	23
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	24
3.4 Rancangan Pra Produksi	27
3.4.1 Konsep	27
3.4.2 Naskah	27
3.4.3 <i>Storyboard</i>	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33

4.1 Implementasi.....	33
4.2 Produksi.....	33
4.2.1 <i>Shooting</i>	34
4.2.2 Desain Aset	34
4.2.3 <i>Voice Over</i>	35
4.3 Pasca Produksi	35
4.3.1 <i>Editing</i>	35
4.4 Pembahasan.....	45
4.4.1 Pembahasan Visualisasi Objek Berdasarkan Kebutuhan Fungsional.....	45
4.4.2 Pembahasan Hasil Pengujian Kuesioner oleh Praktisi Multimedia	49
4.4.3 Pembahasan Hasil Pengujian Kuesioner oleh Objek Penelitian	51
4.4.4 Tabel Pertanyaan.....	54
BAB V PENUTUP.....	57
5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Saran.....	57
REFERENSI.....	59
LAMPIRAN.....	62

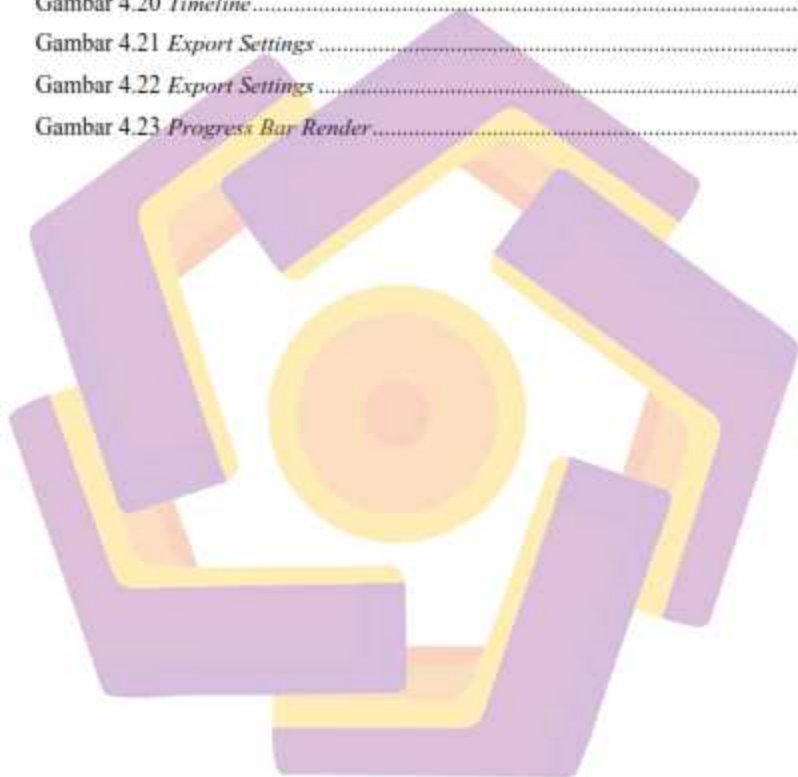
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian.....	6
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	24
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	24
Tabel 3.3 Kebutuhan <i>Brainware</i>	25
Tabel 3.4 Rancangan Naskah Visual	27
Tabel 3.5 Rancangan <i>Storyboard</i>	30
Tabel 4.1 Kebutuhan Fungsional.....	45
Tabel 4.2 Jawaban Kuesioner	49
Tabel 4.3 Kategori.....	49
Tabel 4.4 Uji Praktisi Multimedia	50
Tabel 4.5 Jawaban Kuesioner	51
Tabel 4.6 Kategori.....	52
Tabel 4.7 Uji Objek Penelitian.....	53

DAFTAR GAMBAR

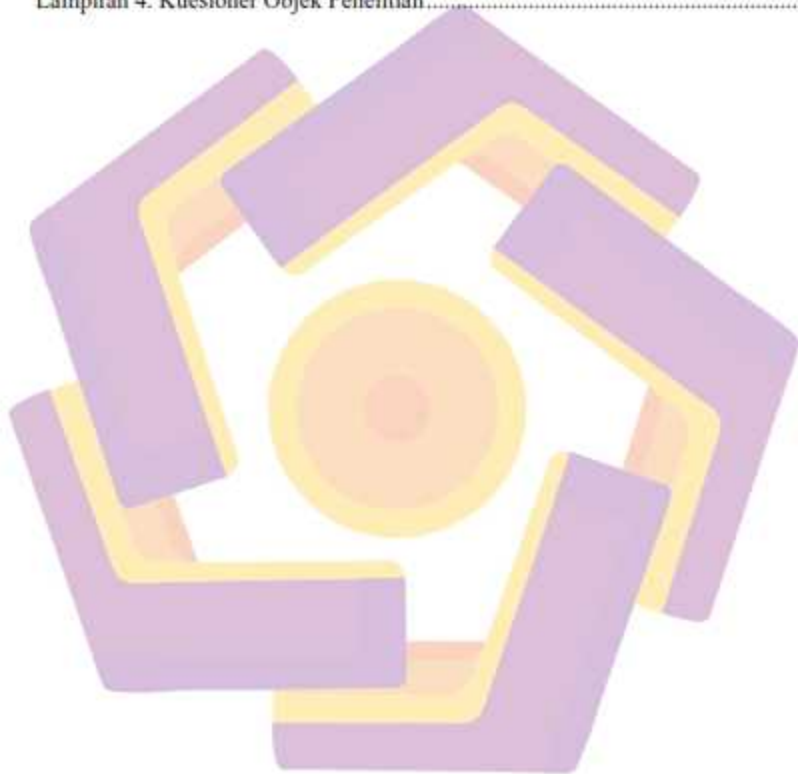
Gambar 2.1 Istilah yang Berkaitan dengan Multimedia	8
Gambar 2.2 Berbagai Ukuran <i>Font</i>	9
Gambar 2.3 Contoh <i>Waveform</i>	10
Gambar 2.4 Perbandingan Bitmap dan Vektor	11
Gambar 2.5 Objek yang Bergerak (Animasi)	11
Gambar 2.6 Proses <i>Interlaced</i> Video dengan Gambar	12
Gambar 2.7 <i>Visual Effect</i> dalam Film <i>Jojo Rabbit</i>	13
Gambar 2.8 Pengomposisian 3D	14
Gambar 2.9 Bola Bisbol Bergerak Mengikuti Jalur Gerakan	15
Gambar 2.10 <i>Motion Tracking</i>	16
Gambar 2.11 <i>Rotoscoping</i>	16
Gambar 2.12 <i>Live Action Bluescreen</i>	17
Gambar 2.13 Warna Sama, Rasionalisasi Berbeda	18
Gambar 2.14 <i>New Project</i>	19
Gambar 2.15 Tampilan Halaman Kerja Adobe After Effect	20
Gambar 4.1 Proses <i>Shooting</i>	34
Gambar 4.2 Proses Desain Aset	34
Gambar 4.3 Tampilan <i>New Project</i>	36
Gambar 4.4 <i>Tab Project</i>	36
Gambar 4.5 <i>New Sequence</i>	37
Gambar 4.6 <i>Tab Project</i>	37
Gambar 4.7 <i>Timeline</i>	38
Gambar 4.8 <i>Export</i>	38
Gambar 4.9 Tampilan <i>Home</i>	38
Gambar 4.10 <i>Tab Project</i>	39
Gambar 4.11 Pemberian Efek Cahaya	39
Gambar 4.12 <i>Pop Up</i> Tablet	40
Gambar 4.13 <i>Pop Up</i> Logo Pada Piala	40
Gambar 4.14 Transisi Buku	41

Gambar 4.15 Penghapusan <i>Green Screen</i>	41
Gambar 4.16 Pemberian Teks.....	42
Gambar 4.17 Pembuatan <i>Template Pop Up</i>	42
Gambar 4.18 Penggabungan <i>Pop Up Frame</i>	43
Gambar 4.19 Penerapan <i>Pop Up Frame</i> dan <i>Lower Third</i>	43
Gambar 4.20 <i>Timeline</i>	44
Gambar 4.21 <i>Export Settings</i>	44
Gambar 4.22 <i>Export Settings</i>	44
Gambar 4.23 <i>Progress Bar Render</i>	45



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pengumpulan Data Wawancara Objek Penelitian.....	62
Lampiran 2. Dokumentasi Wawancara Pihak Objek Penelitian	64
Lampiran 3. Kuesioner Praktisi Multimedia.....	65
Lampiran 4. Kuesioner Objek Penelitian.....	67



INTISARI

Video profil merupakan media komunikasi yang penting untuk memperkenalkan identitas, visi, misi, serta layanan suatu perusahaan kepada khalayak umum. Dalam sektor perbankan, penyajian visual yang menarik dan profesional menjadi salah satu faktor krusial untuk membangun citra yang terpercaya dan kredibel. Salah satu cara untuk mencapai tujuan ini yaitu dengan mengimplementasikan *visual effect* (VFX) dalam video profil perusahaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bagaimana penerapan *visual effect* dapat meningkatkan kualitas presentasi video profil dan memberikan dampak positif terhadap citra perusahaan di sektor perbankan. Penggunaan *visual effect* yang terintegrasi dan dirancang dengan baik mampu meningkatkan daya tarik visual, memperkuat pesan yang ingin disampaikan, dan meningkatkan kualitas dalam presentasi perusahaan tersebut sehingga menciptakan pengalaman menonton yang berkesan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa implementasi *visual effect* terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas presentasi video profil di sektor perbankan, yang pada akhirnya dapat mendukung strategi *branding* dan komunikasi perusahaan. Implementasi *visual effect* yang tepat tidak hanya membuat video profil perusahaan lebih menarik, tetapi juga meningkatkan kualitas presentasi yang pada akhirnya berdampak positif terhadap perusahaan perbankan tersebut. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi dalam menjelaskan pentingnya *visual effect* dalam video profil Perusahaan yang efektif, serta potensi pengembangannya di sektor perbankan.

Kata kunci: *Visual Effect*, Video Profil, Kualitas Video, Presentasi, Perbankan.

ABSTRACT

Profile videos are an important communication medium for introducing a company's identity, vision, mission and services to the general public. In the banking sector, attractive and professional visual presentation is a crucial factor in building a trusted and credible image. One way to achieve this goal is by implementing visual effects () in company profile videos. This research aims to examine how the application of visual effects can improve the quality of profile video presentations and have a positive impact on company image in the banking sector. The use of integrated and well-designed visual effects can increase visual appeal, strengthen the message to be conveyed, and improve the quality of the company's presentation, thereby creating a memorable viewing experience. The conclusion of this research is that the implementation of visual effects has proven effective in improving the quality of profile video presentations in the banking sector, which in turn can support corporate branding and communication strategies. The correct implementation of visual effects not only makes company profile videos more attractive, but also improves the quality of the presentation which ultimately has a positive impact on the banking company. Thus, this research contributes to explaining the importance of visual effects in effective company profile videos, as well as the potential for their development in the banking sector.

Keyword: *Visual Effect, Company Profile Video, Presentation, Video Quality, Banking.*