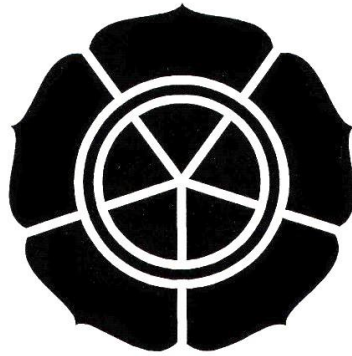


**ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO PROFILEPADA
BUNGA MELATI EDUCATION EXPERIENCES
(BMEE)BELANDA
SKRIPSI**

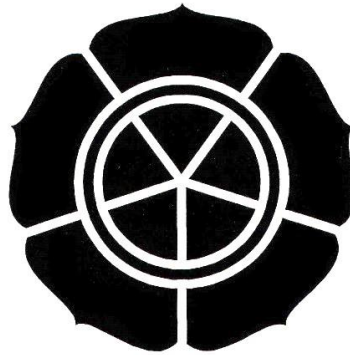


**disusun oleh
NURFATA ALIEM PRABOWO
10.11.4310**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO PROFILE PADA
BUNGA MELATI EDUCATION EXPERIENCES
(BMEE)BELANDA
SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



**disusun oleh
NURFATA ALIEM PRABOWO
10.11.4310**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO PROFILE PADA
BUNGA MELATIE EDUCATIONAL EXPERIENCES**

(BMEE) BELANDA

disusun oleh

Nurfata Aliem Prabowo

10.11.4310

Telah disetujui Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 desember 2015

Dosen Pembimbing

MEI P KURNIAWAN, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO PROFILE PADA

BUNGA MELATIE EDUCATIONAL EXPERIENCES

(BMEE) BELANDA

disusun oleh

Nurfata Aliem Prabowo

10.11.4310

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 November 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

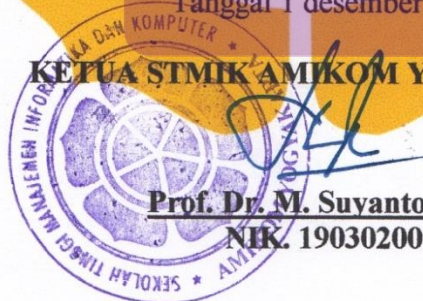
Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 desember 2015

KEPUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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, 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, 1 Desember 2015



Nurfata Aliem Prabowo
NIM. 10.11.4310

MOTTO

“Jangan hanya belajar dari pengalaman, tapi pelajarilah sesuatu yang baik dari pengalaman.”

— Allen H Neuthat

“Marah dan Menasehati adalah dua hal yang berbeda.”

— bowbow

“Education is our passport to future, for tomorrow belongs to the people who prepare for it today.”

— Malcolm X

“Langkah pertama untuk mendapatkan apa yang kamu inginkan adalah dengan memutuskan apa yang menjadi keinginanmu.”

— Ben stein

Semua penyakit berawal dari ketiadaannya cinta

— bowbow

“seseorang yang hanya ingin melakukan segalanya sendirian atau memonopoli pengakuan, takkan menjadi pemimpin besar.”

— bowbow

“Terbebas dari masa lalu tidak sama dengan memalingkan wajah.”

— bowbow.

“bangga dan berpuas diri itu tidak salah, tapi jangan biarkan kepuasan itu menggerogotimu.”

— bowbow

“It’s not to late to say hai.”

— bowbow

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan anugerah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua saya, Bapak Ridwanta S.Pd dan Ibu Asniati S.Pd yang selalu memberikan dukungan, doa dan kepercayaanya kepada penulis. Adik-adik saya, Endah kurnia dan Wulandari yang yang selalu support dan mendukungku ku berbagai hal.
3. Dosen pembimbing Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom yang meluangkan waktunya untuk membimbing penulis demi menyelesaikan skripsi ini.
4. Buat kak Bimo yang selalu sabar dan setia saya repotkan dalam membantu penulisan skripsi ini, kak timen yang menjadi teman seperjuangan.
5. Kak Surya, Om Dani, dan om ian, yang selalu mengingatkan untuk mengerjakan skripsi, kak obi dan mas pele ayo buruan nyusul.
6. Kak chery, nadia, intan, nia, aji sahabatku yang selalu membuatku bisa tersenyum dan tertawa.
7. Mas mul, mas irul dan mas bams yang telah mengajarkan banyak hal kepada saya, dan keluarga besar Onegai Shelter yang telah memberikan banyak pengalaman.
8. Dan semua orang dan hal yang telah mengisi hari-hariku sampai saat ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan ridhonya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “**Analisis dan Perancangan Video Profile Pada Bunga Melati Educational Experiences (BMEE) Belanda**”. Laporan ini merupakan salah satu syarat kelulusan pada Program Strata I Reguler pada Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

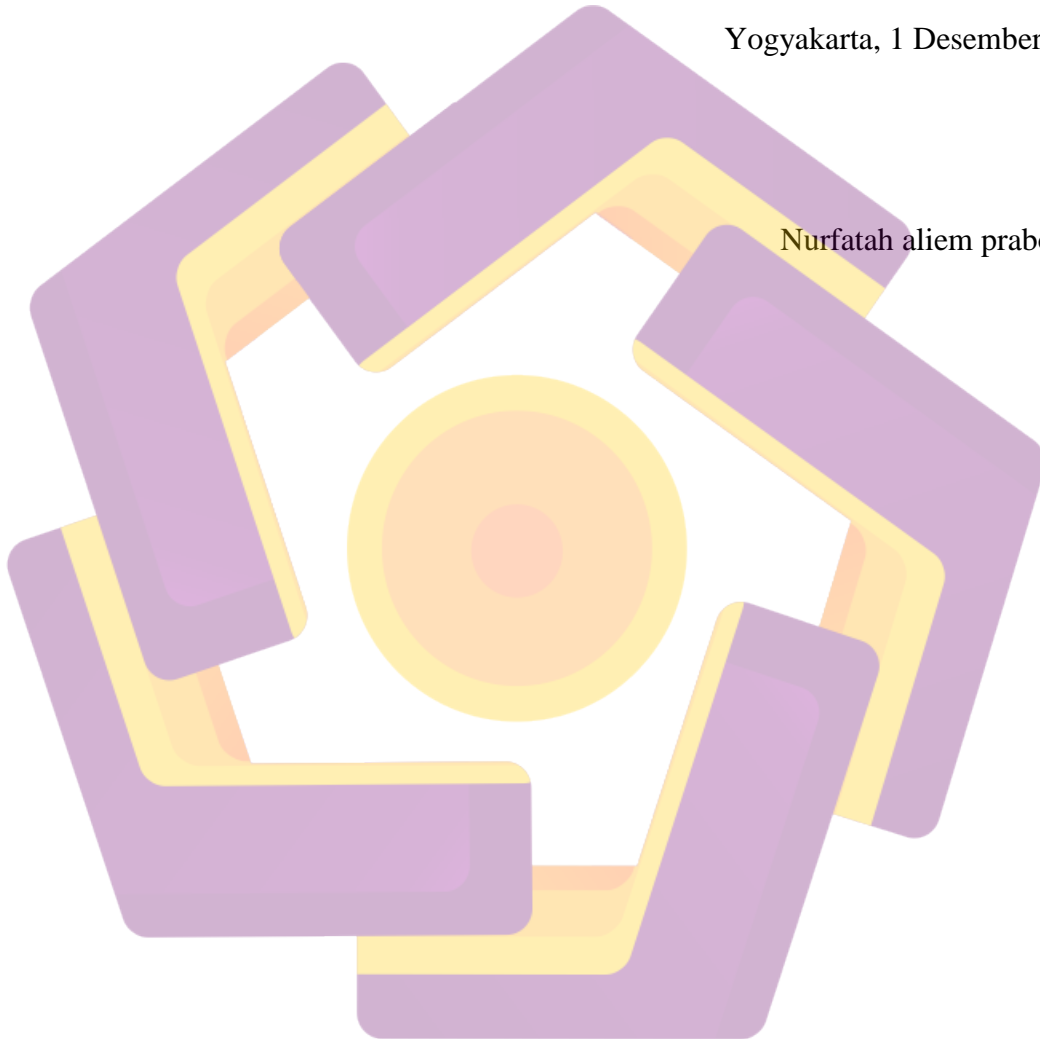
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Keluarga yang telah memberikan semangat dan dukungan.
4. Dan kepada semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan Skripsi ini jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan saran maupun kritik yang bersifat membangun dari semua pihak (khususnya pembaca) guna menyempurnakan skripsi ini.

Akhir kata, penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya oleh para pembaca dan sebagai kajian mahasiswa dalam menyusun skripsi.

Yogyakarta, 1 Desember 2015

Nurfatah aliem prabowo



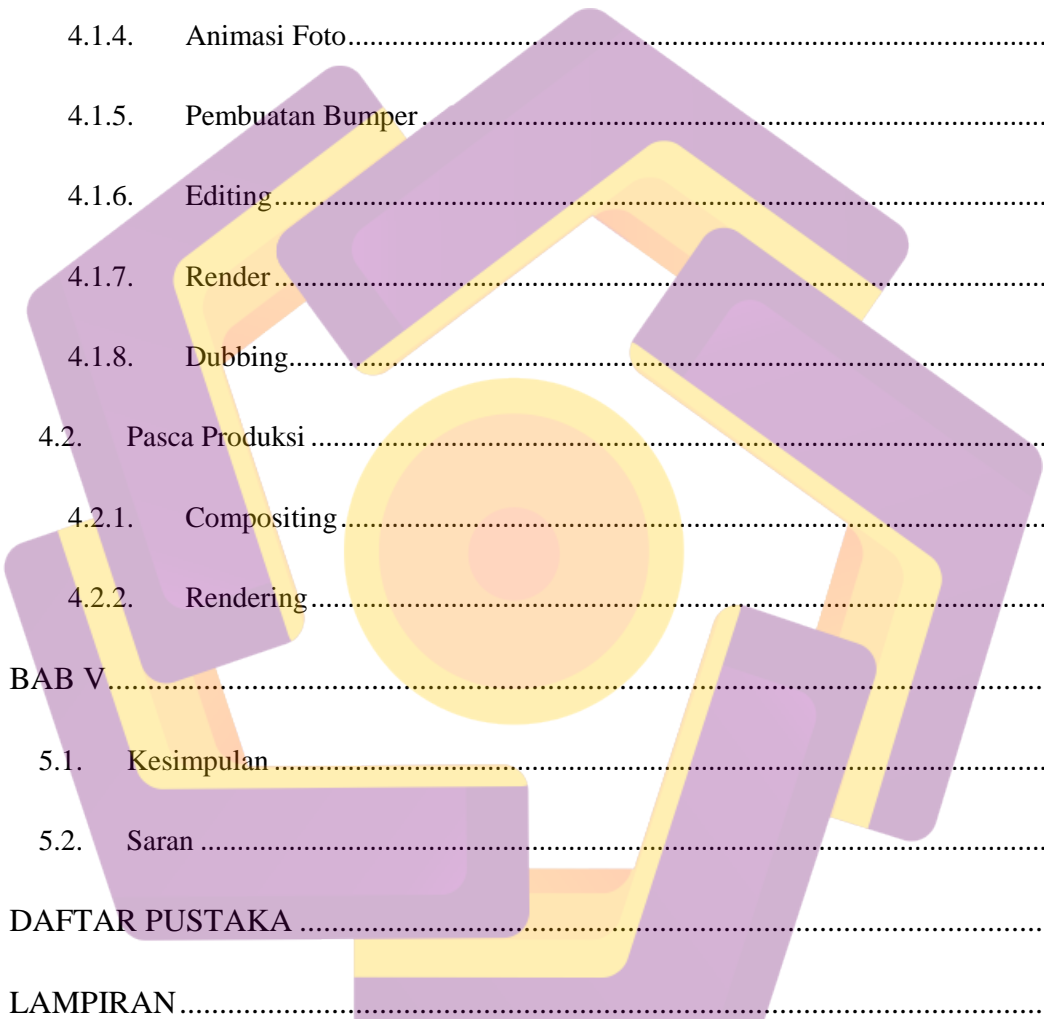
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	2
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.5.1. Manfaat Bagi Peneliti.....	3

1.5.2.	Manfaat bagi BMEE	3
1.6.	Metode Penelitian	3
1.7.	Sistematika Penulisan	4
BAB II	6
2.1.	Tinjauan Pustaka	6
2.2.	Konsep Dasar Multimedia	6
2.2.1.	Pengertian Multimedia	6
2.2.2.	Bagian-Bagian dari Multimedia.....	7
2.3.	Video.....	8
2.3.1.	Definisi Video.....	8
2.3.2.	Standar Video.....	9
2.4.	Company Profile.....	10
2.4.1.	Definisi Company Profile	10
2.4.2.	Unsur-Unsur Company Profile	11
2.4.3.	Tujuan Company Profile.....	13
2.5.	Warna.....	13
2.6.	Tipografi	15
2.7.	Konsep Dasar Animasi.....	17
2.7.1.	Pengertian Animasi	17
2.7.2.	Jenis-Jenis Animasi.....	18

2.7.3.	Prinsip Dasar Animasi	21
2.8.	Tahapan Pra Produksi	24
2.8.1.	Ide Cerita.....	24
2.8.2.	Sinopsis	24
2.8.3.	Concept art.....	24
2.8.4.	Screenplay atau script	24
2.8.5.	Storyboard.....	25
2.9.	Proses Produksi.....	25
2.10.	Pasca Produksi	26
2.11.	Perangkat Lunak Yang Digunakan	27
2.11.1.	Adobe Premiere Pro CS6.....	27
2.11.2.	Adobe After Effect CS6.....	28
2.11.3.	Adobe Audition CS6.....	28
2.11.4.	Adobe Photoshop CS 5	29
BAB III	30
3.1.	Tinjauan Umum	30
3.1.1.	Sejarah Singkat	30
3.1.2.	Visi dan Misi.....	30
3.1.3.	Logo	30
3.2.	Analisis Sistem.....	31

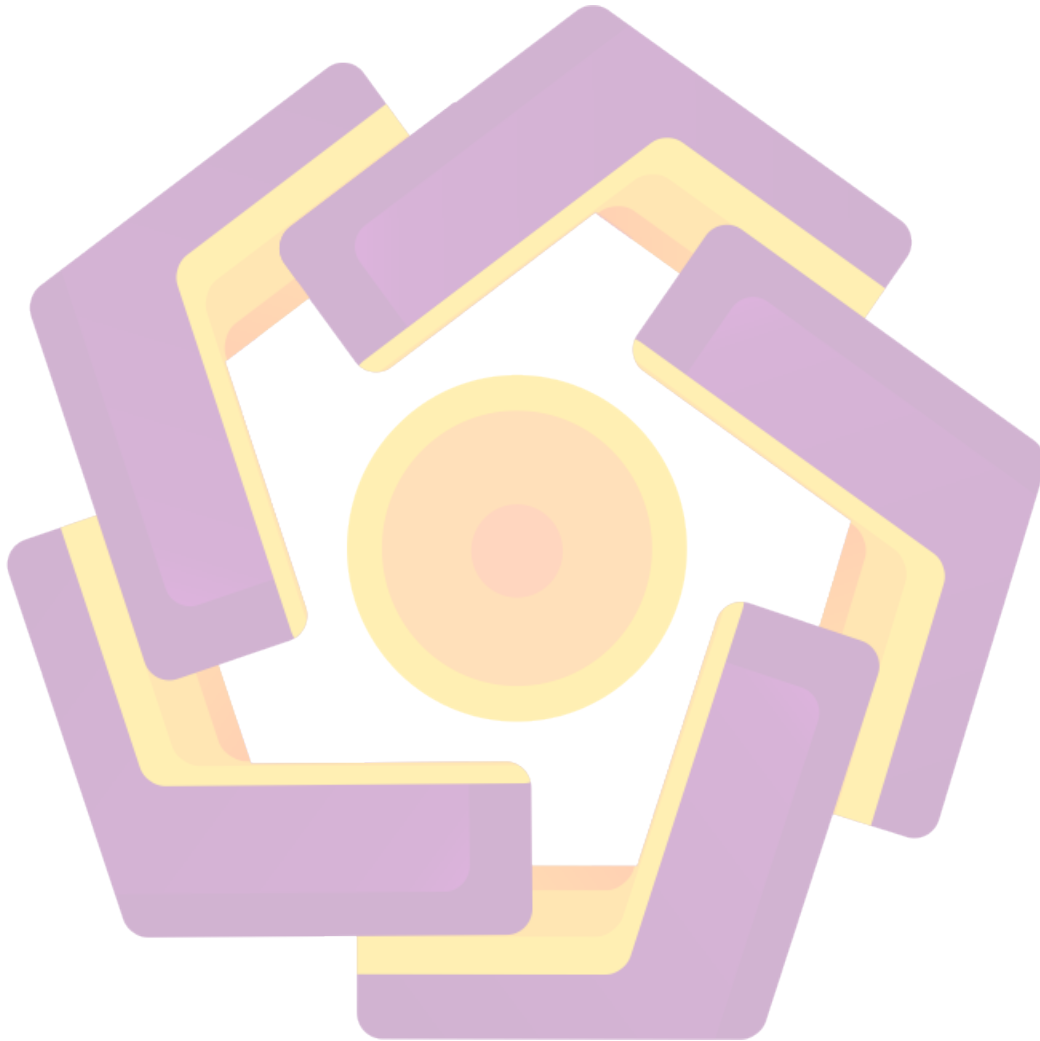
3.2.1.	Analisis SWOT	31
3.2.1.1.	Strength (Faktor Kelemahan).....	31
3.2.1.2.	Weakness (Faktor Kelemahan)	32
3.2.1.3.	Oppurtunities (Faktor Peluang).....	32
3.2.1.4.	Threat (Faktor Ancaman).....	32
3.3.	Analisis Kebutuhan Sistem	34
3.3.1.	Analisis Kebutuhan Informasi	34
3.3.2.	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	34
3.3.3.	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	35
3.3.4.	Kebutuhan Brainware	35
3.4.	Pra Produksi.....	36
3.4.1.	Ide Cerita.....	36
3.4.2.	Sinopsis Cerita	36
3.4.3.	Concept Art.....	36
3.4.3.1.	Perancangan Bentuk Karakter.....	36
3.4.3.2.	Perancangan Background.....	37
3.4.4.	Screenplay.....	38
3.4.5.	Storyboard.....	46
BAB IV	55
4.1.	Tahap Produksi	55



4.1.1.	Desain	55
4.1.2.	Colouring	62
4.1.3.	Animation	63
4.1.4.	Animasi Foto.....	67
4.1.5.	Pembuatan Bumper	71
4.1.6.	Editing.....	74
4.1.7.	Render	75
4.1.8.	Dubbing.....	78
4.2.	Pasca Produksi	80
4.2.1.	Compositing	80
4.2.2.	Rendering	81
BAB V	84
5.1.	Kesimpulan	84
5.2.	Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	1

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 SWOT	34
Tabel 3. 2 Storyboard.....	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lima Elemen Multimedia	7
Gambar 2. 2 Huruf tanpa kait.....	15
Gambar 2. 3 Huruf berkait	16
Gambar 2. 4 Contoh huruf tulis (script).....	16
Gambar 2. 5 Contoh huruf dekoratif.....	17
Gambar 2. 6 Animasi sel berjudul Fantasmagorie yang	19
Gambar 2. 7 Window workspace Adobe Premiere pro CS6.....	27
Gambar 2. 8 Tampilan Adobe After Effect.....	28
Gambar 2. 9 Tampilan Adobe Soundbooth CS5.....	29
Gambar 2. 10 Tampilan Adobe Photoshop CS5	29
Gambar 3. 1 Logo BMEE	30
Gambar 3. 2 Melatie.....	37
Gambar 3. 3 Contoh konsep background ruang kelas	38
Gambar 3. 4 Contoh konsep background Pegunungan	38
Gambar 4. 1 Proses Produksi	55
Gambar 4. 2 Pen Tool	56
Gambar 4. 3 Jendela New Compositing.....	56
Gambar 4. 4 New Solid.....	56
Gambar 4. 5 Mengubah warna Solid	57
Gambar 4. 6 Hasil masking wajah	57
Gambar 4. 7 Pembuatan desain karakter.....	58
Gambar 4. 8 Pembuatan Properti peralatan yang ada di sekolah.....	58
Gambar 4. 9 Properti Transportasi	59

Gambar 4. 10 Ikon kota jogja dan Belanda.....	59
Gambar 4. 11 Layout Bakcground dalam kelas	60
Gambar 4. 12 Layout Backround di daerah alam pegunungan.....	60
Gambar 4. 13 layout Background pusat kota.....	61
Gambar 4. 14 Layout Background perumahan pinggir kota.....	61
Gambar 4. 15 Pemilihan Effect Change to Color	62
Gambar 4. 16 Jendela Change to Color	63
Gambar 4. 17 Parent layer bagian wajah ke layer kepala	64
Gambar 4. 18 Parent Layer anggota tubuh ke layer Badan.....	64
Gambar 4. 19 bagian Transform	65
Gambar 4. 20 Keyframe position tangan kanan melati.....	66
Gambar 4. 21 keyframe baru.....	66
Gambar 4. 22 komposisi baru	67
Gambar 4. 23 penyusunan posisi foto.....	68
Gambar 4. 24 sumbu Z position.....	68
Gambar 4. 25 keyframe sumbu z pada detik 00:00.....	69
Gambar 4. 26 keyframe position 00:01	69
Gambar 4. 27 Jendela Camera Setting	70
Gambar 4. 28 Position dan point of interest.....	70
Gambar 4. 29 Posisi Camera.....	71
Gambar 4. 30 Red Giant.....	71
Gambar 4. 31 Composting Logo BMEE.....	72
Gambar 4. 32 Effect Trapcode Particular	72
Gambar 4. 33 Pengaturan Emitter Particular	73
Gambar 4. 34 Layer Particular Logo BMEE	73

Gambar 4. 35 Layer Camera	74
Gambar 4. 36 Transform Position Camera	74
Gambar 4. 37 Hasil Editing.....	75
Gambar 4. 38 Menu Compositing.....	76
Gambar 4. 39 Menu Render	76
Gambar 4. 40 Output Module Setting.....	77
Gambar 4. 41 Output Movie	77
Gambar 4. 42 Record	78
Gambar 4. 43 Menu Addaptive Noise Reduction	79
Gambar 4. 44 Jendela Adaptive Noise Reduce	79
Gambar 4. 45 Tahap Compositing	80
Gambar 4. 46 Menu Media	81
Gambar 4. 47 Jendela Export Setting.....	82
Gambar 4. 48 Pemilihan Format video	82
Gambar 4. 49 Pemilihan Preset.....	83
Gambar 4. 50 tahap menyimpan hasil render.....	83

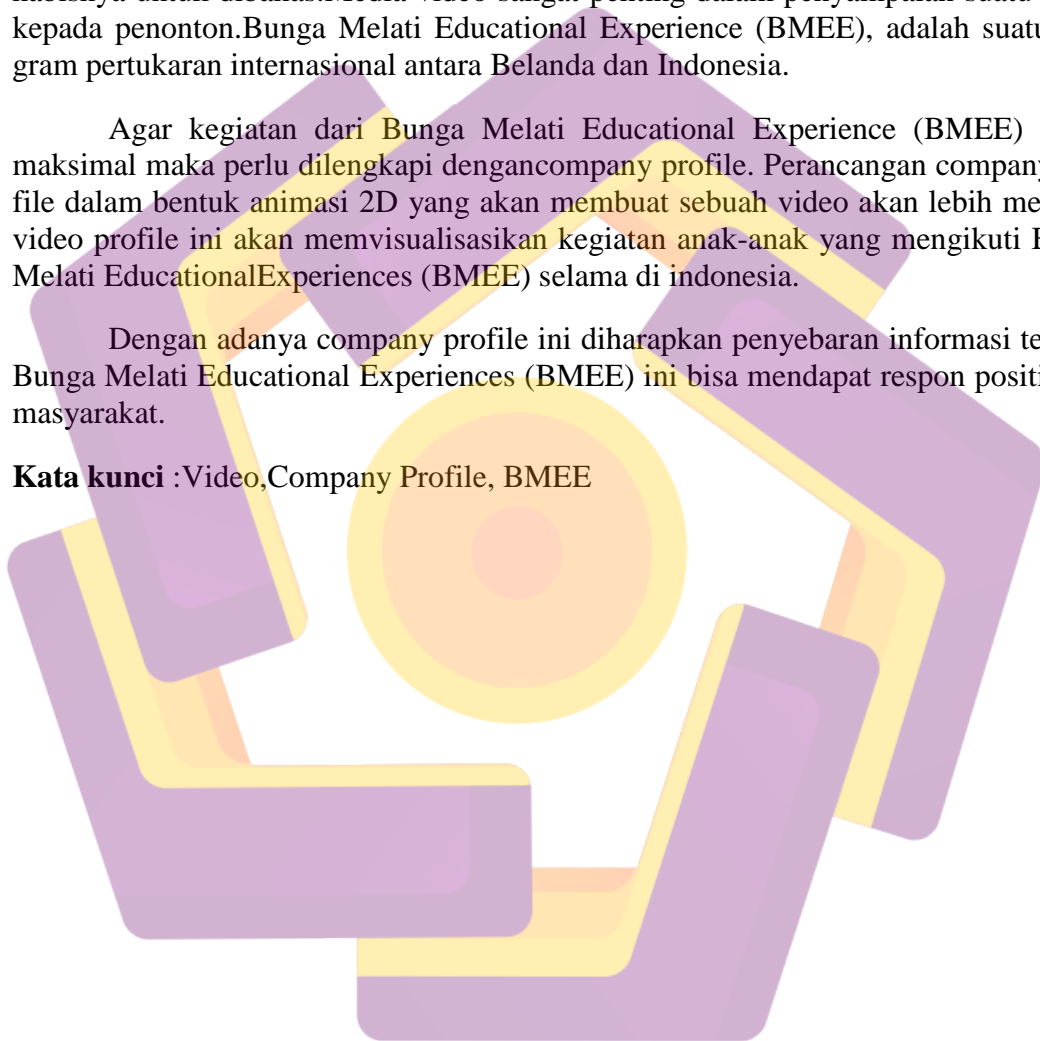
INTISARI

Perkembangan teknologi informasi, khususnya dibidang multimedia saat ini, telah berkembang dengan sangat pesat. Banyak hal yang menarik, seakan tidak ada habisnya untuk dibahas. Media video sangat penting dalam penyampaian suatu pesan kepada penonton. Bunga Melati Educational Experience (BMEE), adalah suatu program pertukaran internasional antara Belanda dan Indonesia.

Agar kegiatan dari Bunga Melati Educational Experience (BMEE) Lebih maksimal maka perlu dilengkapi dengan company profile. Perancangan company profile dalam bentuk animasi 2D yang akan membuat sebuah video akan lebih menarik. video profile ini akan memvisualisasikan kegiatan anak-anak yang mengikuti Bunga Melati Educational Experiences (BMEE) selama di Indonesia.

Dengan adanya company profile ini diharapkan penyebaran informasi tentang Bunga Melati Educational Experiences (BMEE) ini bisa mendapat respon positif dari masyarakat.

Kata kunci : Video, Company Profile, BMEE



ABSTRACT

Developments in information technology, especially in the multimedia world, has been growing very rapidly. Lots of interesting things, seemed no end to the discussion. Video media is very important in the delivery of a message to the audience. Bunga Melati Educational Experiences (BMEE), is an international exchange program between the Netherlands and Indonesia.

So that Bunga Melati Educational Experiences (BMEE) more popularly known, then needs to be complemented with company profile. Design of company profile is a 2D animation which make a video would be more interesting. This video profile will visualize the activities of children who follow Bunga Melati Educational Experiences (BMEE) during in Indonesia.

With the existence of this company profile is expected disseminate information about Bunga Melati Educational Experiences (BMEE) can get a positive response from the public.

Keyword : Video, Company Profile, BMEE

