

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

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Dea Arifana Permatasari	(18.02.0190)
Yeti Kusmiati	(18.02.0189)
Evi Alfiawati	(18.02.0203)

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

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

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:

Dea Arifana Permatasari	(18.02.0190)
Yeti Kusmiati	(18.02.0189)
Evi Alfiawati	(18.02.0203)

**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 Hidavat.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
Dea Arifana Permatasari
(18.02.0190)

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Maret 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

M. Nuraminudin, M.Kom
NIK. 190302408

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

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul **Rancang Bangun Video Digital Branding Social Media Management Di PT.Sacoret ID dengan konsep *Motion Graphic***. 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. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing. 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 Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Yogyakarta, 24 April 2021

Yang Menyatakan,

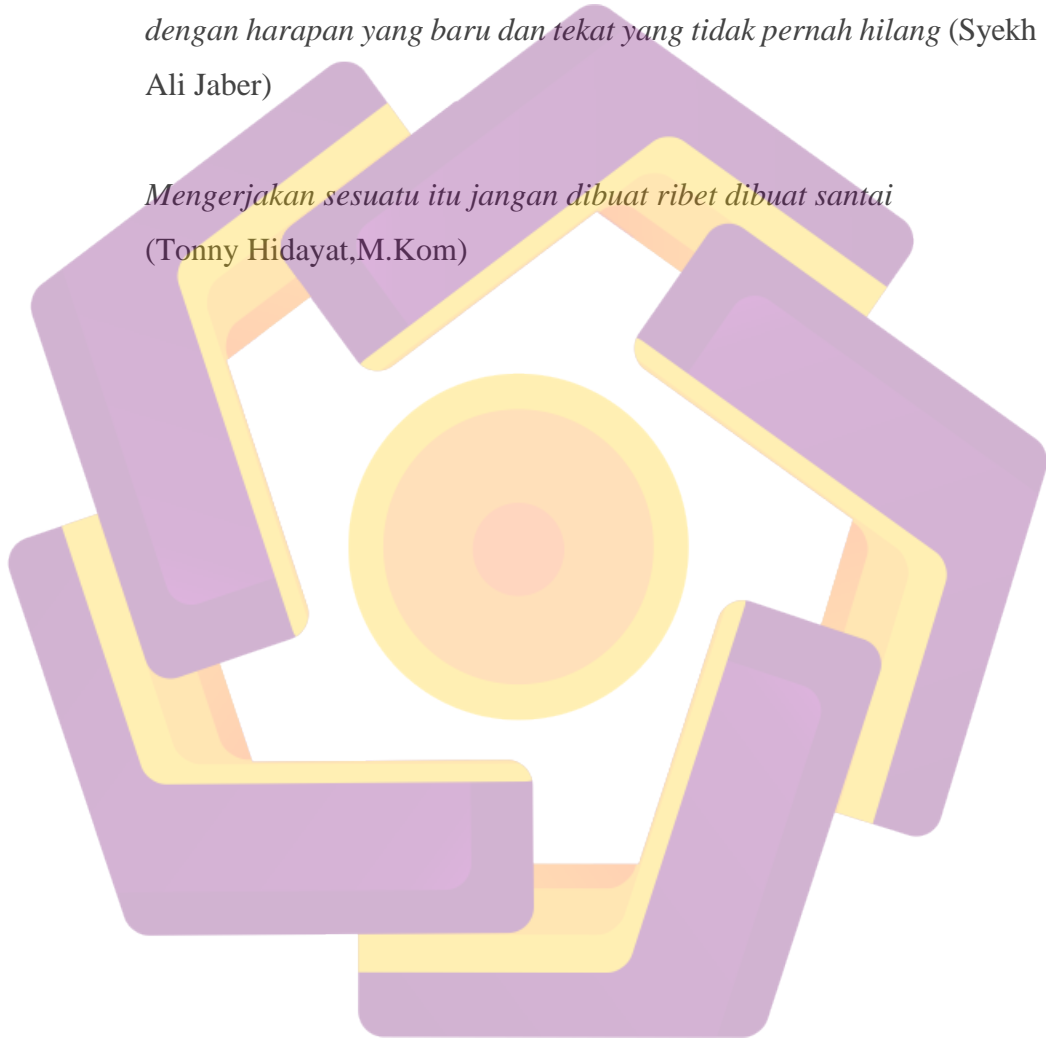


Dea Arifana Permatasari
18.02.0190

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 tekad 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. Mama dan Papa selaku orang tua saya , yang telah mengerti dan memberi dukungan tanpa henti , serta adik dan mbah tercinta.
3. (Alm) Bapak Nur wahid yang telah menjadi sosok penguat hati dan jiwa 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. Mama dan Papa selaku orang tua saya , yang telah mengerti dan memberi dukungan tanpa henti , serta adik dan mbah tercinta.
3. (Alm) Bapak Nur wahid yang telah menjadi sosok penguat hati dan jiwa 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

Dea Arifana Permatasari

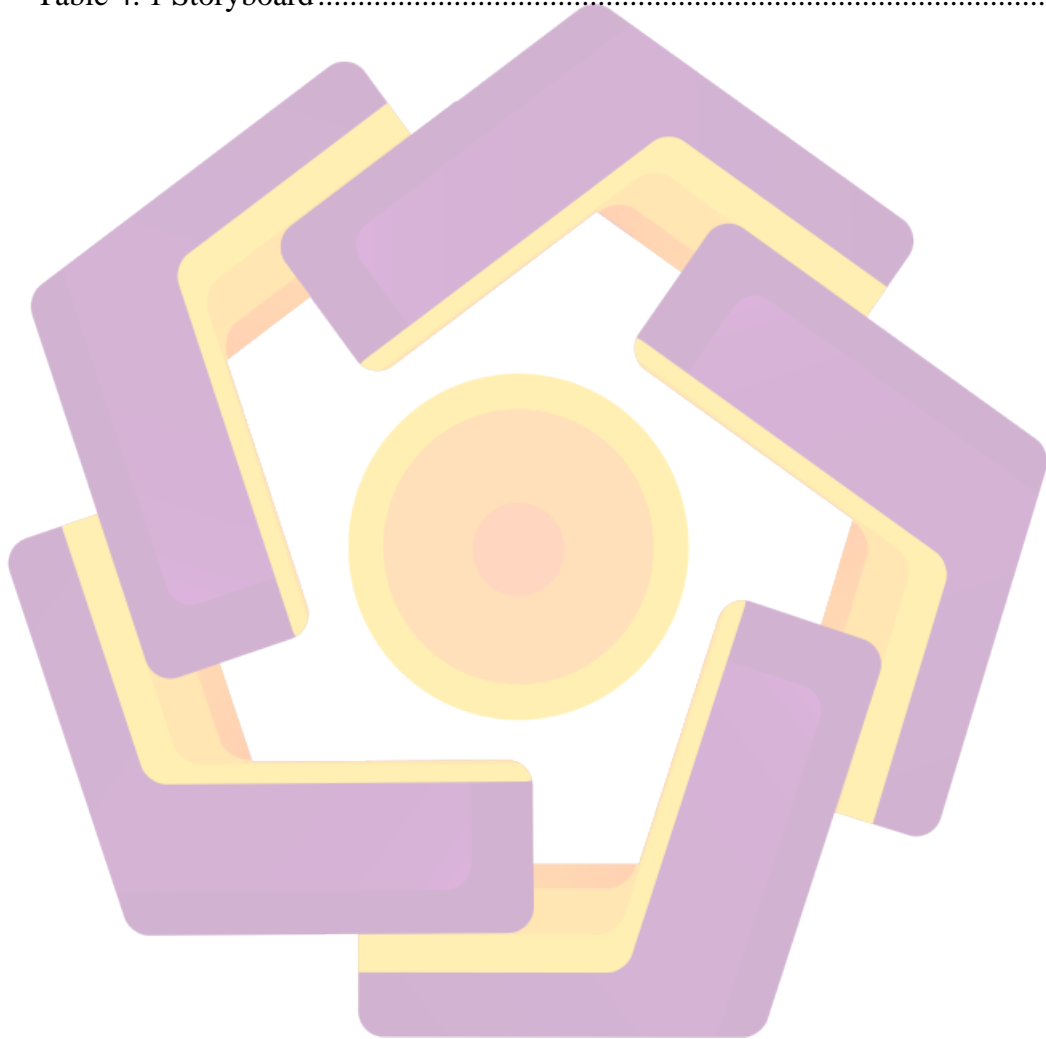
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUL	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
BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN		22
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.....	58
5.2	Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA.....		59
LAMPIRAN		61

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 Bukti Postingan Video	68
Gambar 4. 36 Gambar Surat Evaluasi Project 1	69
Gambar 4. 37 Gambar Surat Evaluasi Project 2	70
Gambar 4. 38 Gambar Surat Evaluasi Project 3	71

INTISARI

Dunia Digital berkembang sangat cepat di era saat ini. Pada jaman sekarang aktivitas komunikasi dalam pemasaran tradisional mengalami penurunan, sebuah perkembangan di era saat ini telah menerapkan metode baru dalam dunia pemasaran sehingga mengalami perkembangan yang signifikan. Cara baru tersebut dikenal sebagai “Pemasaran Digital”. Persaingan di dunia usaha yang semakin kompetitif, mendorong perusahaan untuk menjadikan sumber daya manusia sebagai aset utama dan untuk mencapai strategi Pemasaran Digital yang ingin dicapai melalui animasi berkonsep *Motion Graphic*.

Pengumpulan data dilakukan dengan datang ke lokasi dan melakukan diskusi dengan Ibu Melany Rahmawati selaku *Manager* di perusahaan dan Mas Rifai Ahmad Musthofa selaku pembimbing magang di perusahaan Sacoret ID. Pengumpulan data dilakukan diskusi untuk mendapatkan informasi mengenai cara Branding dan Marketing bagian SMM Sacoret ID menggunakan video motion graphic. Analisis kebutuhan untuk melihat semua kebutuhan yang diperlukan dalam membuat video *motion graphic*, mulai dari menentukan tema, menentukan konsep, merancang video yang nanti akan diimplementasikan pada sosial media sacoret ID.

Setelah video animasi motion graphic dibuat berdasarkan rancangan dan disetujui oleh pihak perusahaan kemudian dilakukan pengujian (*Testing*) video di perusahaan berdurasi 00:02:22 detik. Karena waktu 00:02:22 detik waktu yang pas dalam video animasi, agar video animasi tersebut tidak terlalu lama dan tidak terlalu cepat dalam menayangkan layanan branding supaya pesan yang disampaikan bisa mudah dipahami dan video diposting di Instagram IGTV, fitur waktu IGTV 1 - 15 menit.

Kata kunci : Motion Graphic, Branding dan Marketing, Video

ABSTRACT

The Digital World is developing very fast in the current era. Nowadays communication activities in traditional marketing have decreased, a development in the current era has implemented new methods in the world of marketing so that it has experienced significant developments. This new method is known as “Digital Marketing”. Competition in an increasingly competitive business world encourages companies to make human resources their main asset and to achieve the Digital Marketing strategy they want to achieve through animation with the concept of Motion Graphic.

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.

After the motion graphic animation video is made based on the design and approved by the company, then the video testing is carried out at the company with a duration of 00:02:22 seconds. Because the time is 00:02:22 seconds the right time in the animated video, so that the animated video is not too long and not too fast in broadcasting branding services so that the messages conveyed can be easily understood and videos are posted on Instagram IGTV, IGTV time features 1 - 15 minutes.

Keywords: Motion Graphic, Branding and Marketing, Video