

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI CAMERA MOVEMENT
DENGAN MOTION GRAPHICS UNTUK VIDEO PROMOSI
EVENT “WEEKLY RACE” JAVASIM ESPORT**

SKRIPSI



Disusun oleh

Gigih Ihsan Wendrahannata

16.12.9200

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI CAMERA MOVEMENT
DENGAN MOTION GRAPHICS UNTUK VIDEO PROMOSI
EVENT “WEEKLY RACE” JAVASIM ESPORT**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Gigih Ihsan Wendrahannata

16.12.9200

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI CAMERA MOVEMENT DENGAN MOTION GRAPHICS UNTUK VIDEO PROMOSI EVENT “WEEKLY RACE” JAVASIM ESPORT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gigih Ihsan Wendrahannata

16.12.9200

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 November 2021

Dosen Pembimbing,

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI CAMERA MOVEMENT DENGAN MOTION GRAPHICS UNTUK VIDEO PROMOSI EVENT “WEEKLY RACE” JAVASIM ESPORT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gigih Ihsan Wendrahannata

16.12.9200

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 November 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom
NIK. 190302281

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 November 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

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, 3 Desember 2021



Gigih Ihsan Wendrahannata
NIM 16.12.9200

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan berkat yang luar biasa, sehingga saya bisa menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Saya juga sangat berterimakasih kepada orang-orang yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu saya dalam menyelesaikan penelitian yang berjudul “Perancangan Dan Implementasi Camera Movement Dengan Motion Graphics Untuk Video Promosi Event “Weekly Race” Javasing Esport”. Penelitian ini saya persembahkan kepada :

1. Orang tua yang selalu mendoakan dan mendukung penulis baik secara finansial maupun dukungan lainnya.
2. Bapak Ali Mustopa, M.Kom selaku dosen pembimbing yang senantiasa telah memberikan bimbingan serta masukan yang positif dan membangun dalam menyelesaikan penelitian ini.
3. Teman-teman dari 16 SI 04 yang telah berjuang bersama dalam perkuliahan.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan segala Puji syukur kehadirat Allah SWT, karena dengan Rahmad dan Hidayah-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan proposal yang berjudul “Perancangan Dan Implementasi Camera Movement Dengan Motion Graphics Untuk Video Promosi Event “Weekly Race” Javasim Esport” sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana(S1) pada Universitas Amikom Yogyakarta.

Perjalanan panjang telah penulis lalui dalam rangka menyelesaikan penulisan skripsi ini. Banyak hambatan yang dihadapi dalam penyusunannya, namun berkat kehendak-Nyalah sehingga penulis berhasil menyelesaikan penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, pada kesempatan ini patutlah kiranya penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. M. Suyanto, Prof., Dr., MM. Selaku Rektor Universitas Amikom
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Ali Mustopa, M.Kom selaku dosen pembimbing.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis menjalani masa perkuliahan
5. Kepada kedua orang tua yang sudah mendukung penulis.
6. Seluruh anggota Javasim esport, terutama Bapak Arif Nur Hidayat, Kharisma Cendhika Putra, dan Pradita Utama, yang telah mengizinkan Javasim esport untuk dijadikan objek penelitian oleh penulis.
7. Seluruh responden yang telah bersedia membantu dan meluangkan waktu dalam pengisian kuesioner.

DAFTAR ISI

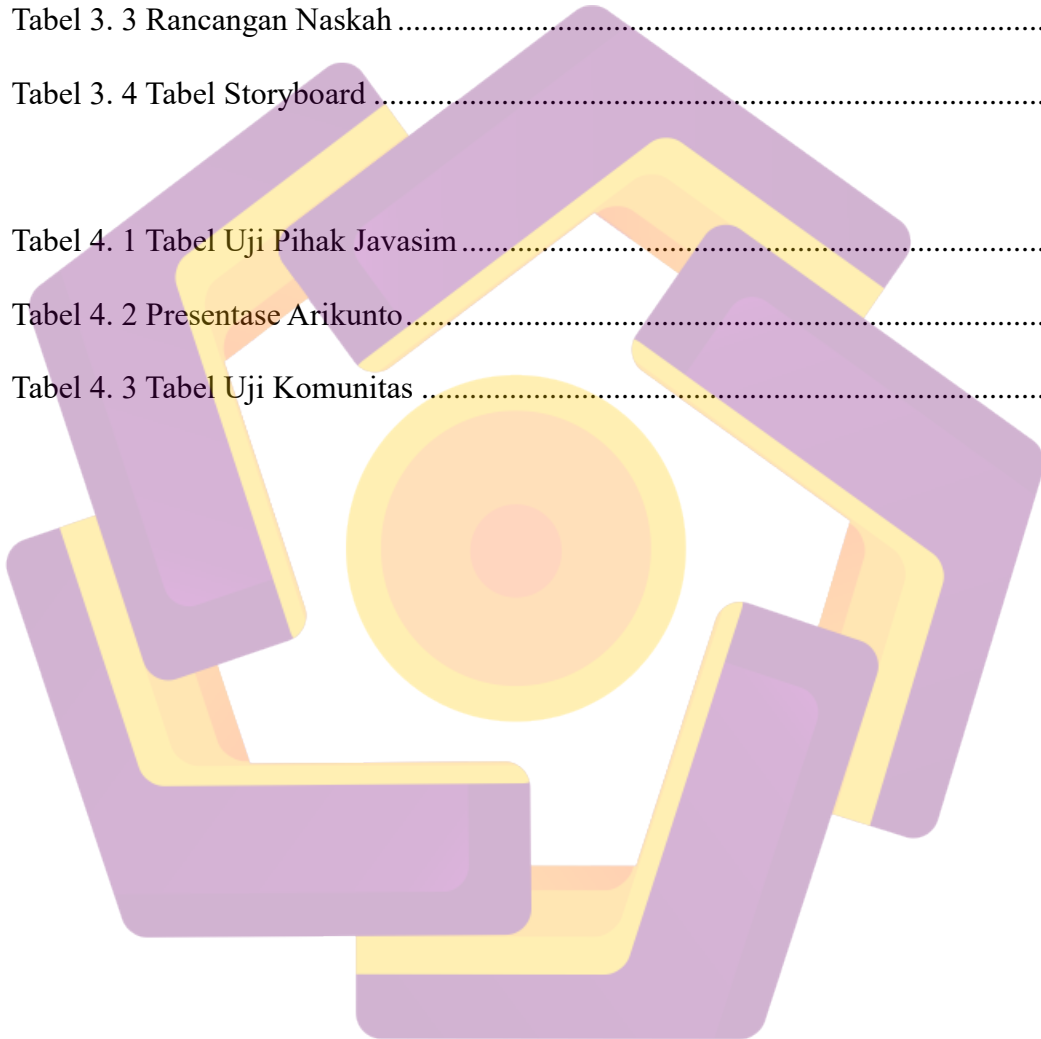
COVER.....	i
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG.....	1
1.2. RUMUSAN MASALAH.....	3
1.3. BATASAN MASALAH.....	3
1.4. TUJUAN PENULISAN.....	4
1.5. MANFAAT PENELITIAN.....	4
1.6. METODE PENELITIAN.....	4
1.6.1. PENGUMPULAN DATA.....	5
1.6.2. METODE PENGEMBANGAN.....	5

1.6.3. METODE PERANCANGAN.....	6
1.7. SISTEM PENULISAN.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1. TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.2. PROMOSI.....	10
2.2.1. PENGERTIAN PROMOSI.....	10
2.2.2. PENGERTIAN MEDIA PROMOSI.....	10
2.2.3. BAURAN PROMOSI.....	11
2.3. MULTIMEDIA.....	12
2.3.1. DEFINISI MULTIMEDIA.....	12
2.3.2. ELEMEN-ELEMEN MULTIMEDIA.....	13
2.4. MOTION GRAPHIC.....	19
2.4.1. PENGERTIAN MOTION GRAPHIC.....	19
2.4.2. METODE MOTION GRAPHIC.....	20
2.5. SINEMATOGRAFI.....	21
2.6. CAMERA MOVEMENT.....	21
2.7. ASSETTO CORSA.....	24
2.8. CAMTOOL2.....	25
2.9. RADEON RELIVE.....	25
2.10. TESTING.....	25
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN.....	28
3.1. TINJAUAN UMUM.....	28
3.1.1. DESKRIPSI OBJEK.....	28
3.1.1. LOGO JAVASIM ESPORT.....	29
3.2. PENGUMPULAN DATA.....	29
3.2.1. WAWANCARA.....	29
3.2.2. OBSERVASI.....	29
3.3. ANALISIS KEBUTUHAN.....	30
3.3.1. ANALISIS KEBUTUHAN INFORMASI.....	30
3.3.2. ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	30

3.4.	ANALISIS KELAYAKAN.....	33
3.5.1.	KELAYAKAN TEKNOLOGI.....	33
3.5.2.	KELAYAKAN OPERASIONAL.....	34
3.5.3.	KELAYAKAN HUKUM.....	34
3.5.	TAHAP PRA PRODUKSI.....	34
3.6.1.	RANCANGAN KONSEP VIDEO PROMOSI.....	34
3.6.2.	RANCANGAN NASKAH VIDEO PROMOSI.....	35
3.6.3.	RANCANGAN STORYBOARD.....	38
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		44
4.1	IMPLEMENTASI.....	44
4.2.	TAHAP PRODUKSI.....	45
4.2.1.	SHOOTING.....	45
4.2.2.	ANIMASI MOTION GRAPHICS.....	61
4.2.3.	COMPOSITING.....	64
4.2.4.	RENDERING.....	67
4.3.	TAHAP PASCA PRODUKSI.....	68
4.3.1.	ACCEPTANCE TEST.....	68
4.3.2.	DEVELOPMENT TEST.....	79
4.3.3.	DISTRIBUSI.....	80
BAB V PENUTUP.....		83
5.1.	KESIMPULAN.....	83
5.2.	SARAN.....	84
DAFTAR PUSTAKA.....		85
LAMPIRAN.....		88

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	31
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak	32
Tabel 3. 3 Rancangan Naskah	35
Tabel 3. 4 Tabel Storyboard	38
Tabel 4. 1 Tabel Uji Pihak Javasim	69
Tabel 4. 2 Presentase Arikunto	71
Tabel 4. 3 Tabel Uji Komunitas	75



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Penilaian Skala Likert	27
Gambar 3. 1 Logo Jवासim	29
Gambar 4. 1 Pipeline Produksi	44
Gambar 4. 2 Pengambilan Gambar Crane.....	46
Gambar 4. 3 Pengambilan Gambar Zoom.....	47
Gambar 4. 4 Pengambilan Gambar Pan	48
Gambar 4. 5 Pengambilan Gambar Tracking.....	49
Gambar 4. 6 Pengambilan Gambar Dolly.....	50
Gambar 4. 7 Launcher Content Manager Assetto Corsa.....	51
Gambar 4. 8 Membuka menu media untuk membuka file replay.....	52
Gambar 4. 9 Proses membuka aplikasi CamTool 2	53
Gambar 4. 10 Overview User Interface aplikasi CamTool 2	54
Gambar 4. 11 Keyframe posisi kamera.....	55
Gambar 4. 12 'Mode' pada aplikasi CamTool 2	56
Gambar 4. 13 Timeline aplikasi CamTool 2 ketika mode time aktif	56
Gambar 4. 14 Timeline aplikasi CamTool 2 ketika mode pin.....	56
Gambar 4. 15 Overview menu kamera pada aplikasi CamTool 2.....	57
Gambar 4. 16 Overview menu transform pada aplikasi CamTool 2.....	58

Gambar 4. 17 Overview menu tracking pada aplikasi CamTool 2	59
Gambar 4. 18 Preview dari konfigurasi keyframe 1	60
Gambar 4. 19 Preview dari konfigurasi keyframe 2	60
Gambar 4. 20 Preview dari konfigurasi keyframe	61
Gambar 4. 21 Pengaturan Opacity 1	63
Gambar 4. 22 Pengaturan Opacity 2	63
Gambar 4. 23 Pengaturan effect fractal noise	64
Gambar 4. 24 Pengaturan sequence pada Adobe Premiere Pro	65
Gambar 4. 25 Import file ke Adobe Premiere Pro	66
Gambar 4. 26 Proses cutting video sesuai storyboard.....	66
Gambar 4. 27 Pengaturan Rendering Video.....	67
Gambar 4. 28 Proses Rendering Video	68
Gambar 4. 29 Penilaian Skala Likert	71
Gambar 4. 30 Penilaian Skala Likert	77
Gambar 4. 31 Penayangan video promosi di Instagram	81
Gambar 4. 32 Statistik Penayangan Video	82

INTISARI

Media promosi merupakan salah satu sarana yang dibutuhkan oleh suatu perusahaan untuk memperkenalkan produk atau jasa dari suatu perusahaan. Salah satu dari media promosi berbasis audio visual atau yang biasa kita kenal dengan video, sudah menjadi salah satu pilihan untuk menyampaikan informasi secara cepat dan diminati oleh banyak orang, terutama untuk platform social media. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuktikan apakah implementasi teknik camera movement dan motion graphics dapat menyajikan visualisasi informasi secara sederhana tanpa mengurangi informasi yang sudah ada, dan sebagai pendukung media promosi yang sudah ada.

Pada penelitian ini, penulis menggunakan metodologi penelitian Research and Development, dan dikembangkan menggunakan proses pembuatan video yakni, pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah penulis jelaskan singkat, setelah melakukan penelitian ini, diperoleh hasil bahwa video promosi ini telah berhasil menyampaikan informasi dengan baik dan sesuai dengan apa yang diinginkan oleh objek.

Kata Kunci : Javasim esport, media promosi, camera movement, motion graphics, video

ABSTRACT

Media promotion is one of the means needed by a company to introduce products or services from a company. One of the promotional media based on audio-visual or what we usually know as video, has become an option to convey information quickly and currently on demand by many people, especially for social media platforms. The purpose of this study is to prove whether the implementation of camera movement and motion graphics techniques can provide a simple visualization of information without reducing existing information, and also as a support for existing promotional media.

In this study, the authors used the Research and Development research methodology, and developed using the video-making process, namely, pre-production, production, and post-production.

Based on the problem formulation that the author has explained briefly, after conducting this research, the results show that this promotional video has succeeded in conveying information properly and in accordance with what the object wants.

Keywords : *Javasim esport, promotional media, camera movement, motion graphics, video*