

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE LABIRU TOUR SEBAGAI
MEDIA PROMOSI DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



Disusun oleh

Rivan Aditia

14.11.8313

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE LABIRU TOUR SEBAGAI
MEDIA PROMOSI DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Rivan Aditia

14.11.8313

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE LABIRU TOUR SEBAGAI
MEDIA PROMOSI DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rivan Aditia

14.11.8313

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Juni 2021

Dosen Pembimbing,

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.

NIK. 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE LABIRU TOUR SEBAGAI
MEDIA PROMOSI DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rivan Aditia

14.11.8313

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Juni 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dony Ariyus, M.Kom.
NIK. 190302128

Sudarmawan, S.T., M.T.
NIK. 190302035

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Juni 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 tinggi manapun, 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, 30 Juni 2021



Rivan Aditia
NIM. 14.11.8313

MOTTO

“Selesaikan apa yang telah dimulai”

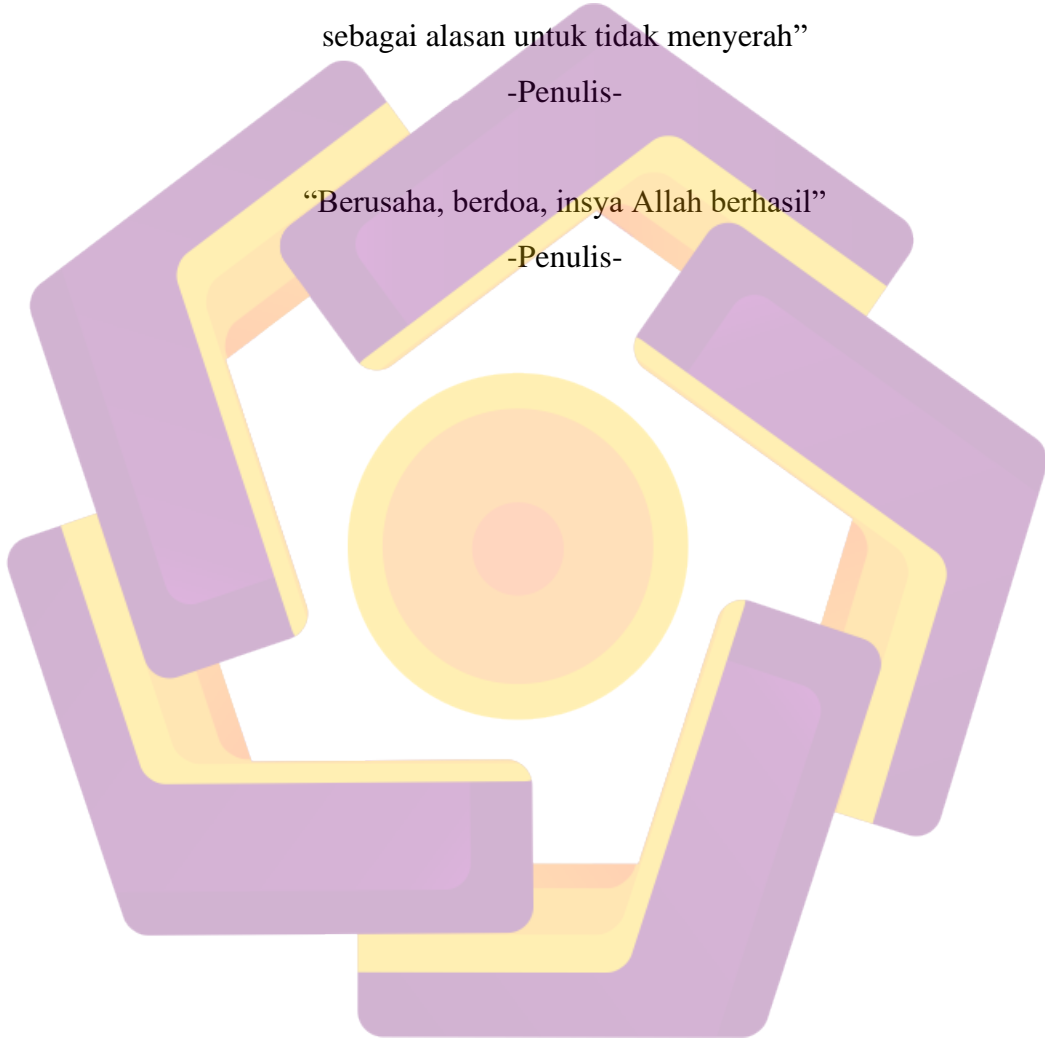
-Penulis-

“Ketika rasa menyerah datang, pikirkan kembali tujuan awal dan jadikan keluarga sebagai alasan untuk tidak menyerah”

-Penulis-

“Berusaha, berdoa, insya Allah berhasil”

-Penulis-



PERSEMBAHAN

Dengan rasa bangga dan bahagia penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Kedua orang tua yang selalu memberikan semangat dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Abang Igus yang selalu memberikan nasihat dan motivasi selama mengerjakan skripsi dan adik Ice yang menjadi salah satu alasan penulis untuk lulus.
3. Teman seperjuangan Novriansyah, Dedy, Adi, dan Aldy yang selalu memberikan motivasi, semangat dan dukungan kepada penulis dalam pengerjaan skripsi hingga selesai.
4. Teman kosan Habibi dan Zain yang telah membantu dan memberikan dukungan terhadap penulis dalam mengerjakan skripsi.
5. Teman-teman seperjuangan kelas 14-S1TI-12 yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunia yang Allah berikan dan limpahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembuatan Video Company Profile Labiru Tour sebagai Media Promosi dengan Teknik Motion Graphic”. Adapun skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan Strata-1 (S1) Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi atas segala arahan dan kebaikan yang telah diberikan selama penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, baik dari segi materi maupun penyajiannya. Untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan dalam penyempurnaan skripsi ini. Terakhir penulis berharap, semoga skripsi ini dapat memberikan hal yang bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca dan khususnya bagi penulis.

Yogyakarta, 30 Juni 2021

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Multimedia	11

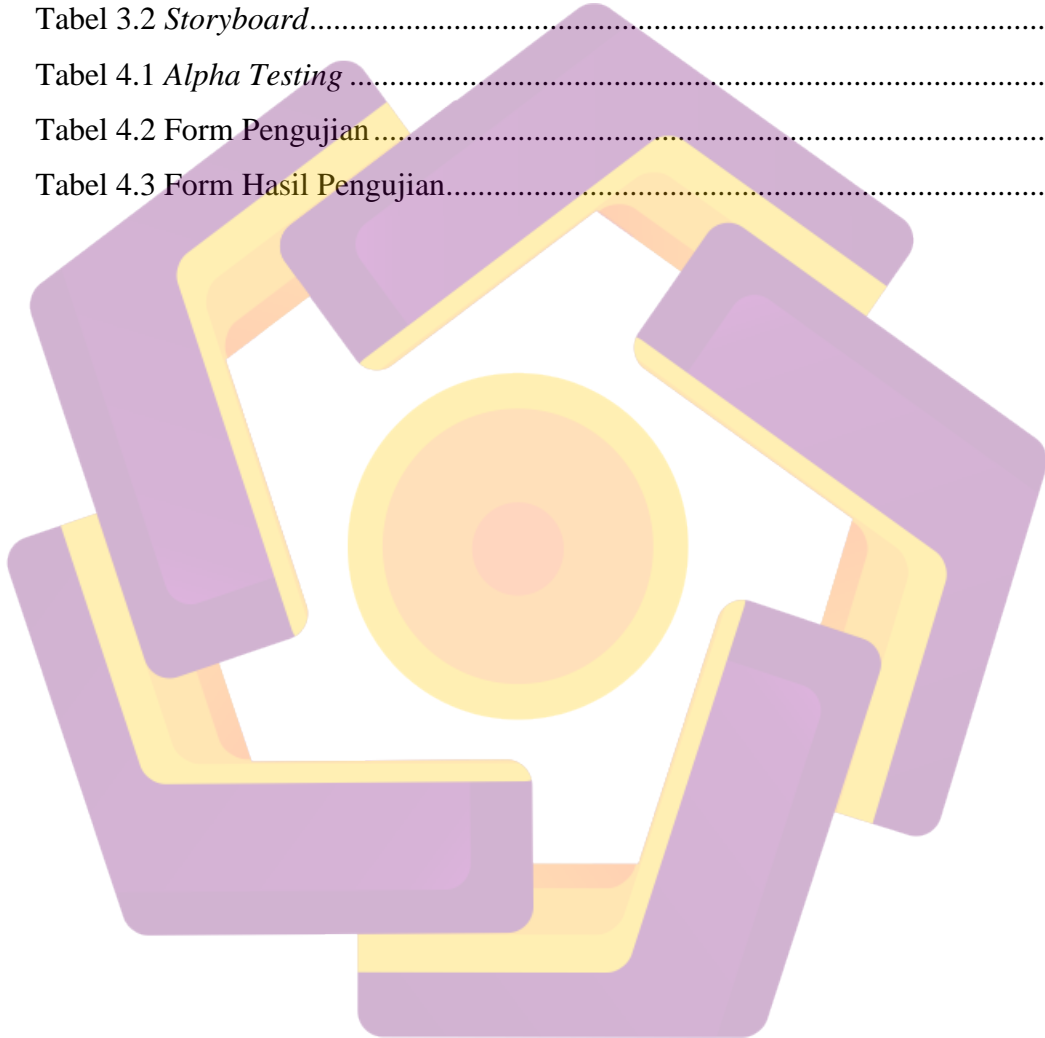
3.2.1	Konsep Dasar Multimedia.....	11
3.2.2	Elemen-Elemen Multimedia	12
2.3	Video	13
2.3.1	Pengertian Video	13
2.3.2	Jenis dan Format Video.....	14
2.3.3	Fungsi Video	16
2.4	<i>Company Profile</i>	18
2.4.1	Pengertian <i>Company Profile</i>	18
2.4.2	Fungsi <i>Company Profile</i>	19
2.5	Animasi	20
2.5.1	Pengertian Animasi	20
2.5.2	Jenis-Jenis Animasi.....	20
2.6	<i>Motion Graphic</i>	24
2.6.1	Pengertian <i>Motion Graphic</i>	24
2.6.2	Prinsip <i>Motion Graphic</i>	24
2.6.3	Cakupan <i>Motion Graphic</i>	25
2.7	Skala Likert	25
2.8	Tahap-Tahap Produksi Video Animasi 2D	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		30
3.1	Tinjauan Umum.....	30
3.1.1	Profil Labiru Tour	30
3.1.2	Visi dan Misi Labiru Tour.....	31
3.1.3	Strategi Pemasaran dan Promosi.....	31
3.1.4	Logo Labiru Tour.....	32
3.2	Analisis.....	32

3.2.1	Identifikasi Masalah	32
3.2.2	Analisis SWOT	33
3.2.3	Kelemahan Media Lama	34
3.2.4	Solusi.....	35
3.3	Analisis Kebutuhan	35
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	35
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Keras	36
3.3.3	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	36
3.3.4	Kebutuhan Sumber Daya	37
3.4	Perancangan.....	37
3.4.1	Merancang Konsep.....	37
3.4.2	Merancang Isi.....	37
3.5	Pra Produksi	38
3.5.1	Konsep	38
3.5.2	Aset	39
3.5.3	Desain <i>Background</i>	40
3.5.4	<i>Color Code</i>	43
3.5.5	Naskah.....	44
3.5.6	<i>Storyboard</i>	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		50
4.1	Tahap Produksi.....	50
4.1.1	Membuat Aset	50
4.1.2	Animasi	54
4.1.3	Rekaman Narasi	60
4.1.4	Mengedit Suara Narasi	60

4.1.5	Memuat Suara	62
4.2	Tahap Pasca Produksi.....	62
4.2.1	<i>Compositing</i>	63
4.2.2	Rendering	64
4.3	Pembahasan	65
4.3.1	<i>Alpha Testing</i>	65
4.3.2	<i>Beta Testing</i>	66
4.4	Implementasi	71
BAB V PENUTUP.....		72
5.1	Kesimpulan.....	72
5.2	Saran	72
DAFTAR PUSTAKA		74
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Tinjauan Pustaka.....	9
Tabel 2.2 Tabel Presentase Skala Likert.....	26
Tabel 3.1 Tabel SWOT	33
Tabel 3.2 <i>Storyboard</i>	47
Tabel 4.1 <i>Alpha Testing</i>	65
Tabel 4.2 Form Pengujian.....	67
Tabel 4.3 Form Hasil Pengujian.....	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Labiru Tour	32
Gambar 3.2 Kantor Labiru Tour	39
Gambar 3.3 <i>Traveler</i>	39
Gambar 3.4 Paket wisata.....	39
Gambar 3.5 Proses <i>booking</i>	40
Gambar 3.6 <i>Customer service</i>	40
Gambar 3.7 <i>Background</i> kantor Labiru Tour.....	40
Gambar 3.8 <i>Background</i> visi Labiru Tour	41
Gambar 3.9 <i>Background</i> misi Labiru Tour	41
Gambar 3.10 <i>Background</i> keunggulan dan klien.....	42
Gambar 3.11 <i>Background</i> info kontak dan <i>website</i>	42
Gambar 4.1 Membuat dokumen baru.....	51
Gambar 4.2 Membuat aset menggunakan <i>Pen Tool</i>	51
Gambar 4.3 Membuat aset menggunakan <i>Pen Tool</i> dan <i>Anchor Point Tool</i>	52
Gambar 4.4 Membuat aset menggunakan <i>Ellipse Tool</i> dan <i>Anchor Point Tool</i> ...	52
Gambar 4.5 Menggabungkan aset.....	53
Gambar 4.6 Menyimpan file	54
Gambar 4.7 <i>Plugin</i> Animation Composer.....	54
Gambar 4.8 <i>import</i> file <i>.Ai</i> pada <i>project</i> After Effects	55
Gambar 4.9 Cara pertama membuat komposisi baru	56
Gambar 4.10 Cara kedua membuat komposisi baru	56
Gambar 4.11 Membuat <i>shape</i> dari <i>vector layer</i>	57
Gambar 4.12 Pemberian Efek Bounce Scale From Anchor Point	58
Gambar 4.13 Mengatur <i>Position</i> dan <i>Scale</i> aset	58
Gambar 4.14 Mengaktifkan <i>Stopwatch Position</i>	59
Gambar 4.15 Mengatur gerakan aset	59
Gambar 4.16 Hasil rekaman suara narasi.....	60
Gambar 4.17 <i>Import</i> suara narasi	61
Gambar 4.18 Memberikan efek DeNoise.....	61

Gambar 4.19 Tampilan situs penyedia *background music* dan *sound effects*..... 62
Gambar 4.20 *Import* file ke Adobe Premiere Pro 2020 63
Gambar 4.21 Tampilan *timeline* untuk menyesuaikan suara dengan animasi 64
Gambar 4.22 Tampilan jendela *Export* pada Adobe Premiere Pro 2020..... 64
Gambar 4.23 Mengunggah video pada platform Facebook.com 71



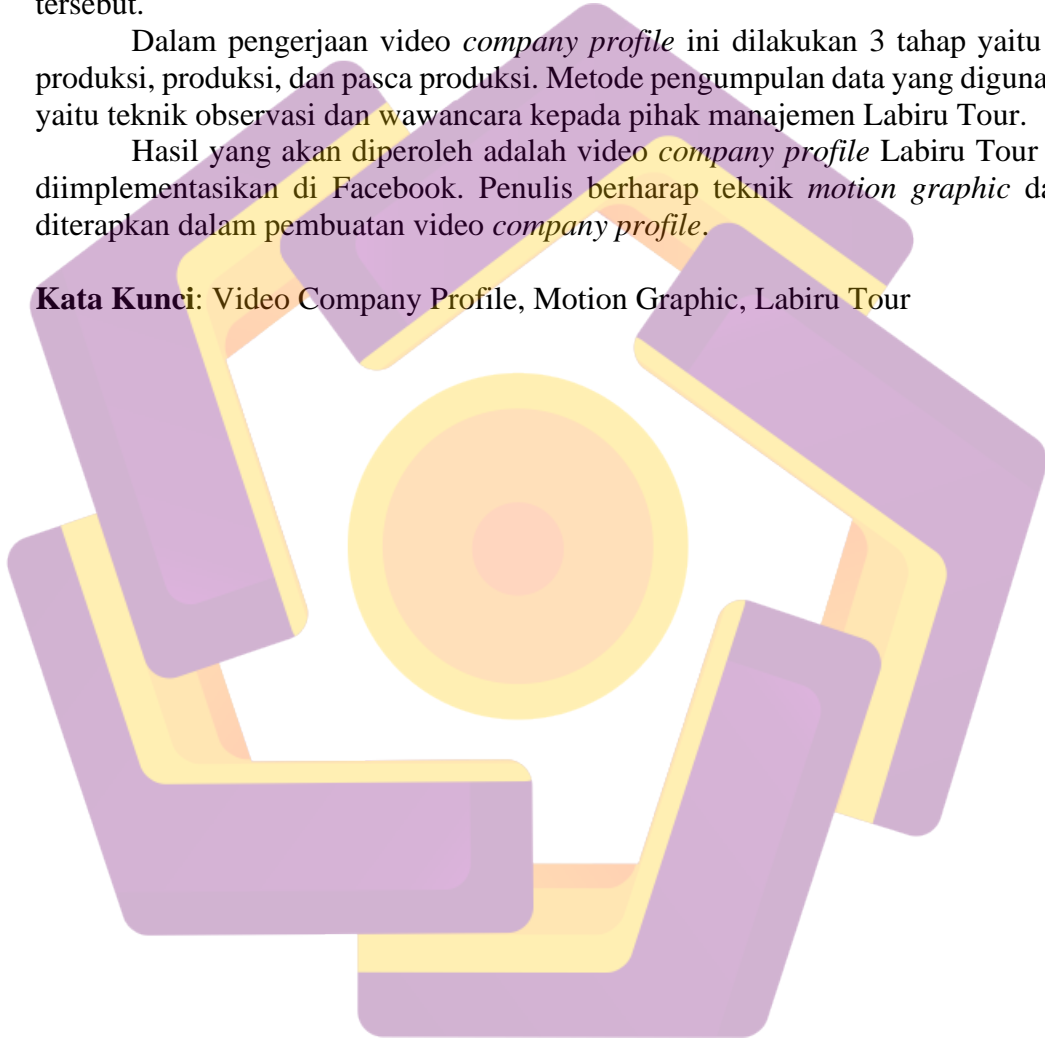
INTISARI

Labiru Tour merupakan *tour agent*/biro perjalanan wisata spesialis di *custom* dan *private tour* yang sedang berkembang dan membutuhkan inovasi dalam media promosinya. Salah satu media promosi menggunakan *video company profile*. Ada beberapa teknik pembuatan video, diantaranya *motion graphic*. Hal ini membuat penulis membuat *video company profile* dengan menerapkan teknik tersebut.

Dalam pengerjaan *video company profile* ini dilakukan 3 tahap yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu teknik observasi dan wawancara kepada pihak manajemen Labiru Tour.

Hasil yang akan diperoleh adalah *video company profile* Labiru Tour dan diimplementasikan di Facebook. Penulis berharap teknik *motion graphic* dapat diterapkan dalam pembuatan *video company profile*.

Kata Kunci: Video Company Profile, Motion Graphic, Labiru Tour



ABSTRACT

Labiru Tour is a tour agent/tour agency specialist in custom and private tour that is developing and requires innovation in its promotional media. One of the promotional media uses a video company profile. There are several video creation techniques, including motion graphics. This makes the author create a video company profile by applying the technique.

In the work of video company profile is carried out 3 stages, namely pre-production, production, and post-production. The method of data collection used is observation and interview techniques to the management of Labiru Tour.

The result will be a video company profile Labiru Tour and implemented on Facebook. The author hopes the motion graphic technique can be applied in the creation of a company profile video.

Keyword: *Video Company Profile, Motion Graphic, Labiru Tour*

