

**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE BERBASIS
MOTION GRAPHIC CV. BUMI RAYA SEKATA
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

ALDI JURAI

18.11.2221

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE BERBASIS
MOTION GRAPHIC CV. BUMI RAYA SEKATA
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

ALDI JURAI

18.11.2221

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE BERBASIS
MOTION GRAPHIC CV. BUMI RAYA SEKATA
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang disusun dan diajukan oleh

Aldi Juraidi

18.11.2221

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Februari 2023

Dosen Pembimbing,



Ali Mustopa, M.Kom

NIK. 190302192

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE BERBASIS
MOTION GRAPHIC CV. BUMI RAYA SEKATA
SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang disusun dan diajukan oleh

Aldi Juraidi

18.11.2221

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Februari 2023

Susunan Dewan Penguji

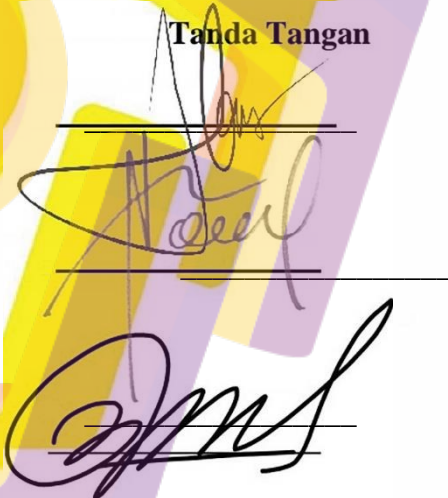
Nama Penguji

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Mulia Sulistiyono, M.Kom
NIK. 190302248

Ali Mustopa, M.kom
NIK. 190302192

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Februari 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Aldi Juraidi
NIM : 18.11.2221

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE BERBASIS MOTION GRAPHIC CV.BUMI RAYA SAKATA SEBAGAI MEDIA PROMOSI
Dosen Pembimbing : Ali Mustopa, 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, 01, Juni 2023

Yang Menyatakan,



Aldi Juraidi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT. yang telah memberikann segala nikmat, kesehatan dan kekuatan dalam menuntut ilmu, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul “Perancangan Video *Company Profile* Berbasis *Motion Graphic* CV. BUMI RAYA SAKATA Sebagai Media Promosi” dengan tepat waktu. Dengabegitu skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Keluarga tercinta yang selalu memberikan semangat dan dukungan baik materi maupun non materi.
2. Bapak dosen pembimbing Ali Mustofa, S. Kom. yang telah memberikan bimbingan dan bantuan demi kelancaran penelitian.
3. Bapak Sultan, S. E selaku pendiri CV. BUMI RAYA SAKATA yang telah membantu memberi izin untuk melakukan penelitian.
4. Teman-temannku dari kelas 18 Informatika 06 dan seluruh sahabat seperjuangan yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung.
5. “Semua pihak” yang telah memberikan semangat dan dorongan agar segeramenyelesaikan penelitian.

Last but not least, terimakasih untuk saya yang telah bertahan sampai titik ini, banyak cerita dan perjuangan yang telah dilewati.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT. yang telah memberikan rahmat, taufiq serta nikmat kesehatan dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian akhir sebagai syarat kelulusan dengan tepat waktu, Sholawat serta salam senantiasa terlimpah curahkan kepada junjungan nabi agung Muhammad SAW. Yang telah menuntun kita menuju jalan kebaikan.

Latar belakang dilaksanakannya penelitian ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta, selain itu juga merupakan bukti bahwa mahasiswa yang bersangkutan telah menyelesaikan jenjang perkuliahan strata satu dan untuk memperoleh gelar sarjana komputer.

Bersamaan dengan selesainya skripsi ini, maka penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah terlibat secara langsung maupun tidak langsung diantaranya:

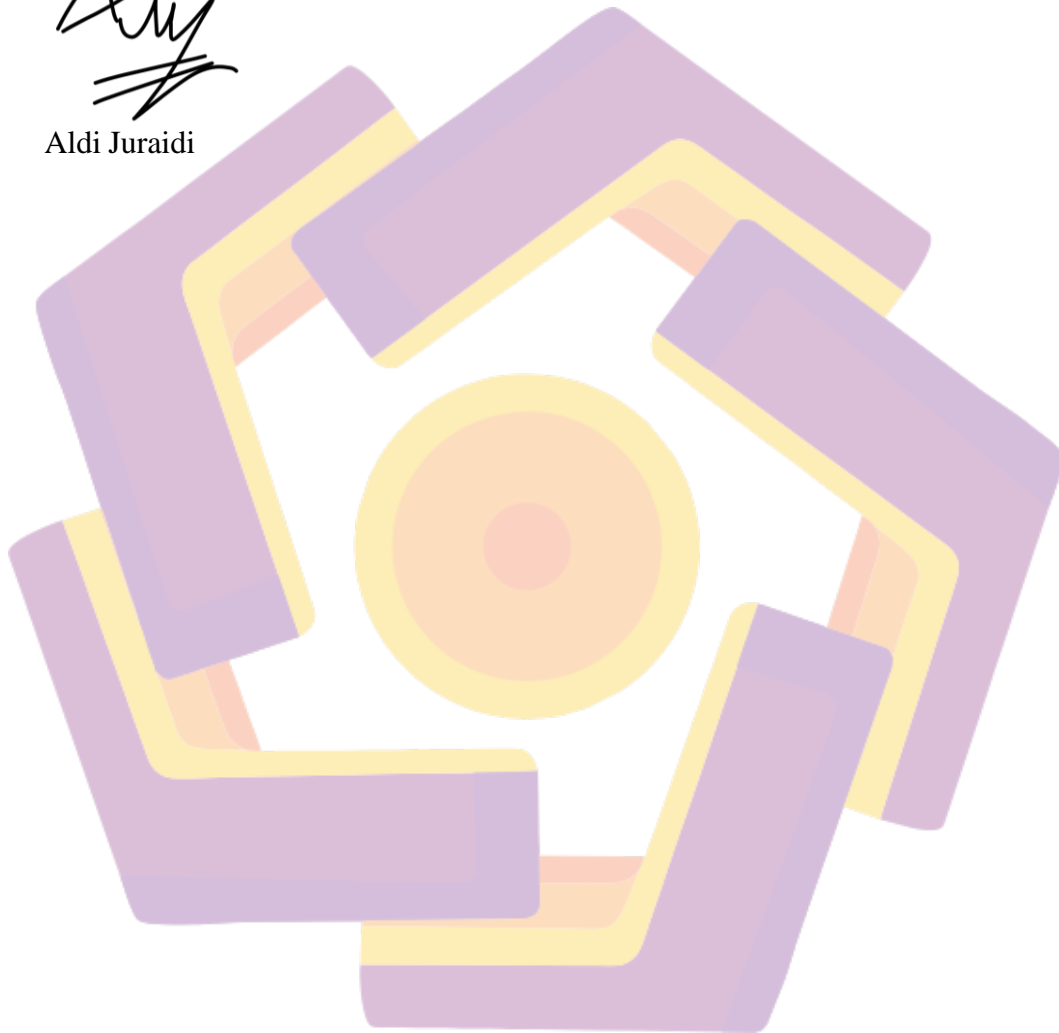
1. Ayah dan ibu yang selalu memberikan semangat, motivasi dan nasihat tiada henti.
2. Bapak Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.
3. Bapak Ali Mustopa. M. Kom selaku Dosen pembimbing. Terimakasih atas semua arahan dan masukannya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian tepat waktu.
4. Teman-teman kelas Informatika 06, anak kontrakan soleha dan diri sendiri yang telah banyak memberikan sumbangsih pemikiran, pengetahuan dan masih banyak lagi.

Akhir kata semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat dalam dunia pendidikan khususnya dalam bidang teknologi dan informasi.

Yogyakarta, 01 Juni 2023



Aldi Juraidi



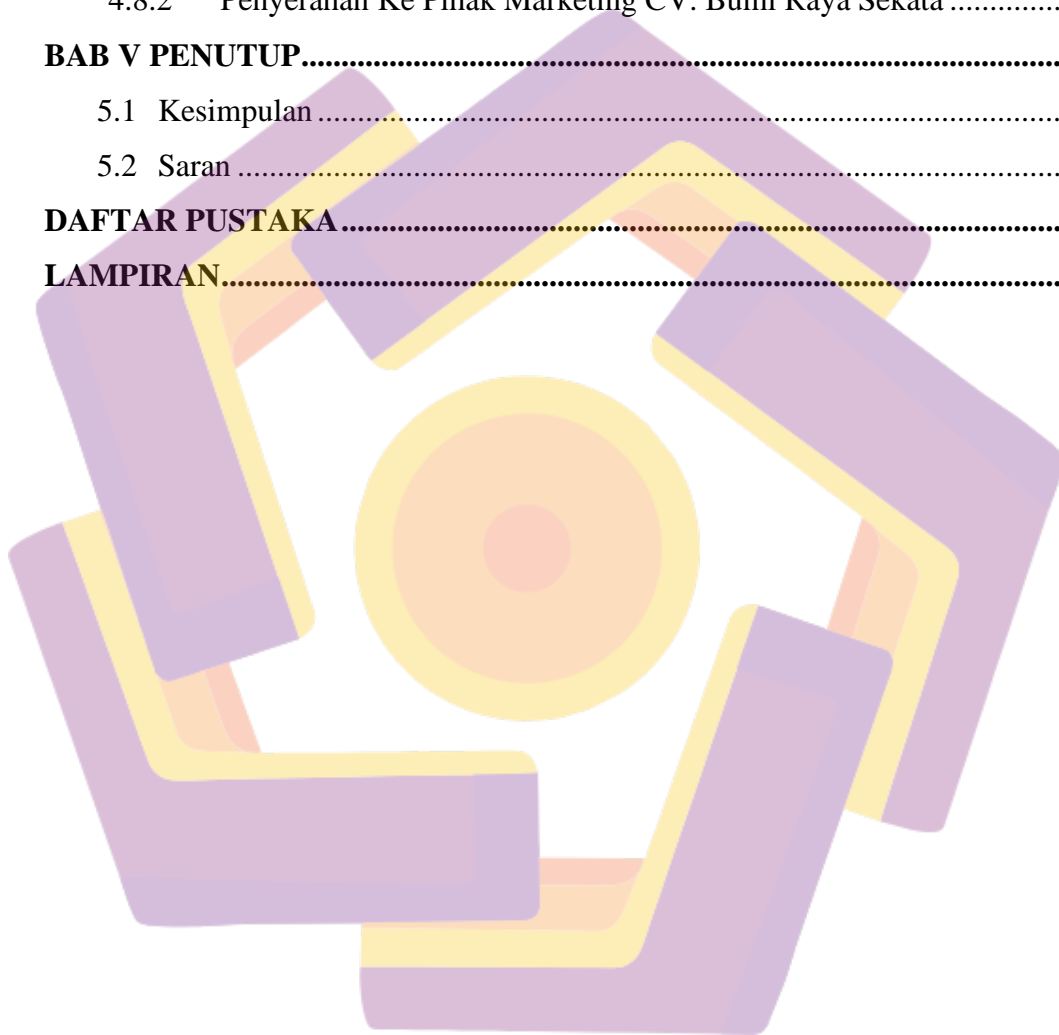
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	7
2.2.1 Defenisi Multimedia	7
2.2.2 Company Profile	8
2.2.3 Motion Graphic	8
2.2.4 Media Promosi	8
2.3 Tahap- tahap Perancangan Animasi	9
2.3.1 Pra Produksi	9
2.3.1.1 Ide	9
2.3.1.2 Sinopsis.....	9

2.3.1.3	Storyboard.....	10
2.3.2	Produksi	10
2.3.2.1	Pembuatan Aset Animasi.....	10
2.3.2.2	Background.....	10
2.3.2.3	Coloring	11
2.3.2.4	Sound.....	11
2.3.3	Pasca Produksi	12
2.3.3.1	Compositing.....	12
2.3.3.2	Rendering.....	12
2.4	Analisis	12
2.4.1	Analisis Kebutuhan Sistem	12
2.4.1.1	Kebutuhan Fungsional.....	13
2.4.1.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	13
BAB III METODE PENELITIAN		14
3.1	Gambaran Umum Perusahaan	14
3.2	Alur Penelitian	14
3.3	Pengumpulan Data.....	15
3.3.1	Wawancara.....	15
3.3.2	Observasi.....	15
3.3.3	Literatur.....	15
3.4	Analisis Kebutuhan.....	15
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	16
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	16
3.4.2.1	Kebutuhan Hardware (Perangkat Keras).....	16
3.4.2.2	Kebutuhan Software (Perangkat Lunak)	16
3.4.2.3	Kebutuhan Brainware	16
3.5	Pra Produksi.....	16
3.5.1	Ide	17
3.5.2	Storyboard.....	17
3.6	Produksi	17
3.7	Pasca Produksi	17

3.7.1	Pembuatan Animasi	17
3.7.2	Editing.....	17
3.7.3	Rendering	18
3.8	Uji Kuisisioner.....	18
3.9	Implementasi.....	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		20
4.1	Alur Penelitian	20
4.2	Pengumpulan Data.....	20
4.2.1	Wawancara.....	20
4.2.2	Observasi.....	20
4.2.3	Sosial Media.....	20
4.2.4	Literatur.....	21
4.3	Analisi Kebutuhan	21
4.3.1	Kebutuhan Fungsional	21
4.3.2	Kebutuhan Non Fungsional	21
4.3.2.1	Kebutuhan Hardware (Perangkat Keras)	22
4.3.2.2	Kebutuhan Software (Perangkat Lunak)	22
4.3.2.3	Kebutuhan Brainware	23
4.4	Pra Produksi.....	23
4.4.1	Ide dan Konsep	23
4.4.2	Storyboard.....	25
4.5	Produksi	27
4.5.1	Pembuatan Aset Gambar.....	27
4.5.2	Perakaman Narasi	28
4.6	Pasca Produksi	31
4.6.1	Pembuatan Animasi	31
4.6.2	Editing.....	32
4.6.2.1	Penggabungan Scene	32
4.6.2.2	Memotong Dan Mengatur Speed Clip.....	33
4.6.2.3	Menambahkan Audio Pada Clip.....	33
4.6.2.4	Pemberian Transisi	34

4.6.3	Rendering	35
4.6.4	Hasil Akhir	36
4.7	Uji Kuisisioner.....	37
4.8	Implementasi.....	40
4.8.1	Publish Media Online	40
4.8.2	Penyerahan Ke Pihak Marketing CV. Bumi Raya Sekata	41
BAB V PENUTUP.....		43
5.1	Kesimpulan	43
5.2	Saran	44
DAFTAR PUSTAKA.....		45
LAMPIRAN.....		47



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	6
Tabel 3. 1 Bobot Nilai	18
Tabel 3. 2 Persentase Interval	19
Tabel 4. 1 Kebutuhan Hardware	22
Tabel 4. 2 Kebutuhan Software	22
Tabel 4. 3 Kebutuhan Brainware	23
Tabel 4. 4 Naskah	24
Tabel 4. 5 Storyboard	25
Tabel 4. 6 Kuisisioner Masyarakat	37
Tabel 4. 7 Bobot Nilai	38
Tabel 4. 8 Persentase Interval	38
Tabel 4. 9 Penilaian Kuisisioner Masyarakat	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Penelitian	14
Gambar 4. 1 Sosial Media Facebook dan Instagram CV. Bumi Raya Sekata	21
Gambar 4. 2 Produksi Aset Animasi	27
Gambar 4. 3 Tool Fill	28
Gambar 4. 4 Hasil Pewarnaan	28
Gambar 4. 5 Perekaman Narasi	28
Gambar 4. 6 Noise Reduction	29
Gambar 4. 7 Memaksimalkan Vokal	30
Gambar 4. 8 Menambahkan Vocal Enhancer	30
Gambar 4. 9 Mengatur Volume Suara	31
Gambar 4. 10 Membuat New Compositing	31
Gambar 4. 11 Aset Animasi	32
Gambar 4. 12 Mengatur Position	32
Gambar 4. 13 Mengatur Kecepatan Video	33
Gambar 4. 14 Track Audio	34
Gambar 4. 15 Memasukkan Transisi	34
Gambar 4. 16 Export	35
Gambar 4. 17 Setting Export	35
Gambar 4. 18 Proses Rendering	36
Gambar 4. 19 Hasil Akhir	36
Gambar 4. 20 Mengunggah Video Ke Instagram dan Facebook	41
Gambar 4. 21 Penyerahan Hasil	42

INTISARI

Company Profile dapat diartikan sebagai media pengenalan informasi perusahaan yang ditujukan kepada khalayak ramai untuk menggunakan jasa perusahaan. CV. BUMI RAYA SAKATA merupakan perusahaan yang bergerak di bidang Penyewaan Jasa dan Alat Kontruksi, berdiri pada tahun 2020 yang berlokasi di JL. Mayang Raya, Mayang Mangurai, Kec. Kota Baru, Kota Jambi, Jambi. Lokasi cukup strategis, yang berada di sekitar perumahan dan area perkebunan. Namun karena kurangnya media promosi, investor tidak tahu tentang perusahaan, jadi baru dibutuhkan media promosi berupa video company profile berbasis motion graphic. Media promosi video dipilih karena pada saat ini motion video cukup diminati banyak orang karena menawarkan hal yang berbeda, selain itu hadirnya company profile berbasis video akan membuat prosesnya pengenalan perusahaan lebih hemat waktu, Menarik, mudah diingat dan efektif dalam menyampaikan informasi.

Dapat disimpulkan bahwa Video Company Profile dibuat dengan tujuan untuk mempromosikan produk menjadi lebih menarik, dengan cara membuat animasi berbasis motion graphic yang nantinya akan menarik khalayak ramai untuk memesan jasa dari CV. BUMI RAYA SAKATA.

Dalam pembuatan media promosi ini berbasis motion graphic, penulis menggunakan software multimedia seperti adobe after effect, adobe premiere pro, adobe illustrator, adobe audition sebagai penunjang dalam pengerjaan media promosi ini.

Kata kunci: Company Profile, Motion Graphic, Media Promosi

ABSTRACT

Company Profile can be interpreted as an introduction to company information media aimed at the general public to use company services. CV. BUMI RAYA SAKATA is a company engaged in the field of Construction Services and Equipment Rental, established in 2020, located at JL. Mayang Raya, Mayang Mangurai, Kec. New Town, Jambi City, Jambi. The location is quite strategic, which is around housing and plantation areas. but due to the lack of promotional media, investors do not know about the company, so new promotional media is needed in the form of a motion graphic based company profile video. video-based will make the company introduction process more time-efficient, attractive, easy to remember and effective in conveying information.

It can be concluded that the Video Company Profile was made with the aim of promoting products to be more attractive, by creating motion graphic- based animations which will later attract the general public to order services from CV. BUMI RAYA SAKATA.

In making this promotional media based on motion graphics, the authors use multimedia software such as Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, Adobe Illustrator, Adobe Audition to support the work on this promotional media.

Keyword: *Company Profile, Motion Graphic, Promotional Media*