

**PEMBUATAN VIDEO PROFIL MENGGUNAKAN LIVE SHOOT DAN
MOTION GRAPHIC DI SDIT SALMAN AL FARISI 2
YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA INFORMASI
UNTUK PESERTA DIDIK BARU**

SKRIPSI



disusun oleh :

Rizki Dwi Kurniawan

13.11.7567

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

**PEMBUATAN VIDEO PROFIL MENGGUNAKAN LIVE SHOOT DAN
MOTION GRAPHIC DI SDIT SALMAN AL FARISI 2
YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA INFORMASI
UNTUK PESERTA DIDIK BARU**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh :

Rizki Dwi Kurniawan

13.11.7567

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO PROFIL MENGGUNAKAN LIVE SHOOT DAN
MOTION GRAPHIC DI SDIT SALMAN AL FARISI 2
YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA INFORMASI
UNTUK PESERTA DIDIK BARU**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rizki Dwi Kurniawan

13.11.7567

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Oktober 2016

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, M.Kom.

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO PROFIL MENGGUNAKAN LIVE SHOOT DAN
MOTION GRAPHIC DI SDIT SALMAN AL FARISI 2
YOGYAKARTA SEBAGAI MEDIA INFORMASI
UNTUK PESERTA DIDIK BARU**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rizki Dwi Kurniawan

13.11.7567

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

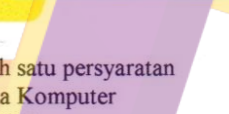
Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229



Mei P. Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187



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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 September 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya asli saya (ASLI), dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya di dalam skripsi ini 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 12 September 2017



Rizki Dwi Kurniawan

(13.11.7567)

MOTTO

Ilmu tidak akan berkurang saat dibagikan kepada orang yang membutuhkan, justru ilmu akan menjadi mengakar lebih kuat pada pikiran kita.

Janganlah menganggap diri kita adalah orang yang paling hebat, karena diatas langit masih ada langit.

Menuntut ilmu bagaikan menabur benih tanaman, siapa yang lalai merawatnya akan menuai hasil yang buruk.

Janganlah percaya kepada orang lain, karena percaya kepada orang lain adalah sebuah kelemahan.

Menjadi hebat tidak perlu ditunjukkan kepada orang lain, tetap rendah hati biarkan waktu yang menunjukkan siapa diri kita.

Tidak akan ada hasil yang mengkhianati sebuah usaha.

Pertemuan dan perpisahan pasti akan terjadi, namun sahabat sejati tidak akan mengenal kata perpisahan.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Prof. Dr. M Suyanto, MM. Selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Orang tua saya, Bapak Mahmudin dan Ibu Lutfiyah yang telah memberikan perhatian serta doanya.
3. Kakak saya Dian Purwita Sari, S.Pd, yang telah memberikan nasihat.
4. Bapak Agus Purwanto, M. Kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak membimbing dalam penyusunan skripsi.
5. Herfiana Alvionita, sahabat tersayang yang cerewet saat memberikan nasehatnya.
6. Seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah berbagi ilmu dan pengetahuan baik didalam maupun diluar pembelajaran.
7. Teman-teman S1-TI 12 Universitas Amikom Yogyakarta.
8. Untuk segala pihak yang telah membantu, baik langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat ditulis satu per satu.
9. Penulis.

INTISARI

SDIT Salman Al Farisi 2 Yogyakarta sebagai sekolah dasar yang berkembang, memiliki keunggulan dalam pelajaran islami yang diterapkan pada kegiatan sehari-hari. Akan tetapi dalam penerapannya SDIT Salman Al Farisi 2 Yogyakarta hanya menggunakan brosur, website, dan radio dalam penyampaian informasi sekolah. Sehingga belum dapat menjelaskan secara nyata kegiatan unggulan yang ada serta alur pendaftaran online di SDIT Salman Al Farisi 2 Yogyakarta.

Penggunaan media sosial semakin banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga masyarakat dengan mudah mengakses segala informasi. Informasi yang dibuat menggunakan video yang bersifat ilustratif mempermudah masyarakat dalam memahami pesan yang disampaikan yang tidak dapat dijelaskan oleh media informasi lama. Dengan adanya penggunaan media video dapat menjelaskan ilustrasi kegiatan yang dilakukan sehari-hari yang merupakan unggulan serta alur pendaftaran yang benar dari sebuah sekolah.

Hasil analisis masalah ditemukan masih banyak kelemahan yang dimuat dalam media lama, ketidaktahuan dan kurangnya kemampuan akibat minimnya pengetahuan dan SDM. Masyarakat diberikan banyak informasi, akan tetapi dalam implementasinya masih belum mengetahui banyak kegiatan, keunggulan, dan alur pendaftaran SDIT Salman Al Farisi 2 Yogyakarta.

Kata Kunci: SDIT, Media Lama, Video, Ilustrasi, Media Sosial.

ABSTRACT

SDIT Salman Al Farisi 2 Yogyakarta as a thriving primary school, have a superiority in Islamic lessons applied to everyday activities. But in the application SDIT Salman Al Farisi 2 Yogyakarta just use brochures, websites, and radio in the delivery of school information. So it is not yet able to explain in a real flagship activity and flow of online registration in the SDIT Salman Al Farisi 2 Yogyakarta.

The use of social media is more and more used in everyday life, so that the community with easy access to all the information. The information was made using video that is illustrative of the community makes it easy to understand the message that could not be explained by the media in information longer. With use of video media can expaline everyday activities performed illustrations that are flagship and grooves the correct registration of a school.

The result of analysis of the problems found are still many weaknesses that are loaded in the old media, ignorance and lack of abbility due to the lack of knowladge and Human Resources. The community was given a lot of information, but in its implementation still haven't learned much activity, excelence, and the registration flow for SDIT Salman Al Farisi 2 Yogyakarta.

Keywords: *SDIT, Old Media, Video, Illustration, Social Media.*



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur dan syukur senantiasa kita panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan begitu banyak rahmat dan karunian sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik walaupun disadari banyak sekali kekurangan. Itu semua tidak terlepas dari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis.

Adapun penulisan skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam penulisan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Suyanto, M.M selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M. Kom selaku dosen pembimbing yang telah memeberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
4. Tim Penguji, segenap dosen dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalamannya.
5. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Skripsi ini masih jauh dari sempurna, itu semua tidak terlepas dari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis. Kritik dan saran yang membangun guna mencapai kesempurnaan selalu diharapkan sehingga dapat bermanfaat bagi diri sendiri, serta pihak-pihak yang membutuhkan.

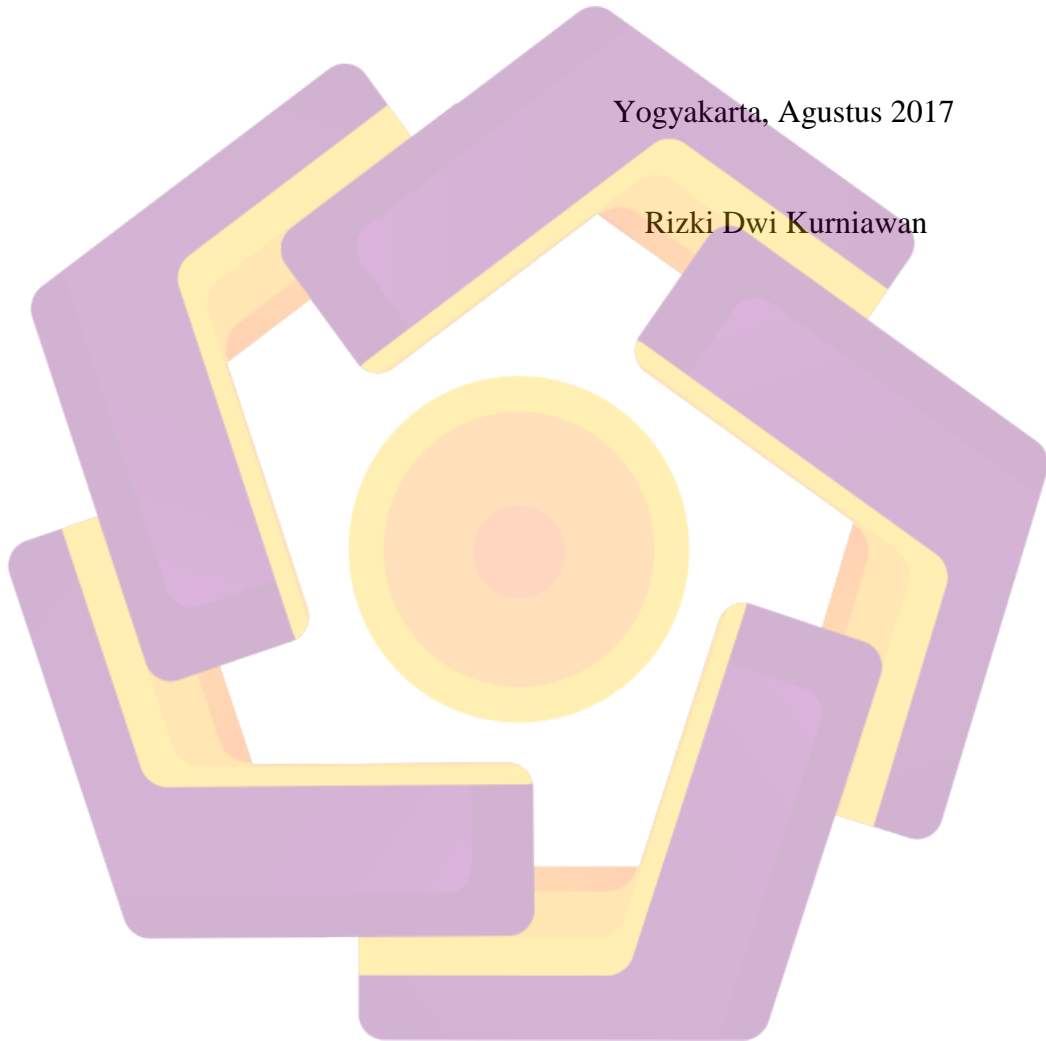
Permohonan maaf juga tak lupa penulis haturkan kepada semua pihak, jika dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini terdapat kesalahan baik disengaja ataupun tidak disengaja.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, Agustus 2017

Rizki Dwi Kurniawan



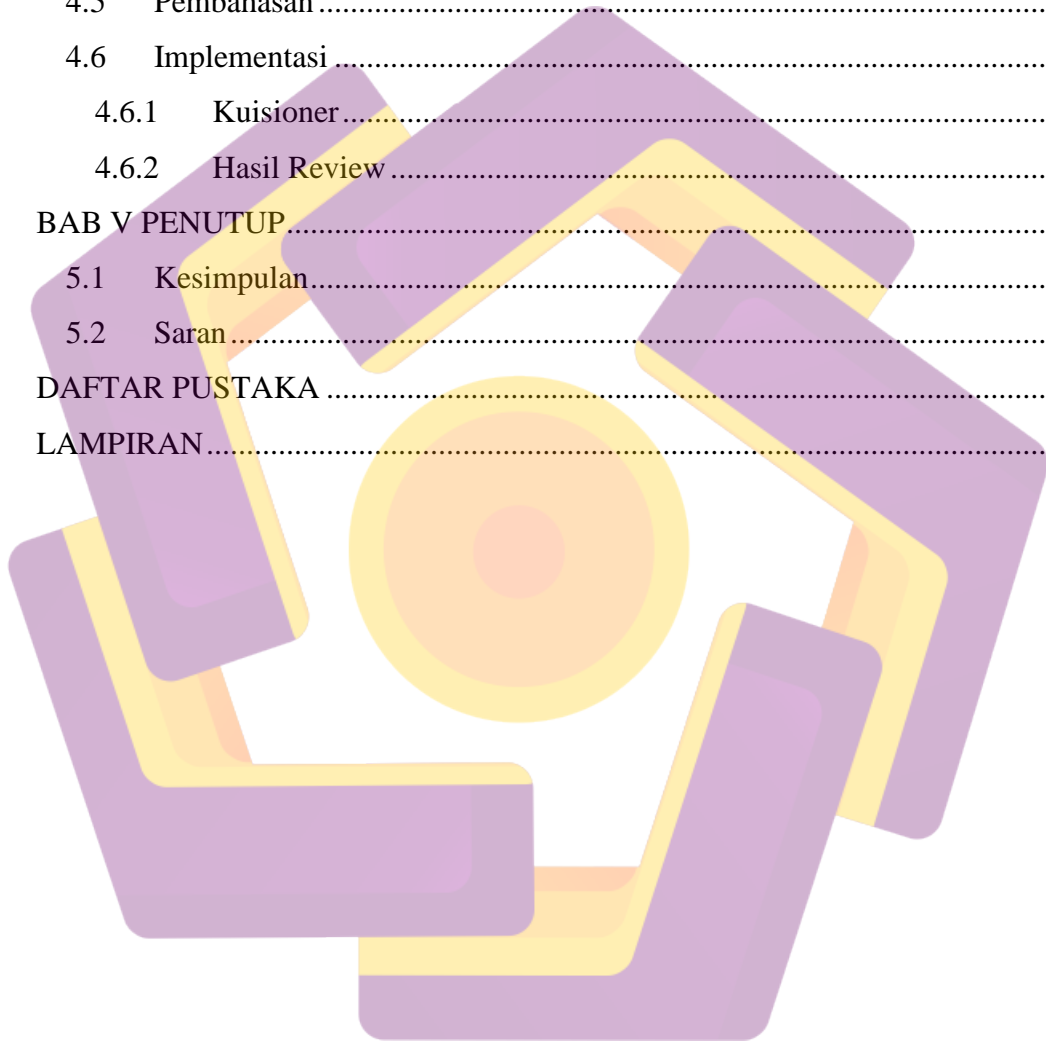
DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
INTISARI.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Pengumpulan Data	5
1.6.2 Analisa Data.....	5
1.6.3 Produksi	6
1.6.4 Evaluasi.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Dasar Teori Video	8
2.2.1 Video.....	8
2.2.2 Animasi	9

2.2.3	Jenis Animasi	10
2.3	Definisi Motion Graphic	11
2.3.1	Prinsip Dasar Motion Graphic	13
2.3.2	Elemen – Elemen Motion Graphic.....	14
2.3.3	Karakter Motion Graphic	14
2.4	Definisi Live Shoot	15
2.4.1	Teknik Live Shoot.....	15
2.4.2	Teknik Pergerakan Kamera.....	18
2.5	Teori Analisa	19
2.5.1	Analisa SWOT	19
2.5.2	Strategi Analisa SWOT.....	21
2.5.3	Analisa Kebutuhan.....	23
2.5.3.1	Kebutuhan Fungsional.....	23
2.5.3.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	23
2.6	Metode Pengembangan	24
2.6.1	Proses Pra Produksi.....	24
2.6.2	Proses Produksi	25
2.6.3	Proses Pasca Produksi.....	25
2.7	Evaluasi	26
2.7.1	Kuesioner	26
2.7.1.1	Jenis Kuesioner.....	26
2.7.1.2	Tujuan Kuesioner	27
2.7.1.3	Fungsi Kuesioner.....	28
2.7.1.4	Penyelenggaraan Kuesioner	28
2.7.2	Skala Likert.....	28
2.7.2.1	Penentuan Skor Jawaban	29
2.7.2.2	Skor Ideal	29
2.7.2.3	Rating Scale.....	30
2.7.2.4	Persentase Persetujuan	31
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	32
3.1	Gambaran Umum Objek	32

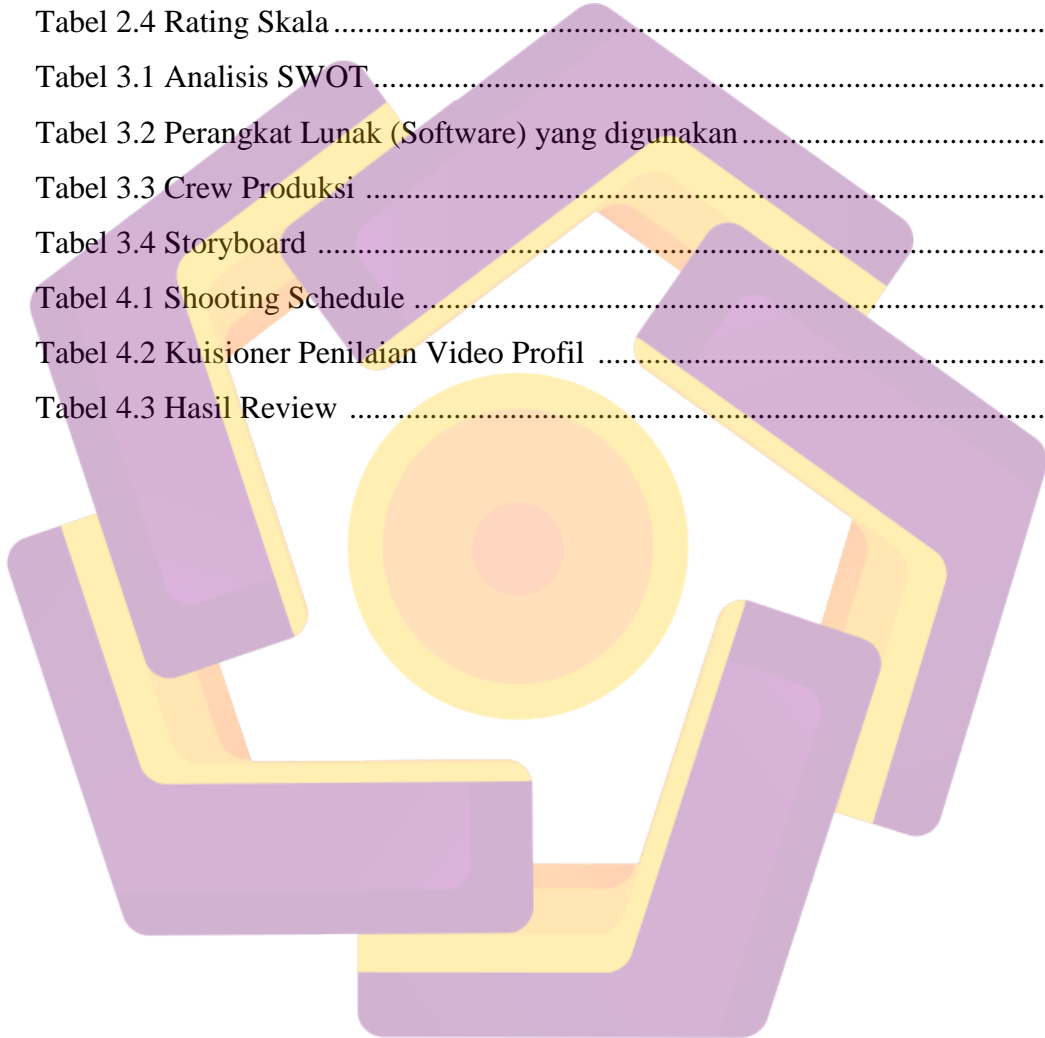
3.1.1	Logo SDIT Salman Al-Farisi 2 Yogyakarta	33
3.2	Pengumpulan Data	33
3.2.1	Wawancara.....	33
3.2.2	Observasi.....	34
3.2.2.1	Brosur	35
3.2.2.2	Website.....	36
3.2.2.3	Radio	37
3.3	Analisis Masalah	37
3.3.1	Analisis SWOT	37
3.3.2	Kelemahan Media Lama	39
3.3.3	Solusi yang di Tawarkan.....	40
3.4	Analisis Kebutuhan	41
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	41
3.4.2	Kebutuhan Non-Fungsional	41
3.4.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras	41
3.4.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	42
3.4.2.3	Kebutuhan <i>Brainware</i>	42
3.5	Pra Produksi	43
3.5.1	Ide Konsep	43
3.5.2	Naskah.....	44
3.5.3	Storyboard.....	48
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		58
4.1	Produksi.....	58
4.1.1	Take Video <i>Live Shoot</i>	58
4.1.2	Capture	61
4.1.3	Drawing.....	61
4.1.4	Coloring	64
4.1.5	Background	65
4.1.6	Dubbing.....	68
4.1.7	Sound editing dan lypsync	71
4.2	Pasca Produksi.....	74

4.2.1	Menyusun Compositing	74
4.2.1.1	Compositing	74
4.2.1.2	Mixing (Penggabungan Audio dan Video)	79
4.3	Editing	81
4.4	Rendering	82
4.5	Pembahasan	83
4.6	Implementasi	83
4.6.1	Kuisisioner	85
4.6.2	Hasil Review	88
BAB V PENUTUP		92
5.1	Kesimpulan	92
5.2	Saran	92
DAFTAR PUSTAKA		94
LAMPIRAN		1



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis SWOT	22
Tabel 2.2 Penilaian Skala Jawaban	29
Tabel 2.3 Penghitungan dengan Responden	30
Tabel 2.4 Rating Skala	30
Tabel 3.1 Analisis SWOT	37
Tabel 3.2 Perangkat Lunak (Software) yang digunakan	42
Tabel 3.3 Crew Produksi	43
Tabel 3.4 Storyboard	48
Tabel 4.1 Shooting Schedule	59
Tabel 4.2 Kuisisioner Penilaian Video Profil	85
Tabel 4.3 Hasil Review	89



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Extreme close up	16
Gambar 2.2 Close Up	16
Gambar 2.3 Medium Close Up	17
Gambar 2.4 Knee $\frac{3}{4}$ shot	17
Gambar 2.5 Full Shot	17
Gambar 2.6 Long Shot	18
Gambar 2.7 Medium Long Shot	18
Gambar 3.1 Logo SDIT Salman Al Farisi 2 Yogyakarta	33
Gambar 3.2 Brosur SDIT Salman Al Farisi 2 Yogyakarta	35
Gambar 3.3 Website SDIT Salman Al Farisi 2 Yogyakarta	36
Gambar 4.1 Picture Style	59
Gambar 4.2 White Balance	59
Gambar 4.3 Video Live Shoot	61
Gambar 4.4 Membuat Rectangle	62
Gambar 4.5 Membuat Eclipse	62
Gambar 4.6 New File	62
Gambar 4.7 Proses Pembuatan Gambar	63
Gambar 4.8 Export Gambar	63
Gambar 4.9 Coloring	64
Gambar 4.10 Membuat Layer Baru	65
Gambar 4.11 Mengatur Layer Baru	65
Gambar 4.12 membuat Elips Tool	66
Gambar 4.13 Mengubah Menjadi Substract	66
Gambar 4.14 Mask Feather	66
Gambar 4.15 Beberapa Gambar Objek	67
Gambar 4.16 Background	67
Gambar 4.17 Adobe Audition	68
Gambar 4.18 Taffware BM800	68

Gambar 4.19 Sound Card.....	68
Gambar 4.20 Preferences	69
Gambar 4.21 File Record Baru	69
Gambar 4.22 Proses Recording.....	70
Gambar 4.23 Save Hasil Record	70
Gambar 4.24 Tampilan Adobe Audition CS 6.....	71
Gambar 4.25 Import File Adobe Audition CS 6	71
Gambar 4.26 Memotong Audio	72
Gambar 4.27 Effect Normalize	72
Gambar 4.28 Effect Vocal Enhancer	72
Gambar 4.29 Effect Reverb.....	73
Gambar 4.30 Export ke MP3	73
Gambar 4.31 Komposisi Baru	74
Gambar 4.32 Folder Source Project	75
Gambar 4.33 Tampilan Proses Import	75
Gambar 4.34 Tampilan Proses Compositing	76
Gambar 4.35 Mengganti Identitas Layer	76
Gambar 4.36 Transformasi Utama	77
Gambar 4.37 Move Anchor Point Panel	77
Gambar 4.38 Mengaktifkan Motion Blur	78
Gambar 4.39 Masking Shape Tool	78
Gambar 4.40 Warp Stabilizer.....	79
Gambar 4.41 Proses Export Adobe After Effect.....	80
Gambar 4.42 Proses Import Dynamic link.....	80
Gambar 4.43 Penggabungan Video dan Audio.....	81
Gambar 4.44 Scene Sebelum Editing.....	81
Gambar 4.45 Scene Setelah Editing	81
Gambar 4.46 Proses Export Video.....	82
Gambar 4.47 Proses Rendering.....	82
Gambar 4.48 Diagram penilaian Video Profil	91