

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE INDOKUBATOR
DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

TUGAS AKHIR



disusun oleh
Subhan Hidayat
17.01.3994

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE INDOKUBATOR
DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Subhan Hidayat

17.01.3994

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN VIDEO PROFILE INDOKUBATOR DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Subhan Hidayat

17.01.3994

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 21 Januari 2022

Dosen Pembimbing,

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN VIDEO PROFILE INDOKUBATOR DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Subhan Hidayat

17.01.3994

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Februari 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302427

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 20 Agustus 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir 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, 20 Agustus 2022



Subhan Hidayat
NIM. 17.01.3994

MOTTO

“Sukses adalah saat persiapan dan kesempatan bertemu.” – Bobby Unser

“Sukses adalah guru yang buruk. Sukses menggoda orang yang tekun berpikir bahwa mereka tidak bisa gagal.” – Bill Gates

“Rahasia kesuksesan adalah mengetahui yang orang lain belum ketahui.” – Aristotle Onassis

“Orang positif saling mendoakan, orang negatif saling menjatuhkan. Orang sukses mengerti pentingnya proses, orang gagal lebih banyak protes.”

“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa.” – Ridwan Kamil



PERSEMBAHAN

Penulis mempersembahkan Tugas Akhir ini kepada semua pihak yang terlibat langsung ataupun tidak langsung dalam proses pembuatan Tugas Akhir.

1. Allah SWT yang telah memberikan segala kenikmatan dan kasih sayangNya yang tiada tara.
2. Kepada Bapak dan Ibu serta keluarga tercinta yang telah banyak memberikan semangat, doa dan kasih sayang sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
3. Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang dengan kesabarannya selalu memberikan saran, kritik serta masukan yang dapat mendukung terselesaikannya Tugas Akhir ini.
4. Dosen-dosen yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama menimba ilmu di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Kepada teman-teman megang pada PT. Indokubator yang telah memberikan banyak dukungan.
6. Teman-teman Diploma-3 Teknik Informatika angkatan 2017 yang telah memberikan banyak dukungan dan motivasi.
7. Terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan kepada penulis yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala Rahmat dan HidayahNya sehingga penulis diberi kekuatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan dapat selesai sesuai waktu yang telah ditentukan.

Keberhasilan penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini diucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas bimbingan, arahan, dan saran yang diberikan sehingga penyusunan Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan lancar.

Ucapan terima kasih diajukan kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku ketua jurusan Diploma-3 Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang dengan kesabarannya selalu memberikan saran, kritik serta masukan yang dapat mendukung terselesaikannya Tugas Akhir ini.
4. Dosen – dosen yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama menimba ilmu di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak dan Ibu serta keluarga tercinta yang telah banyak memberikan semangat, doa, dan kasih sayang serta bantuan secara moril maupun material sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
6. Teman-teman Diploma-3 Teknik Informatika angkatan 2017 yang telah memberikan banyak dukungan dan motivasi.

Demikian sepatah kata ini, semoga segala bantuan, dorongan, dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan imbalan yang sesuai dari Allah SWT. Mengingat banyaknya kekurangan dan keterbatasan kemampuan penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan.

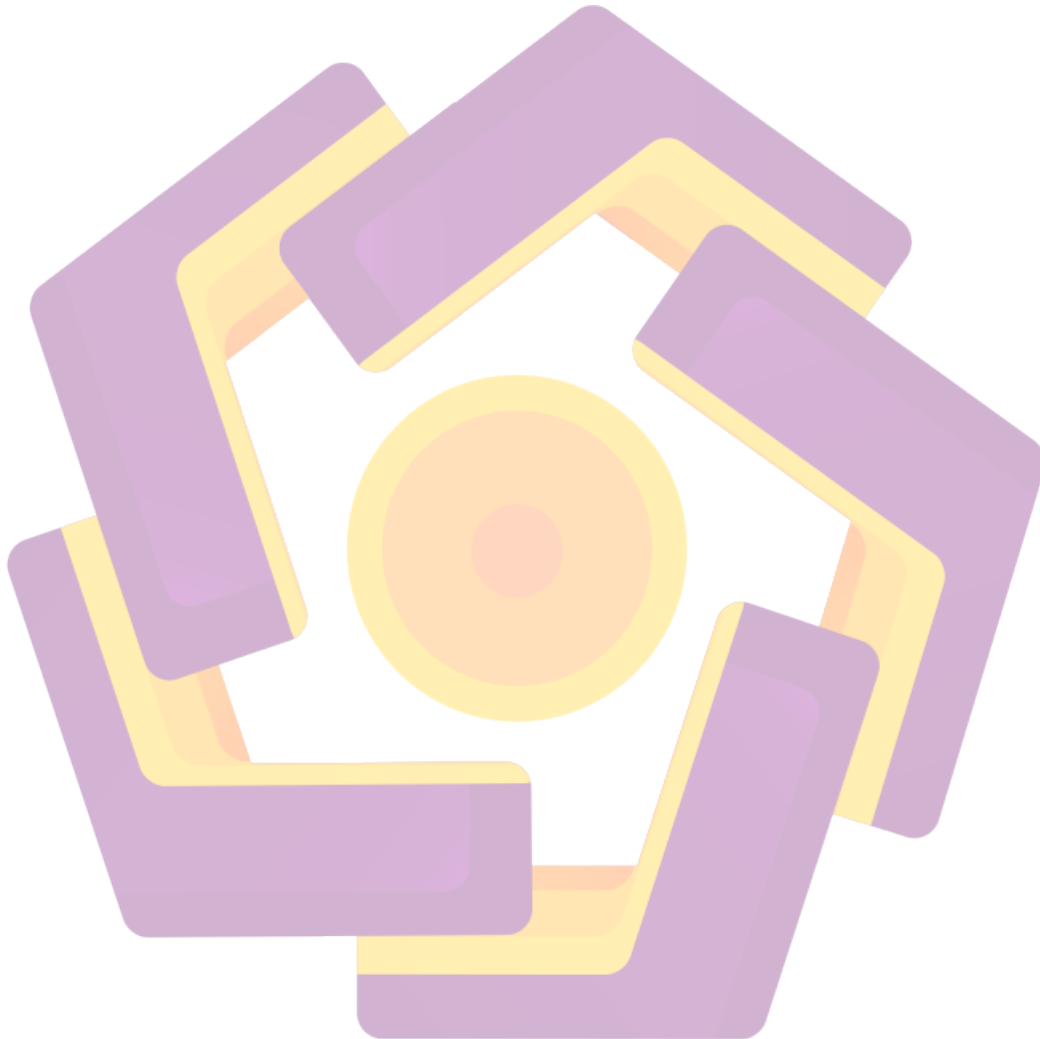
Maka dari itu segala bentuk saran dan kritikan yang diajukan dalam menyempurnakan susunan laporan Tugas Akhir ini, akan diterima dengan senang hati, sehingga dapat memberikan

motivasi bagi penulis. Akhir kata, penulis berharap agar laporan Tugas Akhir ini dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya oleh semua pihak.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 16 Januari 2022

Penulis

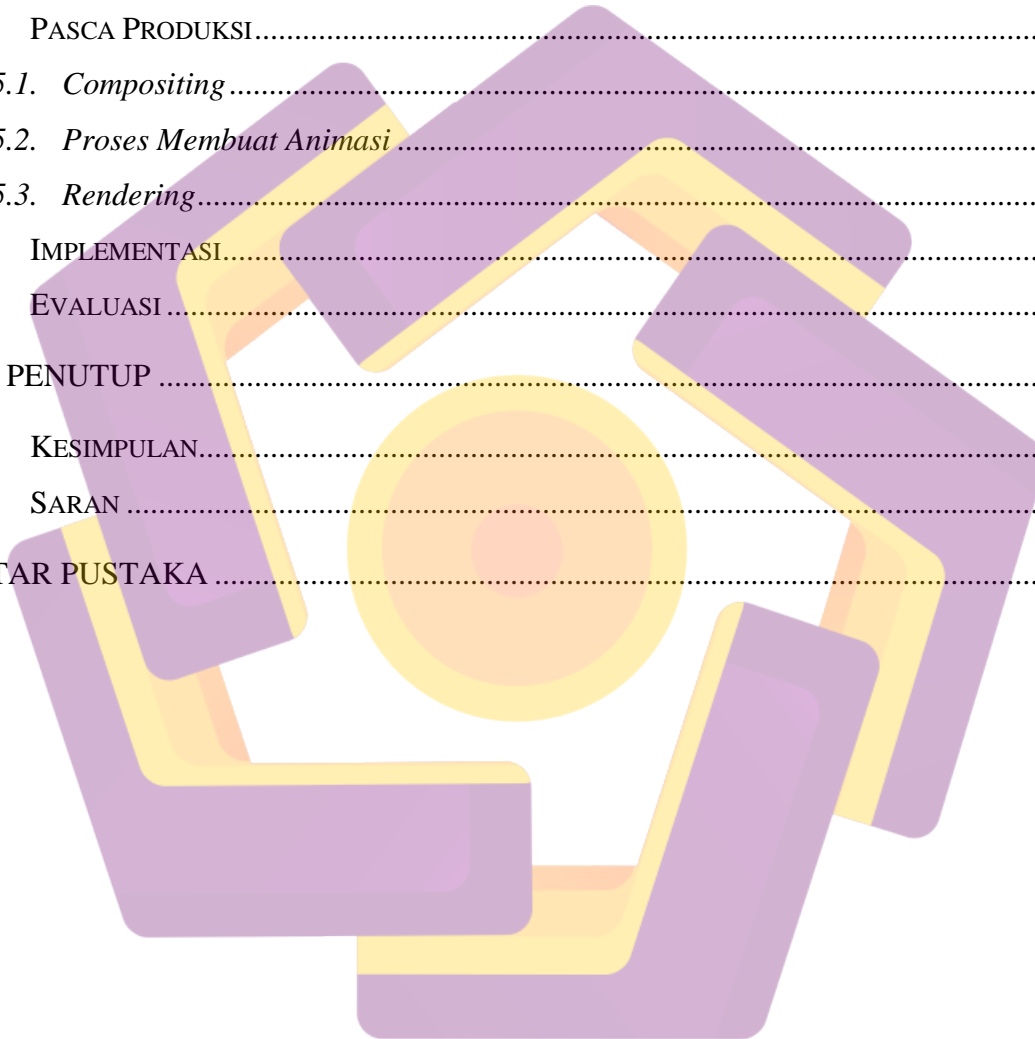


DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	I
PENGESAHAN.....	II
PERNYATAAN.....	III
MOTTO.....	IV
PERSEMBAHAN.....	V
KATA PENGANTAR.....	VI
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR GAMBAR.....	XII
INTISARI.....	XIII
ABSTRACT.....	XIV
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. LATAR BELAKANG.....	1
1.2. TUJUAN PENELITIAN.....	1
1.3. RUMUSAN MASALAH.....	2
1.4. BATASAN MASALAH.....	2
1.5. SISTEMATIKA PENULISAN.....	2
BAB II LANDASAN TEORI.....	4
2.1. KAJIAN PUSTAKA.....	4
2.2. DASAR TEORI.....	4
2.1.1. <i>Sejarah Multimedia</i>	4
2.1.2. <i>Pengertian Multimedia</i>	5
2.1.3. <i>Perkembangan Multimedia</i>	5
2.1.4. <i>Elemen Multimedia</i>	5

2.3.	TAHAP PEMBUATAN ANIMASI.....	6
2.3.1.	<i>Pra Produksi</i>	6
2.3.2.	<i>Produksi</i>	7
2.3.3.	<i>Pasca Produksi</i>	9
2.4.	KONSEP TEKNIK MOTION GRAPHIC.....	10
2.4.1.	<i>Pengertian Motion Graphic</i>	10
2.4.2.	<i>Metode Pembuatan Motion Graphic</i>	10
2.5.	KONSEP DASAR PROMOSI.....	11
2.5.1.	<i>Pengertian Promosi</i>	11
2.6.	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	11
2.6.1.	<i>Analisis Kebutuhan Fungsional</i>	11
2.6.2.	<i>Analisis Kebutuhan Non Fungsional</i>	11
2.6.3.	<i>Fungsi Analisis Kebutuhan</i>	12
BAB III METODE PENELITIAN		13
3.1.	DISKRIPSI OBYEK PENELITIAN.....	13
3.2.	PROFIL OBYEK.....	13
3.3.	VISI DAN MISI.....	13
3.3.1.	<i>Visi</i>	13
3.3.2.	<i>Misi</i>	13
3.4.	PRODUK PERUSAHAAN.....	14
3.5.	LOGO PERUSAHAAN.....	15
3.6.	MEDIA PROMOSI.....	15
3.7.	PENGUMPULAN DATA.....	16
3.7.1.	<i>Wawancara</i>	16
3.7.2.	<i>Observasi</i>	16
3.8.	ANALISI KEBUTUHAN SISTEM.....	16
3.8.1.	<i>Analisis Kebutuhan Fungsional</i>	16
3.8.2.	<i>Analisis Kebutuhan Non Fungsional</i>	17
3.9.	TEMA.....	18
3.9.1.	<i>Story Board</i>	19

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	22
4.1. PRA PRODUKSI.....	22
4.2. IDE CERITA	22
4.3. PENULISAN NASKAH.....	22
4.4. ALUR PRODUKSI	22
4.4.1. Pembuatan Obyek.....	22
4.5. PASCA PRODUKSI.....	24
4.5.1. Compositing.....	24
4.5.2. Proses Membuat Animasi.....	25
4.5.3. Rendering.....	27
4.6. IMPLEMENTASI.....	27
4.7. EVALUASI.....	27
BAB V PENUTUP	28
5.1. KESIMPULAN.....	28
5.2. SARAN	28
DAFTAR PUSTAKA	29



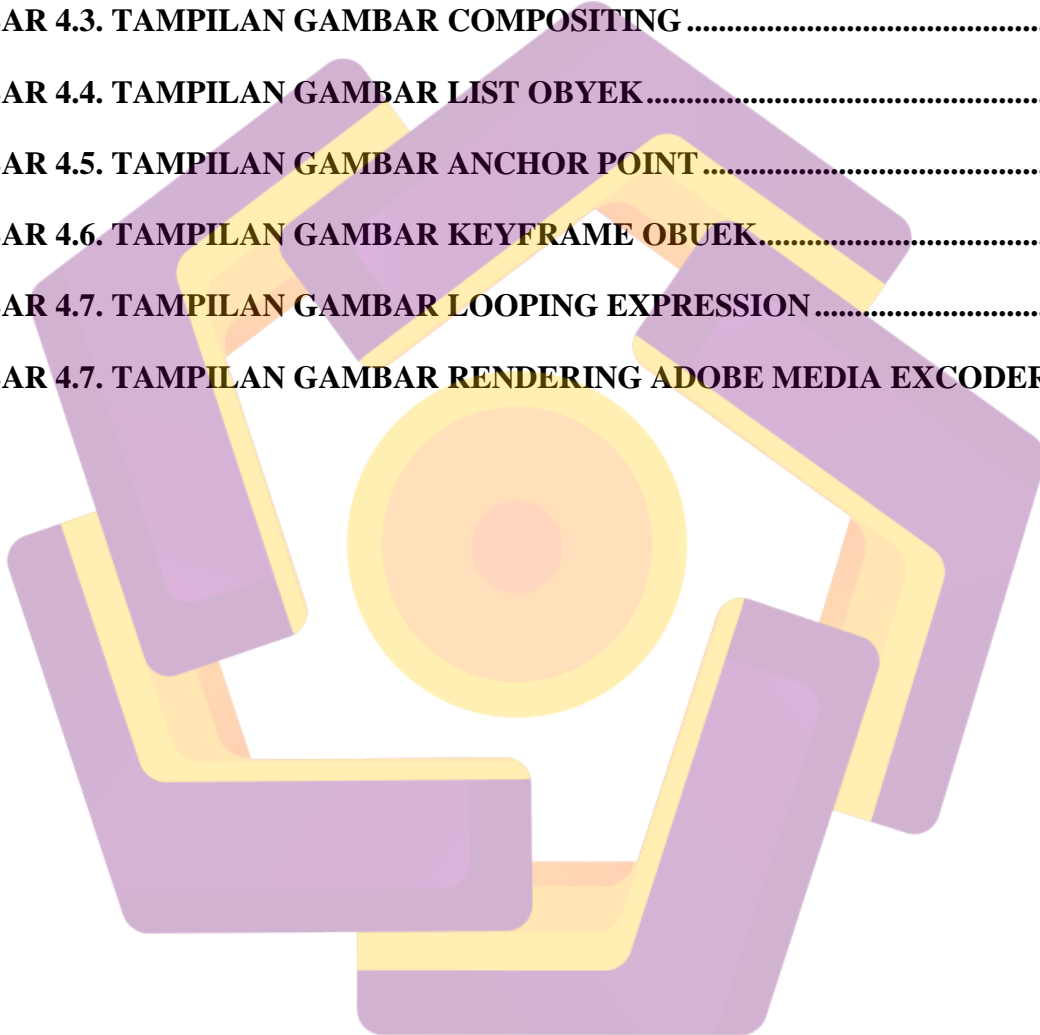
DAFTAR TABEL

TABEL 3.1. TAMPILAN TABEL KEBUTUHAN SOFTWARE	17
TABEL 3.2. TAMPILAN SPESIFIKASI PERANGKAT KERAS	17
TABEL 3.4. STORY BOARD.....	20



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 3.1. LOGO PERUSAHAAN.....	15
GAMBAR 3.1. STORYLINE.....	19
GAMBAR 4.1. TAMPILAN GAMBAR OBYEK DAN PENAMAAN	23
GAMBAR 4.2. TAMPILAN GAMBAR EXPORT.....	24
GAMBAR 4.3. TAMPILAN GAMBAR COMPOSITING	24
GAMBAR 4.4. TAMPILAN GAMBAR LIST OBYEK.....	25
GAMBAR 4.5. TAMPILAN GAMBAR ANCHOR POINT.....	25
GAMBAR 4.6. TAMPILAN GAMBAR KEYFRAME OBYEK.....	26
GAMBAR 4.7. TAMPILAN GAMBAR LOOPING EXPRESSION.....	26
GAMBAR 4.7. TAMPILAN GAMBAR RENDERING ADOBE MEDIA EXCODER.....	27



INTISARI

Media promosi adalah sarana untuk mengkomunikasikan suatu produk atau jasa yang tujuannya adalah agar produk tersebut dapat dikenal oleh masyarakat luas. Dalam kasus ini penulis akan mempromosikan sebuah produk layanan yang disediakan dari perusahaan Indokubator.

Media promosi ini dibuat untuk membangun mengiklankan, memperkenalkan dan memasarkan perusahaan Indokubator dengan teknik *motion graphic*. Dalam media promosi ini, terdapat informasi mengenai perusahaan Indokubator seperti deskripsi Pra inkubasi, Inkubasi, Reinkubasi, Akselerasi, DigiBiznet, Digidcore, dan DigiMark. Perusahaan Indokubator juga menyediakan Co-Working Space, Mentor, dan Kurikulum.

Tahapan pembuatan *media promosi* melalui animasi 2D dengan teknik *motion graphic*, proses editing, pembuatan asset-asset sebuah animasi hingga rendering. Berdasarkan proses perancangan, implementasi, pengujian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini sudah dapat menghasilkan media promosi untuk memperkenalkan perusahaan Indokubator ke masyarakat luas melalui media promosi yang dibuat dengan teknik *motion graphic*.

Kata Kunci: media promosi, motion graphic, ilustrasi

ABSTRACT

Media promotion is a means to communicate a product or service whose purpose is so that the product can be known by the wider community. In this case the author will promote a service product provided by the Indokubator company.

This promotional media was created to promote, advertise, introduce and market the Indokubator company with motion graphic techniques. In this promotional media, there is information about Indokubator companies such as descriptions of Pre-Incubation, Incubation, Reincubation, Acceleration, DigiBiznet, Digicore, and Digimark. Indokubator company also provides Co-Working Space, Mentors, and Curriculum.

Stages of making promotional media through 2D animation with motion graphic techniques, editing process, making assets of an animation to rendering. Based on the process of design, implementation, testing and discussion, it can be concluded that this research has been able to produce promotional media to introduce the Indokubator company to the wider community through promotional media made with motion graphic techniques.

Keyword: *promotional media, motion graphic, illustration*