

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *COMPANY PROFILE*
DI HOSTCORE YOGYAKARTA DENGAN METODE
ANIMASI *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI



disusun oleh

Haryo Sasongko

15.12.8591

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *COMPANY PROFILE*
DI HOSTCORE YOGYAKARTA DENGAN METODE
ANIMASI *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI

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



disusun oleh

Haryo Sasongko

15.12.8591

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *COMPANY PROFILE* DI HOSTCORE YOGYAKARTA DENGAN METODE *ANIMASI MOTION GRAPHIC*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Haryo Sasongko

15.12.8591

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 Februari 2021

Dosen Pembimbing,

Akhmad Dahlan, M.Kom.

NIK. 190302174

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *COMPANY PROFILE* DI HOSTCORE YOGYAKARTA DENGAN METODE *ANIMASI MOTION GRAPHIC*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Haryo Sasongko

15.12.8591

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 Juli 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302375

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom.
NIK. 190302281

Akhmad Dahlan, M.Kom.
NIK. 190302174

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 Juli 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 disuatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh oranglain, 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, 1 Agustus 2021



Haryo Sasongko

NIM. 15.12.8591

MOTTO

*“Hiduplah dengan kata hatimu sendiri, bukan hidup dengan kata oranglain.
Dengan begitu kau akan tau siapa sebenarnya
dirimu”*

“Tidak ada kata rugi saat kita mau untuk berbagi”

*“Jangan berdoa untuk hidup yang mudah. Berdoalah supaya engkau diberi
Kekuatan dalam masa yang sulit”
(Bruce Lee)*

*“Berlomba lombalah dalam kebaikan”
(QS Al-Baqarah 148)*

PERSEMBAHAN

Syukur alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, semangat, dan kemampuan kepada saya hingga mampu menyelesaikan karya skripsi ini, dan juga memberikan kelancaran dalam setiap proses penyusunan skripsi.
2. Kedua orang tua dan adik perempuan saya yang tidak pernah lelah mendoakan saya agar selalu dimudahkan dalam menyelesaikan skripsi. Saya sadar, tanpa doa dan restu kedua orang tua saya, mungkin saya tidak akan sampai pada titik saat ini.
3. Dira Eka Cahyani, yang telah memberikan semangat dan juga dorongan saat saya merasa kesulitan menyelesaikan skripsi. Memberi masukan dan nasihat agar tidak mudah menyerah.
4. Hostcore Yogyakarta (Bapak Dimas Bagus A.) selaku objek penelitian yang sangat berperan penting dalam kelancaran penulisan skripsi ini.
5. Sahabat Muh. Nur Fajri, Fredy Sanjaya yang selalu ada saat saya butuh bantuan.
6. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom. yang sudah memberikan bimbingan kepada saya selama mengerjakan skripsi.
7. Keluarga besar kelas 15 S1SI 04.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW, kepada keluarga, para sahabat, dan kita selaku umatnya hingga akhir zaman, amiin.

Penulisan ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Universitas Amikom Yogyakarta yang penulis ajukan dengan judul “Perancangan Dan Pembuatan Company Profile Di Hostcore Yogyakarta Dengan Metode Animasi Motion Graphic”.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini dan masih jauh dari sempurna. Dengan selesainya skripsi ini penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak bantuan, masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi.
4. Bapak Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom., M.Eng. dan Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom. selaku dosen penguji.
5. Ibu Alfie Nur Rahmi, M.Kom. selaku wali kelas 15 S1SI 04.

6. Hostcore Yogyakarta selaku pihak objek penelitian
7. Bapak Dimas Bagus A. selaku manajer Hostcore Yogyakarta
8. Keluarga dan rekan-rekan yang telah memberi dukungan dan bantuan untuk kelancaran skripsi.

Peneliti juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan laporan skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan, semua tidak lepas karena keterbatasan peneliti.

Akhirnya, hanya dengan berdo'a kepada Allah SWT, peneliti berharap semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Amin.

Yogyakarta, 29 Juli 2021

Haryo Sasongko

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
INTISARI	xx
ABSTRACT	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4

1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Pembuatan	5
1.6.4 Metode Perancangan	5
1.6.4.1 Praproduksi	5
1.6.4.2 Produksi	6
1.6.4.3 Pascaproduksi	6
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Dasar Teori	10
2.2.1 Sejarah Multimedia	10
2.2.2 Pengertian Multimedia	11
2.2.3 Elemen-Elemen Multimedia	12
2.2.3.1 Teks	12
2.2.3.2 <i>Image</i> (Grafik)	12
2.2.3.3 <i>Audio</i>	13
2.2.3.4 Video.....	13
2.2.3.5 Animasi.....	13
2.2.3.6 <i>Interaktifitas</i>	14
2.2.4 Penerapan Multimedia	14
2.2.4.1 Bisnis	14
2.2.4.2 Pendidikan	14
2.2.4.3 Rumah.....	15
2.2.4.4 Tempat-tempat Umum	15
2.2.5 Pengertian Animasi	15
2.2.6 Prinsip-Prinsip Animasi	16

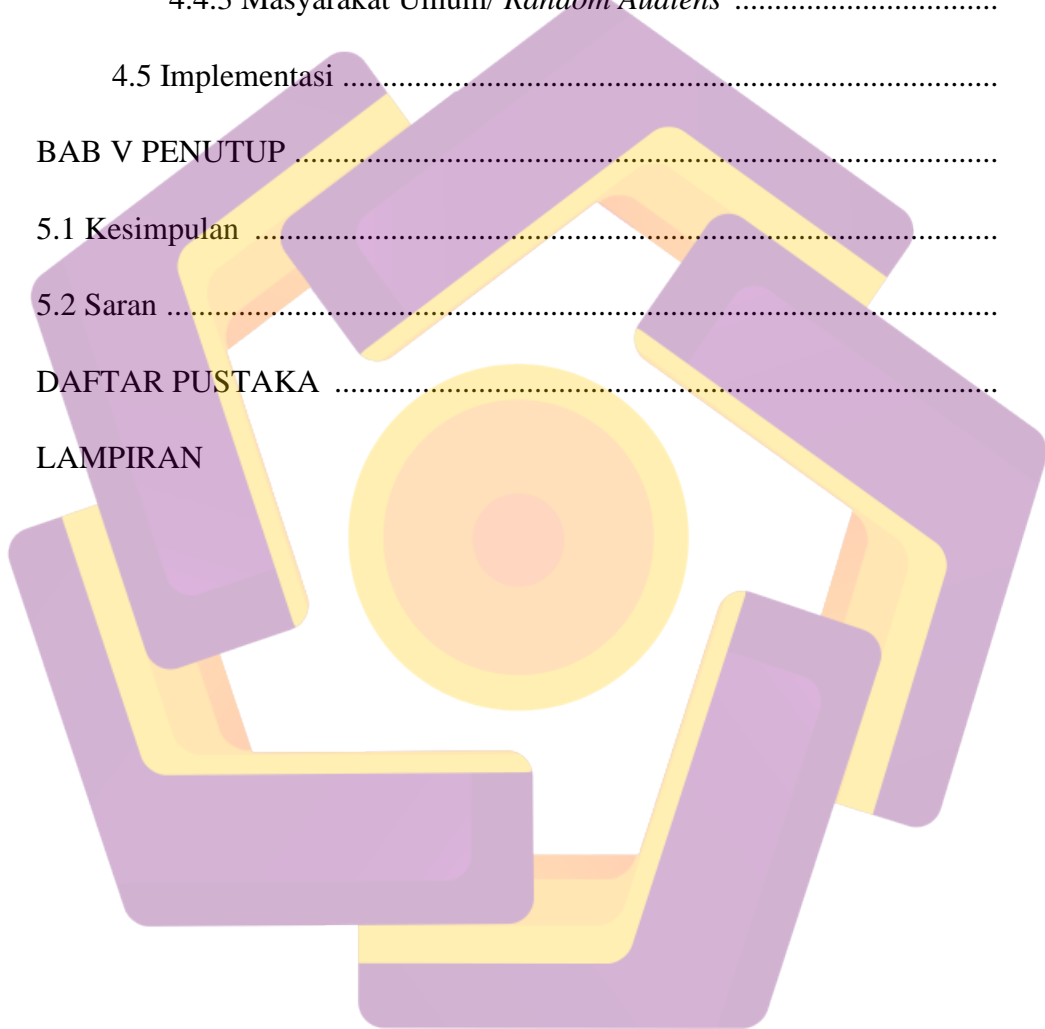
2.2.6.1	<i>Squash and Stretch</i>	16
2.2.6.2	<i>Anticipation</i>	16
2.2.6.3	<i>Staging</i>	17
2.2.6.4	<i>Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose</i>	17
2.2.6.5	<i>Follow-Through And Overlapping Action</i>	17
2.2.6.6	<i>Slow In-Slow Out</i>	17
2.2.6.7	<i>Arcs</i>	17
2.2.6.8	<i>Secondary Action</i>	18
2.2.6.9	<i>Timing</i>	18
2.2.6.10	<i>Exaggeration</i>	18
2.2.6.11	<i>Solid Drawing</i>	18
2.2.6.12	<i>Appeal</i>	18
2.2.7	<i>Motion Graphic</i>	19
2.3	Konsep Dasar Video	20
2.3.1	Definisi Video	20
2.3.1.1	Video Analog	20
2.3.1.2	Video Digital	21
2.4	Promosi	22
2.4.2	Definisi Promosi	22
2.4.5	Tujuan Media Promosi	23
2.5	Konsep Dasar Iklan	23
2.5.1	Definisi Iklan	23
2.5.2	Tujuan Iklan	23
2.5.2.1	Iklan Informatif	24
2.5.2.2	Iklan Persuasif	24
2.5.2.3	Iklan Pengingat	24
2.5.2.4	Iklan Penambah Nilai	25

2.5.2.5 Bantuan Aktifitas Lain	25
2.5.3 Strategi Merancang Iklan	25
2.5.3.1 Strategi Menetapkan <i>Audien</i> Sasaran	25
2.5.3.2 Strategi Pembidikan Pasar dan Penempatan Posisi	26
2.5.3.3 Strategi Mencari Keunggulan Produk yang Dipasarkan	26
2.5.3.4 Strategi Menetapkan Anggaran Iklan Televisi	26
2.5.3.5 Strategi Kreatif Pesan Iklan Televisi	27
2.5.3.6 Strategi Merancang Daya Tarik Pesan Iklan	27
2.5.3.7 Strategi Merancang Gaya Mengeksekusi Pesan Iklan	27
2.5.3.8 Strategi Merancang Naskah dan <i>Storyboard</i>	27
2.5.4 Strategi Memproduksi Iklan	28
2.5.4.1 Tahap Praproduksi	28
2.5.4.2 Tahap Produksi	30
2.5.4.3 Tahap Pascaproduksi	31
2.6 Analisis	31
2.6.1 Analisis PIECES	31
2.6.1.1 Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	32
2.6.1.2 Analisis Informasi (<i>Information</i>)	32
2.6.1.3 Analisis Ekonomi (<i>Economy</i>)	32
2.6.1.4 Analisis Kendali (<i>Control</i>)	33
2.6.1.5 Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	33
2.6.1.6 Analisis Layanan (<i>Service</i>)	33
2.6.2 Analisis Kebutuhan Sistem	33
2.6.2.1 Kebutuhan Fungsional	33
2.6.2.2 Kebutuhan Non Fungsional	34
2.7 Pengolahan Data Kuisisioner	35

2.8 Skala <i>Likert</i>	35
2.8.1 Menentukan Interval	36
2.8.2 Menentukan Jumlah Sampel	37
2.9 Definisi <i>Website</i>	38
2.10 Definisi Implementasi	38
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	40
3.1 Tinjauan Umum	40
3.1.1 Deskripsi Objek	40
3.1.2 Struktur Organisasi	41
3.1.3 Identifikasi Masalah	41
3.1.3.1 Analisis Sistem.....	41
3.1.3.2 Analisis PIECES	42
3.1.3.2.1 Kinerja	42
3.1.3.2.2 Informasi	44
3.1.3.2.3 Ekonomi	45
3.1.3.2.4 Kendali	45
3.1.3.2.5 Efisiensi	46
3.1.3.2.5 Layanan	46
3.1.3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	47
3.1.3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	47
3.1.3.3.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	48
3.2 Tahapan Pra-produksi	49
3.2.1 Rancangan Konsep Video Iklan	50
3.2.2 Rancangan Naskah Video Promosi	50
3.2.3 <i>Character, Props</i>	53
3.2.3.1 <i>Character Design</i>	54

3.2.4 Rancangan <i>Storyboard</i> Video Animasi	54
3.2.5 <i>Background Music</i>	64
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	65
4.1 Produksi	65
4.1.1 <i>Drawing</i>	66
4.1.1.1 Membuat Dokumen Baru	66
4.1.1.2 Membuat objek dengan <i>Shape Tool</i> atau <i>Pen Tool</i>	67
4.1.1.3 Memberi Warna Pada Objek	69
4.1.1.4 Export <i>File</i> Objek	70
4.1.1.5 Memproses <i>Vector</i> Pada AI	71
4.1.2 <i>Animation</i>	74
4.1.2.1 Membuat <i>Composition</i>	75
4.1.2.2 <i>Import File</i>	76
4.1.2.3 Menggerakkan Objek	78
4.1.2.4 Menggabungkan <i>Scene</i>	79
4.1.2.5 <i>Render</i>	81
4.1.3 <i>Voice Over</i>	83
4.1.3.1 Merekam Narasi	83
4.1.3.2 Menggabungkan <i>Audio File</i>	85
4.2 Pasca Produksi	87
4.2.1 <i>Editing</i>	87
4.2.1.1 Membuat Project	87
4.2.1.2 <i>Import File</i>	88
4.2.1.3 Mengatur Komposisi	89
4.2.1.4 <i>Rendering</i>	89
4.3 Pembahasan Hasil Pengujian Kuisisioner	91

4.4 Evaluasi	91
4.4.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional/ Informasi dengan Hasil Akhir	92
4.4.2 Uji Pihak Hostcore Yogyakarta	100
4.4.3 Masyarakat Umum/ <i>Random Audiens</i>	103
4.5 Implementasi	106
BAB V PENUTUP	108
5.1 Kesimpulan	108
5.2 Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Analisa Kinerja	43
Tabel 3.2 Hasil Analisa Informasi	44
Tabel 3.3 Hasil Analisa Ekonomi	45
Tabel 3.4 Hasil Analisa Kendali	45
Tabel 3.5 Hasil Analisa Efisiensi	46
Tabel 3.6 Hasil Analisa Layanan	47
Tabel 3.7 Tabel Karakter	54
Tabel 3.7 Storyboard	55
Tabel 4.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsi dengan Hasil	92
Tabel 4.2 Kuesioner Pihak Hostcore Yogyakarta	100
Tabel 4.3 Interval	102
Tabel 4.4 Kuesioner Masyarakat umum/ <i>rondom</i> audiens	103
Tabel 4.4 Interval	105

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pembentukan Karakter	29
Gambar 2.2 Storyboard	30
Gambar 2.3 Contoh <i>Skala Likert</i>	36
Gambar 2.4 Penghitungan <i>Interval</i>	36
Gambar 2.5 <i>Website</i> Hostcore Yogyakarta	39
Gambar 3.1 Logo Hostcore Yogyakarta	40
Gambar 3.2 Struktur Organisasi.....	41
Gambar 4.1 Bagan Penggunaan <i>Software</i>	65
Gambar 4.2 <i>New Document</i>	67
Gambar 4.3 <i>Import File Ke CorelDraw</i>	67
Gambar 4.4 <i>Pen Tool</i>	68
Gambar 4.5 <i>Shape Tool</i>	68
Gambar 4.6 Membuat Objek <i>Vector</i>	69
Gambar 4.7 <i>Pallate Color</i>	69
Gambar 4.8 Memberi Warna Pada Objek	70
Gambar 4.9 <i>Export File</i>	71
Gambar 4.10 <i>Path</i> Komponen Objek	72
Gambar 4.11 Memisahkan <i>Path</i>	72
Gambar 4.12 <i>Layer</i> Komponen	73
Gambar 4.13 Mengelompokkan <i>Path</i>	73
Gambar 4.14 Menyimpan <i>File</i>	74
Gambar 4.15 Mengatur <i>Composition</i>	75
Gambar 4.16 <i>Import File</i>	76
Gambar 4.17 Memilih <i>File AI</i>	76
Gambar 4.18 Memilih <i>Layer</i>	77
Gambar 4.19 Membuat <i>Shape</i> Dari <i>Layer</i>	77
Gambar 4.20 <i>Shape Layer</i> Pada <i>Timeline</i>	78
Gambar 4.21 Menganimasikan <i>Shape Box</i>	79
Gambar 4.22 <i>Frame Key To Key</i>	79

Gambar 4.23 Komposisi Baru	80
Gambar 4.24 Menggabungkan <i>Scene File</i>	80
Gambar 4.25 Menu <i>Render</i>	81
Gambar 4.26 <i>Render Settings</i>	82
Gambar 4.27 Output Module Settings	82
Gambar 4.28 Proses <i>Render File</i>	83
Gambar 4.29 Membuat <i>Audio File</i>	84
Gambar 4.30 Setting New <i>Audio File</i>	84
Gambar 4.31 Merekam <i>Audio Narasi</i>	85
Gambar 4.32 Membuat <i>Multitrack Session</i>	86
Gambar 4.33 Menggabungkan <i>Audio File</i>	86
Gambar 4.34 Menyimpan <i>File Audio</i>	87
Gambar 4.35 Mengatur <i>Project Setting</i>	88
Gambar 4.36 <i>Import File</i>	88
Gambar 4.37 Menggabungkan <i>Video Dan Audio</i>	89
Gambar 4.38 <i>Export File</i>	90
Gambar 4.39 Pengaturan <i>Output</i>	90
Gambar 4.40 <i>Render</i>	91
Gambar 4.41 <i>Spesifikasi File Video</i>	107
Gambar 4.42 Publikasi <i>Video Pada Website Hostcore</i>	107

DAFTAR GAMBAR

LAMPIRAN A NASKAH HASIL WAWANCARA OBJEK.....	1
LAMPIRAN B KUISIONER UJI KELAYAKAN HOSTCORE YOGYAKARTA DENGAN GOOGLE FORM	4
LAMPIRAN C SURAT KETERANGAN DITERIMA OBJEK PENELITIAN	6
LAMPIRAN D SURAT KETERANGAN PENYERAHAN KARYA KEPADA OBJEK	7



INTISARI

Berkembangnya informasi saat ini dipengaruhi oleh banyaknya media yang digunakan oleh manusia. Penggunaan video sebagai media promosi merupakan salah satu cara penyampaian informasi yang dinilai lebih menarik dan mudah dipahami daripada informasi menggunakan teks. Hostcore Yogyakarta adalah salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa pembuatan *website* toko *online*, profil usaha / perusahaan, majalah *online*. Dengan menggunakan support SEO yang ditawarkan pada penerapan *website* yang dibuat, Hostcore Yogyakarta dapat mengoptimalkan *website* dalam mesin pencarian.

Namun kurangnya informasi dan pemahaman konsumen mengenai pentingnya SEO dalam sebuah *website* sering kali membuat konsumen kebingungan dalam memilih produk SEO tersebut. Informasi teks mengenai produk SEO Hostcore Yogyakarta dinilai kurang maksimal dalam meningkatkan pemahaman informasi konsumen terhadap produk SEO yang ditawarkan.

Pembuatan media informasi berupa video animasi merupakan salah satu cara meningkatkan pemahaman konsumen mengenai produk SEO yang ditawarkan. Video Animasi *company profile* Hostcore Yogyakarta dengan menggunakan Teknik *motion graphic* ini berdurasi 2 menit diharapkan mampu meningkatkan informasi mengenai SEO dan dapat digunakan sebagai media promosi Hostcore Yogyakarta.

Kata Kunci: Hostcore Yogyakarta, *Motion Graphics*, *Company Profile*, Video Animasi

ABSTRACT

The development of information today is influenced by the large number of media used by humans. The use of video as a promotional medium is one way of conveying information that is considered more interesting and easy to understand than information using text. Hostcore Yogyakarta is one of the companies engaged in the creation of online store website services, business profile / company, online magazine. By using the SEO support offered in the implementation of the website created, Hostcore Yogyakarta can optimize the website in search engines.

But the lack of information and understanding of consumers about the importance of SEO in a website often makes consumers confused in choosing such SEO products. Text information about Hostcore Yogyakarta SEO products is considered less than maximal in improving the understanding of consumer information on SEO products offered.

Creating information media in the form of animated videos is one way to improve consumers' understanding of the SEO products offered. Video Animation company profile Hostcore Yogyakarta using motion graphic technique is 2 minutes long is expected to improve information about SEO and can be used as a promotional media Hostcore Yogyakarta.

Keywords: *Hostcore Yogyakarta, Motion Graphics, Company Profile, Video Animation*