

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PERSAUDARAAN SETIA
HATI TERATE YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Dwi Agustina

14.12.8024

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PERSAUDARAAN SETIA
HATI TERATE YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Dwi Agustina

14.12.8024

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PERSAUDARAAN SETIA
HATI TERATE YOGYAKARTA**

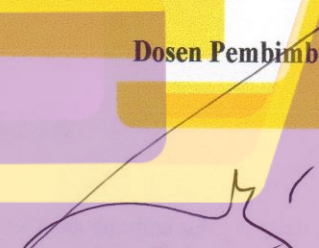
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dwi Agustina

14.12.8024

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 24 April 2017

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO SEBAGAI
MEDIA PROMOSI PERSAUDARAAN SETIA
HATI TERATE YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dwi Agustina
14.12.8024

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Februari 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 13 Maret 2018

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, 13 Februari 2017



Dwi Agustina
NIM : 14.12.8024

MOTTO

- Restu Ibu adalah restu *illahi*.
- Kunci keberhasilan adalah doa dan berusaha.
- Setia Hatilah agar jalanmu lurus.



PERSEMBAHAN

Dengan mnegucap Alhamdulillah sebagai tanda rasa syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Wiyanto dan Mamak Sumini serta Mbak Anik atas kepercayaan, dukungan dan doa yang selalu mengalir setiap hari sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik..
2. Pak Agus Purwanto,M.Kom yang telah meluangkan waktu dan ilmunya untuk membimbing perjalanan penyusunan skripsi ini dari awal hingga akhir.
3. Sahabat-sahabat terbaik, Vicky, Dina, Tria dan lainnya. Tanpa mereka tidak akan menjadi orang yang memiliki pemikiran lain tentang hidup dan terimakasih atas peringatan untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman-teman kelas 14-S1SI-04, yang telah menjadi teman saya semasa kuliah serta kenangan yang tidak dapat saya rasakan di kesempatan lain.
5. 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-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi tepat pada waktunya dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Video Sebagai Media Promosi Persaudaraan Setia Hati Terate Yogyakarta” Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas akhir kuliah dan memenuhi syarat kelulusan program Pendidikan S1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan Strata 1 Sistem Informasi 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. Bapak Agus Purwanto, M.Kom 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 Sistem Informasi 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 Promosi dan Informasi.

Yogyakarta, Februari 2018

Penulis

DAFTAR ISI

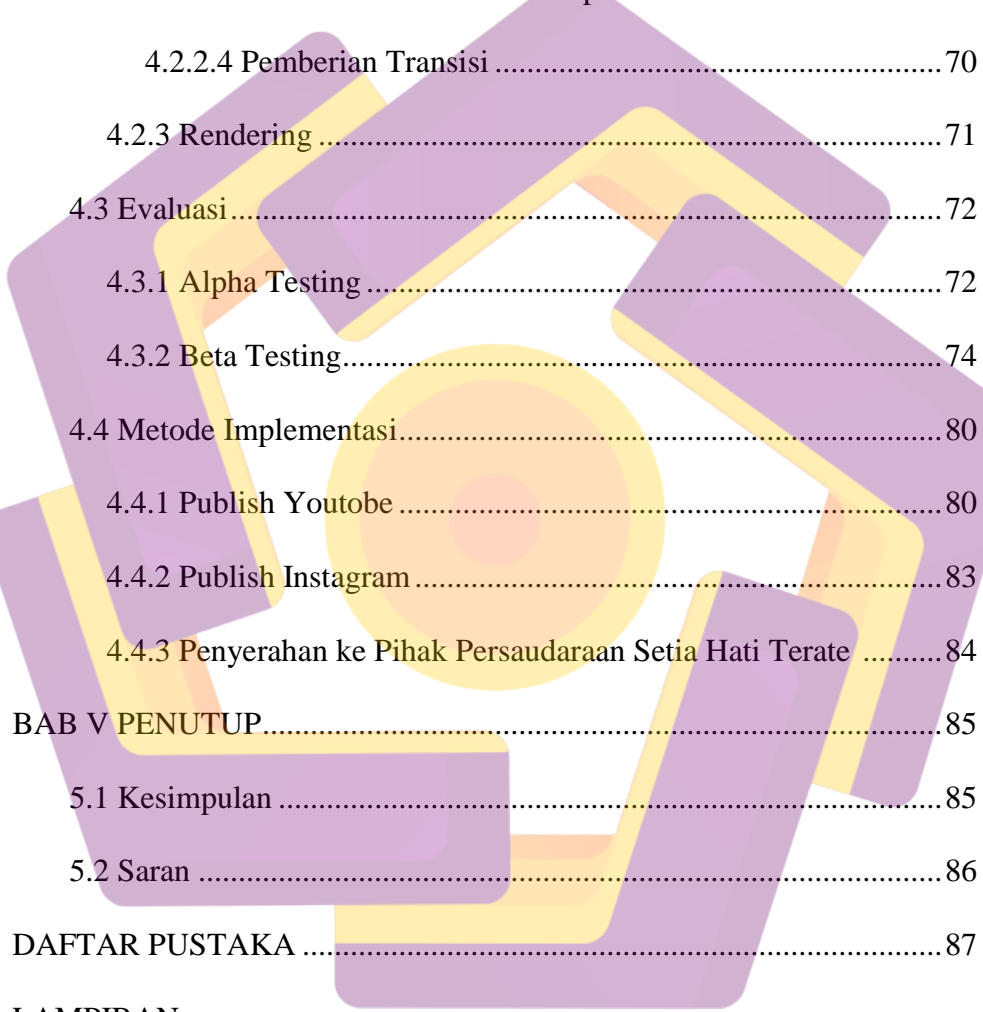
JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitiin	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis.....	5
1.6.3 Metode Perancangan	5

1.6.4 Metode Pengembangan	5
1.6.5 Metode Testing	5
1.6.6 Metode Implementasi	5
1.7 Sistematika Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia	8
2.2.1 Definisi Multimedia	9
2.2.2 Elemen-Elemen Multimedia	9
2.3 Konsep Dasar Iklan	10
2.3.1 Pengertian Iklan	10
2.3.2 Tujuan Iklan	11
2.4 Desain Grafis	13
2.4.1 Elemen Desain Grafis	14
2.4.1.1 Tipografi	14
2.4.1.2 Ilustrasi	14
2.4.1.3 Warna	15
2.4.1.4 Tata Letak/Layout	17
2.5 Konsep Dasar Animasi	17
2.5.1 Definisi Animasi	17
2.5.2 Prinsip Dasar Animasi	17
2.5.2.1 Solid Drawing	18
2.5.2.2 Timing and Spacing	18

2.5.2.3 Squash and Stretch	19
2.5.2.4 Anticipation	19
2.5.2.5 Slow in Slow Out.....	20
2.5.2.6 Arcs.....	20
2.5.2.7 Secondary Action	21
2.5.2.8 Follow Through and Overlapping Action	21
2.5.2.9 Straight Ahead Action and Pose To Pose.....	22
2.5.2.10 Staggering	23
2.5.2.11 Appeal.....	23
2.5.2.12 Exaggeration.....	24
2.5.3 Jenis-Jenis Animasi	24
2.6 Motion Graphic	25
2.6.1 Sejarah Motion Graphic	25
2.6.2 Pengertian Motion Graphic	30
2.6.3 Karakteristik Motion Graphic	31
2.7 Analisis SWOT	32
2.7.1 Kekuatan/Strength	32
2.7.2 Kelemahan/Weakness	33
2.7.3 Peluang/Oppornuties	33
2.7.4 Ancaman/Threat	34
2.8 Analisis Kebutuhan Sistem	35
2.8.1 Kebutuhan Sistem Fungsional.....	35
2.8.2 Kebutuhan Sistem Nonfungsional.....	35

2.9 Evaluasi.....	36
2.9.1 Kuesioner	36
2.9.1.1 Kuesioner Tertutu	36
2.9.1.2 Kuesioner Terbuka	37
2.9.2 Perhitungan Kuesioner	37
2.9.3 Menentukan Interval	37
BAB III METODE PENELITIAN.....	39
3.1 Gambaran Umum.....	39
3.1.1 Latar Belakang Persaudaraan Setia Hati Terate	39
3.1.2 Visi dan Misi	39
3.1.2.1 Visi	39
3.1.2.2 Misi.....	39
3.1.3 Logo	40
3.1.4 Struktur Organisasi.....	40
3.1.5 Daftar Pelatih.....	40
3.2 Pengumpulan Data	41
3.2.1 Metode Observasi.....	41
3.2.2 Metode Wawancara.....	41
3.3 Analisis Masalah	42
3.3.1 Analisis SWOT	43
3.3.1.1 Strenght (Kekuatan).....	43
3.3.1.2 Weakness (Kelemahan)	43
3.3.1.3 Opportunities (Peluang).....	44

3.3.1.4 Threat (Ancaaman)	44
3.3.2 Kelemahan Media Lama	46
3.3.3 Solusi Yang di Tawarkan	46
3.3.4 Solusi Yang di Pilih.....	46
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem	46
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional/Informasi	47
3.4.2 Analisis Kebutuhan Nonfungsional	47
3.4.2.1 Kebutuhan Perangkat Lunak	47
3.4.2.2 Kebutuhan Perangkat Keras	48
3.4.2.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia	48
3.5 Rancangan Pra Produksi	49
3.5.1 Ide Cerita	49
3.5.2 Tema.....	49
3.5.3 Rancangan Naskah Iklan	49
3.5.4 Rancangan Stroryboard	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	55
4.1 Produksi	55
4.1.1 Pengambilan Gambar	55
4.1.2 Pengambilan Gambar Eye Level	56
4.1.3 Pengambilan Gambar Slanted	56
4.1.4 Produksi Animasi Peta	57
4.1.5 Rekam Narasi	60
4.2 Pacsa Produksi	62



4.2.1 Compositing	62
4.2.2 Editing	65
4.2.2.1 Menggabungkan Antar Scane.....	65
4.2.2.2 Pemotongan dan Penggabungan <i>Speed Klip</i>	68
4.2.2.3 Sinkronisasi Suara dan Klip	69
4.2.2.4 Pemberian Transisi	70
4.2.3 Rendering	71
4.3 Evaluasi.....	72
4.3.1 Alpha Testing	72
4.3.2 Beta Testing.....	74
4.4 Metode Implementasi.....	80
4.4.1 Publish Youtube	80
4.4.2 Publish Instagram	83
4.4.3 Penyerahan ke Pihak Persaudaraan Setia Hati Terate	84
BAB V PENUTUP.....	85
5.1 Kesimpulan	85
5.2 Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Warna dan Respons Psikologis	15
Tabel 2.2 SWOT Matriks	34
Tabel 2.3 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban.....	38
Tabel 3.1 Daftar Pelatih	40
Tabel 3.2 Tabel SWOT	44
Tabel 3.3 Daftar Perangkat Lunak Yang di Gunakan	48
Tabel 3.4 Daftar Perangkat Keras Yang di Gunakan.....	48
Tabel 3.5 Daftar Sumber Daya Manusia.....	48
Tabel 3.6 Rancangan Storyboard.....	51
Tabel 4.1 Alpha Testing	73
Tabel 4.2 Pengujian Pada Aspek Infoemasi.....	75
Tabel 4.3 Bobot Nilai.....	75
Tabel 4.4 Presentasi Nilai	76
Tabel 4.5 Pengujian Pada Aspek Multimedia	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	9
Gambar 2.2 Solid Drawing	18
Gambar 2.3 Timing and Spacing	19
Gambar 2.4 Squash and Stretch	19
Gambar 2.5 Anticipation	20
Gambar 2.6 Slow In and Slow Out	20
Gambar 2.7 Arch	21
Gambar 2.8 Secondary Action	21
Gambar 2.9 Follow Through and Overlapping Action	22
Gambar 2.10 Straight Ahead Action and Pose To Pose	23
Gambar 2.11 Staggering	23
Gambar 2.12 Appeal	24
Gambar 2.13 Exaggeration	24
Gambar 3.1 Logo	40
Gambar 3.2 Struktur Organisasi	40
Gambar 3.3 Brosur	41
Gambar 4.1 Pengambilan Gambar	55
Gambar 4.2 Pengambilan Gambar Eye Level	56
Gambar 4.3 Pengambilan Gambar Slated	57
Gambar 4.4 Pengaturan Lembar Kerja	57
Gambar 4.5 Polyline Toll	58
Gambar 4.6 Hasil Desain	58

Gambar 4.7 Pemberian Warna Menggunakan Fill Tool	59
Gambar 4.8 Desain Peta	59
Gambar 4.9 Menyimpan Desain Dengan Format PNG	60
Gambar 4.10 Proses Rekam Narasi	60
Gambar 4.11 Captur Noise Print	61
Gambar 4.12 Proses Noise Reducation Proses	62
Gambar 4.13 Noise Reducation Proses	62
Gambar 4.14 Compositing	63
Gambar 4.15 Memotong Clip	63
Gambar 4.16 Title	64
Gambar 4.17 Pemberian Efek	64
Gambar 4.18 Hasil Pemberian Efek	65
Gambar 4.19 Membuat Project Baru	66
Gambar 4.20 <i>Replace With After Effect Compositing</i>	67
Gambar 4.21 Menyusun File	67
Gambar 4.22 Unlink Sound	68
Gambar 4.23 Speed Duration	69
Gambar 4.24 Pemberian Marker	70
Gambar 4.25 Pemberian Efek Transisi	71
Gambar 4.26 Rendering	72
Gambar 4.27 Upload Youtube	83
Gambar 4.28 Upload Instagram	84

INTISARI

Video iklan ini salah satu contoh wujud nyata dari sebuah karya cipta yang menggunakan fasilitas aplikasi computer. Di bidang multimedia dengan berusaha menggabungkan antara gambar, teks, audio, animasi, dan video. Sehingga dapat memodifikasi serangkaian gambar diam dengan semedimikian rupa sehingga menjadi seperti seolah-olah bergerak dan bersuara serta dapat menjadi sebuah susunan cerita yang menarik.

Dengan adanya video iklan ini diharapkan bagi masyarakat ini diharapkan bisa memacu semangat dan khususnya para generasi muda untuk tetap mencintai kebudayaan asli Indonesia yang berupa pencak silat. Proses pembuatan video Iklan untuk media promosi ini dengan komputer multimedia digunakan langkah-langkah analisis sistem secara logikal untuk penggambaran yang berorientasi. Selain itu juga digunakan analisis sistem secara pisikal yang menggambarkan penerapan dari pemrosesan dan struktur informasi yang menjelaskan setiap langkah dalam menyelesaikan. Permasalahan pada pemrosesan data dan pengerjaan dari sebuah pemrograman serta urutan sistem yang diterapkan mulai dari data yang masih mentah sampai dengan data yang siap disajikan sehingga menjadi lebih jelas dan sistematis.

Implementasi program pembuatan video Iklan promosi dengan komputer multimedia dengan menggunakan motion graphics dengan aplikasi after effect, tetapi tidak terpaku menggunakan itu saja dapat juga menggunakan yang lain selagi dapat membantu dalam mengerjakan video iklan ini.

Kata kunci : film,kamera, editing, video,audio, teks.

ABSTRACT

Video advertising is one example of a concrete manifestation of a copyright work using the facilities of computer applications. In multimedia with trying to combine images, text, audio, animation, and video. So as to modify a series of still images in such a way that it becomes as if moving and speaking and can be an interesting story arrangement. With the video advertising is expected to society is expected to spur the spirit and especially the younger generation to love the indigenous culture of Indonesia in the form of pencak silat.

The process of making the video ads for this campaign media to use multimedia computer analysis steps for the system logically oriented depiction. It is also used in systems analysis pisikal illustrating the application of the processing and structure information that describes each step in completing. Problems on data processing and programming as well as the execution of an order system implemented starting from raw data until the data is ready to be served so that it becomes more clear and systematic.

Implementation of a program of making video ad campaigns with multimedia computers using graphics applications mation after effects, but not stuck using it alone can also use the other while video can help in making this ad.

Keywords: *movie, camera, editing, video, audio, text.*

