

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE BERBASIS MOTION  
GRAPHIC PADA CV. DIAN MALLINDO UTAMA KLATEN**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muhammad Zulfiadinor Effendy**

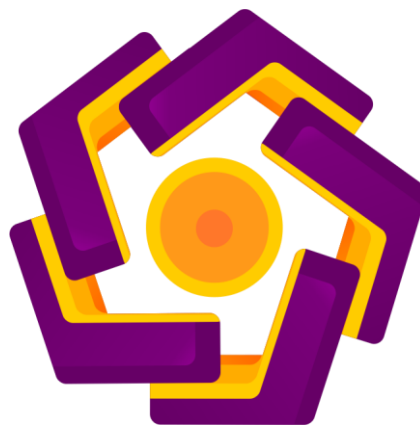
**15.12.8506**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE BERBASIS MOTION  
GRAPHIC PADA CV. DIAN MALLINDO UTAMA KLATEN**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagai persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh  
**Muhammad Zulfiadinor Effendy**  
**15.12.8506**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE BERBASIS MOTION GRAPHIC PADA CV. DIAN MALLINDO UTAMA KLATEN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Zulfiadino Effendy**

**15.12.8506**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 31 Januari 2019

**Dosen Pembimbing,**

**Agus Purwanto, M.Kom.**

**NIK. 190302229**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE BERBASIS MOTION**  
**GRAPHIC PADA CV. DIAN MALLINDO UTAMA KLATEN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Zulfiadino Effendy**

**15.12.8506**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 19 Agustus 2020

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Yuli Astuti, M.Kom**

**NIK. 190302146**

**Bayu Setiaji, M.Kom**

**NIK. 190302216**

**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302229**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 16 September 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 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 17 September 2020



Muhammad Zulfiadinor Effendy

NIM. 15.12.8506

## MOTTO

*“Jangan banyak mengeluh, selalu yakin dengan apa yang kita kerjakan”*

(Quote of Diri Sendiri)

*“Hal terindah di dunia ini adalah ketika melihat kedua orang tuamu tersenyum dan mengetahui bahwa kamu adalah alasan di balik senyuman itu.”*

*“Sesungguhnya jika kamu bersyukur, niscaya Aku akan Menambah (nikmat) kepadamu.”*

(Q.S Ibrahim 7)

*“Dan sesungguhnya bagi kamu ada (malaikat-malaikat) yang mengawasi (pekerjaanmu), yang mulia (di sisi Allah) dan yang mencatat (perbuatanmu), mereka mengetahui apa yang kamu kerjakan.”*

(Q.S Al-Infithar 10-12)

## PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan ridho Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, dan kekuatan. Atas segala karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Kupersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang sangat berarti dalam proses pembuatan skripsi ini.

1. Abah (Zulkifli), Mama (Normawati) dan juga adik-adikku (Novita Nadia dan Syahril Firda) yang selalu memberikan doa dan kasih sayang, serta tak hentinya memberikan dukungan dan semangat moral, spiritual serta material yang tak ternilai harganya.
2. CV. Dian Mallindo Utama Klaten yang telah memberikan izin penelitian, sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini. Tak lupa kepada bapak H. Aldi Gunadi selaku owner CV. Dian Mallindo Utama Klaten yang telah mendukung skripsi saya.
3. Dosen Pembimbing Bapak Agus Purwanto, M.Kom yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan, saran, semangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman-teman kelas 15-S1SI-03, yang selalu menemani keseharian saya selama 3 tahun berkuliah di Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Teman-teman Discord NT-Channel yang selalu membuat saya senang disaat ngumpul bermain game apapun.
6. Student Staff Humas dan teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang selalu memotivasi untuk segera menyelesaikan studiku.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu wata'ala atas segala limpahan rahmat dan ridho-Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, kemudahan, keteguhan, dan membekali anugerah ilmu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pembuatan Video Company Profile Berbasis Motion Graphic pada CV. Dian Mallindo Utama Klaten”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di Program Strata-I Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Banyak pihak yang telah mendukung terselesaikannya skripsi ini, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Agus Purwanto, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan semangat, motivasi selama bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat bagi saya kedepannya.
4. Keluarga besar 15-S1SI-03, yang telah menemani selama perkuliahan dan memberikan kenangan yang tidak akan terlupakan.

Penulis juga memohon maaf apabila dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis berhadap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 26 Februari 2019

Penulis



## DAFTAR ISI

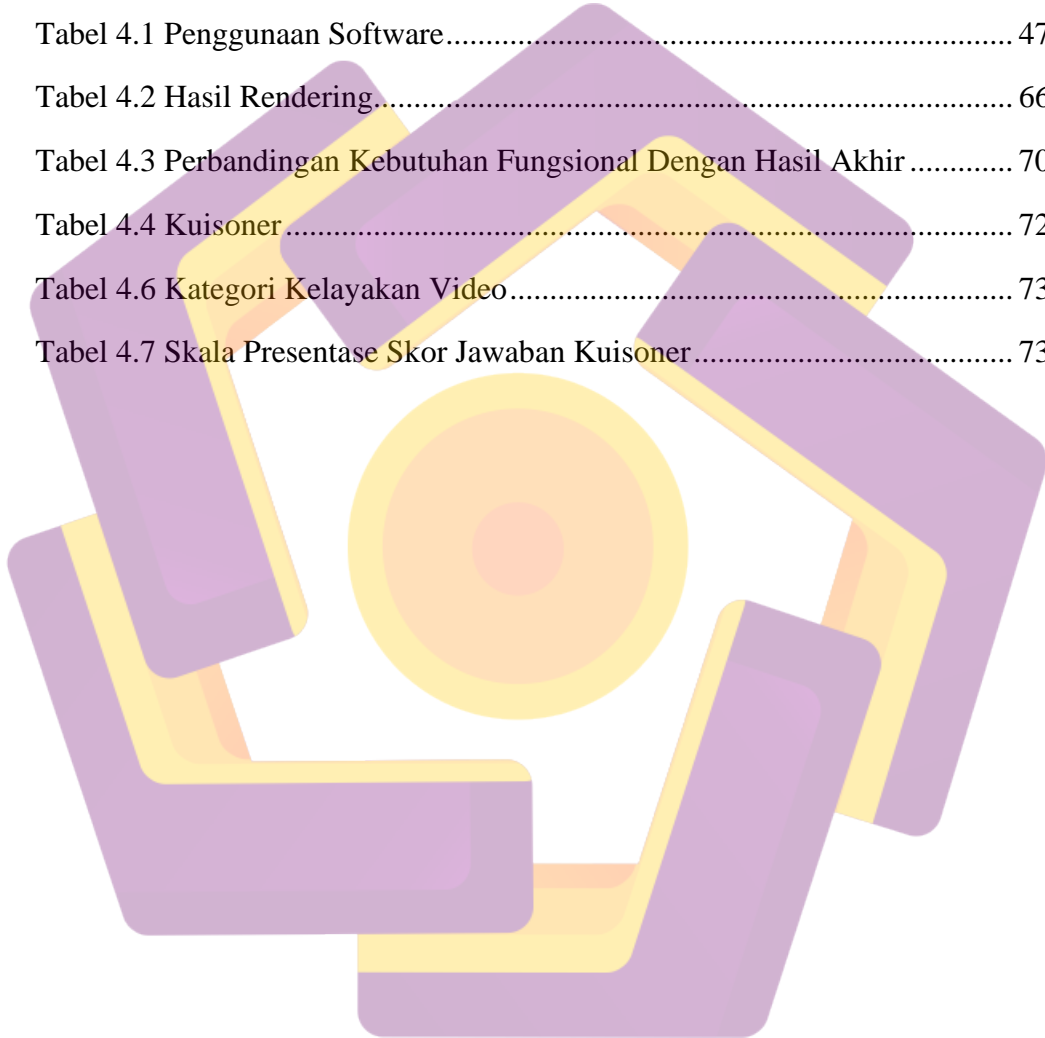
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
INTISARI .....	xiv
ABSTRACT .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Manfaat Penelitian .....	3
1.5 Metode Penelitian .....	4
1.6 Sistematika Penulisan .....	6
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia .....	7
2.3.1 Pengertian Multimedia .....	7
2.3.2 Elemen Multimedia .....	9
2.3 Pengertian Company Profile .....	10
2.4 Motion Graphic .....	12
2.5 Prinsip Animasi .....	13
2.6 Analisis SWOT .....	20
2.7 Analisis Kebutuhan Sistem .....	22

2.7.1	Kebutuhan Fungsional.....	22
2.7.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	22
2.8	Perancangan Video Profile.....	22
2.8.1	Pra-Produksi .....	23
2.8.2	Produksi.....	24
2.8.3	Pasca Produksi.....	25
2.9	Evaluasi .....	27
2.9.1	Pengertian Skala Likert .....	27
2.9.2	Perhitungan Skor Skala Likert .....	27
<b>BAB III ANALISIS .....</b>		<b>29</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	29
3.1.1	Deskripsi Singkat CV. Dian Mallindo Utama.....	29
3.1.2	Logo CV. Dian Mallindo Utama.....	30
3.1.3	Visi .....	30
3.1.4	Misi.....	30
3.2	Pengumpulan Data .....	31
3.2.1	Metode Wawancara.....	31
3.2.2	Metode Observasi.....	32
3.2.2.1	Facebook.....	32
3.2.2.2	Instagram .....	33
3.2.2.3	Brosur .....	34
3.3	Analisis Masalah .....	34
3.3.1	Analisis SWOT .....	35
3.3.1.1	Strenght (Kekuatan).....	35
3.3.1.2	Weakness (Kelemahan) .....	35
3.3.1.3	Opportunity (Peluang) .....	36
3.3.1.4	Thearth (Ancaman).....	36
3.4	Matrik SWOT.....	36
3.5	Kelemahan Media Lama .....	38
3.6	Solusi Yang Ditawarkan.....	38
3.7	Solusi Yang Dipilih.....	39

3.8 Analisis Kebutuhan Sistem .....	39
3.8.1 Kebutuhan Fungsional.....	39
3.8.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	40
3.8.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	40
3.8.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) .....	40
3.9 Pra Produksi .....	41
3.9.1 Naskah.....	41
3.9.2 Storyboard .....	44
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
4.1 Impelentasi .....	47
4.2 Produksi.....	48
4.2.1 Produksi Desain Grafis.....	48
4.2.2 Produksi Audio.....	53
4.3 Pasca Produksi.....	56
4.3.1 Compositing .....	57
4.3.2 Compositing Animasi.....	59
4.3.3 Editing .....	61
4.3.3.1 Penggabungan Antara Scene .....	61
4.3.3.2 Proses Penambahan Audio .....	63
4.3.4 Rendering .....	64
4.3.4.1 Rendering pada Adobe After Effect.....	64
4.4 Evaluasi .....	70
4.4.1 Pengujian Apha .....	70
4.4.2 Pengujian Beta.....	71
4.4.3 Implementasi .....	75
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>76</b>
5.1 Kesimpulan.....	76
5.2 Saran.....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>78</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Matriks .....	21
Tabel 2.2 Skala Jawaban .....	28
Tabel 3.1 Matriks SWOT .....	36
Tabel 4.1 Penggunaan Software .....	47
Tabel 4.2 Hasil Rendering .....	66
Tabel 4.3 Perbandingan Kebutuhan Fungsional Dengan Hasil Akhir .....	70
Tabel 4.4 Kuisoner .....	72
Tabel 4.6 Kategori Kelayakan Video .....	73
Tabel 4.7 Skala Presentase Skor Jawaban Kuisoner .....	73



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Element Multimedia.....	9
Gambar 2.2 Squash and Stretch .....	13
Gambar 2.3 Anticipation.....	14
Gambar 2.4 Staging.....	14
Gambar 2.5 Straight-ahaed Action dan Pose-to-Pose.....	15
Gambar 2.6 Follow-through dan Overlapping Action .....	15
Gambar 2.7 Slow In-Slow Out.....	16
Gambar 2.8 Arch.....	16
Gambar 2.9 Secondary Action .....	17
Gambar 2.10 Timming .....	17
Gambar 2.11 Exaggeration.....	18
Gambar 2.12 Solid Drawing .....	19
Gambar 2.13 Appeal .....	19
Gambar 2.14 Contoh Storyboard .....	24
Gambar 2.15 Contoh Gambar Design Graphic.....	25
Gambar 3.1 Logo CV. Dian Mallindo Klaten.....	30
Gambar 3.2 Facebook CV. Dian Mallindo Utama Klaten .....	32
Gambar 3.3 Instagram CV. Dian Mallindo Utama Klaten .....	33
Gambar 3.4 Brosur CV. Dian Mallindo Utama Klaten.....	34
Gambar 4.1 Pembuatan Karakter .....	48
Gambar 4.2 Pembuatan Bahan-Bahan Luar Sofa .....	49
Gambar 4.3 Pembuatan Sofa.....	49
Gambar 4.4 Pembuatan Bahan-Bahan Sofa.....	50
Gambar 4.5 Pen Tool, Rectangle Tool dan Ellipse Tool .....	50
Gambar 4.6 Patchfinder .....	51
Gambar 4.7 Color Picker.....	51
Gambar 4.8 Eksport ke PNG.....	52

Gambar 4.9 Eksport Gambar.....	52
Gambar 4.10 Samsung Galaxy S7 Edge .....	53
Gambar 4.11 Tampilan Adobe Audition CC 2019 .....	54
Gambar 4.12 Import File.....	54
Gambar 4.13 Capture Noise Point .....	55
Gambar 4.14 Noise Reduction Process.....	55
Gambar 4.15 Effect-FFT Filter .....	56
Gambar 4.16 Export File.....	56
Gambar 4.17 Composition Settings .....	58
Gambar 4.18 Mengimport File ke Panel Project.....	58
Gambar 4.19 Menempatkan Komponen Video pada timeline.....	59
Gambar 4.20 Karakter Owner.....	59
Gambar 4.21 Owner Menjelaskan Bahan-Bahan Sofa .....	60
Gambar 4.22 Kain Katun, Kulit dan Polyester Pada Sofa .....	60
Gambar 4.23 Menganimasikan Obyek.....	60
Gambar 4.24 Penambahan Efek Easy Ease.....	61
Gambar 4.25 Membuat Compositing Baru .....	62
Gambar 4.26 Menggabungkan Semua Compositing .....	62
Gambar 4.27 Proses Penambahan Transisi .....	62
Gambar 4.28 Audio Narasi .....	63
Gambar 4.29 Audio Backsound .....	63
Gambar 4.30 Langkah Rendering .....	64
Gambar 4.31 Atur Preset.....	65
Gambar 4.32 Memulai Proses Rendering .....	65
Gambar 4.33 Video Promosi dalam Laman Youtube .....	75

## INTISARI

Perkembangan multimedia berjalan sangat pesat seiring dengan perkembangan teknologi komputer. Multimedia banyak digunakan dalam dunia bisnis, contohnya untuk periklanan, Pendidikan, pembuatan company profile, media presentasi, broadcast, dan lain-lain. Teknologi multimedia merupakan salah satu teknologi yang mengintergrasikan komputer dengan berbagai media interaksi untuk menghasilkan suatu video yang interaktif dan menarik.

Penggunaan multimedia mampu membuat suatu terobosan baru dalam menciptakan dinamika kemasan data dan informasi dengan cara yang berbeda, bukan hanya dengan teks statis tetapi dengan animasi teks, gambar, suara serta video.

Motion Graphics adalah percabangan dari Seni Desain Graphics yang merupakan penggabungan dari, Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan menggunakan teknik Animasi. Motion Graphics terdiri dari dua kata, Motion yang berarti Gerak dan Graphics atau yang sering kita kenal dengan istilah Grafis. Dari asal muasal pengertian dua kata tersebut, bisa dikatakan bahwa Motion Graphics, juga dapat disebut dengan istilah Grafis Gerak.

Penerapan multimedia pada perusahaan banyak dilakukan untuk dapat membantu dalam mempromosikan perusahaan. Penerapan tersebut salah satunya dalam bentuk video company profile. Adapun tujuan pembuatan video company profile berbasis motion graphic ini adalah untuk membuat produsen dalam mempromosikan perusahaan, dimana video ini nantinya bisa juga digunakan sebagai media/alat presentasi bisnis. Dan juga dapat mempermudah konsumen untuk mengetahui informasi tentang perusahaan.

Metode penelitian yang digunakan pada pembuatan video company profile berbasis motion graphic ini terdiri dari dua metode, yaitu : metode pengumpulan data yang meliputi studi kepustakaan dan metode observasi, serta metode pengembangan efek pada video yang meliputi konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan, dan distribusi (implementasi).

Dengan adanya company profile berbasis motion graphic ini diharapkan dapat membantu Mebel Dian Mallindo bersaing dengan perusahaan lain yang sejenis untuk mendapatkan konsumen.

**Kata Kunci :** *Motion Graphic, Mebel Dian Mallindo, After Effect.*

## ABSTRACT

*The development of multimedia runs very large along with the development of computer technology. Multimedia is widely used in the business world, for example for advertising, education, making company profiles, media presentations, broadcasts, and others. Multimedia technology is one technology that integrates computers with various interaction media to produce an interactive and interesting video.*

*The use of multimedia is able to make a new breakthrough in creating the dynamics of packaging of data and information in different ways, not only with static text but with animated text, images, sound and video.*

*Motion Graphics is a branch of the Art of Graphics Design which is a combination of, Illustration, Typography, Photography and Videography using Animation techniques. Motion Graphics consists of two words, Motion which means Motion and Graphics or what we often know by the term Graphic. From the origin of the meaning of these two words, it can be said that Motion Graphics can also be referred to as Motion Graphics.*

*The application of multimedia to the company is mostly done to be able to help promote the company. One of the applications is in the form of a company profile video. The purpose of making this motion graphic based company profile video is to make manufacturers promote the company, where this video can later also be used as a media / business presentation tool. And also can facilitate consumers to find out information about the company.*

*The research method used in the making of motion graphic based company profile video consists of two methods, namely: data collection methods which include literature study and observation methods, as well as methods of developing effects on videos which include concept, design, material collection, manufacture, and distribution (implementation).*

*It is hoped that with the motion graphic-based profile company, Dian Mallindo Furniture will compete with other similar companies to get consumers.*

**Keyword : Motion Graphic, Mebel Dian Mallindo, After Effect.**