

**MERANCANG PEMBUATAN VIDEO SINGKAT TENTANG KEDAI
SATWA DENGAN METODE *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI



disusun oleh

Salsabila Nurdywalmay Rakasiwi

15.12.8464

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

**MERANCANG PEMBUATAN VIDEO SINGKAT TENTANG KEDAI
SATWA DENGAN METODE *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar sarjana
pada program studi Sistem Informasi



disusun oleh

Salsabia Nurdywalmay Rakasiwi

15.12.8464

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MERANCANG PEMBUATAN VIDEO SINGKAT TENTANG KEDAI
SATWA DENGAN METODE *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Salsabila Nurdywalmay Rakasiwi

15.12.8464

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Juli 2019

Dosen Pembimbing,



Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230

PENGESAHAN

SKRIPSI

MERANCANG PEMBUATAN VIDEO SINGKAT TENTANG KEDAI SATWA DENGAN METODE *LIVE SHOOT* DAN *MOTION GRAPHIC*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Salsabila Nurdywalmay Rakasiwi

15.12.8464

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Juli 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidavat, M.Kom
NIK. 190302182

Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230

Ferry Wahyu Wibowo S.Si, M.Cs
NIK. 190302235

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Juli 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 tanggung jawab saya pribadi.

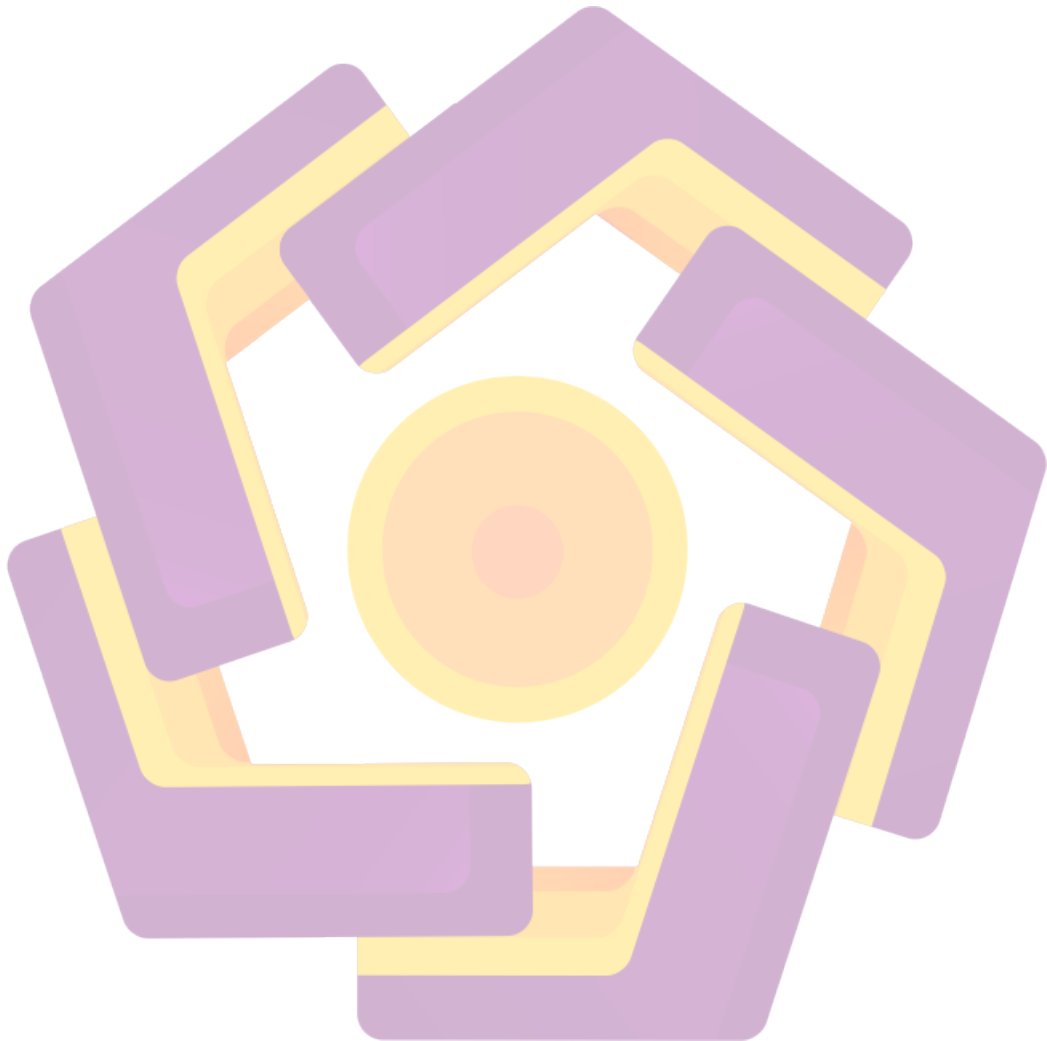
Yogyakarta, 4 September 2018



Salsabila Nurdwalmay Rakasiwi
NIM 15.12.8464

MOTTO

“Cepet lulus, baru boleh nikah.”



PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah rabbil'alamin Segala Puji bagi Allah Tuhan Semesta Alam. Atas kehadiran Allah SWT berkat rahmat dan rahmat-Nya, diberikan kekuatan, ilmu dan kemudahan, sehingga saya dapat mengerjakan hingga menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk lulus dan meraih gelar Sarjana Komputer. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tua saya, yang telah membesarkan dan mendidik saya dengan jerih payah dan semangat mereka sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Hastari Utama, M.Cs sebagai dosen pembimbing saya yang sangat sabar dalam membimbing saya dalam pengerjaan skripsi ini.
3. Semua teman kelas SI02, Chelsea, Tama, Aulia, Sabrina, Rossa. Yang telah menginspirasi saya untuk segera mengerjakan skripsi saya ini.
4. Devandira, kakak tingkat yang sudah membantu skripsi saya.
5. Team GGWP.ID Ladies AoV dan team Dota2 saya, yang sudah memberikan semangat serta pengertiannya kepada saya.
6. Yovi Nobelva dan Agung Budi Laksono, yang menjadi motivasi untuk lulus sesegera mungkin.

KATA PEGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah memberikan nikmat dan rahmat-Nya. Sehingga saya dapat mengerjakan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan studi di Universitas Amikom Yogyakarta.

Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik tentunya dengan dukungan, bantuan dan bimbingan serta motivasi dari berbagai pihak sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M sebagai Rektor Universitas Amikom, Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T sebagai Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta, atas segala ilmu yang telah diberikan pada kami.
4. Semua pihak yang telah mendukung untuk kelancaran penyusunan skripsi.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca dan pengguna aplikasi dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

Yogyakarta, 4 September 2018

Salsabila Nurdywalmay Rakasiwi
NIM 15.12.8464

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PEGANTAR	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR TABEL	XIII
DAFTAR GAMBAR	XIV
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 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti.....	3
1.5.2 Manfaat Bagi Perusahaan.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.1.1 Metode Observasi	4
1.6.1.2 Metode Wawancara	4
1.6.1.3 Studi Kepustakaan.....	5
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	5

1.6.4	Produksi	5
1.6.5	Testing.....	6
1.7	Sistematika Penulisan.....	6

BAB II LANDASAN TEORI..... 8

2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Multimedia	10
2.2.1	Definisi Multimedia	10
2.2.2	Elemen Multimedia.....	10
2.3	Dasar Teori Kutipan	11
2.3.1	Pengertian Video.....	11
2.3.2	Standar Video [7]	12
2.3.2.1	NTSC (Natium Television Standart Committe).....	12
2.3.2.2	PAL (Phase Alternate Line).....	12
2.3.2.3	SECAM (System Sequantial Color and Memory).....	12
2.3.2.4	HDTV(High Definiton Television).....	13
2.3.3	Proses Produksi Digital Video	13
2.3.3.1	Pra Produksi.....	13
2.3.3.2	Produksi	14
2.3.3.3	Pasca Produksi	14
2.4	Promosi.....	15
2.4.1	Definisi Promosi	15
2.4.2	Tujuan Promosi	15
2.4.3	Bauran Promosi.....	17
2.5	Motion Graphic	18
2.5.1	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	18

2.5.2	Konsep Dasar Teknik <i>Motion Graphic</i>	19
2.6	<i>Liveshoot</i>	21
2.6.1	Definisi <i>liveshoot</i>	21
2.6.2	Istilah-istilah dalam Pembuatan Naskah dan <i>Storyboard</i> [12].....	21
2.7	Instagram	26
2.7.1	Definisi Instagram.....	26
2.7.2	Fitur Instagram.....	26
2.8	Analisis SWOT.....	28
2.8.1	Strategi SWOT	30
2.9	Pengolahan Data Kuesioner [16].....	31
2.9.1.	Skala Likert	31
2.9.2	Menentukan Interval	32
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		33
3.1	Tinjauan Umum.....	33
3.1.1	Profil Kedai Satwa Yogyakarta.....	33
3.2	Analisis.....	34
3.2.1	Analisis Sistem.....	34
3.2.2	Analisis Permasalahan	34
3.2.3	Analisis SWOT	35
3.2.3.1	Analisis Kekuatan (<i>Strength</i>).....	35
3.2.3.2	Analisis Kelemahan (<i>Weakness</i>).....	36
3.2.3.3	Analisis Peluang (<i>Opportunities</i>).....	36
3.2.3.4	Ancaman (<i>Threats</i>)	36
3.2.3.5	Strategi SO (<i>Strenght-Opportunity</i>).....	37
3.2.3.6	Strategi ST (<i>Strength-Threat</i>).....	37

3.2.3.7	Strategi WO (<i>Weakness-Opportunity</i>)	37
3.2.3.8	Strategi WT (<i>Weakness – Threat</i>)	38
3.2.4	Solusi Yang Ditawarkan	41
3.2.5	Solusi Yang Dipilih.....	41
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	42
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	42
3.3.2	Analisis Kebutuhan Nonfungsional	42
3.3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	43
3.3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	43
3.3.2.3	Kebutuhan Brainware.....	44
3.4	Perancangan Sistem.....	44
3.4.1	Pengumpulan Data	45
3.4.2	Perancangan Konsep Video Singkat	45
3.4.3	Perancangan Naskah Video Singkat	46
3.4.4	Perancangan <i>Storyboard</i>	49
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	51
4.1	Implementasi	51
4.1.1	Tahap Produksi	52
4.1.1.1	Pengambilan Video Liveshoot.....	52
4.1.1.2	Pembuatan Desain Grafis	55
4.1.1.3	Pembuatan Animasi Motion Grafik.....	58
4.1.2	Tahap Pasca Produksi	62
4.1.2.1	<i>Capturing</i>	62
4.1.2.2	<i>Compositing</i>	63
4.1.2.3	<i>Final Compositing</i> dan <i>coloring</i>	63

4.1.2.4	<i>Rendering</i>	65
4.1.2.5	Hasil Pembuatan Video Singkat.....	67
4.1.2.6	<i>Testing</i> (penguji)	68
4.1.3	Review Testing Video Singkat.....	69
4.1.3.1	Skor Ideal.....	73
4.1.3.2	Scale Rate	74
4.1.3.3	Pertanyaan Aspek Multimedia	75
4.1.3.4	Pertanyaan Aspek Informasi.....	77
4.1.4	Penerapan Teknis Video	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		81
5.1	Kesimpulan.....	81
5.2	Saran	82
DAFTAR PUSTAKA		83

DAFTAR TABEL

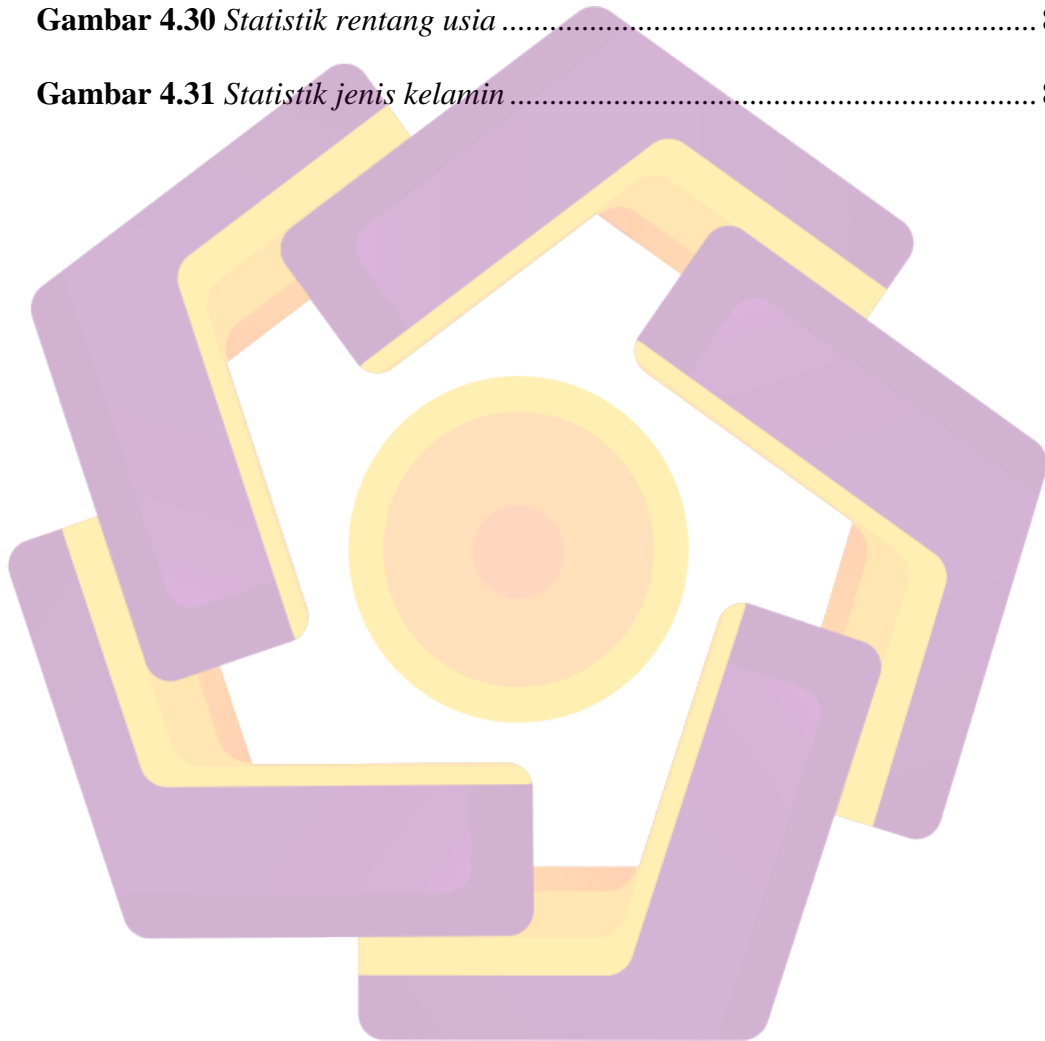
Tabel 2.1 <i>Perbandingan Profil Tinjauan Pustaka</i>	9
Tabel 2.2 <i>Tabel Kriteria</i>	32
Tabel 2.3 <i>Pengkategorian Skor</i>	32
Tabel 3.1 <i>Pertanyaan dan Jawaban</i>	34
Tabel 3.2 <i>Tabel Kebutuhan Perangkat Keras</i>	43
Tabel 3.3 <i>Tabel Kebutuhan Perangkat Editing</i>	43
Tabel 3.4 <i>Tabel Kebutuhan Perangkat Lunak</i>	44
Tabel 3.5 <i>Tabel Kebutuhan Perangkat Brainware</i>	44
Tabel 3.6 <i>Tabel Naskah Video Singkat</i>	47
Tabel 3.7 <i>Storyboard Video</i>	49
Tabel 4.1 <i>Hasil Final Rendering</i>	67
Tabel 4.2 <i>Tabel Kebutuhan Fungsional</i>	69
Tabel 4.3 <i>Kuesioner</i>	70
Tabel 4.4 <i>Hasil Kuesioner</i>	72
Tabel 4.5 <i>Persentase Nilai</i>	73
Tabel 4.6 <i>Skor Ideal</i>	74
Tabel 4.7 <i>Ketentuan Skala</i>	74
Tabel 4.8 <i>Perhitungan Skala Pertanyaan 1</i>	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Ilustrasi Timming</i>	20
Gambar 2.2 <i>Ilustrasi Pergerakan</i>	20
Gambar 2.3 <i>Tampilan Extreme Close Up</i>	21
Gambar 2.4 <i>Tampilan Close Up</i>	22
Gambar 2.5 <i>Tampilan Medium Close Up</i>	22
Gambar 2.6 <i>Tampilan Medium Shot</i>	23
Gambar 2.7 <i>Tampilan Long Shot</i>	23
Gambar 2.8 <i>Tampilan Very Long Shot</i>	24
Gambar 2.9 <i>Tampilan Group Shot</i>	24
Gambar 2.10 <i>Tampilan Two Shot</i>	24
Gambar 2.11 <i>Tampilan Sebelum Cut</i>	25
Gambar 2.12 <i>Tampilan Sesudah Cut</i>	25
Gambar 2.13 <i>Tampilan Point Of View</i>	26
Gambar 3.1 <i>Akun Instagram Kedai Satwa</i>	38
Gambar 3.2 <i>Produk Yang Dijual Kedai Satwa</i>	39
Gambar 3.3 <i>Akun Instagram Sugarglideracademy</i>	39
Gambar 3.4 <i>Contoh Penggunaan Kartun Sebagai Hiasan Produk</i>	40
Gambar 3.5 <i>Contoh Game Yang Dibuat Oleh Sugarglideracademy</i>	40
Gambar 3.6 <i>Produk Yang Dijual Oleh Sugarglideracademy</i>	41
Gambar 3.7 <i>Alur Pembuatan</i>	45
Gambar 4.1 <i>Bagan Produksi</i>	51
Gambar 4.2 <i>Pengaturan Mode Record</i>	53

Gambar 4.3 <i>Pengaturan Movie Record Size</i>	53
Gambar 4.4 <i>Penerapan Teknik Medium Long Shot</i>	54
Gambar 4.5 <i>Bagan Produksi Teknik Medium Close Up</i>	55
Gambar 4.6 <i>Penerapan Teknik Close up</i>	55
Gambar 4.7 <i>Komponen Pada Animasi Lower Thrid</i>	56
Gambar 4.8 <i>Komponen Pada Logo</i>	56
Gambar 4.9 <i>Komponen Pada Map</i>	57
Gambar 4.10 <i>Workspace Layer</i>	58
Gambar 4.11 <i>Magic Wand Tool</i>	58
Gambar 4.12 <i>Tools Transform Adobe After Effects CS6</i>	59
Gambar 4.13 <i>Mengatur Transform Pada Timeline</i>	59
Gambar 4.14 <i>Memberikan Track Matte – Alpha Matte</i>	60
Gambar 4.15 <i>Membuat Path Jalan</i>	61
Gambar 4.16 <i>Menambahkan Fitur Trim Path</i>	61
Gambar 4.17 <i>Mengatur Titik Trim Path Berjalan</i>	61
Gambar 4.18 <i>Properties File</i>	62
Gambar 4.19 <i>Memposisikan Footage Sesuai Storyboard</i>	63
Gambar 4.20 <i>Pembuatan Sequence</i>	64
Gambar 4.21 <i>Pilihan Menu Effect</i>	64
Gambar 4.22 <i>Sebelum Coloring</i>	65
Gambar 4.23 <i>Sesudah Coloring Menggunakan Color Curves</i>	65
Gambar 4.24 <i>Format Video Yang Digunakan</i>	66
Gambar 4.25 <i>Settingan Pada Audio</i>	66

Gambar 4.26 <i>Scale Rate</i>	74
Gambar 4.27 <i>Hasil respon pengunjung instagram kedai satwa</i>	78
Gambar 4.28 <i>Insight akun instagram kedai satwa</i>	79
Gambar 4.29 <i>Statistik lokasi teratas</i>	80
Gambar 4.30 <i>Statistik rentang usia</i>	80
Gambar 4.31 <i>Statistik jenis kelamin</i>	80



INTISARI

Pencinta binatang sangat populer di berbagai usia, mereka memelihara hewan dengan berbagai keperluan, beberapa di antaranya ingin melestarikan, melakukan bisnis, hobi, dan sebagai hewan peliharaan. Terutama anak-anak sangat suka mengetahui lebih banyak makhluk, memiliki hewan peliharaan, adalah salah satu tindakan pertama untuk belajar bagaimana menjadi bertanggung jawab.

Tetapi tidak semua hewan jinak. Inilah mengapa saya membuat video singkat tentang Kedai Satwa sebagai toko yang saya rekomendasikan untuk pecinta binatang untuk anak-anak atau bagi orang-orang yang belajar memiliki hewan peliharaan, di sini juga menyediakan berbagai asesoris, pakanan dan penitipan hewan, juga membuat orang mulai peduli dengan lingkungan, berpartisipasi dalam melestarikan makhluk bumi kita dan sekaligus sebagai bantuan untuk berpromosi mengenai kedai satwa itu sendiri.

Saya, sebagai penulis Skripsi ini, akan bangga jika Universitas Amikom juga peduli terhadap lingkungan dalam bentuk penelitian maupun komunitas.

KATA KUNCI: Media promosi, Kedai Satwa Yogyakarta, Live Shoot, Motion Grafik.

ABSTRACT

Animal lovers are very popular in various ages, they maintain animals with various purposes, some of which want to preserve, do business, hobbies, and as pets. for example, children are very love to find out more creatures, having pet, is one of the first action to learn how to be responsible.

But not all animals are tame. This is why I made a short video about Kedai Satwa as a shop that I recommend for animal lovers for children or for people who are learning to have a pets, here providing a variety of pet accessories, pet foods and animal care, also make people start to cares about environment, participate in preserving our earth creatures and for promoting kedai satwa .

Me, as the author of this Thesis, will be proud if Amikom University also cares about the environment in the form of research or as a community.

KEYWORDS: *Media promotion, Kedai Satwa Yogyakarta, Live Shoot, Motion Graphic.*