

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO KAMPANYE
PERLINDUNGAN GAJAH PADA WWF INDONESIA
MENGUNAKAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Wahyuni Sarendra

15.61.0067

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO KAMPANYE
PERLINDUNGAN GAJAH PADA WWF INDONESIA
MENGUNAKAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Wahyuni Sarendra

15.61.0067

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO KAMPANYE PERLINDUNGAN GAJAH PADA WWF INDONESIA MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wahyuni Sarendra

15.61.0067

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 6 Februari 2019

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO KAMPANYE
PERLINDUNGAN GAJAH PADA WWF INDONESIA
MENGUNAKAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wahyuni Sarendra

15.61.0067

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Februari 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 Maret 2019

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 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 **taanggungjawab** saya pribadi.

Yogyakarta, 27 februari 2019



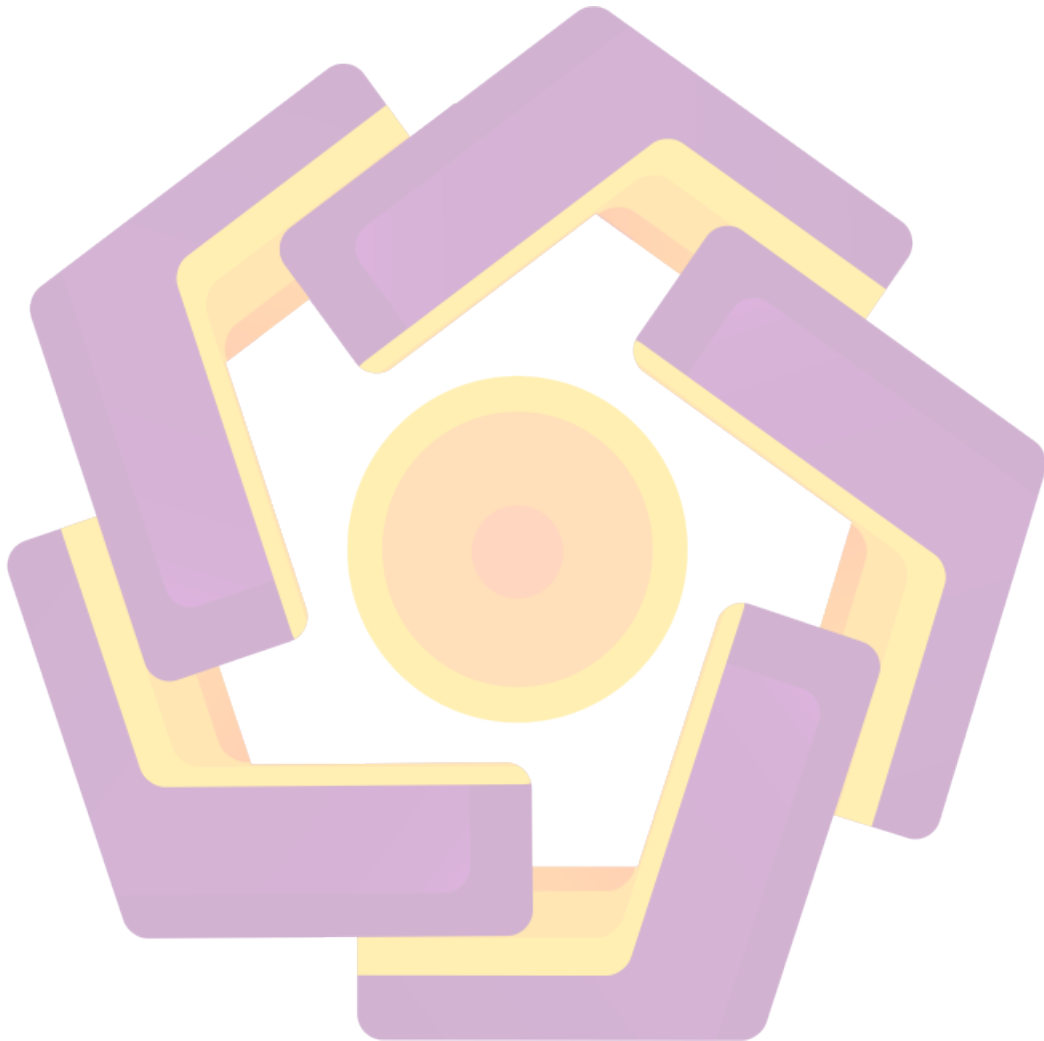
Wahyuni Sarendra

NIM. 15.61.0067

MOTTO

“Tiada doa yg lebih indah selain doa agar skripsi ini cepat selesai”

“Doa tanpa usaha itu lucu, usaha tanpa doa itu percuma”



PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan ridho-Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, dan kekuatan. Atas segala karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Kedua Orang Tua dan Keluarga (Bapak Royendra Ihsan dan Ibu Ermalina) serta kedua adik saya (Thegar Erendra dan Azka Aldic Erendra) yang selalu memanjatkan doa dan memberikan semangat yang tak ternilai harganya.
2. WWF Indonesia yang telah memberikan izin penelitian dan juga telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan saran, sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, berkat bimbingan serta arahan beliau sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan hasil yang terbaik.
4. Teman-teman dari kelas BCIT 02 2015 dan kelas Multimedia inter 2015 yang telah berjuang bersama-sama selama perkuliahan berlangsung.
5. Tak lupa kepada kawan, sahabat, atau keluarga rumah anyo yang selalu memberi tawa, semangat, seta dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

6. Serta seluruh pihak yang telah banyak membantu yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, saya ucapkan terima kasih atas doa, bantuan, semangat dukungan dan kerjasamanya.



KATA PENGANTAR

Assalamualikum Wr. Wb

Alhamdulillah Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, kekuatan, karunia dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO KAMPANYE PERLINDUNGAN GAJAH PADA WWF INDONESIA MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC”** dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini merupakan syarat utama bagi penulis untuk menyelesaikan program studi Strata-1 di Universitas Amikom Yogyakarta program studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, berkat bimbingan serta arahan beliau sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan hasil yang terbaik.
5. Bapak Ari dan anggota WWF Indonesia yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan saran.

6. Semua keluarga besar penulis terutama kedua orang tua yang tidak pernah lelah memberikan dukungan, motivasi, dan doa kepada penulis.
7. Semua teman-teman penulis, terutama teman kuliah yang telah membantu memberikan kritik dan saran kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu selalu membuka diri untuk kritik dan saran yang membangun dari pembaca, untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya. Terima Kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 27 februari 2019

Penulis

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	III
PENGESAHAN	IV
PERNYATAAN.....	V
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN	VII
KATA PENGANTAR	IX
DAFTAR ISI.....	XI
DAFTAR TABEL.....	XV
DAFTAR GAMBAR	XVI
INTISARI.....	XVIII
ABSTRACT.....	XIX
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.4.1 Maksud Penelitian.....	3
1.4.2 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Pengembangan	5
1.6.5 Metode Testing.....	5

1.6.6	Metode Implementasi.....	6
1.7	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	Animasi	14
2.2.3	Jenis Animasi	14
2.2.4	Proses Pembuatan Animasi.....	16
2.2.5	Motion Graphic	18
2.2.5.1	Pengertian Motion Graphic	18
2.2.5.2	Sejarah Motion graphic	19
2.2.5.3	Elemen-Elemen Motion Graphic	20
2.2.5.4	Karakteristik Motion Graphic	20
2.2.5.5	Konsep Dasar Perancangan Video dengan Teknik Motion Graphic	21
2.3	Metode Analisis.....	23
2.3.1	Analisis SWOT	23
2.3.1.1	Analisis SWOT Sebagai Alat Formulasi Strategi	23
2.3.1.2	Matriks TOWS atau SWOT	23
2.3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	25
2.4	Metode Perancangan	26
2.5	Metode Pengembangan	26
2.5.1	Tahap Produksi	27
2.5.2	Tahap PascaProduksi	28
2.6	Metode Testing.....	28
2.6.1	Pengertian Skala Likert	28
2.6.2	Menentukan Interval	29
2.6.3	Rumus Presentase	30
2.7	Metode Implementasi	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		32

3.1	Tinjauan Umum.....	32
3.1.1	Profil Organisasi	32
3.1.2	Logo Organisasi	32
3.1.3	Visi dan Misi Organisasi.....	32
3.1.4	Sejarah.....	33
3.1.5	Struktur Organisasi	34
3.2	Pengumpulan Data	35
3.2.1	Observasi.....	35
3.2.2	Wawancara.....	37
3.3	Analisis SWOT	38
3.3.1	Strengths (Kekuatan).....	39
3.3.2	Weakness (Kelemahan).....	39
3.3.3	Opportunity (Peluang).....	40
3.3.4	Threat (Ancaman)	40
3.4	Matrik SWOT.....	40
3.5	Kelemahan Media Lama	44
3.6	Solusi yang Ditawarkan	45
3.7	Solusi yang Dipilih.....	46
3.8	Analisis Kebutuhan	46
3.8.1	Kebutuhan Fungsional/Informasi.....	46
3.8.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	47
3.8.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	47
3.8.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	48
3.8.2.3	Kebutuhan Pengguna (Brainware).....	49
3.9	Perancangan Video Motion Graphic	49
3.9.1	Pra Produksi	49
3.9.1.1	Penentuan Konsep Video	49
3.9.1.2	Naskah.....	50
3.9.1.3	Storyboard.....	54
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		63
4.1	Tahap Produksi.....	63

4.1.1	Pengumpulan Data	63
4.1.2	Pembuatan Desain Grafis	64
4.1.2.1	Pembuatan Karakter	67
4.1.2.2	Pembuatan Aset Background	68
4.1.2.3	Aset Pendukung	69
4.1.2.4	Ekstensi dan Lokasi Penyimpanan	71
4.1.3	Voice Over	71
4.1.3.1	Proses Recording	71
4.1.3.2	Audio Editing	72
4.2	Pasca Produksi	76
4.2.1	Compositing	76
4.2.1.1	Proses Membuat Animasi	78
4.2.2	Editing	81
4.2.3	Rendering	84
4.3	Evaluasi	85
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional / Informasi dengan Hasil Akhir	86
4.3.2	Kuesioner	88
4.3.2.1	Aspek Informasi	88
4.3.2.2	Aspek Tampilan Animasi	90
4.3.2.3	Penghitungan Kuesioner Aspek Informasi	92
4.3.2.4	Penghitungan Kuesioner Aspek Tampilan Animasi	94
4.4	Implementasi	96
4.4.1	Implementasi Teknis	96
4.4.2	Penyerahan Video	97
BAB V PENUTUP		99
5.1	Kesimpulan	99
5.2	Saran	99
DAFTAR PUSTAKA		101
LAMPIRAN		103

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Video Motion Graphic Kajian Pustaka.....	9
Tabel 2.2 Matrik Swot.....	24
Tabel 2.3 Skala Jawaban	29
Tabel 2.4 Interval Skor Pengkategorian.....	30
Tabel 3.1 Matrik SWOT	40
Tabel 3.2 Daftar Perangkat Keras yang Digunakan.....	47
Tabel 3.3 Daftar Perangkat Lunak yang Digunakan.....	48
Tabel 3.4 Kebutuhan Pengguna (Brainware).....	49
Tabel 4.1 Hasil Desain Aset Pendukung.....	69
Tabel 4.2 Evaluasi Kebutuhan Fungsional.....	86
Tabel 4.3 Pengujian Aspek Informasi.....	89
Tabel 4.4 Pengujian Aspek Animasi.....	90
Tabel 4.5 Pengkategorian Skor Kuesioner.....	91
Tabel 4.6 Persentase Skor Jawaban Kuesioner.....	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima elemen multimedia Sumber: Senn, 1998	12
Gambar 3.1 Logo WWF Indonesia	32
Gambar 3.2 Struktur SMT WWF Indonesia	34
Gambar 3.3 Web WWF Indonesia	35
Gambar 3.4 Instagram WWF Indonesia.....	36
Gambar 3.5 Youtube WWF Indonesia.....	37
Gambar 4.1 Pengaturan Lembar Kerja.....	65
Gambar 4.2 Tools Menu	65
Gambar 4.3 Pen Tool	66
Gambar 4.4 Direct Selection Tool	66
Gambar 4.5 Selection Tool	66
Gambar 4.6 Desain Karakter.....	67
Gambar 4.7 Pewarnaan Karakter	67
Gambar 4.8 Desain Background	68
Gambar 4.9 Pewarnaan Background.....	68
Gambar 4.10 Ekstensi dan Lokasi Penyimpanan Desain Grafis.....	71
Gambar 4.11 Proses Recording.....	71
Gambar 4.12 Effect Capture Noise Print	72
Gambar 4.13 Effect Noise Reduction	72
Gambar 4.14 Effect Filter and EQ	73
Gambar 4.15 Effect Graphic Equalizer (20 bands).....	73
Gambar 4.16 Effect Amplitude and Compressor	74
Gambar 4.17 Effect Single-band Compressor	74
Gambar 4.18 Effect Amplitude and Compressor	74
Gambar 4.19 Effect Normalize	75
Gambar 4.20 Effect Vocal Enhancer	75
Gambar 4.21 Effect Vocal Enhancer	75
Gambar 4.22 Effect Reverb.....	76
Gambar 4.23 Penyimpanan File Audio.....	76

Gambar 4.24 Composition Settings	77
Gambar 4.25 Import File.....	78
Gambar 4.26 Drag Aset ke Layer Komposisi	78
Gambar 4.27 Garis Mask	79
Gambar 4.28 Masks Path yang Sudah Dickey ke Position.....	79
Gambar 4.29 Effect Ease and Wizz	79
Gambar 4.30 Graphic Editor yang Terbentuk.....	80
Gambar 4.31 Puppet Pin	80
Gambar 4.32 Puppet Pin yang Terbentuk	80
Gambar 4.33 Memilih Ekstensi	81
Gambar 4.34 Rendering pada Adobe Media Encoder CC 2017	81
Gambar 4.35 Project Baru Adobe Premiere.....	82
Gambar 4.36 File Import.....	82
Gambar 4.37 Panel Tools.....	83
Gambar 4.38 Memotong Audio	83
Gambar 4.39 Proses Memotong Video dan Audio	84
Gambar 4.40 Atur Format.....	84
Gambar 4.41 Atur Preset.....	85
Gambar 4.42 Atur Ruang Penyimpanan	85
Gambar 4.43 Proses Render Menggunakan	
Adobe Media Encoder CC 2017	85
Gambar 4.44 Channel Youtube.....	96
Gambar 4.45 Memasukan File	96
Gambar 4.46 Proses Upload.....	97
Gambar 4.47 Video Berhasil Terupload	97

INTISARI

Di zaman sekarang penyampaian informasi dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai macam media. Media audio visual adalah media yang paling banyak digunakan saat ini, karena dinilai lebih bisa menyampaikan informasi secara utuh dengan adanya audio dan visual secara bersamaan. Penggunaan teknik motion graphic adalah salah satu cara untuk membuat media audio visual.

Dalam penelitian ini penulis mencoba membahas bagaimana merancang dan membuat sebuah alat komunikasi baru untuk mengkampanyekan perlindungan gajah pada WWF Indonesia. Pembuatan Video kampanye ini bertujuan untuk membantu pihak WWF Indonesia dalam mengkampanyekan perlindungan gajah, mengingat populasi gajah yang semakin hari semakin menurun dan terancam punah, maka dibuatlah Video kampanye dalam bentuk Video Motion Graphic.

Video menggunakan motion graphic dipilih dikarenakan hanya media ini yang bisa mendisplay salah satu media untuk memvisualisasi bagaimana mencegah kepunahan gajah. Dengan menggunakan media kampanye berupa video Motion graphic di harapkan penyampaian dari pesan yang di sampaikan, dapat dipahami dengan baik.

Kata Kunci: Video, Animasi, *Motion Graphic*, WWF-Indonesia, Sahabat Gajah.

ABSTRACT

In this day and age the delivery of information can be done using a variety of media. Audio visual media is the most widely used media today, because it is considered more able to convey information in its entirety in the presence of audio and visual simultaneously. The use of motion graphic techniques is one way to make audio visual media.

In this study the author tried to discuss how to design and make a new communication tool to campaign for elephant protection at WWF Indonesia. The making of this campaign video aims to assist WWF Indonesia in campaigning for elephant protection, given that the elephant population is increasingly declining and threatened with extinction, a campaign video was made in the form of Motion Graphic Videos.

The video using motion graphic was chosen because only this media could display one of the media to visualize how to prevent the extinction of elephants. By using campaign media in the form of video Motion graphic is expected to deliver from the message conveyed, can be understood well.

Keyword: *Video, Animation, Motion Graphic, WWF-Indonesia, Friends of Elephant*

