

**PENERAPAN VIDEO COMPANY PROFILE MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DI CODEINAJA**

Skripsi



disusun oleh

M.Reza Fajar A

17.11.1346

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2022**

**PENERAPAN VIDEO COMPANY PROFILE MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DI CODEINAJA**

SKRIPSI

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

HALAMAN JUDUL



disusun oleh

M.Reza Fajar A

17.11.1346

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

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN VIDEO COMPANY PROFILE MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI
CODEINAJA**

yang dipersiapkan dan diajukan oleh

M.Reza Fajar Alfarabi

17.11.1346

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 april 2021

Dosen Pembimbing,

Ikma, M.Kom

NIK. 190302282

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN VIDEO COMPANY PROFILE MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI
CODEINAJA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

M.Reza Fajar A

17.11.1346

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi pada
tanggal 1 april 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

**Ikmah, M.Kom
NIK. 190302282**



**Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229**

Agus Purwanto

**Bhanu Sri N, M.Kom
NIK. 190302164**

Bhanu Sri N

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 September 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 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,.....


M. Reza Fajar A
17.11.1346

MOTTO

“Lets live coolly to the maximum” , “Living without passion is like being dead”

“Mari hidup tanpa kekhawatiran, Anda hanya memiliki satu kehidupan tetapi jika anda hidup terlalu cepat, saya merasa anda tidak dapat mencapai apa yang anda inginkan’.

(K.S.J)

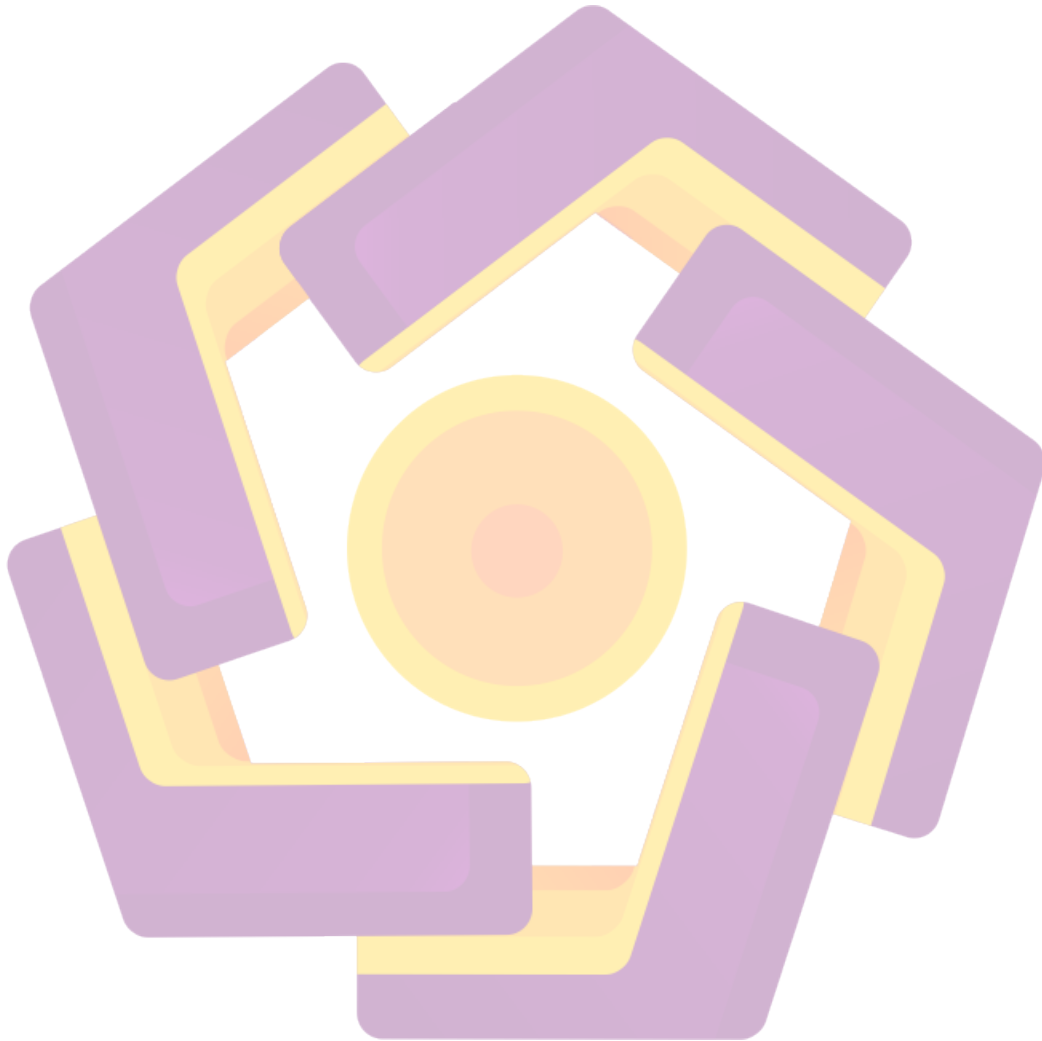
“Mari hidup bersenang-senang dan menjadi keren dliuar dan didalam”. (Y,J)

“Hidup bukan tentang kecepatan, tapi arah dan tujuan”.



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji syukur atas berkat rahmat dan karunia Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya, dan juga tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak.



KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas berkah dan rahmat,serta taufik hidayah dari-Nya. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul

“Penerapan Video Company Profile Menggunakan Teknik Motion Graphic Sebagai Media Promosi Di Codeinaja”

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak dapat lepas dari kesalahan dan jauh dari sempurna. Untukitu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sehingga dapat berguna baik bagi penulis sendiri maupun pembaca pada umumnya.

Skripsi ini ditulis sebagai kelengkapan dari penelitian dan syarat kelulusan dari Universitas AMIKOM Yogyakarta, khususnya pada jenjang (S1),S.Kom. Sehubungan dengan selesai nya skripsi ini, penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak, dan penulis sampaikan kepada:

1. Bapak M.Suyanto, Prof., Dr., M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta..
2. Ibu Ikmah, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahan serta bimbingan selama peneletian dan penulisan skripsi.
3. Kepada Bapak, Ibu Dosen dan segenap Staff Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah membantu selama perkuliahan.
4. Seluruh keluarga besar terutama kedua orangtua atas setiap doa dan dukungan yang diberikan.

DAFTAR ISI

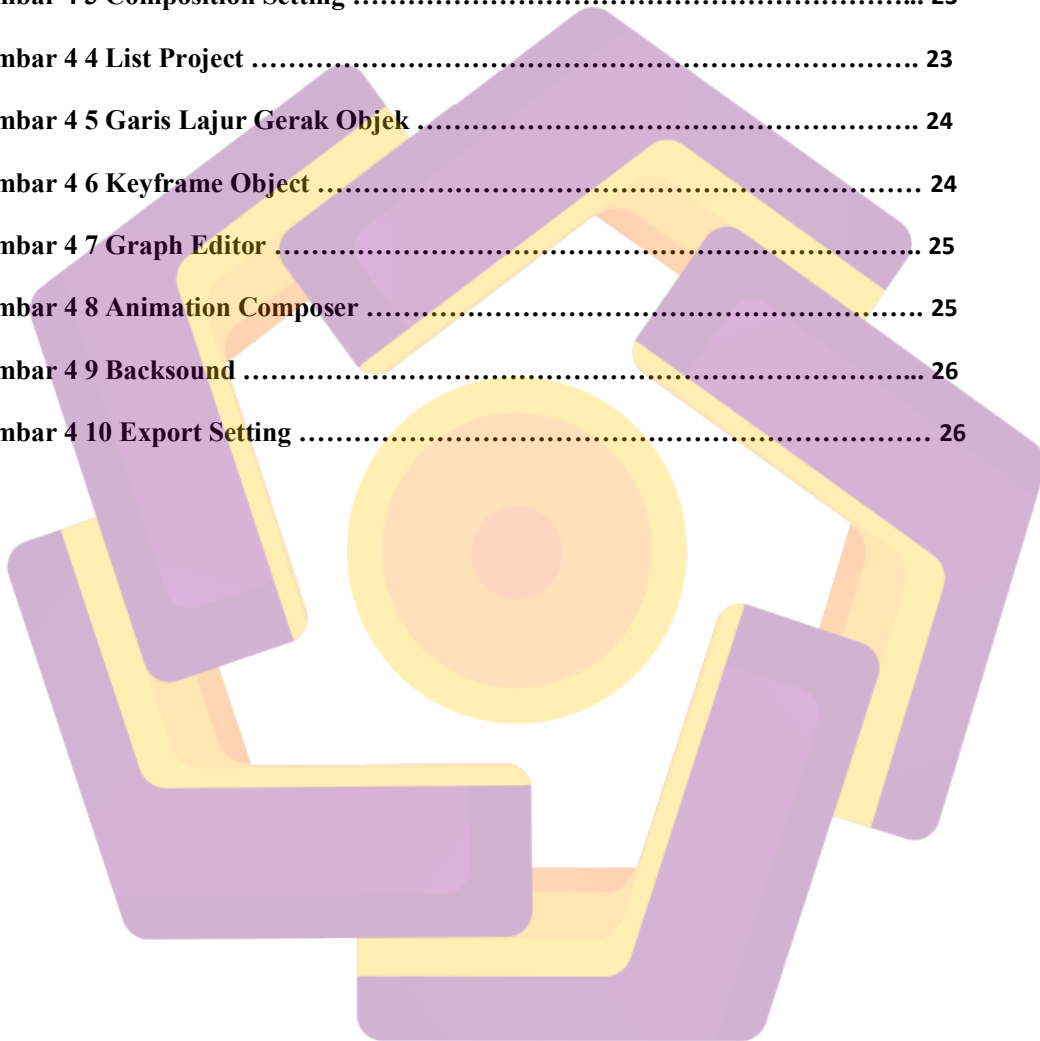
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAM PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPS.....	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3

1.6	Metode Penelitian	3
1.6.2	Metode Produksi	4
1.7	Sistematika Penulisan	4
BAB II Landasan Teori		6
2.1	Kajian Pustaka	6
2.2	Multimedia	7
2.3	Company Profile	7
BAB III TINJAUAN UMUM		10
3.1	Sejarah Singkat Codein Aja	10
3.2	Visi Dan Misi Codeinaja	10
3.2.1	Visi	10
3.2.2	Misi	10
3.3	Tujuan Perusahaan	11
3.4	Struktur Organisasi	11
3.5	Layanan Perusahaan	11
3.5.1	Pengembangan Aplikasi Web	12
3.6	Proses Berkolaborasi Dengan Codeinaja	13
3.7	Pengumpulan Data	14
3.7.1	Wawancara	14
3.7.2	Observasi	14
3.8	Analisis Kebutuhan Sistem	15
3.8.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	15
3.8.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	15
3.9	Analisis Masalah	16
3.9.1	Analisis SWOT	16
3.9.2	Kelemahan Dari Media Lama	16
3.9.3	Solusi Yang Ditawarkan	17

3.9.4	Kesimpulan	17
3.10	Pra Produksi	17
3.10.1	Ide dan Konsep	17
3.10.2	Storyboard	18
BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI		20
4.1	Pra Produksi	20
4.1.1	Ide Cerita	20
4.1.2	Penulisan Naskah	20
4.2	Produksi	21
4.2.1	Pembuatan Objek	21
4.3	Pasca Produksi	22
4.3.1	<i>Compositing</i>	22
4.3.2	Proses Membuat Animasi	23
4.3.3	<i>Rendering</i>	26
4.4	Evaluasi	26
4.4.1	Kuisisioner	27
4.5	Implementasi	29
4.5.1	Hasil Implementasi Sosial Media	30
BAB V		31
PENUTUP		31
5.1	Kesimpulan	31
5.2	Saran	31
DAFTAR PUSTAKA		32

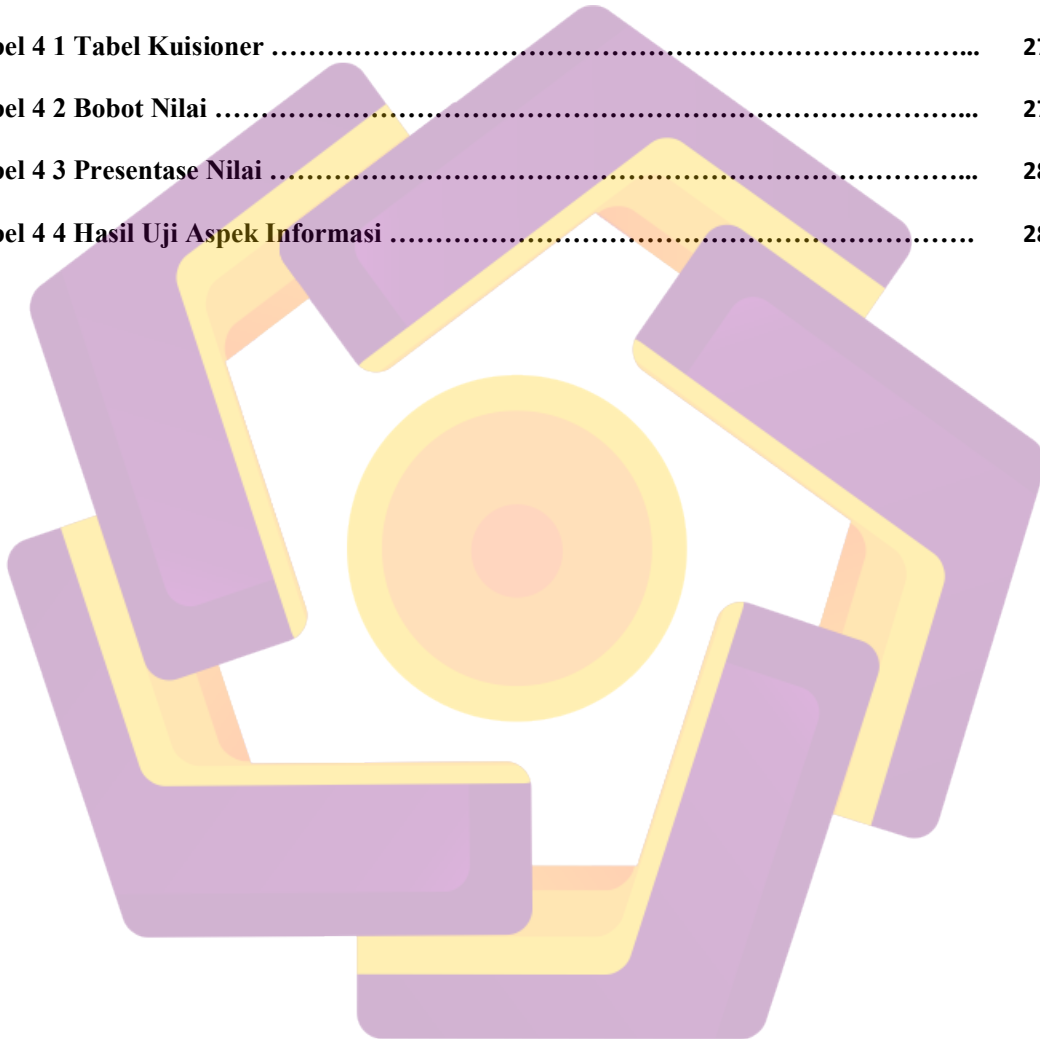
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3 1 Struktur Organisasi Codeinaja	11
Gambar 4 1 Pembuatan Aset	21
Gambar 4 2 Asset motion graphic	22
Gambar 4 3 Composition Setting	23
Gambar 4 4 List Project	23
Gambar 4 5 Garis Lajur Gerak Objek	24
Gambar 4 6 Keyframe Object	24
Gambar 4 7 Graph Editor	25
Gambar 4 8 Animation Composer	25
Gambar 4 9 Backsound	26
Gambar 4 10 Export Setting	26



DAFTAR TABEL

Tabel 3 1 Kebutuhan Software	14
Tabel 3 2 Spesifikasi Perangkat Keras Komputer	15
Tabel 3 3 Tabel SWOT	15
Tabel 3 4 Storyboard	18
Tabel 4 1 Tabel Kuisiner	27
Tabel 4 2 Bobot Nilai	27
Tabel 4 3 Presentase Nilai	28
Tabel 4 4 Hasil Uji Aspek Informasi	28



INTISARI

Codeinaja menyediakan layanan mulai dari Pengembangan Web, Pengembangan Aplikasi Mobile, Sistem Informasi, Aplikasi Enterprise Custom, Pemeliharaan Aplikasi, Pemeliharaan Server, Konsultasi IT dan Digital Marketing. Berdiri sejak 2018 di Yogyakarta hingga kini Codeinaja banyak membantu pengembangan software untuk berbagai kalangan mulai dari UMKM, Startup, Perusahaan maupun Instansi Pemerintah. Codeinaja juga telah memiliki izin IUMK dan NIB yang di terbitkan oleh Lembaga OSS.

Untuk dapat meningkatkan citra perusahaan serta memudahkan promosi kepada calon pelanggan maka dibutuhkan media promosi yang berupa video company profile. Tugas akhir yang berjudul “**Penerapan Video Company Profile Menggunakan Teknik Motion Graphic Sebagai Media Promosi Di Codeinaja**” menjadi solusi yang dibutuhkan oleh perusahaan. Pembuatan video profile melalui beberapa tahapan antara lain pengambilan data melalui proses wawancara, observasi dan studio pustaka, dilanjutkan dengan proses pra produksi yang meliputi pembuatan ide cerita, naskah dan storyboard, kemudian melakukan proses produksi pembuatan asset dan sound, dan pasca produksi yang meliputi proses compositing, editing dan rendering.

Pembuatan video profile melalui animasi 2D dengan teknik motion grafis dapat memberikan informasi yang tidak dapat ditampilkan oleh media promosi sebelumnya yang berupa ilustrasi sehingga memudahkan perusahaan dalam menyampaikan informasi kepada calon pelanggan.

Kami membuat survey dari 139 orang menggunakan google form dan jika dilihat dari hasil perhitungan skala likert, maka pada pengujian faktor informasi mendapatkan angka Indeks 89.84% tergolong pada ketegori “Sangat Baik”.

Kata Kunci: *company profile, ilustrasi, motion graphic*

ABSTRACT

Codeinaja provides services ranging from Web Development, Mobile Application Development, Information Systems, Custom Enterprise Applications, Application Maintenance, Server Maintenance, IT Consulting and Digital Marketing. Established since 2018 in Yogyakarta until now, Codeinaja has helped a lot in software development for various groups ranging from MSMEs, Startups, Companies and Government Agencies. Codeinaja also has IUMK and NIB permits issued by the OSS Institution.

To be able to improve the company's image and facilitate promotion to potential customers, a promotional media is needed in the form of a company profile video. The final project entitled "Implementation of Video Company Profile Using Motion Graphic Techniques as Promotional Media at Codeinaja" is the solution needed by the company. Making a video profile through several stages, including data collection through interviews, observations and library studios, followed by a pre-production process which includes making story ideas, scripts and storyboards, then carrying out the production process of asset and sound creation, and post-production which includes the compositing process, editing and rendering.

Making a video profile through 2D animation with motion graphics techniques can provide information that cannot be displayed by previous promotional media in the form of illustrations, making it easier for companies to convey information to potential customers.

We made a survey of 139 people using the google form and if we look at the results of the Likert scale calculation, then the information factor test got an index number of 89.84% belonging to the "Very Good" category.

Keywords: *company profile, illustration, motion graphic*