

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE COCONUTREE SOUVENIR
YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Mustofa Andi Prasetyo

16.12.9625

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE COCONUTREE SOUVENIR
YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai gelar sarjana
Pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Mustofa Andi Prasetyo

16.12.9625

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PESETUJUAN
SKRIPSI**

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE COCONUTREE SOUVENIR
YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

MUSTOFA ANDI PRASETYO

16.12.9625

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Februari 2022

Dosen Pembimbing,

Mei P Kurniawan M.Kom

NIK : 190302187

**PENGESAHAN
SKRIPSI**

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE COCONUTREE SOUVENIR
YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mustofa Andi Prasetyo

16.12.9625

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada
tanggal 08 Februari 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bayu Setiaji, M.Kom

NIK: 190302216

Tanda Tangan

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

NIK: 190302096

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK: 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 Oktober 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fattah, S.Kom., M.Kom

NIK : 190302096

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, 05 Oktober 2022



Mustofa Andi Prasetyo

NIM. 16.12.9625

MOTTO

“Sukses Adalah Jumlah Dari Upaya kecil, Yang Diulangi Hari Demi Hari”

-Robert Collier



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah *Subhanahu wa Ta'ala* yang telah memberikan rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis juga sangat berterima kasih kepada semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi ini hingga selesai. Oleh karena itu, penulis persembahkan skripsi ini kepada :

1. Kedua Orang Tua, yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan serta motivasi sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
2. Bapak Mei Purniawan, M.kom. yang telah membimbing dengan sabar dari awal hingga akhir pembuatan skripsi dan juga ketika ujian pendadaran.
3. Dosen-dosen di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan dan mengajarkan banyak ilmu selama masa kuliah.
4. Ibu Linda Tisa Purwani, S. Pd. I yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
5. Teman-teman Do While atau teman-teman semasa kuliah yang telah memberikan dukungan semangat serta candaan dan tawa.
6. Teman-teman 16 SI 10 yang telah menemani semasa kuliah dari awal kuliah hingga akhir, Semoga kita semua sukses.
7. Muhammad Hanif Dhiyaulhaq dan Nauroh Nisriina Tsani yang telah memberikan bantuan dalam proses pengerjaan skripsi.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi besar Muhammad SAW.

Skripsi ini penulis buat guna menyelesaikan studi jenjang Strata Satu (S1) pada program studi Sistem Informasi fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

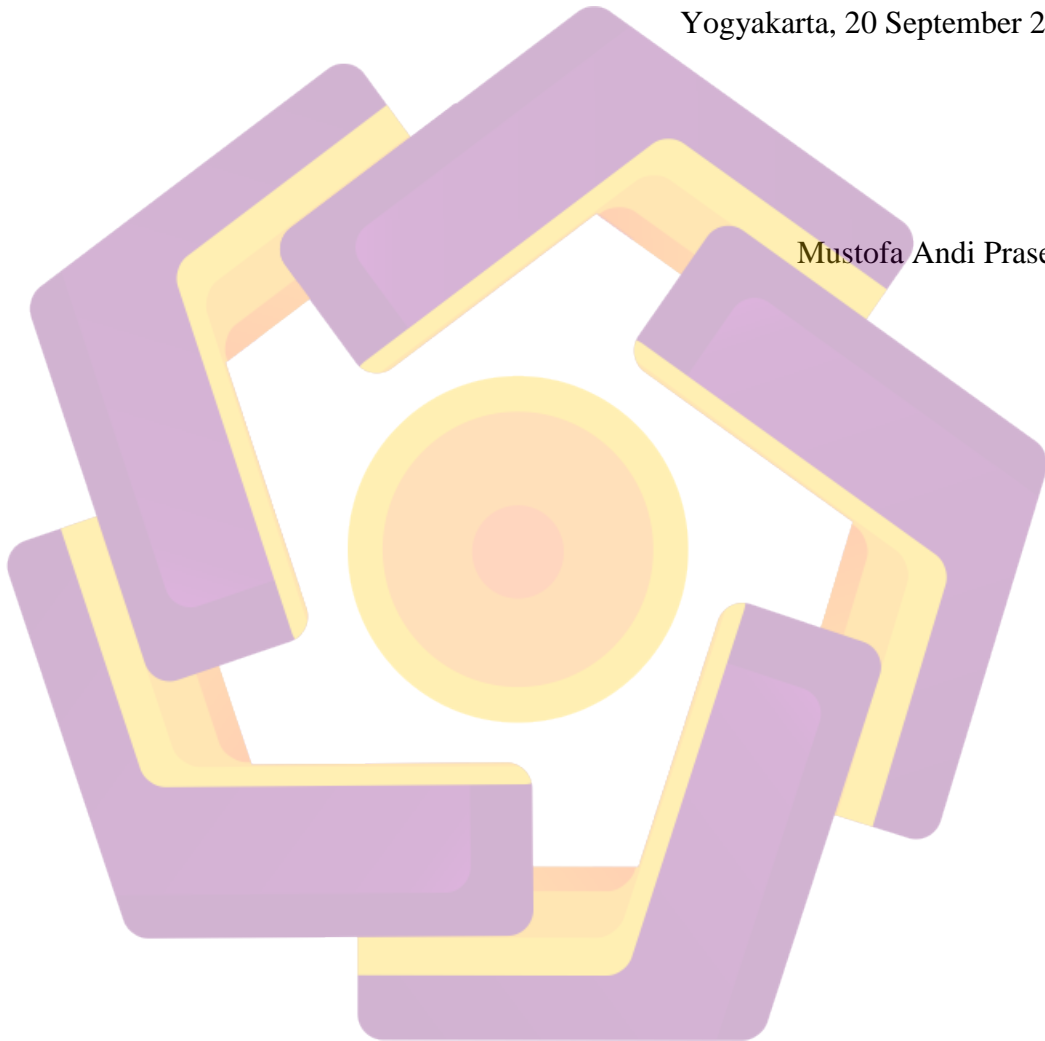
Dengan selesainya skripsi ini, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fattah, S.Kom., M.Kom. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing yang memberikan arahan serta nasehat selama penulisan skripsi ini.
4. Bapak Rum Mohammad Andri Kr, Ir, M.Kom. Selaku Dosen Wali yang telah memberikan dukungan pengarahan selama masa kuliah.
5. Ibu Linda Tisa Purwani, S. Pd.I yang telah memberikan izin melaksanakan penelitian.
6. Teman-teman 16 SI 10 yang telah menemani semasa kuliah dari awal kuliah hingga akhir, Semoga kita semua sukses.
7. Muhammad Hanif Dhiyaulhaq dan Nauroh Nisriina Tsani yang telah memberikan bantuan dalam proses pengerjaan skripsi.

Semoga Allah *Subhanahu wa Ta'ala* memberikan balasan yang lebih kepada semua yang telah ikut membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan penulis terima dengan senang hati dan rasa terima kasih. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca dan mendorong penelitian-penelitian selanjutnya.

Yogyakarta, 20 September 2022

Mustofa Andi Prasetyo



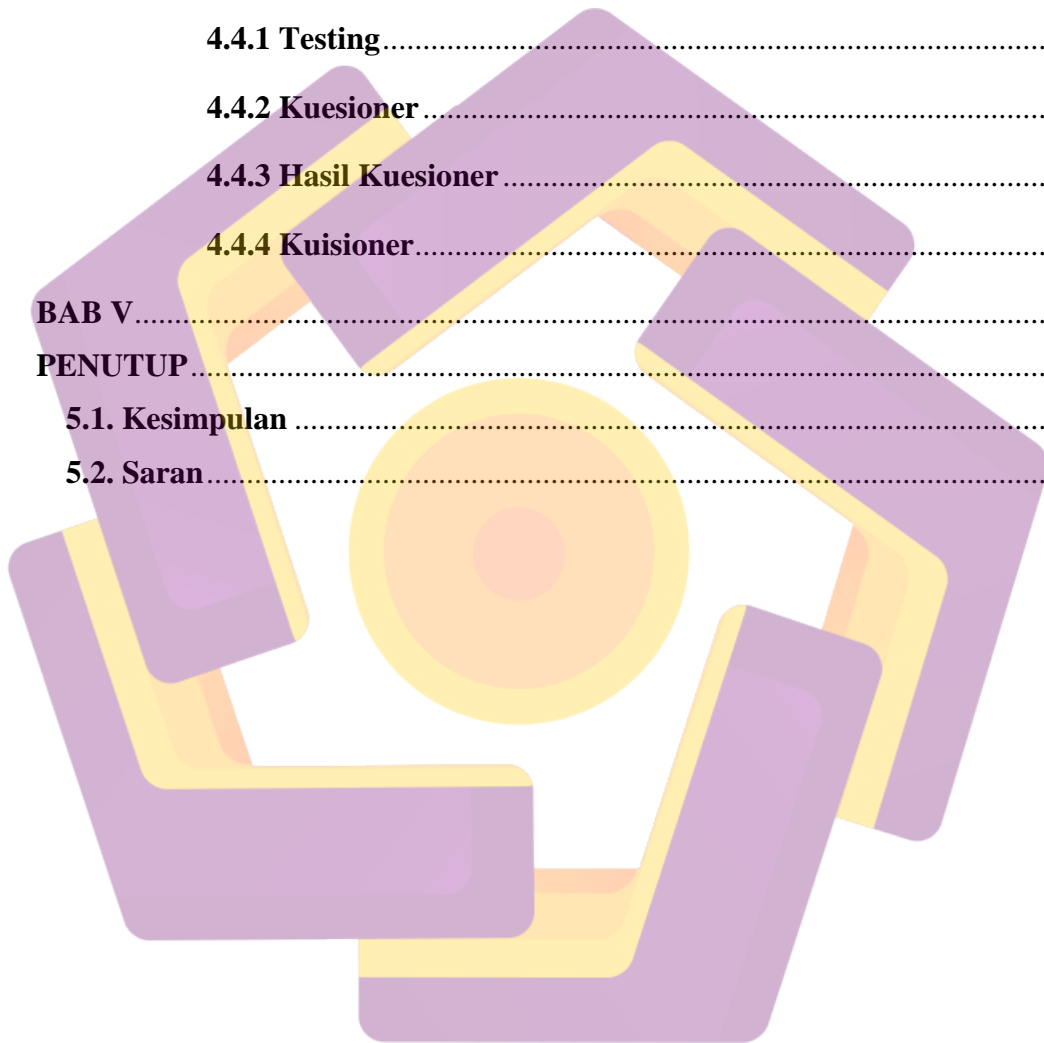
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PESETUJUAN SKRIPSI	ii
PENGESAHAN SKRIPSI	iii
PERNYATAAN	iv
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Bagi Peneliti	4
1.5.2 Bagi Objek	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	6
1.6.4 Metode Testing	6
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II	8
LANDASAN TEORI	8

2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Dasar Teori	10
2.2.1 Video	10
2.2.2 Company Profile	10
2.2.3 Motion Graphic.....	10
2.3 Multimedia	11
2.3.1 Pengertian Multimedia.....	11
2.3.2 Unsur-unsur Multimedia	11
2.3.2.1 Teks	11
2.3.2.2 Gambar	11
2.3.2.3 Animasi	11
2.3.2.4 Audio.....	12
2.3.2.5 Video	12
2.4 Animasi.....	12
2.4.1 Definisi Animasi.....	12
2.4.2 Jenis Animasi.....	12
2.5 Media Sosial	14
2.6 Youtube	14
2.7 Tahap Produksi	15
2.7.1 Pra Produksi.....	15
2.7.2 Produksi.....	15
2.7.3 Pasca Produksi.....	16
2.8 Analisis	16
2.8.1 Analisis Sistem.....	16
2.9 Analisis Swot	17
3.0 Strategi SWOT	17
3.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	18
3.2 Perhitungan Skor Skala likert.....	19

BAB III	20
ANALISIS DAN PERANCANGAN	20
3.1 Gambaran Umum	20
A. Sejarah Coconutree Souvenir Yogyakarta	20
B. Alamat Coconutree Souvenir Yogyakarta	21
3.2 Analisis	21
3.2.1 Visi dan Misi	21
3.2 Pengumpulan Data	21
3.2.1 Metode Wawancara	22
3.2.2 Metode Observasi	23
3.3 Analisa SWOT	24
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem	26
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	26
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	27
3.5 Tahap Pra Produksi	28
3.5.1 Pencarian Ide dan Konsep	29
3.5.2 Rancangan Naskah Video	29
2.5.3 Perancangan Storyboard	30
BAB IV	41
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Implementasi	41
4.2 Produksi	42
4.2.1 Drawing	42
4.2.2 Coloring	43
4.2.3 Manajemen File	43
4.2.4 Export to PNG	44
4.2.5 Animasi	45
4.2.6 Rendering	52

4.3 Pasca Produksi	53
4.3.1 Compositing	53
4.3.2 Proses Editing Backsound	54
4.3.3 Rendering	54
4.4 Pembahasan	55
4.4.1 Testing	55
4.4.2 Kuesioner	58
4.4.3 Hasil Kuesioner	61
4.4.4 Kuisioner	62
BAB V	76
PENUTUP	76
5.1. Kesimpulan	76
5.2. Saran	76



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Contoh Table Skala Likert	6
Tabel 2. 1 Perbandingan	9
Tabel 2. 2 Strategi Analisis SWOT	18
Tabel 2. 3 Skala Jawaban	19
Tabel 3. 1 Hasil Wawancara	22
Tabel 3. 2 Analisis SWOT	25
Tabel 3. 3 Perlengkapan Produksi	27
Tabel 3. 4 Perangkat Lunak	28
Tabel 3. 5 Kebutuhan Pengguna	28
Tabel 3. 6 Naskah	29
Tabel 3. 7 Storyboard	30
Tabel 4. 1 Testing Kebutuhan Fungsional	56
Tabel 4. 2 Form Kuesioner	58
Tabel 4. 3 Interval Skor	61
Tabel 4. 4 Hasil Pengujian Kuesioner	62
Tabel 4. 5 Bobot Nilai	63
Tabel 4. 6 Perhitungan skala likert pertanyaan nomo 1	64
Tabel 4. 7 Perhitungan skala likert pertanyaan nomo 2	65
Tabel 4. 8 Perhitungan skala likert pertanyaan nomo 3	66
Tabel 4. 9 Perhitungan skala likert pertanyaan nomo 4	67
Tabel 4. 10 Perhitungan skala likert pertanyaan nomo 5	68
Tabel 4. 11 Perhitungan skala likert pertanyaan nomo 6	69
Tabel 4. 12 Perhitungan skala likert pertanyaan nomo 7	70
Tabel 4. 13 Perhitungan skala likert pertanyaan nomo 8	71
Tabel 4. 14 Perhitungan skala likert pertanyaan nomo 9	72
Tabel 4. 15 Perhitungan skala likert pertanyaan nomo 10	73
Tabel 4. 16 Perhitungan skala likert pertanyaan nomo 11	74
Tabel 4. 17 Hasil Kuesioner	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tampilan Instagram Coconutree Souvenir.....	24
Gambar 4. 1 Alur Kerja Proses Implementasi.....	41
Gambar 4. 2 Menggambar Scene Produk Coconutree Souvenir	42
Gambar 4. 3 Coloring Scene Produk Coconutree Souvenir	43
Gambar 4. 4 Penyimpanan File Pad Setiap Scene	44
Gambar 4. 5 Pemilihan Directory export Scene 7.....	44
Gambar 4. 6 Export icon Instagram dengan format PNG.....	45
Gambar 4. 7 Compositing Setting	46
Gambar 4. 8 Import File PNG	47
Gambar 4. 9 Scene 1	47
Gambar 4. 10 Scene 2	48
Gambar 4. 11 Scene 3 bagian composition icon toko.....	48
Gambar 4. 12 Scene 3	49
Gambar 4. 13 Scene 4	49
Gambar 4. 14 Scene 5	50
Gambar 4. 15 Scene 6	51
Gambar 4. 16 Scene 7	51
Gambar 4. 17 Scene 8	52
Gambar 4. 18 Output Rendering Media Encoder	52
Gambar 4. 19 Composition Setting.....	53
Gambar 4. 20 Memasukan Video Setiap Scene ke Timeline.....	54
Gambar 4. 21 Time Line Backsound.....	54
Gambar 4. 22 Rendering	55
Gambar 4. 23 Total Responden	63
Gambar 4. 24 Diagram pertanyaan nomor 1	64
Gambar 4. 25 Diagram pertanyaan nomor 2	65
Gambar 4. 26 Diagram pertanyaan nomor 3	66
Gambar 4. 27 Diagram pertanyaan nomor 4	67
Gambar 4. 28 Diagram pertanyaan nomor 5	68
Gambar 4. 29 Diagram pertanyaan nomor 6	69
Gambar 4. 30 Diagram pertanyaan nomor 7	70
Gambar 4. 31 Diagram pertanyaan nomor 8	71
Gambar 4. 32 Diagram pertanyaan nomor 9	72
Gambar 4. 33 Diagram pertanyaan nomor 10	73
Gambar 4. 34 Diagram pertanyaan nomor 11	74

INTISARI

Coconutree souvenir merupakan usaha yang bergerak dibidang souvenir yang terletak Jl. Depokan II No.169, Prenggan, Kec. Kotagede, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta berada didesa depokan. Coconutree souvenir menyediakan jasa untuk pembuat souvenir pernikahan atau hajatan dan acara lainnya sebagai kenang-kengan, memiliki berbagai produk souvenir yang dapat di kostum dengan skala besar mau pun skala kecil sesuai keinginan pemesan.

Di masa pandemic covid-19 ini, Coconutree souvenir cukup terdampak dengan penurunan penjualan dari total penjualan normal. Meskipun demikian, Coconutree souvenir tetap melakukan berbagai usaha untuk mempromosikan produknya media sosial instagram, namun upaya yang dilakukan masih dirasa kurang maksimal dalam meningkatkan penjualan, dikarenakan adanya covid-19.

Dari masalah disebutkan diatas maka penulis bekeinginan untuk membuat sebuah penelitian dengan judul” Company Profile Coconutree Souvenir Yogyakarta Menggunakan Teknik Motion Graphic” dengan melibatkan unsur-unsur multimedia sehingga mampu memvisualisasikan coconutree souvenir.

Kata Kunci : Multimedia, Video, Media sosial, Video Company profile, Motion Graphic

ABSTRACT

Coconuttree souvenir is a business that is engaged in souvenirs which is located on Jl. Depokan II No.169, Prenggan, Kec. Kotagede, Yogyakarta City, Special Region of Yogyakarta is located in the depokan village. Coconuttree souvenir provides services for wedding or celebration souvenir makers and other events as a memento, has a variety of souvenir products that can be costumed on a large or small scale according to the wishes of the customer.

During this covid-19 pandemic, Coconuttree souvenirs were quite affected by a decrease in sales from total normal sales. Even so, Coconuttree souvenirs continue to make various efforts to promote its Instagram social media products, but the efforts made are still considered less than optimal in increasing sales, due to covid-19.

From the problems mentioned above, the writer wants to make a study entitled "Company Profile Coconuttree Souvenir Yogyakarta Using Motion Graphic Techniques" by involving multimedia elements so as to be able to visualize coconutree souvenirs.

Keywords: *Multimedia, Video, Social media, Video Company profile, Motion Graphic*

