

**DESAIN VIDEO CAMPAIGN KAMPUNG BERKEBUN UNTUK  
SOSIALISASI POLA HIDUP MASYARAKAT MODERN  
MENGUNAKAN TEKNIK ANIMATION  
MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Hamsari**

**12.11.6587**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**DESAIN VIDEO CAMPAIGN KAMPUNG BERKEBUN UNTUK  
SOSIALISASI POLA HIDUP MASYARAKAT MODERN  
MENGUNAKAN TEKNIK ANIMATION  
MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



**disusun oleh**

**Hamsari**

**12.11.6587**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**DESAIN VIDEO CAMPAIGN KAMPUNG BERKEBUN UNTUK  
SOSIALISASI POLA HIDUP MASYARAKAT MODERN  
MENGUNAKAN TEKNIK ANIMATION  
MOTION GRAPHIC**

yang disusun oleh

**Hamsari**

**12.11.6587**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 10 Februari 2016

**Dosen Pembimbing,**



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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**DESAIN VIDEO CAMPAIGN KAMPUNG BERKEBUN UNTUK  
SOSIALISASI POLA HIDUP MASYARAKAT MODERN  
MENGUNAKAN TEKNIK ANIMATION  
MOTION GRAPHIC**

yang disusun oleh

**Hamsari**

**12.11.6587**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 Januari 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Sudarmawan, MT**  
**NIK. 190302035**

**Anggit Dwi Hartanto, M.Kom**  
**NIK. 190302163**

**Akhmad Dahlan, M.Kom**  
**NIK. 190302174**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 15 Februari 2016

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.**

**NIK. 190302001**

## 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, 10 Februari 2016



  
Hamsari  
NIM. 12.11.6587

**MOTTO**

***"JUST KEEP THE FUN THINK !"***



## PERSEMBAHAN

Yang Utama Dari Segalanya....

Puji dan syukur saya ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang sudah selalu mendampingi saya dalam proses mengerjakan skripsi ini, yang memperlancar dan permudah saya dalam berjalannya proses pengerjaan skripsi ini.

Ibunda dan Ayahnda Tercinta

Sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada terhingga ku persembahkan karya kecil ini kepada Mama dan Bapak saya yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, cinta kasih setiap harinya, dan selalu menyelipkan nama saya didoa kalian setiap harinya. Selalu mendukung saya dalam segala sesuatu yang saya lakukan. Mungkin ini hanya selembar kertas yang belum bisa memberi sesuatu yang lebih buat kalian, tapi dengan adanya tulisan persembahan ini berarti saya sudah menyelesaikan tugas saya sebagai mahasiswi dan saya akan melanjutkan jalan saya untuk meraih mimpi agar saya bisa membahagiakan kalian nanti nya ma, pak. Doa kalian yang setiap harinya menjadi kekuatan saya. Senyum kalian yang membuat saya tidak gampang menyerah. Karena saya ingin bisa membahagiakan kalian dan membalas sama semua yang telah mama bapak lakukan kepada saya selama 21 tahun ini.

Saudaraku Tersayang

Untuk ketiga sodaraku dari yang paling jahat sampai yang paling baik termikasih atas dukungan kalian, dan telah menjadi semangat juga ceminan untuk jadi lebih sukses dari kalian.

Special Partner

Sangat senang bisa terus bersama Ody, termakasih atas semua semangat, saran, bantuan, juga arahan mu yang selalu ada, kamu yang terbaik.

Teman Semua

Terimakasih buat kalian teman saya yang paling setia dalam hal apapun, kalian yang selalu membuat saya tersenyum, dan menghibur dikala sedih (Fahrul, Rika, Ardi, Dwi, Enai, Umeng, Azis, Tyar, Fikar, Eko, Bimo, Ifal, Fitrah, Ala, Nilam, Oceng, Fikran, Fadlan, dll ) kalian sahabat yang paling mengerti dan selalu mendukung aku untuk apapun. Aku sangat bangga bisa punya teman seperti kalian.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur terimakasih kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan berjudul “Desain Video Campaign Kampung Berkebun Untuk Sosialisasi Pola Hidup Masyarakat Modern Menggunakan Teknik Animation Motion Graphic”.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan Strata I STMIK Amikom Yogyakarta. Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat dan saran serta kerjasama dari berbagai pihak, khususnya pembimbing, segala hambatan tersebut akhirnya dapat diatasi dengan baik.

Dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kedua orang tua saya (Bapak H.Haimun dan Ibu Hj.Maemusa)
2. Kakak saya (Hamrin, Hastika, dan Hermila)
3. Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom selaku dosen pembimbing.
4. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
5. Teman-teman 12 S1TI 12
6. Ody dan Sahabat lainnya.
7. Berbagai pihak yang telah memberikan bantuan dan dorongan serta berbagi pengalaman pada proses penyusunan skripsi ini.

Terakhir semoga segala bantuan yang telah diberikan, support, dll senantiasa diberikan kelancaran dalam hal apapun, diberikan kesehatan, dan selalu dilindungi Tuhan YME. Sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat bermanfaat bagi masyarakat umum.

Yogyakarta, 10 Februari 2016

Penulis

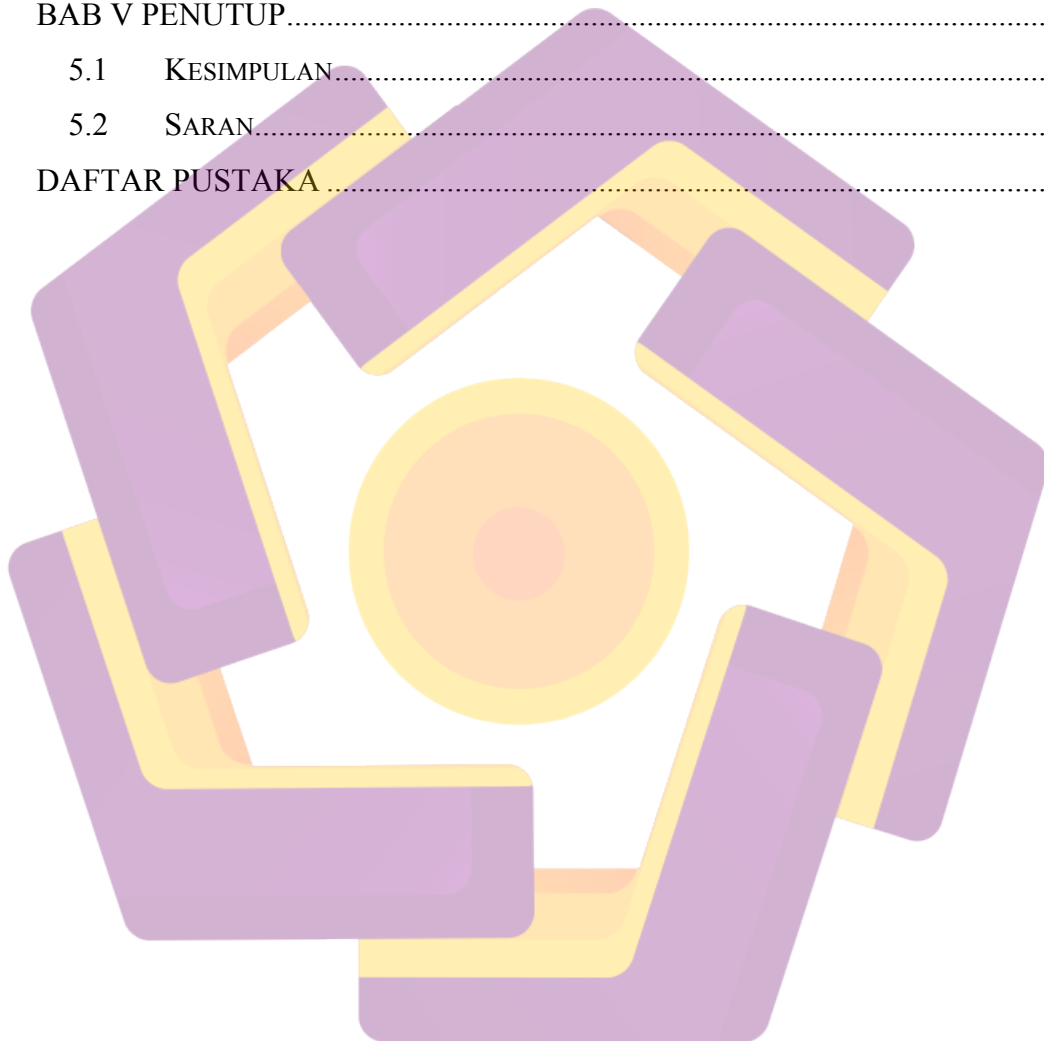


## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1    LATAR BELAKANG.....	1
1.2    RUMUSAN MASALAH .....	3
1.3    BATASAN MASALAH .....	3
1.4    MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN .....	3
1.5    METODE PENELITIAN .....	4
1.5.1    Tahap Pengumpulan Data.....	4
1.5.2    Tahap Perancangan .....	5
1.5.3    Tahap Pengembangan .....	5
1.5.4    Tahapan Testing.....	5
1.6    SISTEMATIKA PENULISAN .....	6
BAB II LANDASAN TEORI .....	8
2.1    TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.2    VIDEO CAMPAIGN .....	9
2.3    TEORI HIDUP SEHAT .....	10
2.4    PENGERTIAN MAKANAN SEHAT.....	11
2.5    ANALISIS SWOT.....	11

2.6	ANALISIS KEBUTUHAN.....	11
2.7	PENGERTIAN ANIMASI .....	12
2.7.1	Sejarah Animasi .....	13
2.7.2	Prinsip Dasar Animasi .....	14
2.7.3	Jenis Animasi .....	21
2.7.4	Teknik Animasi.....	23
2.8	TAHAP PEMBUATAN ANIMASI.....	24
2.9	STANDART VIDEO .....	28
2.10	TEORI SOFTWARE.....	29
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>31</b>
3.1	DISKRIPSI UMUM .....	31
3.2	ANALISIS SWOT.....	31
3.3	ANALISIS KEBUTUHAN.....	35
3.3.1	Kebutuhan Fungsional .....	35
3.3.2	Kelayakan Non-Fungsional.....	35
3.4	PRA PRODUKSI.....	37
3.4.1	Ide.....	37
3.4.2	Tema.....	37
3.4.3	Logline .....	37
3.4.4	Sinopsis.....	38
3.4.5	Pembentukan Karakter.....	39
3.4.6	Naskah.....	40
3.4.7	Storyboard.....	43
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>46</b>
4.1	PRODUKSI .....	46
4.1.1	Drawing.....	46
4.1.2	Coloring .....	48
4.1.3	Background .....	48
4.1.4	Dubbing.....	51
4.1.5	Sound Editing dan Lypsync .....	51
4.2	PASCA PRODUKSI.....	51

4.2.1	Editing.....	51
4.2.2	Rendering.....	59
4.3	HASIL VIDEO.....	60
4.4	PENGUJIAN VIDEO.....	62
BAB V PENUTUP.....		64
5.1	KESIMPULAN.....	64
5.2	SARAN.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....		65



## DAFTAR TABEL

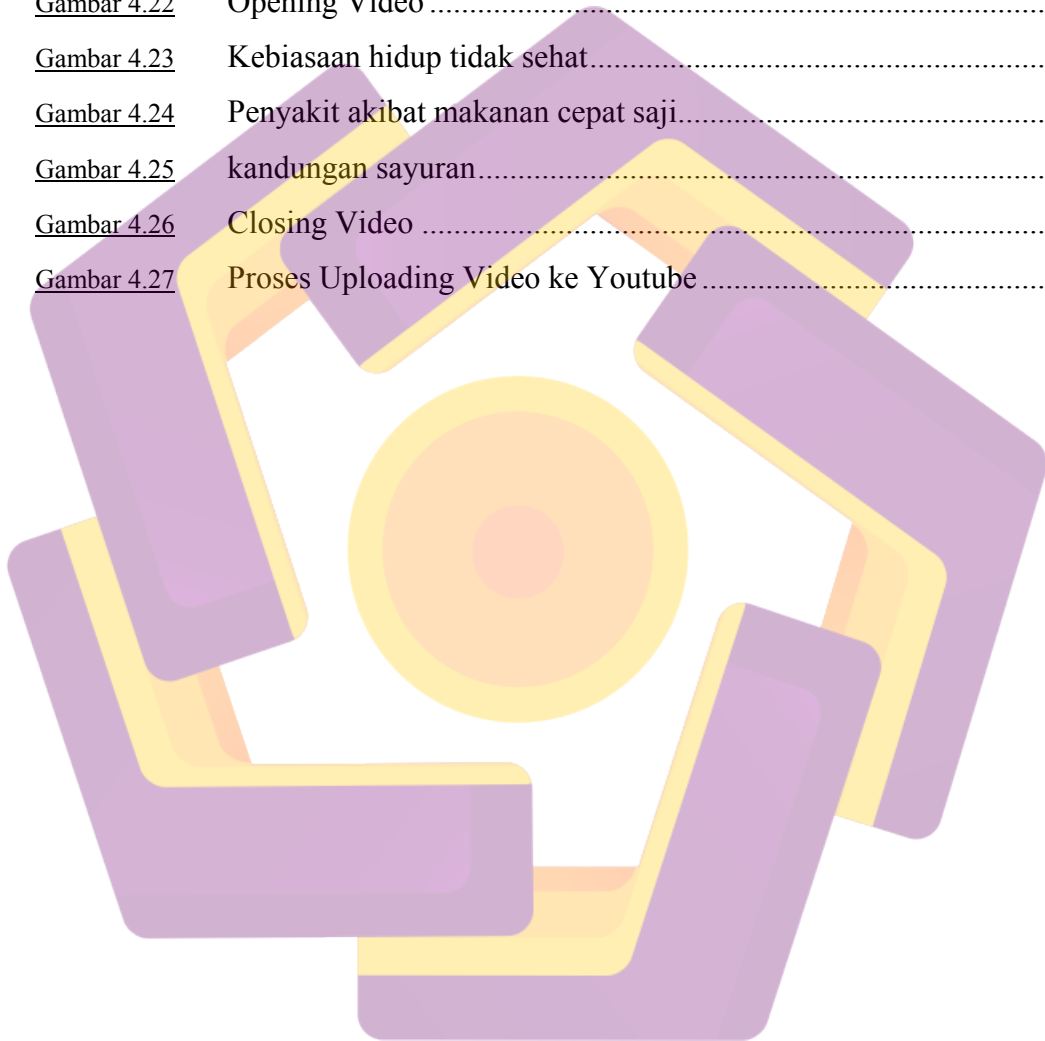
<u>Tabel 3.1</u>	Tebel Matriks SWOT .....	32
<u>Tabel 3.2</u>	Tebel Storyboard.....	43
<u>Tabel 4.1</u>	Pengujian Video .....	62



## DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 2.1</u>	Contoh Gambar Squash and Stretch ( Elastisitas).....	15
<u>Gambar 2.2</u>	Contoh Gambar Anticipation ( Antisipasi ) .....	15
<u>Gambar 2.3</u>	Contoh Gambar Staging (Penampatan Bidang Gambar) .....	16
<u>Gambar 2.4</u>	Contoh Gambar Straight Ahead and Pose to Pose Animation.....	16
<u>Gambar 2.5</u>	Contoh Gambar Follow Trought and Overlapping Action .....	17
<u>Gambar 2.6</u>	Contoh Gambar Slow-in and Slow-out.....	18
<u>Gambar 2.7</u>	Contoh Gambar Arcs (Gerakan Melengkung).....	18
<u>Gambar 2.8</u>	Contoh Gambar Secondary Action (Gerakan Skunder).....	19
<u>Gambar 2.9</u>	Contoh Gambar Timing (Pengaturan Waktu).....	19
<u>Gambar 2.10</u>	Contoh Gambar Exaggregation ( Dramatisasi Gerakan) .....	20
<u>Gambar 2.11</u>	Contoh Gambar Solid Drawing.....	20
<u>Gambar 2.12</u>	Contoh Gambar Appeal ( Daya Tarik).....	21
<u>Gambar 2.13</u>	Contoh Format Storyboard Tiga Kolom .....	26
<u>Gambar 3.1</u>	Rancangan Karakter Andi .....	40
<u>Gambar 4.1</u>	Pembuatan Karakter .....	47
<u>Gambar 4.2</u>	Proses Penyimpanan di Adobe Illustrator .....	47
<u>Gambar 4.3</u>	Coloring .....	48
<u>Gambar 4.4</u>	Sketsa <i>Background</i> .....	49
<u>Gambar 4.5</u>	Gambar Sayur .....	49
<u>Gambar 4.6</u>	Gambar Petani.....	50
<u>Gambar 4.7</u>	Gambar Roti.....	50
<u>Gambar 4.8</u>	Tampilan Lembar Kerja Baru .....	51
<u>Gambar 4.9</u>	Tampilan New Composition .....	52
<u>Gambar 4.10</u>	Tampilan Proses Import As.....	52
<u>Gambar 4.11</u>	Tampilan Proses Composition .....	53
<u>Gambar 4.12</u>	Tampilan Web Download Duik .....	54
<u>Gambar 4.13</u>	Tampilan New Project .....	54
<u>Gambar 4.14</u>	Tampilan Import File .....	55
<u>Gambar 4.15</u>	Tampilan Objek Setelah diberi Efek Puppet.....	55
<u>Gambar 4.16</u>	Tampilan Puppet Pin Yang Aktif.....	56

<u>Gambar 4.17</u>	Tampilan Duik.Jsx .....	56
<u>Gambar 4.18</u>	Tampilan Awal Adobe Premier Pro CS CC.....	57
<u>Gambar 4.19</u>	Proses Pengaturan Format File dan Lokasi penyimpanan .....	58
<u>Gambar 4.20</u>	Proses Editing Menggunakan Adobe Premiere .....	58
<u>Gambar 4.21</u>	Proses Rendering pada Adobe Premiere .....	59
<u>Gambar 4.22</u>	Opening Video .....	60
<u>Gambar 4.23</u>	Kebiasaan hidup tidak sehat.....	60
<u>Gambar 4.24</u>	Penyakit akibat makanan cepat saji.....	60
<u>Gambar 4.25</u>	kandungan sayuran.....	61
<u>Gambar 4.26</u>	Closing Video .....	61
<u>Gambar 4.27</u>	Proses Uploading Video ke Youtube .....	61



## INTISARI

Kampung berkebun adalah program yang dirancang untuk memanfaatkan lingkungan atau lahan kosong sekitar area rumah yang berada di sekitar kampung agar menjadi lebih produktif. Hal tersebut dapat disosialisasikan dengan menanam sayuran dan tanaman lainnya.

seiring berjalannya waktu yang semakin berkembang membuat pola hidup masyarakat modern sekarang yang cenderung tidak sehat yang identik lebih memilih makanan siap saji (junkfood) dan lingkungan yang kurang sehat, anak sekolahan pun lebih suka membeli jajan sembarangan ketimbang membawa bekal, hal ini menjadikan pola hidup masyarakat modern menjadi tidak sehat.

dari permasalahan tersebut munculah gagasan untuk membuat video animasi Animation Motion Graphic kampung berkebun yang dapat berguna sebagai media sosialisasi, dan untuk mengajak masyarakat modern sekarang agar lebih peduli terhadap kesehatan

**Kata Kunci: Video, Campaign, Berkebun**



## ABSTRACT

*Kampung gardening is a program designed to take advantage of the environment or the vacant land around the house that are in the area around the village in order to become more productive. It can be disseminated to grow vegetables and other crops.*

*with time growing make lifestyle modern societies that tend not healthy identical preferring fast food (junk food) and unhealthy environment, school children also prefer to buy snacks haphazardly rather than bring lunch, it makes the lifestyle of modern society becomes unhealthy.*

*of these problems comes the idea to create an animated video Animation Motion Graphic hometown of gardening that can be useful as a medium of socialization, and to invite the media society to be more concerned about health.*

**Keyword: Video, Campaign, Gardening**

