

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI
MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI PADA SEKOLAH MENENGAH
KEJURUAN NEGERI 3 WONOSARI MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHICS**

SKRIPSI



disusun oleh :

Supriyanto Eka Setiawan

16.11.0214

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI
MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI PADA SEKOLAH MENENGAH
KEJURUAN NEGERI 3 WONOSARI MENGGUNAKAN
TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHICS**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Supriyanto Eka Setiawan

16.11.0214

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI PADA SEKOLAH
MENENGAH KEJURUAN NEGERI 3 WONOSARI
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT
DAN MOTION GRAPHICS**

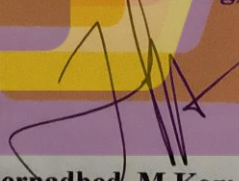
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Supriyanto Eka Setiawan

16.11.0214

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Maret 2019

Dosen Pembimbing,


Bernadheh, M.Kom.
NIK. 190302243

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI PADA SEKOLAH
MENENGAH KEJURUAN NEGERI 3 WONOSARI
MENGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT
DAN MOTION GRAPHICS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Supriyanto Eka Setiawan

16.11.0214

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 September 2019

Susunan Dewan Penguji

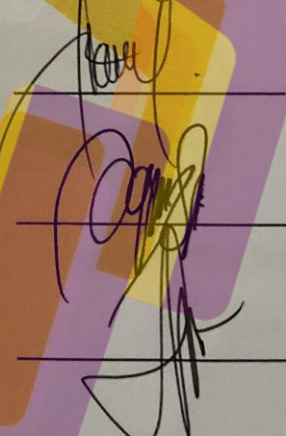
Nama Penguji

Mulia Sulistiyono, M.Kom.
NIK. 190302248

Agus Fatkhurohman, M.kom.
NIK. 190302249

Bernadhed, M.Kom.
NIK. 190302243

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 8 Oktober 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya seni 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 di dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 8 Oktober 2019



Supriyanto Eka Setiawan

16.11.0214

MOTTO

”Jangan pernah berasumsi bahwa lantang itu kuat dan diam itu lemah, karena badai paling ganas muncul dari laut yang tenang”



PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan berkat Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, dan kekuatan. Atas segala karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Kedua Orang Tua dan Keluarga (Bapak Paeran dan Ibu Endang Wulaningsih) serta mendiang adik saya (Alm.Septiawati Dwi Wiraningsih) yang selalu memanjatkan doa dan memberikan semangat yang tak ternilai harganya.
2. SMK Negeri 3 Wonosari yang telah memberikan izin penelitian dan juga telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan saran, sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
3. Bapak Bernadhed, M.Kom yang telah membimbing dengan sabar, memberikan banyak saran dan nasehat sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan sangat baik.
4. Teman-teman dari kelas Informatika 04 Angkatan 2016 yang telah berjuang bersama-sama selama perkuliahan berlangsung dan sahabat-sahabat terbaik saya Amirul, Ega, Yusuf, Supriyanto, Adi, Wahyu, yang sudah membantu saya dan mau saya repotkan sampai saya pendadaran.
5. Seluruh dosen yang telah memberikan ilmu selama saya mengenyam pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Salam Sejahtera

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, kekuatan, karunia dan berkat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI PADA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 3 WONOSARI MENGGUNAKAN TEKNIK LIVE SHOOT DAN MOTION GRAPHICS”**

dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini merupakan syarat utama bagi penulis untuk menyelesaikan program studi Strata-1 di Universitas Amikom Yogyakarta program studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta

4. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, berkat bimbingan serta arahan beliau sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan hasil yang terbaik.
5. Ibu Siti Fadilah selaku kepala sekolah SMK Negeri 3 Wonosari yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan saran.
6. Semua keluarga besar penulis terutama kedua orang tua yang tidak pernah lelah memberikan dukungan, motivasi, dan doa kepada penulis.
7. Semua teman-teman penulis, terutama teman kuliah yang telah membantu memberikan kritik dan saran kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu selalu membuka diri untuk kritik dan saran yang membangun dari pembaca, untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya. Terima Kasih.

Yogyakarta, 8 Oktober 2019

Supriyanto Eka Setiawan

16.11.0214

DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Metode Penelitian.....	5
1.6. Sistematika Penulisan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1 Tinjauan Pustaka.....	11
2.2 Dasar Teori.....	14
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	14
2.2.2 Elemen Multimedia.....	11
2.3 Company Profile.....	25
2.3.1 Definisi Company Profile.....	25
2.4 Live Shoot.....	20
2.4.1 Definisi Live Shoot.....	20
2.4.2 Unsur-unsur Teknis dalam Live Shoot.....	21

2.4.3	Macam-macam Teknik Live Shoot.....	23
2.5	Motion Graphic	29
2.6	Metode Analisis	36
2.6.1	Analisis SWOT	36
2.6.2	Analisis Kebutuhan Sistem	37
2.6.3	Analisis Kebutuhan Fungsional	37
2.6.4	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	38
2.7	Analisis Perancangan.....	38
2.7.1	Pra Produksi.....	38
2.7.1.1	Perancangan Naskah.....	38
2.7.1.2	Storyboard	38
2.7.2	Produksi	39
2.7.2.1	Video Shooting	39
2.7.2.2	Take Voice.....	39
2.7.2.3	Musik	40
2.7.3	Pasca Produksi	40
2.7.3.1	Compositing.....	40
2.7.3.2	Editing	40
2.7.3.3	Rendering.....	40
2.8	Metode Testing	
2.8.1	Pengertian Skala Likert	41
2.8.2	Perhitungan Skor Skala Likert.....	41
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		43
3.1	Tinjauan Umum.....	43
3.2	Pengumpulan Data	45
3.2.1	Wawancara	45
3.2.2	Observasi	46
3.3	Analisis	47
3.3.1	Analisis SWOT.....	47
3.3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	48
3.3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	48

3.3.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	49
3.3.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	52
3.4 Tahap Pra Produksi.....	53
3.4.1 Ide Cerita	53
3.4.2 Naskah	54
3.4.3 Storyboard	57
3.4.4 Music atau Sound FX	60
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	62
4.1 Pembahasan.....	62
4.1.1 Alur Produksi	62
4.2 Produksi	63
4.2.1 Hasil Pengambilan Video.....	65
4.2.2 Pembuatan Aset Objek.....	69
4.2.2.1 Proses Pembuatan Aset Animasi.....	69
4.2.3 Pembuatan Aset Objek ke 2	73
4.2.4 Dubbing.....	77
4.2.5 Sound Editing.....	78
4.3 Pasca Produksi	80
4.3.1 Compositing	80
4.3.2 Editing	84
4.3.3 Rendering	87
4.3.3.1 Rendering pada Adobe After Effect.....	87
4.3.3.2 Rendering pada Adobe Premiere	89
4.4 Evaluasi	91
4.4.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir	91
4.4.2 Kuesioner Faktor Informasi	93
4.5 Implementasi	105
4.5.1 Penyerahan Kepihak SMK N 3 Wonosari	106

BAB V PENUTUP.....	107
5.1 Kesimpulan.....	108
5.2 Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN A HASIL WAWANCARA.....	112
LAMPIRAN B SURAT PENYERAHAN HASIL PROJEK	114
LAMPIRAN C KUESIONER ASPEK TAMPILAN MULTIMEDIA	115
LAMPIRAN D KUESIONER ASPEK INFORMASI.....	123



DAFTAR TABEL

Tabe 1.1 Sistem Penilaian.....	9
Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka	13
Tabel 2.2 Matriks SWOT	37
Tabel 2.3 Skala Jawaban	42
Tabel 3.1 Analisis SWOT	47
Tabel 3.2 Daftar Hardware.....	49
Tabel 3.3 Daftar Aplikasi.....	50
Tabel 3.4 Daftar Brainware.....	52
Tabel 3.5 Storyboard.....	57
Tabel 4.1 Hasil Script Breakdown	65
Tabel 4.2 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir	92
Tabel 4.3 Pengujian Pada Aspek Multimedia	93
Tabel 4.4 Hasil Penilaian Kuesioner Aspek Multimedia.....	95
Tabel 4.5 Pengujian Pada Aspek Informasi	98
Tabel 4.6 Hasil Penilaian Kuesioner Aspek Informasi	100
Tabel 4.7 Pengkategorian Skor Kuesioner.....	104
Tabel 4.8 Persentase Skor Jawaban Kuesioner	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Brosur Infomasi Sekolah dan Pendaftaran SMKN 3 Wonosari.....	2
Gambar 2.1 Teks	15
Gambar 2.2 Gambar	16
Gambar 2.3 Audio.....	16
Gambar 2.4 Video	17
Gambar 2.5 Animasi	18
Gambar 2.6 Company Profile	19
Gambar 2.7 Live Shoot	20
Gambar 2.8 Kamera DSLR.....	21
Gambar 2.9 Pencahayaan	22
Gambar 2.10 Wardrobe.....	23
Gambar 2.11 Extreme Close Up	24
Gambar 2.12 Close Up.....	25
Gambar 2.13 Medium Close Up	25
Gambar 2.14 Medium Shoot.....	26
Gambar 2.15 Long Shot	27
Gambar 2.16 Extreme Long Shot.....	28
Gambar 2.17 Over The Shoulder Shot.....	21
Gambar 2.18 Squash and Strech	29
Gambar 2.19 Gerakan Sebelum Melempar Lembng.....	22
Gambar 2.20 Staging.....	30
Gambar 2.21 Straight-ahead action.....	31
Gambar 2.22 Pose to pose.....	31
Gambar 2.23 Follow-through and Overlapping Action	32
Gambar 2.24 Slow In –Slow Out	32
Gambar 2.25 Arch.....	33
Gambar 2.26 Secondary Action	33
Gambar 2.27 Timing	34
Gambar 2.28 Exaggeration.....	35

Gambar 2.29 Solid Drawing	35
Gambar 2.30 Appeal	36
Gambar 2.31 Contoh Storyboard	39
Gambar 3.1 Halaman Depan SMKN 3 Wonosari	43
Gambar 3.2 Logo SMK Negeri 3 Wonosari	45
Gambar 4.1 Pra-Produksi,Produksi dan Pasca Produksi.....	62
Gambar 4.2 Cannon 750D.....	63
Gambar 4.3 Lensa	64
Gambar 4.4 Dji Mavic 2 Pro	64
Gambar 4.5 Pembuatan Ilustrasi Manusia	70
Gambar 4.6 Pembuatan Ilustrasi Manusia	71
Gambar 4.7 Pembuatan Ilustrasi Manusia	71
Gambar 4.8 Pembuatan Ilustrasi Manusia	72
Gambar 4.9 Pembuatan Ilustrasi Manusia	72
Gambar 4.10 Pembuatan Ilustrasi Manusia	73
Gambar 4.11 Pembuatan Ilustrasi Peta Yogyakarta.....	74
Gambar 4.12 Pembuatan Ilustrasi Peta Yogyakarta.....	74
Gambar 4.13 Pembuatan Ilustrasi Peta Yogyakarta.....	75
Gambar 4.14 Pembuatan Ilustrasi Peta Yogyakarta.....	75
Gambar 4.15 Pembuatan Ilustrasi Peta Yogyakarta.....	76
Gambar 4.16 Pembuatan Ilustrasi Peta Yogyakarta.....	76
Gambar 4.17 Proses Perekaman.....	77
Gambar 4.18 Microphone NAVIC HV-M80.....	78
Gambar 4.19 Membuka File	79
Gambar 4.20 Noise Reduction	79
Gambar 4.21 Heavy Noise Reduction.....	80
Gambar 4.22 Membuat Compositing Baru	81
Gambar 4.23 Import Aset File	81
Gambar 4.24 Memasukkan Aset File Ke Compositing	82
Gambar 4.25 Slowmotion, Time Stretch, Trim paths	82
Gambar 4.26 Scale, Rotation	82

Gambar 4.27 Langkah Time Stretch	83
Gambar 4.28 Pen Tool	83
Gambar 4.29 Langkah Trim Path.....	83
Gambar 4.30 Mengatur Trim Path	84
Gambar 4.31 New Project pada Adobe Premiere	84
Gambar 4.32 New Squence pada Adobe Premiere	85
Gambar 4.33 Import Video Ke Adobe Premiere	85
Gambar 4.34 Membuat Teks Pembuka.....	85
Gambar 4.35 Membuat Teks Penutup.....	86
Gambar 4.36 Razor Tool.....	86
Gambar 4.37 Proses Cut Video.....	86
Gambar 4.38 Menu Video Transistions	87
Gambar 4.39 Render Queue.....	87
Gambar 4.40 Output Modul Seting.....	88
Gambar 4.41 Menentukan Lokasi dan Memberi Nama File.....	88
Gambar 4.42 Render	88
Gambar 4.43 Export Setting.....	89
Gambar 4.44 Mengatur Format Video	89
Gambar 4.45 Menentukan Lokasi dan Memberi Nama File.....	90
Gambar 4.46 Melakukan Render	90
Gambar 4.47 Mengunggah dan Mempublikasikan Video di Youtube	105

INTISARI

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Wonosari merupakan lembaga yang bergerak dibidang pendidikan ,yang beralamatkan di Jl.Pramuka,Branang,Kecamatan Wonosari,Kabupaten Gunungkidul.sekolah tersebut berdiri sejak tahun 1999 berdasarkan dari data kemedikbud,sekolah tersebut memiliki 5 jurusan yang terdiri dari teknik audio video,teknik elektronika industri,jasa boga,teknik mekatronika,dan akomodasi perhotelan.

Berdasarkan tinjauan yang telah dilakukan oleh penulis,saat menyampaikan informasi kepada masyarakat khususnya calon siswa didik baru masih

menggunakan cara-cara konvensional seperti adanya penyebaran brosur,spanduk dan masih secara lisan sehingga diharapkan dapat membantu dalam segi pemasaran yang tadinya kurang promotive dan efisien.Diharapkan juga dengan pembuatan video profil ini masyarakat luas terutama untuk para calon siswa didik baru mendapatkan informasi tentang keberadaan dan juga segala keunggulan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Wonosari tanpa harus mendatanginya langsung ke lokasi.

Dari masalah yang disebutkan diatas maka penulis berkeinginan membuat sebuah penelitian dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Video Company Profile Sebagai Media Promosi Dan Informasi Pada Sekolah Menengah Kejuruan 3 Wonosari Menggunakan Teknik *Live Shoot* dan *Motion Graphics*”.

Kata Kunci: Company Profile, SMK Negeri 3 Wonosari, *Live Shoot*, *Motion Graphic*

ABSTRACT

Vocational High School 3 Wonosari is an educational institution, which is located at Jl.Pramuka, Branang, Wonosari District, Gunungkidul Regency. The school was established in 1999 based on data from the Ministry of Education and Culture, the school has 5 majors consisting of audio video techniques, industrial electronics engineering, catering services, mechatronics engineering, and hospitality accommodation.

Based on the review conducted by the author, when conveying information to the public, especially prospective new students, they still use conventional methods such as the distribution of brochures, banners and still verbally so that it is expected to be able to help in terms of marketing that was less promotive and efficient.

by making this profile video the wider community, especially for prospective new students to get information about the existence and also all the advantages in Vocational High School 3 Wonosari without having to go directly to the location. From the problems mentioned above, the author wishes to make a study with the title " The Design and Making of a Company Profile Video as a Media for Promotion and Information at 3 Wonosari Vocational High Schools Using Live Shoot and Motion Graphics Techniques " .

Keywords: *Company Profile, Vocational High School 3 Wonosari, Live Shoot, Motion Graphic*