

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE BUMDESA AMARTA
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Nama : Asman Haikal

NIM : 20.02.0611

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

2023

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE BUMDESA AMARTA
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Nama : Asman Haikal

NIM : 20.02.0611

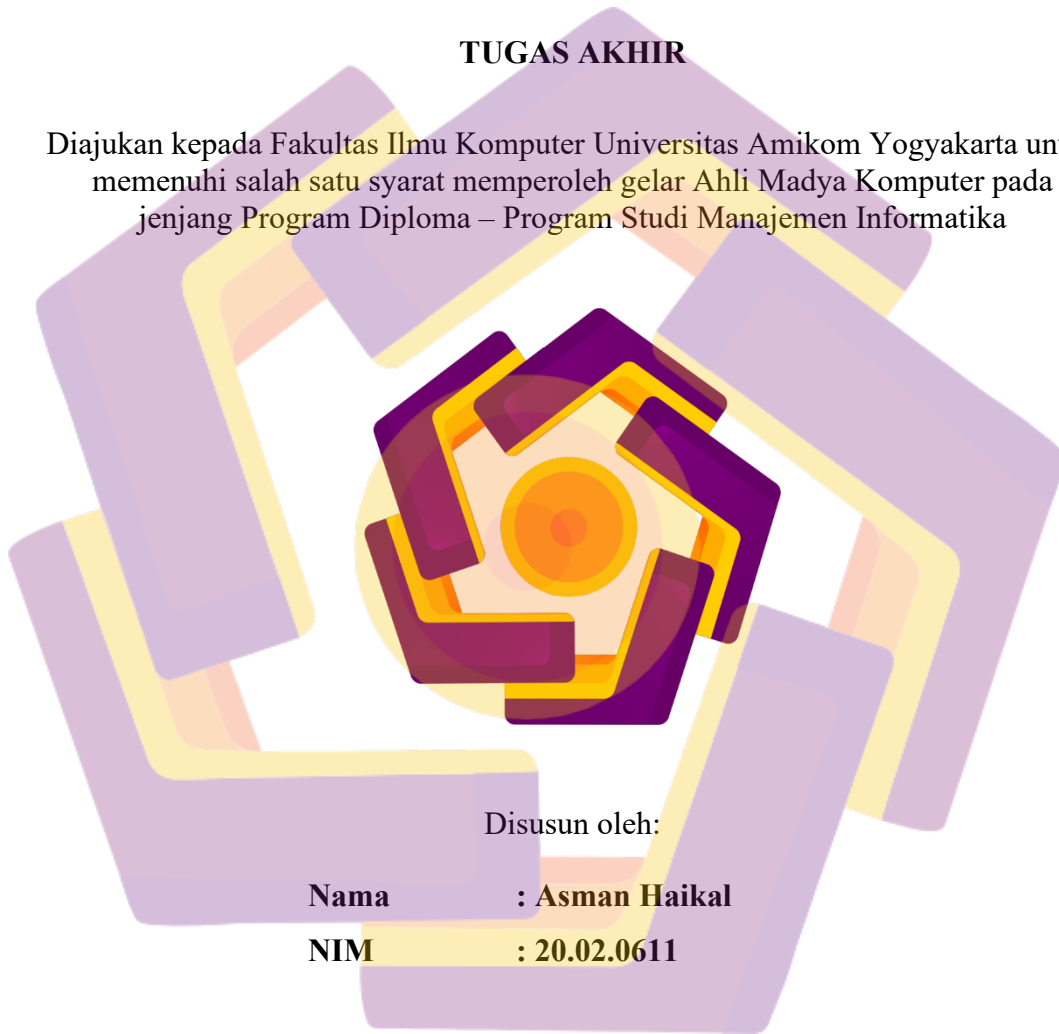
**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE BUMDESA AMARTA
MENGUNAKAN TEKNIK 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:

Nama : Asman Haikal

NIM : 20.02.0611

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN COMPANY PROFILE BUMDESA AMARTA MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Asman Haikal

20.02.0611

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada tanggal 26 Juni 2023

Dosen Pembimbing,



Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

TUGAS AKHIR
PEMBUATAN COMPANY PROFILE BUMDESA AMARTA
MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang disusun dan diajukan oleh

Asman Haikal

20.02.0611

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Juni 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Firman Asharudin, M.Kom
NIK. 190302315

Andriyan Dwi Putra, M.Kom
NIK. 190302270

Tanda Tangan



Two handwritten signatures are present, each written over a horizontal line. The first signature is in black ink and the second is in blue ink.

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 26 Juni 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Asman Haikal
NIM : 20.02.0611

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
Pembuatan Company Profile Bumdesa Amarta Menggunakan Teknik Motion Graphic

Dosen Pembimbing : Yuli Astuti, 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, 24 Juni 2023
Yang Menyatakan,

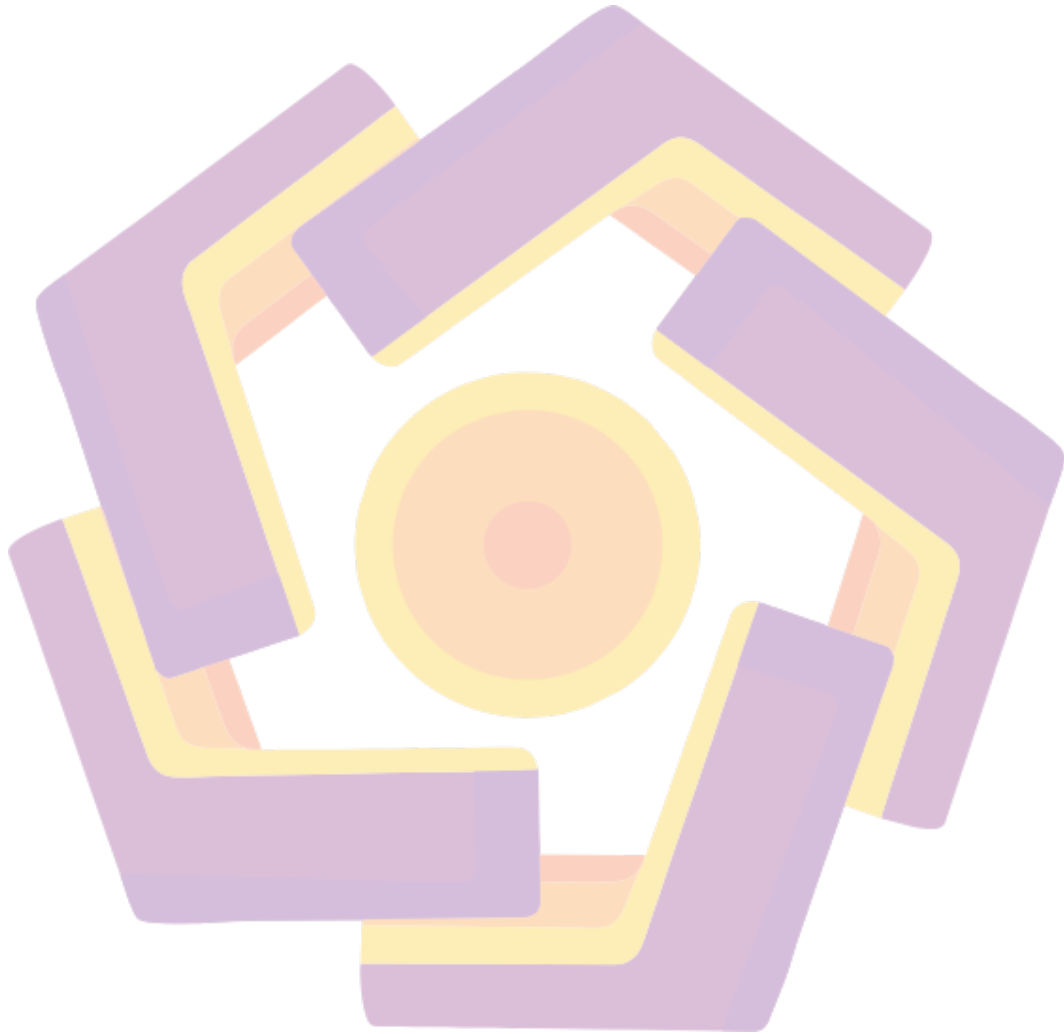


Asman Haikal

HALAMAN MOTTO

“Be brave, take risks, nothing can substitute experience.”

- Aisyah S M Sadikin



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SAW, atas rahmat, barokah, dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.

Penyusunan Tugas Akhir ini selain merupakan salah satu persyaratan yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan pendidikan Tingkat Diploma pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta, juga dimaksudkan untuk menambah wawasan di bidang pembuatan motion graphic, serta mengaktualisasikan konsep link and match antara dunia kampus dengan dunia kerja yang akan menciptakan kerjasama saling menguntungkan.

Pada kesempatan ini ijin penulis untuk mengucapkan terima kasih dan rasa hormat atas segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini, yaitu kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom. selaku Ketua Prodi D3 Manajemen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta
4. Ibu Yuli Astuti, M.Kom. selaku dosen pembimbing dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir yang telah membimbing dan memberikan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Agus Setyanta, S.Sos. selaku Direktur Bumdesa Amarta yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
6. Pihak-pihak terkait yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

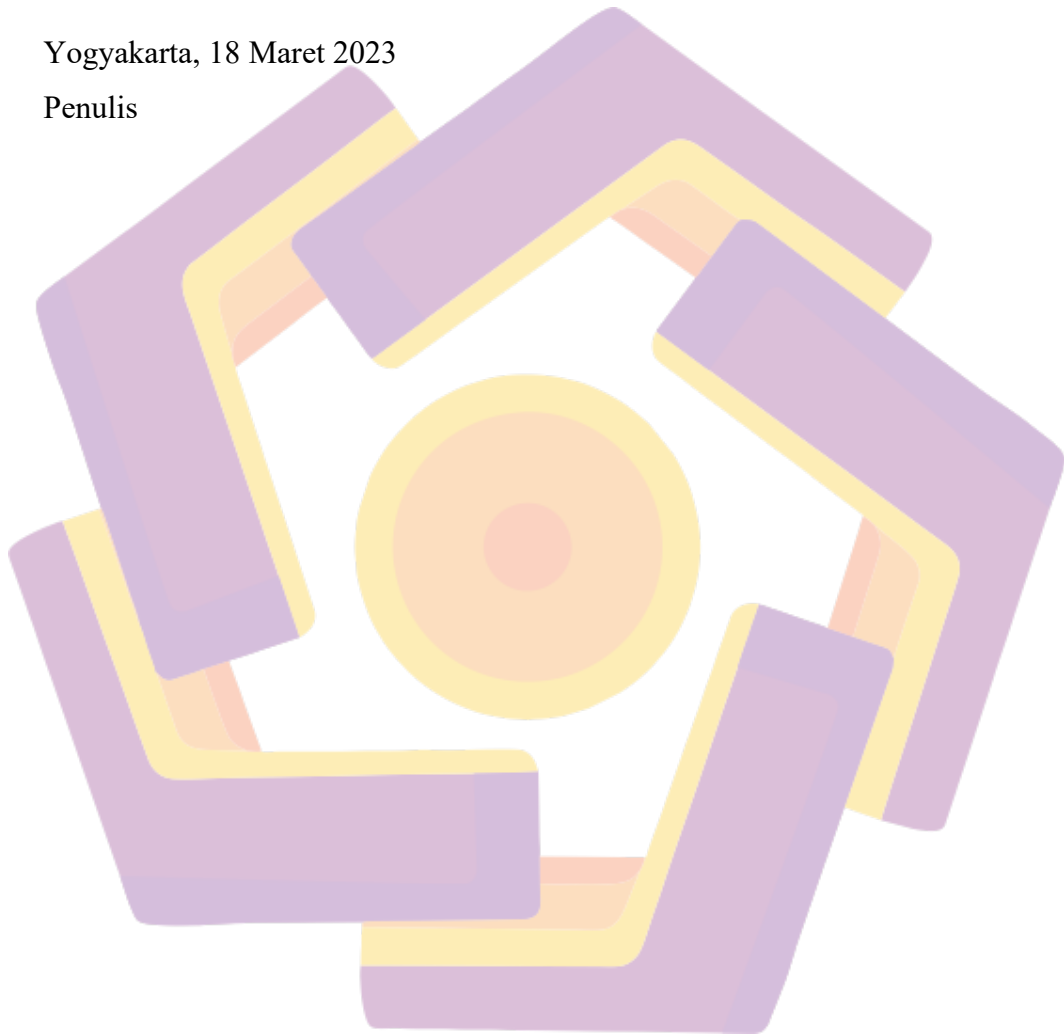
Dalam penyusunan Tugas Akhir ini tentunya masih banyak terdapat kekurangan, kesalahan dan kekhilafan karena keterbatasan kemampuan penulis, untuk itu sebelumnya penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Penulis juga

mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi perbaikan yang bersifat membangun.

Akhirnya dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih dan semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun kita bersama. Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 18 Maret 2023

Penulis



DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	1
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI.....	xii
<i>ABSTRACT</i>	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Referensi	4
2.2 Landasan Teori.....	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	14
2.1 Pendefinisian Permasalahan.....	14
2.2 Analisis Kebutuhan.....	18
2.3 Perancangan	19
2.4 Testing.....	33
2.5 Distribusi.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Implementasi.....	40
4.1.1 Cuplikan Video Animasi	40
4.1.2 <i>Update</i>	42
4.2 Pengujian.....	43
BAB V PENUTUP.....	47
5.1 Kesimpulan	47
5.2 Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	48

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan.....	5
Tabel 3.1 Hasil Wawancara	14
Tabel 3.2 Kesimpulan Wawancara	16
Tabel 3.3 Masalah Pada Objek Penelitian.....	17
Tabel 3.4 Daftar Solusi	17
Tabel 3.5 Kebutuhan Hardware	18
Tabel 3.6 Kebutuhan Software.....	19
Tabel 3.7 Kebutuhan Brainware	19
Tabel 3.8 <i>Script Voice Over</i>	22
Tabel 3.9 Lanjutan	23
Tabel 3.10 Kebutuhan Aset.....	24
Tabel 3.11 Parameter Pengujian Fungsional.....	33
Tabel 3.12 Pengujian Kebutuhan Fungsional	34
Tabel 3.13 Kriteria Validasi Ahli Materi	34
Tabel 3.14 Hasil Validasi Ahli Materi	35
Tabel 3.15 Perhitungan Validasi Ahli Materi	35
Tabel 3.16 Hasil Validasi Ahli Media.....	36
Tabel 3.17 Perhitungan Validasi Ahli Media.....	37
Tabel 3.18 Rekap Data Kritik dan Saran	37
Tabel 3.19 Hasil Validasi Ahli Media Kedua	38
Tabel 3.20 Perhitungan Validasi Ahli Media Kedua	39
Tabel 4.1 Tabel <i>Update</i>	42
Tabel 4.2 Hasil Pengujian Kebutuhan Fungsional.....	43
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	44
Tabel 4.4 Perhitungan Validasi Ahli Materi	44
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media Kedua	45
Tabel 4.6 Perhitungan Validasi Ahli Media Kedua	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Company Profile <i>Live Shoot</i> Bumdesa Amarta.....	16
Gambar 3.2 Tahapan Produksi.....	20
Gambar 3.3 <i>Company Profile</i> PT EKRID.....	21
Gambar 3.4 <i>Company Profile</i> Koperasi Astra	21
Gambar 3.5 <i>Isometric design motion graphic</i>	22
Gambar 3.6 <i>Storyboard</i>	24
Gambar 3.7 Aset Karakter.....	25
Gambar 3.8 Aset <i>Environment</i>	25
Gambar 3.9 Layer Aset Environment	26
Gambar 3.10 Pembuatan <i>Bacground</i>	26
Gambar 3.11 <i>New Composition</i>	27
Gambar 3.12 Tampilan After Effects.....	27
Gambar 3.13 <i>Import Multiple Files</i>	28
Gambar 3.14 <i>Import File Settings</i>	28
Gambar 3.15 Menambahkan Audio ke <i>Timeline</i>	28
Gambar 3.16 Penanda <i>Scene</i>	29
Gambar 3.17 Menambahkan Ilustrasi <i>Scene 1</i>	29
Gambar 3.18 <i>Anchor Point</i>	29
Gambar 3.19 Atur <i>Keyframe</i>	30
Gambar 3.20 <i>Graph Editor Easy Ease</i>	30
Gambar 3.21 Aset di Projek After Effects	31
Gambar 3.22 <i>Compositing Assets</i>	32
Gambar 3.23 Pengaturan Adobe Media Encoder.....	32
Gambar 3.24 Tampilan Proses Render.....	33
Gambar 3.25 Tampilan Awal Adobe Podcast.....	38
Gambar 4.1 <i>Scene</i> Pertama	40
Gambar 4.2 <i>Scene</i> Kedua	40
Gambar 4.3 <i>Scene</i> ketiga.....	41
Gambar 4.4 <i>Scene</i> Keempat	41
Gambar 4.5 <i>Scene</i> Kelima.....	41
Gambar 4.6 <i>Scene</i> Keenam	42
Gambar 4.7 Kriteria Validitas Uji Alpha.....	45
Gambar 4.8 Kriteria Validitas Uji Beta.....	46

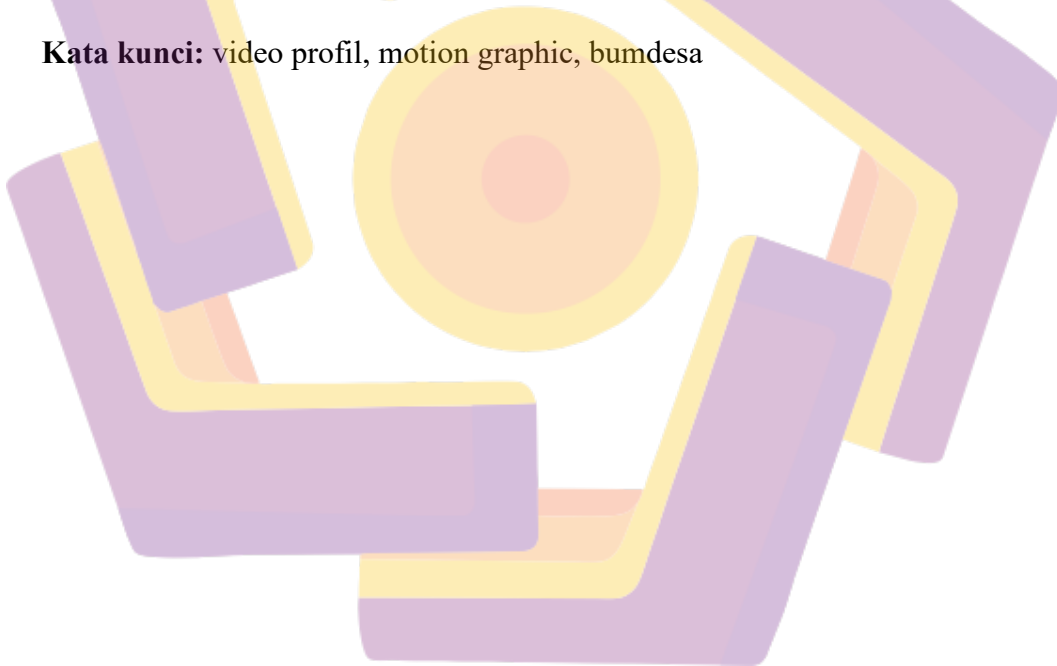
INTISARI

Bumdesa Amarta, Pandowoharjo berdiri sejak tahun 2016 dan telah berkembang menjadi Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) yang menaungi berbagai unit usaha seperti kolam renang, tempat pembuangan sampah (TPS-3R), pabrik produksi beras, toko desa, dan taman kuliner. Namun sampai saat ini Bumdesa Amarta masih menggunakan video company profile lama yang dibuat beberapa tahun lalu. Oleh karena itu, diperlukan penambahan informasi untuk menyelaraskan dengan kondisi Bumdesa Amarta, Pandowoharjo saat ini. Untuk itu penelitian ini dimaksudkan untuk membuat company profile baru untuk Bumdesa Amarta.

Melalui video company profile yang baru, Bumdesa Amarta dapat memberikan informasi lebih rinci dan lengkap terkait lembaga usahanya. Company profile ini menggunakan teknik motion graphic dalam proses pembuatannya sehingga informasi bisa dikemas lebih efisien.

Video company profile ini digunakan untuk memperkenalkan kepada masyarakat luas mengenai Bumdesa Amarta, karena video ini dibuat dengan menggabungkan teks, gambar, dan suara yang diharapkan dapat menjadi langkah yang tepat untuk meningkatkan citra Bumdesa Amarta, Pandowoharjo.

Kata kunci: video profil, motion graphic, bumdesa



ABSTRACT

Bumdesa Amarta, Pandowoharjo was established in 2016 and has developed into a Village-Owned Enterprise (BUMDes) which oversees various business units such as swimming pools, garbage disposal sites (TPS-3R), rice production factories, village shops, and culinary parks. However, until now Bumdesa Amarta is still using the old company profile video that was made several years ago. Therefore, additional information is needed to align with the current condition of Bumdesa Amarta, Pandowoharjo. For this reason, this research is intended to create a new company profile for Bumdesa Amarta.

Through the new company profile video, Bumdesa Amarta can provide more detailed and complete information regarding its business institutions. This company profile uses motion graphics techniques in the manufacturing process so that information can be packaged more efficiently.

This company profile video is used to introduce to the wider community about Bumdesa Amarta, because this video was made by combining text, images and sound which is expected to be the right step to improve the image of Bumdesa Amarta, Pandowoharjo.

Keyword: *profile videos, motion graphics, bumdesa*

