

**MEDIA PENGENALAN AMIKOM *STUDENT BADMINTON*
COMMUNITY BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Hazairin Sulbi

10.11.4047

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**MEDIA PENGENALAN AMIKOM *STUDENT BADMINTON*
COMMUNITY BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Muhammad Hazairin Sulbi

10.11.4047

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA PENGENALAN AMIKOM *STUDENT BADMINTON*
COMMUNITY BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Hazairin Sulbi

10.11.4047

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Agustus 2017

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

MEDIA PENGENALAN AMIKOM *STUDENT BADMINTON* *COMMUNITY* BERBASIS MULTIMEDIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Hazairin Sulbi

10.11.4047

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

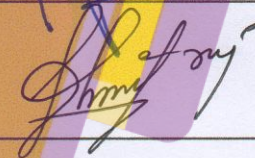
Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164



Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Agustus 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

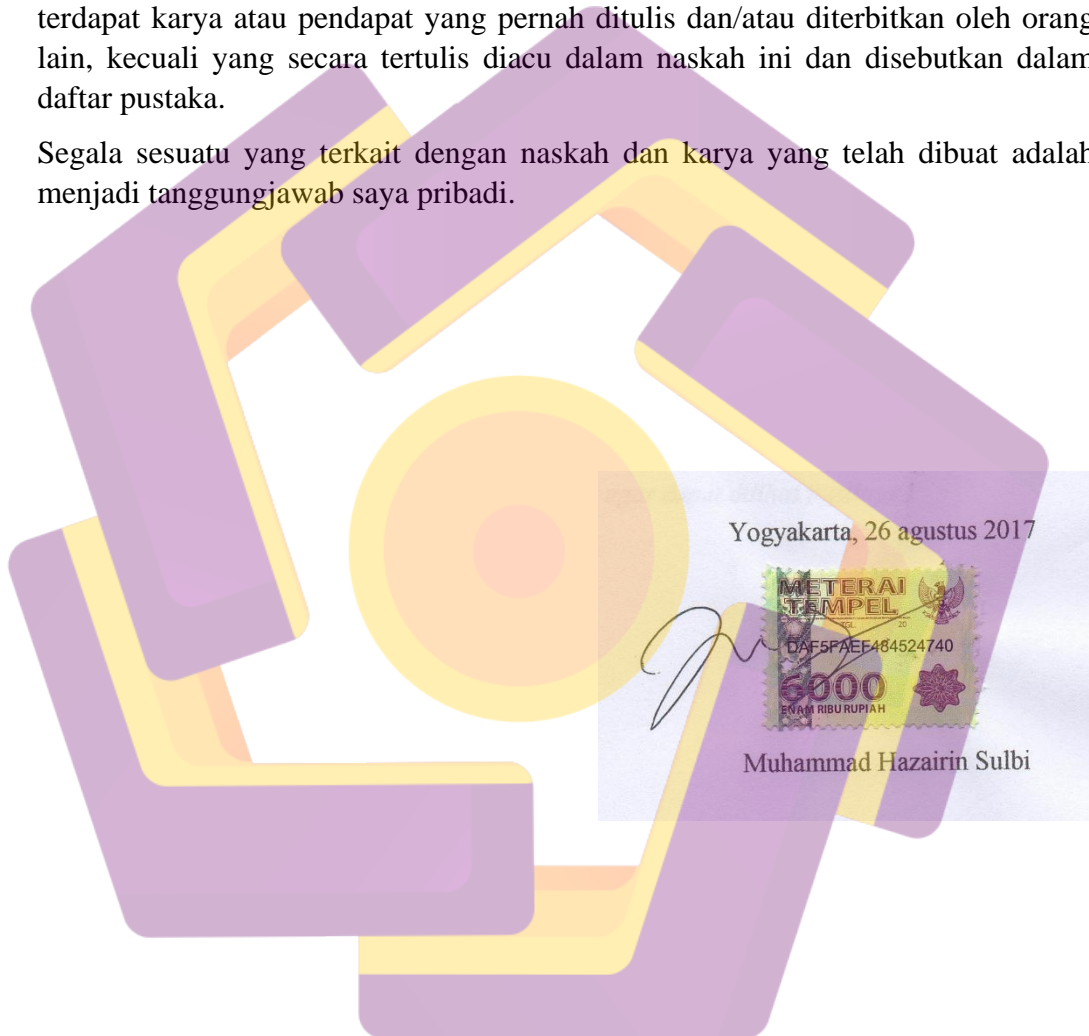


Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

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.



MOTTO

Kesuksesan hanya dapat diraih dengan segala upaya dan usah yang disertai dengan doa, karena sesungguhnya nasib seseorang tidak akan berubah dengan sendirinya tanpa usaha

Kerjakanlah

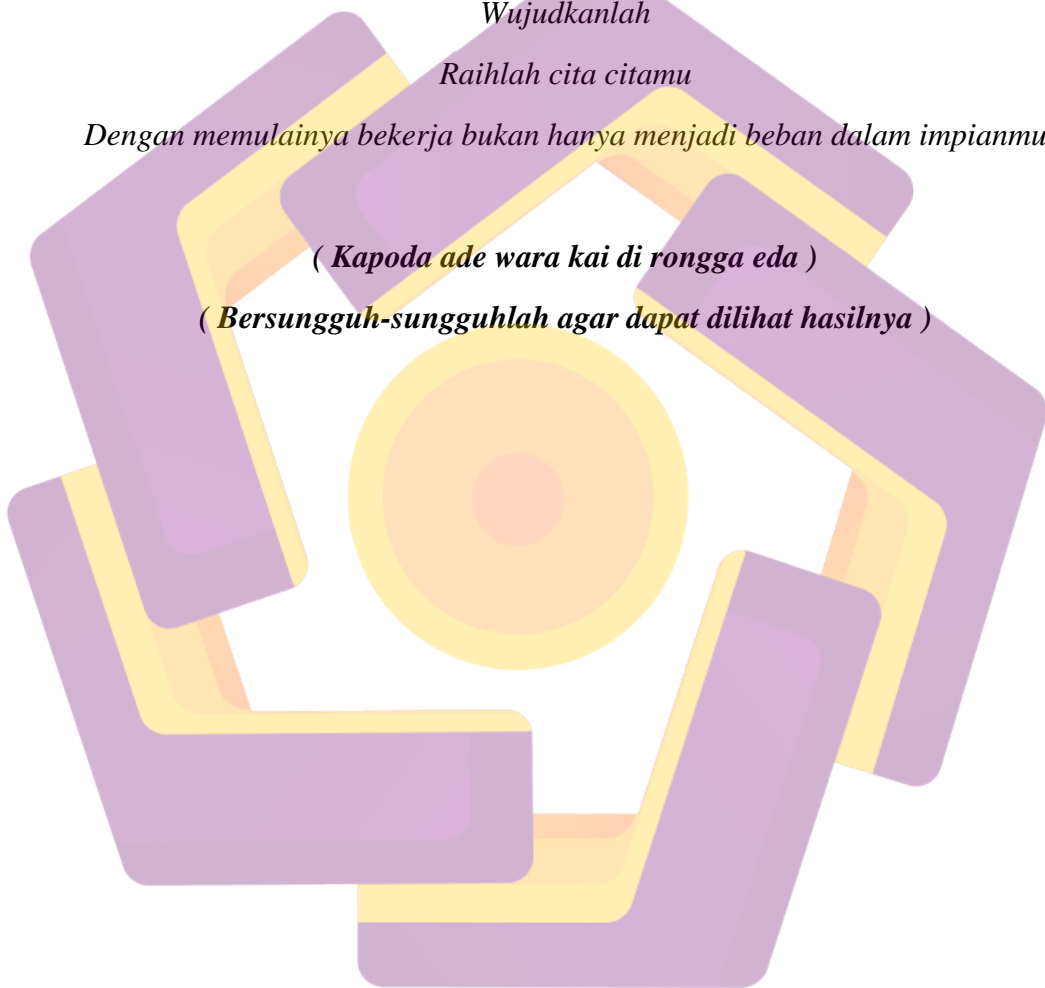
Wujudkanlah

Raihlah cita citamu

Dengan memulainya bekerja bukan hanya menjadi beban dalam impianmu

*(Kapoda **ade wara kai di rongga eda**)*

*(**Bersungguh-sungguhlah agar dapat dilihat hasilnya**)*



PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Kepada kedua orang tua penulis: Sulaiman, S.H dan Dra. Masnawati Dawasang atas semangat dan perhatiannya kepada penulis selama ini.
3. Kepada saudara/saudari penulis Khairunnisyah Sulbi, S.Kep Ners, Sri Rizkiyah Sulbi, serta keluarga besar Dawasang dan Jainudin atas semangatnya untuk penulis.
4. Kepada seluruh teman-teman seangkatan dan sekelas S1 TI 06 atas bantuannya selama kita masih menjadi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Dosen pembimbing Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom yang telah membimbing demi menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya kepada kita semua terutama kepada penulis sendiri sehingga penulis mampu menyusun dan menyelesaikan Skripsi penulis dengan judul **“MEDIA PENGENALAN AMIKOM STUDY BADMINTON CLUB BERBASIS MULTIMEDIA”**. Laporan ini merupakan salah satu syarat kelulusan pada Program Strata I Reguler pada Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Kedua orang tua yang saya sayangi, Bapak Sulaiman dan Ibu Masnawati serta kedua adikku tersayang, Sri Rizkiyah Sulbi, Khairunniasah Sulbi, yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil, kepercayaan, kesabaran, pengorbanan, serta doa dan kasih sayang yang tak terhingga kepada penulis.
4. Wuri Prawesti, S.E yang selalu memberikan dukungan serta semangat dalam menyelesaikan Skripsi ini.

5. Kepada keluarga Besar ASBC (*Amikom Student Badminton Community*) yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
6. Kepada keluarga Besar ONEGAI SHELTER yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
7. Dan kepada semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya Skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan Skripsi ini jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan saran maupun kritik yang bersifat membangun dari semua pihak (khususnya pembaca) guna menyempurnakan skripsi ini.

Akhir kata, penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya oleh para pembaca dan sebagai kajian mahasiswa dalam menyusun skripsi.

Yogyakarta, 26 Agustus 2017

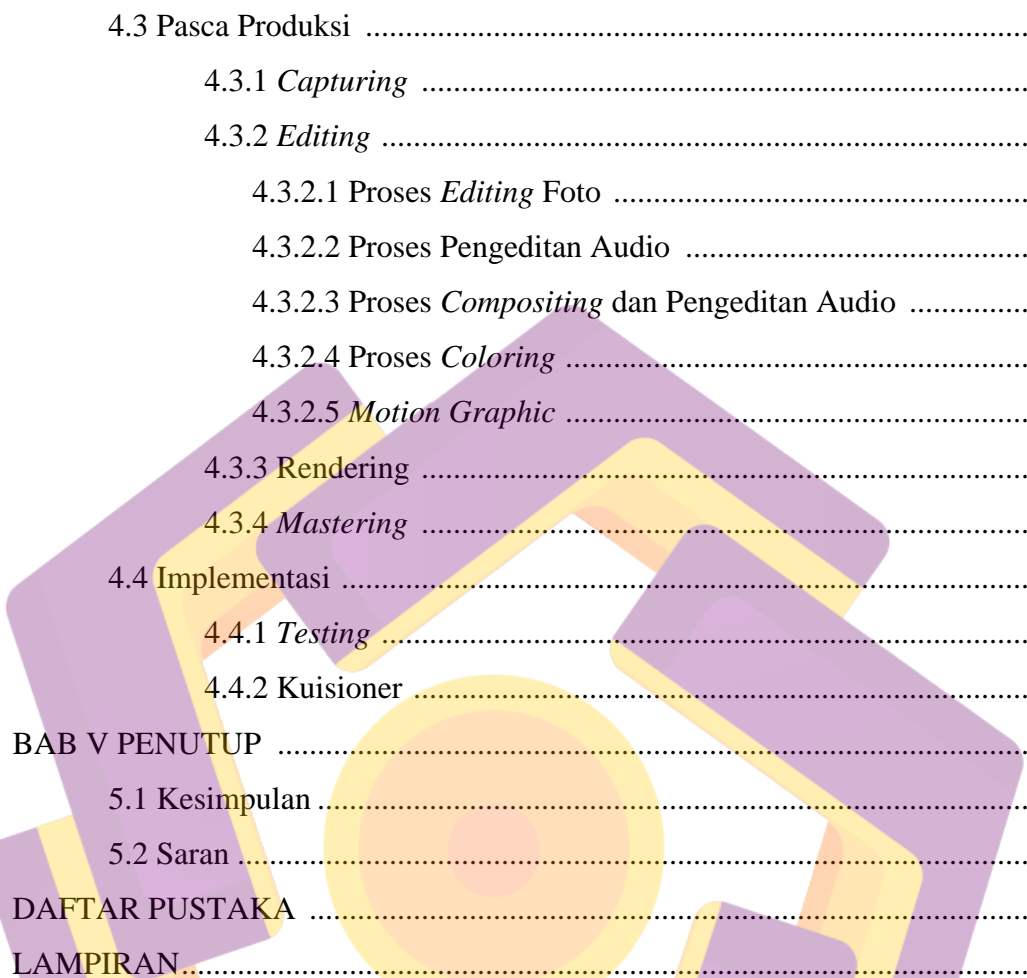
Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Fungsi dan Tujuan Penelitian	3
1.4.1 Fungsi Penelitian	3
1.4.2 Tujuan Penelitian	3
1.4.3 Manfaat Penelitian	4
1.5 Metode Penelitian	4
1.6 Sistematika Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Dasar Teori	10
2.2.1 Konsep Dasar Multimedia	10
2.3 Konsep Dasar Iklan	11
2.3.1 Periklanan di Televisi	11

2.3.2 Tujuan Periklanan Televisi	11
2.4 Jenis-jenis Iklan	12
2.4.1 Iklan Nasional	12
2.4.2 Iklan Lokal	12
2.5 Memproduksi Iklan Televisi	13
2.5.1 Tahap Pra Produksi	13
2.5.2 Tahap Produksi	15
2.5.3 Tahap Pasca Produksi	15
2.6 Konsep Dasar Video	16
2.6.1 Frame Rate	16
2.6.2 Resolusi dan Frame Size	17
2.7 Pengujian (<i>Testing</i>)	17
2.8 Konsep Dasar <i>Live Shoot</i>	18
2.8.1 Sejarah <i>Live Shoot</i>	18
2.8.2 Konsep Dasar Perancangan Video dengan Teknik <i>Live Shoot</i>	18
2.9 Konsep Dasar <i>Slow Motion</i>	20
2.9.1 Sejarah <i>Slow Motion</i>	20
2.9.2 Konsep Dasar Perancangan Video dengan <i>Slow Motion</i>	21
2.10 Konsep Teknik <i>Slow Motion Graphic</i>	21
2.10.1 Konsep Teknik <i>Slow Motion Graphic</i>	21
2.10.2 Konsep Dasar Perancangan Video dengan Teknik <i>Motion Graphic</i>	23
2.11 Perangkat Lunak Yang Digunakan	26
2.11.1 <i>Adobe Premier Pro CS6</i>	26
2.11.2 <i>Adobe After Effect CS6</i>	27
2.11.3 <i>Adobe Photoshop CS6</i>	28
2.11.4 <i>Adobe Auditing CS6</i>	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	30
3.1 Tinjauan Umum	30
3.1.1 Amikom <i>Student Badminton Community</i> (ASBC)	30

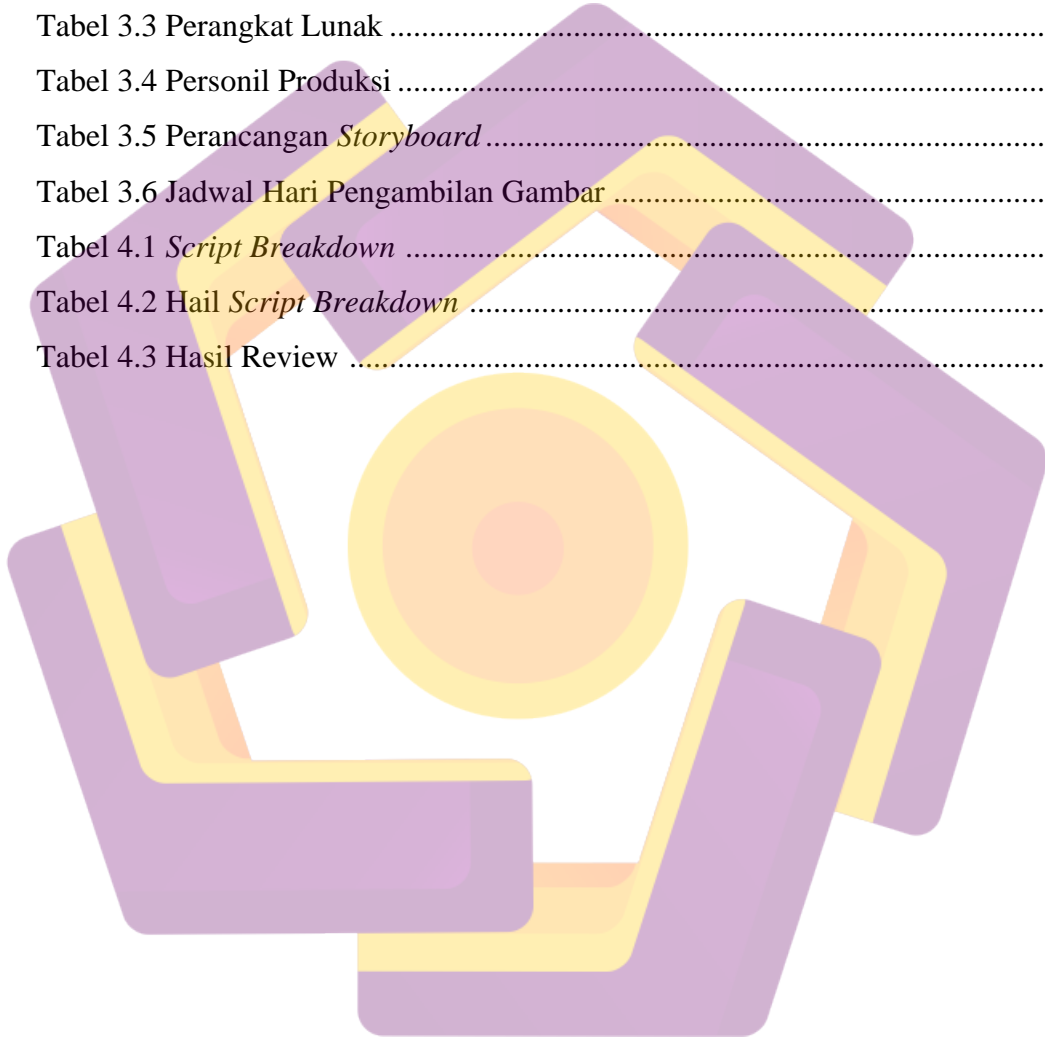
3.1.1.1 Sejarah Amikom <i>Student Badminton Community</i> (ASBC)	30
3.1.1.2 Visi Misi Amikom <i>Student Badminton Community</i> (ASBC)	32
3.1.2 Gambaran Umum Amikom <i>Student Badminton Community</i>	32
3.2 Analisis Kebutuhan	33
3.2.1 Pengumpulan Data	33
3.2.2 Identifikasi Masalah	35
3.2.3 Solusi Masalah	35
3.2.4 Analisis Kebutuhan Informasi	36
3.2.4.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	37
3.2.4.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	38
3.2.4.3 Analisis Kebutuhan Pengguna (<i>Brainware</i>)	39
3.3 Tahap Perancangan	41
3.3.1 Pra Produksi	41
3.3.1.1 Perancangan Ide dan Konsep	41
3.3.1.2 <i>Script</i> atau Naskah	42
3.3.1.3 Perancangan <i>Storyboard</i>	43
3.3.1.4 Pemilihan Lokasi dan Properti Yang Digunakan	47
3.3.1.5 Pemilihan <i>Talent / Actress</i>	50
3.3.1.6 Penjadwalan	50
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	51
4.1 Pembahasan.....	51
4.1.1 Alur Produksi	51
4.2 Tahap Produksi	52
4.2.1 Pengaturan Set Lokasi	52
4.2.2 Pengambilan Gambar (<i>Shooting</i>)	52
4.2.2.1 Pengaturan Kamera	52
4.2.2.2 Proses Pengambilan Gambar (<i>Shooting</i>).....	54
4.2.2.3 Hasil Pengambilan Gambar	55



4.3 Pasca Produksi	59
4.3.1 <i>Capturing</i>	59
4.3.2 <i>Editing</i>	60
4.3.2.1 Proses <i>Editing</i> Foto	60
4.3.2.2 Proses Pengeditan Audio	65
4.3.2.3 Proses <i>Compositing</i> dan Pengeditan Audio	68
4.3.2.4 Proses <i>Coloring</i>	71
4.3.2.5 <i>Motion Graphic</i>	73
4.3.3 <i>Rendering</i>	74
4.3.4 <i>Mastering</i>	76
4.4 Implementasi	78
4.4.1 <i>Testing</i>	78
4.4.2 Kuisisioner	79
BAB V PENUTUP	80
5.1 Kesimpulan	80
5.2 Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian	9
Tabel 3.1 Peralatan Produksi	37
Tabel 3.2 Perlengkapan Pasca Produksi	38
Tabel 3.3 Perangkat Lunak	39
Tabel 3.4 Personil Produksi	40
Tabel 3.5 Perancangan <i>Storyboard</i>	43
Tabel 3.6 Jadwal Hari Pengambilan Gambar	50
Tabel 4.1 <i>Script Breakdown</i>	54
Tabel 4.2 Hail <i>Script Breakdown</i>	56
Tabel 4.3 Hasil Review	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Tampilan <i>Adobe Premiere Pro CS6</i>	26
Gambar 2.2	Tampilan <i>Adobe After Effect CS6</i>	27
Gambar 2.3	Tampilan <i>Adobe Photoshop CS6</i>	28
Gambar 2.4	Tampilan <i>Adobe Auditing CS6</i>	29
Gambar 3.1	Logo <i>Amikom Student Badminton Community</i>	32
Gambar 3.2	Canon 70D	47
Gambar 3.3	Lensa Canon 17-40mm L series.....	48
Gambar 3.4	Lensa Canon 50mm L series	48
Gambar 3.5	Memory Card Sndisk Extream 16gb Class 10	48
Gambar 3.6	Tripod Victory 3080	49
Gambar 3.7	Slider Varovon 80cm	49
Gambar 4.1	Alur Produksi dan Pasca Produksi	51
Gambar 4.2	Setting White Balance	53
Gambar 4.3	Setting Ukuran Vidio	53
Gambar 4.4	Bagan Pasca Produksi <i>Amikom Student Badminton Community</i>	60
Gambar 4.5	Tampilan <i>Open File Adobe Photoshop CS6</i>	61
Gambar 4.6	Tampilan Proses Menyeleksi Foto 1	62
Gambar 4.7	Tampilan Proses Menyeleksi Foto 2	62
Gambar 4.8	Tampilan Proses Menyeleksi Foto 3	63
Gambar 4.9	Tampilan Proses Menyeleksi Foto 4	63
Gambar 4.10	Tampilan Hasil Foto Yang Diseleksi	64
Gambar 4.11	Tampilan saat Save Foto	64
Gambar 4.12	Tampilan Memilih Format Foto	65
Gambar 4.13	Tampilan Open File Pada <i>Adobe Audition CS6</i>	66
Gambar 4.14	Tampilan Pematongan File Audio	66
Gambar 4.15	Tampilan Add Effect File Audio	67
Gambar 4.16	Hasil Export Audio dengan <i>Adobe Audition CS6</i>	68
Gambar 4.17	Hasil Expert Audio dengan <i>Adobe Audition CS6</i>	68

Gambar 4.18 Mengimport File Audio Yang Telah Dibuat	69
Gambar 4.19 Memposisikan Shot per Shoot Sesuai Dengan Naskah	69
Gambar 4.20 Menyisipkan Effect Warp Stabilizer 1	70
Gambar 4.21 Membuat Effect Slow Motion	71
Gambar 4.22 Pemberian Effect Three-Way Color Corrector	72
Gambar 4.23 Sebelum dan Sesudah Coloring	72
Gambar 4.24 Membuat Composition Baru	73
Gambar 4.25 Proses Editing Motion Graphic	74
Gambar 4.26 Proses Rendering 1	75
Gambar 4.27 Pemilihan Format Vidio yang Digunakan	75
Gambar 4.28Proses Rendering 2	76
Gambar 4.29 Hasil Video Promosi Amikom <i>Student Badminton Community</i>	78



INTISARI

Semakin tumbuh dan berkembangnya media informasi terhadap trend dan gaya hidup, memicu komunitas - komunitas untuk lebih giat dalam mengembangkan kemampuan mereka. Terlebih dalam mengenalkan atau mempromosikan komunitas yang bergerak dalam bidang tertentu. Agar dapat menarik anggota untuk masuk dalam komunitas tersebut. Oleh sebab itu video perkenalan komunitas ini harus bias mewakili dan juga mempresentasikan identitas tentang komunitas tersebut. ASBC adalah komunitas yang bergerak dalam bidang olahraga yaitu BADMINTON. Badminton adalah salah satu olahraga yang paling banyak diminani di Indonesia maupun diluar negeri.

Pra Produksi, tahap awal akan dilakukan wawancara pada nara sumber untuk mendapatkan data data dari data tersebut bias merumuskan sebuah masalah. Kemudian lanjut pada tahap perancangan ide dan konsep dan setelah itu perancangan naskah. Dari naskah akan menghasilkan storyboard yang akan menjadi acuan untuk produksi media promosi, setelah perancangan naskah dan storyboard, penentuan lokasi dan memilih talent / atrees sangat peting dan selanjut akan dibuat pejadwalan untuk proses selanjut yaintu Produksi. Pada tahap produksi, pengaturan set lokasi akan dilakukan dengan penataan cahaya, agar pada saat pengambilan tidak kekurangan cahaya, kemudian barulah pengambilan gambar dilakukan. kemudian tahap selanjutnya adalah tahap pasca produksi. Pada tahap ini akan melakukan capturing hasil dari pengambilan gambar, setelah melakukan capturing kemudian akan di lakukan pengeditan video, dan proses editing video akan di tambahkan *motion graphic* dan efek *slow motion*. Setelah melakukan pengeditan video kemudian akan masuk pada rendering, dimana hasil video yang telah di akan di *export* menjadi sebuah media promosi

Media pengenalan yang dihasilkan berbentuk Video, yang ditujukan untuk menyampaikan informasi kepada mahasiswa dan mahasiswa baru yang ada di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

Kata-Kunci: Informatika, promosi, Komunitas, Live Shoot, Motion graphic, Slow Motion

ABSTRACT

The growing and growing media of information on trends and lifestyles, communities to be more active in developing their abilities. Especially in introducing or community engaged in a particular field. In order to attract members to enter the community. Therefore the introductory video of this community must be biased to represent and also present the identity of the community. ASBC is a community engaged in the field of sports is BADMINTON. Badminton is one of the most widely played sports in Indonesia and abroad.

Pre production, the initial stage will be done on the data source data from the data can formulate a problem. Then proceed at the design stage of ideas and concepts and after that the drafting of the manuscript. From the script will generate a storyboard that will be a reference for the production of promotional media, after the design of the script and storyboard, the determination of the location and selecting talent / atrees is very important and will continue to be made scheduling for the next production process. At the production stage, setting the location set will be done with the arrangement of light, so that when it is not less light, then taken pictures done. Then the next stage is the post-production stage. At this stage will make the results from shooting, after the capture it will do video editing, and video editing process will be added graphics and motion effects slow motion. After doing video editing then it will go in rendering, where result of video already exported will become media of promotion

Media editing produced in the form of Video, which is intended to convey information to students and new students in the UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

Keyword: Information, Promotion, Community, Live Shoot, Motion graphic, Slow Motion