

**PEMBUATAN VIDEO PROFIL SMP MUHAMMADIYAH 3
KARANGPUCUNG BERBASIS ANIMASI 2D *MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Ega Prayudi

17.11.1394

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PEMBUATAN VIDEO PROFIL SMP MUHAMMADIYAH 3
KARANGPUCUNG BERBASIS ANIMASI 2D *MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Ega Prayudi

17.11.1394

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO PROFIL SMP MUHAMMADIYAH 3
KARANGPUCUNG BERBASIS ANIMASI 2D *MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang disusun dan diajukan oleh

Ega Prayudi
17.11.1394

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 April 2022

Dosen Pembimbing,

Haryoko, S.Kom. M.Cs
NIK. 190302286

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO PROFIL SMP MUHAMMADIYAH 3
KARANGPUCUNG BERBASIS ANIMASI 2D *MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang disusun dan diajukan oleh

Ega Prayudi

17.11.1394

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 April 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Robert Marco, M.T.

NIK. 190302228

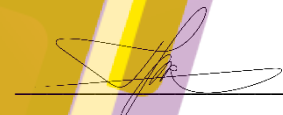
Hastari Utama, M.Cs

NIK. 190302230

Haryoko, S.Kom. M.Cs

NIK. 190302286

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 April 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ega Prayudi
NIM : 17.11.1394

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBUATAN VIDEO PROFIL SMP MUHAMMADIYAH 3 KARANGPUCUNG BERBASIS ANIMASI 2D MOTION GRAFIS SEBAGAI MEDIA PROMOSI

Dosen Pembimbing : Haryoko, S.Kom, M.Cs

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, 22 April 2022

Yang Menyatakan,



Ega Prayudi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkah, rahmat serta karunia-Nya sehingga saya mendapatkan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Dengan ini saya persembahkan kepada semua pihak yang telah mendukung perkuliahan sehingga mampu menyelesaikan studi untuk merai gelar sarjana, yaitu :

1. Kepada kedua orangtua yang telah memeberikan doa, memberikan semangat, dan juga memberikan dukungan setiap waktunya.
2. Seluruh keluarga besar yang selalu meberikan support penulis.
3. Semua teman kontrakan selama di jogja yang membantu saya meminjamkan fasilitas.
4. Teman – teman Kelas Informatika 07 terutama teman teman yang pernah menjadi tim kelompok dalam mengerjakan tugas, dan membantu kelancaran kuliah.
5. SMP Muhammadiyah 3 Karangpucung yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk membuat Animasi 2D.
6. Serta semua teman dekat penulis yang tidak dapat disebutkan satu-persatu telah memberikan dukungan yang tidak ada hentinya dan selalu mendampingi menyemangati selalu.
7. Untuk semua pihak maupun team yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya. Shalawat dan salam senantiasa tidak lupa kita haturkan kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan bagi seluruh umat manusia. Skripsi yang berjudul “Perancangan Ulang Desain Halaman Wifi Mikrotik Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)” merupakan sebagian syarat-syarat guna mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) program studi Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis Menyadari skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, Dengan penuh rasa hormat dan penuh terimakasih penulis ucapkan kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada :

- 1 Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
- 2 Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
- 3 Ibu Windha Mega PD, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Informatika.
- 4 Bapak Haryoko, S. Kom. M.Cs selaku dosen pembimbing.
- 5 Seluruh dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta atas segala ilmu pengetahuan yang diberikan kepada penulis.
- 6 Sodara Alvian Aji sebagai peminjam Laptop.
- 7 Teman-teman dan pihak lain yang selalu memberikan dukungan selama pengerjaan skripsi ini

Skripsi yang ditulis ini mungkin masih jauh dari kata sempurna dikarenakan keterbatasan ilmu dan pengetahuan penulis. Oleh karena itu, penulis

mengharapkan saran serta masukan dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan semua pihak.

Yogyakarta, 14 November 2022

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN JUDUL	ii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Testing	4
1.7 Metode Penelitian.....	4
1.7.1.1 Metode Observasi.....	5
1.7.1.2 Metode Wawancara.....	5
1.7.2 Metode Analisis	5
1.7.3 Metode Pengembangan	5
1.7.4 Metode Perancangan	5
1.8 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8

2.1	Kajian Pustaka	8
2.2	Dasar Teori	11
2.2.1	Pengertian <i>Multimedia</i>	11
2.2.2	Animasi	12
2.2.3	Animasi 2 Dimensi	12
2.2.4	Motion Graphic	13
2.2.5	Media Promosi	13
2.2.6	Testing	14
2.2.7	Tahap Pembuatan	15
BAB III		17
ANALISIS DAN PERANCANGAN		17
3.1	Deskripsi Penelitian	17
3.2	Pengumpulan Data	17
3.2.1	Observasi	17
3.2.2	Wawancara	18
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem	19
3.3.1	Kebutuhan Fungsional	19
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional	19
3.3.2.1	Perangkat Keras	19
3.3.2.3	Perangkat Lunak	20
3.4	Sumber Daya Manusia	20
3.5	Pra Produksi	21
BAB IV		26
HASIL DAN PEMBAHASAN		26
4.1	Produksi	26

4.1.1 Pembuatan Karakter.....	26
4.1.2 Pembuatan Objek Pendukung.....	27
4.1.3 Background.....	27
4.1.4 <i>Dubbing</i>	28
4.2 Pasca Produksi.....	29
4.2.1 <i>Compositting</i>	29
4.2.1.1 Pemberian Efek.....	30
4.2.2 Editing.....	31
4.2.3 Rendering.....	32
4.2.4 Finishing.....	33
4.2.5 Pembahasan Hasil Pengujian.....	34
4.2.6 Implementasi.....	39
4.2.7 Penayangan Hasil Video Profile.....	40
4.2.8 Penyerahan Ke Pihak SMP Muhammadiyah 3 Karangpucung.....	42
BAB V.....	44
PENUTUP.....	44
5.1 Kesimpulan.....	44
5.2 Saran.....	45
DAFTAR PUSTAKA.....	46

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka	10
3.3.2.2 Tabel 3. 1 Perangkat Keras	19
Tabel 3. 2 SDM.....	20
Tabel 3. 3 Naskah	21
Tabel 3. 4 Storyboard.....	23
Tabel 4. 1 Alpha Testing	34
Tabel 4. 2 Beta Testing	35
Tabel 4. 3 Pertanyaan dan Hasil Kuesioner dari Pihak SMP Muhammadiyah 3 ..	36
Tabel 4. 4 Pertanyaan dan Hasil Kuesioner Dari Masyarakat Umum	37
Tabel 4. 5 Skor Nilai Pertanyaan	38
Tabel 4. 6 Kriteria Interpretasi Skor	38
Tabel 4. 7 Rekapitulasi dan Hasil Perhitungan Kuesioner.....	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Observasi.....	18
Gambar 4. 1 Karakter Animasi.....	26
Gambar 4. 2 Objek Pendukung.....	27
Gambar 4. 3 Background.....	28
Gambar 4. 4 Pengiriman File Dubbing	29
Gambar 4. 5 Menggerakkan	31
Gambar 4. 6 Editing Video.....	32
Gambar 4. 7 Rendering	32
Gambar 4. 8 Finishing.....	33
Gambar 4. 9 Publikasi Youtube.....	39
Gambar 4. 10 Publikasi Instagram.....	40
Gambar 4. 11 Publikasi Facebook	40
Gambar 4. 12 Penayangan Pada Youtube	41
Gambar 4. 13 Penayangan Pada Instagram	41
Gambar 4. 14 Penayangan Pada Facebook	42
Gambar 4. 15 Penyerahan Video	43

INTISARI

Company profile memiliki peran yang cukup penting bagi sebuah perusahaan atau instansi karena dapat mempresentasikan visi dan misi perusahaan atau apa yang ingin ditawarkan kepada konsumen. Selain itu *company profile* juga bermanfaat sebagai sarana presentasi yang dapat mempersingkat pertemuan sehingga konsumen tidak perlu bertanya secara detail tentang company profil, visi dan misi perusahaan secara langsung.

Instansi atau perusahaan memerlukan sebuah pemasaran untuk mempertahankan keberlangsungan sistem pada suatu instansi tersebut. Oleh karena itu, perlu diciptakan sebuah media promosi yang menarik dan efektif.

SMP Muhammadiyah 3 Karangpucung saat ini menggunakan sosial media diantaranya *youtube*, *Instagram*, *website*, dan *facebook*. Namun, belum ada promosi menggunakan video animasi 2D *company profile*. Dengan adanya permasalahan tersebut penulis mengambil tema skripsi yang berjudul “Pembuatan Video Profile Sebagai Media Promosi Pada SMP Muhammadiyah 3 Karangpucung Menggunakan Teknik *Motion Graphic*”. Dengan adanya video profile ini diharapkan akan membantu mengenalkan SMP Muhammadiyah 3 Karangpucung lebih luas dan bisa menarik calon siswa baru.

Kata Kunci: *Company Profile*, Animasi 2D, *Motion Graphic*, Media Promosi.

ABSTRACT

A company profile has a fairly important role for a company or agency because it can present the company's vision and mission or what it wants to offer to consumers. In addition, the company profile is also useful as a presentation tool that can shorten the meeting so that consumers do not need to ask in detail about the company profile, vision and mission of the company directly.

Agencies or companies need a marketing to maintain the continuity of the system in an agency. Therefore, it is necessary to create an attractive and effective promotional media.

SMP Muhammadiyah 3 Karangpucung currently uses social media including YouTube, Instagram, websites, and Facebook. However, there has been no promotion using the company profile 2d animation video. With these problems the authors took the theme of the thesis entitled "Making a Video Profile as a Promotional Media at SMP Muhammadiyah 3 Karangpucung Using Motion Graphic Techniques". With this video profile, it is hoped that it will help introduce SMP Muhammadiyah 3 Karangpucung more broadly and can attract new prospective students.

Keywords: *Company Profile, 2D Animation, Motion Graphic, Promotional Media.*