

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA DIAMOND
KONVEKSI YOGYAKARTA MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Ibnu Dwi Kurniawan

13.11.7130

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA DIAMOND
KONVEKSI YOGYAKARTA MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Ibnu Dwi Kurniawan

13.11.7130

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI


**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA DIAMOND
KONVEKSI YOGYAKARTA MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ibnu Dwi Kurniawan
13.11.7130

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Agustus 2017

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA DIAMOND
KONVEKSI YOGYAKARTA MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ibnu Dwi Kurniawan

13.11.7130

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 9 September 2017



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302001

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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 9 September 2017



Ibnu Dwi Kurniawan

NIM. 13.11.7130

MOTTO

“Lakukan apa yang menurutmu baik bagi kehidupanmu tanpa mengganggu kehidupan orang lain dan sesuai aturan agamamu”



PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi.

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan kemudahan dan jalan indah dalam berbagai keadaan yang dihadapi hamba. Semoga hamba menjadi pribadi yang lebih baik dan selalu bersyukur serta dapat membahagiakan orang-orang terdekat saya terutama orang tua saya.
2. Kedua orang tua saya yaitu bapak Suyoto dan Ibu Marsi Serta kakak saya Dian Ekasari dan Nurul Tri Rahmawati yang tiada henti-hentinya memberikan dukungan dan doa agar cepat terselesaikannya skripsi ini.
3. Keluarga besarku dari Ayah dan Ibu tersayang yang selalu mendoakan serta memberi dukungan dan masukan.
4. Bapak Agus Purwanto, M.kom yang telah membantu dalam bimbingan hingga pendadaran dan Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta lainnya yang selalu memberikan saya ilmu baru.
5. Teman-teman penulis yang selalu setia mendukung.
6. Terimakasih juga kepada pihak yang belum tertulis, sekali lagi terima kasih banyak semuanya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan study jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.

4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.
5. Kedua orang tua saya beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil dan doa.
6. Teman-teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun disisi lain penulis juga berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 22 Agustus 2017



Ibnu Dwi Kurniawan

13.11.7130

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	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 penelitian bagi penulis, sebagai mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta :.....	4
1. Mengembangkan ilmu pengetahuan dan menambah wawasan sesuai bidang teknologi informasi.	4
2. Mengasah keahlian dalam menerapkan Teknik <i>Motion Graphic</i> dalam pembuatan video promosi perusahaan.	5
1.5.2 Manfaat penelitian bagi Diamond Konveksi Yogyakarta.....	5
1.5.3 Manfaat penelitian bagi Konsumen:	5
1.5.4 Manfaat bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta.....	5

1.6	Metode Penelitian.....	5
1.6.1	Pengumpulan Data	5
1.6.2	Metode Analisis	6
1.6.3	Metode Produksi	6
1.	Pra Produksi	6
3.	Pasca Produksi.....	7
1.6.4	Evaluasi.....	7
1.7	Sistematika Penulisan.....	7
BAB II.....		9
LANDASAN TEORI.....		9
2.1	Tinjauan Pustaka	9
2.2	Definisi Multimedia	10
2.3	Objek / Elemen Multimedia	12
2.3.1	Teks.....	12
2.3.2	Gambar.....	12
2.3.3	Suara.....	13
2.3.4	Video.....	13
2.3.5	Animasi	14
2.3.6	Virtual Reality	14
2.4	Tahap Produksi Multimedia	14
2.4.1	Tahap Pra Produksi	15
2.4.2	Tahap Produksi	16
2.4.3	Tahap Pasca Produksi	17
2.5	Definisi <i>Motion Graphic</i>	17
2.6	Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	19
2.7	Animasi	19
2.7.1	Pengertian Animasi	19
2.7.2	Teknik Animasi.....	20
2.7.3	Prinsip-prinsip Animasi	22
2.8	Analisis SWOT.....	30

2.8.1	Tabel Matriks SWOT	31
2.9	Analisis Kebutuhan Sistem	33
2.9.1	Kebutuhan Fungsional	33
2.9.2	Kebutuhan Non-Fungsional	33
2.9.2.1	Operasional	33
2.9.2.2	Kinerja.....	34
2.9.2.3	Keamanan.....	34
2.10	Metode Kuesioner	34
2.10.1	Skala Likert	35
2.10.2	Skor Perhitungan Skala Likert	35
Table 2.2 Presentase Nilai.....		36
BAB III		38
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		38
3.1	Gambaran Umum	38
3.1.1	Latar Belakang Diamond Konveksi Yogyakarta	38
3.1.1	Visi dan Misi.....	38
3.1.2	Logo	39
3.1.3	Produk	39
3.2	Pengumpulan Data	39
3.2.1.	Metode Observasi.....	39
3.2.1.1	Brosur.....	39
3.2.1.2	Website	40
3.2.2.	Metode Wawancara.....	41
3.3	Analisis Masalah	43
3.3.1	Analisis SWOT	43
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	49
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional/Informasi.....	49
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	50
3.5	Rancangan Pra Produksi.....	51
3.5.1	Ide Cerita.....	52

3.5.2	Konsep	52
3.5.3	Rancangan Naskah Iklan.....	52
3.5.4	Rancangan Storyboard	54
BAB IV	58
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	58
4.1	Produksi.....	58
4.1.1	Pembuatan Karakter	58
4.1.2	Pembuatan Animasi	61
4.1.3	Suara.....	66
4.1.3.1	Perekaman Suara.....	66
4.1.3.2	Editing Suara.....	67
4.2	Pasca Produksi.....	69
4.2.1	Editing.....	69
4.2.2	Compositing.....	69
4.2.3	Mixing (Penggabungan Audio dan Video)	72
4.2.4	Rendering.....	74
4.3	Pembahasan	76
4.3.1	Alpha Testing.....	76
4.3.2	Evaluasi.....	79
BAB V	92
PENUTUP	92
5.1	Kesimpulan.....	92
5.2	Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	94

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Matriks SWOT	31
Tabel 2. 2 Presentase Nilai	36
Tabel 3. 1 Tabel SWOT	46
Tabel 3. 2 Tabel Perangkat Lunak Yang Digunakan	50
Tabel 3. 3 Tabel Perangkat Lunak Yang Digunakan	51
Tabel 3. 4 Tabel Daftar Sumber Daya Manusia	51
Tabel 3. 5 Tabel Rancangan Storyboard	55
Tabel 4. 1 Alpha Testing	76
Tabel 4. 2 Persentase jawaban	80
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Kuisisioner Aspek Tampilan	81
Tabel 4. 4 Persentase jawaban	85
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Kuisisioner Aspek Informasi	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Storyboard</i>	16
Gambar 2. 2 <i>Multi-Sketching</i>	21
Gambar 2. 3 <i>Cel-shaded Animation</i>	22
Gambar 2. 4 <i>Pose to Pose</i>	23
Gambar 2. 5 <i>Stretch and Squash</i>	24
Gambar 2. 6 <i>Anticipation</i>	24
Gambar 2. 7 <i>Secondary Action</i>	25
Gambar 2. 8 <i>Follow through dan overlapping action</i>	26
Gambar 2. 9 <i>Slow in and slow out</i>	27
Gambar 2. 10 <i>Arch</i>	27
Gambar 2.11 <i>Exaggeration</i>	28
Gambar 2.12 <i>Staging</i>	29
Gambar 2.13 <i>Appeal</i>	29
Gambar 2.14 <i>Solid Drawing</i>	30
Gambar 3. 1 <i>Logo Diamond Konveksi Yogyakarta</i>	39
Gambar 3. 2 <i>Brosur</i>	40
Gambar 3. 3 <i>Website Diamond Konveksi Yogyakarta</i>	41
Gambar 4. 1 <i>Pen Tool Pada Adobe Illustrator CS6</i>	58
Gambar 4. 2 <i>Shape Tool Pada Adobe Illustrator CS6</i>	58
Gambar 4. 3 <i>New File</i>	59
Gambar 4. 4 <i>Pembuatan Karakter</i>	59
Gambar 4. 5 <i>Pewarnaan Karakter</i>	60
Gambar 4. 6 <i>Hasil Akhir Karakter</i>	60
Gambar 4. 7 <i>Menyimpan hasil akhir karakter</i>	61
Gambar 4. 8 <i>Mengimport karakter</i>	61
Gambar 4. 9 <i>Menggeser Anchor Point</i>	62
Gambar 4. 10 <i>Mengisi nilai rotation</i>	62
Gambar 4. 11 <i>Mengcopy key frame 1 dan 10</i>	63

Gambar 4. 12 <i>Menyimpan hasil animasi tangan</i>	63
Gambar 4. 13 <i>Membuat layer baru</i>	64
Gambar 4. 14 <i>Memberi nama layer</i>	64
Gambar 4. 15 <i>Menggambar ellipse</i>	65
Gambar 4. 16 <i>Menambah efect substract</i>	65
Gambar 4. 17 <i>Mengisi nilai opacity</i>	66
Gambar 4. 18 <i>Alat Perekam Suara</i>	66
Gambar 4. 19 <i>Proses Perekaman Suara</i>	67
Gambar 4. 20 <i>Tampilan awal Adobe AuditionCS6</i>	67
Gambar 4. 21 <i>Import File</i>	68
Gambar 4. 22 <i>Capture Noise Print</i>	68
Gambar 4. 23 <i>Tahap Akhir Eksport Rekaman</i>	70
Gambar 4. 24 <i>Compotition setting</i>	70
Gambar 4. 25 <i>Import file</i>	70
Gambar 4. 26 <i>memasukan semua komposisi menjadi satu</i>	71
Gambar 4. 27 <i>Mengatur durasi</i>	71
Gambar 4. 28 <i>Menentukan location project</i>	72
Gambar 4. 29 <i>Menentukan ukuran Sequence</i>	72
Gambar 4. 30 <i>Import File</i>	73
Gambar 4. 31 <i>Memilih file yang akan diimport</i>	73
Gambar 4. 32 <i>Peringatan</i>	74
Gambar 4. 33 <i>Penggabungan File</i>	74
Gambar 4. 34 <i>Export File</i>	75
Gambar 4. 35 <i>Proses Rendering</i>	75
Gambar 4. 36 <i>Mengunggah pada situs Youtube</i>	90
Gambar 4. 37 <i>Surat Keterangan</i>	91

INTISARI

Diamond Konveksi merupakan konveksi yang berdiri tahun 2013 bergerak di bidang jasa pembuatan kaos, kemeja, jaket, hoodie, celana dan lain-lain di Jogjakarta. Sebagai konveksi yang masih berkembang dan banyak perusahaan sejenis yang bermunculan, maka Diamond Konveksi harus mampu bersaing dan menjadi yang terbaik. Dalam pengembangannya Diamond Konveksi ingin meningkatkan citra perusahaan melalui media pemasaran yang menarik, dinamis, hemat waktu dan biaya.

Company profile adalah sebuah media informasi yang dapat digunakan sebagai strategi marketing pada suatu perusahaan maupun lembaga instansi.

Motion Graphics adalah percabangan dari Seni Desain Graphics yang merupakan penggabungan dari, Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan menggunakan teknik Animasi. Dengan menggabungkan teknik motion graphic maka video company profile yang dihasilkan akan lebih menarik dan efektif.

Dalam promosi sebelumnya Diamond Konveksi masih Bersifat konvensional dimana masih berupa pamflet dan brosur. Dari hasil “Pembuatan Video Company Profile pada Diamond Konveksi Menggunakan Teknik Motion Graphic” ini nantinya dapat di aplikasikan menjadi sebuah media sarana untuk promosi. Dan memberi informasi serta gambaran secara jelas tentang Diamond Konveksi.

Kata Kunci : Motion Graphic, Profile Perusahaan, Konveksi

ABSTRACT

Diamond Convection is established in 2013 engaged in the manufacture of T-shirts, shirts, jackets, hoodies, pants and others in Jogjakarta. As convection is still evolving and many similar companies are popping up, then Diamond Convection should be able to compete and be the best. In its development Diamond Convection want to improve the company's image through marketing media attractive, dynamic, saving time and cost.

Company profile is an information medium that can be used as a marketing strategy at a company or institution. Motion Graphics is a ramification of Art Design Graphics is an amalgamation of, Illustration, Typography, Photography and Videography using animation techniques. By combining the technique of motion graphic video company profile generated will be more interesting and effective.

In a previous promotional still Characteristically Diamond conventional convection which still form of pamphlets and brochures. From the results of "Making Video Company Profile on Diamond Convection Using Motion Graphic Techniques" This will be applied into a media tool for promotion. And provide information as well as a clear picture of Diamond Convection.

Keywords : Motion Graphic, Company Profile, Convection

