

**PEMBUATAN VIDEO SOSIALISASI BANK SAMPAH ONLINE
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAFIS DAN LIFESHOOT PADA
CV SHIND JOGJA**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Maulana Rizqananda

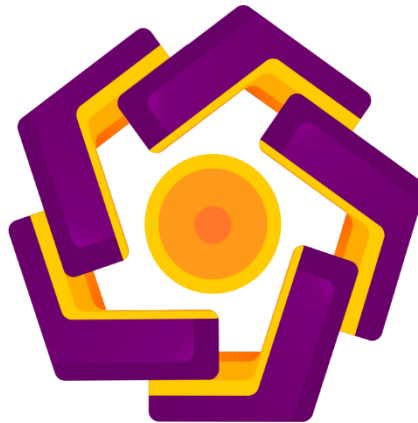
15.12.8585

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PEMBUATAN VIDEO SOSIALISASI BANK SAMPAH ONLINE
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAFIS DAN LIFESHOOT PADA
CV SHIND JOGJA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana pada
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Muhammad Maulana Rizqananda

15.12.8585

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO SOSIALISASI BANK SAMPAH ONLINE
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAFIS DAN LIFESHOOT PADA
CV SHIND JOGJA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Maulana Rizqananda

15.12.8585

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal, 6 Agustus 2019

Dosen Pembimbing,

Bernadhe M. Kom

NIK. 190302243

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO SOSIALISASI BANK SAMPAH ONLINE
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAFIS DAN LIFESHOOT PADA
CV SHIND JOGJA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Maaulana Rizqananda

15.12.8585

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal, 21 Agustus 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mulia Sulistivono, M.Kom
NIK. 190302248

Bernadhed, M.Kom.
NIK. 190302243

Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Agustus 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Saya bertanda tangan 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 15 Agustus 2019



Muhammad Maulana Rizqananda

NIM. 15.12.8585

MOTTO

“Kamu tidak pernah gagal sampai kamu berhenti mencoba”

-Albert Einstein-

“Apanila kamu kehilangan seseorang namun menemukan dirimu yang sebenarnya maka kamu akan menang”

-Paulo Coelho-

“Sesuatu akan terlihat tidak mungkin sampai semuanya selesai”

-Nelson Mandela-

“Jangan Menunggu, waktu tidak akan pernah tepat”

-Napoleon Hill-

“Orang bahagia merencanakan aksi bukan hasil”

-Dennis Wholey-

PERSEMBAHAN

Penulis mempersembahkan skripsi kepada semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi.

1. Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan segala nikmat dan kasih sayang saya sampai sejauh ini.
2. Kedua orang tua saya, terima kasih banyak atas segala upayahnya merawat dan mendidik saya sampai sejauh ini.
3. Bapak Bernadhed, M.Kom yang telah membimbing saya dari awal sampai akhir proses pembuatan skripsi.
4. Dosen-dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu selama kuliah.
5. Kepada Bapak Maulana Sriyono selaku pemilik CV.SHIND Jogja yang telah bersedia menjadi objek penelitian ini.
6. Teman-teman seperjuangan UNIVERSITAS AMIKOM angkatan 2015, khususnya kelas 15-S1SI-04, yang telah memberikan semangat dan dukungan, semoga dapat menggapai kesuksesan, dan semoga Allah melancarkan segala urusan yang kita hadapi.
7. Kepada teman-teman Asisten Rumpun Multimedia yang telah memberikan banyak ilmu.
8. Kepada Tsurayya Zahirah yang selalu mengingatkan dan menyemangati saya ketika saya malas dalam berproses serta membantu dalam proses penulisan naskah.
9. Kepada saya sendiri yang telah berjuang dan pantang menyerah untuk mendapatkan apa yang saya inginkan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan hidayah kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “ Pembuatan Video Sosialisasi Bank Sampah Online Menggunakan Teknik Motion Grafis dan Lifeshoot Pada CV.SHIND Jogja ”.

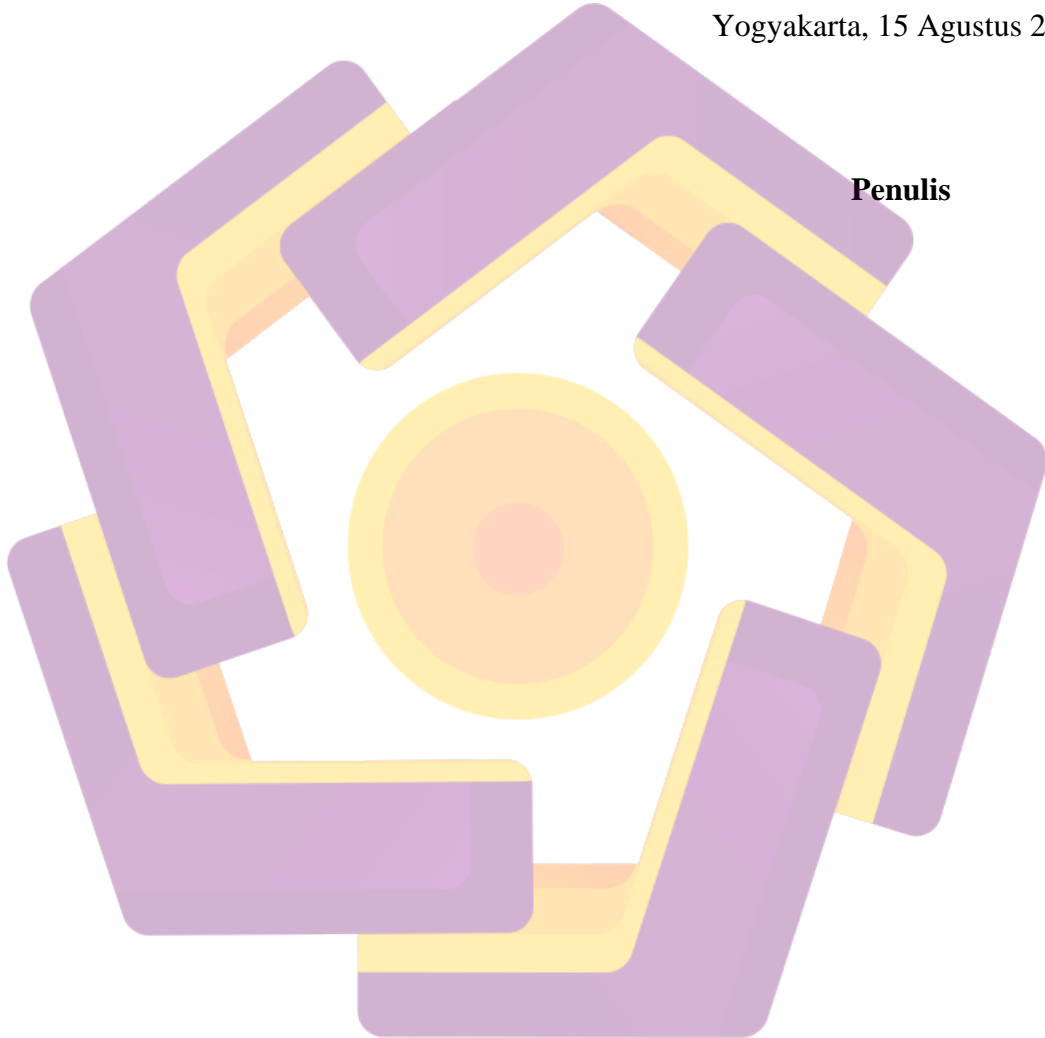
Tujuan penulisan skripsi ini untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) bagi mahasiswa program sarjana di jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Maka pada kesempatan ini saya mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ayah dan Ibu tercinta senantiasa mendidik, menasehati, dan mendoakan penulis hingga menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S. Si, MT, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi.
4. Bapak Bernadhed, M.Kom yang telah membimbing saya dari awal sampai akhir proses pembuatan skripsi.
5. Terima kasih juga kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, khusus untuk Heru Cakra terima kasih banyak atas bantuannya dalam dubbing suara dan Safitra yang telah membantu dalam pembuatan daftar isi.
6. Teman-teman 15-S1SI-04 yang telah menemani selama proses perkuliahan.

Semoga Allah Subhanahu wata'ala memberikan balasan yang lebih kepada semua yang telah ikut membantu saya dan menyelesaikan skripsi ini. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan diterima dengan senang hatidan rasa terimakasih. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi saya dan kita semua.

Yogyakarta, 15 Agustus 2019

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.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Metode Penelitian.....	7
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	7
1.6.2 Metode Perancangan	8
1.6.3 Metode Testing dan Implementasi	9
1.6.4 Evaluasi.....	9
1.7 Sistematik Penulisan.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1 Tinjauan Pustaka	11
2.2 Dasar Teori	14
2.2.1 Motion Graphic	14

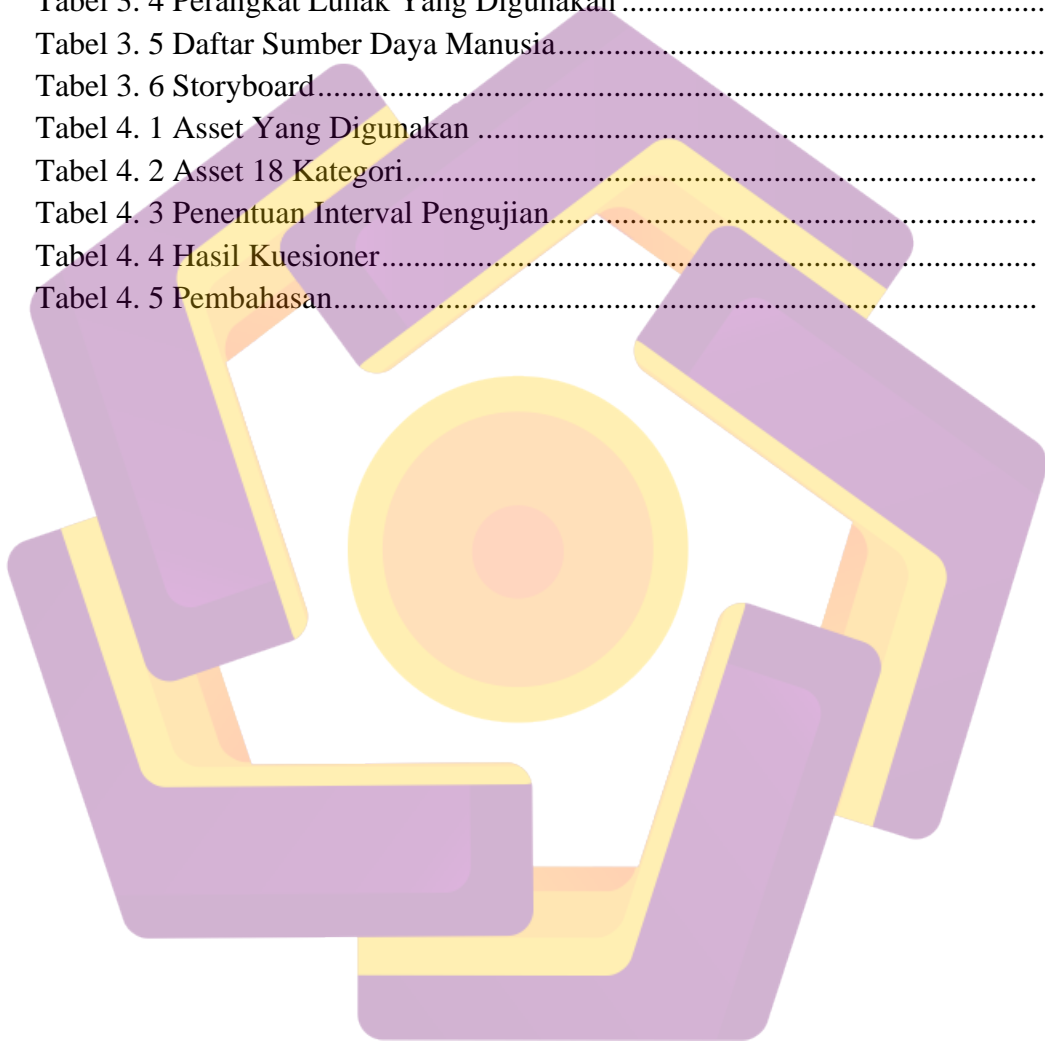
2.2.2	Sejarah Motion Graphic	15
2.2.3	Live Shoot	16
2.2.3.1	Type of Shot.....	16
2.2.4	Multimedia	24
2.2.4.1	Jenis Multimedia	24
2.2.4.2	Elemen Multimedia.....	25
2.2.5	Definisi Video	26
2.2.6	Standar Video.....	27
2.2.7	Jenis Video	28
2.3	Analisis Kebutuhan	29
2.3.1	Adobe Premier CC 2015	29
2.3.2	Adobe After Effect CC 2015.....	30
2.3.3	Adobe Audition CC 2015	31
2.3.4	Corel Draw X6	32
2.3.5	Kamera Canon 600D	33
2.3.6	Lensa Canon Fix 50 mm	34
2.3.7	Lensa Canon Wide 17-85 mm	35
2.3.8	Microphone Zoom Kenwood	36
2.3.9	Microphone Condensor BM-800	37
2.3.10	Godox LED 170	38
2.3.11	Tripot Somita	38
2.3.12	PC.....	39
2.4	Sosialisasi	39
2.4.1	Definisi Sosialisasi	39
2.4.2	Tujuan Media Sosialisasi	39
2.5	Prinsip-Prinsip Animasi	40
2.5.1	Squash and Stretchf.....	40
2.5.2	Anticipation.....	41
2.5.3	Staging	41
2.5.4	Straight Ahead and Pose to Pose.....	42
2.5.5	Follow Through and Over Lapping Action.....	42

2.5.6	Slow In and Slow Out	43
2.5.7	Arch.....	43
2.5.8	Secondary Action.....	44
2.5.9	Timing.....	45
2.5.10	Exaggeration	46
2.5.11	Solid Drawing	46
2.5.12	Appeal.....	47
2.6	Konsep Analisis.....	48
2.6.1	Analisis Kuantitatif	48
2.6.1.1	Statistik Deskriptif	49
2.6.1.2	Statistik Inferensial.....	50
2.7	Metode Perancangan	50
2.7.1	Tahap Pra Produksi.....	50
2.7.2	Tahap Produksi	51
2.7.3	Tahap Pasca Produksi	51
2.8	Metode Testing.....	52
2.8.1	Skala Likert.....	52
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		53
3.1	Tinjauan Umum.....	53
3.1.1	Profile Perusahaan CV.SHIND JOGJA.....	53
3.1.2	Visi dan Misi CV.SHIND JOGJA	53
3.1.3	Logo Perusahaan dan BSOT	54
3.1.4	Sejarah Singkat CV.SHIND JOGJA.....	54
3.2	Pengumpulan Data	56
3.2.1	Observasi.....	56
3.2.2	Wawancara.....	58
3.3	Analisis Kelayakan.....	65
3.3.1	Analisis Kelayakan Teknologi	65
3.3.2	Analisis Kelayakan Operational.....	66
3.4	Analisis Kebutuhan	66
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	66

3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	67
3.5	Perancangan Video Sosialisasi	73
3.5.1	Tahap Pra Produksi	73
3.5.2	Merancang Ide dan Konsep.....	73
3.5.3	Merancang Naskah Sosialisasi.....	74
3.5.4	Merancang Storyboard.....	81
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		86
4.1	Tahap Produksi.....	86
4.1.1	Pembuatan Asset (Character Design)	87
4.1.2	Perwarnaan (Coloring).....	89
4.1.3	Penyimpanan (Export)	90
4.1.4	Perekaman Narasi (Dubbing) dan Editing Audio	104
4.2	Tahap Pasca Produksi.....	110
4.2.1	Compositing	110
4.2.2	Editing	128
4.2.3	Rendering	132
4.3	Hasil Akhir Video Sosialisasi.....	133
4.4	Implementasi	134
4.5	Metode Testing.....	140
4.6	Pembahasan	144
BAB V PENUTUP.....		148
5.1	Kesimpulan.....	148
5.2	Saran.....	149
DAFTAR PUSTAKA		150

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan.....	12
Tabel 3. 1 18 Kategori Sampah.....	58
Tabel 3. 2 Hasil Wawancara	59
Tabel 3. 3 Minimal Kebutuhan Perangkat Keras Yang Digunakan.....	68
Tabel 3. 4 Perangkat Lunak Yang Digunakan	69
Tabel 3. 5 Daftar Sumber Daya Manusia.....	72
Tabel 3. 6 Storyboard.....	81
Tabel 4. 1 Asset Yang Digunakan	91
Tabel 4. 2 Asset 18 Kategori.....	102
Tabel 4. 3 Penentuan Interval Pengujian.....	140
Tabel 4. 4 Hasil Kuesioner.....	142
Tabel 4. 5 Pembahasan.....	144



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Dokumentasi Wawancara.....	2
Gambar 2. 1 Extreme Long Shot (ELS).....	17
Gambar 2. 2 Long Shot (LS).....	18
Gambar 2. 3 Medium Long Shot (MLS).....	19
Gambar 2. 4 Medium Shot (MS)	20
Gambar 2. 5 Close Up (CU).....	21
Gambar 2. 6 Big Close Up (BCU)	22
Gambar 2. 7 Extreme Close Up (ECU).....	23
Gambar 2. 8 Laman Kerja Adobe Premier Pro CC 2015.....	29
Gambar 2. 9 Laman Kerja Adobe After Effect CC 2015.....	30
Gambar 2.10 Laman Kerja Adobe Audition CC 2015.....	31
Gambar 2.11 Laman Kerja Corel Draw X6	32
Gambar 2.12 Tampilan Kamera DSLR Canon 600d	33
Gambar 2.13 Tampilan Lensa Canon Fix 50mm.....	34
Gambar 2.14 Tampilan Lensa Canon Wide 17-85mm	35
Gambar 2.15 Tampilan dan Peletakan Mic Zoom Kenwood.....	36
Gambar 2.16 Tampilan Mic Condensor BM 800.....	37
Gambar 2.17 Tampilan Godox LED 170”	38
Gambar 2.18 Squash and Stretch	40
Gambar 2.19 Anticipation.....	41
Gambar 2.20 Staging.....	41
Gambar 2.21 Straight Ahead and Pose to Pose.....	42
Gambar 2.22 Follow Through and Over Lapping Action.....	43
Gambar 2.23 Slow In and Slow Out	43
Gambar 2.24 Arcs	44
Gambar 2.25 Secondary Action	44
Gambar 2.26 Timing 1	45
Gambar 2.27 Timing 2	45
Gambar 2.28 Exaggeration.....	46
Gambar 2.29 Solid Drawing 2D.....	46
Gambar 2.30 Solid Drawing 3D.....	47
Gambar 2.31 Appeal	47
Gambar 3. 1 Logo CV.SHIND JOGJA.....	54
Gambar 3. 2 Logo Bank Sampah Online Terpadu	54
Gambar 3. 3 Video Motion Graphic – Pilah Sampah	56
Gambar 3. 4 Video Motoin Graphic – Kota Adipura Balikpapan	57
Gambar 3. 5 Video Motion Graphic – Pengolahan Sampah.....	57
Gambar 4. 1 Bagan Penggunaan Software.....	86

Gambar 4. 2	Bagan Pembuatan Video Sosialisasi	86
Gambar 4. 3	Loading Screen Corel Draw X6	87
Gambar 4. 4	Tampilan Awal Corel Draw X6	87
Gambar 4. 5	Membuat Lembar Kerja Baru di Corel Draw X6.....	88
Gambar 4. 6	Lembar Kerja Baru Corel Draw X6	88
Gambar 4. 7	Membuat Karakter.....	89
Gambar 4. 8	Memberi Warna Pada Karakter.....	90
Gambar 4. 9	Export File PNG di Corel Draw X6.....	90
Gambar 4.10	Loading Screen Adobe Audition CC 2015	104
Gambar 4.11	Tampilan Awal Adobe Audition CC 2015.....	105
Gambar 4.12	New Audio Rekaman di Adobe Audition CC 2015.....	105
Gambar 4.13	Hasil Rekaman di Adobe Audition CC 2015	106
Gambar 4.14	Capture Noise Print Adobe Audition CC 2015.....	106
Gambar 4.15	Noise Reductions Adobe Audition CC 2015	107
Gambar 4.16	Noise Reductions Setting Table Audition CC 2015.....	107
Gambar 4.17	Noise Telah di Hilangkan Adobe Audition CC 2015	108
Gambar 4.18	Export File Audio Audition CC 2015	108
Gambar 4.19	File Audio Narasi	109
Gambar 4.20	Loading Screen Adobe After Effect CC 2015	110
Gambar 4.21	Import File Asset dan Buat Folder Scene	111
Gambar 4.22	New Compositing Adobe After Effect CC 2015	112
Gambar 4.23	Folder Total Compositing	112
Gambar 4.24	Scene 1 Opening Logo	113
Gambar 4.25	Scene 1 Time Ruler Keunggulan	113
Gambar 4.26	Scene 2 - Karakter Mas Bos.....	114
Gambar 4.27	Scene 2 - Pilah Barang	115
Gambar 4.28	Scene 2 – Timbangan	115
Gambar 4.29	Scene 2 – Mencatat	116
Gambar 4.30	Scene 2 – Keunggulan	116
Gambar 4.31	Scene 2 – Time Ruler Keunggulan	117
Gambar 4.32	Scene 3 Bentuk Pengurus BSOT.....	117
Gambar 4.33	Scene 4 Membuka Beranda BSOT.....	118
Gambar 4.34	Scene 5 – Beranda	119
Gambar 4.35	Scene 5 – Laman Login.....	119
Gambar 4.36	Scene 5 – Laman Pendaftaran	120
Gambar 4.37	Scene 6 Jenis Nasabah.....	120
Gambar 4.38	Scene 7 Pilih Tanggal Setoran.....	121
Gambar 4.39	Scene 8 dan 9 Impose Live Shot	121
Gambar 4.40	Scene 10 Pengenalan 18 Kategori Barang	122
Gambar 4.41	Scene 10 Time Ruler 18 Kategori Barang	122

Gambar 4.42 Scene 11 Kode Barang dan Label	123
Gambar 4.43 Scene 12 Batas Minimal Pengambilan.....	124
Gambar 4.44 Scene 13 Shortir Kondisi Barang	124
Gambar 4.45 Scene 14 Pengangkutan Barang	125
Gambar 4.46 Scene 15 Pembayaran Transfer	126
Gambar 4.47 Scene 16 Pembagian Tabungan ke Nasabah	126
Gambar 4.48 Scene 17 Contact Person	127
Gambar 4.49 Scene 18 Closing.....	127
Gambar 4.50 Loading Screen Adobe Premier Pro CC 2015	129
Gambar 4.51 Membuat New Project.....	129
Gambar 4.52 Membuat New Sequence.....	130
Gambar 4.53 Membuat Folder	130
Gambar 4.54 Import File Dalam Folder.....	131
Gambar 4.55 Penggabungan File Dalam Satu Composition.....	131
Gambar 4.56 Rendering	132
Gambar 4.57 Hasil Akhir Video Sosialisasi Bank Sampah Online Terpadu.....	133
Gambar 4.58 Beranda Chanel Youtube CV.SHIND Jogja	134
Gambar 4.59 Laman Upload Video	134
Gambar 4.60 Pilih File Video	135
Gambar 4.61 Proses Upload dan Pengisian Judul.....	135
Gambar 4.62 Pemilihan Thumbnail Video	135
Gambar 4.63 Publish Video Sosialisasi ke Youtube.....	136
Gambar 4.64 Link Youtube Video Sosialisasi BSOT.....	136
Gambar 4.65 Tampilan Video Sosialisasi BSOT di Youtube.....	136
Gambar 4.66 Presentasi Video Sebelum Kegiatan Rapat	137
Gambar 4.67 Pemutaran Video Saat Kegiatan Rapat	137
Gambar 4.68 Implementasi Video Sosialisasi Pada Kader Adiwiyata	138
Gambar 4.69 Menjadi Narasumber Sosialisasi Bank Sampah Online Terpadu..	138
Gambar 4.70 Penyerahan DVD Video Sosialisasi Pada Pihak Object	138
Gambar 4.71 Surat Keterangan Dari Object	139
Gambar 4.72 Sajian Diagram Hasil Kuesioner	143

INTISARI

CV.SHIND Jogja merupakan usaha yang bergerak di bidang penyedia barang dan jasa pada sector lingkungan. CV.Shind Jogja selama ini mendampingi dan memberikan pelatihan pemeliharaan lingkungan serta pengolahan sampah. Pembuatan media sosialisasi aplikasi bank sampah online terpadu (BSOT), yakni sebuah perangkat yang digunakan oleh CV. Shind Jogja untuk mengelola kegiatan penabungan,administrasi dan pembayaran.

Dalam melakukan sosialisasi, pihak SHIND membutuhkan peraga yang praktis dan dapat digunakan disetiap kegiatan sosialisasi ke calon pengguna. Media sosialisasi bank sampah online terpadu ini meliputi: langkah langkah pembuatan akun pengguna, proses kerja dari nasabah dan bank sampah pengguna, keunggulan fitur fitur pendukung. Diharapkan dengan adanya media sosialisasi berupa video ini akan memudahkan cv shind dalam memberikan pembinaan dan pendampingan kepada calon pengguna aplikasi.

Untuk itu, dalam skripsi ini peneliti mencoba untuk membuat media sosialisasi Bank Sampah Online Terpadu (BSOT) pada CV.SHIND Jogja untuk memudahkan calon Nasabah dalam mengoprasikan system Bank Sampah Online Terpadu. Dalam membuat media Sosialisasi tersebut aplikasi yang di gunakan adalah Corel Draw X6 , Adobe Audition CC 2015, Adobe After Effect CC 2015, dan Adobe Premier pro CC 2015. Hasil dari pembuatan media sosialisasi BSOT untuk CV.SHIND Jogja ini adalah berupa video sosialisasi motion graphic dan lifeshoot.

Kata Kunci : video sosialisasi, CV.SHIND Jogja, sosialisasi BSOT, motion graphic.

ABSTRACT

CV.SHIND Jogja is a business that is engaged in providing goods and services in the environmental sector. CV.Shind Jogja has been assisting and providing training in environmental maintenance and waste management. Making media socialization of integrated online waste bank application (BSOT), which is a device used by CV. Shind Jogja to manage savings, administration and payment activities.

In conducting socialization, the SHIND party needs practical demonstration and can be used in every socialization activity to prospective users. The integrated online waste bank socialization media includes: steps for creating user accounts, work processes of customers and user waste banks, the advantages of supporting features. It is expected that the presence of media outreach in the form of this video will facilitate cv shind in providing guidance and assistance to potential application users.

For this reason, in this thesis the researcher tries to create a socialization media for Integrated Online Garbage Bank (BSOT) on CV.SHIND Jogja to facilitate prospective customers in operating the Integrated Online Garbage Bank system. In making the media, the applications used were Corel Draw X6, Adobe Audition CC 2015, Adobe After Effect CC 2015, and Adobe Premier pro CC 2015. The results of making BSOT socialization media for CV. SHIND Jogja are in the form video of motion graphics and lifeshoot.

Keywords : *socialization video, CV.SHIND Jogja, socialization BSOT, motion graphic.*