

**COMPANY PROFILE MBOJOSOUVENIR BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI ONLINE BUSINESS**

SKRIPSI



disusun oleh

Nanda Sidratul Mukmin

NIM: 13.11.7312

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

**COMPANY PROFILE MBOJOSOUVENIR BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI ONLINE BUSINESS**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Nanda Sidratul Mukmin

NIM: 13.11.7312

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**COMPANY PROFILE MBOJOSOUVENIR BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI ONLINE BUSINESS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nanda Sidratul Mukmin

13.11.7312

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 November 2017

Dosen Pembimbing,



Hartatik, S.T M.Cs

NIK. 190302232

PENGESAHAN

SKRIPSI

**COMPANY PROFILE MBOJOSOUVENIR BERBASIS MULTIMEDIA
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI ONLINE BUSINESS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nanda Sidratul Mukmin

13.11.7312

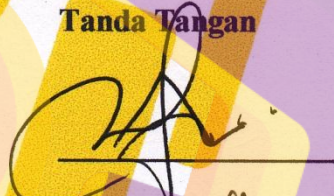
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 September 2017

Susunan Dewan Penguji

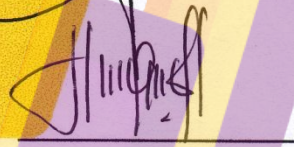
Nama Penguji

Tanda Tangan

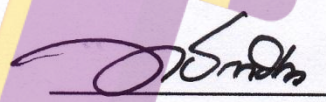
Andi Sunyoto S.Kom, M.Kom.
NIK. 190302052



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

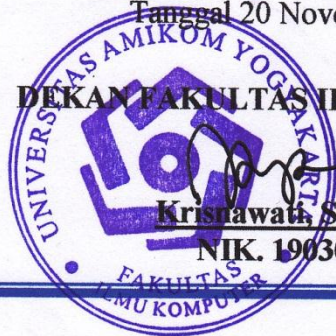


Windha Mega Pradnya D, M.kom.
NIK. 190302185



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 November 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 16 November 2017



Nanda Sidratul Mukmin

NIM. 13.11.7312

MOTTO

Kahlil Gibran :

“Tempora Muntantur Et Nos Mutamur In Illis”

“Waktu Berubah dan Kita Berubah dalam Waktu”

Lakukanlah apa yang Hati kita katakana, Waktu tidak akan menunggu

Sapai Kita siap.

(Nanda Sidratul Mukmin)



PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Kepada kedua orang tua penulis: Eni Dahlia Dan Taufik Kurahman atas Doa, semangat dan perhatiannya kepada penulis selama ini.
3. Kepada saudari penulis: Mecy Nurul Fauziah atas semangatnya untuk penulis.
4. Kepada seluruh teman-teman seangkatan dan sekelas 13-SITI-08 atas bantuannya selama kita masih menjadi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Dosen pembimbing ibu Hartatik, S.T M.Cs yang telah membimbing demi menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepada All Mine Fira Bake , Dara, Yogi, Thian, Ozan, Anis, Ayun, Lila (lol), Ita, Dayat, Tole, Awan, yang telah membantu dengan doa dan memberi semangat lebih pada penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
7. Kepada keluarga besar Hoax Production.
8. Dan kepada Keluarga besar formasi yogyakarta (Forum Mahasiswa Sila Yogyakarta) .

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya kepada kita semua terutama kepada penulis sendiri sehingga penulis mampu menyusun dan menyelesaikan Skripsi penulis dengan judul **“Company profile mbojo souvenir berbasis multimedia informasi dan promosi online bussines”**. Laporan ini merupakan salah satu syarat kelulusan pada Program Strata I Reguler pada Jurusan Teknik Informatika “UNIVERSITAS AMIKOM” Yogyakarta.

Penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Hartatik, S.T M.Cs selaku dosen pembimbing.
3. Keluarga yang telah memberikan semangat dan dukungan.
4. Dan kepada semua pihak yang telah membantu hingga terselesaikannya Skripsi ini.

Akhir kata, penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya oleh para pembaca dan sebagai kajian mahasiswa dalam menyusun skripsi.

Yogyakarta, 16 November 2017

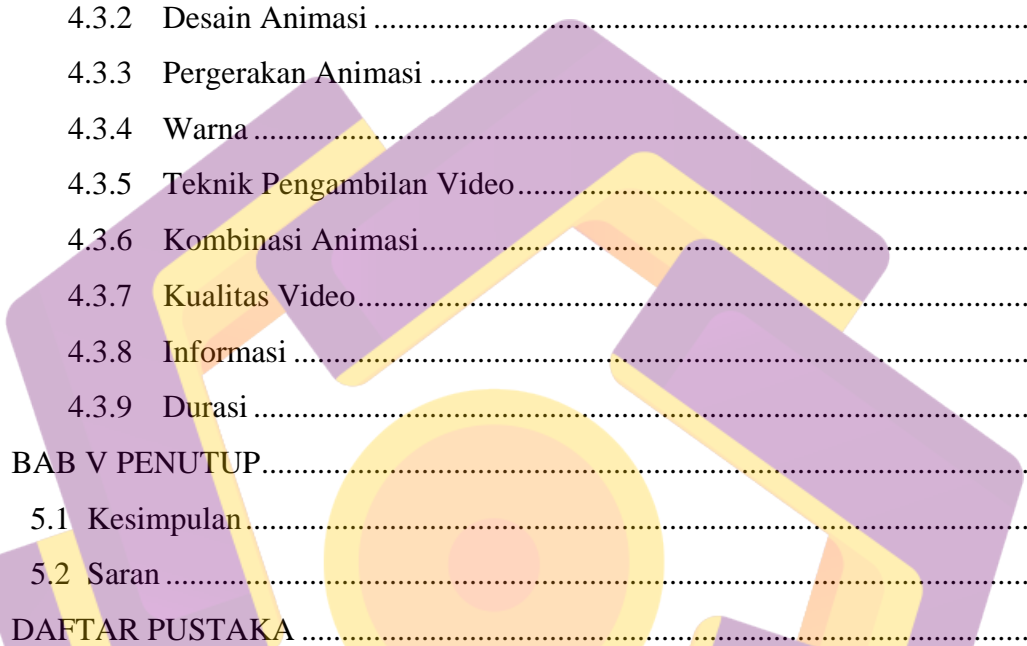
Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB 1 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 Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.3 Metode Perancangan.....	4
1.6.4 Metode Pengembangan.....	4
1.6.4 Metode Testing.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Konsep Animasi.....	9
2.3 Jenis-jenis Animasi.....	14

2.3.1	Stopmotion	14
2.3.2	Cell Animation	14
2.3.3	Time-Lapse	15
2.3.4	Claymation	15
2.3.5	Cut-out Animation	15
2.3.6	Puppet Animation.....	15
2.4	Konsep Media Infomrasi	16
2.3.1	Definisi Media informasi	16
2.3.2	Jenis media informasi.....	16
2.5	Konsep Dasar Multimedia	17
2.5.1	Pengertian Multimedia.....	17
2.5.2	Elemen-elemen Multimedia	17
2.5.3	Penggunaan Multimedia.....	18
2.5.4	Software Multimedia.....	19
2.5.5	Pengembangan Multimedia.....	22
2.6	Prinsip Dasar Pengambilan Gambar	24
2.6.1	Pengertian Live Shoot	24
2.6.2	Ukuran Gambar	24
2.7	Konsep Dasar Produksi	26
2.7.1	Pra Produksi	26
2.7.2	Tahap Produksi.....	27
2.7.2.1	Syuting.....	27
2.7.2.2	Perekam Suara	27
2.7.3	Pasca Produksi	29
2.8	Konsep Dasar Analisi	31
2.8.1	Analisis SWOT	32
2.8.2	Analisis Kebutuhan	32
2.8.3	Analisis kelayakan	32
BAB III ANALISIS DAN PEMBUATAN.....		33
3.1	Deskripsi Perusahaan.....	34
3.1.1	Sejarah Perusahaan.....	34

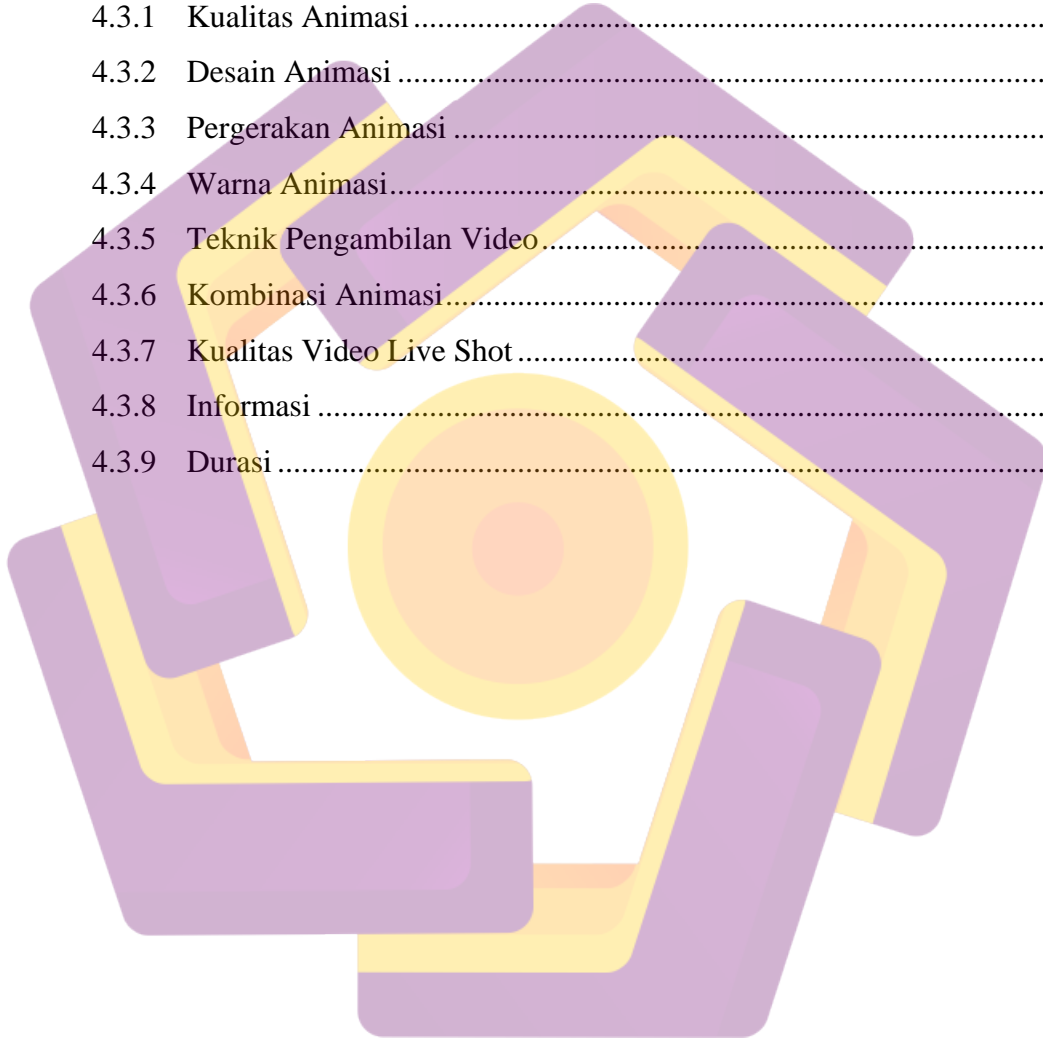
3.1.2	Visi dan Misi	34
3.1.3	Produk	34
3.2	Analisis Swot	35
3.2.1	Streng (kekuatan)	35
3.2.2	Weakness (Kelemahan).....	36
3.2.3	Opportunities (Peluang)	36
3.2.4	Threants (Ancaman).....	36
3.3	Solusi Yang Ditetapkan	37
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	38
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	38
3.4.2	Kebutuhan Non-fungsional	38
3.4.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras	38
3.4.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	39
3.4.2.3	Kebutuhan Perangkat Brainware	39
3.5	Analisis Kelakayak Operasional.....	40
3.6	Analisis Kelayakan Hukum	40
3.7	Jadwal Kegiatan.....	40
3.8	Perancangan.....	40
3.8.1	Pembuatan Konsep.....	40
3.8.2	Konsep Animasi yang digunakan.....	40
3.8.3	Perancangan Storyboard.....	40
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		57
4.1	Jadwal Kegiatan Implementasi	57
4.1.1	Pengambilan Gambar (Shooting)	57
4.1.2	Transfer Data.....	58
4.1.3	Selecting	59
4.1.4	Pembuatan Object Grafis	59
4.1.5	Animasi Motion Graphic.....	61
4.1.6	Menggerakkan Gambar	61
4.2	Pasca Produksi	69
4.2.1	Capturing.....	70



4.2.2	Compositing	70
4.2.3	Final Compositing	71
4.2.3	Rendering	73
4.3	Teknik Analisis Data	76
4.3.1	Kualitas Animasi	76
4.3.2	Desain Animasi	78
4.3.3	Pergerakan Animasi	79
4.3.4	Warna	80
4.3.5	Teknik Pengambilan Video	82
4.3.6	Kombinasi Animasi	83
4.3.7	Kualitas Video	84
4.3.8	Informasi	86
4.3.9	Durasi	87
BAB V PENUTUP		88
5.1	Kesimpulan	88
5.2	Saran	89
DAFTAR PUSTAKA		90

DAFTAR TABEL

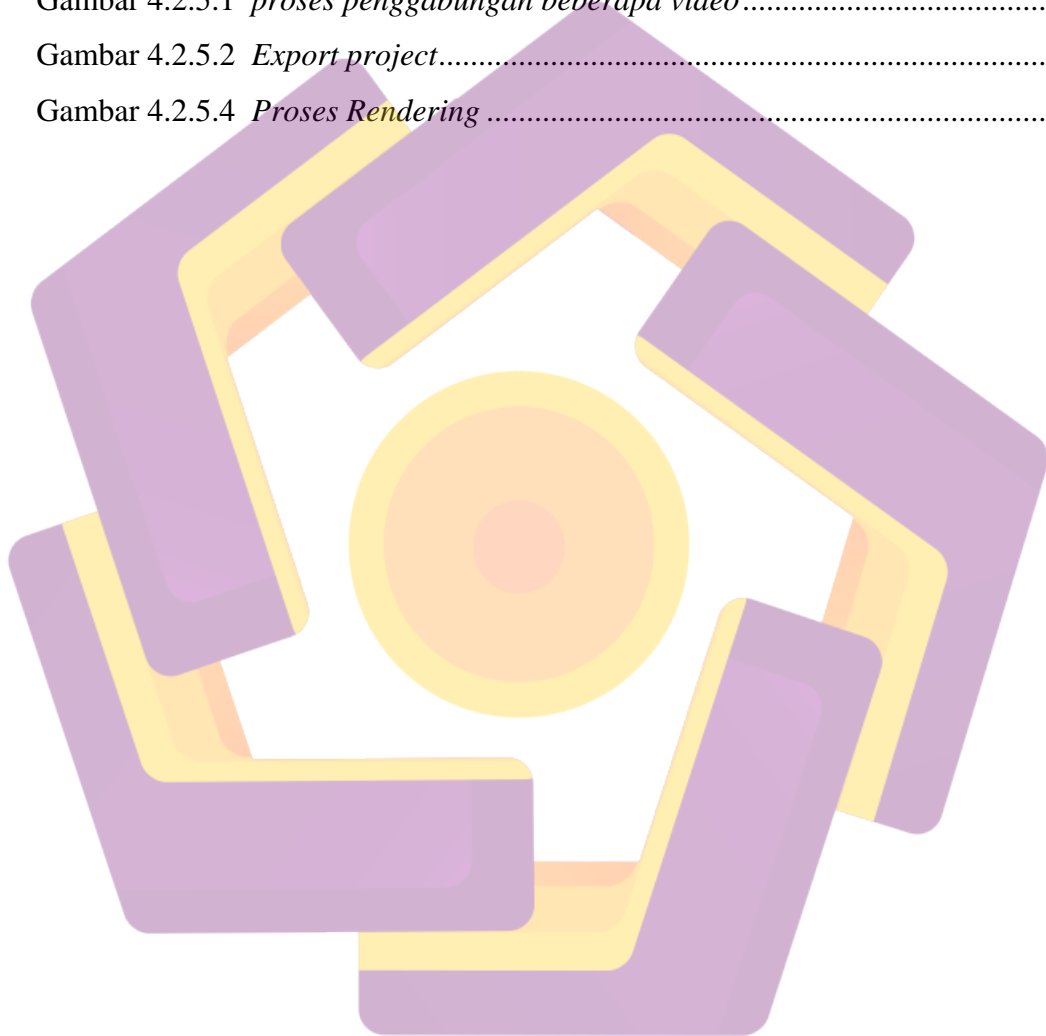
3.3 Jadwal Kegiatan.....	40
3.8.1 Perancangan Storyboard.....	41
3.8.4 Penulisan Naskah	52
4.1 Jadwal Kegiatan dan implementasi	56
4.3.1 Kualitas Animasi	75
4.3.2 Desain Animasi	75
4.3.3 Pergerakan Animasi	77
4.3.4 Warna Animasi.....	78
4.3.5 Teknik Pengambilan Video.....	80
4.3.6 Kombinasi Animasi.....	81
4.3.7 Kualitas Video Live Shot.....	82
4.3.8 Informasi	84
4.3.9 Durasi.....	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Anticipation</i>	9
Gambar 2.2 <i>Squash and Strech</i>	10
Gambar 2.3 <i>Straight-ahead Action and Pose-to-pose</i>	11
Gambar 2.4 <i>Slow in-Slow out</i>	12
Gambar 2.5 <i>Arc</i>	12
Gambar 2.6 <i>Timing</i>	13
Gambar 2.7 <i>Exaggeratio</i>	13
Gambar 2.5.4 <i>Solid Drawing</i>	14
Gambar 2.5.4 <i>Adobe Photoshop</i>	20
Gambar 2.5.4 <i>Adobe Aftereffect</i>	20
Gambar 2.5.4 <i>Windows Media Player</i>	21
Gambar 2.5.5 <i>Siklus Pengembangan Multimedia</i>	22
Gambar 2.6 <i>Adobe Primierpro</i>	30
Gambar 2.8.1 <i>Diagram SWOT</i>	31
Gambar 4.1.2 <i>Transfer Data</i>	38
Gambar 4.1.3 <i>Proses Selecting</i>	59
Gambar 4.1.4 <i>Membuat proses pemesanan pada illustrato</i>	59
Gambar 4.1.4.1 <i>Hasil Export .Png pada illustartor</i>	60
Gambar 4.1.4.2 <i>Import file</i>	60
Gambar 4.1.6.1 <i>Komposisi Adobe After effect</i>	62
Gambar 4.1.6.2 <i>Rotation</i>	62
Gambar 4.1.6.3 <i>Scale</i>	63
Gambar 4.1.6.4 <i>Position</i>	63
Gambar 4.1.6.5 <i>Motion Graphic pemesan</i>	64
Gambar 4.1.6.6 <i>Motion Graphic Desain</i>	64
Gambar 4.1.6.7 <i>Motion Graphic Deal</i>	65
Gambar 4.1.6.8 <i>Motion Graphic Produksi</i>	65
Gambar 4.1.6.9 <i>Motion Graphic packaging</i>	67
Gambar 4.1.6.10 <i>Motion Graphic pengiriman</i>	67

Gambar 4.1.6.11 <i>Motion Graphic finish</i>	68
Gambar 4.2.1 <i>Manajeen file mbojo souvenir</i>	69
Gambar 4.2.2 <i>Memposisikan shot per shot sesuai dengan storyboard</i>	70
Gambar 4.2.3 <i>membuat squence</i>	71
Gambar 4.2.4 <i>proses penggabungan beberapa video</i>	72
Gambar 4.2.5.1 <i>proses penggabungan beberapa video</i>	73
Gambar 4.2.5.2 <i>Export project</i>	74
Gambar 4.2.5.4 <i>Proses Rendering</i>	75



INTISARI

Perkembangan teknologi pada beberapa dekade ini berbanding lurus dengan pertumbuhan industri pada periklanan terutama video profil. Perkembangan teknologipun menunjang banyaknya industri periklanan membuat inovasi dengan menggabungkan video *live shoot* dengan *Motion Graphic*. *Motion Graphic* biasanya digunakan sebagai opening video untuk mengenalkan dan memerkan logo perusahaan. *Motion Graphic* ini sendiri terlihat sangat menarik karena bantuan beberapa *software* seperti Adobe Illustrator untuk pembuatan objek, Adobe Aftereffect untuk pembuatan *motion graphic* serta digunakan Adobe Premierpro sebagai penambah *effect* dan *editing*.

Proses pembuatan animasi ini dilakukan secara individu maupun berkelompok dengan beberapa tahap yaitu pra produksi, produksi hingga pasca produksi. Proses pra produksi dan produksi yang meliputi pengembangan ide cerita, tema, naskah, *storyboard*. Dan diberi sentuhan akhir yaitu proses editing.

Tugas akhir ini merupakan inspirasi untuk para *videographer*, *editor* handal di Indonesia untuk pengembangan video profil terutama *Motion Graphic*.

Kata Kunci : *Live Shoot*, *Motion Graphic*, *software*. Indonesia.

ABSTRACT

The development of technology in decades is directly proportional to the growth of the advertising industry in especially the authenticity of the video profile. Any technological developments support the multitude of advertising industry innovate by combining live video shoot with Motion Graphic. Motion Graphic is usually used as the opening video to introduce and showcase Corporation logo. Motion Graphic itself looks very interesting due to the help of some software such as Adobe Illustrator for the manufacture of objects, Adobe Aftereffect for the manufacture of motion graphic and use Adobe Premierpro to Enhancer effects and editing..

The process of creating a Video profile-based Motion Graphic is done individually and in groups with multiple stages such as pre production, production to post production. Production and production process that includes the development of story ideas, themes, scripts, storyboards. And given the finishing touch that is editing process..

This final project was the inspiration for the videographer, editor of reliable in Indonesia for development of video profiles especially Motion Graphic.

Key Word : *Live Shoot, Motion Graphic, software, Indonesia.*