

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI MOTION GRAPHIC  
PADA VIDEO PROFIL PERUSAHAAN UP MEDIA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Luthfi Yudan Firdaus**

**15.11.8988**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**



**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI MOTION GRAPHIC  
PADA VIDEO PROFIL PERUSAHAAN UP MEDIA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Luthfi Yudan Firdaus**

**15.11.8988**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI MOTION GRAPHIC PADA VIDEO PROFIL PERUSAHAAN UP MEDIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Luthfi Yudan Firdaus**

**15.11.8988**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 8 Februari 2019

Dosen Pembimbing,



**Bayu Setiaji, M.Kom.**  
**NIK. 190302216**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI MOTION GRAPHIC PADA VIDEO PROFIL PERUSAHAAN UP MEDIA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Luthfi Yudan Firdaus**

**15.11.8988**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 Maret 2019

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Agus Purwanto, M.Kom.

**NIK. 190302229**

Bayu Setiaji, M.Kom.

**NIK. 190302216**

Mulia Sulistiyono, M.Kom.

**NIK. 190302248**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 5 April 2019

**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 disuatu instuisi 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 21 Maret 2019



Luthfi Yudan Firdaus

NIM. 15.11.8988



## MOTTO

*"Memayu Hayuning Bawono"*

*"Bersyukur ngasi lali carane ngeluh"*

*"Adigang, adigung, adiguno"*

*"Manusia yang berakal adalah manusia yang suka menerima dan meminta nasihat"*

*(Umar Bin Khattab)*



## PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Penulis juga merasa berterima kasih kepada orang-orang sekitar yang telah secara langsung maupun tidak langsung membantu penulis dalam mengerjakan Skripsi ini. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Bapak Martoyo dan Ibu Sri Murwaningsih, selaku Orang Tua tercinta yang selalu mendoakan, memberikan semangat dan semua fasilitas untuk penunjang kuliah.
2. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom. yang telah membimbing saya dari awal hingga akhir proses pembuatan skripsi.
3. Dosen-dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu selama kuliah.
4. Bapak Sri Widya Supena A.Md dan segenap karyawan UP Media Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
5. Sahabat saya Adam Tri Prasajo dan Fildan Yodie Bintara yang telah memberikan semangat, masukan dan menjadi mentor yang baik.
6. Teman - teman TI 08 dan FAKE GRUP yang telah menemani dari awal kuliah sampai selesai. Semoga kita semua selalu bahagia dan menjadi pribadi yang lebih baik lagi.
7. Teman – teman kontrakan condongcatur yang selalu menjadi support dari awal kenal hingga detik ini.
8. Mbak Nafriana Nur Adzani yang selalu menyemangati tanpa henti.
9. Dan seluruh teman saya tanpa terkecuali yang telah menemani dalam suka maupun duka.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan Dan Pembuatan Animasi Motion Graphic Pada Video Profil Perusahaan Up Media.

Skripsi ini saya buat guna menyelesaikan studi jenjang Strata Satu (S1) pada program studi Informatika fakultas Ilmu Komputer 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 pada kesempatan ini saya mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat serta waktunya selama penulisan skripsi ini.
4. Dosen Penguji dan segenap Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah berbagi ilmu dan pengalamannya.
5. Kedua orang tua saya yang selalu mendoakan, memberikan semangat dan pengalamannya.
6. Bapak Sri Widya Supena A.Md dan segenap karyawan UP Media Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.



7. Semuanya yang saya kenal yang telah menemani dari awal kuliah sampai selesai. Semoga kita semua selalu bahagia dan menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang lebih kepada semua yang telah ikut membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan diterima dengan senang hati dan rasa terima kasih. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi saya dan kita semua.

Yogyakarta, 15 Maret 2019

Luthfi Yudan Firdaus



## DAFTAR ISI

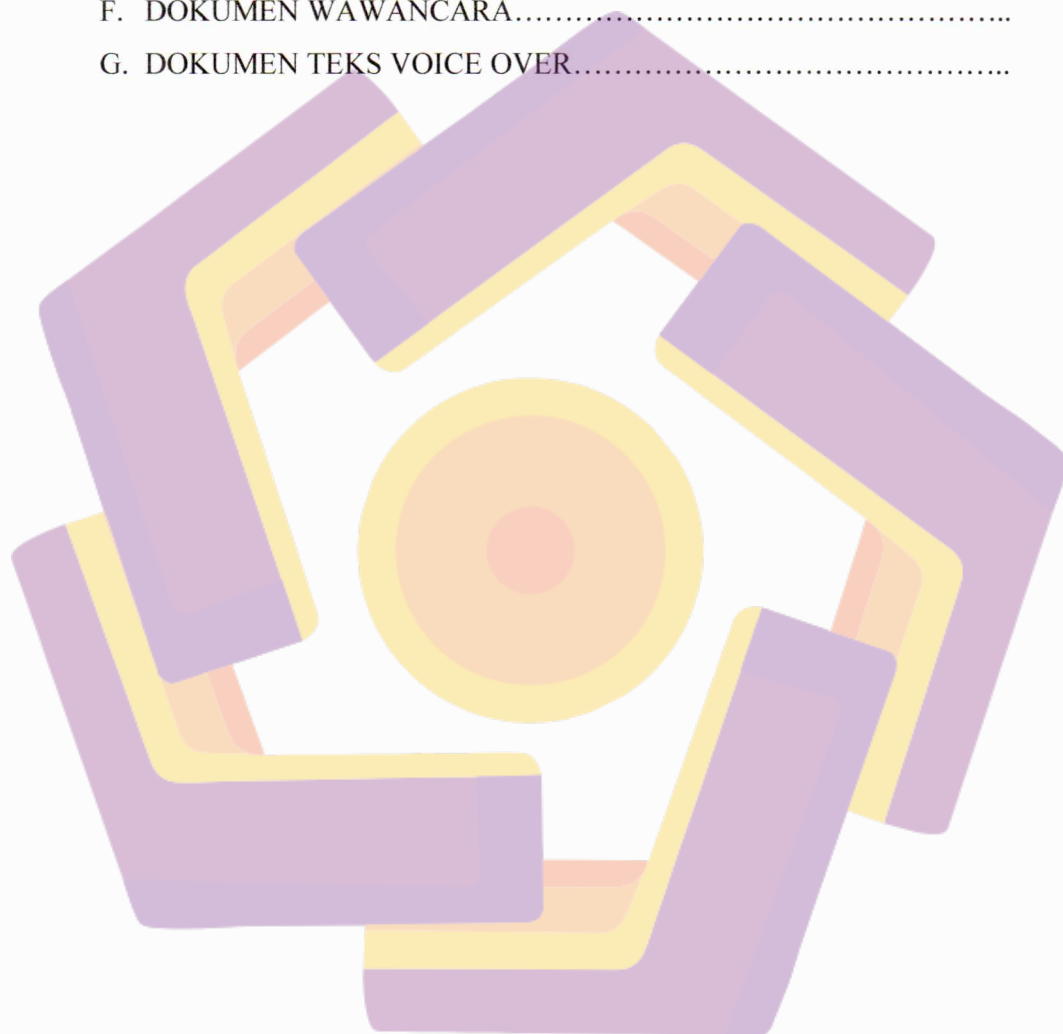
JUDUL.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumuan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis.....	5
1.6.3 Metode Pengembangan.....	5
1.7 Sitematika Penulisan.....	6
BAB II .....	8
LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Dasar Teori.....	10
2.2.1 Sejarah Multimedia.....	10
2.2.2 Definisi Multimedia.....	12
2.2.2.1 Elemen Multimedia.....	12
2.2.3 Definisi Company Profile.....	14
2.2.3.1 Unsur Company Profile.....	14
2.2.4 Video.....	15
2.2.4.1 Standar Video.....	15
2.2.4.2 Format File Video.....	16
2.2.5 Definisi Animasi.....	17

2.2.5.1	Macam-Macam Animasi.....	17
2.2.5.2	Prinsip Dasar Animasi.....	19
2.2.6	Definisi Motion Graphic.....	21
2.2.6.1	Konsep Dasar Motion Graphic.....	22
2.2.6.2	Memproduksi Motion Graphic.....	23
2.3	Metode Analisis.....	24
2.3.1	Observasi.....	24
2.3.2	Dokumen Wawancara.....	25
2.3.3	Analisis SWOT.....	25
2.3.4	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	26
2.3.5	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	26
2.4	Metode Perancangan.....	26
2.4.1	Pra-Produksi.....	26
2.5	Metode Implementasi.....	27
2.5.1	Produksi.....	27
2.5.2	Pasca Produksi.....	28
<b>BAB III.....</b>		<b>30</b>
<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>30</b>
3.1	Tujuan Umum.....	30
3.1.1	Profil Dimention UP Media Yogyakarta.....	30
3.1.2	Logo.....	31
3.2	Analisis.....	31
3.2.1	Observasi.....	31
3.2.2	Wawancara.....	33
3.2.3	Analisis SWOT.....	37
3.3	Solusi.....	39
3.4	Analisis Kebutuhan.....	40
3.4.1	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	40
3.4.1.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	40
3.4.1.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	41
3.4.1.3	Analisis Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	41

3.4.2 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	42
3.5 Perancangan .....	42
3.5.1 Pra Produksi.....	42
BAB IV .....	55
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	55
4.1 Implementasi.....	55
4.1.1 Tahapan Produksi.....	55
4.1.1.1 Pembuatan Desain.....	56
4.1.1.2 Pengambilan Suara Voice Over.....	59
4.1.1.3 Penganimasian.....	63
4.2 Tahapan Pasca Produksi.....	67
4.2.1 Compositing.....	67
4.2.2 Editing.....	68
4.2.3 Rendering.....	72
4.2.4 Testing.....	74
4.2.5 Pengemasan.....	78
4.3 Pembahasan.....	79
4.3.1 Pembahasan Berdasarkan Perancangan.....	79
4.3.2 Pembahasan Berdasarkan Storyboard.....	85
4.3.3 Pembahasan Kesesuaian Kebutuhan Fungsional.....	89
4.3.4 Pembahasan Hasil Tanggapan dari Owner dan Karyawan UP Media.....	91
4.3.4.1 Hasil Test Screening.....	92
4.3.5 Survey ke beberapa responden.....	93
4.3.5.1 Hasil survey.....	94
4.4 Distribusi.....	96
BAB V .....	98
PENUTUP.....	98
5.1 Kesimpulan.....	98
5.2 Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA.....	101



LAMPIRAN.....	103
A. SURAT IJIN PENELITIAN.....	103
B. SURAT SERAH TERIMA.....	104
C. BUKTI PENAYANGAN.....	105
D. TEST SCREENING.....	105
E. HASIL SURVEY.....	106
F. DOKUMEN WAWANCARA.....	107
G. DOKUMEN TEKS VOICE OVER.....	109



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian.....	9
Tabel 3.1 Hasil Wawancara.....	33
Tabel 3.2 Analisis SWOT.....	38
Tabel 3.3 Analisis Perangkat Keras.....	40
Tabel 3.4 Analisis Perangkat Lunak.....	41
Tabel 3.5 Analisis Sumber Daya Manusia.....	41
Tabel 3.6 Skenario.....	43
Tabel 3.7 Storyboard.....	47
Tabel 4.1 Testing Sistem.....	75
Tabel 4.2 Pembahasan Kesesuaian Skenario.....	79
Tabel 4.3 Pembahasan Kesesuaian Storyboard.....	85
Tabel 4.4 Pembahasan kesesuaian durasi dan format video.....	89
Tabel 4.5 Tabel test screening.....	91
Tabel 4.6 Tabel hasil survey.....	95

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo Perusahaan.....	31
Gambar 3.2 Rembug Building.....	32
Gambar 3.3 Kantor UP Media.....	32
Gambar 3.4 Wawancara dengan Direktur UP Media.....	37
Gambar 3.5 Wawancara dengan Direktur UP Media.....	37
Gambar 4.1 Alur Proses Produksi.....	56
Gambar 4.2 Tahap Seting Awal Lembar Kerja Baru.....	56
Gambar 4.3 Proses pembuatan objek.....	57
Gambar 4.4 Proses pewarnaan pada objek.....	57
Gambar 4.5 Keseluruhan objek yang telah jadi.....	57
Gambar 4.6 Pembuatan desain karakter.....	58
Gambar 4.7 Format penyimpanan CorelDRAW 2017.....	58
Gambar 4.8 Proses export pada CorelDRAW 2017.....	58
Gambar 4.9 Seluruh objek setelah diexport.....	59
Gambar 4.10 Objek karakter setelah diexport.....	59
Gambar 4.11 Folder bahan.....	59
Gambar 4.12 Proses recording voice over.....	60
Gambar 4.13 Proses import pada editing voice over.....	60
Gambar 4.14 Proses mengurangi noise pada editing voice over.....	61
Gambar 4.15 Proses balancing pada editing voiceover.....	61
Gambar 4.16 Proses mempertajam suara pada editing voice over.....	61
Gambar 4.17 Proses mastering pada editing voice over.....	62
Gambar 4.18 Proses export pada editing voice over.....	62
Gambar 4.19 Hasil export dari proses editing voice over.....	62
Gambar 4.20 Seting composition .....	63
Gambar 4.21 Proses import ke Adobe After Effect CC 2015.....	64
Gambar 4.22 Proses import ke Adobe After Effect CC 2015.....	64
Gambar 4.23 Setelah drag and drop ke dalam timeline.....	65
Gambar 4.24 Proses Pre-compose.....	65

Gambar 4.25 Tampilan composition.....	66
Gambar 4.26 Proses penganimasian Slow In and Slow Out.....	66
Gambar 4.27 Proses penganimasian Timing & Spacing .....	67
Gambar 4.28 Penganimasian Straight-Ahead and Pose to Pose dan Secondary Action .....	67
Gambar 4.29 Composition baru.....	68
Gambar 4.30 Proses penyusunan composition.....	68
Gambar 4.31 Preview composition yang sudah disusun.....	68
Gambar 4.32 Menyusun composition.....	69
Gambar 4.33 Penambahan text typography.....	69
Gambar 4.34 Plug in Animation Composer.....	70
Gambar 4.35 Pemberian sound effect.....	70
Gambar 4.36 Penambahan transisi.....	71
Gambar 4.37 Penambahan Video Effect.....	71
Gambar 4.38 Penambahan efek.....	72
Gambar 4.39 Mengatur volume backsound.....	72
Gambar 4.40 Proses hyperlink ke Adobe Media Encoder CC 2105.....	73
Gambar 4.41 Tampilan Adobe Media Encoder CC 2105 dan project.....	73
Gambar 4.42 Proses seting output Adobe Media Encoder CC 2105.....	73
Gambar 4.43 Proses rendering di Adobe Media Encoder CC 2105.....	74
Gambar 4.44 Hasil rendering di Adobe Media Encoder CC 2105.....	74
Gambar 4.45 Properties dari video.....	90
Gambar 4.46 Link video dan kuisisioner .....	94
Gambar 4.47 Kuisisioner dengan google form.....	94
Gambar 4.48 Distribusi hasil video.....	97



## INTISARI

UP Media adalah perusahaan yang bergerak pada personal branding agency yang berbasis di Yogyakarta. Nama UP Media, merupakan singkatan dari Umbul Panguripan Media. Dalam bahasa Jawa, Umbul berarti sumber, dan Panguripan berarti kehidupan. Sehingga UP Media diharapkan bisa menjadi sumber kehidupan bagi pelaku dan orang-orang di sekitarnya.

Video profil perusahaan merupakan sarana yang tepat untuk menyampaikan suatu informasi sesuai dengan visi, misi, dan value. Video profil perusahaan atau company profile adalah produk yang berisi gambaran umum perusahaan. Ada company profile yang dibuat khusus untuk konsumen (pelanggan), untuk bank, untuk pemerintah, pemasok dan sebagainya. Biasanya hal ini dilakukan oleh perusahaan besar yang mempunyai bidang usaha luas dan publik yang berbeda-beda.

Penelitian ini akan membuat sebuah video profil perusahaan dengan teknik motion graphic menggunakan Adobe After Effect CC 2015 yang nantinya akan di di jadikan sebagai video profil perusahaan dengan aspek penyampaian informasi, kualitas gambar, dan daya tarik motion graphic.

**Kata Kunci:** Animasi, Perusahaan, Video Profil, Motion Graphic.

## **ABSTRACT**

*UP Media is a company engaged in personal branding agency based in Yogyakarta. The name UP Media, an abbreviation of Umbul Panguripan Media. In the Java language, means there is a source, and Panguripan means life. So UP the Media expected could be a source of life for the perpetrators and those around him.*

*Video company profile is the right means to convey information according to the vision, mission and value. Video company profile or company profile is a product that contains a general overview of the company. There are company profiles that are made specifically for consumers (customers), to the bank, for the Government, suppliers and so on. Usually this is done by large companies who have extensive business and the public.*

*This research will create a company profile with video motion graphic techniques using Adobe After Effect CC 2015 that would later on in the set as a video delivery with the company profile information, image quality, and attractiveness motion graphic.*

**Keywords:** *Animations, Company Profile, Video, Motion Graphic.*

