

**ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO PROFIL TILIK
SIMBOK FATAYAT NU SEBAGAI MEDIA INFORMASI**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



diajukan oleh

SHIFAU LAILATUZZAHRA

16.11.0636

Kepada

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

2022

**ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO PROFIL TILIK
SIMBOK FATAYAT NU SEBAGAI MEDIA INFORMASI**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



diajukan oleh

SHIFAUL LAILATUZZAHRA

16.11.0636

Kepada

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO PROFIL TILIK
SIMBOK FATAYAT NU SEBAGAI MEDIA INFORMASI**

yang disusun dan diajukan oleh

Shifaul Lailatuzzahra

16.11.0636

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 September 2022

Dosen Pembimbing,

Mulia Sulistiyono, M.Kom

NIK. 190302248



HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO PROFIL TILIK
SIMBOK FATAYAT NU SEBAGAI MEDIA INFORMASI**

yang disusun dan diajukan oleh

Shifaul Lailatuzzahra

16.11.0636

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 September 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom
NIK. 190302281

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Mulia Sulistiyono, M.Kom
NIK. 190302248

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 September 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Shifaul Lailatuzzahra
NIM : 16.11.0636

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Analisis dan Pembuatan Video Profil Tilik Simbok Fatayat NU sebagai Media Informasi

Dosen Pembimbing : Mulia Sulistiyono, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH diajukan** untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA sendiri**, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 21 September 2022

Yang Menyatakan,

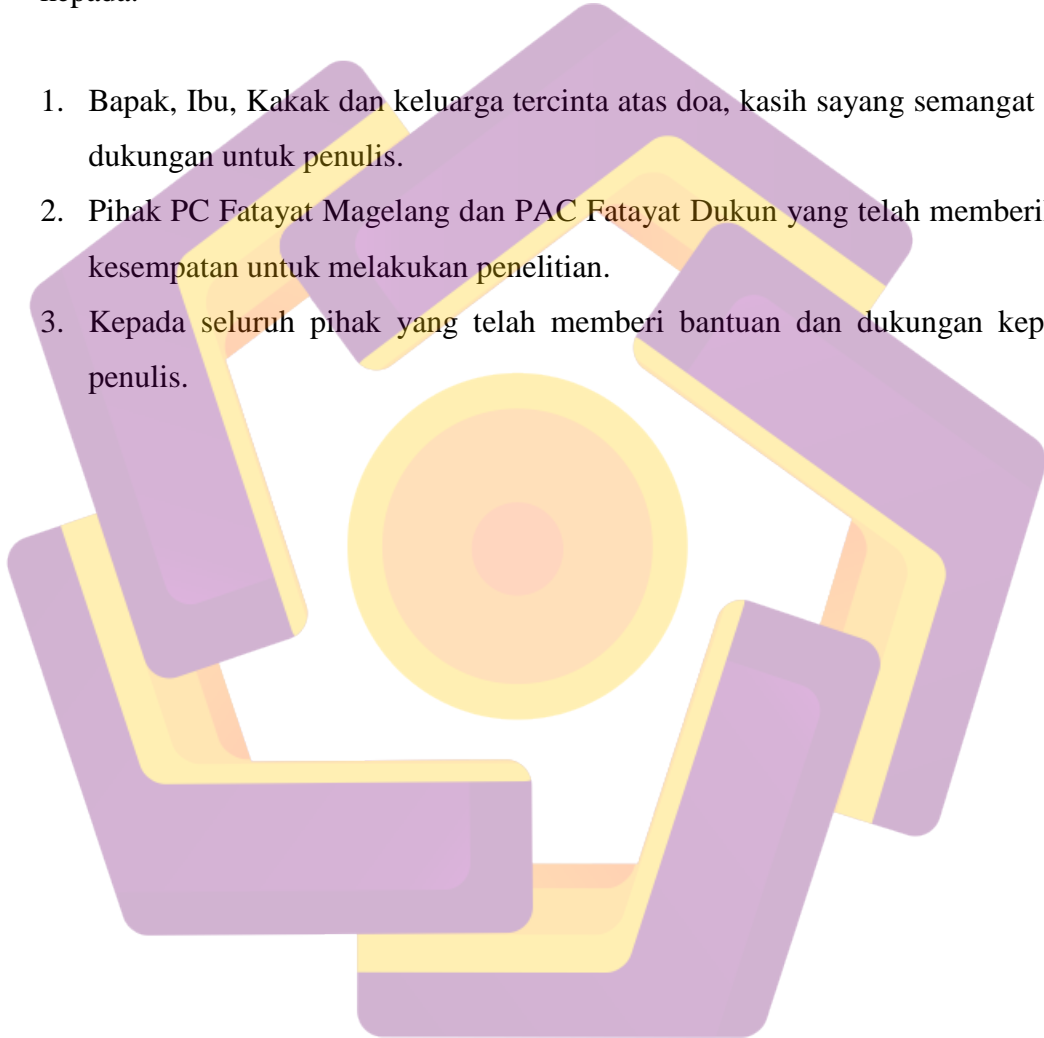


Shifaul Lailatuzzahra

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil`alamin segala puji bagi Allah SWT atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya untuk kelancaran penulisan naskah skripsi ini. Pencapaian ini tidak lepas dari dukungan dan doa dari orang-orang luar biasa yang berada di sekeliling saya. Tanpa mengurangi rasa hormat, karya ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak, Ibu, Kakak dan keluarga tercinta atas doa, kasih sayang semangat dan dukungan untuk penulis.
2. Pihak PC Fatayat Magelang dan PAC Fatayat Dukun yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
3. Kepada seluruh pihak yang telah memberi bantuan dan dukungan kepada penulis.



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi yang berjudul Analisis dan Perancangan Video Profil Tilik simbol Fatayat NU sebagai Media Informasi.

Penulis sangat berterimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini, secara khusus penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom selaku Ketua Prodi S1 Informatika.
4. Bapak Mulia Sulistiyono, M.Kom selaku dosen wali sekaligus dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, dukungan dan motivasi.
5. Pihak PC Fatayat Magelang dan PAC Fatayat NU Dukun yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
6. Kedua orang tua tercinta, kedua saudari saya, keluarga dan seluruh pihak yang tidak mampu saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan doa yang tulus dan semangat serta selalu memberikan dukungan moril maupun materil kepada penulis selama ini.

Yogyakarta, 05 September 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	II
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
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 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Tahapan Produksi Video	6
1.7 PENGOLAHAN DATA KUISIONER	6
1.8 SISTEMATIKA PENULISAN	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	8

2.2	KONSEP DASAR MULTIMEDIA	11
2.2.1	Pengertian Multimedia	11
2.2.2	KOMPONEN MULTIMEDIA.....	12
2.3	ANIMASI.....	14
2.3.1	Pengertian Animasi	14
2.4	MOTION GRAPHIC	16
2.4.1	Pengertian Motion Graphic	16
2.4.2	Prinsip Motion Graphic	17
2.5	VIDEO.....	18
2.5.1	Pengertian Video	18
2.5.2	Standar Format Video.....	19
2.6	COMPANY PROFILE.....	19
2.6.1	Pengertian Company Profile.....	19
2.6.2	Unsur-Unsur Company Profile.....	20
2.7	ANALISIS SWOT	21
2.8	TAHAPAN PRODUKSI VIDEO	21
2.9	PENGOLAHAN DATA KUISIONER	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		23
3.1	TINJAUAN UMUM	23
3.1.1	DESKRIPSI ORGANISASI.....	23
3.1.2	Tujuan.....	23
3.1.3	Deskripsi Program Tilik Simbok.....	23
3.2	ALUR PENELITIAN	24
3.3	PENGUMPULAN DATA.....	25
3.3.1	Wawancara.....	25
3.3.2	Observasi	25
3.4	ANALISIS	26
3.4.1	Analisis SWOT.....	26
3.4.2	Analisis Kebutuhan Produksi	29
3.3	TAHAPAN PRODUKSI VIDEO	31
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		48

4.1	PRODUKSI.....	48
4.1.1	<i>DRAWING, COLORING, BACKGROUND</i>	48
4.1.4	RECORD AUDIO/DUBBING.....	53
4.1.5	MUSIK DAN SOUNDFX.....	53
4.1.6	ANIMATE.....	53
4.2	PASKA PRODUKSI.....	57
4.2.3	COMPOSITING.....	57
4.2.2	EDITING.....	59
4.2.3	RENDERING.....	61
4.4	PENGOLAHAN DATA.....	62
4.4.1	POPULASI DAN SAMPEL.....	62
4.4.2	DATA PENELITIAN.....	63
BAB V PENUTUP.....		66
5.1	KESIMPULAN.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....		67
LAMPIRAN.....		70

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Matriks Perbandingan Penelitian.....	10
Tabel 3. 1 Analisis SWOT.....	27
Tabel 3. 2 <i>Software</i>	30
Tabel 3. 3 <i>Brainware</i>	31
Tabel 3. 5 Naskah.....	32
Tabel 3. 6 <i>Storyboard</i>	35
Tabel 4. 1 Proses Produksi.....	48
Tabel 4. 2 Proses animate.....	53
Tabel 4. 3 Proses Compositing.....	57
Tabel 4. 4 Proses Editing.....	59
Tabel 4. 5 Proses <i>Rendering</i>	61
Tabel 4. 6 Skor Skala Likert.....	63
Tabel 4. 7 Kuesioner Skala Likert.....	64
Tabel 4. 8 Standart Ukuran Efektivitas.....	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Komponen Multimedia.....	12
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	24
Gambar 3. 2 <i>Storyboard</i> Scene 1 a.....	35
Gambar 3. 3 <i>Storyboard</i> Scene 1 b.....	35
Gambar 3. 4 <i>Storyboard</i> Scene 1 c.....	36
Gambar 3. 5 <i>Storyboard</i> Scene 1 d.....	36
Gambar 3. 6 <i>Storyboard</i> Scene 2 a.....	37
Gambar 3. 7 <i>Storyboard</i> Scene 2 b.....	37
Gambar 3. 8 <i>Storyboard</i> Scene 3 a.....	38
Gambar 3. 9 <i>Storyboard</i> Scene 3 b.....	38
Gambar 3. 10 <i>Storyboard</i> Scene 4 a.....	40
Gambar 3. 11 <i>Storyboard</i> Scene 4 b.....	40
Gambar 3. 12 <i>Storyboard</i> Scene 5.....	40
Gambar 3. 13 <i>Storyboard</i> Scene 6 a.....	41
Gambar 3. 14 <i>Storyboard</i> Scene 6 b.....	41
Gambar 3. 15 <i>Storyboard</i> Scene 7 a.....	42
Gambar 3. 16 <i>Storyboard</i> Scene 7 b.....	42
Gambar 3. 17 <i>Storyboard</i> Scene 8.....	43
Gambar 3. 18 <i>Storyboard</i> Scene 9.....	44
Gambar 3. 19 <i>Storyboard</i> Scene 10 a.....	45
Gambar 3. 20 <i>Storyboard</i> Scene 10 b.....	46
Gambar 3. 21 <i>Storyboard</i> <i>Closing</i>	46
Gambar 4. 1 Referensi tokoh.....	48
Gambar 4. 2 Drawing dan Coloring Tokoh.....	48
Gambar 4. 3 Keseluruhan Scene.....	50
Gambar 4. 4 Pembuatan Layer.....	51
Gambar 4. 5 Penggunaan Efek Drop Shadow.....	52
Gambar 4. 6 Penggunaan Efek Gradient – <i>Fading Sky</i>	52
Gambar 4. 7 Hasil record audio/dubbing.....	53
Gambar 4. 8 Background Musik.....	53

Gambar 4. 9 Tools yang digunakan dalam proses animasi	53
Gambar 4. 10 Pembuatan Layer	54
Gambar 4. 11 Pewarnaan pada layering animasi.....	54
Gambar 4. 12 Memasukan Efek <i>Overshoot Scale</i>	55
Gambar 4. 13 Memasukan Efek <i>Fade Cube</i>	55
Gambar 4. 14 Memasukan Efek <i>Hard Vignette</i>	55
Gambar 4. 15 Memasukan Efek Light Sweep.....	55
Gambar 4. 16 Memasukan Efek <i>Light Leak</i>	56
Gambar 4. 17 Memasukan Efek <i>Overshoot Position & Rotate</i>	56
Gambar 4. 18 Efek <i>Dip to Black</i>	57
Gambar 4. 19 Memasukan Efek <i>Dip to Black</i>	57
Gambar 4. 20 Memasukan Baksound.....	57
Gambar 4. 21 Memasukan desain ke after effect	57
Gambar 4. 22 Memasukkan hasil animate ke premiere	58
Gambar 4. 23 Editing Voice Over	59
Gambar 4. 24 Menjernihkan hasil rekaman	59
Gambar 4. 25 Membersihkan Noise.....	60
Gambar 4. 26 Penggabungan Keseluruhan Voice Over.....	60
Gambar 4. 27 Editing sound by scene in marker.....	60
Gambar 4. 28 Langkah-langkah Rendering.....	61
Gambar 4. 29 Rendering Animasi	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 - Lembar persetujuan penelitian.....	70
Lampiran 2 - Lembar pernyataan berakhirnya penelitian	71
Lampiran 3 - Lembar penilaian karya	72



INTISARI

Teknologi telah mengalami perkembangan yang pesat, salah satu manfaat teknologi adalah sebagai media penyajian informasi. Di bidang industri teknologi informasi digunakan untuk penyajian profil perusahaan (*company profile*). Company profil yang tepat dapat meningkatkan daya saing sehingga perusahaan mampu mencari pangsa pasar dan menawarkan produk atau jasa secara terbuka kepada publik.

Pemerintah Indonesia terus menggalakkan upaya menurunkan prevalensi angka *stunting* di Indonesia. PC Fatayat Kabupaten Magelang sebagai organisasi non-pemerintah yang bersifat sosial dan masyarakat mempunyai program Tilik Simbok untuk berperan serta dalam penurunan dan pencegahan *stunting* di Kabupaten Magelang. Namun, penyampaian informasi mengenai program Tilik Simbok belum efektif karena belum adanya media untuk merepresentasikan program Tilik Simbok kepada masyarakat. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media untuk memperluas informasi program Tilik Simbok di Kabupaten Magelang khususnya di Kecamatan Dukun.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengumpulan data berupa wawancara dan observasi serta metode analisis berupa analisis SWOT dan analisis kebutuhan produksi. Tahapan produksi meliputi pra produksi, produksi dan paska produksi. Penerapan teknologi dan aspek multimedia berupa animasi berbasis *motion graphics* kedalam video profil memungkinkan informasi dapat disajikan secara optimal. Dengan menggunakan software aplikasi Adobe Illustrator, Adobe After Effect, Adobe Audition, Adobe Premier dan Adobe Media Encoder diharapkan video yang dihasilkan menjadi media informasi yang efektif.

Kata Kunci: Fatayat, Tilik Simbok, Video Profil, *Motion Graphics*

ABSTRACT

Technology has experienced rapid development, one of the benefits of technology is as a medium for presenting information. In the information technology industry, it is used to present a company profile. The right company profile can increase competitiveness so that the company is able to find market share and offer products or services openly to the public.

The Indonesian government continues to promote efforts to reduce the prevalence of stunting in Indonesia. PC Fatayat Magelang Regency as a social and community non-governmental organization has a Tilik Simbok program to participate in the reduction and prevention of stunting in Magelang Regency. However, the delivery of information about the Tilik Simbok program has not been effective because there is no media to represent the Tilik Simbok program to the public. Therefore, a media is needed to expand the information on the Tilik Simbok program in Magelang Regency, especially in the Dukun District.

The research method used in this study is a method of collecting data in the form of interviews and observations as well as analytical methods in the form of SWOT analysis and production needs analysis. Production stages include pre-production, production and post-production. The application of technology and multimedia aspects in the form of motion graphics-based animation into a video profile allows information to be presented optimally. By using the application software Adobe Illustrator, Adobe After Effects, Adobe Audition, Adobe Premier and Adobe Media Encoder, it is hoped that the resulting video will become an effective information medium.

Keyword: *Fatayat, Tilik Simbok, Profile Video, Motion Graphics*