

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE PROPERTY ANUGERAH JAYA  
DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC  
SKRIPSI**



disusun oleh

**Muhammad Gufron Hawaly**

**17.11.1249**

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

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE PROPERTY ANUGERAH JAYA  
DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana pada  
program Studi Informatika



disusun oleh

**Muhammad Gufron Hawaly**

**17.11.1249**

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

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **PEMBUATAN COMPANY PROFILE PROPERTY ANUGERAH JAYA DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Gufron Hawaly**

**17.11.1249**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 Oktober 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Rumini, M.Kom**  
**NIK. 190302246**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN COMPANY PROFILE PROPERTY ANUGERAH JAYA DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh  
**Muhammad Gufron Hawaly**

**17.11.1249**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Juni 2021

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Erni Seniwati, S.Kom..M.Cs.**  
NIK. 190302231

\_\_\_\_\_

**Acihmah Sidauruk, M.Kom**  
NIK. 190302238

\_\_\_\_\_

**Rumini, M.Kom**  
NIK. 190302246

\_\_\_\_\_

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 17 Juni 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

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

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, .....

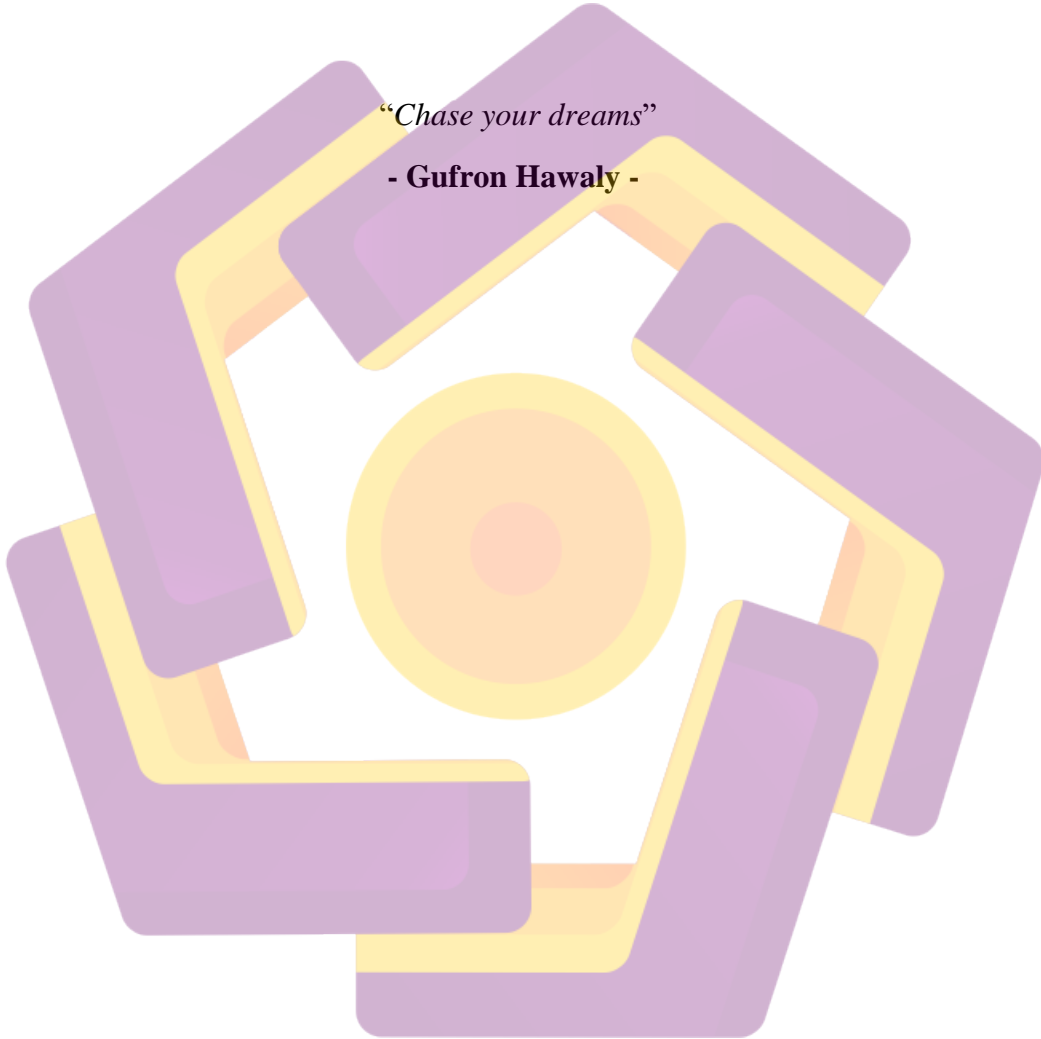


Muhammad Gufron Hawaly  
NIM. 17.11.1249

## MOTTO

*“Chase your dreams”*

**- Gufron Hawaly -**



## PERSEMBAHAN

*Alhamdulillah*, Sujud syukur saya persembahkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Agung, Yang Maha Tinggi. Atas limpahan rahmat serta kemudahan dari Nya, saya berhasil menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dan tepat waktu. Skripsi ini saya persembahkan kepada orang-orang terbaik di sekeliling saya, sehingga saya berhasil berada di pencapaian saya yang sekarang.

Terima kasih teruntuk orang tua saya tercinta dan tersayang yang telah mendoakan dan mensupport saya dalam menyelesaikan pendidikan ini.

Terima kasih banyak untuk dosen pembimbing saya ibu Rumini M.Kom yang telah membantu, membimbing, dan mengarahkan saya selama menyelesaikan tugas akhir ini.

Terima kasih kepada kekasih saya tercinta yang juga memberi semangat dan waktu luang yang telah diberikan.

Dan yang terakhir terima kasih kepada teman-teman dan sahabat saya tersayang yang juga membantu menemani dan memotivasi hingga di titik sekarang, Sukses untuk kalian semua.

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pembuatan Company Profile Property Anugerah Jaya Dengan Teknik Motion Graphic”** dengan baik. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarganya, serta sahabat-sahabatnya yang kita nantikan syafaatnya di yaumul akhir.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari banyak pihak yang membantu dan memberikan saran serta bimbingan, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan sebagaimana mestinya. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis banyak mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya.
2. Nabi Muhammad SAW sebagai Nabi dan tauladan bagi umat-Nya.
3. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu mendoakan dan mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Ibu Rumini M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu mengarahkan, membantu, dan membimbing dalam menyusun skripsi ini.
6. Tim Dosen Penguji
7. Seluruh Dosen dan Staff Universitas Amikom yang telah berperan dalam memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama masa perkuliahan.
8. Teman-teman seperjuangan yang juga membantu dan memberi saran.

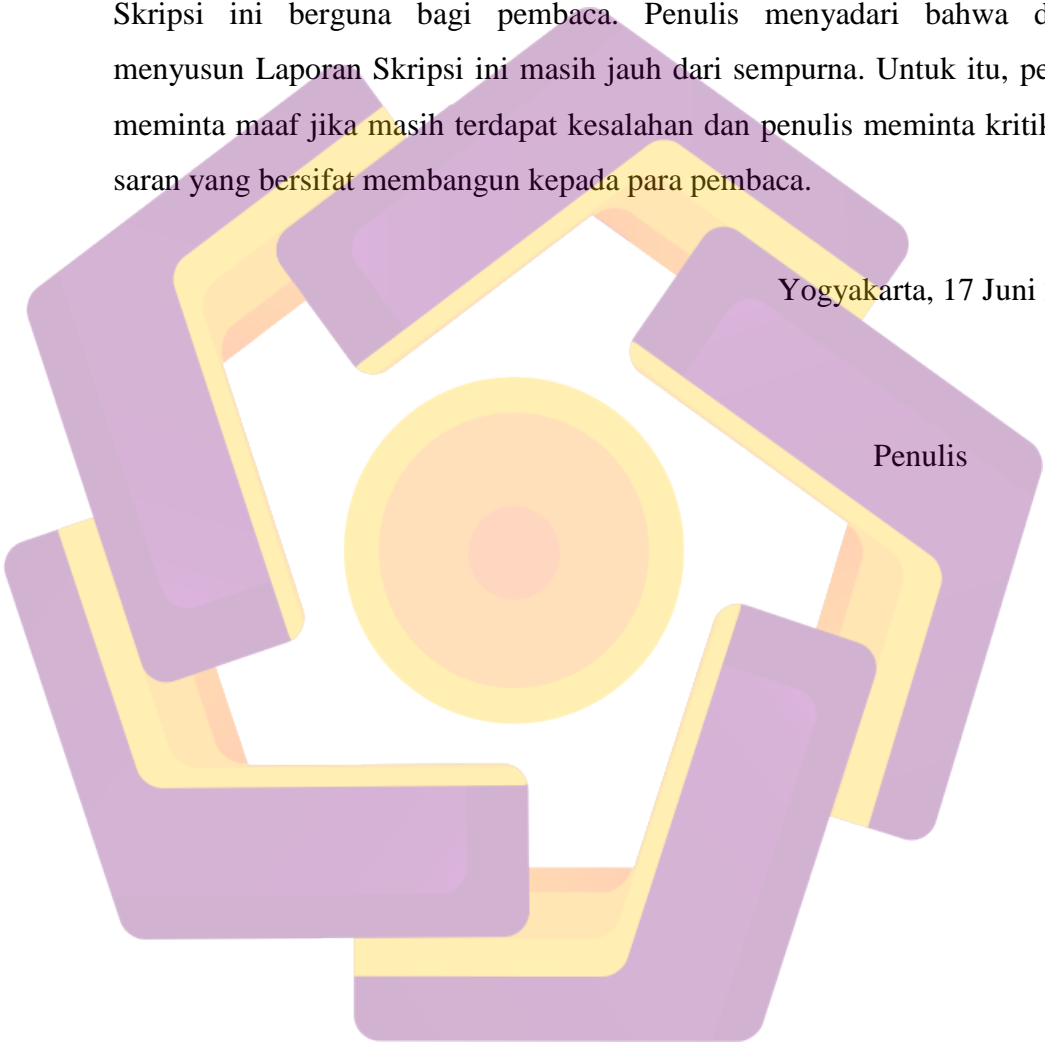


9. Serta seluruh pihak yang terlibat yang tidak dapat disebutkan satu-satu dalam proses menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis ucapkan terima kasih banyak dan semoga Laporan Skripsi ini berguna bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam menyusun Laporan Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, penulis meminta maaf jika masih terdapat kesalahan dan penulis meminta kritik dan saran yang bersifat membangun kepada para pembaca.

Yogyakarta, 17 Juni 2021

Penulis



## DAFTAR ISI

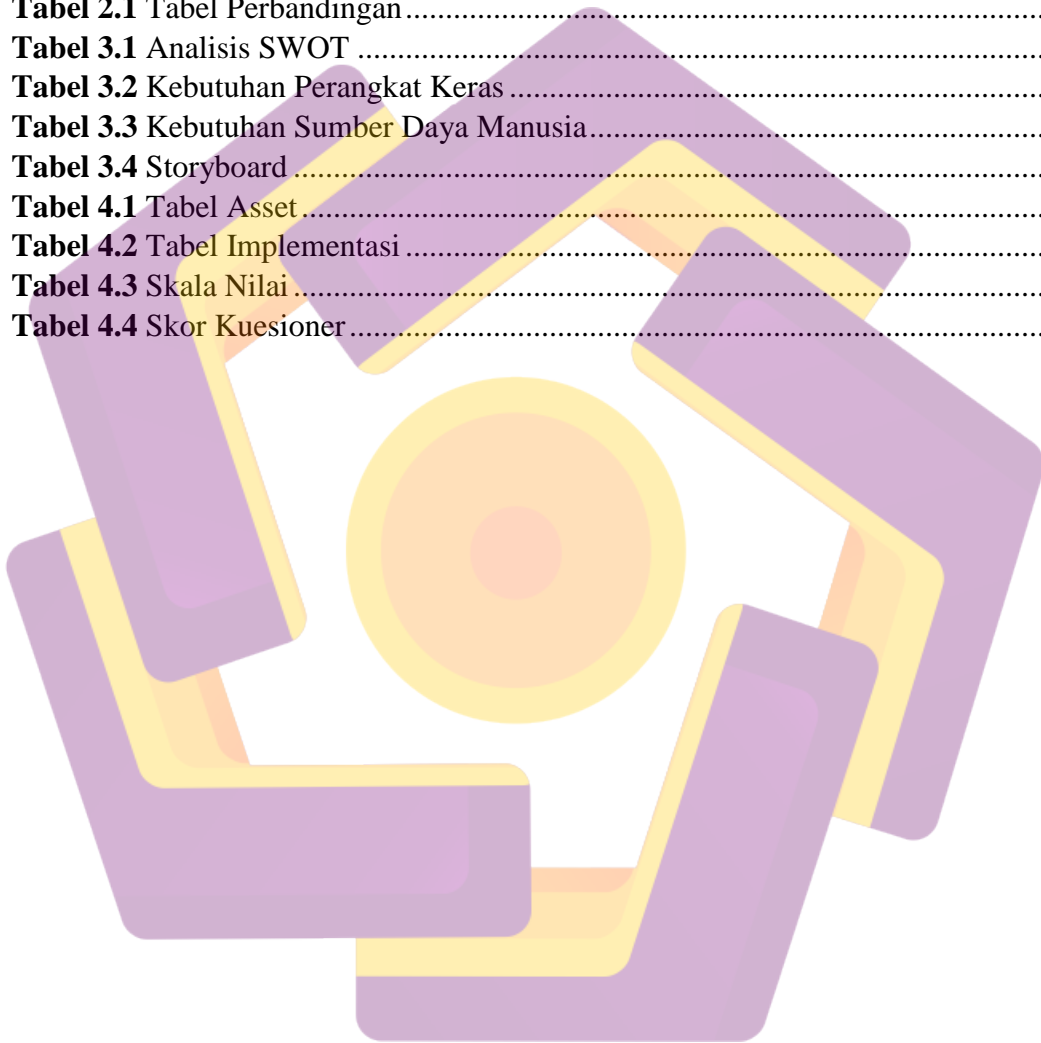
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI .....	xv
ABSTRACT .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Maksud dan Tujuan .....	3
1.5 Metode Penelitian .....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.5.2 Metode Analisis .....	4
1.5.3 Metode Perancangan .....	4
1.5.4 Metode Evaluasi .....	5
1.6 Manfaat Penelitian .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Multimedia .....	12
2.2.1 Definisi Multimedia .....	12

2.2.2	Jenis Multimedia .....	14
2.2.3	Penggunaan Multimedia.....	14
2.2.4	Elemen Multimedia.....	15
2.3	<i>Company Profile</i> .....	19
2.3.1	Definisi <i>Company Profile</i> .....	19
2.3.2	Unsur <i>Company Profile</i> .....	20
2.3.3	Tujuan <i>Company Profile</i> .....	23
2.3.4	Fungsi <i>Company Profile</i> .....	23
2.3.5	Jenis-jenis <i>Company Profile</i> .....	24
2.4	<i>Motion Graphic</i> .....	25
2.4.1	Definisi <i>Motion Graphic</i> .....	25
2.4.2	Produksi <i>Motion Graphic</i> .....	26
2.4.3	Fungsi <i>Motion Graphic</i> .....	28
2.4.4	Manfaat <i>Motion Graphic</i> .....	29
2.5	Konsep Dasar Analisis Sistem .....	32
2.5.1	Definisi Analisis Sistem.....	32
2.5.2	Analisis SWOT .....	33
2.5.3	Analisis Kebutuhan .....	33
2.6	Tahapan Perancangan.....	33
2.6.1	Pra Produksi .....	33
2.6.2	Produksi .....	36
2.6.3	Pasca Produksi .....	36
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>37</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	37
3.1.1	Deskripsi Perusahaan .....	37
3.1.2	Visi dan Misi.....	37
3.1.3	Struktur Organisasi .....	39
3.2	Analisis Masalah .....	40
3.3	Metode Pengumpulan Data .....	41
3.3.1	Metode Observasi.....	41

3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	45
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	45
3.5	Pra Produksi .....	47
3.5.1	Konsep Video.....	48
3.5.3	<i>Storyboard</i> .....	53
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>58</b>
4.1	Produksi.....	58
4.1.1	Dubbing Narasi dan Backsound.....	58
4.1.2	Pengumpulan <i>Asset</i> .....	62
4.1.3	Perancangan Animasi.....	68
4.2	Pasca Produksi.....	101
4.2.1	<i>Compositing</i> .....	101
4.2.2	Proses <i>Editing</i> .....	102
4.2.3	<i>Rendering</i> .....	103
4.2.4	Hasil Video Company Profile .....	104
4.3	Implementasi .....	105
4.3.1	<i>Upload Platform Youtube</i> .....	106
4.3.2	<i>Upload Media Sosial</i> .....	107
4.4	Evaluasi .....	108
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b> .....	<b>113</b>
5.1	Kesimpulan .....	113
5.2	Saran .....	114
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>115</b>

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Tabel Perbandingan.....	8
<b>Tabel 3.1</b> Analisis SWOT .....	40
<b>Tabel 3.2</b> Kebutuhan Perangkat Keras .....	46
<b>Tabel 3.3</b> Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	47
<b>Tabel 3.4</b> Storyboard .....	53
<b>Tabel 4.1</b> Tabel Asset.....	63
<b>Tabel 4.2</b> Tabel Implementasi .....	105
<b>Tabel 4.3</b> Skala Nilai .....	108
<b>Tabel 4.4</b> Skor Kuesioner.....	109



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Definisi Multimedia.....	13
<b>Gambar 2.2</b> Contoh Storyboard.....	34
<b>Gambar 3.1</b> Logo Perusahaan.....	38
<b>Gambar 3.2</b> Struktur Organisasi .....	39
<b>Gambar 3.3</b> Kantor Dan Perumahan Anugerah Jaya.....	41
<b>Gambar 3.4</b> Brosur Anugerah Jaya .....	42
<b>Gambar 4.1</b> Tampilan awal Ableton Live 10 Lite.....	58
<b>Gambar 4.2</b> Tampilan Record Session Ableton Live 10 Lite.....	59
<b>Gambar 4.3</b> Proses Record Dub Narasi.....	60
<b>Gambar 4.4</b> Mixing dan Mastering .....	61
<b>Gambar 4.5</b> Rendering Audio.....	61
<b>Gambar 4.6</b> Tampilan awal Figma .....	62
<b>Gambar 4.7</b> Asset Animasi.....	63
<b>Gambar 4.8</b> Tampilan Awal Adobe After Effect CC 2019.....	69
<b>Gambar 4.9</b> Composition Settings.....	70
<b>Gambar 4.10</b> Add New Solid .....	71
<b>Gambar 4.11</b> New Solid Settings .....	72
<b>Gambar 4.12</b> Efek Gradient Ramp .....	73
<b>Gambar 4.13</b> Import Logo.....	74
<b>Gambar 4.14</b> Import Dubbing Narasi.....	75
<b>Gambar 4.15</b> Atur Scale Logo.....	75
<b>Gambar 4.16</b> Atur Scale Logo 2.....	77
<b>Gambar 4.17</b> Atur Scale Logo 3.....	77
<b>Gambar 4.18</b> Atur Ease Ease Logo .....	78
<b>Gambar 4.19</b> Atur Graph Scale Logo.....	79
<b>Gambar 4.20</b> Atur Position Logo .....	80
<b>Gambar 4.21</b> Add New Text.....	81
<b>Gambar 4.22</b> Add Effect Text .....	82
<b>Gambar 4.23</b> Animate Text .....	82
<b>Gambar 4.24</b> Drag Asset Gedung.....	83
<b>Gambar 4.25</b> Motion Blur .....	84
<b>Gambar 4.26</b> Atur Part Asset Composition.....	85
<b>Gambar 4.27</b> Atur Anchor Point .....	86
<b>Gambar 4.28</b> Atur Anchor Point 2 .....	87

<b>Gambar 4.29</b> Trim Comp to Work Area .....	87
<b>Gambar 4.30</b> Efek Typewriter .....	88
<b>Gambar 4.31</b> Atur Scale Setiap Scene.....	89
<b>Gambar 4.32</b> Atur Scaling Tiap Asset.....	90
<b>Gambar 4.33</b> Add Camera.....	91
<b>Gambar 4.34</b> Add Null Object.....	92
<b>Gambar 4.35</b> Add Parenting .....	93
<b>Gambar 4.36</b> Atur Position Awal .....	94
<b>Gambar 4.37</b> Atur Position Akhir.....	94
<b>Gambar 4.38</b> Atur Opacity Awal.....	95
<b>Gambar 4.39</b> Atur Opacity Akhir .....	96
<b>Gambar 4.40</b> Efek Beats Manual.....	97
<b>Gambar 4.41</b> Efek Blur Anak Panah .....	98
<b>Gambar 4.42</b> Atur Rotation Awal.....	99
<b>Gambar 4.43</b> Atur Rotation Akhir.....	100
<b>Gambar 4.44</b> Atur Scene Penutup .....	101
<b>Gambar 4.45</b> Proses Compositing .....	102
<b>Gambar 4.46</b> Proses Editing .....	103
<b>Gambar 4.47</b> Proses Rendering Video .....	103
<b>Gambar 4.48</b> Potongan Video Company Profile .....	105
<b>Gambar 4.49</b> Upload Platform Youtube.....	106
<b>Gambar 4.50</b> Upload Media Sosial (Facebook) .....	107
<b>Gambar 4.51</b> Kritik dan Saran Responden .....	111
<b>Gambar 4.52</b> Kritik dan Saran Responden 2 .....	112

## INTISARI

PT Anugerah Jaya Handayani merupakan perusahaan yang didirikan pada tahun 2017 dan beralamat di Jl.Samari Perum Kawi 1 RT.18, Madurejo, Arut Selatan, Kotawaringin Barat, Pangkalan Bun, Kalimantan Tengah. Perusahaan ini bergerak pada bidang properti atau pembangunan dan penjualan tanah atau rumah.

Sejak awal berdirinya perusahaan ini tidak memiliki company profile atau identitas perusahaan yang dapat mendeskripsikan perusahaan secara rinci, yang juga bisa dimanfaatkan untuk promosi terlebih lagi sistem promosi perusahaan ini masih menggunakan media cetak seperti brosur, baliho, dan poster. Oleh karena itu penulis membuat dan merancang video company profile untuk digunakan sebagai identitas serta kebutuhan promosi perusahaan,

Untuk membuat video lebih menarik dan detail dalam penyampaian informasinya, perancangan video company profile menggunakan teknik motion graphic karena lebih simple dan cukup untuk mensimulasikan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang property ke dalam desain animasi yang membuat lebih hemat biaya dan tenaga sehingga lebih efisien untuk menjadi identitas dan media promosi perusahaan.

**Kata Kunci** : Company Profile, Property, Motion Graphic, Promosi



## ABSTRACT

*PT Anugerah Jaya Handayani is a company that was founded in 2017 and has its address at Jl. Samari Perum Kawi 1 RT. 18, Madurejo, South Arut, West Kotawaringin, Pangkalan Bun, Central Kalimantan. This company is engaged in property or the construction and sale of land or houses.*

*Since its inception, this company has not had a company profile or corporate identity that can describe the company in detail, which can also be used for promotion. Moreover, the company's promotional system still uses print media such as brochures, billboards, and posters. Therefore, the author creates and designs a company profile video to be used as an identity and company promotion needs.*

*To make videos more interesting and detailed in conveying information, the company profile video design uses motion graphic techniques because it is more simple and sufficient to simulate a company engaged in property into an animation design that makes it more cost and energy efficient so that it is more efficient to become an identity and company promotion media.*

**Keywords :** *Company Profile, Property, Motion Graphic, Promotion*