

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE KIMA KINEMA  
MENGUNAKAN ANIMASI MOTION GRAPHIC  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**

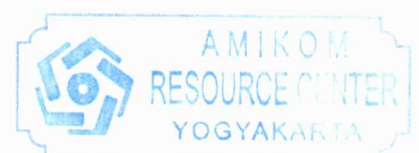


disusun oleh

**Ahmad Alfairuz M HS**

**14.11.8026**

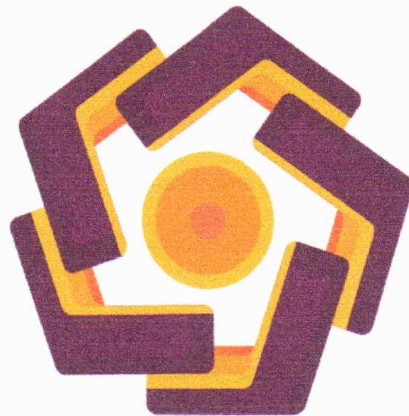
**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**



**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE KIMA KINEMA  
MENGUNAKAN ANIMASI MOTION GRAPHIC  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Ahmad Alfairuz M HS**

**14.11.8026**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**



**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE KIMA KINEMA  
MENGUNAKAN ANIMASI MOTION GRAPHIC  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ahmad Alfairuz M HS**

**14.11.8026**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 April 2017

**Dosen Pembimbing,**

  
**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE KIMA KINEMA MENGUNAKAN ANIMASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ahmad Alfairuz M HS**

**14.11.8026**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 Agustus 2018

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

**Ali Mustopa, M.Kom**  
**NIK. 190302192**

**Yuli Astuti, M.Kom**  
**NIK. 190302146**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 Agustus 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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, 28 Agustus 2018



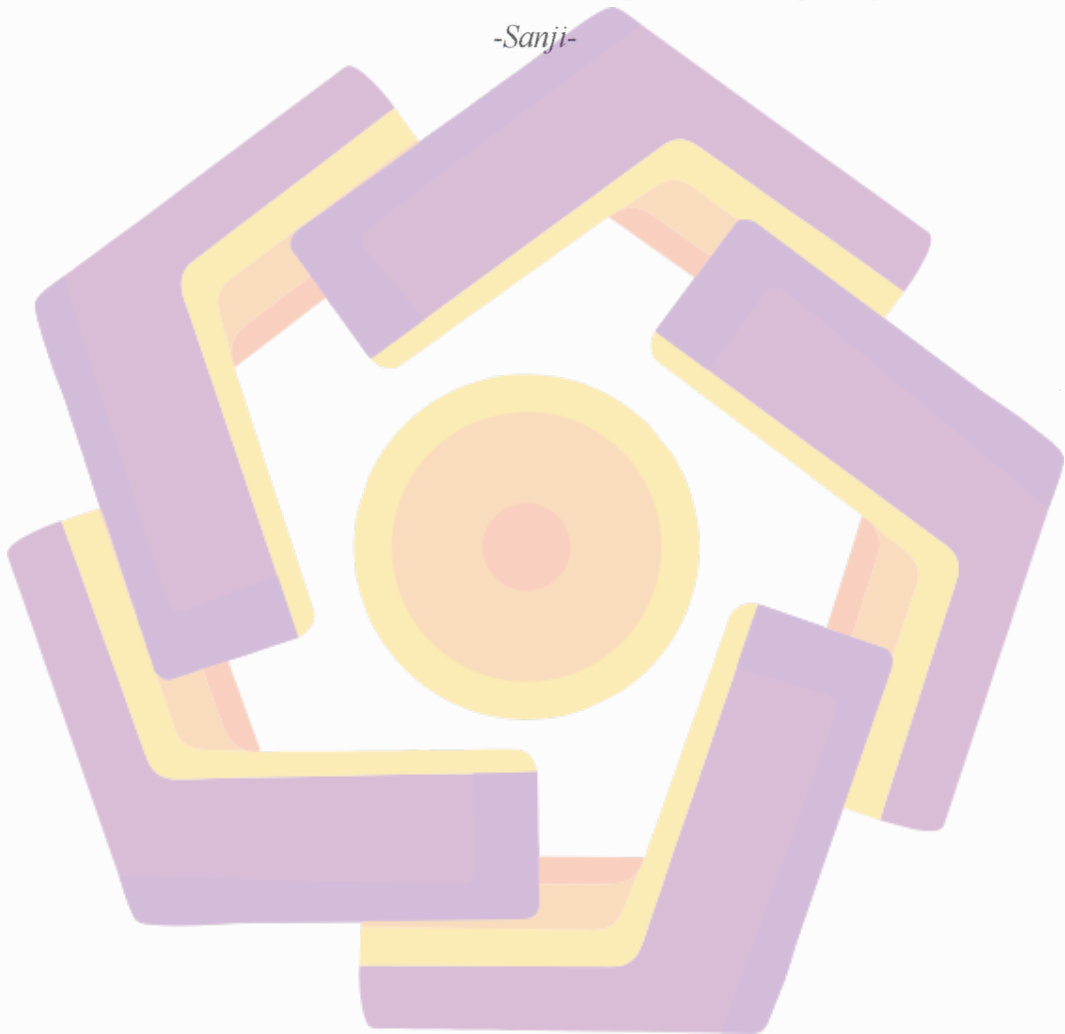
Ahmad Alfairuz M HS

NIM. 14.11.8026

## MOTTO

*"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya,"*  
*-(Q.S. Al-Baqarah: 286)-*

*"Jika kau mudah menyerah, kau tidak akan pernah mencapai tujuanmu."*  
*-Sanji-*



## PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim.

Ucapan syukur tiada akhir kepada Allah SWT atas segala nikmat dan berkahNya. Shalawat beriring salam bagi nabi besar Muhammad SAW atas teladannya.

Terima kasih sebesar-besarnya kepada Mak, Bapak dan Adikku, Harlini, Sohantoro, Rezqi Anhar Fajri, Syakilah Triadiani atas doa yang selalu di berikan.

Kepada anak-anak kelas S1TI-07 yang menjadi teman seperjuangan selama di kota Yogyakarta ini.

Kepada keluarga “07 Underground”: Latif, Benny, Fierhan, Leno, Riki Burjo, Vian, Salim, Tanjung, Wiga, Rofie Lek, Ridwan, Adjie dan teman adu bacot lainnya atas diskusi dan dukungannya, Kalian semua luar biasa!

Kepada Dosen Pembimbing Pak Agus Purwanto, M.Kom yang selalu membimbing dengan sangat baik.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur diucapkan kepada Allah SWT atas rahmat-Nya dan Sholawat beriring salam kepada nabi besar Muhammad SAW sehingga penulis diberikan kelancaran untuk dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Video *Company Profile* Kima Kinema Menggunakan Animasi *Motion Graphic* Sebagai Media Promosi” dengan baik. Skripsi ini juga salah satu syarat kelulusan program studi Strata satu Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam pelaksanaan skripsi ini banyak pihak yang dilibatkan baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof . M. Suyanto, M.M. sebagai Ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan izin pelaksanaan skripsi.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Informatika S1 reguler UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang mengawal perjalanan pelaksanaan skripsi yang penulis lakukan sehingga penulis bisa menyelesaikan studi pada program studi Strata satu Informatika UNIVERSITAS Amikom Yogyakarta dengan tepat waktu.
3. Pak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan kesempatan, motivasi, bimbingan ilmu, dan inspirasi selama pelaksanaan skripsi. Kesabaran dalam menghadapi ketidaktahuan penulis, serta kegigihan dalam membimbing keterbatasan yang dihadapi penulis, hanya bisa penulis balas dengan doa tulus semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat-Nya.
4. Bapak Ali Mustopa, M.Kom dan Ibu Yuli Astuti, M.Kom selaku dosen penguji yang memberikan wawasan baru dan masukan berharga untuk perkembangan perbaikan skripsi.
5. Serta semua pihak yang membantu dalam penyelesaian pembuatan skripsi ini.

Akhir kata penulis berharap semoga karya ini dapat diterima dan bermanfaat bagi semua pihak. Penulis menyadari bahwa karya ini belum



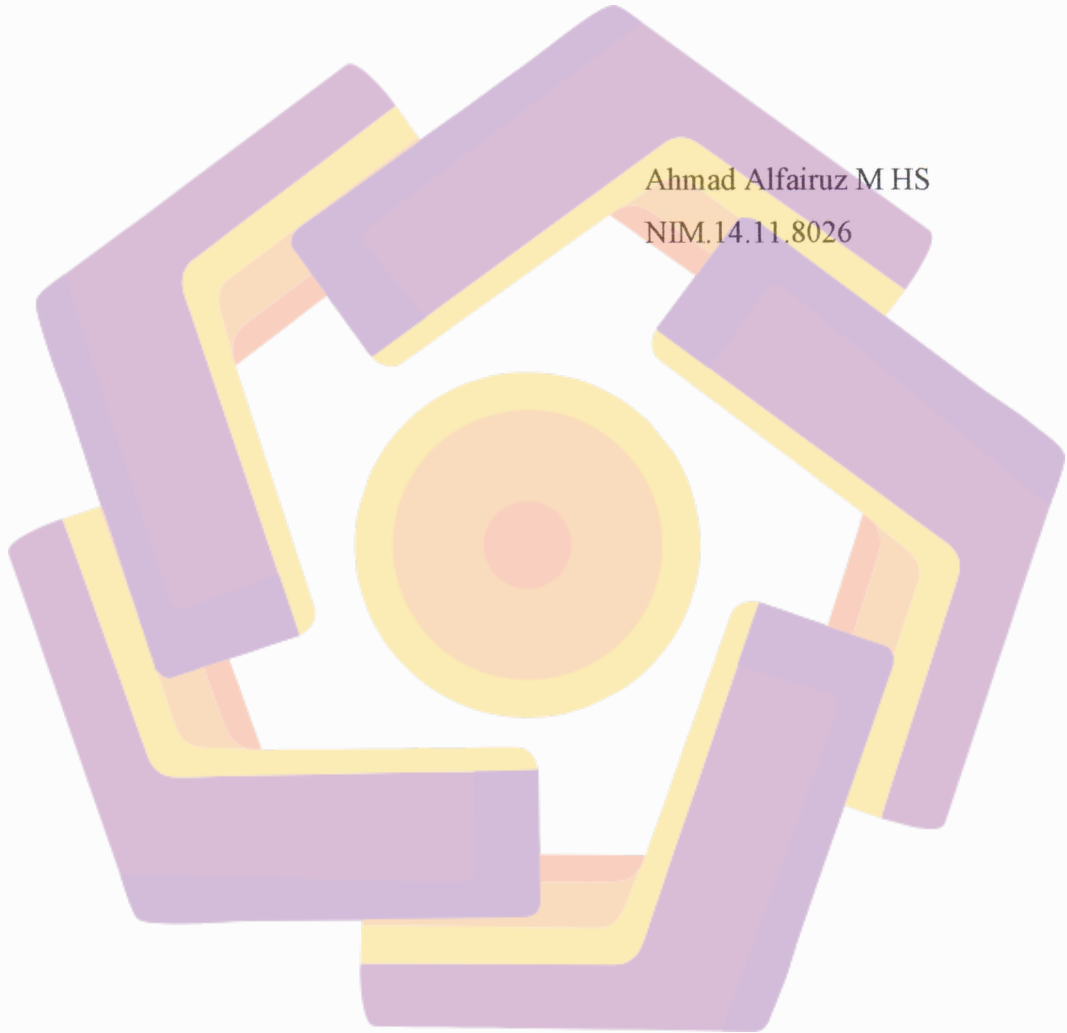
sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik membangun untuk kemajuan ilmu pengetahuan bersama. Terimakasih.

Yogyakarta, 28 Agustus 2018

Penulis,

Ahmad Alfairuz M HS

NIM.14.11.8026



## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN .....	I
PENGESAHAN .....	II
PERNYATAAN.....	III
MOTTO .....	IV
PERSEMBAHAN.....	V
KATA PENGANTAR.....	VI
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR.....	XII
INTISARI.....	XV
<i>ABSTRACT</i> .....	XVI
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 <b>LATAR BELAKANG</b> .....	<b>1</b>
1.2 <b>RUMUSAN MASALAH</b> .....	<b>2</b>
1.3 <b>BATASAN MASALAH</b> .....	<b>2</b>
1.4 <b>TUJUAN PENELITIAN</b> .....	<b>3</b>
1.5 <b>MANFAAT PENELITIAN</b> .....	<b>3</b>
1.5.1    Manfaat bagi penulis.....	3
1.5.2    Manfaat bagi Kima Kinema.....	3
1.6 <b>METODE PENELITIAN</b> .....	<b>4</b>
1.6.1    Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2    Metode Analisis.....	4
1.6.3    Metode Perancangan.....	4
1.6.4    Metode Evaluasi.....	5
1.7 <b>SISTEMATIKA PENULISAN</b> .....	<b>5</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>7</b>
2.1 <b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>

2.2	MULTIMEDIA.....	8
2.2.2	Elemen Multimedia.....	8
2.3	<i>COMPANY PROFILE</i> .....	9
2.3.1	Pengertian <i>Company Profile</i> .....	9
2.4	ANIMASI.....	10
2.4.1	Definisi Animasi .....	10
2.4.2	Macam-Macam Animasi.....	10
2.4.3	Prinsip Animasi.....	12
2.5	<i>MOTION GRAPHIC</i> .....	20
2.5.1	Definisi <i>Motion Graphic</i> .....	20
2.5.2	Metode Pembuatan <i>Motion Graphic</i> .....	21
2.5.3	Pertimbangan Dalam <i>Motion Graphic</i> .....	21
2.6	ANALISIS.....	23
2.6.1	Analisis SWOT.....	23
2.6.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	24
2.6.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	24
2.6.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	25
2.7	ANALISIS PERANCANGAN.....	25
2.7.1	Pra Produksi .....	25
2.7.1.1	Perancangan Naskah .....	25
2.7.1.2	Storyboard.....	25
2.7.2	Produksi .....	26
2.7.3	Pasca Produksi .....	26
2.7.3.1	Compositing.....	26
2.7.3.2	Editing.....	27
2.7.3.2	Rendering.....	27
2.8	EVALUASI .....	27
2.8.1	Kuesioner .....	27
2.8.2	Skala Likert .....	27
2.8.3	Skor Perhitungan Skala Likert .....	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....		31

3.1	TINJAUAN UMUM.....	31
3.1.1	Gambaran Umum Kima Kinema .....	31
3.1.2	Logo Kima Kinema.....	31
3.2	PENGUMPULAN DATA .....	31
3.2.1	Wawancara.....	31
3.2.2	Observasi.....	32
3.2.2.1	Instagram.....	33
3.3	ANALISIS.....	33
3.3.1	Analisis SWOT .....	33
3.3.2	Solusi.....	36
3.4	ANALISIS KEBUTUHAN.....	36
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	36
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	37
3.4.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras .....	37
3.4.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	38
3.4.2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	38
3.5	PRA PRODUKSI .....	38
3.5.1	Ide Konsep .....	38
3.5.2	Naskah.....	39
3.5.3	Storyboard.....	43
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....		50
4.1	PRODUKSI .....	50
4.1.1	Pembuatan Asset Desain Grafis.....	50
4.1.1.1	Pembuatan Aset Karakter.....	50
4.1.1.2	Pembuatan Asset Background.....	54
4.1.2	Dubbing.....	56
4.1.3	Sound Editing.....	57
2.2	PASCA PRODUKSI .....	58
2.2.1	Compositing .....	58
2.2.2	Editing .....	62

2.2.3	Rendering .....	63
4.2.3.1	Rendering pada Adobe After Effect.....	63
4.2.3.2	Rendering pada Adobe Premiere .....	65
2.3	PEMBAHASAN .....	67
4.3.1	Pengujian Alpha .....	67
4.3.2	Pengujian Beta .....	70
4.3.2.1	Penghitungan Kuisisioner Aspek Informasi .....	73
4.3.2.2	Penghitungan Kuisisioner Aspek Tampilan Animasi.....	75
4.4	IMPLEMENTASI.....	78
BAB V PENUTUP.....		80
5.1	KESIMPULAN.....	80
5.2	SARAN.....	81
DAFTAR PUSTAKA .....		82
LAMPIRAN.....		84

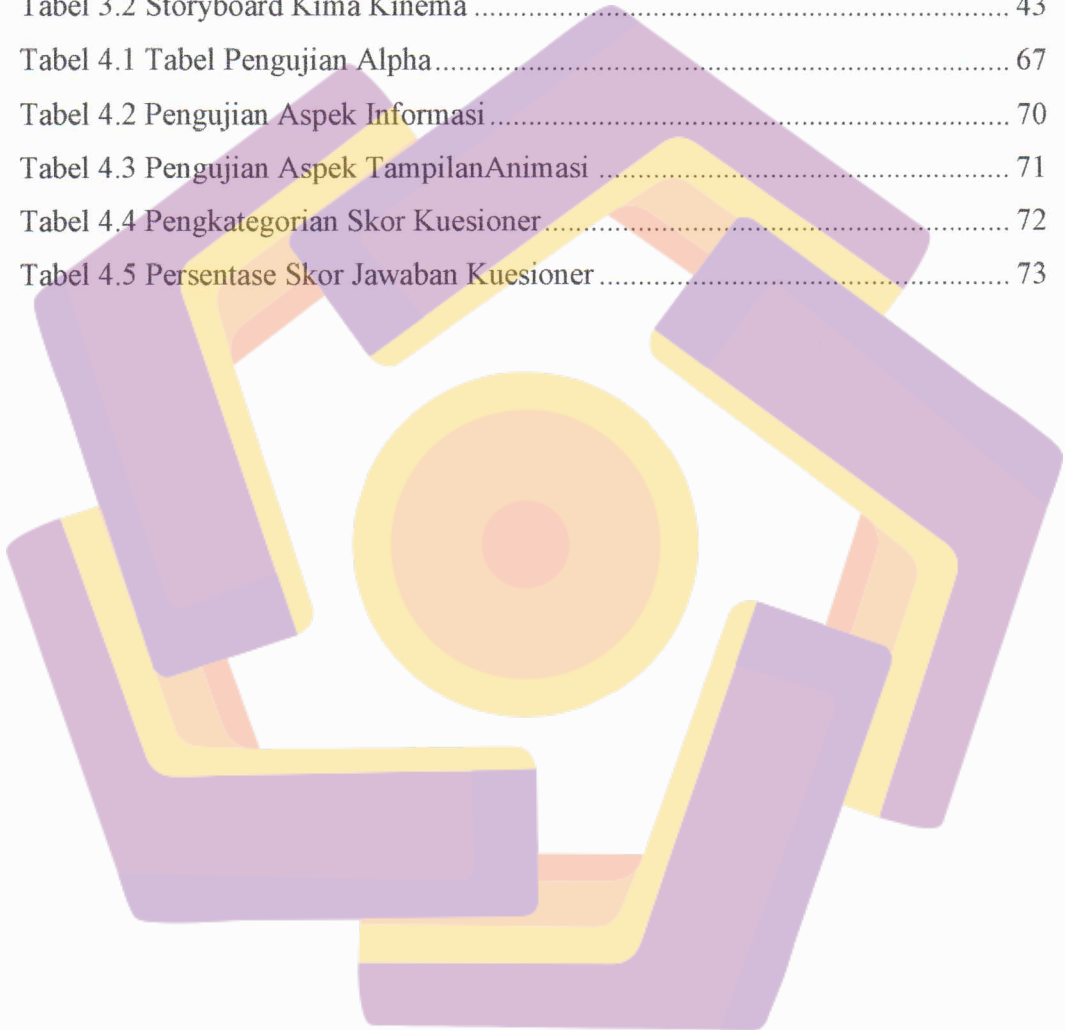
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash and Stretch .....	12
Gambar 2.2 Anticipation .....	13
Gambar 2.3 Staging .....	14
Gambar 2.4 Straght-ahead Action .....	14
Gambar 2.5 Pose to Pose .....	15
Gambar 2.6 Follow-through and Overlapping Action .....	15
Gambar 2.7 Slow In - Slow Out .....	16
Gambar 2.8 Arch .....	17
Gambar 2.9 Secondary Action .....	17
Gambar 2.10 Timing .....	18
Gambar 2.11 Exaggetion .....	18
Gambar 2.12 Solid Drawing .....	19
Gambar 2.13 Appeal .....	20
Gambar 2.14 Contoh Storyboard .....	26
Gambar 3.1 Logo Kima Kinema .....	31
Gambar 3.2 Instagram Kima Kinema .....	33
Gambar 4.1 Membuat Dokumen Baru di Adobe Illustrator CC 2017 .....	51
Gambar 4.2 Proses Pembuatan Wajah Karakter .....	51
Gambar 4.3 Pembuatan karakter .....	52
Gambar 4.4 Pemberian warna .....	52
Gambar 4.5 Karakter .....	53
Gambar 4.6 Save File .....	54
Gambar 4.7 Membuat Dokumen Baru .....	54
Gambar 4.8 Membuat Asset Background .....	55
Gambar 4.9 Membuat Kerangka Background Asset Gedung .....	55
Gambar 4.10 Pemberian Warna .....	56
Gambar 4.11 Asset Background .....	56
Gambar 4.12 Proses Perekaman .....	57
Gambar 4.13 Microphone Taffware BM-800 .....	57

Gambar 4.14 Import File Hasil Rekaman .....	58
Gambar 4.15 Capture Noise Print .....	58
Gambar 4.16 Membuat Composition Baru .....	59
Gambar 4.17 Import Asset File .....	59
Gambar 4.18 Memasukan Asset File ke Composition .....	60
Gambar 4.19 Keyframe Position, Scale, Rotation, Opacity .....	60
Gambar 4.20 Keyframe Puppet Pin Tool .....	61
Gambar 4.21 Masking Mode Alpha matte .....	61
Gambar 4.22 Script Wiggle .....	61
Gambar 4.23 Easy Ease .....	62
Gambar 4.24 Graph Editor .....	62
Gambar 4.25 3D layer .....	62
Gambar 4.26 Menyusun Video dan Audio .....	63
Gambar 4.27 Razor Tool .....	63
Gambar 4.28 Render Queue .....	64
Gambar 4.29 Output Module Settings .....	64
Gambar 4.30 Menentukan Lokasi dan Memberi Nama File .....	65
Gambar 4.31 Render .....	65
Gambar 4.32 Export Settings .....	65
Gambar 4.33 Mengatur Format Video .....	66
Gambar 4.34 Menentukan lokasi dan Memberi Nama File .....	66
Gambar 4.35 Melakukan Render .....	67
Gambar 4.36 Rekomendasi Upload .....	78
Gambar 4.37 Mengunggah Video di Youtube .....	78
Gambar 4.38 Video Sudah Terindeks Youtube .....	79

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis Swot .....	24
Tabel 2.2 Presentase Skala Likert .....	28
Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	34
Tabel 3.2 Storyboard Kima Kinema .....	43
Tabel 4.1 Tabel Pengujian Alpha .....	67
Tabel 4.2 Pengujian Aspek Informasi .....	70
Tabel 4.3 Pengujian Aspek Tampilan Animasi .....	71
Tabel 4.4 Pengkategorian Skor Kuesioner .....	72
Tabel 4.5 Persentase Skor Jawaban Kuesioner .....	73





## INTISARI

Kima kinema merupakan penyedia jasa yang berfokus pada bidang photography dan videography dalam sebuah acara, mulai foto prewedding, wedding clip, buku tahunan sekolah, dan hal yang terkait dengan foto dan videography. Kima kinema saat ini sedang dalam proses pengembangan dan sangat dibutuhkan publikasi profil yang nantinya bisa dijadikan bahan untuk media promosi.

Pembuatan *Company Profile* ini menggunakan animasi *Motion Graphic* karena karena animasi *Motion Graphic* ini bisa menjadi wadah yang baik untuk meletakkan informasi secara rinci, padat dan menarik untuk dilihat.

Melalui video *Company Profile* ini diharapkan bisa memperkenalkan kima kinema dan juga dapat menciptakan branding yang terpercaya dan memiliki reputasi yang baik di mata calon klien maupun masyarakat luas.

**Kata Kunci:** Video Promosi, *Motion Graphic*, Kima Kinema, Animasi.

## **ABSTRACT**

*Kima Kinema is a provider of photography and videography services at an event, from wedding photos, wedding clips, school yearbooks, and things related to photos and videography. Kima kinema is currently in the process of developing and it is necessary to publish profiles that can later be used as material for promotional media.*

*This Company Profile creation uses Motion Graphic animation because this film animation can be a good container for accurate, solid and interesting information.*

*Through this Company Profile video, it is hoped that it can introduce the kinema kinema and can also lead to reliable and reliable branding by clients and the wider community.*

*Keywords: Video Promotion, Motion Graphic, Kima Kinema, Animation.*

