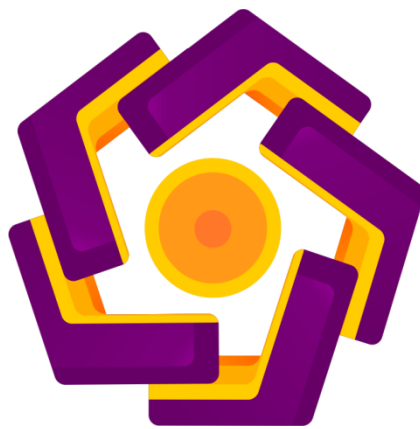


**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA INDISCHE
COMPANY DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana
pada jenjang Strata – Program Studi Informatika



disusun oleh

Bramantya Bayu Prananda

14.12.7831

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA INDISCHE
COMPANY DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bramantya Bayu Prananda

14.12.7831

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Januari 2019

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA INDISCHE
COMPANY DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bramantya Bayu Prananda

14.12.7831

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 Agustus 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Wiwi Widayani, M.Kom
NIK. 190302272

Hartatik, S.T., M.Cs
NIK. 190302232



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

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 diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 14 Oktober 2019



Bramantya Bayu Prananda
NIM. 14.12.7831

MOTTO

”Bahagia bukan milik dia yang hebat dalam segalanya, namun dia yang mampu menemukan hal sederhana dalam hidupnya dan tetap bersyukur”

”Eat Failure, and you will know the taste of success.”

-Bramantya Bayu Prananda



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, Segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam, kupersembahkan karyaku ini untuk orang-orang yang kusayangi dan tak lupa ucapan terima kasih banyak kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan banyak kenikmatan dan kelancaran dari awal hingga saat ini.
2. Kedua orang tuaku tercinta, motivator terbesar dalam hidupku yang tak pernah jemu mendoakan dan menyayangiku, atas semua pengorbanan dan kesabaran mengantarku sampai kini.
3. Seluruh keluarga besar saya yang memberi doa, dukungan, dan semangat.
4. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom yang telah memberikan bimbingannya selama ini.
5. Ibu Wiwi Widayani, M.Kom, ibu Hartatik, S.T.,M.G, yang telah menjadi dosen penguji dan member banyak masukan kepada saya, semoga kedepannya bisa menjadi lebih baik lagi.
6. Mas Galang Arya Yudha Manager yang telah memberikan ijin untuk penelitian penulis.
7. Dea Nubila Luxy yang selalu memberi semangat motivasi dan bantuannya hingga skripsi ini akhirnya terselesaikan., tanpamu aku mah apa atuh.
8. Keluarga Besar kelas 14-S1 SI-14 yang telah berjuang bersama, berbagi ilmu, pengalaman dan banyak hal.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirobbil'alamin. Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya, sehingga skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN VIDEO COMPANY PROFILE PADA INDISCHE COMPANY DENGAN 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 terselesaikan. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku pembimbing yang dengan sabar, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan, arahan dan saran yang sangat berharga kepada penulis selama menyusun skripsi ini.

Selanjutnya ucapan terima kasih penulis sampaikan pula kepada :

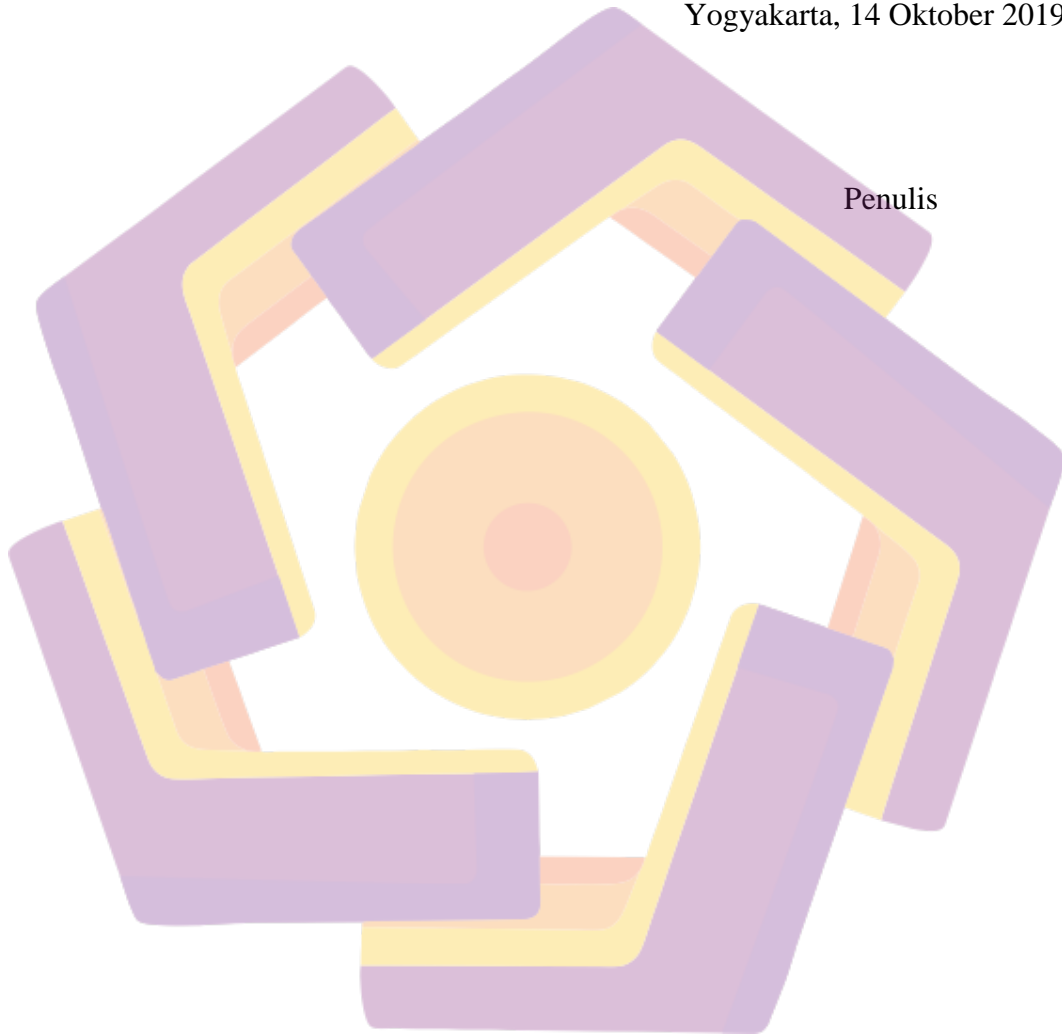
1. Bapak Prof, Dr. M.Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membantu dalam menyelesaikan karya ini.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Dosen penguji, segenap dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan masukan terhadap penelitian ini.
5. Semua sahabat dan teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 14 Oktober 2019

Penulis



DAFTAR ISI

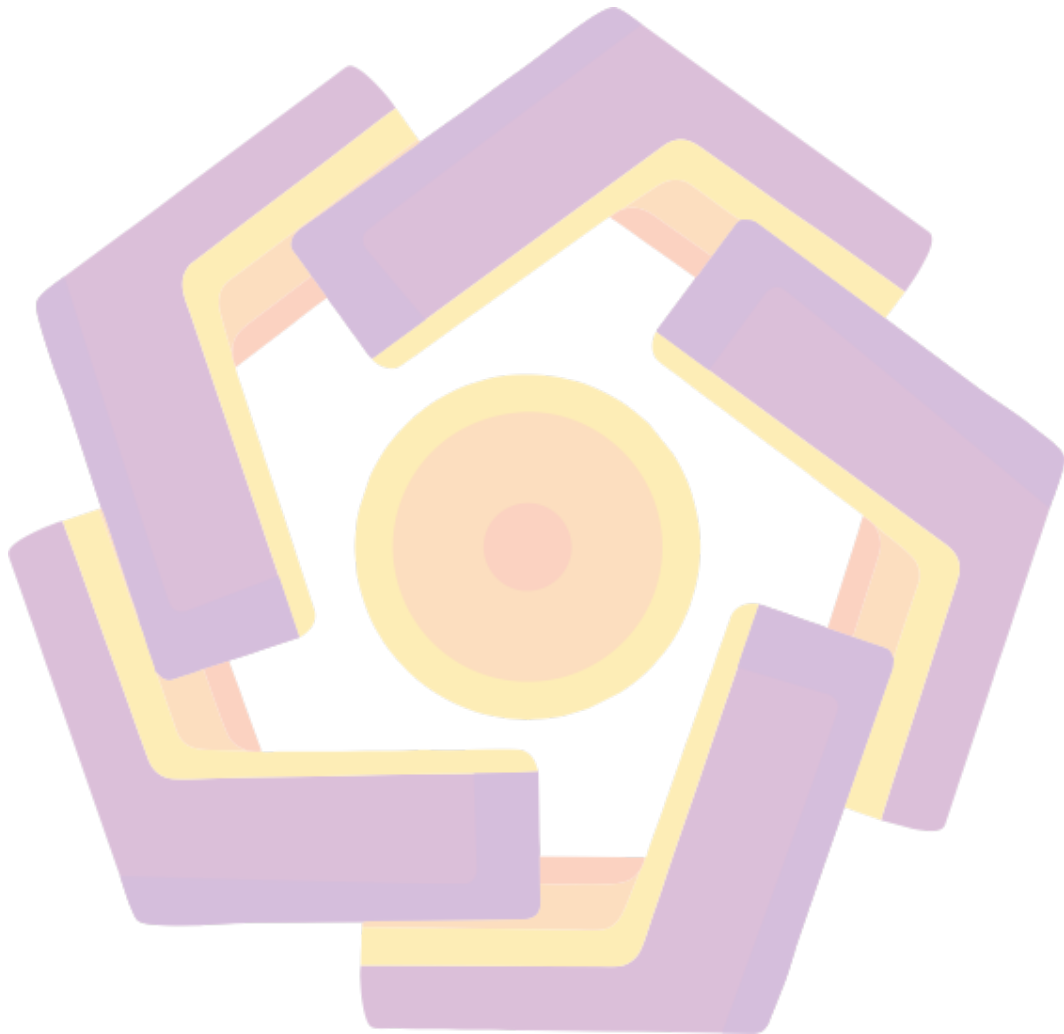
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN	3
1.6 METODE PENELITIAN	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Pengembangan	5
1.6.5 Metode Testing.....	5
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	5
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.2 KONSEP DASAR MULTIMEDIA	10

2.2.1	Pengertian Multimedia	10
2.2.1.1	Multimedia Interaktif.....	10
2.2.1.2	Multimedia Hiperaktif.....	10
2.2.1.3	Multimedia Linear	11
2.2.2	Unsur Sistem Multimedia	11
2.2.2.1	Teks	11
2.2.2.2	Gambar	12
2.2.2.3	Animasi	12
2.2.2.4	Suara	12
2.2.2.5	Video	12
2.3	VIDEO	13
2.3.1	Pertimbangan Ukuran File	15
2.3.2	Standart Broadcast Video	15
2.3.3	Format File Pada Digital Video	15
2.3.4	Keuntungan dan Kerugian Menggunakan Video	16
2.4	VIDEO INFOGRAFIS	17
2.5	ANIMASI	17
2.5.1	Proses Pembuatan Animasi	18
2.5.2	Jenis Animasi	18
2.5.2.1	Stop Motion	18
2.5.2.2	Cell Animation	18
2.5.2.3	Time Lapse	19
2.5.2.4	Claymation	19
2.5.2.5	Cut-out Animation	19
2.5.2.6	Puppet Animation	19
2.5.3	Prinsip Dasar Animation	20
2.5.3.1	Solid Drawing	20
2.5.3.2	Timing and Spacing	21
2.5.3.3	Squash and Stretch	21
2.5.3.4	Anticipation	22
2.5.3.5	Slow In and Slow Out	23

2.5.3.6	Arcs	23
2.5.3.7	Secondary Action	24
2.5.3.8	Follow Through and Overlapping Action	25
2.5.3.9	Straight Ahead Action and Pose to Pose	26
2.5.3.10	Staging	26
2.5.3.11	Appeal	27
2.5.3.12	Exaggeration	28
2.5.4	Animasi 2D	29
2.5.5	Teknik untuk Membuat Animasi	29
2.5.5.1	Traditional Animation	29
2.5.5.2	Full Animation	29
2.5.5.3	Limited Animation	29
2.5.5.4	Rotoscoping	30
2.5.5.5	Live action Animation	30
2.5.6	Teknik Konvensional	30
2.5.7	Teknik Digital	32
2.6	TAHAPAN RANCANGAN VIDEO	32
2.6.1	Pra Produksi	32
2.6.1.1	Naskah	32
2.6.1.2	Storyboard	33
2.6.2	Produksi	33
2.6.2.1	Standard Character model sheet	34
2.6.2.2	Background	34
2.6.2.3	Coloring	34
2.6.3	Pasca Produksi	35
2.7	METODE ANALISIS	35
2.7.1	Analisis Kebutuhan Sistem	35
2.7.1.1	Tipe-tipe Kebutuhan Sistem	35
2.8	METODE TESTING	37
2.8.1	Pengertian Skala Likert	37
2.8.2	Menentukan Interval	38

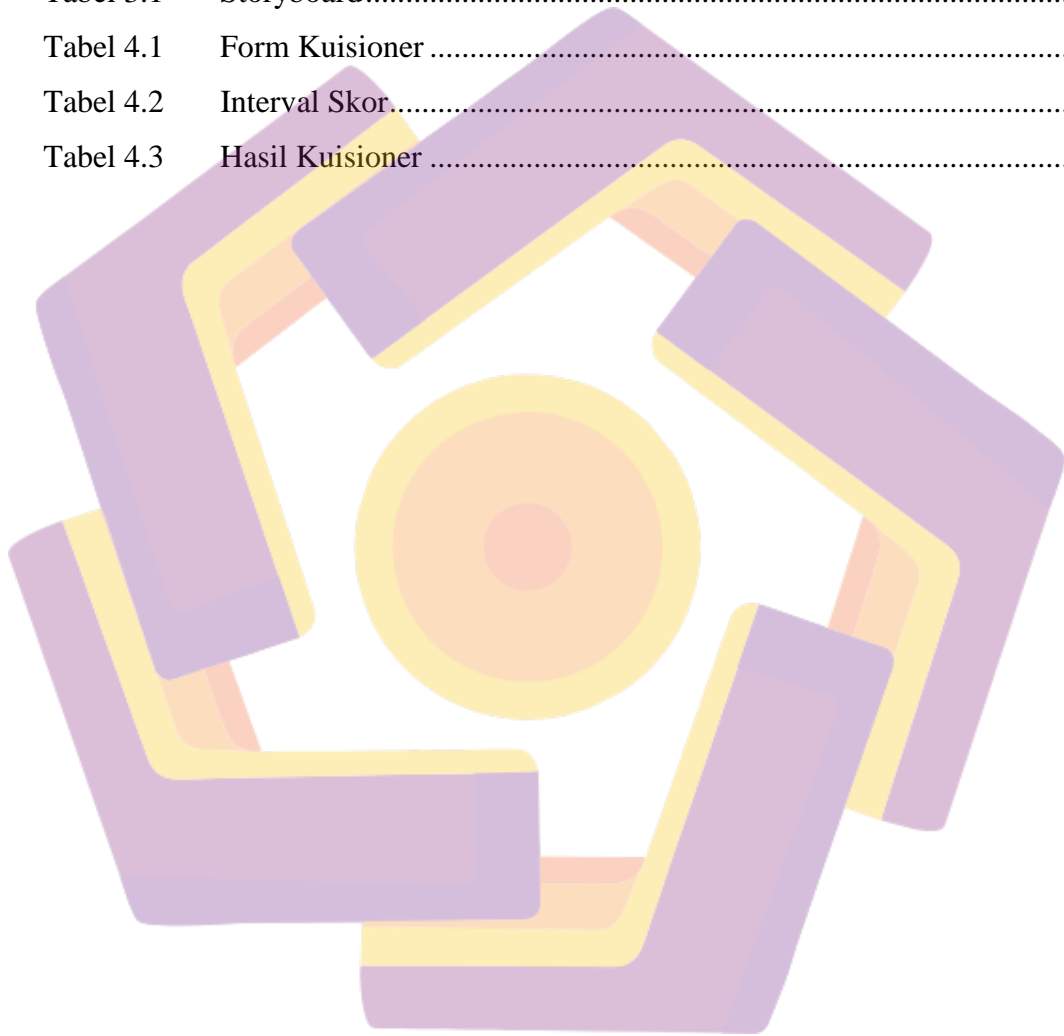
2.8.3 Menentukan Jumlah Sampel	39
2.8.3.1 Nomogram Harry King	39
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	41
3.1 TINJAUAN UMUM	41
3.1.1 Profil Indische Company	41
3.2 ANALISIS	41
3.3 ANALISIS KEBUTUHAN FUNGSIONAL	42
3.4 ANALISIS KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL	42
3.5 ANALISIS KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK	43
3.6 ANALISIS KEBUTUHAN PERANGKAT KERAS	43
3.7 ANALISIS KEBUTUHAN BRAINWARE	44
3.8 TAHAPAN PRA PRODUKSI	44
3.8.1 Perancangan	44
3.8.1.1 Perancangan Ide Cerita	44
3.8.1.2 Storyboard	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	50
4.1 PRODUKSI	50
4.1.1 Drawing	51
4.1.2 Coloring	55
4.1.3 Background and Foreground	56
4.1.4 Sound Recording	58
4.2 PASCA PRODUKSI	59
4.2.1 Compositing	59
4.2.2 Sound Editing	64
4.2.3 Editing Video Menggunakan Adobe Premiere Pro CC 2017	68
4.2.4 Rendering	70
4.3 TESTING	72
4.3.1 Kuisisioner	72
4.3.2 Hasil Kuisisioner	74
4.3.2.1 Perhitungan Skala Likert	77
4.3.3 Implementasi Melalui Sosial Media Instagram	83

4.3.3.1 Hasil Implementai Instagram	83
BAB V PENUTUP.....	87
5.1 KESIMPULAN	87
5.2 SARAN.....	88
DAFTAR PUSTAKA	89



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Skala Jawaban	38
Tabel 2.2	Interval Skor.....	39
Tabel 3.1	Storyboard.....	45
Tabel 4.1	Form Kuisisioner	72
Tabel 4.2	Interval Skor.....	75
Tabel 4.3	Hasil Kuisisioner	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Gambaran Definisi Multimedia.....	11
Gambar 2.2	Solid Drawing	20
Gambar 2.3	Timing and Spacing	21
Gambar 2.4	Squash and Stretch	22
Gambar 2.5	Anticipation.....	22
Gambar 2.6	Slow In and Slow Out	23
Gambar 2.7	Arcs	24
Gambar 2.8	Secondary Action	25
Gambar 2.9	Follow Through and Overlapping Action.....	25
Gambar 2.10	Straight Ahead and Pose to Pose.....	26
Gambar 2.11	Staging.....	26
Gambar 2.12	Appeal	27
Gambar 2.13	Exaggeneration.....	28
Gambar 2.14	Format Storyboard Tiga Kolom	33
Gambar 2.15	Nomogram Harry King	40
Gambar 4.1	Bahan Penggunaan Software.....	50
Gambar 4.2	Tampilan Tool Bezier pada Corel Draw X7	52
Gambar 4.3	Tampilan Tool Rectangle pada Corel Draw X7.....	52
Gambar 4.4	Tampilan Tool Ellipse pada Corel Draw X7.....	53
Gambar 4.5	Tampilan New File pada Corel Draw X7.....	53
Gambar 4.6	Tracing Bezier,Rectangle,Ellipse Tool pada Corel Draw X7	54
Gambar 4.7	Save File pada Corel Draw X7.....	55
Gambar 4.8	Export pada Corel Draw X7.....	55
Gambar 4.9	Coloring pada Corel Draw X7	56
Gambar 4.10	Sketsa Background pada Corel Draw X7.....	57
Gambar 4.1	Hasil jadi Background dan Foreground	57
Gambar 4.12	Record Narasi	58
Gambar 4.13	Tampilan New Project.....	59
Gambar 4.14	Tampilan Composition Settings.....	59

Gambar 4.15	Tampilan Folder Source Project.....	61
Gambar 4.16	Tampilan Proses Import	61
Gambar 4.17	Tampilan Penyusunan Layer	62
Gambar 4.18	Mengganti Identitas Layer	62
Gambar 4.19	Transformasi Utama	63
Gambar 4.20	Penggunaan Easy Ease	63
Gambar 4.21	Penggunaan Animation Composer.....	64
Gambar 4.22	Tampilan Awal Adobe Audition CS6	65
Gambar 4.23	Import File ke Adobe Audition CS6	65
Gambar 4.24	Potong atau Crop Audio di Adobe Audition CS6.....	66
Gambar 4.25	Effect Noise pada Adobe Audition CS6	67
Gambar 4.26	Export File Mp3	67
Gambar 4.27	Tampilan New Project.....	68
Gambar 4.28	Tampilan Proses Import	69
Gambar 4.29	Proses Penggabungan antara Video dan Audio.....	69
Gambar 4.30	Proses Export File	70
Gambar 4.31	Proses Codec Video	71
Gambar 4.32	Proses Rendering.....	71
Gambar 4.33	Implementasi Video pada Media Sosial Instagram.....	83
Gambar 4.34	Wawasan Promosi Video Company Profil Indische Co	84
Gambar 4.35	Wawasan Promosi Berdasarkan Jenis Kelamin	84
Gambar 4.36	Wawasan Promosi Berdasarkan Lokasi	85
Gambar 4.37	Wawasan Promosi Berdasarkan Rentang Usia	85

INTISARI

Indisce Company adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang fashion hand made yang memasarkan tas yang berbahan material kayu dan kulit sebagai ciri khas. Indische Company bermaksud memperluas promosinya dengan menggunakan multimedia animasi 2D Company Profile Motion Graphic. Permasalahan yang dirumuskan adalah diperlukannya rancangan company profile yang dapat memberikan informasi dan data mengenai perusahaan terutama produk yang ditawarkan dengan efektif, jelas, dan menarik dari segi visual. Hal ini bertujuan untuk menarik minat klien untuk mengetahui informasi perusahaan terutama produk yang ditawarkan Indische Company.

Produk yang dihasilkan berupa video company profile animasi motion graphic. Produk ini berupa video motion graphic dengan konsep gaya desain modern dan full colour, yang dikerjakan menggunakan Adobe After Effect (Editing efek dan visualisasi gerak), Corel Draw X7 (Pembuatan dan pewarnaan karakter serta environment). Data perusahaan yang di dapat dalam produk ini merupakan data perusahaan pada saat perancangan berlangsung nantinya , Video Company profile animasi ini dapat menjadi media promosi yang luas jangkauannya.

Kata Kunci : *Informasi, Multimedia, Indische Company Pendahuluan*

ABSTRACT

Multimedia is a combination of at least two media input or output of data. This media can be either audio (voice), animation, video, text, graphics, and images (Turban et al, 2002). Whereas according to James A. Senn (1998: 343), multimedia is divided into several elements, namely, text, images, audio, video, animation, virtual reality.

Indisce Company is a company engaged in fashion hand made which markets bags made of wood and leather as a characteristic. Indische Company intends to expand its promotion by using 2D animation Company Profile Motion Graphic multimedia. The problem formulated is the need for a company profile design that can provide information and data about the company, especially the products offered effectively, clearly, and visually appealing. It aims to attract clients to find out company information, especially products offered by Indische Company

The resulting product is a video company profile animated motion graphic. Company data obtained in this product is company data at the time of the design takes place later, this animated Company Video profile can be a wide-reaching promotional media.

Keywords :Information, Multimedia, Indische Company Pendahuluan