

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN COMPANY PROFILE ANIMASI
MOTION GRAFIS PADA PT. BAROKAH TRANS JAYA**

SKRIPSI



disusun oleh

Bernadetta Bella Widyaiswara

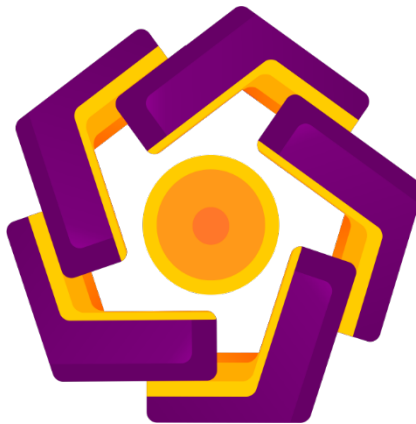
14.11.8015

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN COMPANY PROFILE ANIMASI
MOTION GRAFIS PADA PT. BAROKAH TRANS JAYA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Bernadetta Bella Widyaiswara

14.11.8015

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN COMPANY PROFILE ANIMASI
MOTION GRAFIS PADA PT. BAROKAH TRANS JAYA**

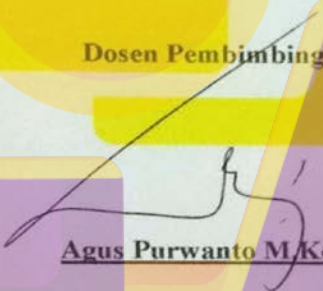
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bernadetta Bella Widyaiswara

14.11.8015

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Maret 2017

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto M.Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN COMPANY PROFILE ANIMASI
MOTION GRAFIS PADA PT. BAROKAH TRANS JAYA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bernadetta Bella Widyaiswara
14.11.8015

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Februari 2018

Susunan Dewan Penguji

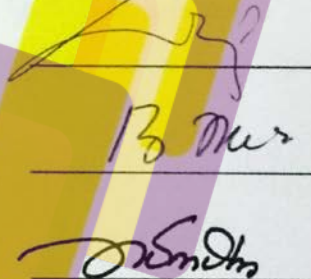
Nama Penguji

Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

Barka Satya, M.Kom.
NIK. 190302126

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

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 06 Maret 2018

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, 3 Maret 2018



Bernadetta Bella Widyaiswwara

NIM. 14.11.8015

MOTO

- Jangan pernah mendengarkan omongn orang lain, sebab orang lain tidak mengerti apa yang sebenarnya terjadi.

-Bernadetta Bella-

- Hidup saling mengasihi lebih indah daripada memusuhi.

-Bernadetta Bella-

- Kerjakan apa yang harus dikerjakan, dan tinggalkan apa yang harus ditinggalkan.

-Bernadetta Bella-

- Tuhan tak akan terlambat !

Juga tak akan lebih cepat

Semuanya...

Dia jadikan INDAH tepat pada WaktuNya

-Doa

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis persembahkan kepada Allah Bapa yang telah memberikan Anugerah, Karunia, dan Kekuatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan sebaik-baiknya. Skripsi ini penulis persembahkan :

1. Kepada kedua orang tua ♥ Bapak Damianus Harsono S.pd, Ibu M.F. Suharni yang telah memberikah dukungan, semangat, doa yang tiada henti, dan memberikan kesempatan untuk menyelesaikan kuliah di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Kepada saudara kandungku satu-satunya ♥ Helarius Ade Adhyatma, yang telah mendukung dan memberikan doa untuk kelancaran skripsi.
3. Kepada orang yang terkasih Stefanus Wahyu yang telah sabar, membantu, menemani, memberikan dukungan dan semangat dalam pembuatan skripsi, Terimakasih juga sudah menjadi saksi lika likunya perjuangan skripsi ini. ♥
4. Kepada papa mudadi, mama kalsida, mbak ella, dan mas herru yang berada dibelitung, yang telah memberikan dukungan.
5. L.B.E ♠ (Eka A, & Lutfy A) tersayang, Terimakasih untuk semua bantuan yang selalu kalian berikan dan sudah menampung keluh kesahku, curhatanku.
6. Tayangku Ardanila Putri, Terimakasih untuk segala bentuk bantuan dan doa untuk kelancaran skripsi...yeeaaay, kita wisuda bareng !!

7. **Teman-teman Student Staff dan Karyawan ARC, Terimakasih banyak untuk dukungan, motivasi, dan doanya.**
8. **Sahabat-sahabatku Erika Dwi S, Elida R, Maria Yolita B, Diyas I.N, Ardiana Indah S, Aan, dan mas adi Terimakasih untuk dukungan, bantuan, semangat dan motivasinya.**
9. **Genk Rumpi (Mbak oin, Mbak Sita, Mbak Fransiska, Mbak ana, Mbak Happy) Terimakasih mbak-mbakkuu untuk semua motivasi dan nasihatnya.**
10. **Anggota Pembohong (Mbak Eby, Mbak Hibshibs, Defy, Mbak Indah, Liza, Dewi, Dan Mbak Dekap) Terimakasih untuk dukungan dan hiburannya.**
11. **Ciwi-ciwi Kost Mahardika (Nila, Tria) Terimakasih untuk semangat dan doanya.**
12. **Keluarga Besar Senat Mahasiswa dan IKNA yang telah memberikah dukungan.**
13. **KOMA dan AMCC, Terimakasih atas segala bantuan yang telah diberikan.**
14. **Semua teman kelas 14-S1TI-07 Terimakasih untuk dukungan dan kenangan yang menyenangkan selama masa perkuliahan.**
15. **Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu demi terselainya skripsi ini. Terimakasih banyak untuk bantuannya 😊**

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan kepada Allah Bapa yang telah memberikan Anugerah, Karunia, dan Kekuatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “PEMBUATAN DAN PERANCANGAN COMPANY PROFILE ANIMASI MOTION GRAFIS PADA PT.BAROKAH TRANS JAYA” dapat terselesaikan dengan baik. Laporan skripsi ini merupakan syarat utama bagi penulis untuk menyelesaikan program studi Strata-1 di Universitas AMIKOM Yogyakarta program studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr M. Suyanto, M.M selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan , MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, berkat bimbingan serta kesabaran beliau sehingga skripsi ini terselesaikan dengan cepat dan mendapatkan hasil yang terbaik.

5. Terima kasih sdr. Aziz Syahfrudin Rifai selaku Direktur Utama PT.Barokah Trans Jaya, atas izin serta pengarahannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Semua keluarga besar penulis terutama untuk orang tuayang tidak pernah lelah memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada penulis.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat mrnyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 03 Maret 2018

Penyusun

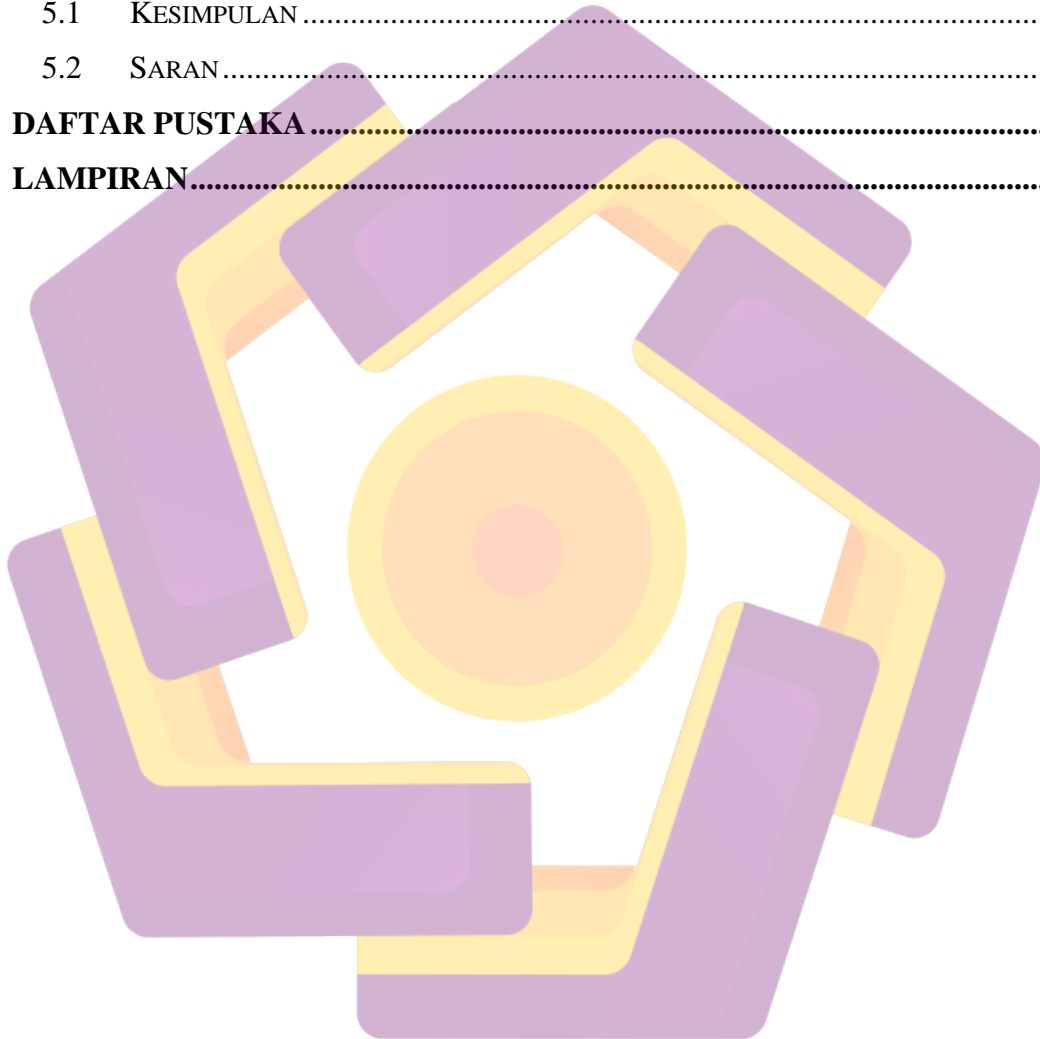
DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
LEMBAR PENGESAHAN	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
PERNYATAAN	IV
PERSEMBAHAN	VII
KATA PENGANTAR	IX
DAFTAR ISI	XI
DAFTAR GAMBAR	XV
DAFTAR TABLE	XVIII
INTISARI	XIX
ABSTRACT	XX
BAB 1	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	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Produksi	5
1.6.4 Metode Evaluasi	6
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	6
BAB II	8
LANDASAN TEORI	8
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	8

2.2	DASAR TEORI	9
2.2.1	Multimedia.....	9
2.2.2	Sejarah Multimedia.....	9
2.2.3	Elemen-elemen Multimedia.....	10
2.3	DEFINISI MOTION GRAPICH.....	11
2.4	DEFINISI ANIMASI	12
2.4.1	Animasi.....	12
2.4.2	Jenis Animasi.....	12
2.4.3	Prinsip Animasi	14
2.5	TEORI ANALISA.....	20
2.5.1	Analisis <i>SWOT</i>	20
2.6	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	21
2.6.1	Kebutuhan Fungsional	22
2.6.2	Kebutuhan Non Fungsional	22
2.7	TAHAP PRODUKSI.....	22
2.7.1	Pra Produksi.....	22
2.7.2	Produksi	23
2.7.3	Pasca Produksi	23
2.8	EVALUASI.....	24
2.8.1	Quisioner.....	24
2.8.2	Skala Likert.....	25
2.8.3	Skor Perhitungan Skala Likert.....	26
BAB III	28
ANALISA DAN PERANCANGAN	28
3.1	GAMBARAN UMUM	28
3.1.1	Latar Belakang PT.Barokah Trans Jaya	28
3.1.2	Visi Dan Misi.....	29
3.1.3	Logo.....	29
3.1.4	Struktur Organisasi	30

3.1.5	Daftar Nama.....	31
3.1.6	Informasi Kontak	31
3.2	PENGUMPULAN DATA	31
3.2.1	Studi Pustaka	31
3.2.2	Metode Observasi	31
3.2.3	Metode Wawancara	33
3.3	ANALISIS MASALAH.....	35
3.3.1	Analisis SWOT.....	35
3.3.2	Kelemahan Media Lama.....	44
3.3.3	Solusi yang ditawarkan.....	47
3.4	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	47
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	47
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	48
3.5	TAHAP PRA PRODUKSI	50
3.5.1	Ide	50
3.5.2	<i>Screenplay/Script</i>	50
3.5.3	Rancangan <i>Storyboard</i>	57
BAB IV	66
HASIL DAN PEMBAHASAN	66
4.1	PRODUKSI.....	66
4.1.1	Pembuatan Desain Grafis	66
4.1.2	<i>Voice Over</i>	77
4.1.3	Animating	80
4.2	PASCA PRODUKSI	92
4.2.1	Compositing.....	92
4.3	PEMBAHASAN.....	94
4.3.1	Testing	94
4.3.2	Evaluasai.....	98
4.4	IMPLEMENTASI	106

4.4.1 Implementasi Teknis.....	106
4.4.2 Implementasi Penyerahan Video	108
BAB V.....	109
PENUTUP.....	109
5.1 KESIMPULAN.....	109
5.2 SARAN.....	110
DAFTAR PUSTAKA.....	111
LAMPIRAN.....	113

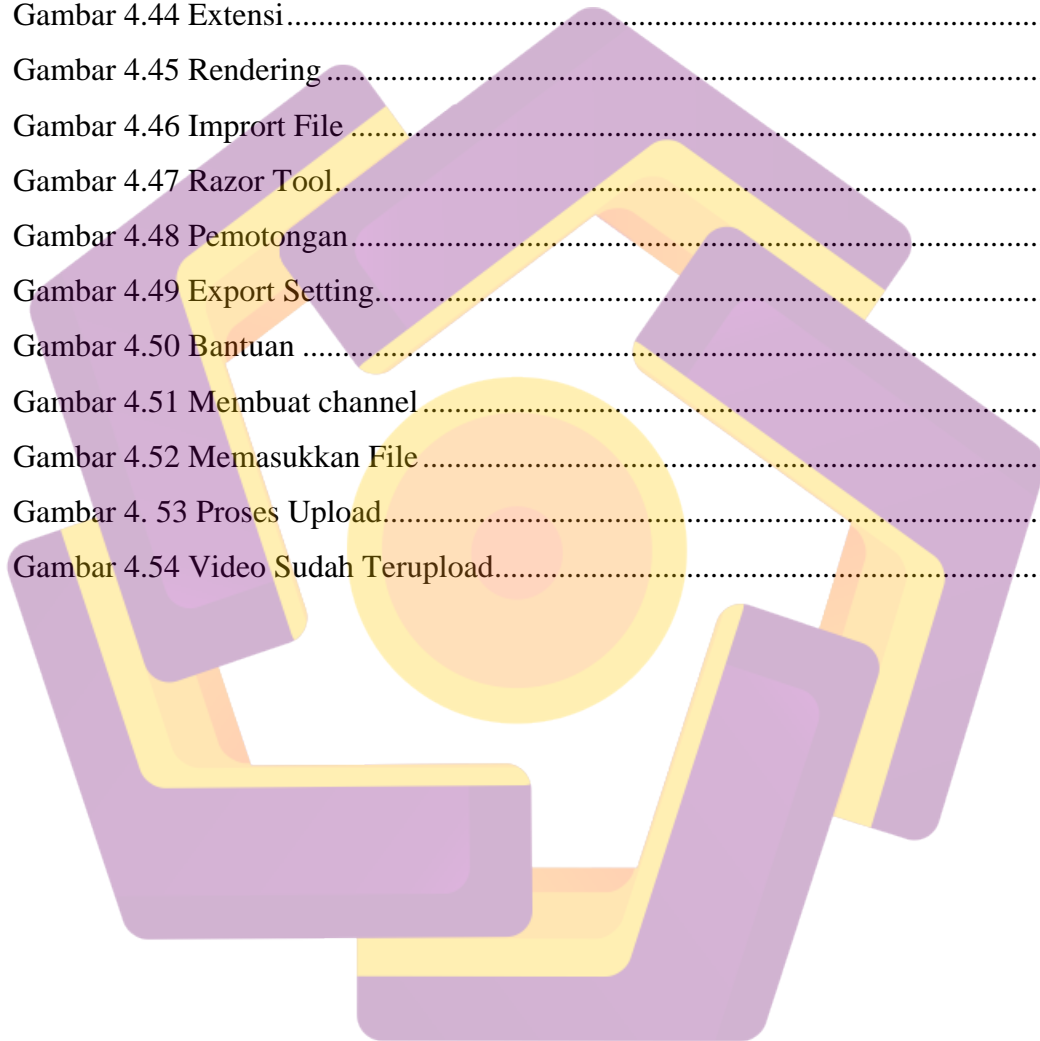


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia.....	10
Gambar 2.2 Contoh Squash And Stretch	14
Gambar 2.3 Contoh <i>Anticipation</i>	15
Gambar 2.4 Contoh <i>Staging</i>	15
Gambar 2.5 Contoh Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose.....	16
Gambar 2.6 Contoh Follow-Through And Overlapping Action.....	16
Gambar 2.7 Contoh <i>Slow In - Slow out</i>	17
Gambar 2.8 Contoh <i>Arcs</i>	17
Gambar 2.9 Contoh <i>Secondary action</i>	18
Gambar 2.10 Contoh <i>Exaggeration</i>	19
Gambar 2.11 Contoh <i>Solid Drawing</i>	19
Gambar 2.12 Contoh Storyboard	23
Gambar 3.1 Logo	29
Gambar 3.2 Struktur Organisasi.....	30
Gambar 3.3 Brosur.....	32
Gambar 3.4 Broadcast Massenger	32
Gambar 4.1 Pengaturan Lembar Kerja	67
Gambar 4.2 Pembuatan objek dengan <i>Ellipse tool</i>	68
Gambar 4.3 Pembuatan Wajah Driver	68
Gambar 4.4 Desain Kepala	69
Gambar 4.5 Select Color.....	69
Gambar 4.6 Contoh Pemberian Warna pada Karakter Driver	70
Gambar 4.7 Karakter Scene 3	70
Gambar 4.8 Karakter Scene 4	71
Gambar 4.9 Ekstensi dan Lokasi Penyimpanan.....	71
Gambar 4.10 Pengaturan Lembar Kerja	72

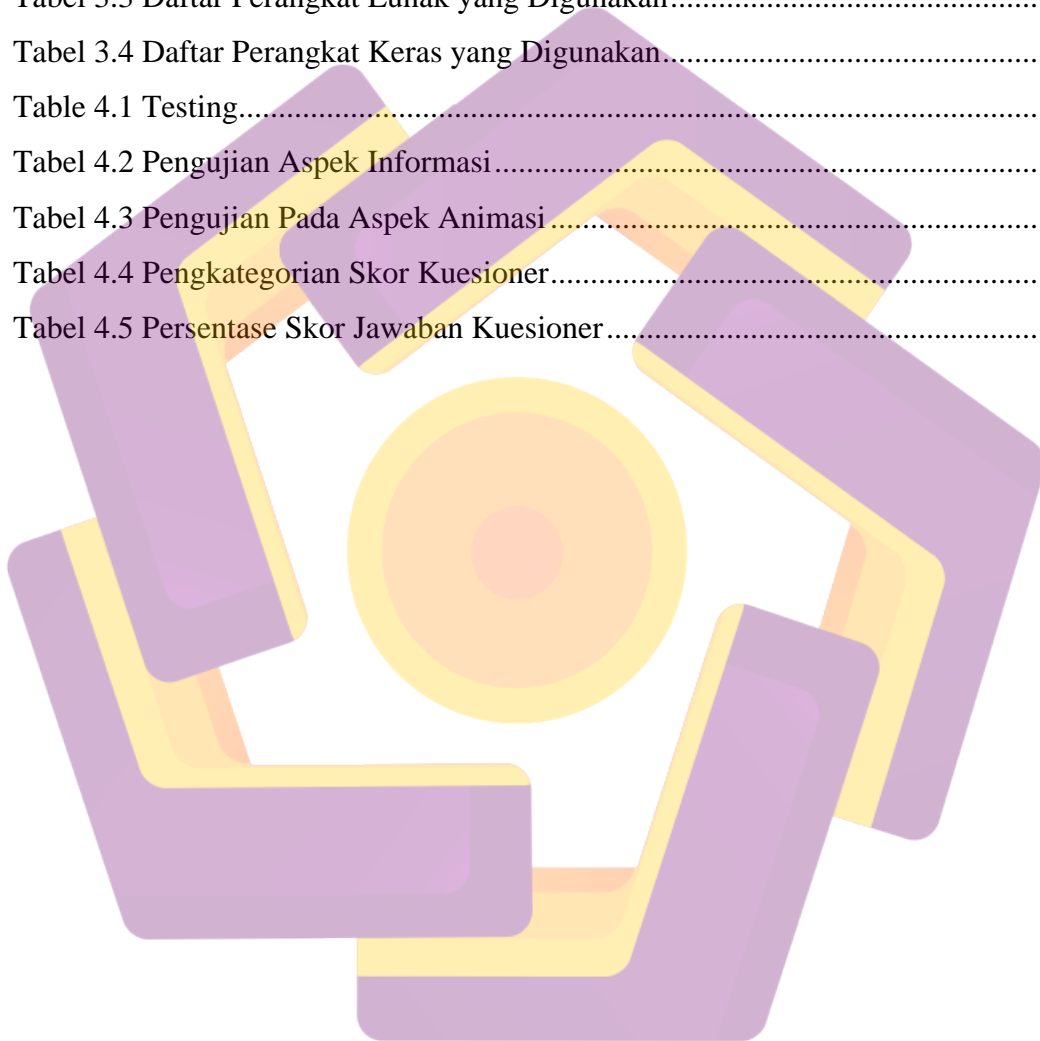
Gambar 4.11 Pembuatan Aset Background menggunakan Pen Tool	72
Gambar 4.12 Pembuatan Background Gunung.....	73
Gambar 4.13 Desain Aset Background Gunung.....	73
Gambar 4.14 Warna Gunung	74
Gambar 4.15 Scene 1	74
Gambar 4.16 Scene 3	75
Gambar 4.17 Scene 4	75
Gambar 4.18 Scene 9	76
Gambar 4.19 Scene 11	76
Gambar 4.20 Proses recording	77
Gambar 4.21 Proses Hasil Rekaman.....	78
Gambar 4.22 Gambar Noise Reduction	78
Gambar 4.23 Noise Reduction	79
Gambar 4.24 Penyimpanan.....	79
Gambar 4.25 New Composition.....	80
Gambar 4.26 Scene 1	80
Gambar 4.27 Menganimasikan Gambar.	81
Gambar 4.28 Graph Editor.....	82
Gambar 4.29 Scene 5	83
Gambar 4.30 Graph Editor.....	83
Gambar 4.31 Scale 9	84
Gambar 4.32 Graph Editor.....	84
Gambar 4.33 Scene 15	85
Gambar 4.34 Graph Editor.....	85
Gambar 4.35 Scene 15	86
Gambar 4.36 Editor Graph.....	86
Gambar 4.37 Scene 17	87
Gambar 4.38 Graph Editor.....	87
Gambar 4.39 Scene 17	88

Gambar 4.40 Graph Editor.....	88
Gambar 4.41 Scene 18 “PT.Barokah Trans Jaya”	89
Gambar 4.42 Scene 18 “Terbaik, Teraman, dan Terpercaya”	89
Gambar 4.43 Penggabungan	90
Gambar 4.44 Extensi.....	91
Gambar 4.45 Rendering	91
Gambar 4.46 Imprort File	92
Gambar 4.47 Razor Tool.....	93
Gambar 4.48 Pemotongan.....	93
Gambar 4.49 Export Setting.....	94
Gambar 4.50 Bantuan	106
Gambar 4.51 Membuat channel.....	107
Gambar 4.52 Memasukkan File.....	107
Gambar 4. 53 Proses Upload.....	107
Gambar 4.54 Video Sudah Terupload.....	108



DAFTAR TABLE

Tabel 2.1 Matriks <i>SWOT</i>	20
Tabel 3.1 Daftar Nama.....	31
Tabel 3.2 Tabel <i>SWOT</i>	36
Tabel 3.3 Daftar Perangkat Lunak yang Digunakan.....	49
Tabel 3.4 Daftar Perangkat Keras yang Digunakan.....	49
Table 4.1 Testing.....	95
Tabel 4.2 Pengujian Aspek Informasi.....	99
Tabel 4.3 Pengujian Pada Aspek Animasi.....	100
Tabel 4.4 Pengkategorian Skor Kuesioner.....	101
Tabel 4.5 Persentase Skor Jawaban Kuesioner.....	101



INTISARI

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi di atas bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan.

PT.Barokah Trans Jaya perlu adanya pengenalan perusahaan untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat umum agar mengetahui apa itu PT.Barokah Trans Jaya, apa saja fasilitas dan keunggulannya, saat media promosi yang digunakan adalah media cetak yaitu brosur. Dan *broadcast messenger* dengan adanya video company profile yang menggunakan teknik *motion graphic* ini diharapkan dapat menyebarkan informasi perusahaan tersebut dapat mudah tersampaikan kepada masyarakat.

Dalam pembuatan video *company profile* animasi motion grafis 2d simulasi bencana lam menggunakan adobe illustrator untuk pembuatan aset, adobe after effect untuk menambahkan efek-efek atau menganimasikan, adobe audition untuk mengedit suara narasi, adobe premier untuk mengedit dan merancang gambar untuk video animasi.

Kata Kunci : Animasi 2d, *Company Profile*, Motion Grafis, Multimedia, adobe illustrator, adobe after effect, adobe premier, adobe audition.

ABSTRACT

Animation is a shaped picture of a set of objects (drawings) arranged regularly following the flow of movement that has been determined at each increase in the count of time that occurred. The picture or object referred to in the above definition may be a human, animal, or writing image.

PT.Barokah Trans Jaya need the introduction of company to convey information kepada general public to know what is PT.Barokah Trans Jaya, what are the facilities and keunggulannya, when the media campaign used is printed media that is brochure. And broadcast messenger with a company profile video that uses motion graphics techniques is expected to spread the company's information can be easily conveyed to the public.

In the video animation company profile animation 2D graphics simulation disaster lam using adobe illustrator for asset creation, adobe after effect to add effects or animate, adobe audition to edit narrative voice, adobe premier for editing and designing images for video animation.

Keywords: *2d Animation, Company Profile, Motion Graphics, Multimedia, adobe illustrator, adobe after effect, adobe premier, adobe audition.*