

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE “KOPERASI KARYA TANI
BENGKULU” MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



Disusun oleh

Ahmad Ruru Muqodam

14.11.8343

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**sPERANCANGAN COMPANY PROFILE “KOPERASI KARYA TANI
BENGKULU” MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Ahmad Ruru Muqodam

14.11.8343

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN COMPANY PROFILE “KOPERASI KARYA TANI
BENGKULU MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Ruru Muqodam

14.11.8343

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Maret 2020

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN COMPANY PROFILE “KOPERASI KARYA TANI
BENKULU” MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION MOTION
GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Ruru Muqodam

14.11.8343

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Maret 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302192

Ali Mustopa, M.kom

NIK. 190302192

Arifiyanto Hadinegoro, S,Kom, M.T

NIK. 190302289

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 Maret 2021

DEWAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati.S.Si, M.T.

NIK. 190302083

PERNYATAAN

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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 19 April 2021



Ahmad Ruru Muqodam

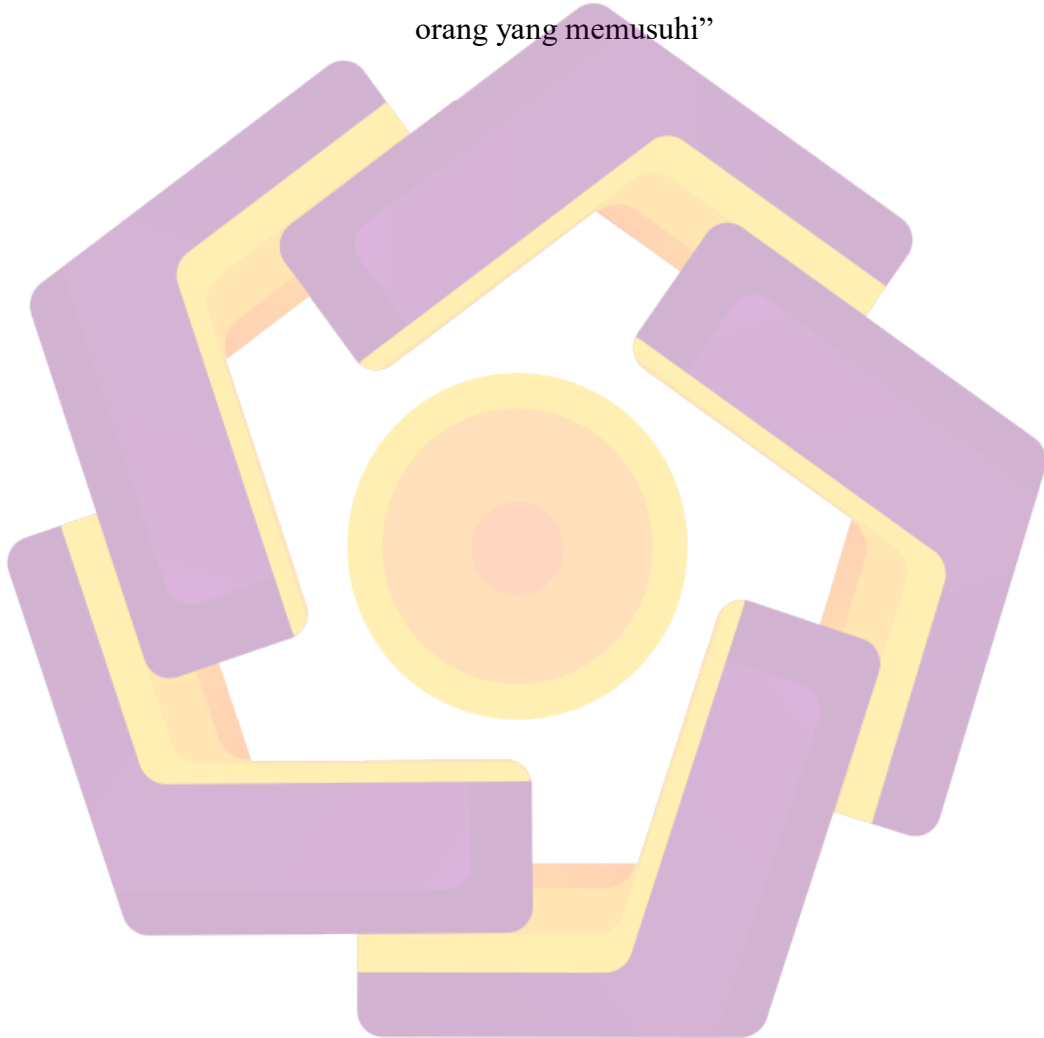
NIM. 14.11.8343

MOTTO

”Ridho orang tua jaminan kesuksesan”

”Kunci utama mencari ilmu adalah mempeng(rajin)”

”Jadilah orang yang suka mengalah, lapang dada, dan berjiwa besar terhadap orang yang memusuhi”

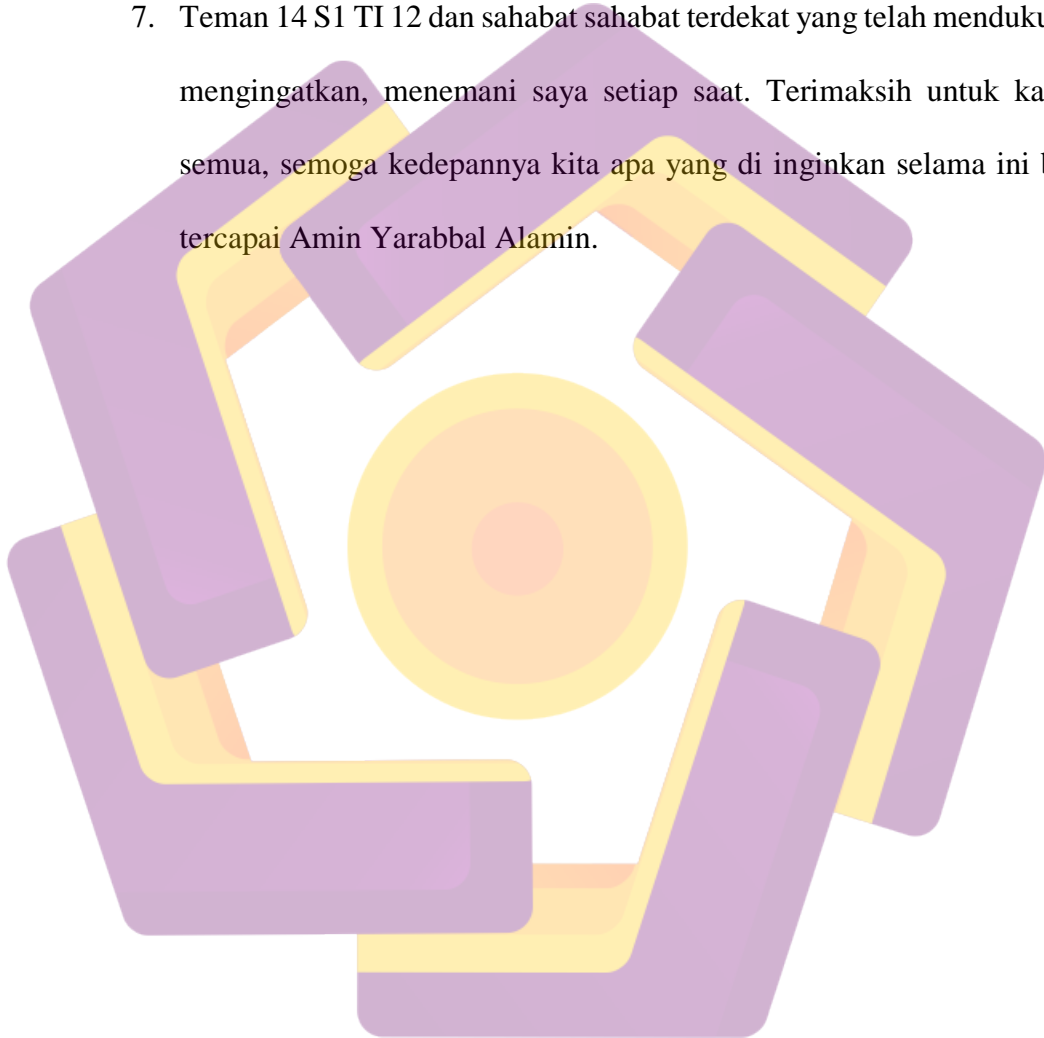


PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: “Perancangan Company Profile “Koperasi Karya Tani Bengkulu” Menggunakan Teknik Motion Graphic”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai derajat sarjana komputer. Dalam penelitian dapat penyusunan skripsi ini, penulis banyak di bantu, dibimbing dan didukung oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis sangat ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya serta memberikan kelancaran dan kemudahan kepada saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
2. Terimakasih kepada orang tua, ayah dan ibu, yang selalu menyisipkan nama anakmu dalam setiap do'a di setiap waktu yang dipanjatkan, demi kesuksesan anak-anakmu, serta dukungan baik secara moral dan material yang sampai terselesaikan skripsi ini, maaf belum bisa membahagiakan kalian.
3. Para dosen khususnya yang telah memberikan ilmu kepada saya, sehingga saya dapat menyelesaikan jenjang S1 Informatika.
4. Terima kasih kepada ketua koperasi beserta stafnya yang telah membimbing saya, dan sudah menerima saya, dan menerima saya untuk membuat sebuah karya yaitu membuat *Company Profile* koperasi karya tani.

5. Kepada bapak KH Agus Masruri yang selalu mendokan dalam kelancaran menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepada keluarga, teman-teman, shohib, dan lainnya yang selalu mendukung saya hingga terselesaikan dengan baik.
7. Teman 14 S1 TI 12 dan sahabat sahabat terdekat yang telah mendukung, mengingatkan, menemani saya setiap saat. Terimakasih untuk kalian semua, semoga kedepannya kita apa yang di inginkan selama ini bisa tercapai Amin Yarabbal Alamin.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: “Perancangan Company Profile “Koperasi Karya Tani Bengkulu” Menggunakan Teknik Motion Graphic”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai derajat sarjana komputer. Dalam penelitian penyusunan skripsi ini, penulis banyak di bantu, dibimbing dan didukung oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis sangat ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada

Penghargaan dan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada ayah dan ibu yang kusayangi yang telah mencurahkan segenap cinta dan kasih sayang serta perhatian moral maupun materil. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan Rahmat, taufiq, serta hidayah, kesehatan, karunia serta keberkahan ilmu yang bermanfaat dan selamat dunia akhirat.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. M. Suyanto, M.M. sebagai ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan izin pelaksanaan skripsi.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Informatika S1 reguler UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang mengawal perjalanan pelaksanaan skripsi yang penulis lakukan sehingga penulis bisa

menyelesaikan program studi Strata satu Informatika UNIVERSITAS Amikom Yogyakarta dengan waktu yang tepat.

3. Pak agus purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan kesempatan, motivasi, bimbingan ilmu dan inspirasi selama pelaksanaan skripsi. Kesabaran dalam menghadapi ketidaktahuan penulis, serta kegigihan membimbing keterbatasan yang dihadapi penulis. Hanya bisa doa tulus yang penulis berikan semoga Allah SWT memberikan panjang umur, sehat, rizki yang halal barokah dunia dan akhirat.

Cukup sekian dari penulis berharap semoga karya ini dapat diterima dan bermanfaat bagi semua pihak. Penulis menyadari bahwa karya ini belum sempurna, karena didunia ini tidak ada yang sempurna kecuali Allah SWT. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik membangun untuk kemajuan ilmu pengetahuan bersama. Terimakasih

Yogyakarta, 8 Januari 2020

Ahmad Ruru Muqodam

14.11.8343

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
INTISARI	xix
ABSTRACT	xx
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.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	6

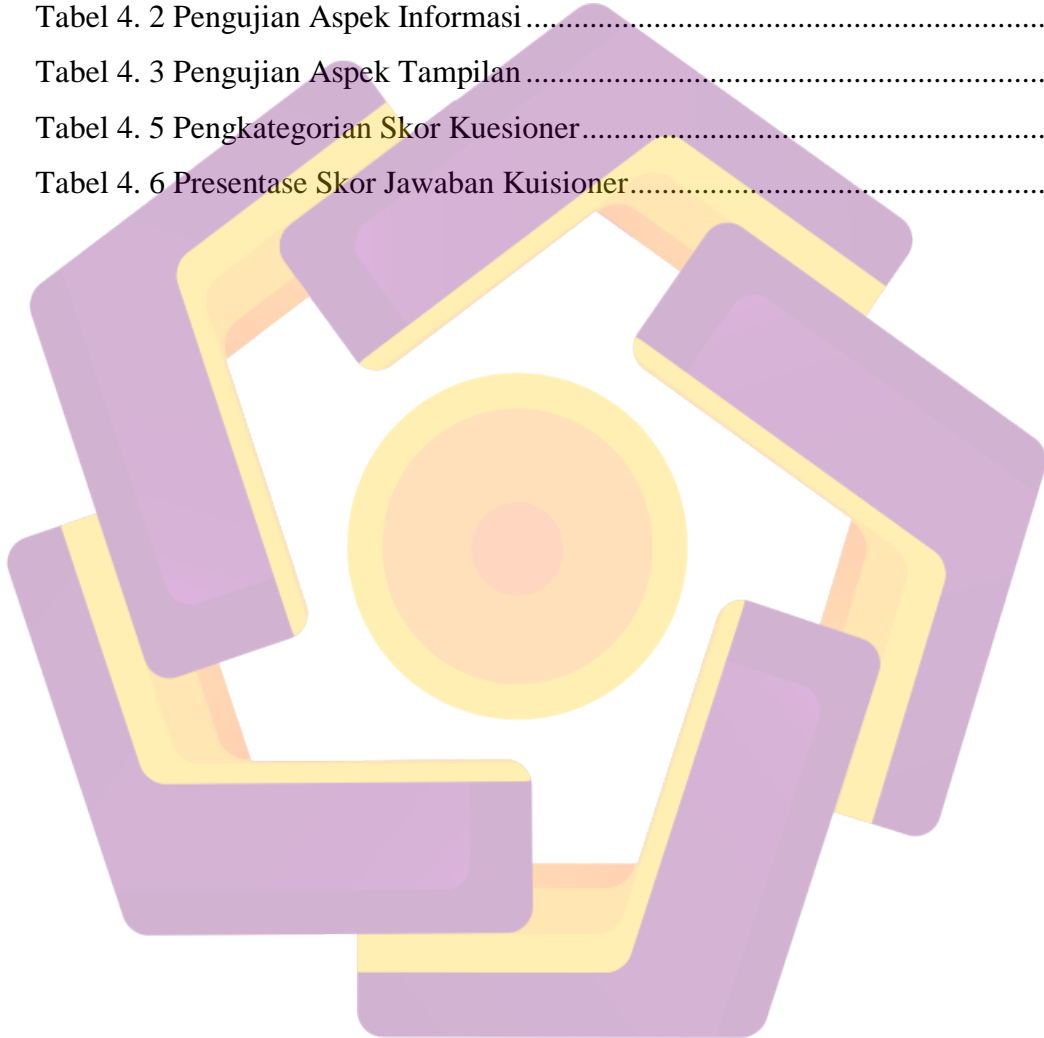
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Multimedia	9
2.2.1 Pengertian Multimedia	9
2.2.2 Jenis-Jenis Multimedia.....	10
2.2.3 Unsur Sistem Multimedia	11
2.3 Company Profile.....	12
2.3.1 Definisi Company Profile	12
2.4 Animasi.....	13
2.4.1 Definisi Animasi	13
2.4.2 Macam-Macam Animasi	13
2.4.3 Prinsip Animasi.....	16
2.5 Motion Graphic	23
2.5.1 Pengertian Motion Graphic	23
2.5.2 Konsep Dasar Motion Graphic.....	24
2.5.3 Konsep Dasar Perancangan Video Dengan Teknik Motion Graphic	25
2.6 Analisis	27
2.6.1 Analisis SWOT	27
2.6.2 Analisis Kebutuhan	29
2.6.3 Kebutuhan Fungsional	29
2.6.4 Kebutuhan Non-Fungsional	29
2.7 Analisis Perancangan.....	29
2.7.1 Pra Produksi	29
2.7.2 Produksi.....	31

2.7.3	Pasca Produksi	31
2.8	Evaluasi	31
2.8.1	Kuisisioner	32
2.8.2	Skala Likert	32
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		35
3.1	Tinjauan Umum.....	35
3.1.1	Deskripsi Objek.....	35
3.2	Pengumpulan Data.....	36
3.2.1	Wawancara.....	36
3.2.2	Observasi.....	37
3.3	Analisis.....	39
3.3.1	Analisis SWOT	39
3.3.2	Kelemahan media lama.....	42
3.3.3	Solusi.....	43
3.4	Analisis kebutuhan	43
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	43
3.4.1	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	44
3.5	Pra Produksi.....	46
3.5.1	Ide Konsep.....	46
3.5.2	Naskah.....	46
3.5.3	Storyboard.....	49
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		62
4.1	Produksi	62
4.1.1	Pembuatan Asset Desain Grafis.....	62
4.1.1.1	Pembuatan Asset karakter.....	63

4.1.1.2	Pembuatan Asset Properti.....	65
4.1.2	Dubbing.....	68
4.1.3	Sound Editing.....	69
4.2	Pasca Produksi.....	70
4.2.1	Compositing.....	70
4.2.2	Editing.....	75
4.2.3	Rendering.....	78
4.3	Evaluasi.....	82
4.4	Pembahasan.....	82
4.4.1	Pengujian Alpha.....	82
4.4.2	Pengujian Beta.....	88
4.5	Implementasi.....	94
4.5.1	Publish Youtube.....	95
4.5.2	Penyerahan Ke Pihak Koperasi Karya Tani.....	96
BAB V PENUTUP.....		97
5.1	Kesimpulan.....	97
5.2	Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA.....		99
LAMPIRAN.....		101

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Presentasi Skala Likert.....	33
Tabel 3. 1 Analisis SWOT	39
Tabel 3. 2 Scenario Pembuatan Video	46
Tabel 4. 1 Tabel Pengujian Alpha.....	83
Tabel 4. 2 Pengujian Aspek Informasi.....	89
Tabel 4. 3 Pengujian Aspek Tampilan.....	90
Tabel 4. 5 Pengkategorian Skor Kuesioner.....	91
Tabel 4. 6 Presentase Skor Jawaban Kuisisioner.....	91



DAFTAR GAMBAR

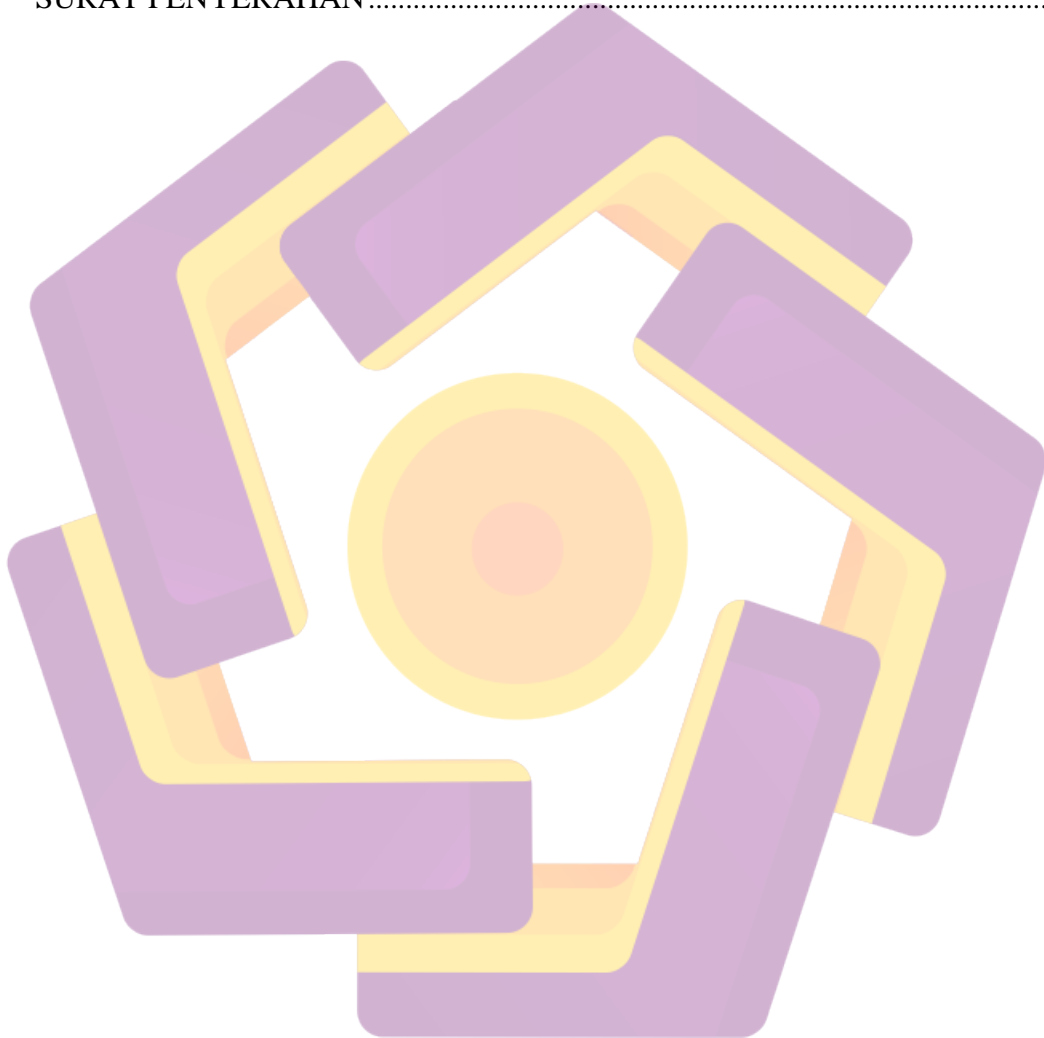
Gambar 2.1 Diagram Multimedia	11
Gambar 2. 2 Squash and Stretch	17
Gambar 2. 3 Anticipation.....	18
Gambar 2. 4 Staging.....	18
Gambar 2. 5 Straight-Ahead Action and Pose-To-Pose.....	19
Gambar 2. 6 Follow-Throught and Overlapping Action.....	19
Gambar 2. 7 Slow In – Slow Out	20
Gambar 2. 8 Arch.....	21
Gambar 2. 9 Secondary Action	21
Gambar 2. 10 Timing	22
Gambar 2. 11 Eaggeration.....	22
Gambar 2. 12 Solid Drawing	23
Gambar 2. 13 Appeal	23
Gambar 2. 14 Analisis Swot.....	28
Gambar 2. 15 Contoh Gambar Naskah	30
Gambar 2. 16 Contoh Storyboard.....	30
Gambar 3. 1 Instagram Koperasi Karya Tani	38
Gambar 4. 1 Membuat Dokumen Baru Pada Adobe Illustrator CC 2017	63
Gambar 4. 2 Proses Pembuatan Wajah Karakter	64
Gambar 4. 3 Pembuatan Tubuh Karakter.....	64
Gambar 4. 4 Pemberian Warna	64
Gambar 4. 5 Karakter	65
Gambar 4. 6 Save File	65
Gambar 4. 7 Membuat Dokumen Baru	66
Gambar 4. 8 Membuat Asset Properti.....	66
Gambar 4. 9 Membuat Kerangka Asset Properti Proyektor	67
Gambar 4. 10 Pemberian Warna	67
Gambar 4. 11 Asset Properti	68
Gambar 4. 12 Proses Perekaman.....	68

Gambar 4. 13 Aplikasi Recorder Smartphone Realme 5	69
Gambar 4. 14 Membuka Aplikasi Adobe Audition	69
Gambar 4. 15 Mengimport File.....	70
Gambar 4. 16 Kolom Editor.....	70
Gambar 4. 17 Tampilan Awal After Effect.....	71
Gambar 4. 18 Compossion Setting After Effect	71
Gambar 4. 19 Import File.....	72
Gambar 4. 20 Compossion After Effect.....	72
Gambar 4. 21 Transformasi Dasar After Effect.....	72
Gambar 4. 22 Memilih Time Marker.....	73
Gambar 4. 23 Hasil Akhir	73
Gambar 4. 24 Rectangle Tool	74
Gambar 4. 25 Linier Gradien	74
Gambar 4. 26 Contents.....	74
Gambar 4. 27 Gradien Fill	75
Gambar 4. 28 Membuka Adobe Primere CC 2017	75
Gambar 4. 29 Menyusun Video Dan Audio.....	76
Gambar 4. 30 Razor Tool.....	76
Gambar 4. 31 Time Line	76
Gambar 4. 32 Effect Control.....	77
Gambar 4. 33 Kolom Squence	77
Gambar 4. 34 Effect Transitions	78
Gambar 4. 35 Time Line.....	78
Gambar 4. 36 Effect Control.....	78
Gambar 4. 37 Output Module Setting.....	79
Gambar 4. 38 Output File Render	80
Gambar 4. 39 Proses Rendering.....	80
Gambar 4. 40 Export Settings	81
Gambar 4. 41 Mengatur Format Video.....	81
Gambar 4. 42 Menentukan Lokasi Dan Memberi Nama File	81
Gambar 4. 43 Proses Render.....	82



DAFTAR LAMPIRAN

WAWANCARA	101
KUISIONER.....	102
SURAT PENYERAHAN.....	103



INTISARI

Koperasi Karya Tani didirikan untuk kekeluargaan dan gotong royong untuk saling membantu anggotanya demi kesejahteraan bersama, jenis koperasi berdasarkan jenis usaha yang didirikan berupa Koperasi Simpan Pinjam(KSP). Koperasi simpan pinjam merupakan koperasi koperasi yang memberikan pinjaman kepada anggotanya.

Company Profile merupakan salah satu jenis media untuk memperkenalkan sebuah perusahaan kepada masyarakat. Jadi koperasi karya tani ini membutuhkan adanya company profile agar lebih mengenal koperasi karya tani tentang visi misi dan tujuan.

Dalam pembuatan company profile memanfaatkan teknologi computer menggunakan software animasi dengan teknik *motion graphic*. *motion graphic* adalah teknik menggerakkan objek gambar agar gambar terlihat bergerak dan menarik.

Kata Kunci : *Company Profile, Motion Graphic, Media Informasi, Koperasi Karya Tani Bengkulu*

ABSTRACT

Koperasi Karya Tani is established for families and mutual assistance to help each other's members for the sake of mutual prosperity, type of cooperative based on the type of business established in the form of Koperasi Simpan Pinjam (KSP). Savings and Loans cooperatives are cooperative cooperatives that lend to their members.

company profile is one type of media to introduce a company to the public. So this cooperative farming work requires a company profile to get to know cooperative peasant work about vision and mission goals.

In making company profile using computer technology using animation software with motion graphic technique. motion graphic is the technique of moving the object image so that the image looks moving and interesting.

Keywords: *Company Profile, Motion Graphic, Information Media, Cooperative Work of Tani Bengkulu*

