

**PEMBUATAN VIDEO *COMPANY PROFILE* MENGGUNAKAN TEKNIK  
*MOTION GRAPHIC* PADA PT AGATAMA PUTRA DI BAGIAN PROPERTI**

**SKRIPSI**



diajukan oleh

**MOH ALDI FACHRY ALAMSYAH**

**18.11.2122**

Kepada

**PROGRAM SARJANA**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2022**

**PEMBUATAN VIDEO *COMPANY PROFILE* MENGGUNAKAN TEKNIK  
*MOTION GRAPHIC* PADA PT AGATAMA PUTRA DI BAGIAN  
PROPERTI**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



diajukan oleh

**MOH ALDI FACHRY ALAMSYAH**

**18.11.2122**

Kepada

**PROGRAM SARJANA**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO *COMPANY PROFILE* MENGGUNAKAN TEKNIK  
*MOTION GRAPHIC* PADA PT AGATAMA PUTRA DI BAGIAN PROPERTI**

yang disusun dan diajukan oleh

**Moh Aldi Fachry Alamsyah**

**18.11.2122**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 18 Mei 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Dwi Nurani, M.Kom**

**NIK. 190302236**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO *COMPANY PROFILE* MENGGUNAKAN TEKNIK  
*MOTION GRAPHIC* PADA PT AGATAMA PUTRA DI BAGIAN PROPERTI**

yang disusun dan diajukan oleh

**Moh Aldi Fachry Alamsyah**

**18.11.2122**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Juni 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bernadhed, M.Kom**  
**NIK. 190302243**

**Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302375**

**Dwi Nurani, M.Kom**  
**NIK. 190302236**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 Juni 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

### HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Moh Aldi Fachry Alamsyah  
NIM : 18.11.2122

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA PT AGATAMA PUTRA DI BAGIAN PROPERTI**

Dosen Pembimbing : Dwi Nurani, M.Kom

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, 24 Juni 2022

Yang Menyatakan,



Moh Aldi Fachry Alamsyah

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkah dan karunia-Nya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Dengan ini saya persembahkan skripsi ini untuk semua pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung, yaitu kepada:

1. Kepada Orang tua dan adik yang terus memberikan semangat serta doa hingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir/skripsi.
2. Dosen pembimbing Ibu Dwi Nurani, M.Kom yang terhormat senantiasa membimbing saya dari awal hingga akhir skripsi ini terselesaikan.
3. Bapak ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu serta bimbingan kepada saya selama perkuliahan.
4. Pihak Universitas Amikom Yogyakarta yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian ini sehingga berjalan dengan lancar.
5. Ellyn, sahabat saya yang sudah membantu untuk mementori saya, mendukung dan memotivasi saya.
6. Teman saya elrisa yang selalu menyemangati dan menemani dalam mengerjakan penyusunan skripsi ini.
7. Semua pihak yang telah membantu serta mendukung saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang mana telah memberikan kesehatan dan karunia-Nya kepada penulis serta kekuatan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul **PEMBUATAN VIDEO COMPANY PROFILE MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA PT AGATAMA PUTRA DI BAGIAN PROPERTI**. Tidak lupa penulis mengucapkan shalawat dan salam kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW. Penyelesaian tulisan ini terlepas bantuan dari berbagai pihak yang terkait secara langsung maupun tidak langsung, terutama dan teristimewa dipersembahkan kepada kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan rasa sayang, didikan, serta doa yang selalu di panjatkan pada Allah kepada penulis.

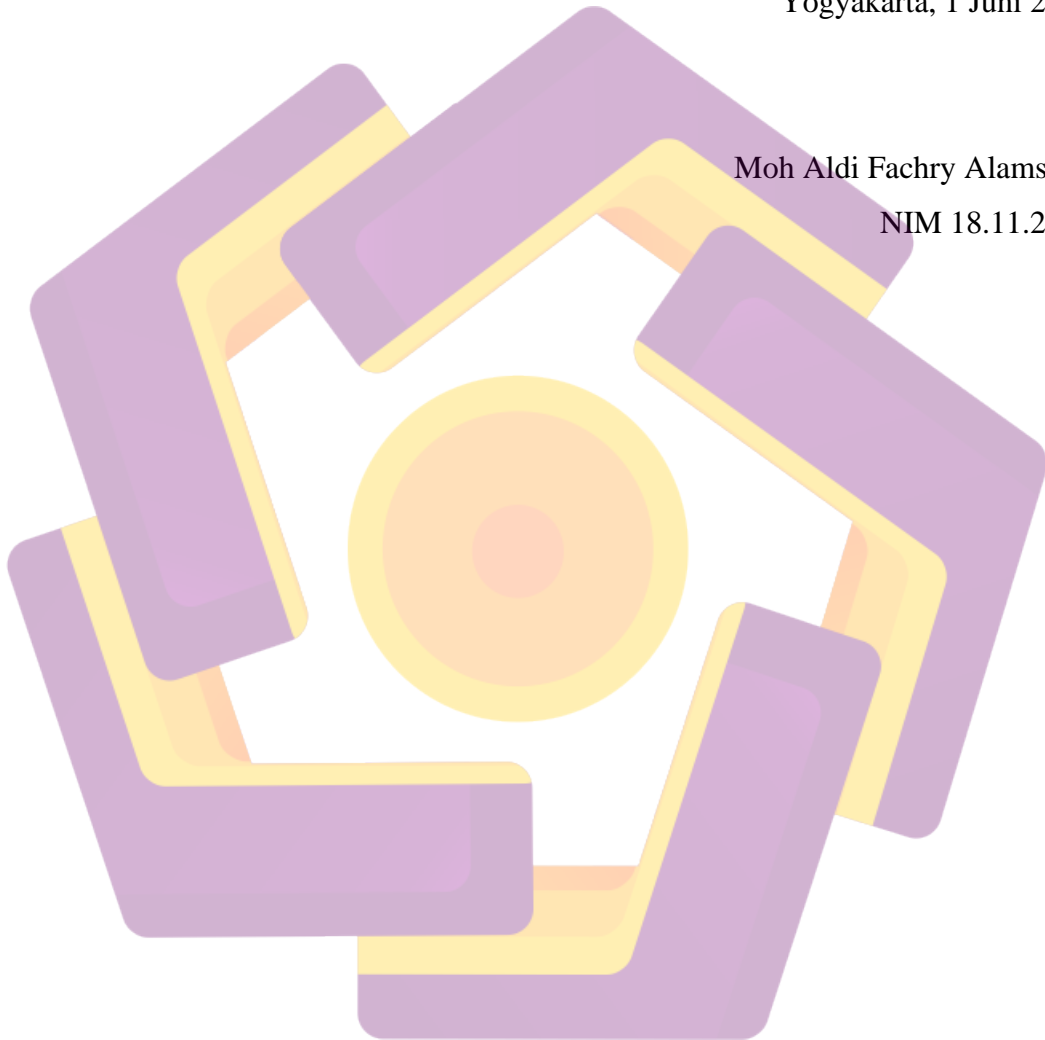
Skripsi ini dapat terselesaikan dengan bantuan berbagai pihak, maka dari itu penulis menyatakan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom selaku ketua Program Studi Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Ibu Dwi Nurani, M.Kom selaku pembimbing yang senantiasa memberikan masukan serta nasihat dalam penulisan skripsi ini.
5. Dosen penguji, terima kasih atas saran dan kritiknya sehingga penelitian ini menjadi lebih baik lagi.

Penulis menyadari masih ada kekurangan dan kelemahan dalam pembuatan skripsi ini. Maka penulis mengharapkan adanya kritik dan saran dari segala pihak agar menambah kesempurnaan dalam skripsi ini.

Yogyakarta, 1 Juni 2022

Moh Aldi Fachry Alamsyah  
NIM 18.11.2122





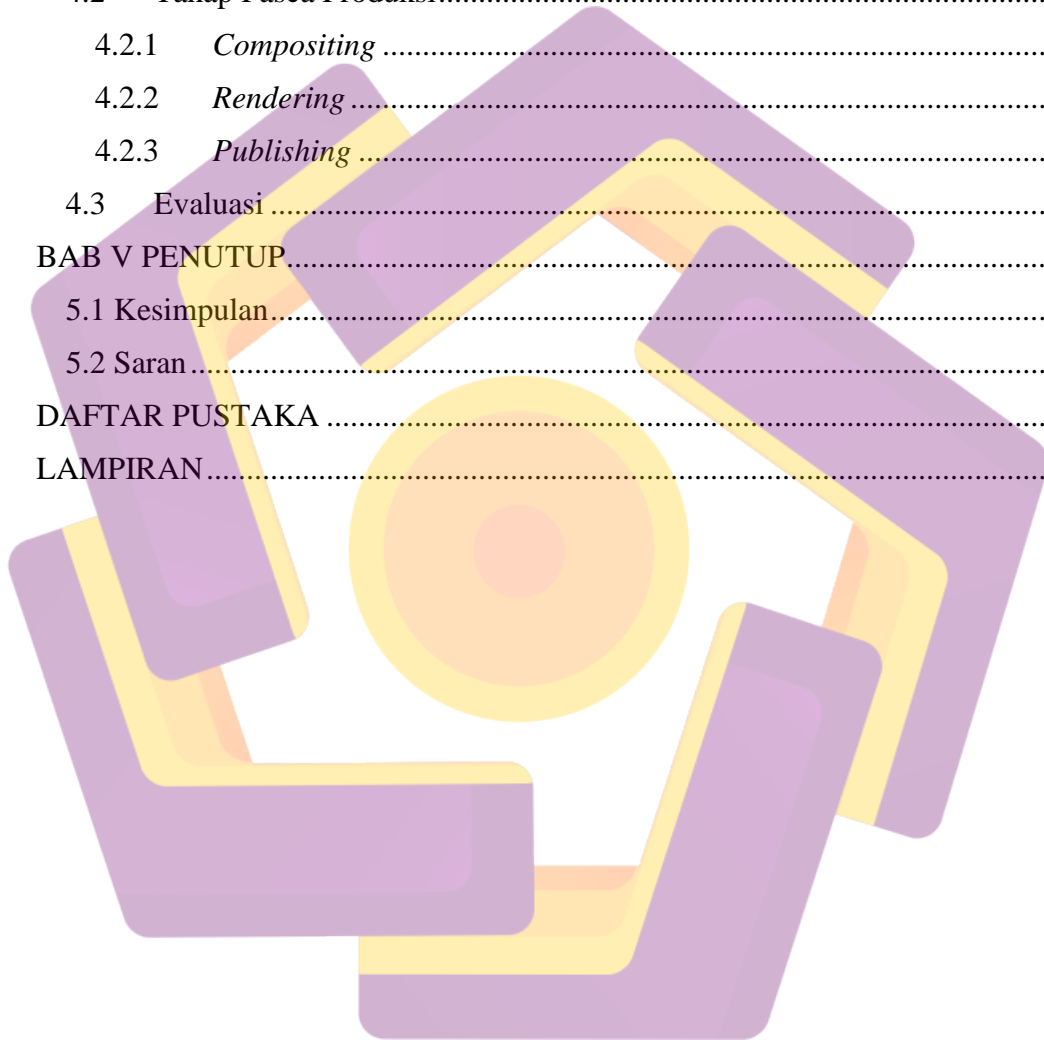
## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan 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.....	4
1.6.4 Metode Pengembangan .....	4
1.6.5 Metode Implementasi.....	4
1.6.6 Evaluasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 MDLC ( <i>Multimedia Development Life Cycle</i> ).....	8
2.2.1 Definisi <i>Multimedia Development Life Cycle</i> .....	8

2.3	Konsep Dasar Multimedia.....	10
2.3.1	Definisi Multimedia .....	10
2.3.2	Jenis Jenis Multimedia .....	10
2.4	Konsep Dasar Video.....	12
2.4.1	Definisi Video .....	12
2.4.2	Fungsi Video .....	13
2.4.3	Standar Video.....	13
2.4.4	Format <i>File</i> Video .....	14
2.5	<i>Company Profile</i> .....	16
2.5.1	Pengertian <i>Company Profile</i> .....	16
2.5.2	Fungsi <i>Company Profile</i> .....	16
2.5.3	Bagian <i>Company Profile</i> .....	17
2.6	<i>Motion Graphic</i> .....	19
2.6.1	Definisi <i>Motion Graphic</i> .....	19
2.6.2	Elemen - Elemen <i>Motion Graphic</i> .....	19
2.6.3	Konsep Dasar <i>Motion Graphic</i> .....	19
2.7	Konsep Dasar Informasi.....	20
2.7.1	Pengertian Informasi .....	20
2.7.2	Kualitas Informasi.....	20
2.7.3	Nilai Informasi .....	21
2.8	Promosi.....	21
2.8.1	Pengertian Promosi .....	21
2.8.2	Tujuan Promosi .....	21
2.9	<i>Software</i> Yang Digunakan.....	22
2.9.1	<i>Adobe After Effects</i> .....	22
2.9.2	<i>Adobe Premiere Pro</i> .....	22
2.9.3	<i>Adobe Illustrator</i> .....	23
2.9.4	<i>Adobe Audition</i> .....	23
2.10	Media Yang Digunakan.....	24
2.10.1	<i>Youtube</i> .....	24
2.10.2	Manfaat <i>Youtube</i> .....	25
2.11	Analisis Masalah .....	25

2.11.1	Analisis SWOT .....	25
2.11.2	Strategi SWOT .....	26
2.11.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	27
2.12	Metode Produksi.....	27
2.12.1	Pra Produksi .....	27
2.12.2	Produksi .....	29
2.12.3	Pasca Produksi .....	29
2.13	Evaluasi .....	29
2.13.1	Sejarah Skala Likert .....	30
2.13.2	Skala Likert .....	30
2.13.3	Rumus Presentase Skala Likert.....	31
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>32</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	32
3.1.1	Deskripsi Objek.....	32
3.1.2	Struktur Organisasi .....	33
3.1.3	Prinsip – Prinsip Perusahaan.....	33
3.2	Pengumpulan Data .....	34
3.2.1	Metode Wawancara.....	34
3.2.2	Observasi.....	34
3.2.3	Studi Literatur .....	36
3.3	Analisis Masalah .....	37
3.3.1	Identifikasi Masalah .....	37
3.3.2	Hasil Analisis Masalah.....	37
3.3.3	Analisis SWOT .....	38
3.3.4	Analisis Kebutuhan Sistem .....	41
3.3.5	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	41
3.3.6	Analisis kebutuhan Non Fungsional .....	41
3.4	Kerangka Pemikiran .....	42
3.5	Tahap Pra Produksi .....	44
3.5.1	Penentuan Ide Cerita .....	44
3.5.2	Pembuatan Naskah.....	44
3.5.	Pembuatan <i>Storyboard</i> .....	46

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	50
4.1 Tahap Produksi.....	50
4.1.1 Perancangan Elemen <i>Motion Graphic</i> .....	50
4.1.2 Perekaman Suara.....	51
4.1.3 Pembuatan Animasi <i>Motion Graphic</i> .....	52
4.2 Tahap Pasca Produksi.....	60
4.2.1 <i>Compositing</i> .....	60
4.2.2 <i>Rendering</i> .....	63
4.2.3 <i>Publishing</i> .....	63
4.3 Evaluasi .....	64
BAB V PENUTUP.....	71
5.1 Kesimpulan.....	71
5.2 Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA .....	72
LAMPIRAN.....	75



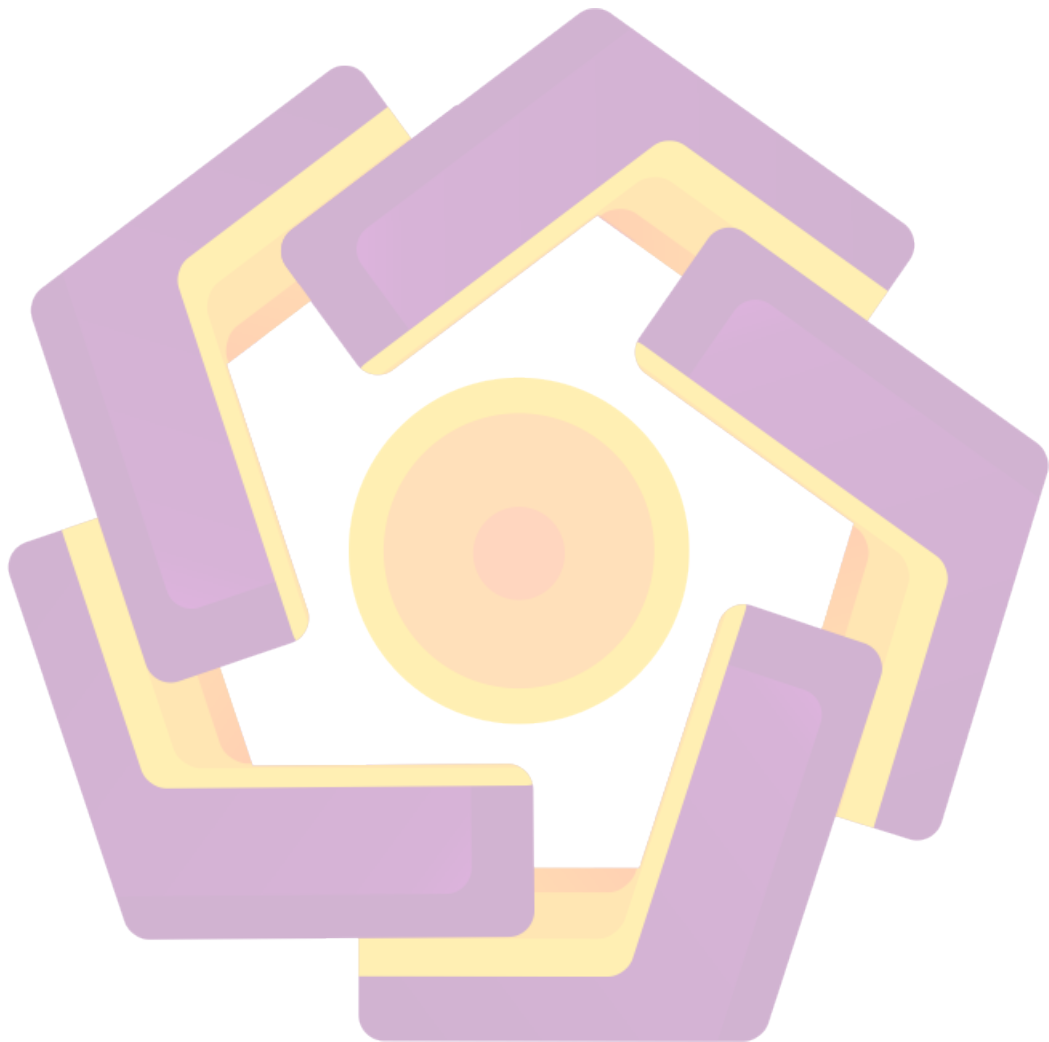
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan .....	6
Tabel 2.2 Tabel Matriks SWOT.....	26
Tabel 2.3 Tabel Evaluasi Skala Likert.....	30
Tabel 2.4 Presentase Nilai.....	31
Tabel 3.1 Tabel SWOT .....	38
Tabel 3.2 Spesifikasi <i>Hardware</i> .....	41
Tabel 3.3 Spesifikasi <i>Software</i> .....	42
Tabel 3.4 Naskah .....	44
Tabel 3.5 <i>Storyboard</i> .....	46
Tabel 4.1 Daftar <i>Software</i> .....	50
Tabel 4.2 Kuesioner Pertanyaan .....	64
Tabel 4.3 Presentase Nilai.....	69
Tabel 4.1 Skor Ideal.....	69
Tabel 4.1 Ketentuan Skala .....	69
Tabel 4.1 Perhitungan Skala .....	69

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus MDLC ( <i>Multimedia Development Life Cycle</i> ).....	8
Gambar 2.2 Lima elemen multimedia .....	12
Gambar 2.3 <i>Timing</i> .....	19
Gambar 2.4 Pergerakan.....	20
Gambar 2.5 Atraksi.....	20
Gambar 2.6 Tampilan <i>Adobe After Effects</i> .....	22
Gambar 2.7 Tampilan <i>Adobe Premiere Pro</i> .....	23
Gambar 2.8 Tampilan <i>Adobe Illustrator</i> .....	23
Gambar 2.9 Tampilan <i>Adobe Audition</i> .....	24
Gambar 2.10 Logo <i>Youtube</i> .....	24
Gambar 2.11 Contoh Naskah.....	28
Gambar 2.12 Contoh <i>Storyboard</i> .....	28
Gambar 2.13 Rumus Presentase .....	31
Gambar 3.1 Logo PT Agatama Putra.....	32
Gambar 3.2 Struktur Organisasi PT Agatama Putra.....	33
Gambar 3.3 <i>Booklet</i> PT Agatama Putra.....	35
Gambar 3.4 <i>Booklet</i> PT Agatama Putra.....	35
Gambar 3.5 <i>Booklet</i> PT Agatama Putra.....	36
Gambar 3.6 <i>Youtube</i> Belly Dwi Agustian.....	37
Gambar 3.7 Alur Penelitian .....	43
Gambar 4.1 Elemen <i>Motion Graphic</i> .....	51
Gambar 4.2 Perekaman Suara.....	51
Gambar 4.3 <i>New Composition</i> .....	52
Gambar 4.4 <i>Composition Setting</i> .....	53

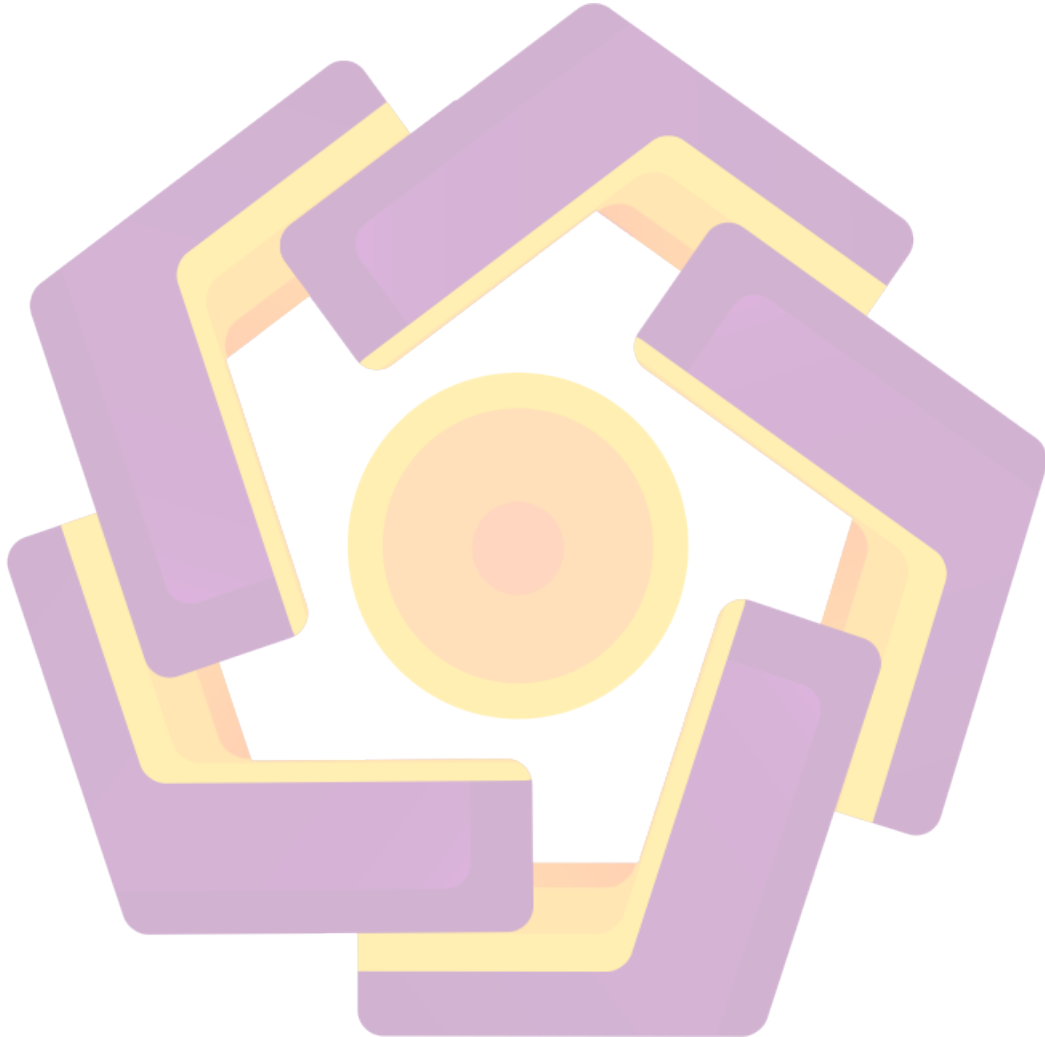
Gambar 4.5 Lembar Kerja <i>After Effects</i> .....	53
Gambar 4.6 Pilih <i>Import File</i> .....	54
Gambar 4.7 <i>Import File</i> .....	55
Gambar 4.8 Aset telah di- <i>import</i> .....	55
Gambar 4.9 <i>Drag</i> Aset ke dalam <i>Timeline</i> .....	56
Gambar 4.10 Penataan Aset .....	57
Gambar 4.11 <i>Time Indikator</i> .....	57
Gambar 4.12 <i>Rendering</i> .....	58
Gambar 4.13 Tab <i>Rendering</i> .....	58
Gambar 4.14 <i>Output Module Setting</i> .....	59
Gambar 4.15 <i>Rendering File</i> .....	59
Gambar 4.16 <i>New Sequence</i> .....	60
Gambar 4.17 <i>Sequence Presets</i> .....	61
Gambar 4.18 <i>Setting Sequence</i> .....	61
Gambar 4.19 <i>Import Asset</i> .....	62
Gambar 4.20 Sortir Aset .....	62
Gambar 4.21 <i>Export Settings</i> .....	63
Gambar 4.22 Hasil Publikasi .....	64
Gambar 4.22 Diagram Kuesioner .....	66
Gambar 4.22 Diagram Kuesioner .....	66
Gambar 4.22 Diagram Kuesioner .....	66
Gambar 4.22 Diagram Kuesioner .....	67
Gambar 4.22 Diagram Kuesioner .....	67
Gambar 4.22 Diagram Kuesioner .....	68
Gambar 4.22 Diagram Kuesioner .....	68





## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN.....	75
Lampiran 1. Dokumentasi Penelitian.....	75



## INTISARI

PT Agatama Putra adalah perusahaan jasa properti yang berdiri di Yogyakarta pada tahun 1999 dan berlokasi di Jl. Ring Road Utara, Condongcatur, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, setelah sebelumnya sejak tahun 1994 berkecimpung di bidang jasa pengembang dan konstruksi. Berusaha mengembangkan dan membangun kompleks pemukiman yang menjadi idaman masyarakat. Dalam tahap mengembangkan bisnis mereka, sampai saat ini PT Agatama Putra masih menggunakan *booklet* untuk gambaran umum perusahaan mereka, sehingga belum memiliki video yang akan ditampilkan untuk menarik minat masyarakat.

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah video *company profile* yang dapat dijadikan sebagai penunjang informasi saat ini dengan melibatkan elemen *motion graphic* seperti teks, grafik, warna, dan gerakan. *Software* yang digunakan adalah *Adobe After Effects*, *Adobe Illustrator*, *Adobe Audition*, *Adobe Premiere Pro*. Media informasi ini dibuat untuk menunjukkan keunggulan dari segi pelayanan PT Agatama Putra dan kinerja hasil proyek yang sudah dikerjakan oleh mereka.

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah video *company profile* menggunakan teknik *motion graphic* pada PT Agatama Putra sehingga untuk meningkatkan daya tarik masyarakat yang lebih baik dari sebelumnya dan informasi perusahaan dapat tersampaikan dengan baik kepada masyarakat khususnya yang ingin menggunakan jasa properti di PT Agatama Putra.

**Kata kunci:** PT Agatama Putra, Video *Company Profile*, *Motion Graphic*, Informasi, Properti.

## **ABSTRACT**

*PT Agatama Putra is a property services company that was founded in Yogyakarta in 1999 and is located Street North Ring Road, Condongcatur, Sleman Regency, Yogyakarta Special Region, previously having been in the development and construction services sector since 1994. Trying to develop and build a residential complex that is the dream of the community. In the business development stage, until now PT Agatama Putra is still using booklets for an overview of the company, so they do not yet have a video that they will show to attract public interest.*

*The purpose of this research is to create a company profile video that can be used as a support for current information by involving motion graphic elements such as text, graphics, color, and movement. The software used is Adobe After Effects, Adobe Illustrator, Adobe Audition, Adobe Premiere Pro. This information media was created to show the superiority of PT Agatama Putra's services and the performance of the projects that have been carried out by them.*

*The result of this research is a company profile video using motion graphic techniques at PT Agatama Putra so that for increase public attractiveness which is better than before and company information can be conveyed properly to the public, especially those who want to use property services at PT Agatama Putra.*

**Keyword:** *PT Agatama Putra, Video Company Profile, Motion Graphic, Information, Property.*