

**PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA VIDEO
COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA INFORMASI
PT. Rumpun Adji Nusantara**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

DHIMAS AJI SURYA WIJAYA

17.12.0188

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA VIDEO
COMPANY PROFILE SEBAGAI MEDIA INFORMASI
PT. Rumpun Adji Nusantara**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

DHIMAS AJI SURYA WIJAYA

17.12.0188

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA VIDEO COMPANY
PROFILE SEBAGAI MEDIA INFORMASI**

PT. Rumpun Adji Nusantara


yang disusun dan diajukan oleh

Dhimas Aji Surya Wijaya

17.12.0188

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Juli 2024

Dosen Pembimbing,


Bernadhel, M.Kom

NIK. 190302243

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA VIDEO COMPANY
PROFILE SEBAGAI MEDIA INFORMASI**

PT. Rumpun Adji Nusantara

yang disusun dan diajukan oleh

Dhimas Aji Surya Wijaya

17.12.0188

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 2 Juli 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Windha Mega Pradnya D, M.Kom
NIK. 190302185



Ria Andriani, M.Kom
NIK. 190302458



Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 Juli 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN KEASLIAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Dhimas Aji Surya Wijaya**
NIM : **17.12.0188**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Penerapan Teknik Motion Graphic Pada Video Company Profile Sebagai Media Informasi PT. Rumpun Adji Nusantara

Dosen Pembimbing : **Bernadhed, M.Kom**

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas **AMIKOM** Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas **AMIKOM** Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 2 Juli 2024

Yang Menyatakan,



1000
METERAI
FEMPEL
D96ALX168904699

Dhimas Aji Surya Wijaya

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah mencapai pada titik ini, yang akhirnya skripsi ini bisa selesai di waktu yang tepat. Seorang teman seangkatan di Universitas Amikom Yogyakarta pernah berkata, jika mempunyai sebuah tujuan, maka buatlah batas waktu untuk mencapai tujuan tersebut, sehingga inilah yang membuat penulis memacu dirinya sampai batas maksimal sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini, di waktu yang tepat. Skripsi atau Tugas akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Ayah dan Ibu, Wiyanto dan Suratini terimakasih atas doa, semangat, motivasi, pengorbanan, nasehat serta kasih sayang yang tidak pernah henti sampai saat ini. Adikku Lilis Suryaning Tyas Prameswari terimakasih telah menjadi penyemangat dalam mengerjakan tugas akhir ini.
2. Dosen Pembimbing tersabar Bernadhed, M.Kom yang sudah membimbing serta memberi masukan dan saran selama ini, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Sahabat Skripsi Riza Maulana, Ridwan Dwi Irawan yang sudah memberikan masukan, semangat, saran, bimbingan dalam mengerjakan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Assalamuallaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, Puji dan Syukur kita panjatkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala. Dzat yang hanya kepada-Nya memohon pertolongan. Alhamdulillah atas segala pertolongan, rahmat, dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul: **“Penerapan Teknik Motion Graphic Pada Video Company Profile”**. Shalawat dan salam kepada Rasulullah Shallallahu Alaihi Wasallam yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan teladan terbaik untuk umat manusia.

Dalam era digital yang serba cepat dan kompetitif seperti saat ini, kemampuan untuk menarik perhatian dan mempertahankan minat audiens menjadi kunci keberhasilan bagi setiap perusahaan. Salah satu alat yang efektif dalam mencapai hal ini adalah melalui video company profile. PT. Rumpun Adji Nusantara, sebagai perusahaan yang bergerak di bidang tertentu, menyadari bahwa memiliki sebuah video company profile yang menarik dan informatif sangat penting dalam memperkenalkan perusahaan dan meningkatkan kepercayaan klien potensial.

Penulis menyadari banyak pihak yang memberikan dukungan dan bantuan selama menyelesaikan studi dan tugas akhir ini. Oleh karena itu, sudah sepantasnya penulis dengan penuh hormat mengucapkan terimakasih dan mendoakan semoga Allah memberikan balasan terbaik kepada:

1. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku pembimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
3. Dosen-dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
4. WindhaMegaPradnyaD, M.Kom., RiaAndriani, M.Kom yang telah menjadi penguji dalam seminar proposal penelitian dan sidang skripsi penulis.

Yogyakarta, 2 Juli 2024

Penulis

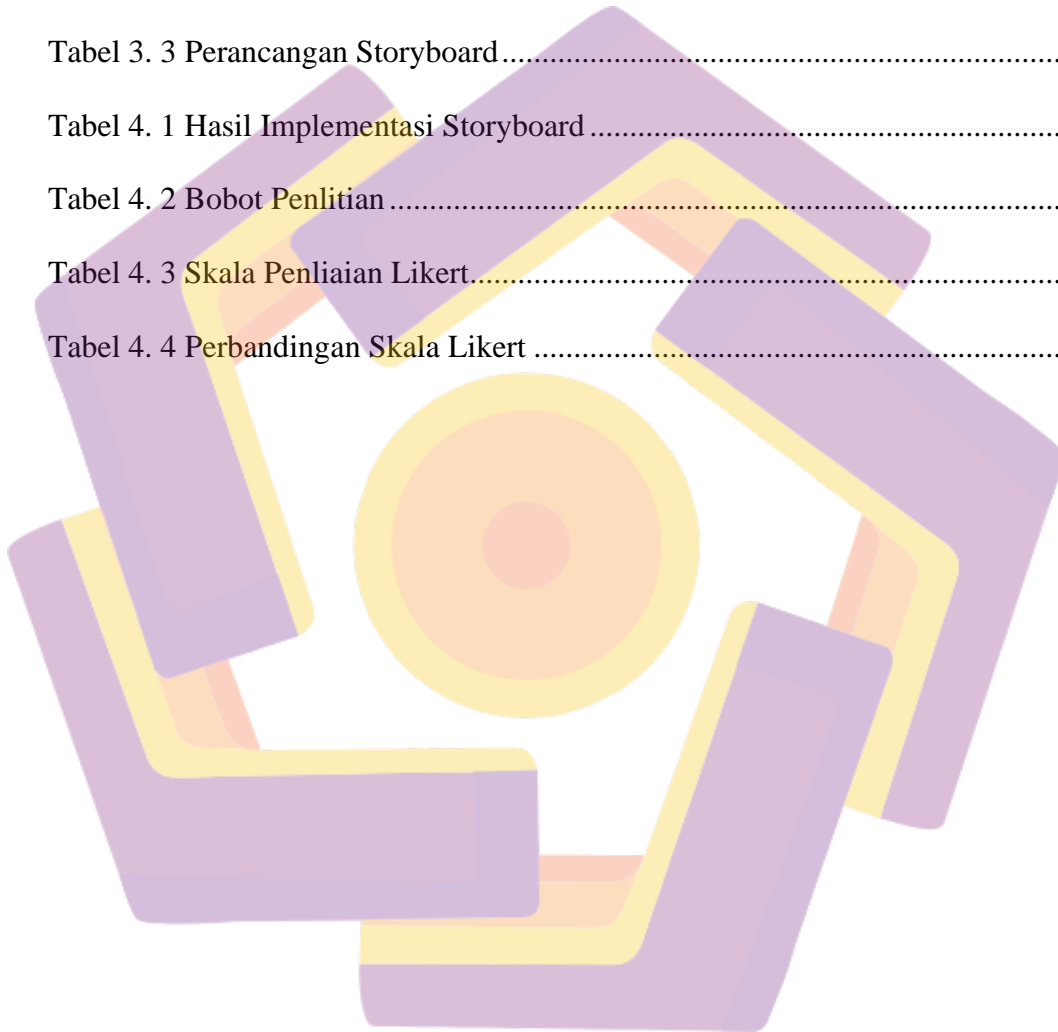
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PERSETUJUAN	II
HALAMAN PENGESAHAN	III
HALAMAN KEASLIAN.....	IV
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	V
ABSTRACT	XII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	3
1.3 BATASAN MASALAH	3
1.4 TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN	4
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
1.1 STUDI LITERATUR	7
2.1 DASAR TEORI	14
1.5.1 Definisi Analisis SWOT.....	20
1.5.2 Kegunaan Analisis SWOT.....	20
1.5.3 Penjabaran Poin Analisis SWOT.....	20
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 OBJEK PENELITIAN	23
3.1 ALUR PENELITTIAN	23
3.1.1 Deskripsi PT. Rumpun Adji Nusantara	24
3.1.2 Visi dan Misi PT. Rumpun Adji Nusantara.....	25
3.1.3 Logo PT. Rumpun Adji Nusantara	25
3.2 PENGUMPULAN DATA.....	26

3.3.1	Wawancara	26
3.3.2	Observasi	27
3.3	ANALISIS	27
3.3.3	Analisis Deskriptif Kualitatif.....	28
3.3.4	Perbandingan Karya Lama dengan KaryaBaru	38
3.4	ANALISIS KEBUTUHAN	40
3.4.1	Kebutuhan Fungsional.....	40
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	40
3.5	TAHAP PRA PRODUKSI.....	41
3.5.1	Perancangan Ide dan Konsep.....	41
3.5.2	Tema.....	42
3.5.3	Perancangan Naskah.....	43
3.5.4	Produksi Team Crew dan Talent	46
3.5.5	Perancangan Storyboard.....	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		52
4.1	TAHAPAN PRODUKSI	52
4.2.1	PROSES Pengerjaan	53
4.2	TAHAPAN PASCA PRODUKSI.....	54
4.3.1	PENYUNTINGAN GAMBAR (COMPOSITING SCENE).....	54
4.3.2	RENDERING	59
4.3	EVALUASI.....	60
4.4.1	KUESIONER PENGUJIAN	66
4.4.2	PERHITUNGAN MENGGUNAKAN SKALA LIKERT	72
4.4	MEDIA PLACEMENT.....	74
4.5.1	PENAYANGAN DI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM	75
BAB V PENUTUP		76
REFERENSI.....		78

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	9
Tabel 2. 2 Skor Skala Likert.....	22
Tabel 3. 1 Storyvoard	43
Tabel 3. 2 Produksi Team.....	46
Tabel 3. 3 Perancangan Storyboard.....	47
Tabel 4. 1 Hasil Implementasi Storyboard.....	62
Tabel 4. 2 Bobot Penelitian	66
Tabel 4. 3 Skala Penilaian Likert.....	72
Tabel 4. 4 Perbandingan Skala Likert	72



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Alur Penelitian	23
Gambar 3. 2 Logo PT. Rumpun Adji Nusantara	25
Gambar 3. 3 Referensi Motion Graphic 1	30
Gambar 3. 4 Referensi Motion Graphic 2	31
Gambar 3. 5 Motion Graphic 3.....	33
Gambar 3. 6 Motion Graphic 4.....	34
Gambar 3. 7 Motion Graphic 5.....	36
Gambar 3. 8 Motion Graphic 6.....	38
Gambar 4. 1 Scene Premiere	53
Gambar 4. 2 Proses Penyuntingan Gambar Pertama.....	56
Gambar 4. 3 Proses Penyuntingan Gambar Kedua.....	56
Gambar 4. 4 Proses Penyuntingan Gambar Ketiga	57
Gambar 4. 5 Proses Penyuntingan Gambar Keempat.....	57
Gambar 4. 6 Proses Penyuntingan Gambar Kelima	58
Gambar 4. 7 Proses Penyuntingan Gambar 1	58
Gambar 4. 8 Implementasi ke Instagram.....	74
Gambar 4. 9 Insight Reel yang didapatkan.....	75

INTISARI

Salah satu alat yang efektif dalam mencapai hal ini adalah melalui video company profile. PT. Rumpun Adji Nusantara, sebagai perusahaan yang bergerak di bidang tertentu, menyadari bahwa memiliki sebuah video company profile yang menarik dan informatif sangat penting dalam memperkenalkan perusahaan dan meningkatkan kepercayaan klien potensial.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat video berbasis multimedia interaktif yang dapat meningkatkan keberhasilan dan pendapatan PT. Rumpun Adji Nusantara. Dengan memanfaatkan teknik motion graphic dan mematuhi regulasi perdagangan elektronik yang berlaku, video company profile ini diharapkan dapat menarik minat konsumen, memperkuat citra perusahaan, serta memperluas jangkauan pasar. Perancangan video ini juga diharapkan dapat memberikan solusi bagi perusahaan untuk meningkatkan produktivitas dan mencapai konsumen yang lebih luas.

Penerapan teknik motion graphic dalam video company profile menjadi pilihan yang tepat bagi PT. Rumpun Adji Nusantara. Motion graphic, sebagai salah satu bentuk seni digital yang menggabungkan elemen-elemen grafis dengan gerakan animasi, mampu menciptakan visual yang menarik dan dinamis. Dengan menggunakan teknik ini, perusahaan dapat menyampaikan informasi tentang profil perusahaan, produk, dan layanan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh audiens.

Kata Kunci: Video Company Profile, Multimedia Interaktif, Motion Graphic, Citra Perusahaan.

ABSTRACT

One effective tool in achieving this is through a company profile video. PT. Rumpun Adji Nusantara, as a company operating in a specific field, realizes that having an engaging and informative company profile video is crucial in introducing the company and enhancing the trust of potential clients.

This research aims to create an interactive multimedia-based video that can enhance the success and revenue of PT. Rumpun Adji Nusantara. By utilizing motion graphic techniques and adhering to applicable electronic commerce regulations, this company profile video is expected to attract consumer interest, strengthen the company's image, and expand market reach. The design of this video is also expected to provide solutions for the company to increase productivity and reach a wider audience.

The implementation of motion graphic techniques in the company profile video is the right choice for PT. Rumpun Adji Nusantara. Motion graphics, as one form of digital art that combines graphic elements with animation, can create visually appealing and dynamic visuals. By using this technique, the company can convey information about the company profile, products, and services in a more engaging and easily understandable way for the audience.

Keyword: *Company Profile Video, Interactive Multimedia, Motion Graphic, Company Image.*