

**PEMBUATAN *COMPANY PROFILE* UCOK JOGJA SOUVENIR DENGAN
TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI



disusun oleh

**Arif Apriyatno
14.11.7867**

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

**PEMBUATAN *COMPANY PROFILE* UCOK JOGJA SOUVENIR DENGAN
TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Arif Apriyatno

14.11.7867

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN *COMPANY PROFILE* UCOK JOGJA SOUVENIR
DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arif Apriyatno

14.11.7867

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 Mei 2017

Dosen Pembimbing,



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.

NIK. 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN *COMPANY PROFILE* UCOK JOGJA SOUVENIR
DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arif Apriyatno
14.11.7867

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Maret 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ferry Wahyu Wibowo, M.Cs.
NIK. 190302235

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164

Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 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 akademisi disuatu 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 19 Maret 2018



Arif Apriyatno
NIM. 14.11.7854

MOTTO

“Hidup ini adalah perjuangan”

“Jalani... Jangan hiraukan kata tapi”

“Proses tak akan membohongi hasil”

“Bersilaturahi adalah cara membuka jalan hidup”

“Bermanfaatlah untuk oranglain”

“Bersyukurlah untuk dirimu sendiri”

“Jangan kecewakan orang tuamu”



PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas nikmat, rahmat, dan hidayah-Nya yang telah dianugerahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam senantiasa penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan terbaik. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua bapak Suyitno dan ibu Sudyem yang telah membimbing saya sehingga dapat menempuh belajar hingga sarjana.
2. Kakak kandung saya Lita Sudiati dan Keponakan saya Genaro Kavaya Sthula yang selalu memberikan warna dan semangat dalam mengerjakan skripsi ini.
3. Adik sepupu Vera Rostiyana yang sudah menjadi saudara seperjuangan dalam pembuatan skripsi ini.
4. Bowo Christianto dan Didik Mardianto yang rela lembur untuk membantu pengerjaan skripsi ini.
5. Azmi Akhir selaku owner perusahaan Ucok Jogja Souvenir yang sudah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
6. Bapak ibu guru SD, SMP, SMA, serta Dosen yang telah mendidik saya dalam menuntut ilmu.
7. Teman-teman dari FPPS (Forum Pemuda Pemudi Sendowo) yang telah menjadi tempat penghibur lara.
8. Semua yang telah membantu dan mendoakan saya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi. Tidak lupa sholawat beserta salam penulis haturkan pada junjungan umat Islam yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam.

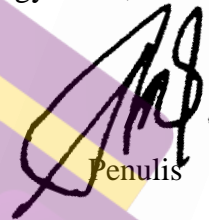
Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

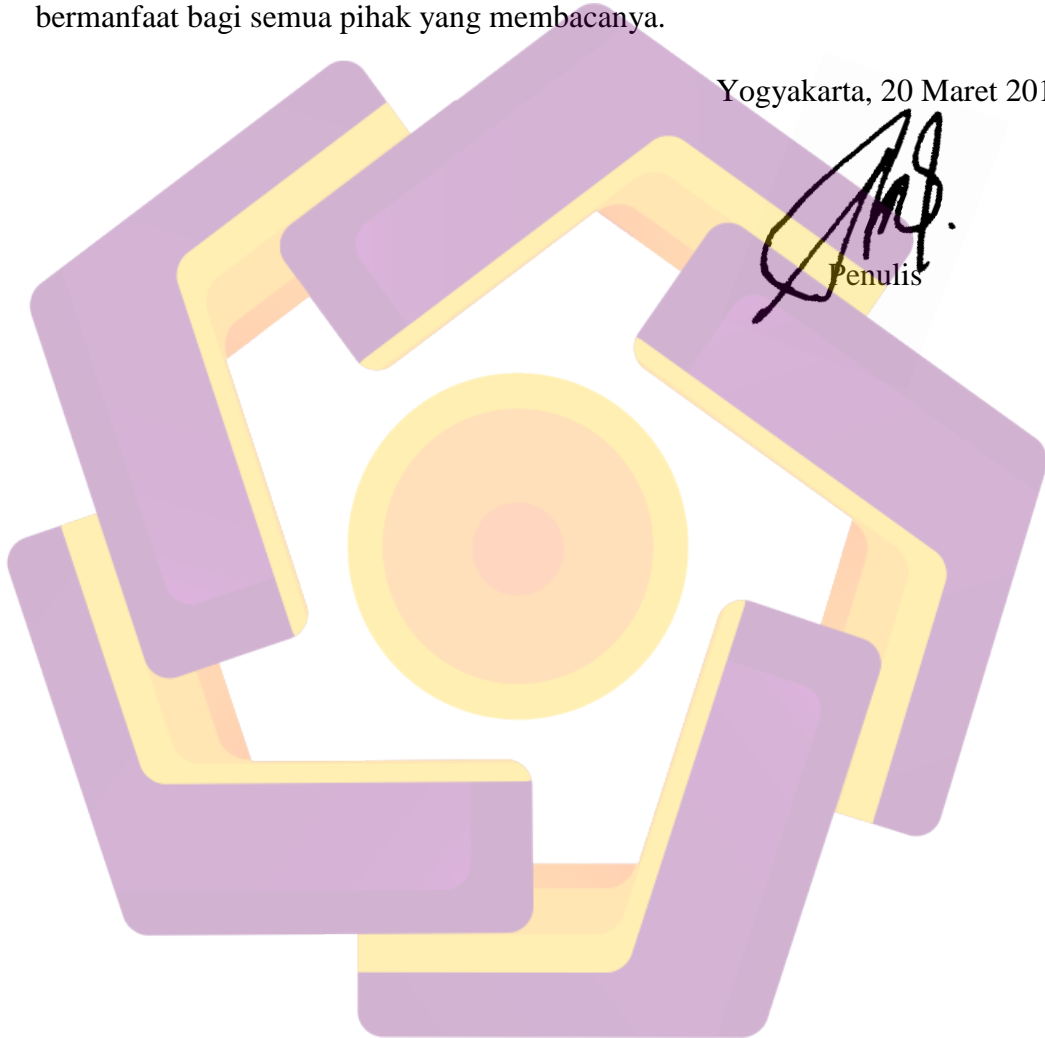
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan M.T, selaku ketua jurusan Informatika Fakultas Ilmu Komputer Univesitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dalam pembuatan skripsi.
4. Kedua orang tua saya, yaitu bapak Suyitno dan ibu Sudyem.
5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
6. Teman-teman kelas 14-S1TI-04, grub Huru Hara dan juga teman-teman semasa kuliah.

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

Yogyakarta, 20 Maret 2018



Penulis



DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABLE.....	xvii
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.5 Metode Penelitian.....	4

1.5.1	Metode Pengumpulan Data	5
1.5.2	Metode Analisis	5
1.5.3	Metode Perancangan Video	6
1.5.4	Metode Pengembangan	6
1.5.5	Metode <i>Testing</i>	6
1.6	Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI		8
2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Dasar Teori	11
2.2.1	Konsep Dasar Multimedia	11
2.2.2	Konsep Dasar <i>Company Profile</i>	13
2.2.3	Konsep Dasar Motion Graphic	15
2.2.4	Konsep Dasar Video	18
2.2.5	Tahap-Tahap Pembuatan <i>Company Profile</i>	19
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		22
3.1	Tinjauan Umum	22
3.1.1	Deskripsi Perusahaan	22
3.1.2	Visi dan Misi Perusahaan	22
3.1.3	Keunggulan	23
4.1.4	Logo Perusahaan	23

3.2	Analisis	23
3.2.1	Identifikasi Masalah	23
3.2.2	Analisis SWOT	24
3.2.3	Analisis Kebutuhan	26
3.3	Tahap Pra Produksi	29
3.3.1	Ide Cerita	29
3.3.2	Tema Cerita (Story Theme)	29
3.3.3	Gambaran Cerita (Story)	30
3.3.4	Naskah (Skenario)	30
3.3.5	Rincian Biaya Produksi	34
3.3.6	Penyiapan Properti	34
3.3.7	Pencarian Pengisi Suara	35
3.3.9	Storyboard	35
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		40
4.1	Implementasi	40
4.1.1	Produksi	40
4.1.2	Pasca Produksi	74
4.2	Pembahasan	77
4.2.1	Kendala Dalam Produksi	77
4.2.2	Metode <i>Testing</i>	78

BAB V KESIMPULAN.....	83
5.1 Kesimpulan.....	83
DAFTAR PUSTAKA	84



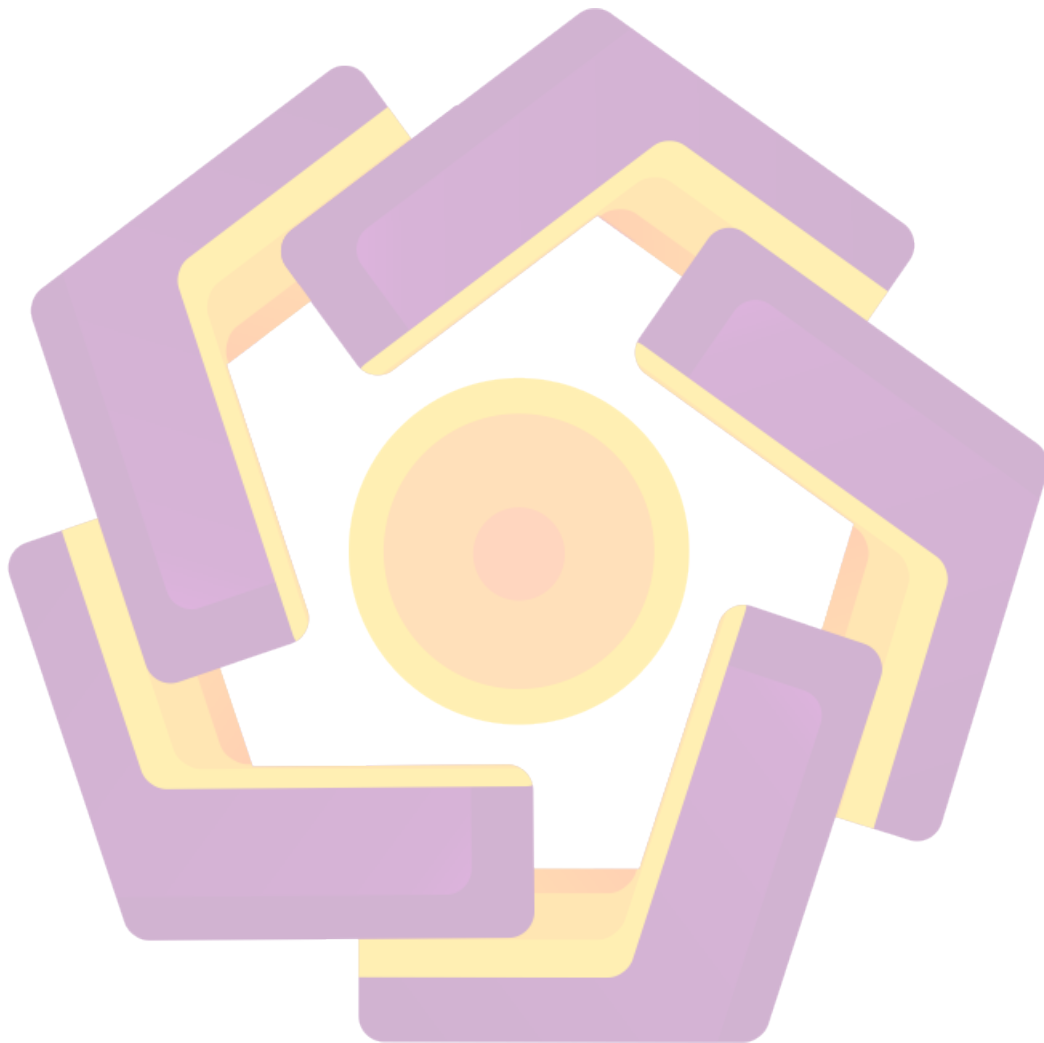
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo Perusahaan	23
Gambar 4. 1 Bagan Produksi dan Pasca Produksi	40
Gambar 4. 2 Tampilan Awal <i>Coreldraw X6</i>	41
Gambar 4. 3 Hasil Import <i>Storyboard</i>	42
Gambar 4. 4 Pen tool dan Shape tool.....	42
Gambar 4. 5 Membuat Objek.....	43
Gambar 4. 6 Memberi Warna Objek.....	44
Gambar 4. 7 <i>Object Manager</i>	45
Gambar 4. 8 Layer.....	45
Gambar 4. 9 Export File.....	46
Gambar 4. 10 Konfirmasi Export Adobe Illustrator	47
Gambar 4. 11 Lembar Kerja Adobe Illustrator	48
Gambar 4. 12 <i>Document Setup</i>	48
Gambar 4. 13 Menyesuaikan Ukuran Video.....	49
Gambar 4. 14 Menyesuaikan Grafis.....	49
Gambar 4. 15 <i>Save As</i>	50
Gambar 4. 16 <i>Position</i>	54
Gambar 4. 17 <i>Scale</i>	55
Gambar 4. 18 Rotasi.....	55
Gambar 4. 19 <i>Graph Editor</i>	56
Gambar 4. 20 <i>Import File Adobe After Effect</i>	56
Gambar 4. 21 <i>Scene 1.1</i>	57

Gambar 4. 22 <i>Scene 2.1</i>	58
Gambar 4. 23 <i>Scene 2.2</i>	59
Gambar 4. 24 <i>Scene 3.1</i>	60
Gambar 4. 25 <i>Scene 4.1</i>	61
Gambar 4. 26 <i>Scene 5.1</i>	62
Gambar 4. 27 <i>Scene 5.2</i>	62
Gambar 4. 28 <i>Scene 6.1</i>	63
Gambar 4. 29 <i>Scene 6.2</i>	63
Gambar 4. 30 <i>Scene 7.1</i>	64
Gambar 4. 31 <i>Scene 8.1</i>	65
Gambar 4. 32 <i>Scene 8.2</i>	65
Gambar 4. 33 <i>Scene 9.1</i>	66
Gambar 4. 34 <i>Scene 9.2</i>	67
Gambar 4. 35 <i>Scene 10.1</i>	67
Gambar 4. 36 <i>Scene 11.1</i>	68
Gambar 4. 37 <i>Tampilan Awal Adobe Audition CC 2015</i>	71
Gambar 4. 38 <i>Setting New Audio File</i>	71
Gambar 4. 39 <i>Noise</i>	72
Gambar 4. 40 <i>Capture Noise Print</i>	73
Gambar 4. 41 <i>Noise Reduction</i>	73
Gambar 4. 42 <i>Export Audio</i>	74
Gambar 4. 43 <i>Composition Setting</i>	75
Gambar 4. 44 <i>Penggabungan Scene Animasi</i>	75

Gambar 4. 45 *Editing* 76

Gambar 4. 46 *Export Setting* 77



DAFTAR TABLE

Table 2. 1 Tinjauan Pustaka	9
Table 3. 1 Hasil Analisis SWOT.....	24
Table 3. 2 Analisis Kebutuhan	27
Table 3. 3 Hardware Rekomendasi dan Digunakan.....	28
Table 3. 4 Rincian Biaya.....	34
Table 3. 5 Storyboard.....	35
Table 4. 1 Hasil Objek per <i>Scene</i>	50
Table 4. 2 Bobot Nilai.....	79
Table 4. 3 Perolehan Nilai dari 5 Responden Khusus.....	79
Table 4. 4 Perolehan Nilai dari 15 Responden Umum.....	80
Table 4. 5 Hasil Nilai dari 5 Responden Khusus	80
Table 4. 6 Hasil Nilai dari 15 Responden Umum	80

INTISARI

Company profile memiliki peranan yang penting bagi sebuah perusahaan karena dapat mempresentasikan visi dan misi perusahaan atau apa yang ingin ditawarkan kepada konsumen. Selain itu manfaat lain dari *company profile* sebagai sarana presentasi adalah dapat mempersingkat pertemuan sehingga klien tidak perlu bertanya secara detail tentang profil, visi, dan misi perusahaan secara langsung.

Dalam pembuatan media informasi video profile memanfaatkan teknologi komputer berupa software animasi dengan teknik *motion graphic*. *Motion graphic* adalah teknik menggerakkan objek gambar agar gambar terlihat bergerak dengan menarik.

Multimedia sebagai media publikasi sekarang ini telah menjadi salah satu media pendukung dalam penyampaian informasi. Sudah banyak perusahaan yang menggunakan multimedia untuk membuat *company profile* dan ditampilkan di internet untuk mengiklankan produk-produk yang dijual atau memperkenalkan perusahaan kepada orang-orang diseluruh dunia.

Video *company profile* Ucok Jogja Souvenir dengan teknik *motion graphic* ini sudah ditonton oleh 20 reponden, yang terdiri dari 5 reponden khusus (ahli multimedia) dan 15 responden umum (masyarakat dan mahasiswa). Dengan perolehan nilai kuesioner 80% dari 5 reponden khusus dan 83% dari 15 responden umum. Dari hasil perhitungan tersebut bisa disimpulkan bahwa video tersebut termasuk baik.

Kata Kunci : *Company Profile, Motion Graphic, Media Publikasi.*

ABSTRACT

Company profile has an important role for a company because it can present the vision and mission of the company or what it wants to offer to the consumer. In addition other benefits of the company profile as a means of presentation is to shorten the meeting so that clients do not need to ask in detail about the profile, vision, and mission of the company directly.

In making the media information of video profile using computer technology in the form of animation software with motion graphic techniques. Motion graphics is a technique of moving the object image to make it look attractive move.

Multimedia as a media publication now has become one of the supporting media in the delivery of information. Already many companies are using multimedia to create company profile and displayed on the internet to advertise products that are sold or introduce company to people all over the world.

Video company profile Ucock Jogja Souvenir with motion graphic techniques have been watched by 20 respondents, consisting of 5 special responders (multimedia experts) and 15 general responders (community and students). With the acquisition value of 80% questionnaire from 5 special responders and 83% of 15 general responders. From the results of these calculations can be concluded that the video is good.

Keywords : *Company Profile, Motion Graphic, Media Publication.*