

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFILE PADA
PERMATA (PERSATUAN MAHASISWA TIMUR AMIKOM)
YOGYAKARTA DENGAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Samion Nuhayanan

15.11.8894

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFILE PADA PERMATA
(PERSATUAN MAHASISWA TIMUR AMIKOM)
YOGYAKARTA DENGAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Samion Nuhyanan

15.11.8894

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFILE PADA PERMATA (PERSATUAN MAHASISWA TIMUR AMIKOM) YOGYAKARTA DENGAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Samion Nuhayanan

15.11.8894

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 April 2022

Dosen Pembimbing,

Mei P. Kurniawan, M.Kom.

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PROFILE PADA PERMATA (PERSATUAN MAHASISWA TIMUR AMIKOM) YOGYAKARTA DENGAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Samion Nuhayanan

15.11.8894

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 April 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, M.Kom.
NIK. 190302243

Bayu Setiaji, M.Kom.
NIK. 190302216

Mei P. Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Juni 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

LEMBARAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Samion Nuhuyanan

NIM : 15.11.8894

Program Studi : S1- Informatika

Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer

Universitas : Universitas Amikom Yogyakarta

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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 23 Juni 2022



Samion Nuhuyanan

15.11.8894

MOTTO

“Tuhan tidak akan meninggalkanmu sendirian”

“LOVE YOURSELF FIRST AND THEN YOU CAN LOVE OTHERS”

“Whatever you are, be a good one”

(Abraham Lincoln)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah 'ala ni'matillah wassholatu wassalaamu 'ala rosuliillah la haula wa la quwwata illa billah. Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibu tercinta, Bapak Muhlis Nuhuyanan dan Ibu Siti Sufiah Sillehu dan juga kedua adikku M. Shadikin Nuhuyanan dan M. Arif Nuhuyanan yang memberikan segala bentuk dukungan kepada penulis.
2. Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom yang sudah membimbing dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.
3. Semua dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang memberikan pengetahuan dan ilmunya pada penulis.
4. Teman-teman seperjuangan Universitas AMIKOM angkatan 2015, khususnya kelas 15-S1IF-06.
5. Teman terdekat Asrha Inggritya A, Nirmala Sari, Siti Maulidah, Agneli Jolana P, Nindy Anggita M, K K Erika K T, yang selalu membantu dan memberikan motivasi serta dorongan kepada penulis.
6. Kepada Saudara Maman Siradju selaku Ketua Umum PERMATA yang telah bersedia menjadi objek penelitian ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah ‘ala ni’matillah wassholatu wassalaamu ‘ala rosuliillah la haula wa la quwwata illa billah. Dari Allah semua berasal dan akan menuju kembali padaNya. Sejatinya akhir dari kehidupan pasti adalah kematian, tetapi bagaimana kita mempersiapkan amal perbuatan yang kelak akan kita bawa nanti. Tanpa cahaya hidup akan gelap atau sebaliknya tidak akan ada cahaya tanpa kegelapan, tanpa bantuan darinya manusia amatlah lemah. Atas petunjuk dan arahaNya penulis tidak akan bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Video Profile Pada PERMATA (Persatuan Mahasiswa Timur Amikom) Yogyakarta dengan Motion Graphic”.

Maksud dan tujuan skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat dari Universitas Amikom Yogyakarta untuk menyelesaikan program sarjana. Dalam pembuatan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah membantu baik dari segi material dan spiritual. Atas segala bimbingan, dukungan dan bantuan yang secara langsung maupun tidak langsung yang telah diberikan. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al-Fattah, S.Kom, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer
3. Ibu Windha Mega Pradnya Duhita, M.Kom selaku Ketua Program Studi di Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu penulis.
5. Seluruh Dosen Jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta, terima kasih atas semua jasa Bapak dan Ibu Dosen.
6. Kedua Orang Tua, adik dan segenap keluarga yang telah memberikan dukungan baik moril atau meteril dan juga do’anya.

7. Seluruh staf dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang banyak membantu kelancaran proses pengerjaan skripsi ini.
8. Saudara Maman Siradju selaku Ketua Umum PERMATA dan teman – teman PERMATA yang banyak membantu segala aktivitas penulisan skripsi ini.
9. Teman terdekat Asrha Inggritya A, Nirmala Sari, Siti Maulidah, Agneli Jolana P, Nindy Anggita M, K K Erika K T, Ka Patimah dan Dewi yang selalu membantu dan memberikan motivasi serta dorongan kepada penulis.
10. Kepada Choi Seungcheol, Yoon Jeonghan, Hong Jisoo, Moon Junhui, Kwon Soonyoung, Jeon Wonwoo, Lee Jihoon, Xu Minghao, Kim Mingyu, Lee Seokmin, Boo Seungkwan, Choi Hansol dan Lee Chan yang bergabung dalam satu grup yaitu SEVENTEEN, yang selalu menghibur dengan canda tawa dikala penulis sedang sedih.
11. Semua pihak yang telah membantu sampai terselesaikannya penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT. Senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya pada penulis dan rekan-rekan semuanya.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena kesempurnaan hanyalah milik sang pencipta. Selain itu, penulis berharap bahwa skripsi ini dapat bermanfaat bagi sesama.

Yogyakarta, 23 Juni 2022



Penulis

DAFTAR ISI

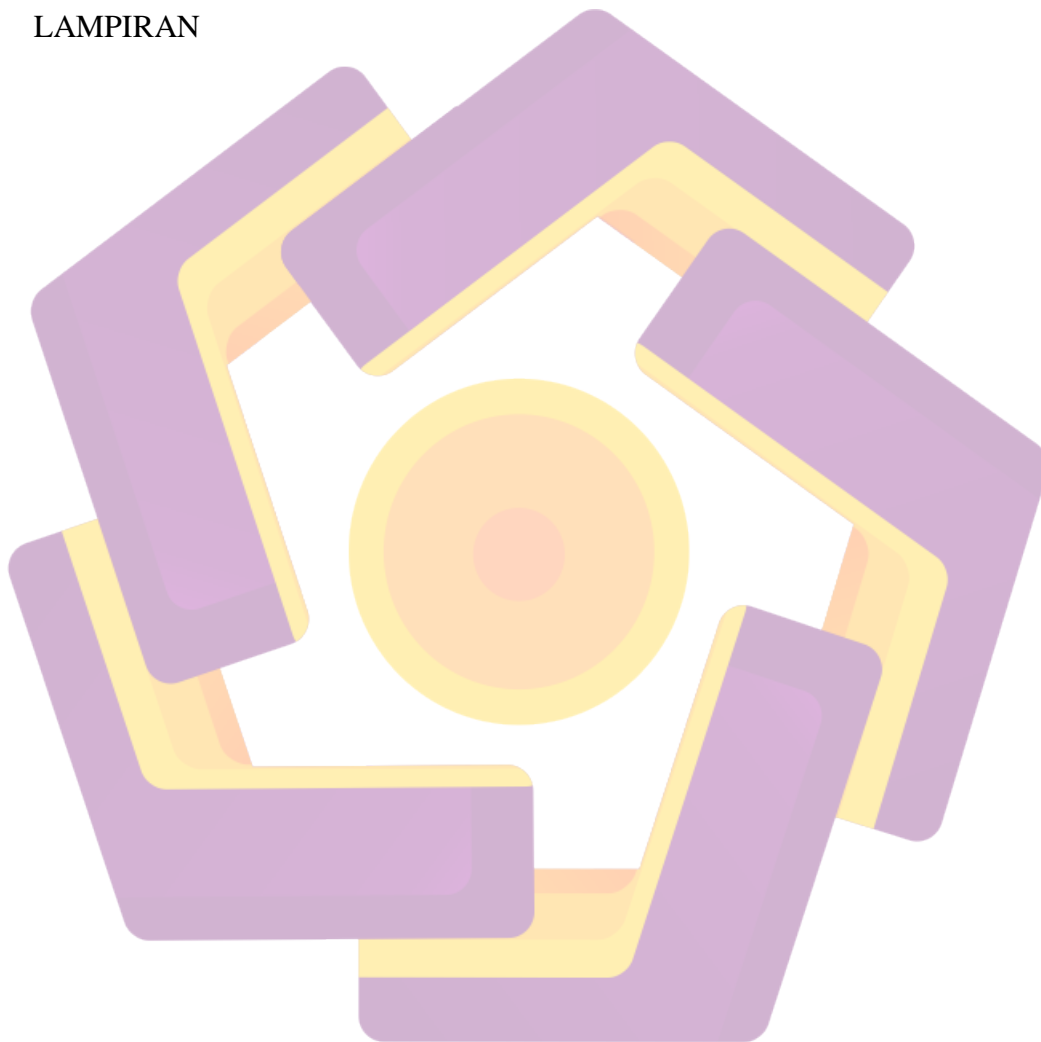
JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 Multimedia.....	8
2.2.2 Komponen Multimedia	8
2.2.3 Video	9
2.2.4 Animasi	11
2.2.5 Motion Graphic	21

DAFTAR ISI

2.2.6 Company Profile	23
2.3 Analisis yang digunakan.....	25
2.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	26
2.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	26
2.4 Analisis Perancangan.....	26
2.4.1 Pra produksi.....	26
2.4.2 Produksi.....	27
2.4.3 Pasca Produksi	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	30
3.1 Tinjauan Umum.....	30
3.2 Pengumpulan Data.....	32
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	35
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Implementasi.....	42
4.2 Produksi	43
4.2.1 Drawing	43
4.2.2 Coloring.....	46
4.2.3 Background.....	48
4.3 Pasca Produksi.....	48
4.3.1 Compositing.....	48
4.3.2 Editing	50
4.3.3 Rendering	52
4.4 Pembahasan.....	53
4.4.1 Testing	53
4.4.2 Penyerahan Ke Pihak Objek Penelitian.....	55
4.4.3 Review.....	55
BAB V PENUTUP	57
5.1 Kesimpulan	57

DAFTAR ISI

5.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.5 Storyboard.....	38
Tabel 4.1 Testing Kebutuhan Fungsional	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia.....	8
Gambar 2.2 Ilustrasi Stretch and Squash	11
Gambar 2.3 Ilustrasi Antisipasi.....	12
Gambar 2.4 Ilustrasi Staging	12
Gambar 2.5 Ilustrasi Straight-Ahead and Pose to pose.....	13
Gambar 2.6 Ilustrasi Follow Through and Overlapping Action	13
Gambar 2.7 Ilustrasi Slow in and Slow out.....	14
Gambar 2.8 Ilustrasi Arcs.....	14
Gambar 2.9 Ilustrasi Secondary Action	15
Gambar 2.10 Ilustrasi Timing.....	15
Gambar 2.11 Ilustrasi Exaggeration	16
Gambar 2.12 Ilustrasi Solid Drawing	16
Gambar 2.13 Ilustrasi Appeal.....	16
Gambar 2.14 Ilustrasi Cel Animation	17
Gambar 2.15 Ilustrasi Frame	17
Gambar 2.16 Ilustrasi Sprite Animation	18
Gambar 2.17 Penerapan Path Animation	18
Gambar 2.18 Penerapan Penerapan Teknik Spline.....	19
Gambar 2.19 Penerapan Verctor Animasi.....	19
Gambar 2.20 Contoh animasi	20
Gambar 2.21 Penjelasan Computational Animation.....	20
Gambar 2.22 Contoh morphing	21
Gambar 2.23 Contoh tampilan motion graphic	21
Gambar 2.24 Majoo Website Profile	23
Gambar 2.25 Contoh Company Profile Cetak.....	24
Gambar 2.26 Video Company Profile Asuransi Jasindo	24
Gambar 2.2 Contoh Company Profile Interaktif	24

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo PERMATA.....	30
Gambar 3.2 Struktur organisasi PERMATA.....	31
Gambar 3.3 Youtube channel PERMATA.....	32
Gambar 3.4 Akun Instagram Official PERMATA.....	33
Gambar 4.1 Alur Kerja Proses Implementasi.....	42
Gambar 4.2 Loading screen Adobe Illustrator CC.....	43
Gambar 4.3 Tampilan untuk membuat dokumen Adobe Illustrator.....	44
Gambar 4.4 Lembar kerja Adobe Illustrator CC.....	44
Gambar 4.5 Tampilan dasar objek Monitor.....	45
Gambar 4.6 Objek drawing lampu.....	45
Gambar 4.7 Objek drawing pensil.....	46
Gambar 4.8 Tampilan penyimpanan objek.....	46
Gambar 4.9 Proses coloring objek.....	47
Gambar 4.10 Objek Coloring Lampu.....	47
Gambar 4.11 Objek Coloring Pensil.....	48
Gambar 4.12 Loading screen Adobe Audition CC.....	49
Gambar 4.13 Pilih Import File.....	49
Gambar 4.14 Pilih jenis akhir file yang akan diimport.....	50
Gambar 4.15 Tampilan layer setelah file tersusun.....	50
Gambar 4.16 Mengurutkan scene animasi.....	51
Gambar 4.17 Transformasi dasar danam motion graphic.....	51
Gambar 4.18 Masking layer objek animasi.....	52
Gambar 4.19 Import audio background musik.....	52
Gambar 4.20 Proses rendering animasi motion graphic.....	53
Gambar 4.21 Hasil penautan animasi pada Youtube PERMATA.....	56

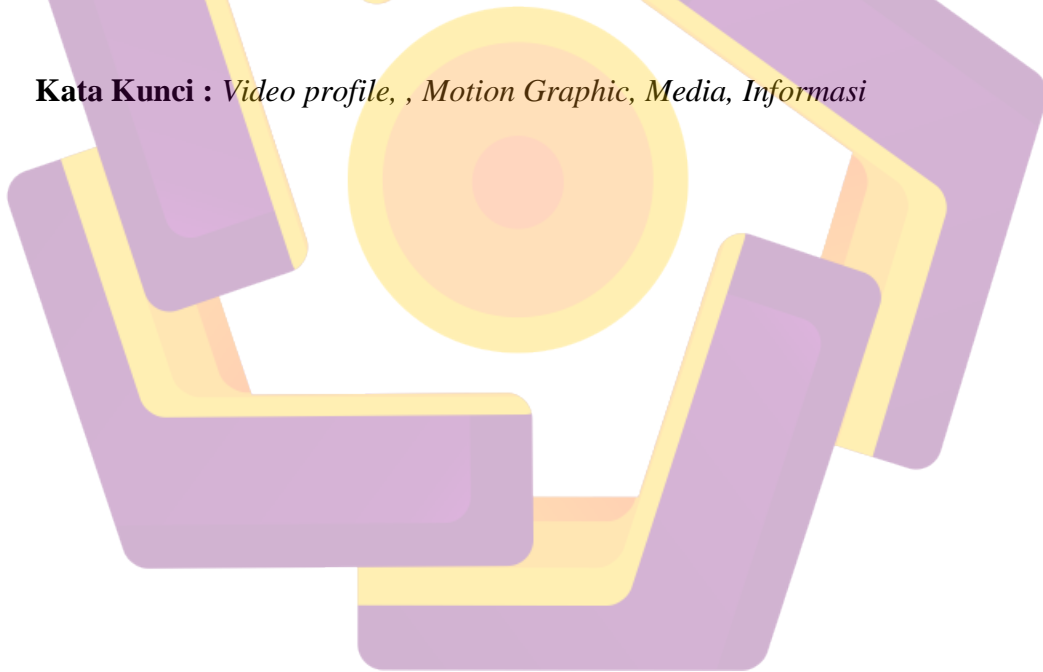
INTISARI

Video Profile adalah bentuk lain dari company profile dengan format audio visual berupa cuplikan-cuplikan video yang dipercantik dengan tampilan animasi dan grafis, ilustrasi musik yang sesuai, dan narasi. Dan merupakan salah satu jenis media promosi yang bisa digunakan untuk sebuah organisasi atau perusahaan. Media video menjadi bentuk baru dalam sebuah presentasi ke publik atau investor.

Bagi PERMATA sebuah video promosi akan menjadi sesuatu yang menguntungkan karena dapat menjelaskan apa itu organisasi PERMATA untuk mahasiswa AMIKOM adalah sebuah organisasi yang dibuat untuk mempersatukan mahasiswa dari Indonesia bagian Timur yang berkuliah di Amikom. Dan juga untuk mengubah dan memperbaiki pandangan masyarakat terhadap mahasiswa dari Indonesia dari Timur, dan menjadikan PERMATA sebagai keluarga yang berada di dekat mereka selama di luar daerah.

Dengan menggunakan Motion Graphic, video profile ini diharapkan dapat membuat penontonnya lebih mengenal atau mengetahui tentang apa itu PERMATA.

Kata Kunci : *Video profile, , Motion Graphic, Media, Informasi*



ABSTRACT

Video is another form of company profile with audio visual format in the form of video footage that is enhanced by the display of animation and graphics, appropriate musical illustrations, and narration. And is one type of promotional media that can be used for an organization or company. Video media becomes a new form in a presentation to the public or investors.

For PERMATA a promotional video will be something that is profitable because it can explain what the PERMATA organization for AMIKOM students is an organization created to bring together students from Eastern Indonesia who are studying at Amikom. And also to change and improve the public's view of students from Indonesia from the East, and make PERMATA as a family near them while outside the area.

By using Motion Graphic, this profile video is expected to make the audience more familiar with or know about what PERMATA is.

Keywords : *Video profile, Motion Graphic, Media, Information*

