



**LAPORAN SKRIPSI**  
**TEMPLATE VIDEO DAN GRAFIS**  
**SEBAGAI TEROBOSAN EKONOMI KREATIF**  
**DI ERA SOSIECTY**

**MUHAMMAD AGUS NAJMUDDIN**  
**NIM. 201851215**

**DOSEN PEMBIMBING**

**Evanita, S.Kom, M.Kom**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS MURIA KUDUS**  
**FEBRUARI 2022**

# HALAMAN PERSETUJUAN

## TEMPLATE VIDEO DAN GRAFIS SEBAGAI TEROBOSAN EKONOMI KREATIF DI ERA SOSIECTY

**MUHAMMAD AGUS NAJMUDDIN**

**NIM. 201851215**

Kudus, 20 Januari 2021

Menyetujui,

Pembimbing Utama,



Evanita, S.Kom, M.Kom

NIDN. 0611088901

# HALAMAN PENGESAHAN

## TEMPLATE VIDEO DAN GRAFIS SEBAGAI TEROBOSAN EKONOMI KREATIF DI ERA SOSIECTY

**MUHAMMAD AGUS NAJMUDDIN**

**NIM. 201851215**

Kudus, 25 Februari 2022

Menyetujui,

Ketua Penguji,



Tri Listyorini, S.Kom., M.Kom.  
NIDN. 0616088502

Anggota Penguji I,



Endang Supriyati, S.Kom., M.Kom.  
NIDN. 0629077402


Anggota Penguji II,



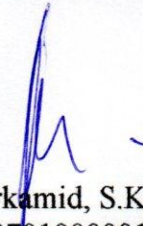
Evanita, S.Kom., M.Kom.  
NIDN. 0611088901

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik

  
Mohammad Dahlan, S.T., M.T.  
NIS. 0610701000001141

Ketua Program Studi  
Teknik Informatika

  
Mukhamad Nurkamid, S.Kom, M,Cs  
NIS. 0610701000001212

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Agus Najmuddin  
NIM : 201851215  
Tempat & Tanggal Lahir : Jepara, 31 Mei 1999  
Judul Skripsi/Tugas Akhir\* : Template video dan grafis sebagai terobosan ekonomi kreatif di era sosiecty

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi/Tugas Akhir\* ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 17 Januari 2021

Yang memberi pernyataan,



Muhammad Agus Najmuddin  
NIM. 201851215

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah serta inayah-Nya kepada penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan judul ” Template video dan grafis sebagai terobosan ekonomi kreatif di era sosiecty”. Sholawat serta salam penulis haturkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW semoga kita semua mendapat syafaat di yaummul akhir nanti. Atas terususunnya laporan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si, selaku Rektor Universitas Muria Kudus
2. Mohammad Dahlan, ST., MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus
3. Mukhamad Nurkamid S.Kom., M.Cs selaku kepala program studi teknik informatika fakultas teknik universitas muria kudus.
4. Ratih Nindyasari, S.Kom., M.Kom., selaku Koordinator Skripsi.
5. Evanita, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing utama yang telah memberikan nasehat, arahan, dan bimbingan selama penyusunan skripsi.
6. Kedua orang tua bapak dan ibu yang sudah memberikan perjuangannya, doa, semangat, dan dukungannya sehingga bisa menyelesaikan S1.
7. Teman-teman kuliah teknik informatika dan teman-teman organisasi yang selalu setia menemani penulis dalam menyelesaikan skripsi.

Penulis menyadari adanya kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam penulisan skripsi ini, karena itu penulis menerima kritik, saran dan masukan dari pembaca sehingga penulis dapat lebih baik di masa yang akan datang. Akhirnya penulis berharap semoga buku tesis ini bisa bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Kudus, Januari 2021

Penulis

# **TEMPLATE VIDEO DAN GRAFIS SEBAGAI TEROBOSAN EKONOMI KREATIF DI ERA SOSIECTY**

Nama mahasiswa : Muhammad Agus Najmuddin

NIM : 201851215

Pembimbing :

1. Evanita, S.Kom, M.Kom

## **RINGKASAN**

Salah satu dampak dari perkembangan teknologi dan informasi adalah padatnya penggunaan media *digital*, terlebih lagi disituasi pandemi seperti saat ini, dimana semua sektor dituntut untuk beralih ke dunia *digital* khususnya dibidang ekonomi. Banyak perusahaan dan pengusaha yang berlomba membuat konten di media sosial dengan semenarik mungkin guna meningkatkan jangkauan pemasaran dan menarik calon konsumen walau harus membayar mahal untuk pembuatan konten tersebut, itu semua dilakukan supaya bisnis tetap bisa bertahan dikondisi pandemi seperti saat ini. Berbeda lagi dengan UMKM yang belum mempunyai modal besar untuk membayar desainer grafis untuk kebutuhan desain konten mereka dan tidak semua pemilik UMKM bisa membuat desain konten untuk produk mereka, inilah kenapa banyak UMKM yang gulung tukar dimasa pandemi saat ini. Hal ini lah yang mendorong kami Tim PKM-K membuat produk berupa template video dan grafis sebagai terobosan ekonomi kreatif di era sosiecity bernama Mevideo, dimana templatanya hanya menggunakan Powerpoint. Produk tersebut sesuai dengan kebutuhan masyarakat di bidang digital, kondisi inilah yang menjadikan peluang dari penjualan produk ini karena template video grafis digital yang memungkinkan penggunaanya untuk membuat video cinematic, videoanimasi, video promosi, video untuk media sosial dan masih banyak lagi dengan cepat dan mudah hanya dengan powerpoint saja.

Kata kunci : *Powerpoint, Video, Grafis, Template*

# ***VIDEO TEMPLATES AND GRAPHICS AS A CREATIVE ECONOMIC BREAKTHROUGH IN THE SOCIETY ERA***

*Student Name* : Muhammad Agus Najmuddin

*Student Identity Number* : 201851215

*Supervisor* :

1. Evanita, S.Kom, M.Kom

## ***ABSTRACT***

*One of the impacts of the development of technology and information is the dense use of digital media, especially in the current pandemic, where all sectors are required to switch to the digital world, especially in the economic field. Many companies and entrepreneurs are racing to create content on social media as attractively as possible to increase marketing reach and attract potential customers even though they have to pay a lot for the creation of such content, it is all done so that businesses can survive the condition of a pandemic like today. In contrast to MSMEs who do not have large capital to pay graphic designers for their content design needs and not all MSME owners can create content designs for their products, this is why many MSMEs are rolling in exchange in the current pandemic. This is what drives us PKM-K team to make products in the form of video templates and graphics as a creative economic breakthrough in the society era called Mevideo, where the template only uses Powerpoint. The product is by the needs of the community in the digital field, this condition is what makes the opportunity for the sale of this product because of digital graphic video templates that allow its users to create cinematic videos, videoanimasi, promotional videos, videos for social media and much more quickly and easily with just a PowerPoint.*

*Keywords : Powerpoint, Video, Graphics, Template*

# DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>RINGKASAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISTILAH DAN SINGKATAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan.....	2
1.5. Sistematika penulisan.....	3
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>4</b>
2.1. Penelitian Terkait.....	5
2.2. Landasan Teori.....	7
2.3. Kerangka Pemikiran.....	7
<b>BAB III METODOLOGI</b> .....	<b>9</b>
3.1. Manajemen Usaha.....	9
3.2. Tahap Pra Produksi.....	10
3.3. Tahap Produksi.....	10
3.4. Tahap Pasca Produksi.....	11
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>12</b>
4.1. Pelaksanaan Kegiatan.....	13
4.2. Ketercapaian Kegiatan.....	17
4.3. Potensi Pengembangan Usaha.....	19
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>21</b>

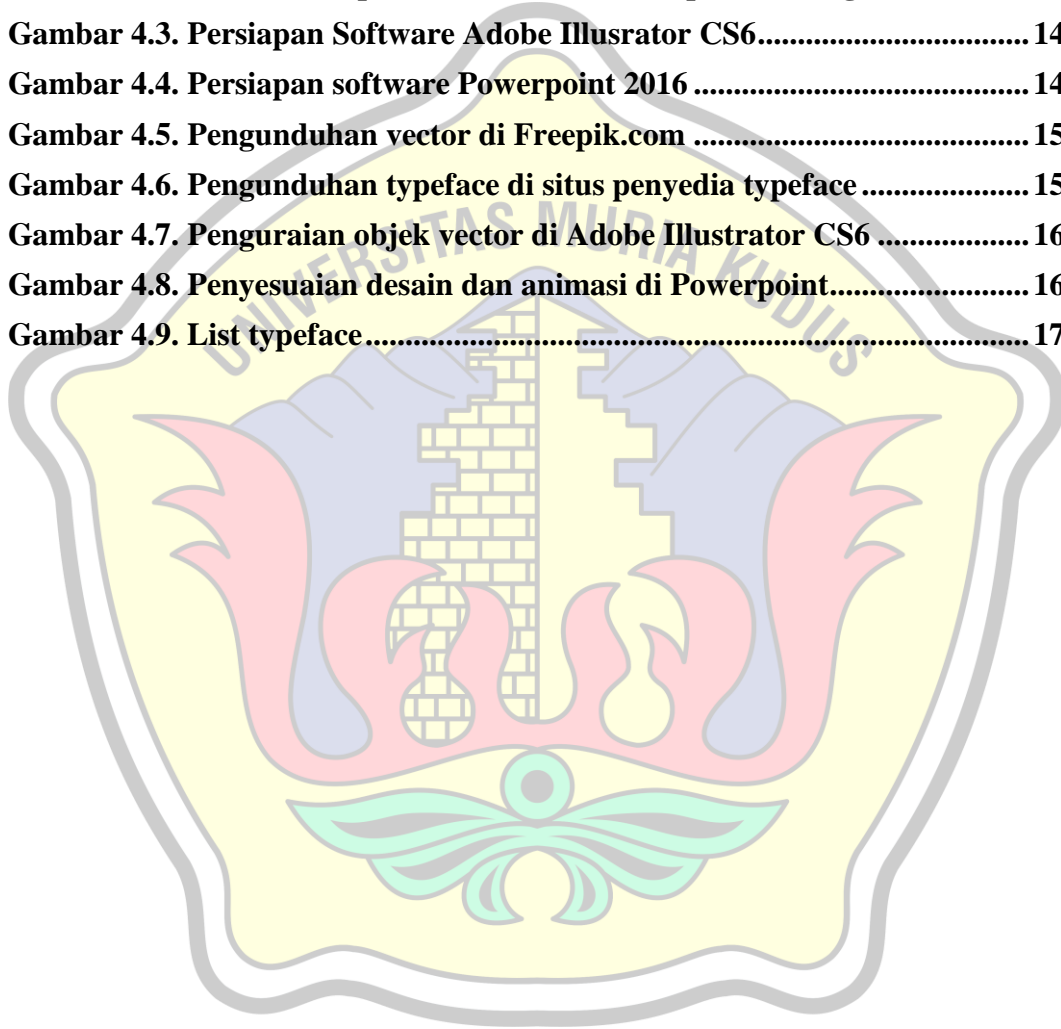


5.1. Kesimpulan.....	21
5.2. Saran.....	21
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>22</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>24</b>
<b>BIODATA PENULIS.....</b>	<b>38</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Kerangka Pikir .....	8
Gambar 3.1. Alur Metode Pelaksanaan .....	9
Gambar 4.1. Diskusi tahap pertama .....	13
Gambar 4.2. Diskusi tahap kedua bersama dosen pembimbing .....	14
Gambar 4.3. Persiapan Software Adobe Illusrator CS6.....	14
Gambar 4.4. Persiapan software Powerpoint 2016 .....	14
Gambar 4.5. Pengunduhan vector di Freepik.com .....	15
Gambar 4.6. Pengunduhan typeface di situs penyedia typeface .....	15
Gambar 4.7. Penguraian objek vector di Adobe Illustrator CS6 .....	16
Gambar 4.8. Penyesuaian desain dan animasi di Powerpoint.....	16
Gambar 4.9. List typeface .....	17



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1. Konsep pelaksanaan kegiatan .....</b>	<b>9</b>
<b>Tabel 4.1. Ketercapaian Kegiatan .....</b>	<b>17</b>
<b>Tabel 4.2. Potensi hasil template video dan grafis .....</b>	<b>20</b>



## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Biodata Buku Konsultasi .....	24
LAMPIRAN 2 Konsultasi Dosen Pembimbing.....	25
LAMPIRAN 3 Penggunaan Dana .....	26
LAMPIRAN 4 Bukti Pendukung Kegiatan .....	28



## DAFTAR ISTILAH DAN SINGKATAN

- PKM : Perogam Kreativitas Mahasiswa  
PKM -K : Perogam Kreativitas Mahasiswa - Kewirausahaan  
UMKM : Usaha Mikro Kecil Menengah  
COVID-19 : *Coronavirus Diseases 2019*  
CS : *Creative Suit*  
CMOS : *Compelementary Metal-Oxide Semiconductor*  
SDM : Sumber Daya Manusia

