

**RANCANGAN COMPANY PROFILE PT SEBANGKU JAYA ABADI
DENGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI SARANA PROMOSI**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Muhammad Wildan Rifai

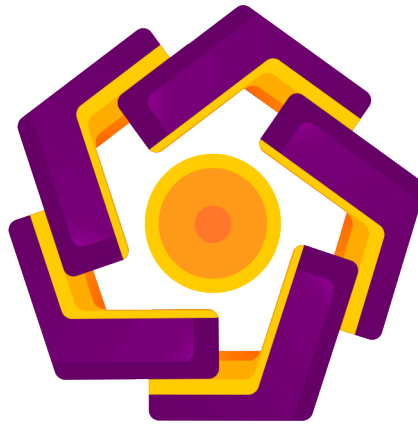
17.01.4010

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**RANCANGAN COMPANY PROFILE PT SEBANGKU JAYA ABADI
DENGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI SARANA PROMOSI**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta
untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika
HALAMAN JUDUL



disusun oleh

Muhammad Wildan Rifai

17.01.4010

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**RANCANGAN COMPANY PROFILE PT SEBANGKU JAYA ABADI
DENGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI SARANA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Wildan Rifai

17.01.4010

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal <tanggal persetujuan>

Dosen Pembimbing,

Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng

NIK. 190302105

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

RANCANGAN COMPANY PROFILE PT SEBANGKU JAYA ABADI DENGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI SARANA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Wildan Rifai

17.01.4010

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Juni 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302391

Haryoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 18 Juni 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muhammad Wildan Rifai
NIM : 17.01.4010

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**RANCANGAN COMPANY PROFILE PT SEBANGKU JAYA ABADI
DENGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI SARANA PROMOSI**

Dosen Pembimbing : Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng

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, 18 Juni 2020
Yang Menyatakan,

Meterai Asli
Rp 6.000

Muhammad Wildan Rifai

MOTTO

“Terlalu memperdulikan apa yang orang pikirkan dan kau akan selalu menjadi tahanan mereka.” – Lao Tzu

“Kesempatan bukanlah hal yang kebetulan. Kamu harus menciptakannya.” – Chris Grosser

“Rahasia kesuksesan adalah mengetahui yang orang lain tidak tahu.” – Aristotle Onassis

“Jika kamu ingin bisa mengatur orang lain, aturlah dulu dirimu sendiri.” – Abu Bakar

“Bekerja keras dan bersikap baiklah. Hal luar biasa akan terjadi.” – Conan O’Brien

“Tidak ada eskalator kesuksesan. Kau harus menaiki tangga.” – Anonim



HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulis mempersembahkan Tugas Akhir ini kepada semua pihak yang terlibat langsung ataupun tidak langsung dalam proses pembuatan Tugas Akhir.

1. Allah SWT yang telah memberikan segala kenikmatan dan kasih sayangnya yang tiada tara.
2. Kepada Bapak dan Ibu serta keluarga tercinta yang telah banyak memberikan semangat, doa dan kasih sayang sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
3. Bapak Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng, selaku dosen pembimbing yang dengan kesabarannya selalu memberikan saran, kritik serta masukan yang dapat mendukung terselesaikannya Tugas Akhir ini.
4. Dosen-dosen yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama menimba ilmu di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Kepada teman-teman megang pada PT. Sebangku Jaya Abadi yang telah memberikan banyak dukungan.
6. Teman-teman Diploma-3 Teknik Informatika angkatan 2017 yang telah memberikan banyak dukungan dan motivasi.
7. Terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan kepada penulis yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga penulis diberi kekuatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan dapat selesai sesuai waktu yang telah ditentukan.

Keberhasilan penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini diucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas bimbingan, arahan, dan saran yang diberikan sehingga penyusunan Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan lancar.

Ucapan terima kasih diajukan kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku ketua jurusan Diploma-3 Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng, selaku dosen pembimbing yang dengan kesabarannya selalu memberikan saran, kritik serta masukan yang dapat mendukung terselesaikannya Tugas Akhir ini.
4. Dosen – dosen yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama menimba ilmu di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak dan Ibu serta keluarga tercinta yang telah banyak memberikan semangat, doa, dan kasih sayang serta bantuan secara moril maupun material sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
6. Teman-teman Diploma-3 Teknik Informatika angkatan 2017 yang telah memberikan banyak dukungan dan motivasi.

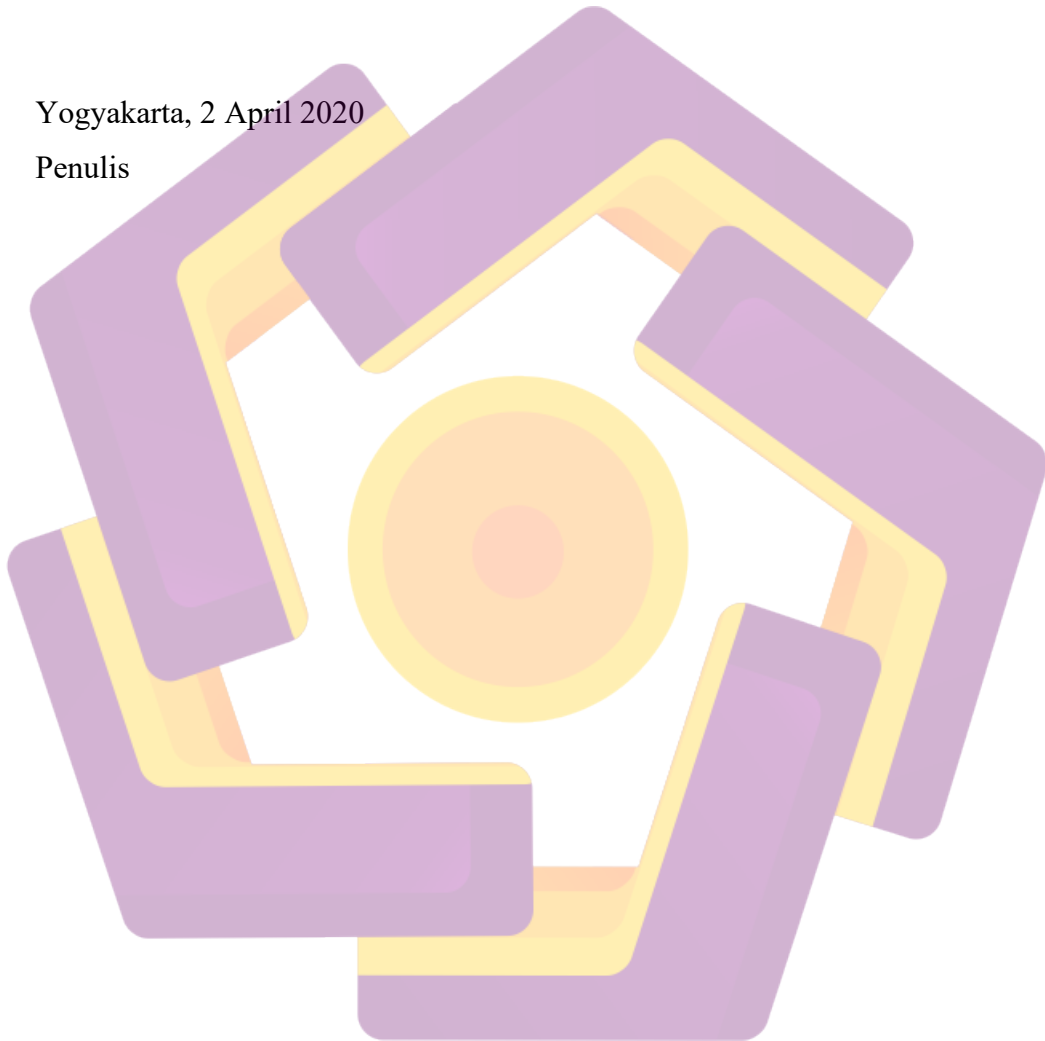
Demikian sepatah kata ini, semoga segala bantuan, dorongan, dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan imbalan yang sesuai dari Allah SWT. Mengingat banyaknya kekurangan dan keterbatasan kemampuan penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Makadari itu segala bentuk saran dan kritikan yang

diajukan dalam menyempurnakan susunan laporan Tugas Akhir ini, akan diterima dengan senang hati, sehingga dapat memberikan motivasi bagi penulis. Akhir kata, penulis berharap agar laporan Tugas Akhir ini dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya oleh semua pihak.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 2 April 2020

Penulis



DAFTAR ISI

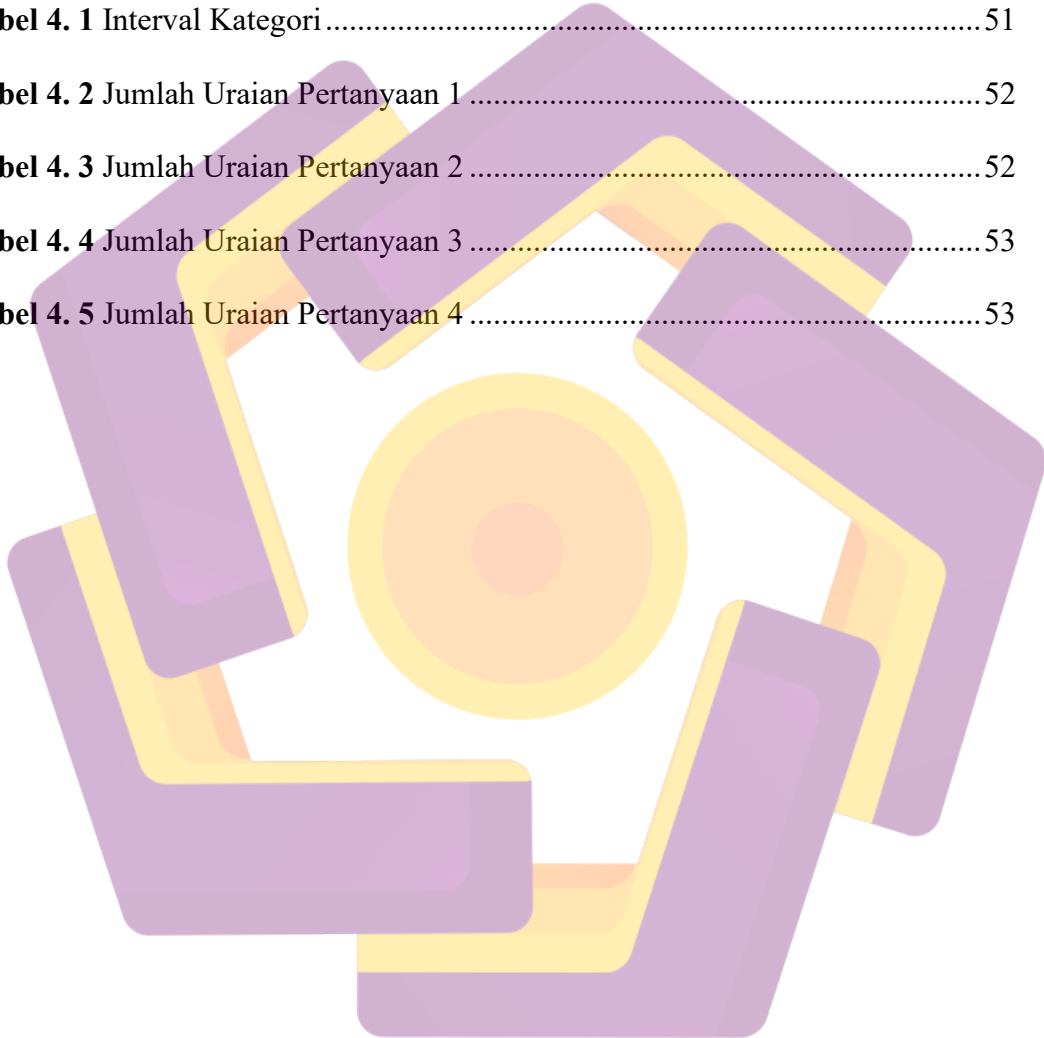
PERNYATAAN	IV
MOTTO.....	VI
HALAMAN PERSEMBAHAN	VII
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI	X
DAFTAR ISI	XIII
DAFTAR GAMBAR	XIV
INTISARI.....	XVIII
ABSTRACT	XIX
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 TUJUAN PENELITIAN	2
1.5 MANFAAT PENELITIAN	3
1.6 METODE PENELITIAN	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.2 Metode Produksi.....	3
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	5
2.2 KONSEP DASAR MULTIMEDIA	5
2.2.1 Sejarah Multimedia	5
2.2.2 Pengertian Multimedia	6
2.2.3 Perkembangan Multimedia.....	6

2.2.4 Elemen Multimedia	7
2.3 COMPANY PROFILE.....	8
2.4 ANIMASI	9
2.4.1 Dasar Teori Animasi.....	9
2.4.2 Pengertain Animasi	9
2.4.3 Jenisi-Jenis Animasi	9
2.4.4 Macam-Macam Animasi	9
2.4.5 Prinsip – Prinsip Animasi.....	11
2.4.6 Tahap Pembuatan Animasi.....	17
2.5 KONSEP TEKNIK MOTION GRAPHIC	22
2.5.1 Pengertian Motion Graphic	22
2.5.2 Metode Pembuatan Motion Graphic	22
2.6 KONSEP DASAR PROMOSI	23
2.6.1 Pengertian Promosi.....	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
3.1 DESKTIPSI SINGKAT OBYEK.....	25
3.2 PROFIL OBYEK.....	25
3.3 STRUKTUR ORGANISASI.....	26
3.4 VISI DAN MISI.....	26
3.4.1 Visi	26
3.4.2 Misi.....	27
3.5 PRODUK PERUSAHAAN	27
3.6 LOGO PERUSAHAAN.....	30
3.7 MEDIA PROMOSI.....	30
3.8 PENGUMPULAN DATA	33
3.8.1 Wawancara	33
3.8.2 Observasi	34
3.9 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	34
3.9.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	34
3.9.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	35

BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI.....	37
4.1 PRA PRODUKSI	37
4.1.1 Ide Cerita	37
4.1.2 Penulisan Naskah.....	37
4.1.3 Storyboard	38
4.2 PRODUKSI	39
4.2.1 Pembuatan Objek.....	39
4.2.2 Pengolahan Audi	41
4.3 PASCAPRODUKSI	43
4.3.1 Compositting	43
4.3.2 Proses Membuat Animasi.....	44
4.3.3 Editing	47
4.3.4 Rendering	50
4.4 Implementasi.....	50
4.5 Skala Likert di Kuisisioner.....	50
4.6 Evaluasi.....	54
BAB V PENUTUP	56
5.1 KESIMPULAN	56
5.2 SARAN.....	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	58

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tampilan Tabel Kebutuhan Software	35
Tabel 3.2 Tampilan Spesifikasi Perangkat Keras Laptop.....	36
Tabel 4.1 Tampilan Tabel Tabel Storyboard	38
Tabel 4. 1 Interval Kategori.....	51
Tabel 4. 2 Jumlah Uraian Pertanyaan 1	52
Tabel 4. 3 Jumlah Uraian Pertanyaan 2	52
Tabel 4. 4 Jumlah Uraian Pertanyaan 3	53
Tabel 4. 5 Jumlah Uraian Pertanyaan 4	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Gambar <i>Squash and Stretch</i>	11
Gambar 2.2 Tampilan Gambar <i>Appeal</i>	12
Gambar 2.3 Tampilan Gambar <i>Solid Drawing</i>	12
Gambar 2.4 Tampilan Gambar <i>Slow In / Slow Out</i>	13
Gambar 2.5 Tampilan Gambar <i>Exaggeration</i>	13
Gambar 2.6 Tampilan Gambar <i>Timing</i>	14
Gambar 2.7 Tampilan Gambar <i>Anticipation</i>	14
Gambar 2.8 Tampilan Gambar <i>Staging</i>	15
Gambar 2.9 Tampilan Gambar <i>Arcs</i>	15
Gambar 2.10 Tampilan Gambar <i>Straight Head</i>	16
Gambar 2.11 Tampilan Gambar <i>Pose to Pose</i>	16
Gambar 2.12 Tampilan Gambar <i>Overlapping and Follow Through</i>	17
Gambar 2.13 Tampilan Gambar <i>Secondary Action</i>	17
Gambar 2.14 Gambar Tabel Skala Likert.....	24

Gambar 3.1	Tampilan Gambar Struktur Organisasi PT. Sebangku Jaya Abadi ..	26
Gambar 3.2	Tampilan Gambar Boardgame Zamzamy	28
Gambar 3.3	Tampilan Gambar Boardgame Sutasoma	28
Gambar 3.4	Tampilan Gambar Jamrana	29
Gambar 3.5	Tampilan Gambar Wortelmatika	29
Gambar 3.6	Tampilan Gambar Sang Legenda.....	30
Gambar 3.7	Tampilan Gambar Logo PT Sebangku Jaya Abadi.....	30
Gambar 3.8	Tampilan Gambar X-Banner dan Poster	31
Gambar 3.9	Tampilan Gambar Permainan Boardgame Sutasoma	31
Gambar 3.10	Tampilan Gambar Interface Instagram	32
Gambar 3.11	Tampilan Gambar Halaman Utama Website	32
Gambar 3.12	Tampilan Gambar Interface Facebook.....	33
Gambar 3.13	Tampilan Gambar Kartu Nama Tim	33
Gambar 4.1	Tampilan Gambar Desain Objek Dan Pewarnaan	39
Gambar 4.2	Tampilan Gambar Desain Pada Objek.....	40

Gambar 4.3 Tampilan Gambar Objek.....	40
Gambar 4.4 Tampilan Gambar Export Objek.....	41
Gambar 4.5 Tampilan Gambar Rekaman Audio	42
Gambar 4.6 Tampilan Gambar Penyusunan Audio	42
Gambar 4.7 Tampilan Gambar Penambahan Effect Dan Menghilangkan Noise	43
Gambar 4.8 Tampilan Gambar <i>Export File</i>	43
Gambar 4.9 Tampilan Gambar <i>Composition Setting</i>	44
Gambar 4.10 Tampilan Gambar <i>List Objek</i>	44
Gambar 4.11 Tampilan Gambar <i>Anchor Point</i>	45
Gambar 4.12 Tampilan Gambar <i>Keyframe Object</i>	45
Gambar 4.13 Tampilan Gambar <i>Looping Expression</i>	46
Gambar 4.14 Tampilan Gambar <i>Animation Composer</i>	46
Gambar 4.15 Tampilan Gambar <i>Sequence Setting</i>	47
Gambar 4.16 Tampilan Gambar <i>Import Audio Video</i>	47
Gambar 4.17 Tampilan Gambar Penyusunan Video	48
Gambar 4.18 Tampilan Gambar <i>Adobe Dynamic Link</i>	48

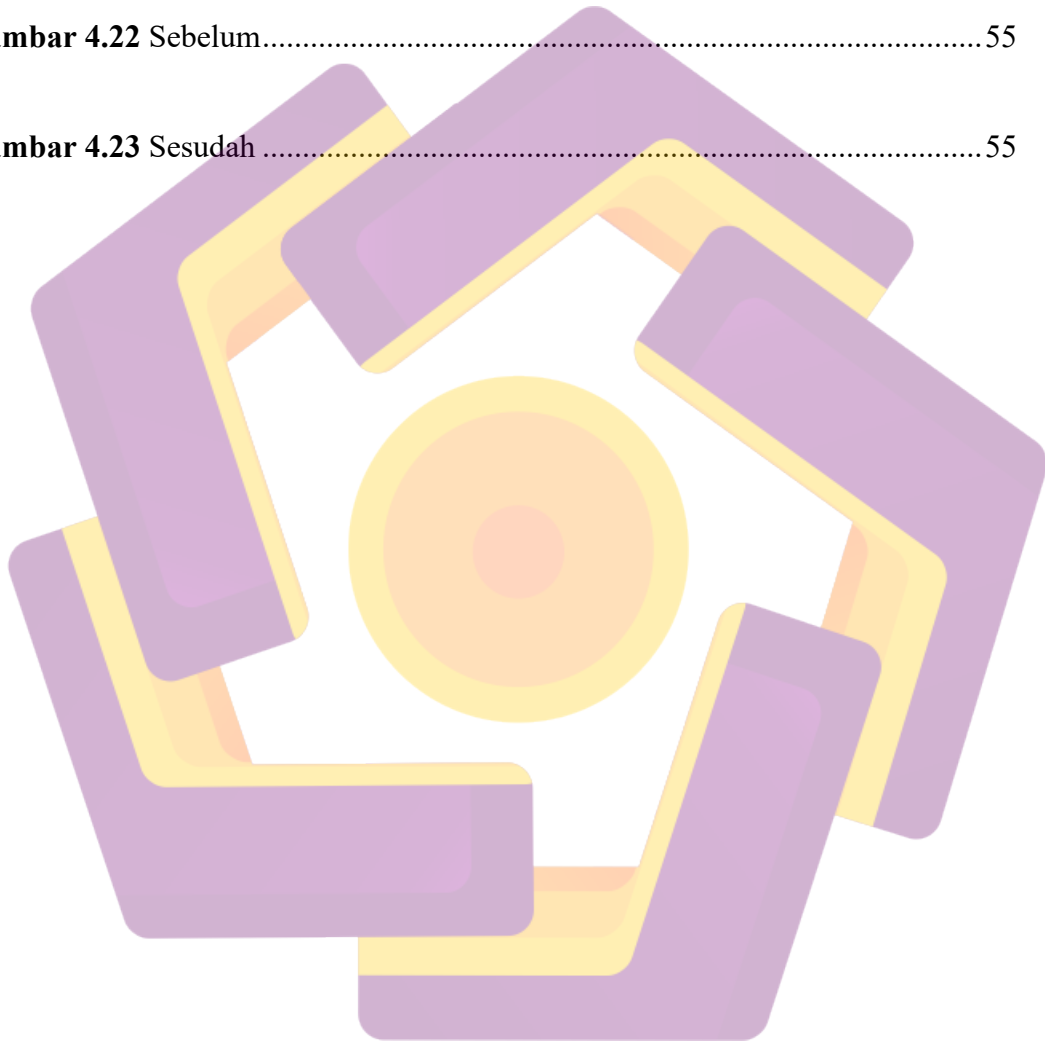
Gambar 4.19 Tampilan Gambar Sinkronisasi Audio Video49

Gambar 4.20 Tampilan Gambar *Edit Clip in Adobe Audition*.....49

Gambar 4.21 Tampilan Gambar *Export dan Rendering*.....50

Gambar 4.22 Sebelum.....55

Gambar 4.23 Sesudah55



INTISARI

PT. Sebangku Jaya Abadi merupakan sebuah badan usaha yang bergerak pada 5 bidang salah satunya yaitu aktivitas pengembangan video game. Sampai saat ini media promosi yang digunakan masih menggunakan media antara lain brosur, media sosial, kartu nama, pin, baju.

Untuk dapat meningkatkan citra perusahaan serta memudahkan promosi kepada calon pelanggan maka dibutuhkan media promosi yang berupa video company profile. Tugas akhir yang berjudul “RANCANGAN COMPANY PROFILE PT SEBANGKU JAYA ABADI DENGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI SARANA PROMOSI” menjadi solusi yang dibutuhkan oleh perusahaan. Pembuatan video company profile melalui beberapa tahapan antara lain pengambilan data melalui proses wawancara, observasi dan studi pustaka, dilanjutkan dengan proses pra produksi yang meliputi pembuatan ide cerita, naskah dan storyboard, kemudian melakukan proses produksi pembuatan asset dan sound, dan pascaproduksi yang meliputi proses compositing, editing dan rendering.

Pembuatan video company profile melalui animasi 2D dengan teknik motion graphic dapat memberikan informasi yang tidak dapat ditampilkan oleh media promosi sebelumnya yang berupa ilustrasi sehingga memudahkan perusahaan dalam menyampaikan informasi kepada calon pelanggan.

Kata kunci : *company profile, motion graphic, ilustrasi.*

ABSTRACT

PT. Sebangku Jaya Abadi is a business entity that is engaged in 5 fields, one of which is video game development activities. Until now the promotional media used still use media such as brochures, social media, business cards, pins, clothes.

To be able to improve the image of the company and provide promotions to prospective customers, a promotional media consisting of a company profile video is needed. The final project entitled "COMPANY PROFILE DESIGN OF PT SEBANGKU JAYA ABADI WITH GRAPHIC MOTION AS A MEANS OF PROMOTION" became the solution needed by the company. Making a company profile video through several stages between data retrieval through interviews, observation and literature study, followed by a pre-production process that includes making story ideas, scripts and storyboards, then starting the production process of making assets and sounds, and then production that contains the compilation process, editing and rendering.

Making company profile videos through 2D animation with motion graphics can provide information that can be accepted by previous promotional media which contains illustrations to make the company provide information to prospective customers.

Keywords: *company profile, motion pictures, illustrations.*

