

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PELAYANAN TERPADU  
UNTUK MASYARAKAT KECAMATAN GONDANG  
KABUPATEN SRAGEN JAWA TENGAH**

**SKRIPSI**



Disusun oleh:

**Tegar Pradana Diky Ariyanto**  
**18.12.0667**

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PELAYANAN TERPADU  
UNTUK MASYARAKAT KECAMATAN GONDANG  
KABUPATEN SRAGEN JAWA TENGAH**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta  
untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Pada Jenjang Program Sarjana – Program Studi Sistem Informasi



Disusun oleh:

**Tegar Pradana Diky Ariyanto**  
**18.12.0667**

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

## HALAMAN PERSETUJUAN

### SKRIPSI

#### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PELAYANAN TERPADU UNTUK MASYARAKAT KECAMATAN GONDANG KABUPATEN SRAGEN JAWA TENGAH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tegar Pradana Diky Ariyanto**

**18.12.0667**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal <3 November 2021>

**Dosen Pembimbing,**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

# HALAMAN PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PELAYANAN TERPADU UNTUK MASYARAKAT KECAMATAN GONDANG KABUPATEN SRAGEN JAWA TENGAH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tegar Pradana Diky Ariyanto**

**18.12.0667**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal <23 November 2022>

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom**  
**NIK. 190302427**

**Bernadhed, M.Kom**  
**NIK. 190302243**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
**NIK. 190302187**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
Tanggal < 23 November 2022 >

**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

### HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Tegar Pradana Diky Ariyanto  
NIM : 18.12.0667

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan dan Pembuatan Video Pelayanan Terpadu Masyarakat  
Kecamatan Gondang Kabupaten Sragen Jawa Tengah**

Dosen Pembimbing : Mei P Kurniawan, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, <tanggal lulus ujian skripsi>



Tegar Pradana Diky Ariyanto

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta memberikan kemudahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “ Perancangan Dan Pembuatan Video Pelayanan Terpadu Masyarakat Kecamatan Gondang Kabupaten Sragen Jawa Tengah”.

Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini, yaitu kepada :

1. Allah SWT atas izin serta karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat dibuat dan diselesaikan tepat pada waktunya.
2. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan, semangat, serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan dan keberhasilan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing serta mengarahkan penulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Camat beserta staff dan jajaran Kecamatan Gondang yang telah membantu dan bersedia menjadi objek penelitian
5. Seluruh teman – teman penulis yang senantiasa membantu dan memberikan dukungan kepada penulis.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas curahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Video Pelayanan Terpadu Masyarakat Kecamatan Gondang Kabupaten Sragen Jawa Tengah” dengan baik. Sholawat serta salam selalu terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya. Aamiinn.

Penulisan pada skripsi ini bertujuan untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar sarjana Komputer (S.Kom) pada Jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Pada kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku Ketua Prodi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan membimbing penulis dalam penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat untuk penulis.
5. Bapak R. Guntur Rilo Subroto, S.Sos selaku Camat Kecamatan Gondang beserta staff dan jajaran yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
6. Orang tua dan adik yang selalu memberikan dukungan dan semangat.
7. Teman – teman kelas Sistem Informasi 02 angkatan 2018 Universitas Amikom Yogyakarta

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca untuk menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh pihak yang telah membacanya.

Yogyakarta, <tanggal bulan tahun>

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
INTISARI.....	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	2
1.6 Metode Penelitian .....	3
1.6.1 Metode Penelitian .....	3
1.6.1.1 Metode Observasi.....	3
1.6.2 Metode Analisa.....	3
1.6.2.1 Analisa Kebutuhan Fungsional .....	3
1.6.2.2 Analisa Kebutuhan Non Fungsional .....	4
1.6.3 Metode Perancangan.....	4
1.6.4 Metode Pengujian.....	4
1.7 Metode Penelitian .....	4
BAB II LANDASAN TEORI .....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	9
2.2.2 Elemen – Elemen Multimedia .....	10
2.2.3 Pengertian Animasi.....	12
2.2.4 Sejarah Animasi.....	12
2.2.5 Jenis – Jenis Animasi .....	15
2.2.6 Motion Graphic.....	18
2.2.6.1 Pertimbangan Pada Motion Graphic .....	19
2.2.6.2 Kelebihan dan Kekurangan Motion Graphic .....	20



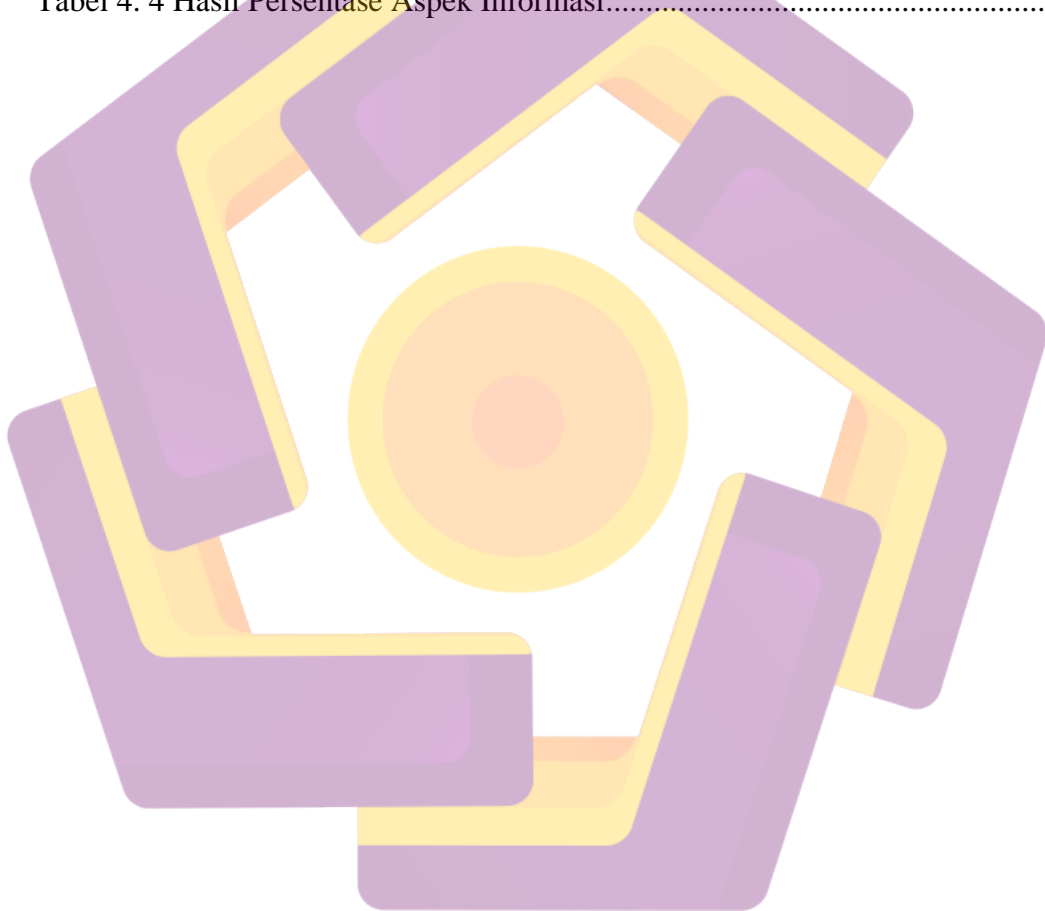
2.2.7	Pengertian Informasi.....	22
2.2.8	Kualitas Informasi.....	22
2.3	Analisa Kebutuhan Sistem.....	22
2.3.1	Analisa Kebutuhan Fungsional.....	23
2.3.2	Analisa Kebutuhan Non Fungsional.....	23
2.4	Metode Perancangan.....	23
2.4.1	Pra Produksi.....	23
2.4.2	Produksi.....	24
2.4.3	Pasca Produksi.....	25
3.1	Testing.....	25
<b>BAB III Analisis dan perancangan</b> .....		<b>28</b>
3.1	Gambaran Umum Kecamatan Gondang.....	28
3.1.1	Latar Belakang.....	28
3.1.2	Tugas Fungsi Organisasi.....	30
3.1.3	Struktur Organisasi dan Tata kerja (SOTK).....	31
3.1.4	Visi dan Misi.....	31
3.1.4.1	Visi Kecamatan Gondang.....	31
3.1.4.2	Misi Kecamatan Gondang.....	31
3.2	Pengumpulan Data.....	31
3.2.1	Hasil Wawancara.....	32
3.2.2	Metode Observasi.....	33
3.3	Analisis Kebutuhan.....	35
3.3.1	Kebutuhan Fungsional.....	35
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	35
3.3.2.1	Kebutuhan Hardware.....	35
3.3.2.2	Kebutuhan Software.....	36
3.4	Pra Produksi.....	36
3.4.1	Ide dan Konsep.....	36
3.4.2	Penjadwalan.....	36
3.4.3	Pengisian Suara.....	37
3.4.4	Storyboard.....	38
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....		<b>41</b>
4.1	Proses Produksi.....	41
4.1.1	Design.....	41
4.1.2	Animasi Motion Graphic.....	44
4.1.2.1	Mengimport Bahan Animasi.....	45
4.1.2.2	Membuat Animasi Karakter.....	45
4.1.2.3	Membuat Animasi Transisi.....	46
4.1.2.4	Membuat Animasi Pada Objek.....	49
4.1.3	Rekam Narasi.....	51
4.2	Pasca Produksi.....	53
4.2.1	Editing.....	53
4.3	Testing.....	57
<b>BAB V Penutup</b> .....		<b>63</b>
4.4	Kesimpulan.....	63

4.5 Saran .....	63
DAFTAR PUSTAKA .....	64



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian.....	7
Tabel 3. 1 Tabel Wawancara.....	32
Tabel 3. 2 Timeline Produksi.....	37
Tabel 3. 3 Tabel Pengisian Suara.....	37
Tabel 3. 4 Tabel Storyboard.....	38
Tabel 4. 1 Tabel Pengujian Pada Aspek Multimedia.....	57
Tabel 4. 2 Tabel Pengujian Pada Aspek Informasi.....	59
Tabel 4. 3 Hasil Persentase Aspek Multimedia.....	61
Tabel 4. 4 Hasil Persentase Aspek Informasi.....	62



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen Multimedia .....	10
Gambar 2. 2 James Stuart Blacton .....	14
Gambar 2. 3 Walt Disney .....	15
Gambar 2. 4 2D (Dua Dimensi) .....	16
Gambar 2. 5 Stop Motion.....	17
Gambar 2. 6 3D (Tiga Dimensi) .....	18
Gambar 2. 7 Motion Graphic .....	19
Gambar 3. 1 Kantor Kecamatan Gondang .....	29
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi Kecamatan Gondang .....	31
Gambar 3. 3 Dokumen SOP Pelayanan Terpadu .....	34
Gambar 3. 4 Papan Nama Pelayanan Administrasi Terpadu .....	35
Gambar 4. 1 Membuat File Baru.....	41
Gambar 4. 2 Elipse Tool .....	42
Gambar 4. 3 Pembuatan Objek pada Adobe Photoshop .....	42
Gambar 4. 4 Pembuatan Objek Telinga dan Rambut.....	43
Gambar 4. 5 Pembuatan Karakter Utama .....	43
Gambar 4. 6 Pembuatan Karakter Pendamping .....	44
Gambar 4. 7 Penyimpanan File pada Folder .....	44
Gambar 4. 8 Transform .....	45
Gambar 4. 9 Key Frame .....	46
Gambar 4. 10 Membuat Komposisi .....	47
Gambar 4. 11 Membuat Solid Color .....	47
Gambar 4. 12 Menambahkan Effect .....	48
Gambar 4. 13 Membuat CC Radial ScaleWipe .....	48
Gambar 4. 14 Membuat CC Radial ScaleWipe .....	49
Gambar 4. 15 Membuat Komposisi .....	50
Gambar 4. 16 Penganimasian Sidik Jari .....	51
Gambar 4. 17 <i>Import File pada Adobe After Effect</i> .....	52
Gambar 4. 18 Sebelum Audio di potong.....	52
Gambar 4. 19 Sesudah Audio di potong .....	52
Gambar 4. 20 Pengimplementasian Audio.....	53
Gambar 4. 21 Composition Baru .....	54
Gambar 4. 22 Composition .....	54
Gambar 4. 23 Composition .....	55
Gambar 4. 24 Judul Sound Effect .....	55

## INTISARI

Multimedia adalah media untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, dan video dengan alat bantu sehingga pengguna dapat berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi.

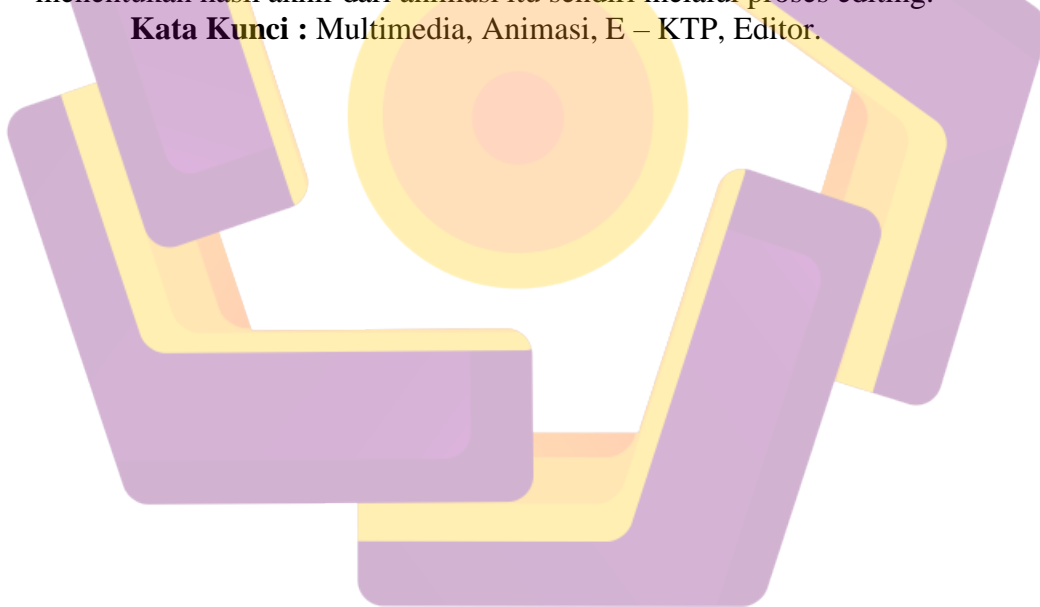
Animasi adalah metode dimana sebuah gambar atau objek dimanipulasi untuk menciptakan bentuk yang bergerak. Tujuannya untuk memberikan informasi kepada masyarakat yang belum banyak mengetahui.

Metode penciptaannya berupa *motion graphic* dalam sebuah karya yang berjudul “ Perancangan dan Pembuatan Video Pelayanan Terpadu Untuk Masyarakat Kecamatan Gondang Kabupaten Sragen Jawa Tengah “ tentang bagaimana cara pembuatan E – KTP yang benar khususnya di Kecamatan Gondang.

Motion Graphic adalah merupakan gabungan dari potongan desain/animasi yang berbasis media visual yang menggabungkan Bahasa film dengan desain grafis.

Dengan menggunakan teknik *motion graphic*, diharapkan mampu memvisualisasikan informasi yang berbeda dan masyarakat bisa lebih memahami secara efektif. Tidak hanya pengemasan animasi saja dalam bentuk *motion graphic*, peran editor juga sangat penting untuk hasil yang baik. Gambar inilah yang dapat menentukan hasil akhir dari animasi itu sendiri melalui proses editing.

**Kata Kunci :** Multimedia, Animasi, E – KTP, Editor.



## **ABSTRACT**

*Multimedia is a medium for presenting and combining text, sound, images, animation and video with tools so that users can interact, create and communicate.*

*Animation is a method by which an image or object is manipulated to create a shape that moves. The goal is to provide information to people who do not know much.*

*The creation method is in the form of a motion graphic in a work entitled "Designing and Making an Integrated Service Video for the People of Gondang District, Sragen Regency, Central Java" about how to make the correct E-KTP, especially in Gondang District.*

*Motion Graphic is a combination of visual media-based design/animation pieces that combine film language with graphic design.*

*By using motion graphics techniques, it is expected to be able to visualize different information and the public can understand it more effectively. Not only packaging animation in the form of motion graphics, the role of the editor is also very important for good results. This image can determine the final result of the animation itself through the editing process.*

**Keyword :** *Multimedia, Animation, E – KTP, Editor.*