

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE PADA EMBUNG NGLANGGERAN
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh:

Desy Ardiana

13.11.6822

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE PADA EMBUNG NGLANGGERAN
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
Pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Desy Ardiana

13.11.6822

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE PADA EMBUNG NGLANGGERAN
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Desy Ardiana

13.11.6822

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 6 Mei 2017

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE PADA EMBUNG NGLANGGERAN
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Desy Ardiana

13.11.6822

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Mei 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

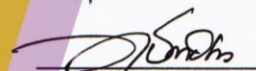
Hastari Utama, M.Cs

NIK. 190302230

Windha Mega Pradnya D, M.Kom

NIK. 190302185

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 31 Mei 2017

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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 31 Mei 2017



Desy Ardiana
NIM. 13.11.6822

MOTTO

1. Ketika kau terus berjuang, kau akhirnya belajar bagaimana cara untuk menang (Healer)
2. Hanya ketika kau tidak menyerah, maka keajaiban bisa terjadi (To The Beautifull You)
3. Ketika semuanya mungkin tampak sudah berakhir, tapi selama kau masih hidup , kesempatan akan selalu datang (Dream High 1)
4. Orang tuamu akan membuatmu nyaman ketika kau bersedih dan membantumu ketika kau kesulitan (City Hunter)
5. Kau harus percaya pada dirimu sendiri, ketika kau percaya bisa melakukannya, berarti kau benar- benar bisa melakukannya (Bread Love Dream)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah penulis panjatkan puji syukur atas kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya, sehingga berkesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan segala kekurangan penulis. Segala syukur penulis ucapkan kepadaMu karena telah menghadirkan mereka yang memberikan semangat dan do'a disaat menjalani proses pembuatan skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati, saya persembahkan Skripsi ini kepada :

1. Papa Mama yang selama ini mendo'akanku, selalu mengajarkan apa arti sebuah kesabaran, mengajarkanku untuk menjadi wanita kuat dan mandiri. Terimakasih kasih sayang, kesabaran kalian dalam menghadapiku, pengorbanan yang kalian berikan selama ini, dan pendidikan yang kalian berikan.
2. Keluargaku yang selama ini selalu mendo'akanku dan menyemangatiku setiap saat.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan saran, masukan dan dengan penuh sabar membimbing sampai tahap ini.
4. Kontrakan Haji Sholeh dan John Cena yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih selalu membantu, menyemangati, memberikan motivasi dan saran. Terimakasih pertemanan dan canda tawa yang kalian berikan selama ini.

5. Keluarga besar 13 S1 TI 02 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, sukses buat kita semua.
6. Terimakasih untuk GENETIKA dan terimakasih kepada Komunitas Penjelajah Langit, yang selama ini selalu memberikan semangat dan memberikan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya, mohon maaf jika ada salah kata baik sengaja atau tidak selama ini. Sukses buat kalian semua dilancarkan segala urusannya, semoga Allah SWT memberikan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua, Amin.....



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah penulis panjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya, penyusun skripsi yang berjudul “PEMBUATAN COMPANY PROFILE PADA EMBUNG NGLANGGERAN SEBAGAI MEDIA INFORMASI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC” dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat dibatasi. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan kepada Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku pembimbing yang telah dengan sabar, tekun, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran memberikan bimbingan, motivasi, arahan dan saran-saran yang sangat berharga kepada penulis selama menyusun skripsi.

Selanjutnya ucapan terimakasih penulis sampaikan pula kepada :

1. Bapak Prof, Dr. M.Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membantu dalam menyelesaikan masalah ini.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Sudarmawan, S.T.,M.T selaku Ketua Jurusan Strata 1 Teknik Informatika.
5. Dosen penguji, segenap dosen dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan masukan terhadap penelitian ini.

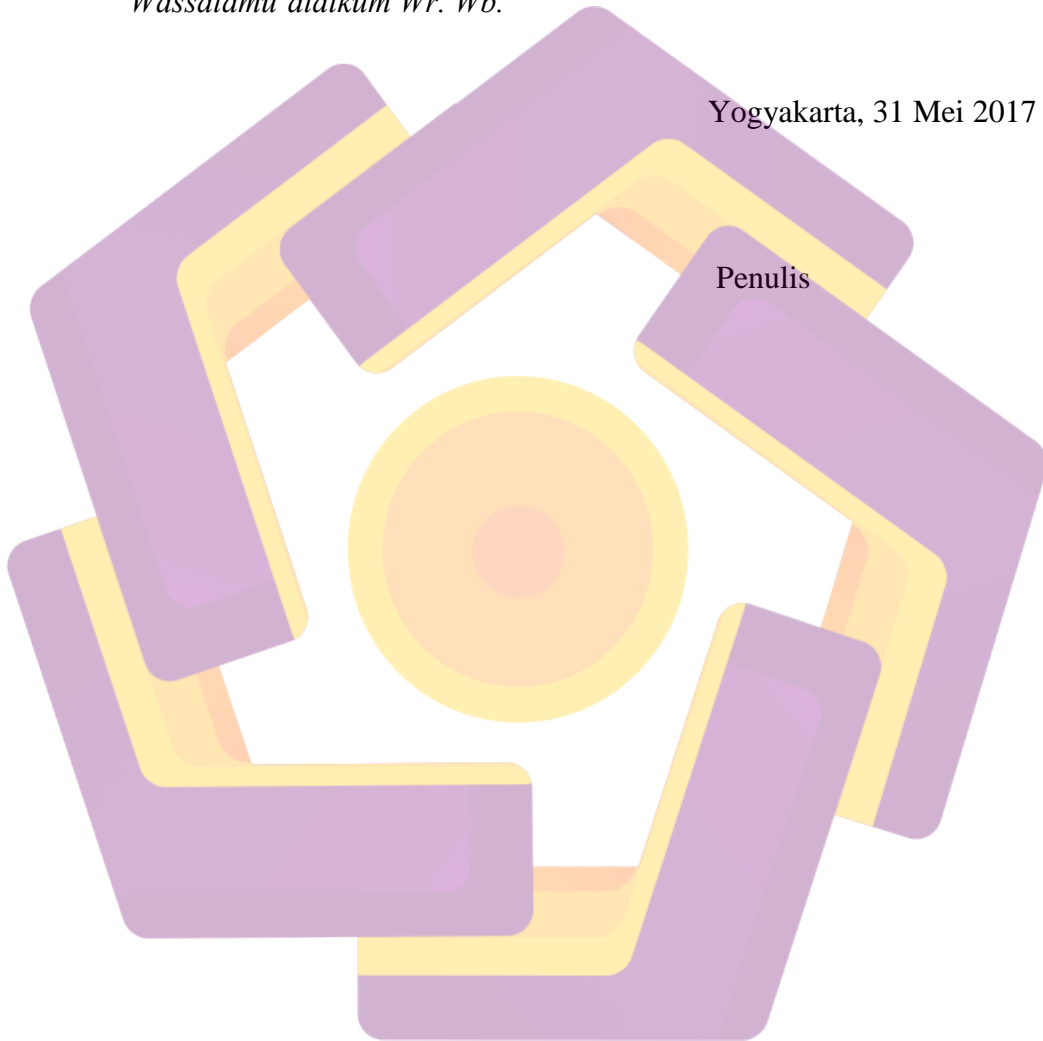
6. Dan keluarga besar 13 S1 TI 02 yang selalu memberikan motivasi dan semangat.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran-saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 31 Mei 2017

Penulis



DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dari penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Pengambilan Data	4
1.6.1.1 Metode Observasi	4
1.6.1.2 Metode Wawancara atau Interview.....	4
1.6.1.3 Metode Data Dokumentasi.....	5

1.6.2 Analisis Data	5
1.6.3 Produksi Video.....	5
1.6.4 Implementasi	5
1.6.5 Evaluasi	5
1.7 Sistematika Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Dasar Teori.....	10
2.2.1 Pengertian Multimedia [4]	10
2.2.2 Elemen Multimedia [4]	11
2.2.2.1 <i>Text</i>	11
2.2.2.2 <i>Image</i>	11
2.2.2.3 <i>Audio</i>	11
2.2.2.4 <i>Video</i>	12
2.2.2.5 <i>Animation</i>	12
2.2.3 Pengertian Animasi	12
2.2.4 Sejarah Animasi	13
2.2.5 Prinsip Animasi.....	15
1. <i>Anticipation</i> (<i>Antisipasi</i>)	15
2. <i>Squash and Stretch</i> (Kelenturan)	16
3. <i>Staging</i>	16
4. <i>Straight-ahead Action</i> dan <i>Pose-to-Pose</i>	17
5. <i>Follow-through</i> dan <i>Overlapping Action</i> (<i>Gerakan Mengikuti dan Tumpang Tindih</i>)	17
6. <i>Arcs</i>	18

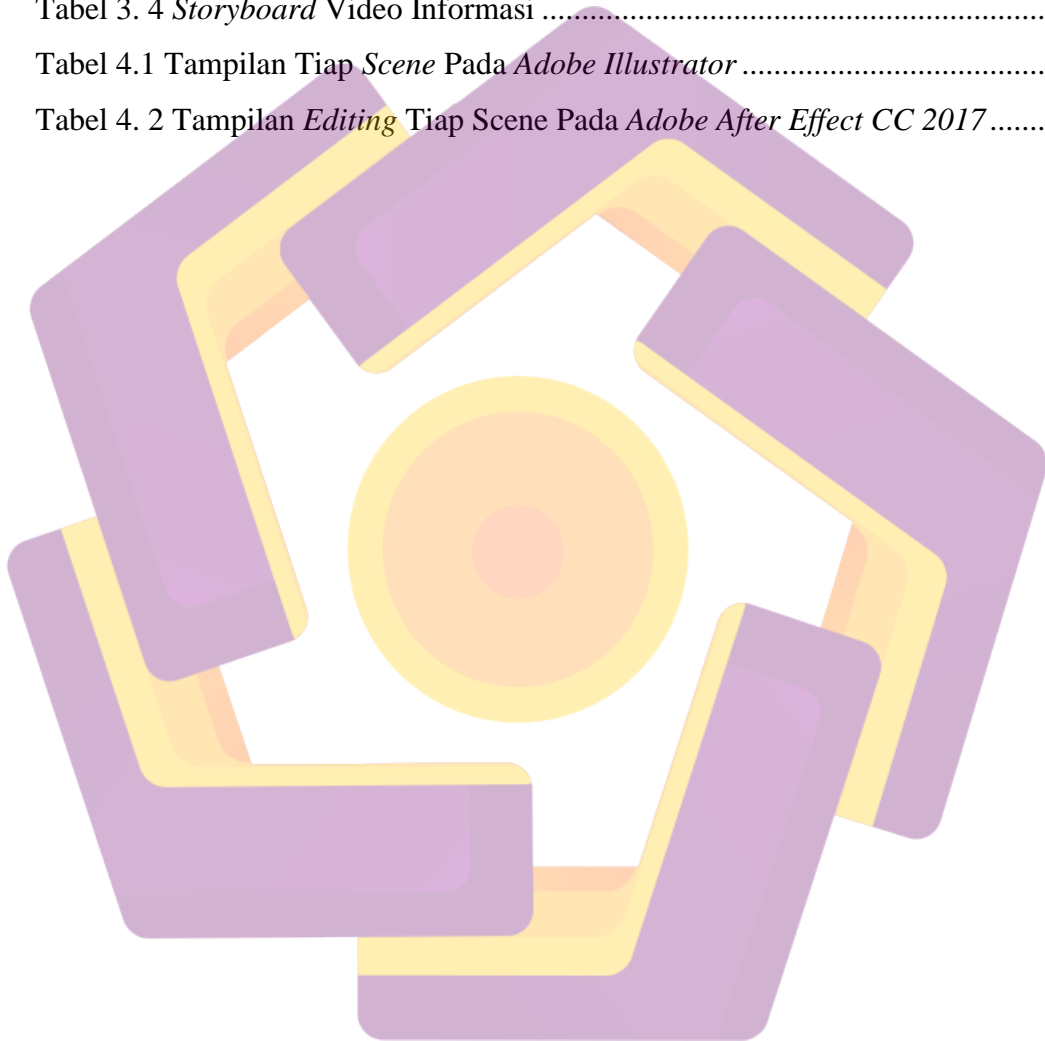
7. <i>Secondary Action</i> (Tindakan Sekunder).....	19
8. <i>Timing</i> (Waktu).....	19
9. <i>Exaggeration</i> (Aksi Berlebihan)	20
10. <i>Solid Drawing</i>	20
11. <i>Appeal</i> (Banding)	21
2.2.6 Teknik Animasi [6]	21
1. <i>Tweening</i>	21
2. <i>Stop Motion</i>	21
3. Animasi Komputer	22
4. Animasi <i>Frame by Frame</i> (Animasi Tradisional)	22
5. Motion Graphic	22
2.2.7 Animasi 2D	24
2.2.8 Devinisi Grafis [7].....	24
2.2.8.1 Bitmap	25
2.2.8.2 Vektor.....	25
2.2.9 Tahapan Pembuatan Animasi [8]	26
2.2.9.1 Pra Produksi [8]	26
2.2.9.2 Produksi [8].....	27
2.2.9.3 Pasca Produksi [8].....	28
2.2.10 Aplikasi yang digunakan.....	28
1. <i>Adobe Premiere</i>	28
2. <i>Adobe After Effects</i>	29
3. <i>Adobe Illustrator</i>	29
4. <i>Adobe Audition</i>	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	31

3.1 Tinjauan Umum.....	31
3.1.1 Sejarah Embung Nglanggeran.....	31
3.1.2 Lokasi Embung Nglanggeran.....	35
3.1.3 Visi, Misi dan Tujuan Embung Nglanggeran.....	35
3.1.3.1 Visi.....	35
3.1.3.2 Misi.....	36
3.1.3.3 Tujuan.....	36
3.1.4 Fasilitas di Embung Nglanggeran.....	37
3.2 Analisis Kebutuhan Video Informasi.....	41
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	41
3.2.2 Analisis Kebutuhan Non- Fungsional.....	42
3.2.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	42
3.2.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	42
3.2.2.3 Analisis Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	43
3.3 Analisis Kelayakan.....	44
3.3.1 Kelayakan Teknis.....	44
3.3.2 Analisis Kelayakan Hukum.....	45
3.3.3 Kelayakan Operasional.....	45
3.4 Tahap Pra Produksi.....	45
3.4.1 Ide Video Informasi.....	45
3.4.2 Tema Video Informasi.....	46
3.4.3 Naskah Video.....	46
3.4.4 <i>Storyboard</i>	50
BAB IV IMPLEMENTASI AN PEMBAHASAN.....	56
4.1 Pembahasan.....	56

4.1.1 Alur Produksi	56
4.1.2 Tahap Produksi.....	57
4.1.2.1 <i>Drawing</i>	57
4.1.2.2 Obyek Menggunakan Vektor Free	58
4.1.2.3 <i>Dubbing</i>	67
4.1.3 Pasca Produksi.....	68
4.1.3.1 <i>Editing Menggunakan Adobe After Effect CC 2017</i>	69
4.1.3.2 <i>Editing Menggunakan Adobe Premiere Pro CC 2017</i>	79
4.1.3.3 Proses Rendering di <i>Adobe Premiere Pro CC 2017</i>	82
4.2 Penerapan Prinsip Animasi	83
4.2.1 Teknik <i>Squash and Stretch</i>	83
4.2.2 Teknik <i>Slow in slow out</i>	83
4.2.3 Teknik <i>Arcs</i>	84
4.3 Implementasi	85
4.3.1 Testing (Pengujian)	85
4.3.2 Evaluasi	86
BAB V PENUTUP.....	87
5.1 Kesimpulan	87
5.2 Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	89

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kebutuhan <i>Hardware</i>	42
Tabel 3. 2 Kebutuhan <i>Software</i>	43
Tabel 3. 3 Narasi Video Informasi	46
Tabel 3. 4 <i>Storyboard</i> Video Informasi	50
Tabel 4.1 Tampilan Tiap <i>Scene</i> Pada <i>Adobe Illustrator</i>	63
Tabel 4. 2 Tampilan <i>Editing</i> Tiap <i>Scene</i> Pada <i>Adobe After Effect CC 2017</i>	74



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Anticipation</i>	15
Gambar 2. 2 <i>Squash and Stretch</i>	16
Gambar 2. 3 <i>Staging</i>	16
Gambar 2. 4 <i>Pose - to- Pose</i>	17
Gambar 2. 5 <i>Overlapping Action</i>	17
Gambar 2. 6 <i>Slow in Slow</i>	18
Gambar 2. 7 <i>Arcs</i>	18
Gambar 2. 8 <i>Secondary Action</i>	19
Gambar 2. 9 <i>Timing</i>	19
Gambar 2. 10 <i>Exaggeration</i>	20
Gambar 2. 11 <i>Solid Drawing</i>	20
Gambar 2. 12 <i>Appeal</i>	21
Gambar 2. 13 <i>Motion Graphic</i>	22
Gambar 2. 14 <i>Motion Graphic 2</i>	23
Gambar 3. 1 Peresmian Embung Nglanggeran	31
Gambar 3. 2 Embung Nglanggeran	32
Gambar 3. 3 Embung Nglanggeran 2	35
Gambar 3. 4 Parkiran	37
Gambar 3. 5 Mushola Embung Nglanggeran	37
Gambar 3. 6 Gardu Pandang Embung Nglanggeran	38
Gambar 3. 7 Gardu Pandang Embung Nglanggeran 2	38
Gambar 3. 8 Joglo Embung Nglanggeran	39
Gambar 3. 9 Taman Bunga Krisan	39
Gambar 3. 10 Taman Teknologi Pertanian	40
Gambar 3. 11 Toilet Embung Nglanggeran	40
Gambar 4. 1 Alur Produksi	56
Gambar 4. 2 <i>Rectangle Tool</i>	57
Gambar 4. 3 <i>Pen Tool</i>	57
Gambar 4. 4 Manajemen Folder Penyimpanan Vektor <i>Free</i>	58

Gambar 4. 5 Membuat Dokumen Baru	59
Gambar 4. 6 Pembuatan Obyek Pada <i>Rectangle Tool</i>	60
Gambar 4. 7 Mewarnai Obyek Pada <i>Adobe Illustrator</i>	60
Gambar 4. 8 Vektor <i>Free</i> Pada <i>Adobe Illustrator</i>	61
Gambar 4. 9 Hasil <i>Templeting Scene</i>	62
Gambar 4. 10 Menyimpan Folder <i>Scene</i>	62
Gambar 4. 11 Manajemen Folder <i>Scene Adobe Illustrator</i>	66
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Awal <i>Adobe Audition CC 2014</i>	67
Gambar 4.13 Proses <i>Editing</i> Menggunakan <i>Adobe Audition CC 2014</i>	68
Gambar 4. 14 Tampilan Lembar Kerja Baru di <i>After Effect</i>	69
Gambar 4. 15 <i>New Composition</i> Pada <i>After Effect</i>	70
Gambar 4. 16 <i>Import</i> Bahan Grafis di <i>Adobe After Effect</i>	71
Gambar 4. 17 Tampilan <i>Layer</i> Pada <i>After Effect</i>	72
Gambar 4. 18 Tampilan <i>Window Animation Composer</i>	72
Gambar 4. 19 Tampilan Proses Menggunakan <i>Plugin</i>	73
Gambar 4. 20 <i>Layer</i> Menggunakan <i>Plugin Animation Composer</i>	73
Gambar 4. 21 Tampilan <i>Editing</i> Pada <i>Transform</i>	74
Gambar 4. 22 Tampilan Lembar Kerja di <i>Adobe Premiere Pro CC 2017</i>	79
Gambar 4. 23 Tampilan Pada Lembar Kerja Awal.....	80
Gambar 4. 24 Halaman Awal Pada <i>Adobe Premiere Pro CC 2017</i>	80
Gambar 4. 25 Proses <i>Editing</i> Pada <i>Adobe Premiere Pro CC 2017</i>	81
Gambar 4. 26 Tampilan <i>Rendering</i> Pada <i>Adobe Premiere Pro CC 2017</i>	82
Gambar 4. 27 Tampilan Folder Penyimpanan <i>Finish</i>	82
Gambar 4. 28 Teknik <i>Squash and Stretch</i>	83
Gambar 4. 29 Teknik <i>Slow In Slow Out</i>	84
Gambar 4. 30 Teknik <i>Arcs</i>	85
Gambar 4. 31 Penyerahan Video Informasi Kepada Pengelola Embung Nglanggeran	86

INTISARI

Penggunaan *company profile* di Embung Nglanggeran saat ini masih menggunakan *slide*, dan belum di implementasikan menggunakan video informasi animasi menggunakan teknik *motion graphic*. Selain penggunaan yang sudah mulai ditinggalkan *company profile* yang ada sebelumnya terdapat beberapa kendala. Ketika presentasi kepada sektor pariwisata dengan menggunakan slide tidak bisa menjelaskan poin – poin penting atau menjelaskan sudut pandang yang terdapat di Embung Nglanggeran.

Perancangan video, meliputi pra produksi, produksi dan pasca produksi , dilakukan agar mengetahui langkah-langkah apa saja ketika akan memulai membuat video tersebut supaya tidak mengalami kebingungan ketika membuat video.

Hasil video yang telah selesai dibuat akan diberikan dan ditinjau bersama pengelola Embung Nglanggeran untuk mendapatkan umpan balik dari pihak pengelola embung apakah video sudah layak ditampilkan atau belum. Video informasi diserahkan kembali untuk mendapatkan persetujuan dari pihak pengelola Embung Nglanggeran. Pada tahap ini penulis hanya sampai menyerahkan video informasi ini kepada pengelola Embung Nglanggeran.

Kata Kunci : *Company Profile, motion graphic, Embung Nglanggeran, video.*

ABSTRACT

The use of company profile in Embung Nglanggeran is still using slide, and not yet implemented using video. In addition to the abandoned use of existing company profile there are several obstacles. When the presentation to the tourism sector by using the slide can not explain the important points or explain the point of view contained in Embung Nglanggeran

Video design, including pre production, production and post production, is done to find out any steps when going to start making the video so as not to get confused when making the video.

The result of the finished video will be given and reviewed with the manager of Embung Nglanggeran to get feedback from the manager of the embung whether the video is worth showing or not. Video information submitted again to get approval from the manager of Embung Nglanggeran. At this stage the author only to submit this video information to the manager of Embung Nglanggeran.

Keywords: *Company Profile, motion graphic, Embung Nglanggeran, video.*

