

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE
PT. PERKEBUNAN NUSANTARA IX KEBUN BATUJAMUS
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN
MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun Oleh

Fadillah Ade Prasetya

15.11.9318

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE
PT. PERKEBUNAN NUSANTARA IX KEBUN BATUJAMUS
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN
MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi **Informatika**



disusun oleh

Fadillah Ade Prasetya

15.11.9318

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE
PT. PERKEBUNAN NUSANTARA IX KEBUN BATUJAMUS
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN
MOTION GRAPHIC**

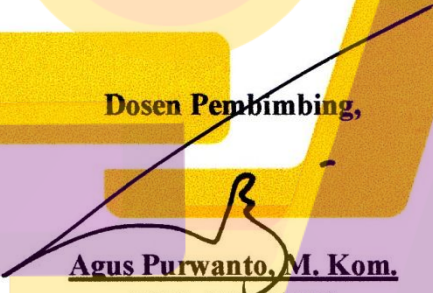
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fadillah Ade Prasetya

15.11.9318

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Oktober 2018

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M. Kom.

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PT. PERKEBUNAN NUSANTARA IX KEBUN BATUJAMUS MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fadillah Ade Prasetya

15.11.9318

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 09 Agustus 2019

Susunan Dewan Penguji

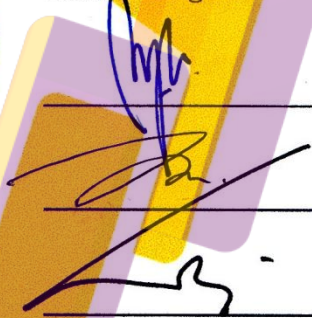
Nama Penguji

Bhanu Sri Nugraha, M. Kom.
NIK. 190302164

Bayu Setiaji, M. Kom.
NIK. 190302216

Agus Purwanto, M. Kom.
NIK. 190302229

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Agustus 2019

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 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 diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dalam naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 28 Agustus 2019



Fadillah Ade Prasetya

MOTTO

“Ketidakmampuan hanyalah kata-kata keraguan”

Umami Wahyuni



PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, Alhamdulillahirrabil'alamin, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga saya bisa menyelesaikan Skripsi ini. Saya ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak dan Ibu yang tidak pernah lelah mendukung, memberi semangat, memotivasi, dan selalu mendoakan saya.
2. Kakak saya Putik Melati Dewi yang selalu mendukung dan membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Teman saya yang spesial Era Miluawati Utami atas bantuan dan semangatnya selama ini.
4. Bapak Agus Purwanto, M. Kom yang telah membimbing dengan sabar, memberikan banyak saran dan nasehat sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan sangat baik.
5. Bapak Joko Setiawan Mandur Besar Teknik Kerjo atas bantuannya dalam pengambilan informasi tentang perusahaan.
6. Teman – teman PRODUK GAGAL TI 12 yang telah membantu mengurus kebutuhan komputer saya.
7. Seluruh dosen yang telah memberikan ilmu selama saya mengenyam pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "*Perancangan dan Pembuatan Video Company Profile PT. Perkebunan Nusantara IX Kebun Batujamus Menggunakan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic*". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan studi pada jenjang Strata 1 jurusan Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta dan untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer (S. Kom).

Dalam kesempatan ini juga, dengan segala kerendahan hati penulis sampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah membantu, membimbing, dan memberi saran serta semangat sehingga skripsi ini dapat diselesaikan seperti yang diharapkan, khususnya 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, M. T. selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M. Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan dan masukan dengan penuh kesabaran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M. Kom., Bapak Bayu Setiaji, M. Kom., selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran.
6. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh staff pegawai Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan kemudahan-kemudahan selama menuntut ilmu.
7. Bapak Tri Septiono, SP selaku manager perusahaan yang telah memberikan ijin dan tempat untuk melaksanakan penelitian skripsi.

8. Bapak Joko Setiawan Mandur Besar Teknik yang telah memberikan banyak bantuan dalam saya melaksanakan penelitian skripsi.
9. Semua keluarga besar penulis terutama kedua orangtua yang tidak bosan-bosannya memberikan dukungan, semangat, dan do'a kepada penulis.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu baik dukungan moril, pikiran dan tenaga dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata, semoga Allah SWT selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada semua pihak yang telah terlibat dalam membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi. Dalam skripsi ini, penulis ini telah berusaha dengan segala kemampuan yang ada untuk menyelesaikan sebaik mungkin. Tetapi karena kurangnya pengetahuan, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna.

Oleh karena itu, kritik dan saran serta masukan dari pembaca yang bersifat membangun agar skripsi ini menjadi lebih baik dan sangat diharapkan. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi penulis dan semua pihak yang membutuhkan.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 28 Agustus 2019

Fadillah Ade Prasetya

DAFTAR ISI

COVER	i
JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.4.1 Maksud Penelitian	3
1.4.2 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Pembuatan Video	6
1.6.5 Metode Testing dan Evaluasi	6
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II	8

2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Dasar Teori	12
2.2.1	Pengertian Multimedia	12
2.2.1.1	Elemen Multimedia	12
2.2.1.2	Tahapan Dalam Pembuatan Proyek Multimedia.....	13
2.2.2	Video	15
2.2.3	Animasi	15
2.2.3.1	Prinsip Dasar Animasi.....	16
2.2.4	<i>Company Profile</i>	23
2.2.5	<i>Motion Graphic</i>	24
2.2.5.1	Definisi Motion Graphic	24
2.2.5.2	Cakupan Motion Graphic	24
2.2.6	<i>Live Shoot</i>	25
2.2.6.1	Sudut Pengambilan Gambar	25
2.3.2.2	Ukuran Gambar	29
2.3.2.3	Camera Moving (Gerakan Kamera).....	35
2.3	Tahapan Produksi Video	36
2.3.1	Tahap Pra-Produksi.....	37
2.3.1.1	Pencarian dan Penemuan Ide.....	37
2.3.1.2	Naskah.....	37
2.3.1.3	Storyboard	38
2.3.2	Tahap Produksi	38
2.3.2.1	Syuting.....	39
2.3.2.2	Tahap Pengembangan Produksi Animasi.....	39
2.3.2.3	Merekam Suara.....	40
2.3.3	Pasca Produksi	41
2.3.4.1	Editing	41
2.3.4.2	Compositing	41
2.3.4.3	Rendering	42
2.4	Analisis SWOT.....	42
2.5	Analisis Kebutuhan	43

2.5.1	Analisis Kebutuhan Sistem	44
2.5.2	Tipe-Tipe Kebutuhan System	44
2.5.2.1	Kebutuhan Fungsional.....	44
2.5.2.2	Kebutuhan Non-Fungsional	44
2.6	Evaluasi	45
2.6.1	Skala Linkert	46
2.6.2	Rumus Presentase Skala Likert.....	47
BAB III	48
3.1	Tinjauan Umum.....	48
3.1.1	Logo Perusahaan	49
3.1.2	Visi dan Misi.....	49
3.1.2.1	Visi	49
3.1.2.2	Misi.....	49
3.2	Pengumpulan Data	49
3.2.1	Wawancara.....	49
3.2.2	Observasi.....	51
3.2.2.1	Banner	51
3.3	Analisis.....	52
3.3.1	Analisis SWOT	52
3.3.2	Kelemahan Media Lama	55
3.3.3	Solusi Yang Ditawarkan	56
3.3.4	Kesimpulan	56
3.4	Analisis Kebutuhan	57
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	57
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	58
3.4.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	58
3.4.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	59
3.4.2.3	Analisis Kebutuhan Manusia (Brainware)	60
3.5	Rancangan Pra Produksi.....	60
3.5.1	Ide Cerita.....	61
3.5.2	Naskah.....	61
3.5.3	<i>Storyboard</i>	64

BAB IV	68
4.1 Produksi.....	68
4.1.1 Pengambilan Gambar (Berdasarkan Hari atau Lokasi).....	68
4.1.2 Pembuatan Aset Grafis.....	73
4.1.3 Produksi Suara	74
4.2 Pasca Produksi.....	76
4.2.1 <i>Compositing</i>	76
4.2.1.1 Compositing Objek.....	77
4.2.1.2 Compositing Animasi.....	78
4.2.2 <i>Editing</i>	81
4.2.2.1 Penggabungan Antar Scene.....	81
4.2.2.2 Pemotongan dan Pengaturan Speed Klip	83
4.2.2.3 Penambahan Backsound.....	84
4.2.2.4 Sinkronisasi Suara dan Klip	84
4.2.2.5 Pemberian Transisi	85
4.2.2.6 Color Correction.....	86
4.2.2.7 Color Grading.....	87
4.2.3 <i>Rendering</i>	87
4.2.3.1 Rendering pada Adobe After Effect CC.....	88
4.2.3.2 Rendering pada Adobe Premiere CC	88
4.3 Evaluasi	89
4.3.1 Pengujian <i>Alpha</i>	89
4.3.2 Pengujian <i>Beta</i>	93
4.3.2.1 Perhitungan Aspek Tampilan.....	93
4.3.2.2 Perhitungan Aspek Informasi.....	95
4.3.2.3 Penghitungan Kuesioner Aspek Tampilan.....	97
4.3.2.4 Penghitungan Kuesioner Aspek Informasi.....	98
4.4 Implementasi	100
4.4.1 Penyerahan Hasil Penelitian.....	100
BAB V.....	101
5.1 Kesimpulan.....	101

5.2 Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA	103
DAFTAR LAMPIRAN.....	106



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan pustaka	10
Tabel 2. 2 Matriks SWOT	42
Tabel 2. 3 Tabel Evaluasi Skala <i>Likert</i>	46
Tabel 2. 4 Presentasi Nilai	47
Tabel 3. 1 Analisis SWOT	52
Tabel 3. 2 Perlengkapan produksi	58
Tabel 3. 3 Perlengkapan pasca produksi	59
Tabel 3. 4 Analisis kebutuhan perangkat lunak	59
Tabel 3. 5 Analisis kebutuhan manusia	60
Tabel 3. 6 <i>Storyboard</i>	64
Tabel 4. 1 Perbandingan kebutuhan fungsional dengan hasil akhir.....	90
Tabel 4. 2 Kuisisioner Aspek Tampilan	93
Tabel 4. 3 Kuisisioner Aspek Informasi	95
Tabel 4. 4 Pengkategorian skor kuesioner	96
Tabel 4. 5 Persentase skor jawaban kuesioner	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Diagram elemen multimedia	12
Gambar 2. 2 <i>Anticipation</i>	16
Gambar 2. 3 <i>Squash and Stretch</i>	17
Gambar 2. 4 <i>Staging</i>	17
Gambar 2. 5 <i>Straight-ahead Action and Pose-to-pose</i>	18
Gambar 2. 6 <i>Follow-throught and Overlapping Action</i>	19
Gambar 2. 7 <i>Slow In-Slow out</i>	19
Gambar 2. 8 <i>Arcs</i>	20
Gambar 2. 9 <i>Secondary Action</i>	21
Gambar 2. 10 <i>Timing</i>	21
Gambar 2. 11 <i>Exaggeration</i>	22
Gambar 2. 12 <i>Solid Drawing</i>	22
Gambar 2. 13 <i>Appeal</i>	23
Gambar 2. 14 <i>Frog Eye</i>	25
Gambar 2. 15 <i>Low Angle</i>	26
Gambar 2. 16 <i>Eye Level</i>	27
Gambar 2. 17 <i>High Angle</i>	27
Gambar 2. 18 <i>Bird Eye</i>	28
Gambar 2. 19 <i>Slanted</i>	29
Gambar 2. 20 <i>Over Shoulder</i>	29
Gambar 2. 21 <i>Extreme Close Up (ECU)</i>	30
Gambar 2. 22 <i>Big Close Up (BCU)</i>	30
Gambar 2. 23 <i>Close Up (CU)</i>	31
Gambar 2. 24 <i>Medium Close Up (MCU)</i>	31
Gambar 2. 25 <i>Medium Shoot (MS)</i>	32
Gambar 2. 26 <i>Full Shot (FS)</i>	32
Gambar 2. 27 <i>Long Shoot (LS)</i>	33
Gambar 2. 28 <i>One Shoot (1S)</i>	33

Gambar 2. 29 <i>Two Shoot (2S)</i>	34
Gambar 2. 30 <i>Group shoot (GS)</i>	34
Gambar 2. 31 <i>Storyboard</i>	38
Gambar 3. 1 Logo PTPN IX Kebun Batujamus.....	49
Gambar 3. 2 Wawancara dengan Kepala Mandor Teknik PTPN IX Batujamus..	50
Gambar 3. 3 Banner PTPN IX Batujamus	51
Gambar 4. 1 Atap cerobong pabrik.....	68
Gambar 4. 2 Kantor Induk	69
Gambar 4. 3 Kebun karet dari atas.....	69
Gambar 4. 4 Kebun karet dari bawah.....	69
Gambar 4. 5 Ruang Pengolahan.....	70
Gambar 4. 6 Mesin Penggilingan.....	70
Gambar 4. 7 Ruang Pengasapan.....	70
Gambar 4. 8 Ruang Sortasi	71
Gambar 4. 9 Ruang Pengepresan dan Packing.....	71
Gambar 4. 10 Kolam Rubber Trap di dalam pabrik.....	71
Gambar 4. 11 Kolam Rubber Trap di luar pabrik	71
Gambar 4. 12 Agrowisata Kampung Karet.....	72
Gambar 4. 13 Kedai Kopi Banaran	72
Gambar 4. 14 GM Mart.....	72
Gambar 4. 15 Gambar TK dan Paud Cempaka.....	73
Gambar 4. 16 Pembuatan <i>outline</i> asam semut <i>scene</i> produksi	73
Gambar 4. 17 Pemberian warna asam semut <i>scene</i> produksi	74
Gambar 4. 18 Menyimpan <i>project</i>	74
Gambar 4. 19 <i>Import file audio</i>	75
Gambar 4. 20 Tab menu <i>Noise Reduction</i>	75
Gambar 4. 21 Proses <i>Noise Reduction</i>	76
Gambar 4. 22 <i>Export file audio</i>	76
Gambar 4. 23 <i>Composition Settings</i>	77
Gambar 4. 24 Mengimport file ke panel <i>project</i>	78
Gambar 4. 25 Menempatkan komponen video pada <i>timeline</i>	78

Gambar 4. 26 Menyusun penganimasian	79
Gambar 4. 27 Menempatkan <i>keyframe</i> animasi	79
Gambar 4. 28 Pemberian pin <i>Puppet Tool</i>	79
Gambar 4. 29 Menganimasikan pin <i>Puppet Tool</i>	80
Gambar 4. 30 mengatur efek <i>ripple</i>	80
Gambar 4. 31 Hasil efek <i>ripple</i>	80
Gambar 4. 32 Penambahan efek <i>Easy Ease</i>	81
Gambar 4. 33 <i>Project</i> baru Adobe Premiere	82
Gambar 4. 34 <i>Import file</i> ke Adobe Premiere	82
Gambar 4. 35 Menyusun klip video di <i>Timeline</i>	82
Gambar 4. 36 <i>Unlink Sound</i>	83
Gambar 4. 37 <i>Clip Speed</i>	84
Gambar 4. 38 Menyusun <i>backsound</i> di <i>Timeline</i>	84
Gambar 4. 39 <i>Synchronize Clip</i>	85
Gambar 4. 40 Pemberian efek transisi	85
Gambar 4. 41 <i>Insert</i> transisi	86
Gambar 4. 42 <i>Basic Correction</i>	86
Gambar 4. 43 Grafik <i>Lumetri Scopes</i>	86
Gambar 4. 44 <i>Adjustment Layer</i>	87
Gambar 4. 45 Menu <i>Lumetri Color</i>	87
Gambar 4. 46 Langkah <i>Rendering</i>	88
Gambar 4. 47 Atur <i>preset Rendering</i>	88
Gambar 4. 48 Memulai proses <i>Rendering</i>	88
Gambar 4. 49 <i>Rendering</i>	89

INTISARI

PT. Perkebunan Nusantara IX Kebun Batujamus merupakan salah satu anak perusahaan dari PT. Perkebunan Nusantara IX Semarang yang berfokus mengelola komoditas karet. Salah satu masalah yang terjadi pada PT. Perkebunan Nusantara IX Kebun Batujamus adalah belum ada media informasi secara lengkap yang mampu menampilkan dan memvisualisasikan informasi meliputi profil perusahaan, proses produksi sampai hasil produksi sebagai *company profile*.

Media yang ada saat ini adalah berupa *banner*, Media banner sangat terbatas dalam penyampaian informasi. Ada banyak informasi serta proses-proses produksi dalam perusahaan yang tidak mampu ditampilkan oleh media cetak. Dari hal tersebut, penulis mengusulkan pembuatan *video profile* yang dapat dijadikan sebagai media *company profile* dengan melibatkan unsur Multimedia yang lain yaitu animasi, suara dan video.

Unsur-unsur tersebut mampu memvisualisasikan dan mengilustrasikan informasi yang dibutuhkan oleh perusahaan sebagai media *company profile*. Dari uraian di atas, penulis membuat judul Perancangan dan Pembuatan Video *Company Profile* PT. Perkebunan Nusantara IX Kebun Batujamus menggunakan Teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphic*. Perancangan ini diharapkan menjadi solusi untuk media *company profile* yang informatif.

Kata kunci : *Company Profile, Live Shoot, Motion Graphic.*

ABSTRACT

PT. Perkebunan Nusantara IX Kebun Batujamus is a subsidiary of PT. Perkebunan Nusantara IX Semarang, which focuses on managing rubber commodities. One problem that occurred at PT. Perkebunan Nusantara IX Kebun Batujamus is that there is no complete information media that is capable of displaying and visualizing information covering company profile, production processes to production results as company profile.

The existing media is in the form of banners, banner media is very limited in the delivery of information. There is a lot of information and production processes in the company that are not able to be displayed by print media. From this, the authors propose making a video profile that can be used as a media company profile by involving other Multimedia elements, namely animation, sound and video.

*These elements are able to visualize and illustrate the information needed by the company as a media company profile. From the description above, the writer makes the title of **Designing and Making Video Company Profile of PT. Perkebunan Nusantara IX Kebun Batujamus uses Live Shoot and Motion Graphic Techniques.** This design is expected to be a solution for an informative media company profile.*

Keywords: *Company Profile, Live Shoot, Motion Graphic.*