

**PEMBUATAN ANIMASI MOTION GRAPHIC  
PROFIL MEUBEL SIABUN INDAH SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muhammad Al Hafizh**

**16.11.0381**

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

**PEMBUATAN ANIMASI MOTION GRAPHIC  
PROFIL MEUBEL SIABUN INDAH SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Muhammad Al Hafizh**

**16.11.0381**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN ANIMASI MOTION GRAPHIC  
PROFIL MEUBEL SIABUN INDAH SEBAGAI  
MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Al Hafizh**

**16.11.0381**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 05 Januari 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Moch Farid Fauzi, M.Kom**

**NIK. 190302284**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN ANIMASI MOTION GRAPHIC**  
**PROFIL MEUBEL SIABUN INDAH SEBAGAI**  
**MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Al Hafizh**

**16.11.0381**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 05 Januari 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Moch Farid Fauzi, M.Kom**

**NIK. 190302284**

**Tonyy Hidayat, M.Kom**

**NIK. 190302182**

**Ibnu hadi Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302390**

**Tanda Tangan**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 15 Januari 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

## 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 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 tanggung jawab saya pribadi.

Bengkulu, 20 Juni 2021



Muhammad Al Hafizh

16.11.0381

## MOTTO

“Sukses adalah guru yang buruk. Sukses menggoda orang yang tekun ke dalam pemikiran bahwa mereka tidak dapat gagal.”

( Bill Gates )

“Lakukan yang terbaik, sehingga aku tak akan menyalahkan diriku sendiri atas segalanya.”

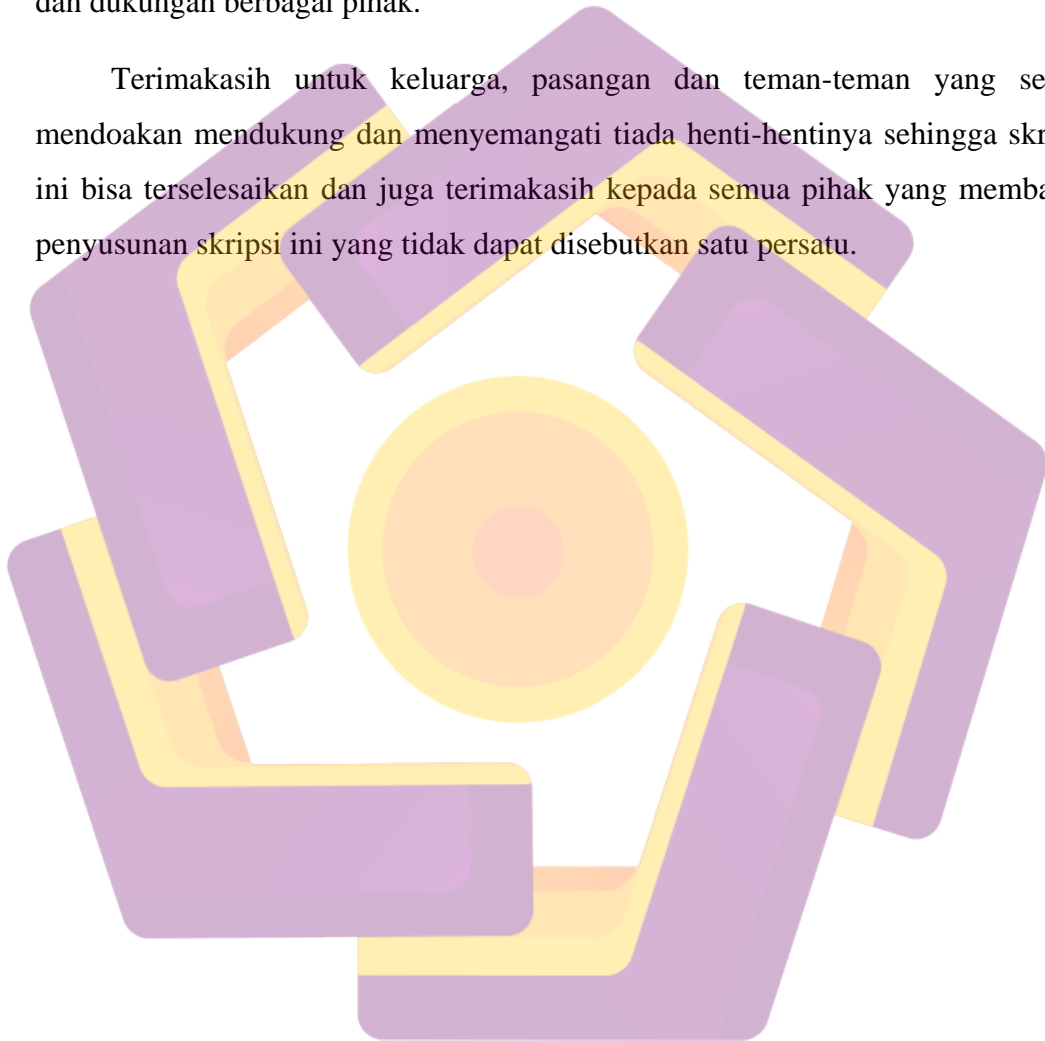
( Magdalena Neuner )



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji syukur atas berkat rahmat dan karunia Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya, dan juga tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak.

Terimakasih untuk keluarga, pasangan dan teman-teman yang selalu mendoakan mendukung dan menyemangati tiada henti-hentinya sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dan juga terimakasih kepada semua pihak yang membantu penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.



## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan segenap rahmat, karunia serta hidayah-Nya, khususnya kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari alam kegelapan ke alam yang terang benderang yang kita rasakan saat ini, tak lupa kepada keluarga dan para sahabat atau orang-orang mengikuti jejaknya.

Sehubungan dengan selesainya skripsi ini, dengan rendah hati penulis hanya bisa mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu, baik berupa moril maupun materil, terutama kepada :

1. Allah SWT, yang selalu setia memberikan petunjuk dan memberikan jalan terang pada saat genting dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak M. Suyanto, Prof., Dr., M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Moch farid Fauzi, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan bagi penulis serta telah sabar membimbing dalam pembuatan skripsi ini.
4. Kedua Orang Tua Bapak dan Ibu penulis yang selalu setia mendoakan, medukung, menyemangati sehingga skripsi ini bisa terselesaikan.
5. Para Dosen dan Staff Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membantu memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman selama masa perkuliahan.
6. Dwinka Mutiara Kausel yang selalu dengan sabar memberikan dukungan dan motivasi dalam pembuatan skripsi ini.
7. Sahabat Group Japan On Keihin Agis, Bobby, Didit, Indra, Nurido, Rudi, Adnan, Harist, Azizi, Sidix, Alvin, Jidat, Willy, Calvin
8. Seluruh teman kelas 16 Informatika 06 dan semua pihak yang telah membantu yang tidak dapat disebutkan satu persatu.



Penulis mendoakan semoga jasa kebaikan mereka diterima Allah SWT, dan dicatat sebagai amal saleh.

Lebih dari itu, penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat baik bagi penulis dan objek penelitian maupun semua pihak yang membutuhkannya. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik dan saran sangat diharapkan demi sempurnanya skripsi ini.

Tanggal, 28 Januari 2021



Muhammad Al Hafzh  
16.11.0381



## DAFTAR ISI

|                                     |          |
|-------------------------------------|----------|
| HALAMAN JUDUL.....                  | ii       |
| HALAMAN JUDUL.....                  | ii       |
| PERSETUJUAN .....                   | iii      |
| PENGESAHAN .....                    | iiiv     |
| PERNYATAAN.....                     | v        |
| MOTTO .....                         | vi       |
| PERSEMBAHAN .....                   | vii      |
| KATA PENGANTAR .....                | viii     |
| DAFTAR ISI.....                     | x        |
| DAFTAR TABEL.....                   | xiii     |
| DAFTAR GAMBAR .....                 | xiv      |
| INTISARI.....                       | xvi      |
| ABSTRACT.....                       | xvii     |
| <b>BAB I.....</b>                   | <b>1</b> |
| <b>PENDAHULUAN.....</b>             | <b>1</b> |
| <b>1.1 Latar Belakang .....</b>     | <b>1</b> |
| <b>1.2 Rumusan Masalah.....</b>     | <b>2</b> |
| <b>1.4 Tujuan .....</b>             | <b>3</b> |
| <b>1.5 Manfaat Penelitian .....</b> | <b>3</b> |
| <b>1.6 Metode Penelitian .....</b>  | <b>4</b> |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....  | 4        |
| 1.6.2 Metode Observasi .....        | 4        |
| 1.6.3 Metode Wawancara.....         | 4        |

|                                      |                                      |           |
|--------------------------------------|--------------------------------------|-----------|
| 1.6.4                                | Metode Studi Pustaka.....            | 4         |
| 1.6.5                                | Metode Perancangan .....             | 5         |
| <b>1.7</b>                           | <b>Sistematika Penelitian .....</b>  | <b>6</b>  |
| <b>BAB II</b>                        | <b>.....</b>                         | <b>8</b>  |
| <b>LANDASAN TEORI.....</b>           | <b>.....</b>                         | <b>8</b>  |
| <b>2.1</b>                           | <b>Tinjaun Pustaka .....</b>         | <b>8</b>  |
| 2.1.1                                | Pengertian Mebel .....               | 9         |
| 2.1.2                                | Definisi Multimedia .....            | 9         |
| 2.1.3                                | Komponen Multimedia .....            | 9         |
| <b>2.2</b>                           | <b>Resolusi Video.....</b>           | <b>11</b> |
| <b>2.3</b>                           | <b>Frame Rate.....</b>               | <b>13</b> |
| <b>2.4</b>                           | <b>Pengertian Animasi .....</b>      | <b>13</b> |
| 2.4.1                                | Prinsip Utama pada Animasi.....      | 14        |
| 2.4.2                                | Definisi Motion Graphic .....        | 20        |
| 2.4.3                                | Definisi Video Company Profile.....  | 21        |
| <b>2.5</b>                           | <b>Software Yang Digunakan.....</b>  | <b>21</b> |
| 2.3.1                                | Adobe After Effect CC 2019.....      | 22        |
| 2.3.2                                | Adobe Premiere Pro 2019 .....        | 22        |
| 2.3.3                                | Adobe Photoshop CC 2017.....         | 23        |
| 2.3.4                                | Adobe Encoder CC 2019 .....          | 23        |
| 2.3.5                                | Adobe Illustrator CC 2019 .....      | 24        |
| <b>BAB III.....</b>                  | <b>.....</b>                         | <b>25</b> |
| <b>ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b> | <b>.....</b>                         | <b>25</b> |
| <b>3.1</b>                           | <b>Analisa Kebutuhan.....</b>        | <b>25</b> |
| 3.1.1                                | Gambaran Umum Objek Penelitian ..... | 25        |

|                   |   |           |
|-------------------|---|-----------|
| 3.1.2             | Visi dan Misi .....   | 26        |
| 3.1.3             | Struktur Organisasi .....                                     | 26        |
| <b>3.2</b>        | <b>Tugas dan Wewenang .....</b>                               | <b>27</b> |
| 3.2.1             | Pemilik .....   | 27        |
| 3.2.2             | Bagian Produksi .....   | 27        |
| 3.2.3             | Bagian Sekretaris .....                                       | 27        |
| <b>3.3</b>        | <b>Kebutuhan Fungsional dan Kebutuhan Non-Fungsional.....</b> | <b>28</b> |
| 3.3.1             | Fungsional.....   | 28        |
| 3.3.2             | Non-Fungsional.....   | 28        |
| <b>3.4</b>        | <b>Perancangan.....</b>                                       | <b>31</b> |
| 3.4.1             | Ide.....  | 31        |
| 3.4.2             | Naskah.....   | 31        |
| 3.2.1             | Storyboard.....   | 36        |
| <b>BAB IV</b>     | .....   | <b>46</b> |
| <b>PEMBAHASAN</b> | .....   | <b>46</b> |
| <b>4.1</b>        | <b>Produksi .....</b>   | <b>46</b> |
| 4.1.1             | Perancangan Grafis .....                                      | 46        |
| 4.1.1             | Pembuatan Audio .....   | 49        |
| <b>4.2</b>        | <b>Pasca Produksi.....</b>                                    | <b>50</b> |
| 4.2.1             | Compositing .....   | 50        |
| 4.2.2             | Editing.....  | 61        |
| 4.2.3             | Rendering .....   | 63        |
| <b>4.3</b>        | <b>Implementasi.....</b>                                      | <b>64</b> |
| <b>4.4</b>        | <b>Testing .....</b>  | <b>66</b> |
| <b>BAB V</b>      | .....   | <b>70</b> |

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| <b>PENUTUP</b> .....          | 70 |
| <b>5.1 Kesimpulan</b> .....   | 70 |
| <b>5.2 Saran</b> .....        | 71 |
| <b>LAMPIRAN</b> .....         | 73 |
| <b>TOKOH MULTIMEDIA</b> ..... | 73 |
| <b>TOKOH MASYARAKAT</b> ..... | 77 |

### **DAFTAR TABEL**

|   |    |
|---|----|
| Tabel 3. 1 Struktur Organisasi .....  | 27 |
| Tabel 3. 2 Perlengkapan Hardware .....  | 29 |
| Tabel 3. 3 Software .....   | 29 |
| Tabel 3. 4 Personil Produksi .....  | 30 |
| Tabel 3. 5 Naskah Meubel Siabun Indah .....                                     | 31 |
| Tabel 3. 6 Storyboard.....  | 36 |
| Tabel 4. 1 Pertanyaan dan Hasil Kuesioner Praktisi Multimedia .....             | 66 |
| Tabel 4. 2 Pertanyaan dan Hasil Kuesioner User Masyarakat .....                 | 66 |
| Tabel 4. 3 Skor Nilai Pertanyaan .....  | 67 |
| Tabel 4. 4 Kriteria Interpretasi Skor .....                                     | 67 |
| Tabel 4. 5 Rekapitulasi kuesioner Praktisi Multimedia dan User Masyarakat ..... | 68 |
| Tabel 4. 6 Hasil Pertanyaan Praktisi Multimedia dan User Masyarakat.....        | 68 |
| Table 1. Daftar Responden.....  | 73 |
| Table 2 Daftar Responden.....   | 77 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 1. 1 Tahapan Pengembangan MDLC .....               | 5  |
| Gambar 2. 1 Timing .....                                  | 14 |
| Gambar 2. 2 Spacing .....                                 | 14 |
| Gambar 2. 3 Ease In dan Ease Out.....                     | 15 |
| Gambar 2. 4 Arcs .....                                    | 15 |
| Gambar 2. 5 Follow Through And Overlapping Action .....   | 16 |
| Gambar 2. 6 Secondary Action .....                        | 16 |
| Gambar 2. 7 Squash and Strech .....                       | 17 |
| Gambar 2. 8 Exaggeration.....                             | 17 |
| Gambar 2. 9 Straight Ahead and Pose to Pose.....          | 18 |
| Gambar 2. 10 Anticipation.....                            | 18 |
| Gambar 2. 11 Staging.....                                 | 19 |
| Gambar 2. 12 Solid Drawing .....                          | 19 |
| Gambar 2. 13 Appeal .....                                 | 20 |
| Gambar 2. 14 Adobe after effect CC 2019 .....             | 22 |
| Gambar 2. 15 Adobe Premiere Pro CC 2019.....              | 23 |
| Gambar 2. 16 Adobe Photoshop CC 2017.....                 | 23 |
| Gambar 2. 17 Adobe Encoder CC 2019.....                   | 24 |
| Gambar 2. 18 Adobe Illustrator CC 2019 .....              | 24 |
| Gambar 4. 1 Tampilan Ukuran Gambar.....                   | 46 |
| Gambar 4. 2 Tampilan Pembuatan Objek.....                 | 47 |
| Gambar 4. 3 Tampilan Layer .....                          | 47 |
| Gambar 4. 4 Tampilan Mengatur Warna Fill dan Stroke.....  | 48 |
| Gambar 4. 5 Format Penyimpanan .....                      | 48 |
| Gambar 4. 6 Tampilan Rekaman Smartphone .....             | 49 |
| Gambar 4. 7 Backsound Music .....                         | 49 |
| Gambar 4. 8 Tampilan Music Plugin Animation Composer..... | 50 |
| Gambar 4. 9 Tampilan Pengaturan Composition.....          | 51 |
| Gambar 4. 10 Tampilan Import File .....                   | 51 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 4. 11 Tampilan Animasi Shapes Motion Graphic .....            | 52 |
| Gambar 4. 12 Tampilan Desain Karakter .....                          | 52 |
| Gambar 4. 13 Tampilan Proses Animasi Karakter.....                   | 53 |
| Gambar 4. 14 Proses Animasi Karakter .....                           | 53 |
| Gambar 4. 15 Tampilan Titik Anchor Point .....                       | 54 |
| Gambar 4. 16 Tampilan Keyframe.....                                  | 54 |
| Gambar 4. 17 Tampilan penggunaan Easy Ease.....                      | 54 |
| Gambar 4. 18 Tampilan Graph Editor.....                              | 55 |
| Gambar 4. 19 Tampilan Plugin Animation Composer Mister Horse .....   | 55 |
| Gambar 4. 20 Tampilan Penggunaan Plugin Animation Composer .....     | 56 |
| Gambar 4. 21 Tampilan Penggunaan Animation Composer di Timeline..... | 56 |
| Gambar 4. 22 Tampilan Pre-Compose.....                               | 56 |
| Gambar 4. 23 Hasil Compositing.....                                  | 60 |
| Gambar 4. 24 Tampilan Settingan Sequence .....                       | 61 |
| Gambar 4. 25 Tampilan Import File .....                              | 62 |
| Gambar 4. 26 Tampilan editing .....                                  | 63 |
| Gambar 4. 27 Tampilan Settingan Render .....                         | 63 |
| Gambar 4. 28 Tampilan Rendering.....                                 | 64 |
| Gambar 4. 29 Video Terupload di Youtube.....                         | 64 |
| Gambar 4. 30 Video Terupload di Facebook.....                        | 65 |
| Gambar 4. 31 Video Terupload di Instagram.....                       | 65 |
| Gambar 1. Tampilan Grafik Item 1 .....                               | 74 |
| Gambar 2. Tampilan Grafik Item 2.....                                | 74 |
| Gambar 3. Tampilan Grafik Item 3.....                                | 75 |
| Gambar 4. Tampilan Grafik Item 4.....                                | 75 |
| Gambar 5. Tampilan Grafik item 5 .....                               | 76 |
| Gambar 6. Tampilan Grafik Item 1 .....                               | 78 |
| Gambar 7. Tampilan Grafik Item 2.....                                | 79 |
| Gambar 8. Tampilan Grafik Item 3.....                                | 79 |
| Gambar 9. Tampilan Grafik Item 4.....                                | 80 |
| Gambar 10. Tampilan Grafik Item 5.....                               | 80 |

## INTISARI

Multimedia adalah alat media di mana terdapat kombinasi berbagai bentuk elemen informasi, seperti teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat dan koneksi sehingga pengguna dapat menavigasi, berinteraksi, bekerja dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan di dunia informatika. Terlepas dari dunia informatika, multimedia juga diadopsi oleh dunia game, dan juga untuk membuat *Company profile*.

*Company profile* merupakan media pengenalan perusahaan kepada *customer* yang bertujuan untuk menginformasikan, meyakinkan, serta membujuk *customer* agar membeli produk atau menggunakan jasa yang ditawarkan. Media promosi yang bisa menarik perhatian *customer* salah satunya dengan membuat sebuah promosi dengan media elektronik, atau dengan membuat sebuah *company profile* yang berbasis video. Dari pembuatan media promosi *company profile* dengan berbasis video ini memudahkan para *customer* atau para konsumen untuk mengetahui berbagai informasi dan memperoleh gambaran umum tentang perusahaan. Karena itu *company profile* menggunakan teknik *motion graphic* menjadi salah satu solusi untuk mengenalkan perusahaan kepada *customer*.

**Kata Kunci :** Multimedia, Company Profile, Motion Graphic



## ABSTRACT

*Multimedia is a media tool in which there are combinations of various forms of information elements, such as text, sound, images, animation and video with tools and connections so that users can navigate, interact, work and communicate. Multimedia is often used in the world of informatics. Apart from the world of informatics, multimedia is also adopted by the game world, and also to create a company profile.*

*Company profile is a company introduction media to customers that aims to inform, convince, and persuade the audience to buy the product or use the services offered. Promotional media that can attract customer attention, one of which is by making a promotion with electronic media, or by creating a video-based company profile. This video-based company profile promotion media makes it easier for customers or consumers to find out various information and get an overview of the company. Therefore, the company profile using motion graphic techniques is one solution to introduce the company to customers.*

*Keywords: Multimedia, Company Profile, Motion Graphic*