

**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE RELAXING  
PROJECTDENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Nasrul Hasan Setyawan**

**16.12.9055**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2023**

**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE RELAXING PROJECT  
DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana pada Program  
Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Nasrul HasanSetyawan**

**16.12.9055**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI  
PERANCANGAN VIDEON COMPANY PROFILE  
RELAXING PROJECT DENGAN  
TEKNIK MOTION**

yang disusun dan diajukan oleh

**Nasrul Hasan Setyawan**

**16.12.9055**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 25 Juli 2022

**Dosen Pembimbing,**



**Agus Fatkhurohman, M.Kom**

**NIK. 190302249**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE RELAXING PROJECT  
DENGAN TEKNIK MOTION**

yang disusun dan diajukan oleh

**Nasrul Hasan Setyawan**

**16.12.9055**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 25 Juli 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Haryoko, S.Kom, M.Cs**  
**NIK. 190302286**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**

**Agus Fatkhurohman, M.Kom**  
**NIK. 190302249**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 25 Juli 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif AlFatta.S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Nasrul Hasan Setyawan  
NIM : 16.12.9055

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan Video Company profile Relaxing Project dengan Teknik *Motion Graphic***

Dosen Pembimbing : Agus Fatkhurohman, 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 April 2023. Yang Menyatakan,



Nasrul Hasan Setyawan

## PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga menyelesaikan Skripsi ini, yang berjudul, “**Perancangan Video Company profile Relaxing Project dengan Teknik Motion Graphic**”. Sesuai dengan yang diharapkan, dengan rasa bangga dan bahagia peneliti mempersembahkan penelitian ini kepada:

1. Allah *Subhanahu wata'ala* yang selalu menguatkan, memberi ketenangan lahir dan batin. Hanya kepada-Mu aku berserah diri, bersyukur, dan memohon pertolongan karena Engkau adalah sebaik-baiknya pelindung dan penolong. Nabi Muhammad *Sallallahu alayhi wasallam* beserta para *sahabat*, dan semua Nabi dan Rasul. Engkau adalah sebaik-baiknya tauladan bagi kami.
2. Kedua orang tua Bapak Suhardi dan Ibu Tumirah yang selalu memberikan dukungan, motivasi, saran, ide, dan nasihatnya. Terimakasih yang tak terhingga untuk segala perjuangan dan doa Bapak Ibu.
3. Dosen Pembimbing, Bapak Agus Fatkhurohman, M.Kom. terima kasih atas bimbingannya dalam proses pengerjaan skripsi, terutama kritik dan saran dari awal pengerjaan hingga sampai selesai skripsi.
4. Objek Penelitian, Relaxing Project yang telah memberi izin dan segala kesediaannya dalam pengambilan data, wawancara, dalam penelitian ini.
5. Teman-teman Puff Shoes Clean (Yoga, Ikhsan, Calvin, Deny, Sunu) yang telah menjadi pendengar setia kala berkeluh kesah selama pengerjaan skripsi.
6. Teman-teman Budidaya Porang (Nico, Calvin, Faizul, Amir) yang telah memberikan semangat serta motivasi kala berkeluh kesah selama pengerjaan skripsi. Kawan-kawan kelas 16-S1SI-02 KRB, terima kasih atas kebersamaan, pengalaman, dan pelajaran yang dilalui bersama selama ini.
7. Noel, Filan, Herli yang telah menjadi teman hingga sekarang. Terimakasih atas obrolan yang tidak penting yang telah diberikan dan doa serta semangatnya.
8. Serta seluruh pihak yang telah membantu kelancaran pengerjaan skripsi ini, terima kasih banyak.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, kemudahan, kelancaran dan hidayah-Nya, sehingga menyelesaikan Skripsi ini, yang berjudul, “**Perancangan Video Company profile Relaxing Project dengan Teknik Motion Graphic**” dengan cukup baik walaupun disadari masih banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penulis..

Selesainya Skripsi ini tidak dapat terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moral dan spiritual, fasilitas, serta membantu dalam bimbingan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada;

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta dan Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi.
3. Bapak Agus Fatkhurohman, M.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi.
4. Saudara Muhammad Rasyid yang telah membimbing dan membantu selama proses pengerjaan skripsi di workshop Relaxing Projectt.
5. Dosen penguji, segenap dosen dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman.
6. Kedua orang tua atas dukungan berupa doa dan materil selama perkuliahan hingga terselesaikannya skripsi ini.
7. Teman-teman semua yang penulis tidak dapat sebutkan satu per satu, karena kebaikan dan motivasi kalian skripsi ini dapat terselesaikan.
8. Serta semua pihak, yang telah membantu dalam penyelesaian pembuatan skripsi ini.

Akhir kata penulis berharap semoga naskah Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca. Penulis menyadari pembuatan Skripsi ini kurang dari sempurna. Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi kesempurnaan tugas akhir ini.

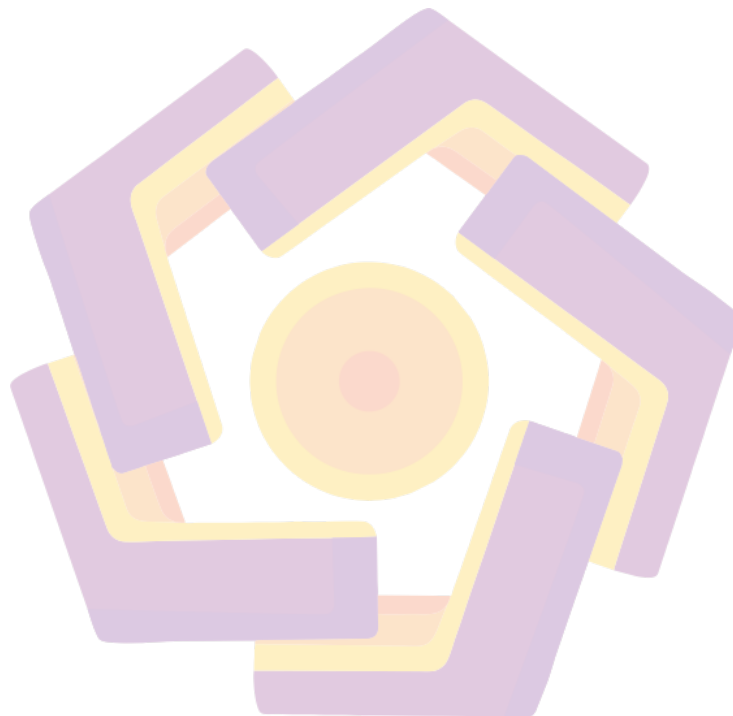
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xii
ABSTRACT .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1. Manfaat Bagi Penulis.....	4
1.5.2. Manfaat bagi Instansi.....	4
1.6 Metode Penelitian .....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis .....	6
1.6.3 Metode Perancangan.....	6
1.6.4 Metode Pengembangan.....	6
1.6.5 Metode Implementasi .....	7
1.6.6 Metode Testing .....	7
BAB II LANDASAN TEORI .....	8
2.1. Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Dasar Teori .....	10
2.2.1 Definisi Multimedia.....	10
2.2.2 Jenis-Jenis Multimedia .....	11



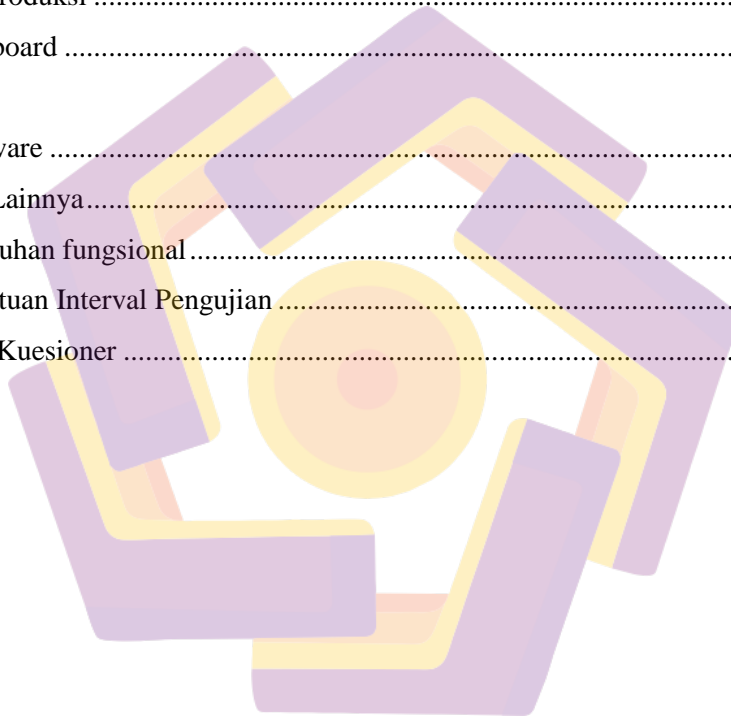
2.2.3	Element Multimedia .....	11
2.3.	Konsep Dasar Video .....	13
2.3.1	Definisi Video.....	13
2.3.2	Standar Video dan Format Video.....	14
2.4	Konsep dasar Company Profile .....	16
2.5	Motion Graphic.....	17
2.5.1	Definisi Motion Graphic .....	17
2.5.2	Metode Motion Graphic.....	19
2.6	Analisis SWOT .....	20
2.7	Metode Perancangan.....	19
2.8	Metode Testing .....	20
2.8.1	Black box Test .....	20
2.8.2	Skala Likert.....	21
2.8.2	Rumus Persentase .....	21
<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....	<b>23</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	23
3.1.1	Profil Relaxing Project.....	23
3.1.2	Visi dan Misi Relaxing Project.....	24
3.2	Pengumpulan Data.....	24
3.2.1	Wawancara .....	24
3.3.	Analisis SWOT .....	25
3.4	Analisis Kebutuhan.....	27
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	27
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	28
3.5	Perancangan Video Company Profile.....	29
3.5.1	Tahap Pra Produksi.....	29
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>32</b>
4.1	Tahap Pra Produksi.....	32
4.1.1	Perangkat Keras (Hardware).....	32
4.1.2	Perangkat Lunak (Software) .....	33
4.2	Tahap Produksi .....	34
4.2.1	Pembuatan aset design .....	34
4.2.2	Perwarnaan Aset (Coloring) .....	37
4.2.3	Penyimpanan ( <i>export</i> ).....	38
4.3	Tahap Pasca Produksi .....	41
4.3.1	Compositing.....	41

4.3.2	Editing .....	47
4.3.3	Rendering Akhir .....	50
4.4	Hasil Akhir Video Company Profile .....	50
4.5	Metode Testing .....	51
4.5.1	Metode Black box Test .....	51
4.5.2	Skala Likert.....	52
4.6	Media Placement .....	54
<b>BAB V PENUNUTUP .....</b>		<b>55</b>
5.1.	Kesimpulan.....	55
5.2.	Saran.....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>56</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tinjauan Pustaka.....	9
Tabel 2. 2 Skor nilai jawaban .....	21
Tabel 2. 3 Pengkategorian skor jawaban .....	22
Tabel 3. 1 Perangkat keras .....	28
Tabel 3. 2 Tim Produksi .....	29
Tabel 3. 3 Storyboard .....	30
Tabel 4. 1 Hardware .....	32
Tabel 4. 2 Aset Lainnya.....	39
Tabel 4. 3 Kebutuhan fungsional.....	51
Tabel 4. 4 Penentuan Interval Pengujian.....	52
Tabel 4. 5 Hasil Kuesioner .....	53



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Element Multimedia .....	11
Gambar 2. 2 Bagan Tahapan .....	19
Gambar 4. 1 Bagan Penggunaan Software .....	33
Gambar 4. 2 Bagan Pengembangan Video Company Profile.....	34
Gambar 4. 3 Loading Screen Adobe Illustrator CC 2022.....	35
Gambar 4. 4 Tampilan awal Adobe Illustrator .....	35
Gambar 4. 5 Membuat lembar kerja baru di Adobe Illustrator 2022.....	36
Gambar 4. 6 Lembar kerja baru Adobe Illustrator CC 2022 .....	36
Gambar 4. 7 Membuat objek karakter .....	37
Gambar 4. 8 Memberikan warna pada objek karakter .....	37
Gambar 4. 9 Export file PNG di Adobe Illustrator .....	38
Gambar 4. 10 Loading Screen Adobe After Effect CC 2022 .....	41
Gambar 4. 11 Import file asset baru dan buat folder .....	42
Gambar 4. 12 New Compositing Adobe After Effect CC 2022 .....	42
Gambar 4. 13 Compositing yang telah dibuat.....	43
Gambar 4. 14 Komposisi animasi motion graphic untuk scene ke-5.....	43
Gambar 4. 15 Mengimpor aset custom pakaian.....	44
Gambar 4. 16 Penyesuaian aset serta durasi sebelum diberikan efek .....	44
Gambar 4. 17 Memilih preset pada plugin.....	45
Gambar 4. 18 Mengatur durasi efek plugin .....	45
Gambar 4. 19 Memilih preset untuk teks.....	45
Gambar 4. 20 Hasil akhir proses animasi motion graphic scene ke-5 .....	46
Gambar 4. 21 Rendering tahap awal.....	46
Gambar 4. 22 Hasil Rendering tahap awal .....	46
Gambar 4. 23 Loading Screen Adobe Premier Pro CC 2020 .....	47
Gambar 4. 24 Membuat New Project .....	47
Gambar 4. 25 Membuat New Sequence .....	48
Gambar 4. 26 Setting New Sequence .....	48
Gambar 4. 27 Membuat Folder.....	49
Gambar 4. 28 Penggabungan file dalam satu compositing.....	49
Gambar 4. 29 Rendering.....	50
Gambar 4. 30 Hasil Akhir Video Company Profile.....	50
Gambar 4. 31 Penayangan Video di Instagram Relaxing Project.....	54

## INTISARI

Relaxing project adalah bisnis yang bergerak di bidang custom pakaian. Bisnis yang dikelola oleh Relaxing project lebih fokus pada custom pakaian dengan metode tusukan kecil (sashiko).

Sashiko sendiri adalah bentuk jahitan penguat dekoratif (atau bordir fungsional) dari Jepang yang dimulai dari kebutuhan praktis selama era Edo (1615-1868). Secara tradisional digunakan untuk memperkuat titik-titik keausan atau untuk memperbaiki tempat-tempat aus atau air mata dengan tambalan, membuat potongan akhirnya lebih kuat, dengan berjalannya zaman sashiko kemudian diterapkan pada fashion kaula muda saat ini. Bisnis ini didirikan pada pertengahan tahun 2017, Relaxing project terletak di Jalan Kaliurang KM 12,5 Sardonoharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta. Bisa dibilang Relaxing project merupakan pencetus pertama sashiko di daerah Yogyakarta.

Menimbang bahwa Relaxing project belum memiliki iklan dalam bentuk video untuk mempromosikan jasa mereka, jadi dengan penambahan iklan video yang saya buat, saya berharap bahwa saya akan dapat menyempurnakan penyebaran informasi dan kegiatan promosi untuk jasa sashiko di Relaxing project. Oleh karena itu, penulis ingin mengembangkan media pengenalan perusahaan yang lebih menarik dengan judul "Perancangan Video Company Profile Relaxing Project dengan Teknik Motion Graphic".

**Kata kunci:** *Company Profile, Motion Graphic, Media Publikasi.*



## ABSTRACT

*Relaxing project is a business engaged in the field of custom clothing. The business managed by the Relaxing project is more focused on custom clothing with a small puncture method (sashiko).*

*Sashiko itself is a form of decorative reinforcing stitches (or functional embroidery) from Japan that started from practical needs during the Edo era (1615-1868). Traditionally used to strengthen wear points or to repair worn or tear spots with patches, making the final cut stronger, with the passage of the sashiko era then applied to today's youth fashion. The business was established in mid 2017, the Relaxing project is located on Jalan Kaliurang KM 12.5 Sardonoharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta. You could say the Relaxing project was the originator of Sashiko in the Yogyakarta area.*

*Considering that the Relaxing project does not yet have video advertisements to promote their services, so with the addition of video ads that I made, I hope that I will be able to perfect the dissemination of information and promotional activities for sashiko services in the Relaxing project. Therefore, the author wants to develop a more interesting company introduction media with the title "Designing Video Company Profile Relaxing Project with Motion Graphic Technique".*

**Keywords:** *Company Profile, Motion Graphic, Media Publication .*

