

**LAPORAN TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE DENGAN**

**ANIMASI MOTION GRAPHIC PADA**

**BBPPMPV BBL MEDAN**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Ahli Madya



**Disusun Oleh**  
**JOSUA RONALDI BARUS**  
**NIM : 19152089**

**PROGRAM STUDI MULTIMEDIA**  
**JURUSAN DESAIN**  
**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**  
**PROGRAM STUDI DI LUAR KAMPUS UTAMA**  
**MEDAN**  
**2022**

## LEMBAR PENGESAHAN

### PEMBUATAN COMPANY PROFILE DENGAN ANIMASI MOTION GRAPHIC PADA BBPPMPV BBL MEDAN

#### TUGAS AKHIR

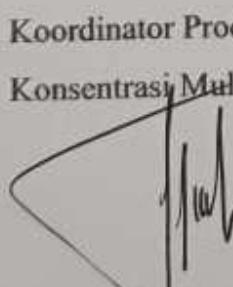
Tugas Akhir ini telah diuji dan disahkan oleh Tim Penguji Tugas Akhir Jurusan Desain, Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan

Disetujui Oleh :

Ketua Penguji : Komda Saharja, S.Kom, M.Pd  
NIP. 19771220200641002

Penguji 1 : Faudunasokhi Telaumbanua, SE., MM  
NIP. 198006022002121001  
Medan, 11, Juli 2022

Disahkan Oleh :

Koordinator Prodi Desain Grafis  
Konsentrasi Multimedia  
  
Suhendra, ST., M.Kom  
NIP.198506252019031007



Kepala Unit Pengelola  
Polimedia PSDKU Medan  
Komda Saharja, S.Kom., M.Pd  
NIP. 197712202006041002

**LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN COMPANY PROFILE DENGAN ANIMASI MOTION  
GRAPHIC PADA BBPPMPV BBL MEDAN**

**Yang Dipersiapkan dan Disusun Oleh :**

**JOSUA RONALDI BARUS**

**NIM.19152089**

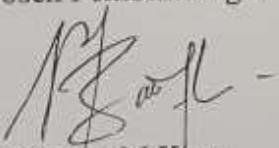
**Telah Memenuhi Persyaratan Untuk Dipertahankan Didepan Dewan  
Penguji Pada Ujian Sidang Tugas Akhir**

Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan  
Jurusan Desain Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia

**Disetujui Oleh :**

Medan, 11 Juli 2022

Dosen Pembimbing I



Sudirman, M.Kom

NIP.198511072019031004

Dosen Pembimbing II

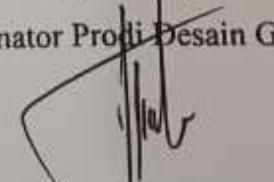


Yusmar Ali SE, M.Si

NIP.195811121981031005

**Diketahui,**

**Koordinator Prodi Desain Grafis**



Suhendra, ST, M.Kom

NIP.198506252019031007

## PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Josua Ronaldi Barus  
NIM : 19152089  
Jurusan : Desain  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Judul Tugas Akhir : Pembuatan Company Profile Dengan Animasi Motion Graphic Pada BBPPMPV BBL Medan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan dan karya Tugas Akhir ini merupakan asli dari hasil pemikiran dan penelitian sendiri (tidak plagiat). Baik untuk penulisan pada laporan maupun karya yang tercantum sebagai bagian dari Tugas Akhir. Jika terdapat karya orang lain, maka akan dicantumkan sumber secara jelas.

Demikianlah surat pernyataan orisinalitas ini dibuat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar A.Md., serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.

Medan, 11 Juli 2022

Yang membuat pernyataan,



Josua Ronaldi Barus

NIM : 19152089

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Josua Ronaldi Barus
NIM	:	19152089
Program Studi	:	Multimedia
Jurusan	:	Desain
Tahun Akademik	:	2022

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Nonekslusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: "Pembuatan Company Profile Dengan Animasi Motion Graphic Pada BBPPMPV BBL Medan".

Dengan Hak Bebas Royalti Nonekslusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Medan, 20 Oktober 2022

Yang menyatakan,



Josua Ronaldi Barus  
NIM. 19152089

## ABSTRAK

Tugas akhir ini bertujuan untuk menjelaskan proses pembuatan *company profile* dengan animasi *motion graphic* dan untuk mengetahui hasil pembuatan *company profile* dengan animasi *motion graphic*. Dalam projek ini, penulis menggunakan beberapa metode diantaranya adalah metode observasi, wawancara, dan studi pustaka. Metode observasi dilakukan penulis dengan datang secara langsung dengan pihak perusahaan terkait dan melakukan wawancara dengan bagian humas BBPPMPV BBL Medan. Penulis juga studi pustaka untuk mencari referensi dari berbagai sumber seperti, buku, jurnal, dan media lainnya. Pembuatan *company profile* bertujuan untuk media informasi BBPPMPV BBL Medan. Dalam perancangannya, animasi *motion graphic* ini melalui tiga tahap perancangan yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Video *company profile* dengan animasi *motion graphic* ini dibuat dengan konsep modern. Dalam pembuatan animasi ini memanfaatkan tiga aplikasi yaitu, Adobe Photoshop CC 2019, Adobe Premier Pro CC 2017, dan Adobe After Effect 2017. Secara garis besar, tahap pertama adalah desain digital atau *tracing*, pembuatan animasi *motion graphic*, dan *editing*. Tahap berikutnya adalah *finishing* dan *rendering*, dan hasilnya menjadi sebuah file video dengan format MP4.

**Kata kunci :** video, *company profile*, *motion graphic*, BBPPMPV BBL Medan

## **ABSTRACT**

*This final project aims to explain the process of making a company profile with motion graphic animation and to find out the results of making a company profile with motion graphic animation. In this project, the author uses several methods including the method of observation, interviews, and literature study. The method of observation carried out by the author by coming directly to the related company and conducting interviews with the public relations section of BBPMPPV BBL Medan. The author also studies the literature to find references from various sources such as books, journals, and other media. The purpose of making a company profile is for information media for BBPMPPV BBL Medan. In its design, this motion graphic animation goes through three design stages, namely pre-production, production, and post-production. This company profile video with motion graphic animation is made with a modern concept. In making this animation, three applications are utilized, namely, Adobe Photoshop CC 2019, Adobe Premier Pro CC 2017, and Adobe After Effects 2017. Broadly speaking, the first stage is digital design or tracing, making motion graphic animations, and editing. The next stage is finishing and rendering, and the result is a video file with MP4 format.*

*Keywords : video, company profile, motion graphic, BBPMPPV BBL Medan*

## **PRAKATA**

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Penulisan tugas akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya pada Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan. Penulis menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. Tipri Rose Kartika, S.E., M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M, selaku Wakil Direktur bidang Akademik.
3. Komda Saharja Purba, S.Kom, M.Pd, selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan .
4. Suhendra, S.T., M.Kom, selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Sudirman, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing I
6. Yusmar Ali, SE, M.Si, selaku Dosen Pembimbing II
7. Drs.Rasoki Lubis, M.Pd, selaku kepala BBPPMPV BBL Medan yang telah memberikan izin untuk penulis melakukan observasi tugas akhir ini di BBPPMPV BBL Medan.
8. Secara khusus penulis menyampaikan terima kasih kepada keluarga tercinta yang telah memberikan dorongan dan bantuan serta pengertian besar kepada penulis, baik selama mengikuti perkuliahan maupun dalam penyusunan tugas akhir ini.

Dalam penyusunan tugas akhir ini penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk tugas akhir ini.

Medan, 11 Juli 2022

Penulis



Josua Ronaldi Barus

NIM 19152089

## DAFTAR ISI

### **HALAMAN JUDUL**

<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Rumusan Masalah .....	3
1.5 Tujuan Penulisan .....	3
1.6 Manfaat Penulisan .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
2.1 Company Profile .....	5
2.1.1 Pengertian Company Profile .....	5
2.1.1 Fungsi Company Profile .....	6
2.2 Animasi .....	6
2.2.1 Pengertian Animasi .....	6
2.3 Pengertian Video Animasi .....	9
2.3.1 Pengertian Video.....	9
2.3.2 Jenis-Jenis Video Animasi .....	9
2.4 Motion Graphic.....	11
2.5 Storyboard .....	11
2.6 Tipografi.....	12

2.7. Perangkat Lunak .....	13
2.7.1 Adobe Photoshop .....	13
2.7.2 Adobe Premier Pro.....	14
2.7.3 Adobe After Effect .....	15
2.8 Perangkat Keras .....	15
<b>BAB III METODE PELAKSANAAN.....</b>	<b>16</b>
3.1 Data/Objek Penulisan.....	16
3.1.1 Profil Perusahaan .....	16
3.1.2 Visi .....	18
3.1.3 Misi .....	18
3.1.4 Unit Kerja Teknis.....	18
3.1.5 Struktur Organisasi .....	19
3.2 Teknik Pengumpulan Data .....	20
3.3 Ruang Lingkup .....	21
3.3.1 Peran Penulis .....	21
3.3.2 Kategori Karya.....	21
3.3.3 Ide Kreatif.....	21
3.4 Langkah Kerja .....	21
3.4.1 Praproduksi.....	21
3.4.2 Produksi.....	22
3.4.3 Pascaproduksi .....	23
3.5 Target Pasar .....	24
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>25</b>
4.1 Konsep Karya .....	25
4.1.1 Gagasan Cerita.....	25
4.1.2 Target Audiens.....	26
4.1.3 Kebutuhan Prangkat .....	26
4.1.4 Jadwal Kerja .....	27
4.2 Tahapan Pembuatan Aplikasi .....	28
4.2.1 Pra produksi.....	29
4.2.2 Produksi.....	33

4.2.3 Pasca produksi .....	43
4.3 Hasil Video .....	44
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>48</b>
5.1 Simpulan.....	48
5.2 Saran.....	49
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>50</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

**DAFTAR TABEL**

Tabel 4.1 Jadwal Kerja.....	27
Tabel 4.2 Storyboard.....	27
Tabel 4.3 Hasil Video .....	27

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3.1 Logo BBPPMPV BBL Medan .....	17
Gambar 3.2 Struktur Organisasi .....	19
Gambar 4.1 Bagan Rancangan Konsep .....	28
Gambar 4.2 Desain Karakter .....	34
Gambar 4.3 Desain Instansi BBPPMPV BBL Medan .....	34
Gambar 4.4 Desain Background .....	35
Gambar 4.5 Animasi Logo Perusahaan .....	36
Gambar 4.6 Animasi Profile Perusahaan .....	36
Gambar 4.7 Animasi alamat perusahaan .....	37
Gambar 4.8 Animasi Tugas Perusahaan .....	37
Gambar 4.9 Animasi Fungsi Perusahaan .....	38
Gambar 4.10 Animasi Visi dan Misi .....	38
Gambar 4.11 Animasi Visi Perusahaan .....	39
Gambar 4.12 Animasi Misi Perusahaan .....	39
Gambar 4.13 Animasi Unit Kerja Teknis .....	40
Gambar 4.14 Animasi Kemitraan Perusahaan .....	40
Gambar 4.15 Animasi Penutup .....	41
Gambar 4.16 Proses Menyatukan Scene .....	42
Gambar 4.17 Proses Mixing .....	42
Gambar 4.18 Proses Pemberian Efek .....	43
Gambar 4.19 Proses Rendering Video .....	43

**DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 Daftar Riwayat Hidup
- Lampiran 2 Buku Kegiatan Bimbingan
- Lampiran 3 Surat Permohonan Rekomendasi Penelitian Data
- Lampiran 4 Surat Keterangan Selesai Penelitian dan Pengambilan Data
- Lampiran 5 Transkrip Wawancara
- Lampiran 6 Surat Keterangan Magang Industri