

**Rancang Bangun Video Digital Branding Social Media Management  
Di PT.Sacoret ID dengan konsep *Motion Graphic***

**TUGAS AKHIR**



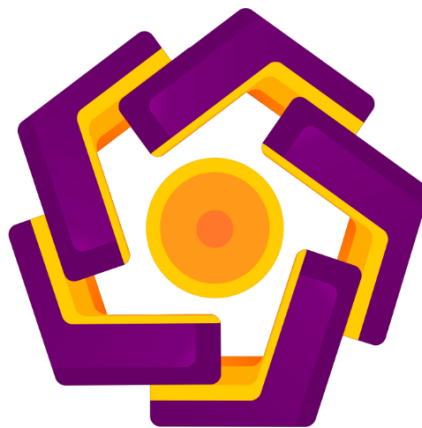
Disusun oleh:

<b>Dea Arifana Permatasari</b>	<b>(18.02.0190)</b>
<b>Yeti Kusmiati</b>	<b>(18.02.0189)</b>
<b>Evi Alfiawati</b>	<b>(18.02.0203)</b>

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

## **TUGAS AKHIR**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta  
untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

<b>Dea Arifana Permatasari</b>	<b>(18.02.0190)</b>
<b>Yeti Kusmiati</b>	<b>(18.02.0189)</b>
<b>Evi Alfiawati</b>	<b>(18.02.0203)</b>

**PROGRAM DIPLOMA**  
**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA**  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**  
**YOGYAKARTA**  
**2021**

# HALAMAN PERSETUJUAN

## TUGAS AKHIR

**Rancang Bangun Video Digital Branding Social Media Management  
Di PT.Sacoret ID dengan konsep *Motion Graphic***

yang dipersiapkan dan disusun

**Dea Arifana Permatasari (18.02.0190)**

**Yeti Kusmiati (18.02.0189)**

**Evi Alfiawati (18.02.0203)**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas  
Akhir

**Dosen Pembimbing,**

**Tonny Hidayat.M.Kom**

**NIK. 190302182**

## HALAMAN PENGESAHAN

### TUGAS AKHIR

**Rancang Bangun Video Digital Branding Social Media Management**

**Di PT.Sacoret ID dengan konsep *Motion Graphic***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Yeti Kusmiati**  
**(18.02.0189)**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal < 22 Maret 2021 >

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Ali Mustopa, M.Kom**  
**NIK. 190302192**

**Pramudhita Ferdiansyah, M.Kom**  
**NIK. 190302409**

**Tanda Tangan**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal < 22 Maret 2021 >

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK.190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Kami yang bertanda tangan dibawah ini Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut: **Rancang Bangun Video Digital Branding Social Media Management Di PT.Sacoret ID dengan konsep Motion Graphic**

Dosen Pembimbing : Tonny Hidayat, M.Kom

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 Maret 2021 >

Yang Menyatakan,



Dea Rifama Permatasari  
18.02.0190

Yang Menyatakan,



Yeti Kusmiati  
18.02.0189

Yang Menyatakan,

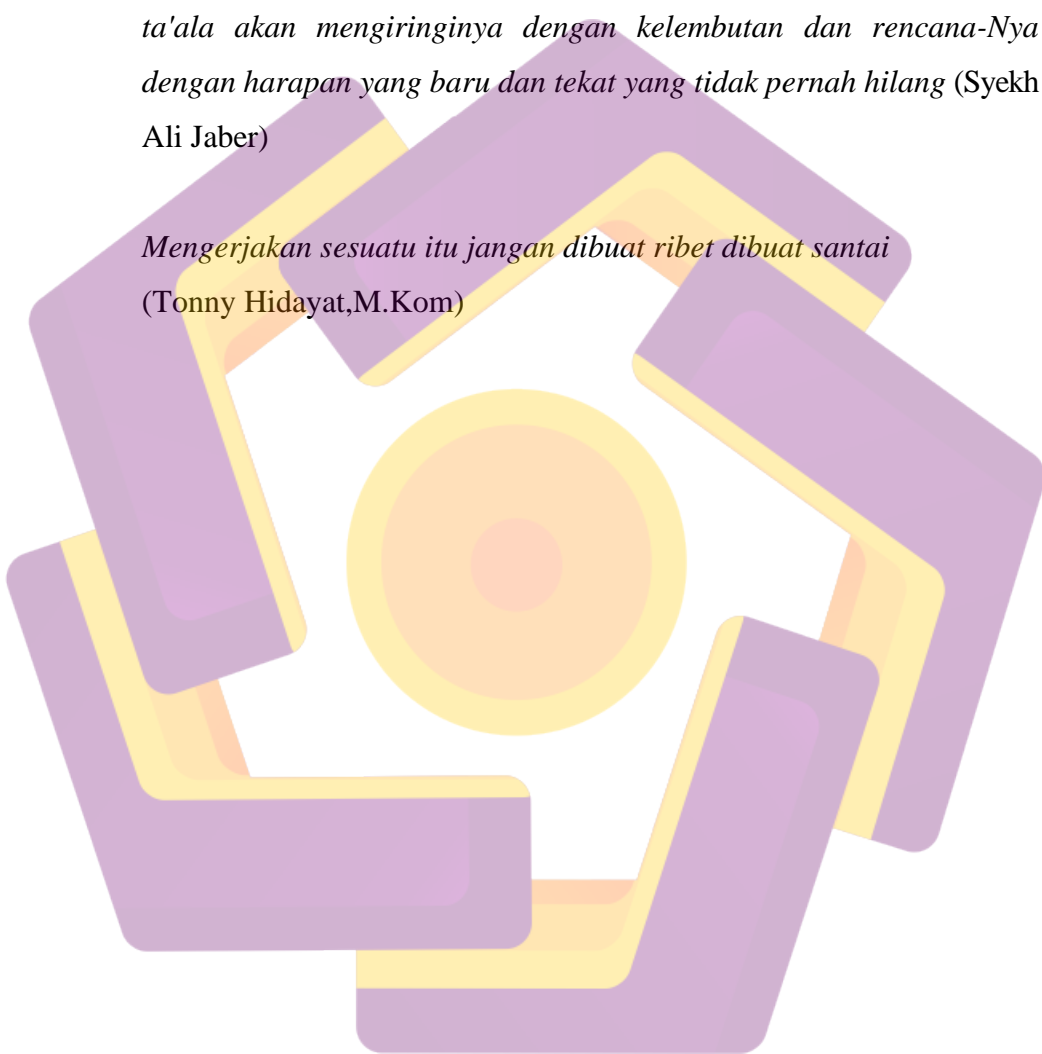


Evi Alfawai  
18.02.0203

## HALAMAN MOTO

*Harapan yang Baru : Hidup tidak akan berhenti. AllahSubhanahu wa ta'ala akan mengiringinya dengan kelembutan dan rencana-Nya dengan harapan yang baru dan tekak yang tidak pernah hilang (Syekh Ali Jaber)*

*Mengerjakan sesuatu itu jangan dibuat ribet dibuat santai  
(Tonny Hidayat,M.Kom)*



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismilahirrohmanirohim halaman persembahan ini tertuju untuk orang-orang yang berarti di kehidupan saya dan telah mendukung atas selesainya Tugas Akhir ini di tahun 2021 :

1. Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat selesai hingga akhir.
2. Bapak dan Ibu selaku orang tua saya, yang telah mengerti dan memberi dukungan tanpa henti.
3. Adik saya tercinta yang selalu ada untuk menghibur dan menyemangati saya.
4. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selama ini dengan sabar membimbing Magang dan Tugas Akhir ini.
5. PT SACORET, selaku perusahaan yang telah menerima sebagai obyek penelitian kami.
6. Sahabat dan teman-teman yang telah memberikan semangat dan motivasi.

Sebagai manusia saya menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu saya mohon maaf jika terdapat kekurangan dan kesalahan baik dari isi maupun tulisan.

## KATA PENGANTAR

Segala puji serta rasa syukur saya kepada ALLAH, saya bisa menyelesaikan Tugas Akhir saya yang berjudul “Rancang Bangun Video Digital Branding Social Media Management di PT.Sacoret ID “ dengan konsep *Motion Graphic*.

Tugas Akhir ini saya buat dalam rangka memenuhi persyaratan kelulusan Pada Fakultas Ilmu Komputer D3 Management Informatika, Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini banyak sekali menerima dukungan dari beberapa pihak, untuk itu pada kesempatan kali ini, saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat selesai hingga akhir.
2. Bapak dan Ibu selaku orang tua saya , yang telah mengerti dan memberi dukungan tanpa henti.
3. Adik saya tercinta yang selalu ada untuk menghibur dan menyemangati saya.
4. Bapak Tonny Hidayat,M.Kom selaku dosen pembimbing yang selama ini dengan sabar membimbing Magang dan Tugas Akhir ini.
5. PT SACORET, selaku perusahaan yang telah menerima sebagai obyek penelitian kami.
6. Sahabat dan teman-teman yang telah memberikan semangat dan motivasi.

Yogyakarta, 22 Maret 2021

Yeti Kusmiati



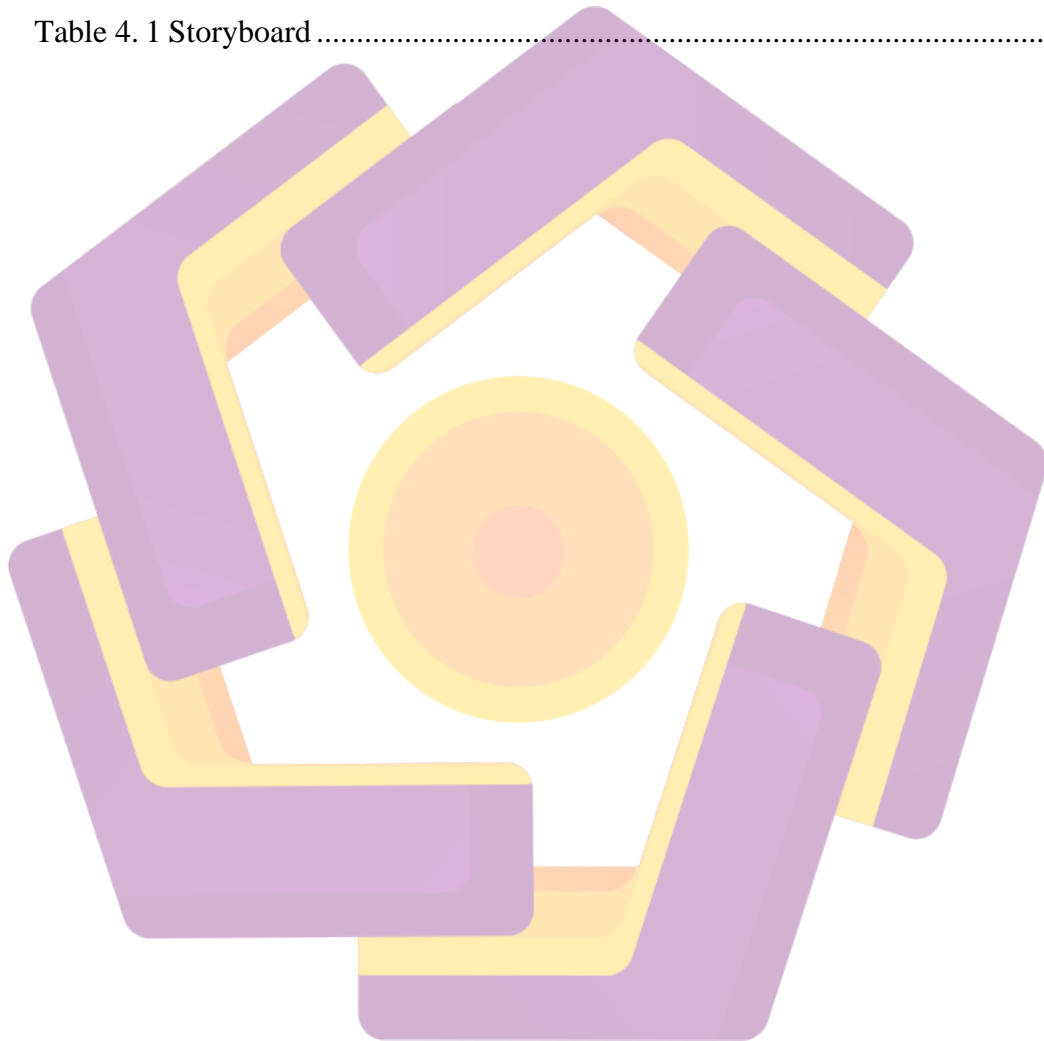
## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
TUGAS AKHIR .....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	v
HALAMAN PENGESAHAN .....	viv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
ABSTRACT .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Tujuan Penelitian.....	1
1.3 Rumusan Masalah .....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Sistematika Penulisan .....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	4
2.1 Referensi.....	4
2.2 Proyek Berbasis Multimedia .....	5
2.2.1 Pengembangan Multimedia menurut Luther -Sutopo.....	5
2.3 Digital Branding .....	7
2.4 Animasi .....	8
2.5 Animasi 2D.....	10
2.6 Motion Graphic .....	11
2.7 Video .....	12
2.8 Teks .....	13
2.9 Tipografi.....	13
2.10 Storyboard .....	14
2.11 Flat Design.....	14
BAB III TINJAUAN UMUM.....	16

3.1	Deskripsi Singkat Obyek.....	16
3.2	Sejarah Singkat.....	16
3.3	Produk dan Layanan .....	17
3.4	Alamat .....	18
3.5	Struktur Perusahaan.....	18
3.6	Hasil Pengumpulan Data .....	19
3.7	Solusi Yang Diusulkan .....	19
3.8	Konsep Perencanaan Video.....	20
<b>BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>22</b>
4.1	Pra Produksi.....	22
4.1.1	Konsep.....	22
4.2	Produksi.....	33
4.2.1	Desain.....	34
4.2.2	Audio.....	37
4.2.3	Perancangan Animasi .....	41
4.2.4	Pengumpul Aset Grafis.....	45
4.2.5	Penggabungan Video Animasi .....	46
4.3	Pasca Produksi.....	51
4.4	Pengujian .....	53
4.5	Evaluasi .....	53
5.1	Kesimpulan.....	57
5.2	Saran.....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>58</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>60</b>

## DAFTAR TABEL

Table 3. 1 Hasil Pengumpulan Data .....	33
Table 3. 2 Solusi Yang Diusulkan.....	34
Table 4. 1 Storyboard .....	39



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pengembangan Multimedia Menurut Luther-Sutopo.....	19
Gambar 3. 1 Logo Perusahaan .....	30
Gambar 3. 2 Struktur Perusahaan.....	32
Gambar 4. 1 Rancang Naskah .....	39
Gambar 4. 2 New Document.....	48
Gambar 4. 3 Elips Tool .....	49
Gambar 4. 4 Menyesuaikan Bentuk Kepala.....	49
Gambar 4. 5 Anchor Point.....	50
Gambar 4. 6 New Layer .....	51
Gambar 4. 7 Import Audio.....	52
Gambar 4. 8 Hapus Suara.....	52
Gambar 4. 9 Noise Reduction .....	53
Gambar 4. 10 Get Noise Reduction .....	53
Gambar 4. 11 Mengatur Parameter .....	54
Gambar 4. 12 Save File .....	54
Gambar 4. 13 New Project .....	55
Gambar 4. 14 Composite Settings.....	56
Gambar 4. 15 Import File 1 .....	56
Gambar 4. 16 Import File 2.....	57
Gambar 4. 17 Composite Settings.....	57
Gambar 4. 18 Koordinat Yang Ditandai .....	58
Gambar 4. 19 Position.....	58
Gambar 4. 20 Opacity .....	59
Gambar 4. 21 Aset Grafis.....	59
Gambar 4. 22 New Project .....	60
Gambar 4. 23 Import File.....	61
Gambar 4. 24 Import File AE Select.....	61
Gambar 4. 25 Penggabungan Scene.....	62
Gambar 4. 26 Import Suara Dubbing .....	62
Gambar 4. 27 Import Backsound .....	63
Gambar 4. 28 Import Sound Effect.....	63
Gambar 4. 29 Editing Teks .....	64
Gambar 4. 30 Efek Transisi .....	64
Gambar 4. 31 Proses Rendering 1 .....	65
Gambar 4. 32 Proses Rendering 2 .....	66
Gambar 4. 33 Proses Rendering 3.....	66
Gambar 4. 34 Save File .....	67
Gambar 4. 35 Gambar Hasil akhir dan Surat Evaluasi Project 1 .....	68
Gambar 4. 36 Gambar Surat Evaluasi Project 2.....	69
Gambar 4. 37 Gambar Surat Evaluasi Project 3.....	70

## INTISARI

Sosial Media Management atau SMM ini adalah devisi dari PT Sacoret ID yang merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang digital agency terkhusus di bidang Digital Branding dan Marketing. Penelitian ini di lakukan dengan tujuan untuk membuat suatu media informasi layanan, yaitu mengenai Sosial Media Management yang berfokus pada layanan Sosial Media Handling, Ads Management, Branding dan DailyContent, Copywriting, BuzzerInfluencer/ Endorsment dan Youtube Ads. SMM sacoret juga sudah memiliki banyak client dan project. Perusahaan membutuhkan suatu proyek di bidang pemasaran yang menarik untuk di publish kepada masyarakat mengenai Digital Branding dan Marketing, supaya masyarakat yang memiliki usaha atau perusahaan-perusahaan tertarik dengan layanan yang di sediakan SMM Sacoret. Salah satu langkah yang diambil adalah dengan membuat animasi berkonsep *Motion Graphic*, karena Animasi berkonsep *motion graphic*, salah satu animasi yang cukup mudah, cukup menarik, dan cukup di mengerti kalangan masyarakat dan perusahaan-perusahaan tersebut.

Membangun dan merancang video animasi berkonsep *motion graphic* ini, diharapkan dapat membantu perusahaan-perusahaan dan masyarakat yang mempunyai usaha dalam memasarkan membrandingkan layanan, jasa atau produk tersebut secara publish.

Kata kunci : Digital Branding dan Marketing, Motion Graphic, Media Informasi Layanan

## ABSTRACT

*Social Media Management or SMM is a division of PT Sacoret ID which is a company engaged in digital agency, especially in the field of Digital Branding and Marketing. This research was conducted with the aim of creating an information media service, namely Social Media Management which focuses on Social Media Handling services, Advertising Management, Branding and Daily Content, Copywriting, Buzzer / Influencer / Endorsement and Youtube Ads. Sacoret SMM also has many clients and projects.*

*Companies need projects in the field of marketing that are attractive to be published to the public regarding Digital Branding and Marketing, so that people who have businesses or companies are interested in the services provided by SMM Sacoret. One of the steps taken is making animation with the concept of motion graphics, because animation has a motion graphics concept, one of the animations that is quite easy, quite interesting, and quite understandable by the public and the company.*

*Building and designing animated videos with the concept of motion graphics, is expected to help companies and people who have businesses in marketing, compare these services, services or products with published ways.*

*Keywords: Digital Branding and Marketing, Motion Graphic, Media Information Services*