

**PERANCANGAN VIDEO PROFIL BOOGIE.ID SEBAGAI MEDIA
INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Ilham Wastya Aji

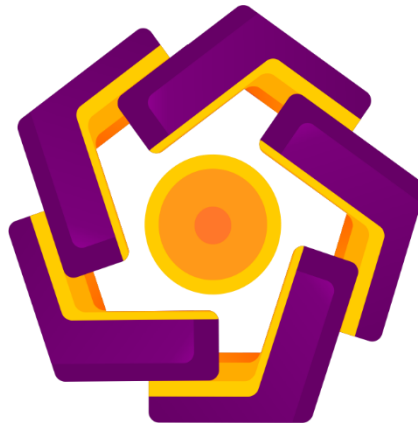
14.11.8283

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

**PERANCANGAN VIDEO PROFIL BOOGIE.ID SEBAGAI MEDIA
INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Ilham Wasty Aji

14.11.8283

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO PROFIL BOOGIE.ID SEBAGAI MEDIA
INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ilham Wasty Aji

14.11.8283

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 April 2019

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, S.T, M.T

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO PROFIL BOOGIE.ID SEBAGAI MEDIA
INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ilham Wastya Aji

14.11.8283

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 April 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

M. Rudyanto Arief, S.T, M.T
NIK. 190302098

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 April 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 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 5 Agustus 2019



Ilham Wastya Aji

NIM : 14.11.8283

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap”

(Q.S Al-Insyirah : 6-8)

“Ingatlah, semua harapan telah kamu simpan lama. Mari wujudkan di tahun ini, jangan pernah menunggu lagi...”

(Abangbuy, Cairo)

Jangan menunggu “waktu yang tepat” untuk mewujudkan sesuatu. Tak ada waktu yang tepat selain sekarang. Ketuk dan jemput masa depanmu!

(hepwee.com)

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Saya juga merasa berterima kasih kepada orang-orang disekitar saya yang telah secara langsung maupun tidak langsung membantu saya dalam mengerjakan Skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Bapak saya Yuli Mardiyono, Ibu saya Hadaretno Indrati, kakak saya Dira dan Andyan, dan Adik saya Astri yang selalu mendoakan, memberi semangat, motivasi, dan kesabaran kepada saya.
2. Bapak M. Rudyanto Arief, S.T, M.T, selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan dan bimbingan positif dalam menyelesaikan Skripsi.
3. Boogie.id yang telah memperbolehkan penulis melakukan penelitian.
4. Sahabat-sahabat seperjuangan, Dio, Muklish, Aziz, Roro, Jeje, Inul, dan semua teman saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang selalu menemani dari awal semester satu hingga pengerjaan skripsi ini dan selalu memberikan semangat untuk tidak menyerah.
5. Keluarga Pengajian Kelompok Pogung yang terus memberikan dukungan agar skripsi ini bisa cepat selesai.
6. Teman-teman kelas 14-S1IF-11, yang telah menjadi teman saya semasa kuliah serta kenangan yang tidak dapat sayarasakan di kesempatan lain.
7. Serta semua pihak yang telah membantu serta mendukung saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan karunia-Nyasehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi tepat pada waktunya dengan judul “Perancangan Video Profil Boogie.id sebagai Media Informasi Berbasis Multimedia” Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas akhir kuliah dan memenuhi syarat kelulusan program Pendidikan S1 Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan Strata 1 Teknik Informatika sampai dengan proses penyelesaian Skripsi, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina, dan membimbing penulis untuk itu khususnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan.
2. M. Rudyanto Arief, S.T, M.T, selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan Skripsi ini.
3. Bapak/Ibu Dosen di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.
4. Teman-teman seperjuangan Mahasiswa S1 Informatika angkatan 2014, yang telah banyak berdiskusi dan bekerjasama dengan penulis selama masa pendidikan.

Penulis menyadari, Skripsi ini masih banyak kelemahan dan kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, semoga keberadaan Skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan kita, khususnya tentang Video Profil sebagai Media Informasi Berbasis Multimedia.

Yogyakarta, Agustus 2019

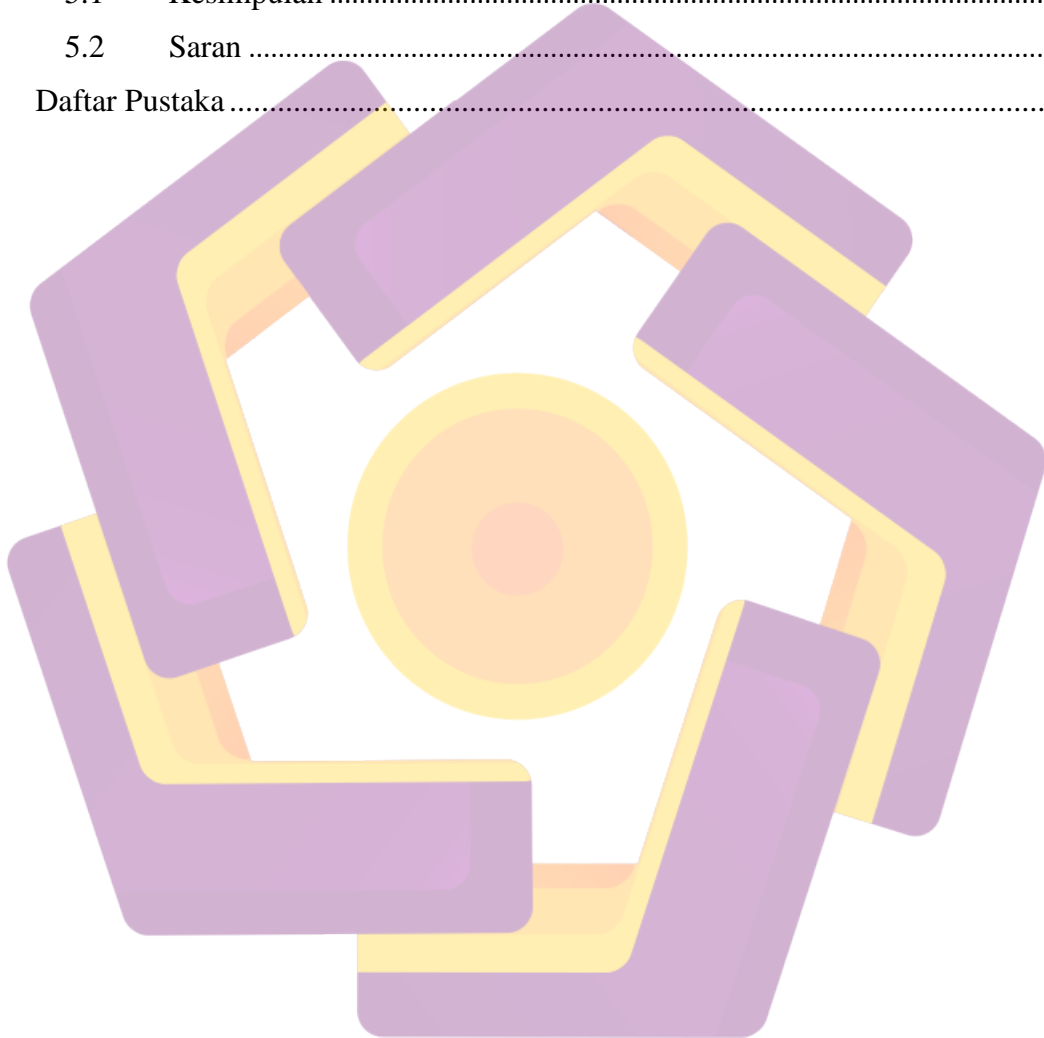
Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
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	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II Landasan Teori.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1 Pengertian Video Profil.....	9
2.2.2 Definisi Multimedia	11
2.3 Definisi Motion Grafis.....	14
2.3.1 Karakteristik Motion Grafis	14
2.4 Teknik <i>Live Shoot</i>	15
2.4.1 Jenis-jenis Teknik Syuting	15

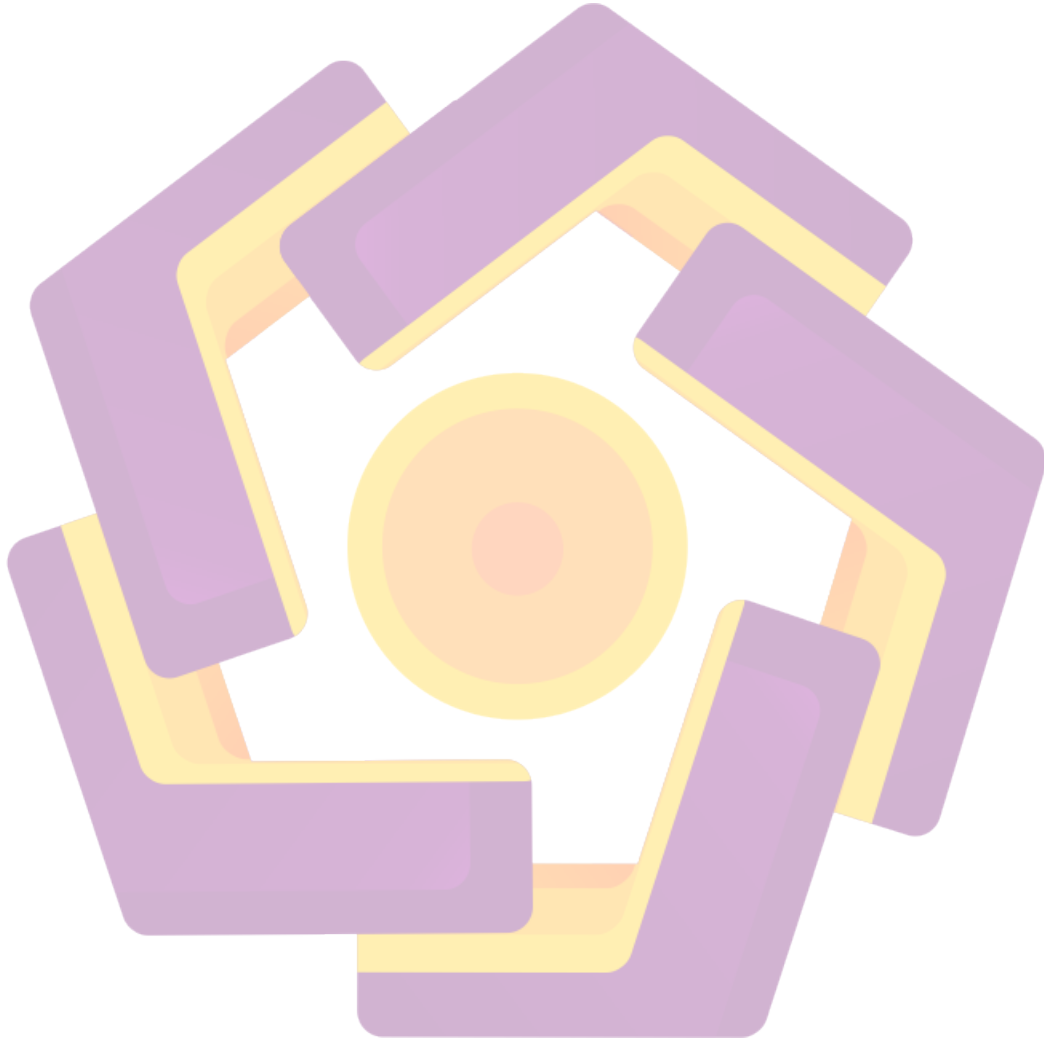
2.5	Standar Rekam Video	20
2.6	Standar Format File video	21
2.7	Proses Produksi Video	21
2.8	Proses Pelaksanaan Produksi Video	22
2.8.1	Pra-produksi	23
2.8.2	Produksi	25
2.8.3	Pasca-produksi	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		30
3.1	Gambaran Umum Perusahaan	30
3.1.1	Sejarah Boogie.Id	30
3.1.2	Visi dan Misi	31
3.2	Pengumpulan Data	31
3.2.1	Wawancara	31
3.2.2	Observasi	31
3.3	Analisis Masalah	33
3.3.1	Kelemahan dari Media Lama	36
3.3.2	Solusi yang Ditawarkan	36
3.3.3	Kesimpulan	36
3.4	Analisis Kebutuhan	36
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	36
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	37
3.5	Pra Produksi	39
3.5.1	Ide dan Konsep	39
3.5.2	Naskah	39
3.5.3	Storyboard	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		49
4.1	Produksi	49
4.1.1	Pengambilan Gambar	49
4.1.2	Pembuatan Animasi	52
4.2	Pasca Produksi	54
4.2.1	Compositing	54
4.2.2	Editing	56

4.2.3	Perbandingan <i>Storyboard</i> Dengan Hasil <i>Editing</i>	58
4.2.4	Rendering	63
4.3	Pengujian	63
4.4	Distribusi	64
BAB V	65
5.1	Kesimpulan	65
5.2	Saran	65
Daftar Pustaka	66



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel SWOT	34
Tabel 3. 2 Produk Video	37
Tabel 3. 3 <i>Storyboard</i>	41
Tabel 4. 1 Perbandingan <i>Storyboard</i> dengan Hasil <i>Editing</i>	58
Tabel 4. 2 Tabel Kebutuhan Fungsional	63



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Extreme Long Shoot</i> [youtube.com/goenrock].....	16
Gambar 2. 2 <i>Long Shoot</i> [youtube.com/goenrock]	17
Gambar 2. 3 <i>Medium long Shoot/Knee Shot</i> [youtube.com/goenrock].....	17
Gambar 2. 4 <i>Medium Shoot/Waist Shot</i> [youtube.com/goenrock]	18
Gambar 2. 5 <i>Medium Close Up</i> [youtube.com/goenrock]	18
Gambar 2. 6 <i>Big Close Up</i> [youtube.com/goenrock].....	19
Gambar 2. 7 <i>Extreme Close Up</i> [youtube.com/goner].....	19
Gambar 3. 1 Instagram Boogie.id	32
Gambar 3. 2 Boogie.id Mengikuti Event	33
Gambar 4. 1 Pengambilan Gambar Logo Boogie.id	49
Gambar 4. 2 Pengambilan Gambar Owner Boogie.id.....	50
Gambar 4. 3 Pengambilan Gambar Produk Boogie.id.....	50
Gambar 4. 4 Pengambilan gambar jasa cuci sepatu	51
Gambar 4. 5 Pengambilan Gambar Jasa Press	52
Gambar 4. 6 Animasi Peta Boogie.id.....	52
Gambar 4. 7 <i>Lower Third</i>	53
Gambar 4. 8 Animasi Alur Pemesanan	53
Gambar 4. 9 Animasi Daftar Kontak dan Sosial Media	54
Gambar 4. 10 <i>Project</i> baru	55
Gambar 4. 11 Memilah Footage, Audio, Asset.....	55
Gambar 4. 12 Manajemen File dalam <i>Premiere Pro</i>	56
Gambar 4. 13 Proses <i>Compositing</i>	56
Gambar 4. 14 <i>Image Stabilization</i>	57
Gambar 4. 15 <i>Slow Motion Effect</i>	57
Gambar 4. 16 <i>Transition Effect</i>	58
Gambar 4. 17 Proses <i>Rendering</i>	63

INTISARI

Memasuki era revolusi industri 4.0, dimana internet of thing sudah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat milenial, menuntut para pelaku bisnis untuk bisa lebih memiliki kreatifitas dalam memanfaatkan perkembangan tersebut demi mempertahankan kelangsungan bisnis nya. Salah satu upaya yang terbukti efektif saat ini untuk merangkul customer maupun rekan bisnis adalah dengan melalui instrumentasi periklanan berbasis video, yang didukung adanya internet of thing, sehingga metode periklanan dengan menggunakan video akan sangat mudah tersebar luas.

Dengan divisualisasikannya profil sebuah perusahaan, maka calon rekan bisnis akan lebih mudah menerima dan menangkap nilai serta visi dan misi sebuah perusahaan dalam waktu yang relative singkat. Hal inilah yang akan coba diterapkan Boogie.id dalam strategi marketing yang akan dilakukannya guna menunjang eksistensi dan meningkatkan produktifitas Boogie.id secara umum, dan khususnya untuk menarik rekan bisnis agar mempercayakan Boogie.id dalam bertransaksi dan berinvestasi.

Video berdurasi 3 menit 7 detik ini diambil dengan menggunakan teknik motion graphic dan live shoot, serta menambahkan efek slow motion. Berisikan tentang sejarah boogi id, kalatog produk yang ditawarkan, penjelasan tentang cara pemesanan, dan letak outlet serta penambahan akun social media yang diharapkan akan semakin menambah nilai professional dan kreatifitas dari content yang disajikan. Dengan demikian, video profil ini nantinya akan menyajikan gambaran mengenai Boogie.id secara jelas dan cukup objektif dalam menggait customer maupun rekan bisnis.

Kata kunci :Video, profil, *liveshoot*, *motion graphic*.

ABSTRACT

Entering the era of industrial revolution 4.0, where the internet of things has become part of the lifestyle of millennial society, requires business people to be more creative in utilizing these developments in order to maintain business continuity. One effort that has proven effective at this time is to embrace customers and business partners through video-based advertising instrumentation, which is supported by the internet of things so that the method of advertising using videos will be very easily spread.

By visualizing the profile of a company, it is easier for prospective business partners to accept and capture the value, vision and mission of a company in a relatively short time. This is what will try to be implemented by Boogie ID in the marketing strategy that will be carried out to support the existence and increase the productivity of boogie ID in general, and especially to attract business partners to entrust Boogie ID in dealing and investing.

This 3-minute 7-second video was taken using motion graphic, live shoot techniques, and added slow motion effects. Contains the history of Boogie ID, the product catalogues offered, the explanation of how to order, location of outlets and individual addition of social media accounts that are expected to further add professional value and creativity to the content presented. Thus, this profile video will later present an overview of Boogie ID clearly and quite objectively in attracting customers and business partners.

Keyword :video, profile, live shoot, motion graphic.