

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE
BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN METODE MOTION
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI
PADA CV. FAJAR JAYA MULYA**

SKRIPSI



disusun oleh

Harish Hadi Laksono

16.11.0608

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE
BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN METODE MOTION
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI
PADA CV. FAJAR JAYA MULYA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Harish Hadi Laksono

16.11.0608

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE
BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN METODE MOTION
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PADA CV.**

FAJAR JAYA MULYA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Harish Hadi Laksono

16.11.0608

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 September 2020

Dosen Pembimbing,

Bayu Setiaji, M.Kom.

NIK. 190302216

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE
BERBASIS MULTIMEDIA MENGGUNAKAN METODE MOTION
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PADA CV.**

FAJAR JAYA MULYA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Harish Hadi Laksono

16.11.0608

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Oktober 2020

Nama Penguji

Hartatik, S.T., M.Cs.

NIK. 190302232

Uyock Anggoro Saputro, M.Kom.

NIK. 190302419

Bayu Setiaji, M.Kom.

NIK. 190302216

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Oktober 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.

NIK. 190302038

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, 20 November 2020



TERAL
EMPEL
1708AHF707701335
5000
LIMA RIBU RUPIAH
Harish Hadi Laksono
NIM. 16.11.0608

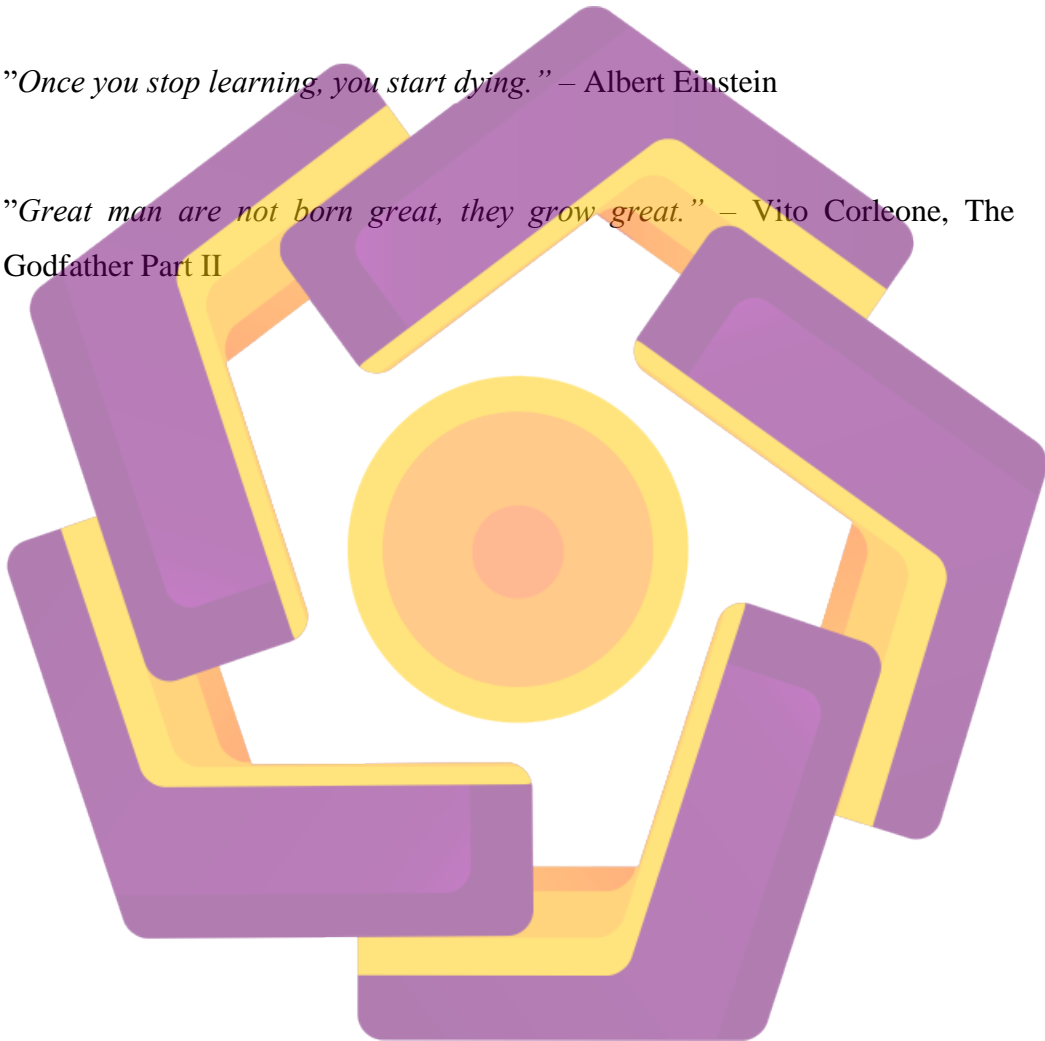
MOTTO

"Knowledge is like underwear. It is useful to have it, but not necessary to show it off." – Bill Murray

"Life is a process of learning" – Lauryn Hill

"Once you stop learning, you start dying." – Albert Einstein

"Great man are not born great, they grow great." – Vito Corleone, The Godfather Part II



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmatnya sehingga peneliti bisa menyelesaikan Skripsi ini. Persembahan peneliti berikan kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang telah memberikan seluruh usahanya, memberikan doa yang tidak habis-habisnya dipanjatkan, dukungan dan semangat yang diberikan kepada penulis.
2. Bapak Bayu Setiaji, M. Kom yang telah membimbing dan memberikan sarannya kepada peneliti.
4. Teman-teman yang selalu bersama dalam semua keadaan senang maupun sedih.
5. Terimakasih untuk Bapak Bendung yang telah memberi saran dan masukan pada video saya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi besar Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam.

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

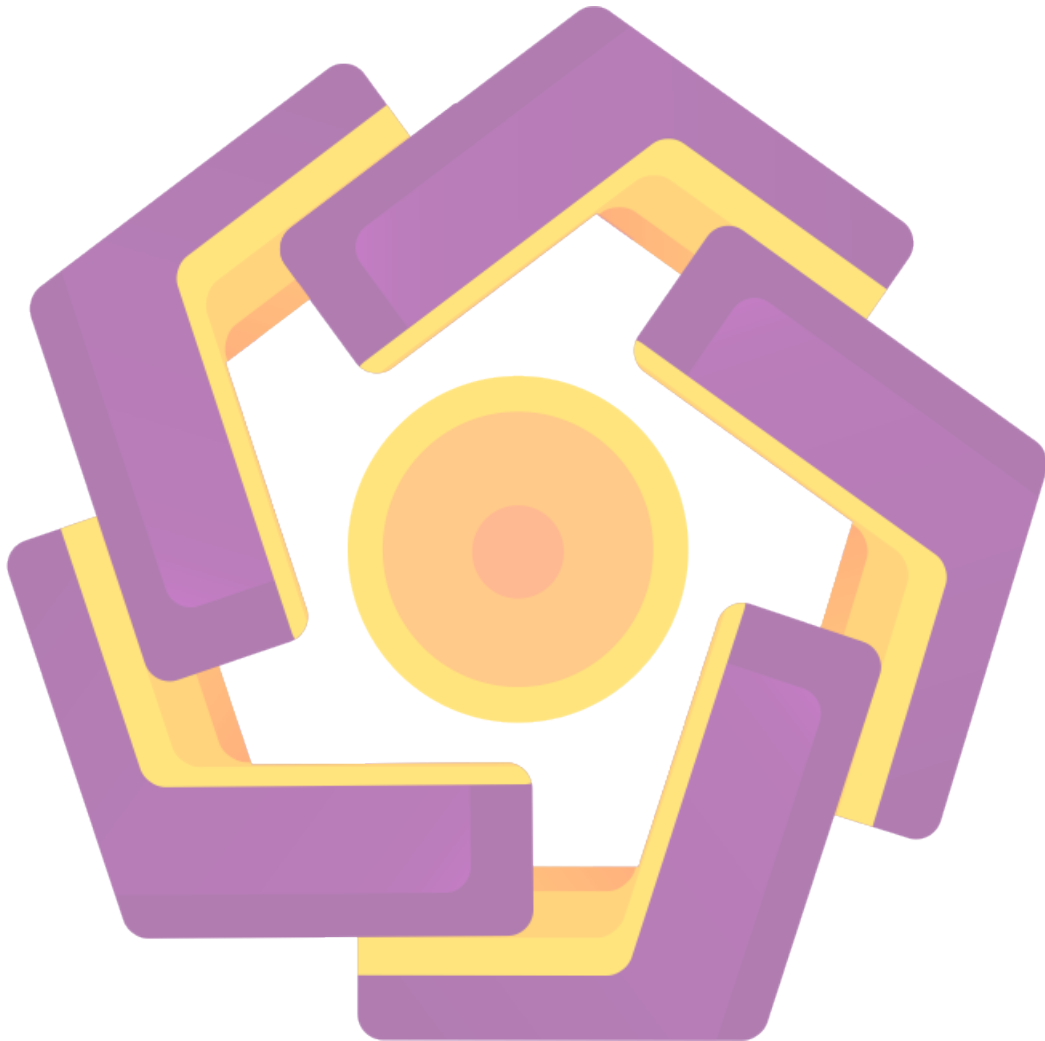
Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Bayu Setiaji, M. Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi peneliti dalam pembuatan skripsi.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama peneliti kuliah.
4. Semua keluarga besar peneliti terutama untuk kedua orang tua yang selalu mendukung, memberikan doa dan memberikan semangat kepada peneliti.
5. Semua teman-teman yang telah memberikan semangat sehingga Skripsi ini berhasil peneliti selesaikan.

Peneliti tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu peneliti berharap kepada semua pihak

agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun peneliti tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamualaikum Wr.Wb.



DAFTAR ISI

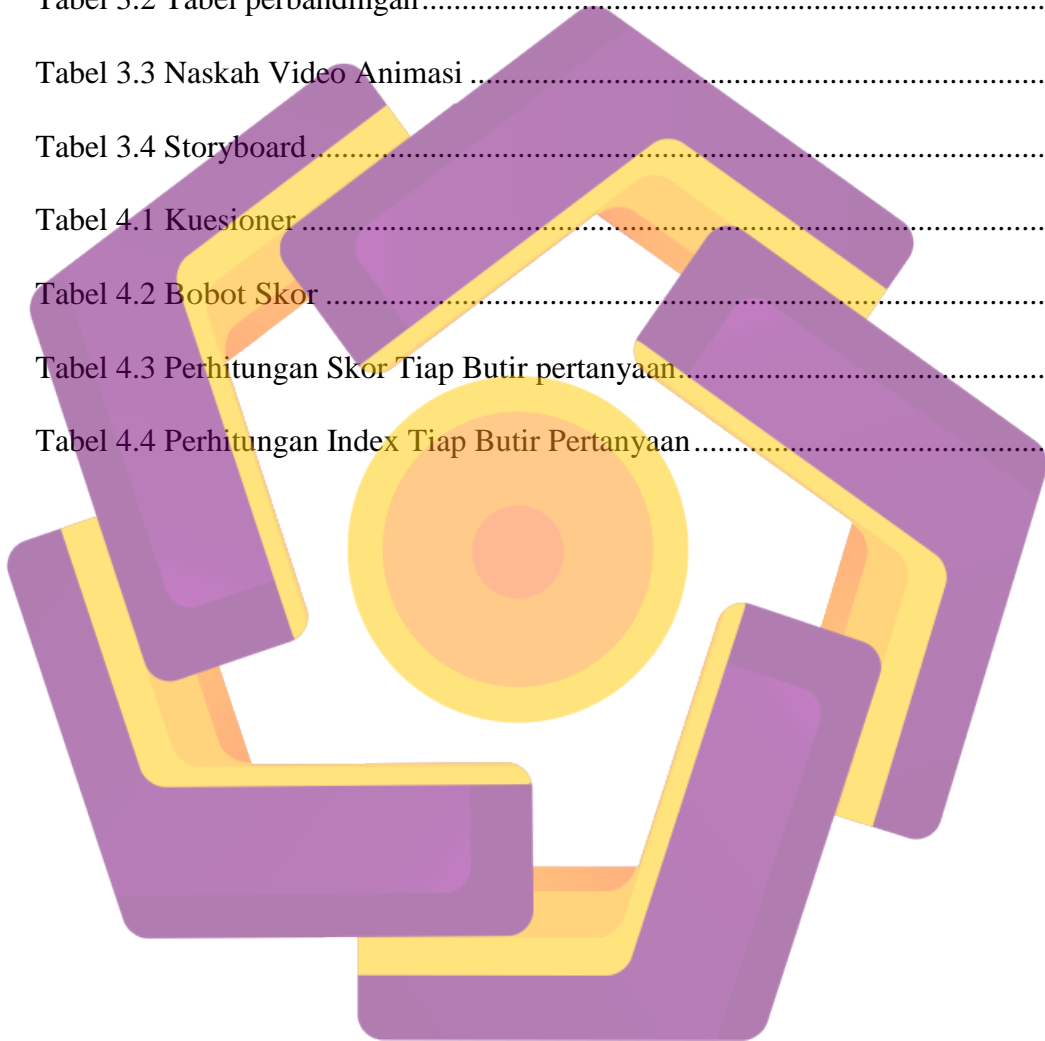
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ixx
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan	4
1.6.4 Metode Pengembangan	4
1.6.5 Metode Pengujian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	5

BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Kajian Pustaka	6
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 Pengertian Multimedia	8
2.2.2 Elemen Multimedia.....	9
2.3 Company Profile	10
2.3.1 Jenis – Jenis Company Profile	11
2.4 Video.....	12
2.4.1 Live Video Feed	12
2.4.2 Videotape	12
2.4.3 Standar Video.....	13
2.4.4 Format File Video	13
2.5 Animasi.....	16
2.5.1 Jenis animasi	16
2.5.2 Teknik Animasi.....	18
2.6 Prinsip Dasar Motion Graphic	24
2.7 Metode Pengembangan.....	25
2.7.1 Proses Pra Produksi.....	25
2.7.2 Proses Produksi	26
2.7.3 Proses Pasca Produksi.....	26
2.8 Metode Pengujian	27
2.8.1 Skala Likert	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	29
3.1 Tinjauan Umum	29
3.1.1 Tentang CV. FAJAR JAYA MULYA	29
3.1.2 Visi dan Misi.....	29

3.1.3	Logo CV. FAJAR JAYA MULYA.....	30
3.2	Analisis Masalah.....	30
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	30
3.2.2	Analisis SWOT	31
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	32
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	32
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	33
3.4	Tahap Pra Produksi.....	34
3.4.1	Perancangan Konsep.....	34
3.4.2	Penulisan Naskah.....	34
3.4.3	Storyboard.....	35
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		38
4.1	Produksi.....	38
4.1.1	Desain.....	38
4.2	Animasi.....	41
4.3	Narasi.....	43
4.4	Rendering.....	44
4.5	Hasil Pengujian.....	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		49
5.1	Kesimpulan.....	49
5.2	Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA.....		51

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan.....	7
Tabel 2.2 Kriteria Interpretasi Skor.....	28
Tabel 3.1 Identifikasi Masalah.....	30
Tabel 3.2 Tabel perbandingan.....	32
Tabel 3.3 Naskah Video Animasi.....	34
Tabel 3.4 Storyboard.....	35
Tabel 4.1 Kuesioner.....	45
Tabel 4.2 Bobot Skor.....	45
Tabel 4.3 Perhitungan Skor Tiap Butir pertanyaan.....	46
Tabel 4.4 Perhitungan Index Tiap Butir Pertanyaan.....	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	9
Gambar 3.1 Logo CV. FAJAR JAYA MULYA.....	30
Gambar 4.1 Logo Opening.....	38
Gambar 4.2 Desain Kantor.....	39
Gambar 4.3 Desain Visi	39
Gambar 4.4 Desain Misi	39
Gambar 4.5 Desain Map	40
Gambar 4.6 Desain Pekerja.....	40
Gambar 4.7 Desain Pekerja Bertemu Dengan Klien.....	40
Gambar 4.8 Desain Kesepakatan Antara Pekerja Dan Klien.....	41
Gambar 4.9 Desain Logo Ending.....	41
Gambar 4.10 File Adobe Illustrator	41
Gambar 4.11 Cara Import Elemen Ke After Effect	42
Gambar 4.12 Proses Penganimasian	42
Gambar 4.13 Proses Import ke Premier Pro dari After Effect.....	43
Gambar 4.14 Rekaman.....	43
Gambar 4.15 Proses Export Video.....	44
Gambar 4.16 Export.....	44

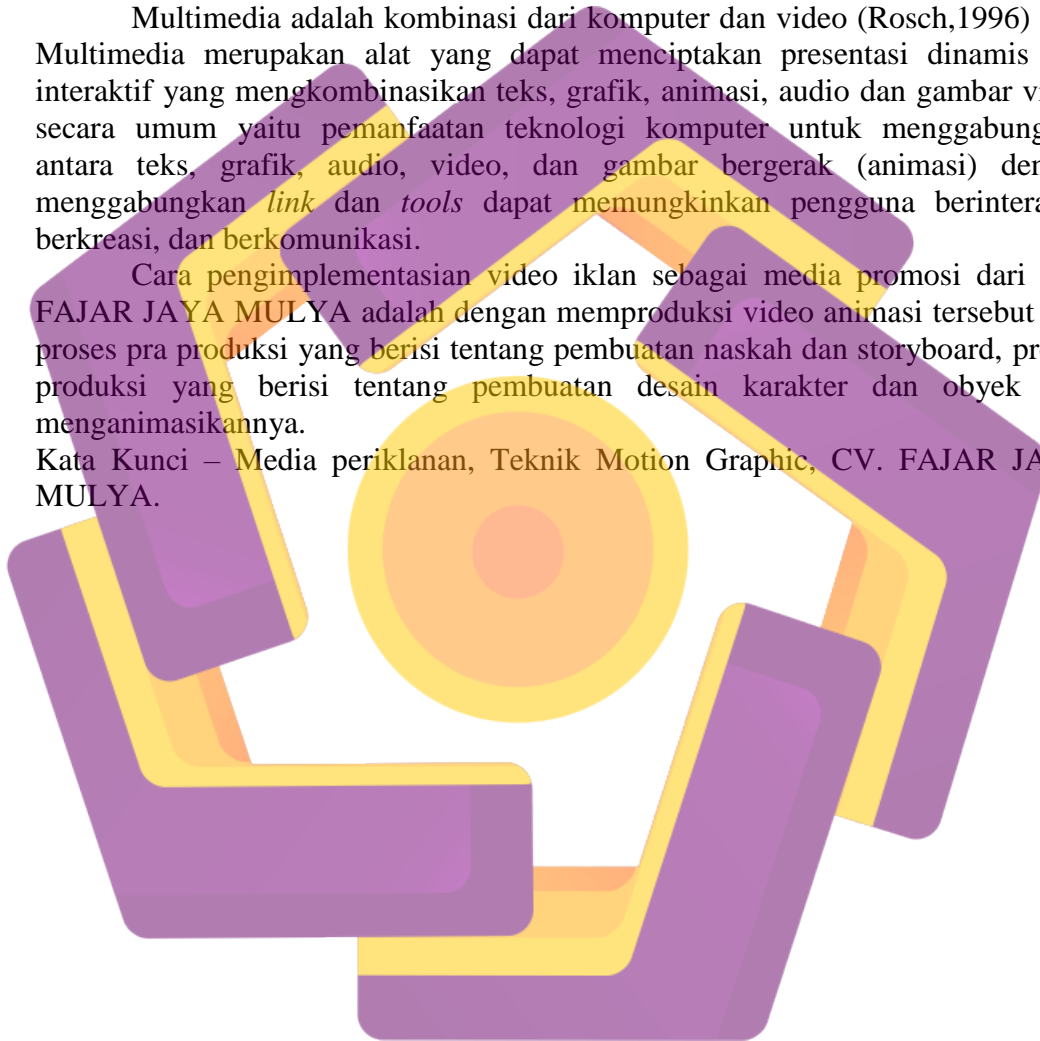
INTISARI

Periklanan adalah salah satu alat yang paling umum digunakan oleh perusahaan untuk menarik perhatian konsumen atau klien. Motion graphic adalah salah satu teknik yang biasa digunakan dalam pembuatan iklan. Di zaman yang serba digital ini, iklan sudah mulai beralih dari yang konvensional ke media sosial seperti Youtube. Dengan adanya video iklan “CV. FAJAR JAYA MULYA” tentunya akan menambah daya tarik konsumen serta lebih banyak orang bisa mengenalnya dikarenakan berbentuk video yang sudah diupload di Youtube, yang mana semua kalangan bisa mengakses.

Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch,1996) atau Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video secara umum yaitu pemanfaatan teknologi komputer untuk menggabungkan antara teks, grafik, audio, video, dan gambar bergerak (animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tools* dapat memungkinkan pengguna berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

Cara pengimplementasian video iklan sebagai media promosi dari CV. FAJAR JAYA MULYA adalah dengan memproduksi video animasi tersebut dari proses pra produksi yang berisi tentang pembuatan naskah dan storyboard, proses produksi yang berisi tentang pembuatan desain karakter dan obyek lalu menganimasikannya.

Kata Kunci – Media periklanan, Teknik Motion Graphic, CV. FAJAR JAYA MULYA.



ABSTRAK

Advertising is one of the most common tools used by companies to attract the attention of consumers or clients. Motion graphics are one of the techniques commonly used in advertising. In this digital era, advertisements have begun to shift from conventional ones to social media such as Youtube. With the advertising video "CV. FAJAR JAYA MULYA "of course, will increase the appeal of consumers and more people can get to know him because it is a video that has been uploaded on Youtube, which all people can access.

Multimedia is a combination of computers and video (Rosch, 1996) or Multimedia is a tool that can create dynamic and interactive presentations that combine text, graphics, animation, audio and video images in general, namely the use of computer technology to combine text, graphics, audio, videos, and moving images (animation) by combining links and tools can allow users to interact, create, and communicate.

How to implement video advertising as a promotional media from CV. FAJAR JAYA MULYA is by producing the animated video from the pre-production process which contains the making of the script and storyboard, the production process which contains the making of character and object designs and then animating them.

Keyword - Advertising media, Techniques Motion Graphics, CV. FAJAR JAYA MULYA

