

**PEMBUATAN *COMPANY PROFILE* SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI TOKO EMYRA BEDDING YOGYAKARTA  
MENGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



diajukan oleh  
**KHUSNUL SIDIK**  
**15..11.9379**

Kepada  
**PROGRAM SARJANA**  
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**  
**YOGYAKARTA**  
**2023**

**PEMBUATAN *COMPANY PROFILE* SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI TOKO EMYRA BEDDING YOGYAKARTA  
MENGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



diajukan oleh

**KHUSNUL SIDIK**

**15..11.9379**

Kepada

**PROGRAM SARJANA**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN *COMPANY PROFILE* SEBAGAI MEDIA**  
**PROMOSI TOKO EMYRA BEDDING YOGYAKARTA**  
**MENGGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

yang diajukan dan disusun oleh

**Khusnul Sidik**

**15.11.9379**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 26 Desember 2022

**Dosen Pembimbing,**

**M. Rudyanto Arief, MT.**

**NIK. 190302098**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN *COMPANY PROFILE* SEBAGAI MEDIA**  
**PROMOSI TOKO EMYRA BEDDING YOGYAKARTA**  
**MENGGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

yang disusun dan diajukan oleh

**Khusnul Sidik**

**15.11.9379**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 26 Desember 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Yoga Pristyanto, S.Kom., M.Eng.**  
**NIK. 190302412**

\_\_\_\_\_

**Norhikmah, M.Kom.**  
**NIK. 190302245**

\_\_\_\_\_

**M. Rudyanto Arief, MT.**  
**NIK. 190302098**

\_\_\_\_\_

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 26 Desember 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Khusnul Sidik

NIM : 15.11.9379

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut :

Pembuatan Company Profile Sebagai Media Promosi Toko Emyra Bedding Yogyakarta Menggunakan Teknik Motion Graphic

Dosen Pembimbing : M. Rudyanto Arief, MT.

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, 26 Desember 2022

Yang Menyatakan,



Khusnul Sidik

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Bismillahirrohmanirrahiim*

Persembahan ini saya tujukan kepada Allah SWT, karena atas izin-Nya karya ini dapat dipublikasikan. Niat tulus yang senantiasa diucapkan dalam setiap do'a pada proses pengerjaan karya ilmiah ini (Skripsi) diharapkan dapat tersampaikan dengan tujuan beribadah kepada Allah SWT. Selain itu, segala proses yang telah terlaksana juga diharapkan dapat memberi kebermanfaatn bagi seluruh rekan yang terlibat termasuk objek penelitian dan para pembaca.

Persembahan yang paling istimewa saya berikan kepada kedua orangtua Ayahanda Subadri dan Ibunda Walginem, Saudari kandung Riya Agustina beserta *Partner* Saya Marina Yollanda . Cinta dan kasih serta dukungan yang tulus dari mereka dapat memberi energi yang positif dalam hidup penulis. Nasihat dan arahan dari mereka selalu menjadi penguat untuk terus berjuang dan berkembang menjadi pribadi yang lebih baik. Terima kasih karena telah menjadi bagian dalam hidup penulis dan terima kasih untuk semua perantara yang telah Allah berikan melalui cinta dan kasih yang kalian berikan.

Semoga Allah senantiasa melimpahkan kasih sayangnnya dan keberkahan yang melimpah.

*Aamiin ya rabbal'alamiin*

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahiim

Assalamu'alaikum, wr.wb

Penulis panjatkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan hidayah-Nya memberikan banyak kemudahan dan petunjuk sehingga skripsi ini dapat terselesaikan guna memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Sholawat dan salam tercurah kepada Nabi Muhammad SAW serta kesejahteraan, limpahan, dan ampunan Allah terlimpah kepada keluarga, sahabat dan seluruh umatnya.

Penulis menyadari banyak bantuan dari berbagai pihak berupa dukungan moril maupun materil serta sumbang saran pemikiran dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segala kerendahan dan ketulusan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM Rektor yang telah memimpin seluruh kegiatan aktivitas akademik di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer yang telah berdedikasi dalam mengembangkan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Windha Mega Pradyna Duhita, M.Kom selaku Ketua Program Studi/Penanggung jawab Pelaksana Jurusan Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak M. Rudyanto Arief selaku dosen pembimbing yang telah berkenan meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan ilmu yang bermanfaat dalam proses penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Yoga Pristyanto, S.Kom., M.Eng selaku penguji skripsi yang telah banyak membantu memberikan dukungan dan saran sehingga dapat menyempurnakan skripsi ini.
6. Ibu Norhikmah, M.Kom selaku penguji skripsi yang telah banyak membantu memberikan dukungan dan saran sehingga dapat menyempurnakan skripsi ini.
7. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta beserta staf tata usaha, perpustakaan, yang telah memberi pengetahuan, arahan, dan dukungan dalam kesempatan belajar.

8. Kepada objek penelitian Toko Emyra Bedding yang telah bersedia untuk berpartisipasi dalam proses penelitian ini.
9. Rekan-rekan Prodi Informatika khususnya angkatan 2015 yang telah memberi dukungan dan bantuan selama proses perkuliahan.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas doa, dukungan, dorongan, semangat, dan bantuan yang telah diberikan.

Semoga Allah SWT yang akan membalas atas semua bantuan dan kebaikan dengan pahala serta limpahan rahmat dan hidayahNya. Semoga skripsi ini memberikan manfaat kepada semua pihak yang membutuhkan. Aamiin

Wassalamu'alaikum, wr.wb

Yogyakarta, 04 Januari 2023

Penulis





## DAFTAR ISI

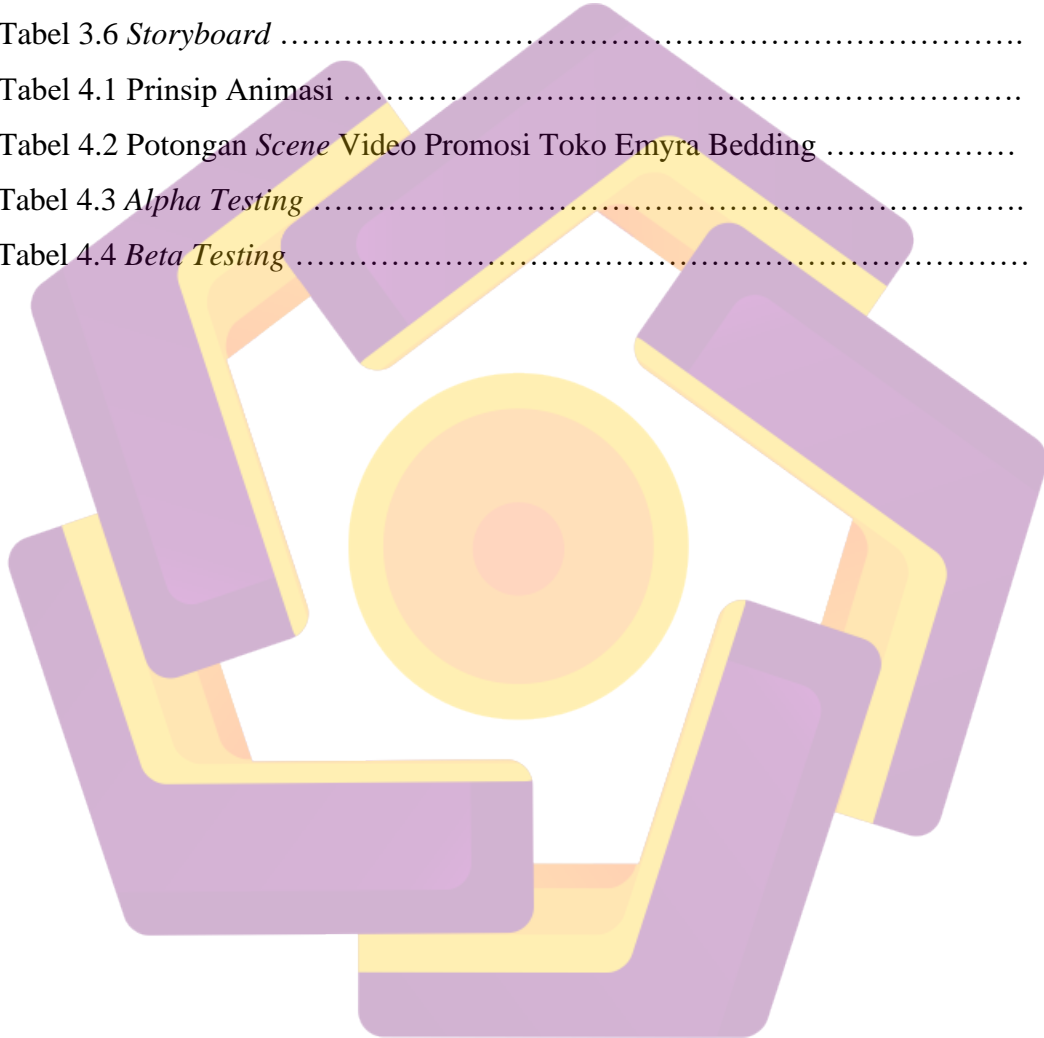
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
INTISARI .....	xv
ABSTRACT .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1 Studi Literatur .....	6
2.2 Dasar Teori .....	8
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	26
3.1 Objek Penelitian .....	26
3.2 Alur Penelitian .....	28
3.3 Alat dan Bahan Penelitian .....	28
3.4 Metode Analisis .....	32
3.5 Analisis Kebutuhan .....	36
3.6 Metode Perancangan .....	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	45
4.1 Hasil Penelitian .....	45
4.2 Pembahasan .....	56
4.3 Testing.....	70

4.4 Distribusi .....	73
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	74
5.1 Kesimpulan .....	74
5.2 Saran .....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	76
<b>LAMPIRAN</b> .....	78



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Matriks Analisis SWOT .....	24
Tabel 3.1 Tabel Deskripsi Tugas Pekerja Toko Emyra Bedding .....	27
Tabel 3.2 Pelaksanaan Observasi Toko Emyra Bedding .....	29
Tabel 3.3 Pelaksanaan Wawancara dengan Owner Toko Emyra Bedding .....	31
Tabel 3.4 Hasil Analisis SWOT Toko Emyra Bedding .....	32
Tabel 3.5 Daftar Sumber Daya Manusia .....	38
Tabel 3.6 <i>Storyboard</i> .....	39
Tabel 4.1 Prinsip Animasi .....	49
Tabel 4.2 Potongan <i>Scene</i> Video Promosi Toko Emyra Bedding .....	51
Tabel 4.3 <i>Alpha Testing</i> .....	71
Tabel 4.4 <i>Beta Testing</i> .....	72



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Anticipation</i> .....	13
Gambar 2.2 <i>Squash and Stretch</i> .....	14
Gambar 2.3 <i>Staging</i> .....	14
Gambar 2.4 <i>Straight ahead action</i> .....	15
Gambar 2.5 <i>Follow-through and overlapping action</i> .....	15
Gambar 2.6 <i>Slow in-Slow Out</i> .....	16
Gambar 2.7 <i>Arcs</i> .....	16
Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i> .....	17
Gambar 2.9 <i>Timing</i> .....	17
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i> .....	18
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i> .....	18
Gambar 2.12 <i>Appeal</i> .....	19
Gambar 3.1 Logo Toko Emyra Bedding .....	26
Gambar 3.2 Struktur Organisasi Toko Emyra Bedding .....	27
Gambar 3.3 Alur Penelitian dengan Tahapan MDLC .....	28
Gambar 3.4 Tampilan Instagram Toko Emyra Bedding .....	30
Gambar 3.5 Tampilan Shopee Toko Emyra Bedding .....	30
Gambar 4.1 Orang sedang mencari informasi .....	45
Gambar 4.2 Keluarga .....	45
Gambar 4.3 Penduduk Sekitar .....	45
Gambar 4.4 Mahasiswa .....	45
Gambar 4.5 Pasangan .....	45
Gambar 4.6 Cs Admin dan Laptop.....	45
Gambar 4.7 Orang berbelanja .....	46
Gambar 4.8 <i>Reseller</i> .....	46
Gambar 4.9 Orang memegang toa .....	46
Gambar 4.10 Orang COD .....	46
Gambar 4.11 Kulkas .....	46
Gambar 4.12 Dispenser .....	46
Gambar 4.13 Kursi .....	46
Gambar 4.14 Jam Dinding .....	46
Gambar 4.15 Jendela dan Gorden Rumah .....	46

Gambar 4.16 Rak Buku .....	46
Gambar 4.17 Lampu .....	46
Gambar 4.18 Nakas .....	46
Gambar 4.19 Toko .....	47
Gambar 4.20 Kasur .....	47
Gambar 4.21 Lukisan Dinding .....	47
Gambar 4.22 Peralatan Dapur .....	47
Gambar 4.23 Tirai .....	47
Gambar 4.24 Dompok .....	47
Gambar 4.25 Peta Indonesia .....	47
Gambar 4.26 Bebas Ongkir .....	47
Gambar 4.27 <i>Gadget</i> .....	47
Gambar 4.28 Bunga .....	47
Gambar 4.29 Jendela dan Tanaman .....	47
Gambar 4.30 Tanaman .....	47
Gambar 4.31 <i>Background 1</i> .....	48
Gambar 4.32 <i>Background 2</i> .....	48
Gambar 4.33 <i>Background 3</i> .....	48
Gambar 4.34 <i>Background 4</i> .....	48
Gambar 4.35 <i>Background 5</i> .....	48
Gambar 4.36 <i>Background 6</i> .....	48
Gambar 4.37 <i>Background 7</i> .....	48
Gambar 4.38 <i>Background 8</i> .....	48
Gambar 4.39 Pembuatan aset dengan Pen Tool .....	57
Gambar 4.40 Menyimpan <i>file</i> dengan format <i>.ai</i> .....	57
Gambar 4.41 <i>Coloring</i> .....	58
Gambar 4.42 Tampilan software <i>Adobe Audition</i> .....	59
Gambar 4.43 Merakam Suara di <i>Adobe Audition</i> .....	59
Gambar 4.44 Tampilan jendela <i>editing noise reduction</i> .....	60
Gambar 4.45 <i>Vocal Enhancer</i> .....	60
Gambar 4.46 Memotong Audio .....	61
Gambar 4.47 <i>Save Audio mp3</i> .....	61

Gambar 4.48 Membuat <i>Composition</i> Baru .....	62
Gambar 4.49 Tampilan proses <i>Import</i> .....	63
Gambar 4.50 Tampilan proses <i>Composition</i> .....	63
Gambar 4.51 Transformasi utama .....	63
Gambar 4.52 Pan Behind .....	64
Gambar 4.53 Masking pada teks .....	64
Gambar 4.54 <i>Graph Edittor</i> pada <i>Easy Ease</i> .....	64
Gambar 4.55 Tampilan objek setelah diberi efek <i>Puppet</i> .....	65
Gambar 4.56 Tampilan pengaturan efek <i>Puppet Pin</i> .....	65
Gambar 4.57 <i>Import Audio</i> .....	65
Gambar 4.58 Susunan <i>Scene</i> .....	66
Gambar 4.59 Langkah <i>render Adobe After Effects</i> .....	66
Gambar 4.60 Pengaturan <i>Output</i> .....	67
Gambar 4.61 Pengaturan <i>Output File</i> .....	67
Gambar 4.62 <i>Rendering</i> .....	67
Gambar 4.63 Membuka <i>Adobe Premiere Pro</i> .....	68
Gambar 4.64 <i>Import File</i> .....	68
Gambar 4.65 <i>Compositing</i> .....	69
Gambar 4.66 Memulai proses <i>rendering</i> .....	69
Gambar 4.67 Pengaturan <i>Output Module</i> .....	70
Gambar 4.68 <i>Rendering Video</i> .....	70

## INTISARI

Saat ini penyebaran informasi mengalami perkembangan yang begitu cepat. Teknologi informasi multimedia merupakan salah satu yang menjadi teknologi paling berkembang secara cepat. Toko Emyra Bedding adalah bisnis di Yogyakarta yang bergerak di bidang produksi linen rumah tangga. Toko Emyra Bedding saat ini menggunakan cara promosi dengan *endorse* artis yang mengeluarkan biaya banyak serta tidak konsisten. Selain itu, Toko Emyra Bedding juga memasarkan produknya di media sosial Instagram dan *e-commerce* Shopee. Hanya saja, pemasaran di Shopee masih membutuhkan informasi yang lebih menarik agar konsumen dapat lebih mengerti informasi tentang bisnis tersebut. Sementara pemasaran yang dilakukan melalui Instagram dalam bentuk gambar, *insta story*, dan reels yang tidak disertai efek lainnya untuk membuat promosi tampak lebih menarik.

Guna melengkapi bentuk promosi *branding* yang sudah ada, dibutuhkan alternatif tambahan terkait bentuk media promosi lainnya. Dalam penelitian ini pembuatan video animasi 2D dengan teknik *motion graphic* dapat dijadikan sebagai penunjang promosi Toko dengan melibatkan unsur Multimedia yang lain, yaitu animasi, suara, teks, dan video agar lebih informatif dan menarik. Berdasarkan hal tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membuat video animasi berbasis *motion graphic* 2D sebagai media promosi Toko Emyra Bedding Yogyakarta.

Penggunaan *motion graphic* dapat membantu menyederhanakan pesan dari isi yang dibawa oleh data utama. Dengan adanya media ini, diharapkan dapat membantu dan mendukung kegiatan promosi lebih luas dan informatif Toko Emyra Bedding Yogyakarta serta memudahkan masyarakat untuk memperoleh informasi tentang Toko Emyra Bedding Yogyakarta.

**Kata kunci** : *Company Profile*, Media Promosi, *Motion Graphic*, Toko Emyra Bedding.

## ABSTRACT

Currently, the dissemination of information has developed so rapidly. Multimedia information technology is one of the fastest-growing technologies. Emyra Bedding shop is a business in Yogyakarta engaged in the production of household linen. The Emyra Bedding store is currently using a promotional method with artist endorsements which costs a lot and is inconsistent. In addition, Emyra Bedding Store also markets its products on social media Instagram, and Shopee e-commerce. It's just that marketing at Shopee still requires more interesting information so consumers can better understand information about the business. While marketing is done via Instagram in the form of pictures, instagram stories, and reels which are not accompanied by other effects to make the promotion look more attractive.

To complement the existing forms of branding promotion, additional alternatives are needed regarding other forms of promotional media. In this study, making 2D animation videos using motion graphics techniques can be used as a support for shop promotions by involving other multimedia elements, namely animation, sound, text, and video to make them more informative and interesting. Based on this, the purpose of this research is to design and create an animated video based on 2D motion graphics as a promotional medium for Toko Emyra Bedding Yogyakarta.

The use of motion graphics can help simplify the message from the content carried by the main data. With this media, it is hoped that it can help and support broader and more informative promotional activities for the Emyra Bedding Yogyakarta Store and make it easier for the public to obtain information about the Emyra Bedding Yogyakarta Store.

**Keywords :** Company Profile, Motion Graphic, Promotion Media, Toko Emyra Bedding,