

**PEMBAHASAN MOTION GRAPHIC PADA VIDEO TRANSISI STINGER  
WISUDA ONLINE UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA PERIODE 74, 75,  
76 DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK TRACK MATTE**

**SKRIPSI**

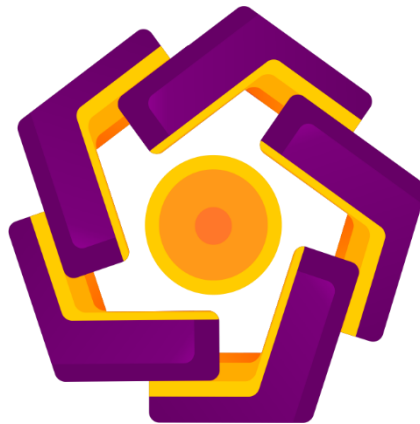


disusun oleh  
**Bimahusna Bagaskara Ramadhan**  
**17.82.0088**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2021**

**PEMBAHASAN MOTION GRAPHIC PADA VIDEO TRANSISI STINGER  
WISUDA ONLINE UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA PERIODE 74, 75,  
76 DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK TRACK MATTE**

**SKRIPSI**



disusun oleh  
**Bimahusna Bagaskara Ramadhan**  
**17.82.0088**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2021**

## PERSETUJUAN

### SKRIPSI

**PEMBAHASAN MOTION GRAPHIC PADA VIDEO TRANSISI STINGER  
WISUDA ONLINE UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA PERIODE 74,  
75, 76 DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK TRACK MATTE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bimahusna Bagaskara Ramadhan**  
**17.82.0088**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 30 Desember 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Agus Purwanto, M. Kom**  
**NIK. 190302229**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBAHASAN MOTION GRAPHIC PADA VIDEO TRANSISI STINGER  
WISUDA ONLINE UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA PERIODE 74, 75,  
76 DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK TRACK MATTE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bimahusna Bagaskara Ramadhan**  
**17.82.0082**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Maret 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Agus Purwanto, M. Kom**  
**NIK. 190302229**

**Ibnu Hadi Purwanto M.Kom**  
**NIK. 190302390**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
**NIK. 190302164**

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

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 tanggung jawab saya pribadi.

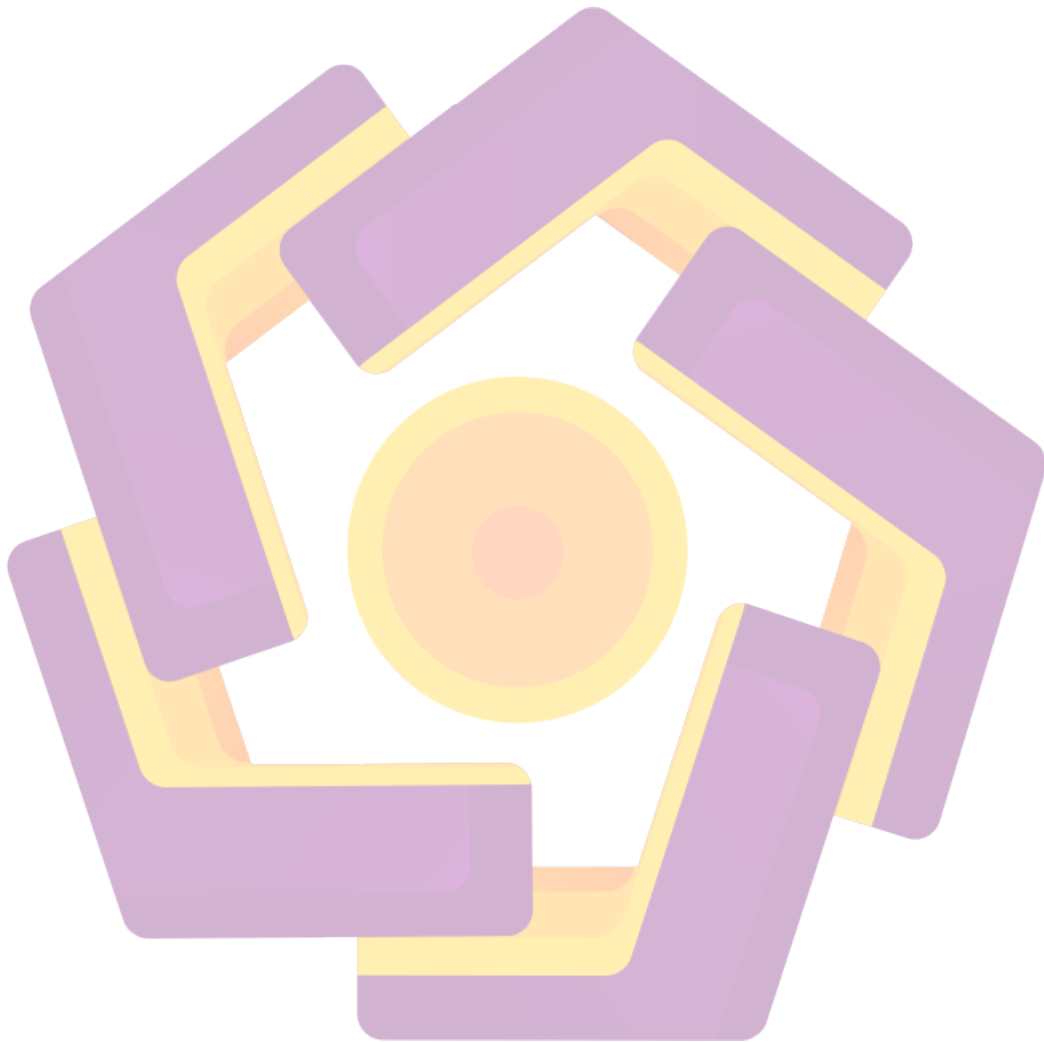
Yogyakarta, 22 Maret 2021



**Bimahusna Bagaskara Ramadhan**  
**17.82.0088**

## MOTTO

*I never lose. Either i win or i learn.*  
- Arteezy



## PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga Saya ucapkan kepada Allah SWT, Tuhan penguasa alam yang telah meridhoi dan mengabulkan segala do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul **“PEMBAHASAN MOTION GRAPHIC PADA VIDEO TRANSISI STINGER WISUDA ONLINE UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA PERIODE 74, 75, 76 DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK TRACK MATTE”** sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis. Alhamdulillah, dengan rasa bangga dan bahagia penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga padaNya sebagai penguasa alam yang mengabulkan segala do'a.
2. Segala perjuangan saya hingga titik ini saya persembahkan pada dua orang paling berharga dalam hidup saya. Hidup menjadi begitu mudah dan lancar ketika memiliki orang tua yang memahami saya
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi. Terima kasih atas segala kesabaran dan ilmu yang diberikan selama ini.
4. Skripsi ini saya persembahkan untuk teman dan sahabat yang selalu ada disisi saya. Saya bahkan tidak bisa menjelaskan betapa bersyukurya saya memiliki kalian dalam hidup saya.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diharapkan. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita pada jalan kebaikan.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu dan Bapak saya, serta seluruh keluarga besar yang selalu menyelipkan doa di setiap hari agar saya dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan terus maju.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
5. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom dan Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom sebagai dosen penguji serta semua dosen Prodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta, terima kasih atas semua jasa Bapak dan Ibu Dosen.
6. Segenap Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan

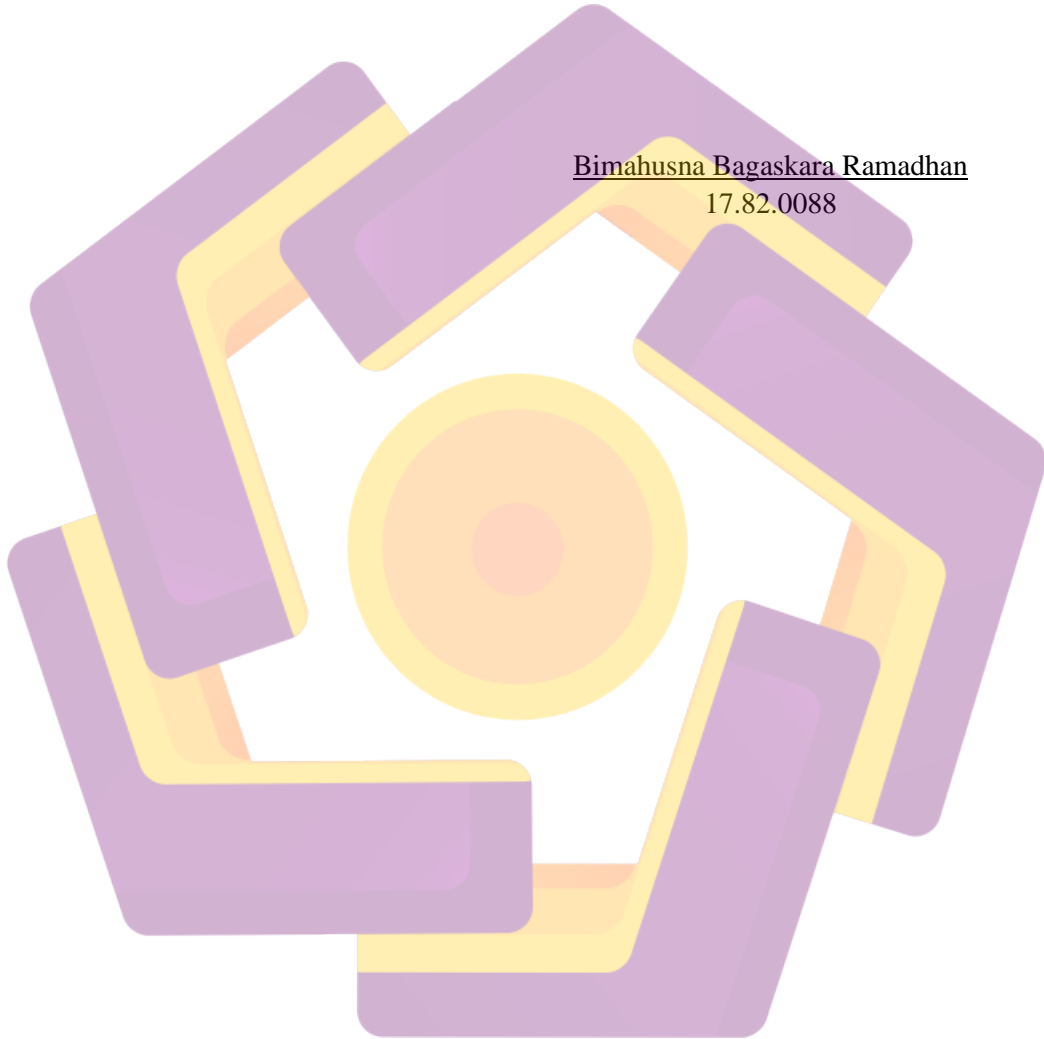


kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 22 Maret 2021

Bimahusna Bagaskara Ramadhan  
17.82.0088



## DAFTAR ISI

|  |              |
|--|--------------|
| <b>JUDUL .....</b>                     | <b>I</b>     |
| <b>PERSETUJUAN.....</b>                | <b>III</b>   |
| <b>PENGESAHAN .....</b>                | <b>IV</b>    |
| <b>PERNYATAAN.....</b>                 | <b>V</b>     |
| <b>MOTTO .....</b>                     | <b>VI</b>    |
| <b>PERSEMBAHAN.....</b>                | <b>VII</b>   |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>             | <b>VIII</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                 | <b>X</b>     |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>              | <b>XIV</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>              | <b>XV</b>    |
| <b>INTISARI .....</b>                  | <b>XVII</b>  |
| <b>ABSTRACT .....</b>                  | <b>XVIII</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>          | <b>1</b>     |
| 1.1 Latar Belakang.....                | 1            |
| 1.2 Rumusan Masalah .....              | 2            |
| 1.3 Batasan Masalah.....               | 3            |
| 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian ..... | 3            |
| 1.5 Manfaat Penelitian.....            | 3            |
| 1.6 Metode Penelitian.....             | 4            |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....     | 4            |
| 1.6.2 Metode Produksi .....            | 5            |
| 1.6.3 Metode Evaluasi.....             | 5            |
| 1.7 Sistematika Penulisan.....         | 6            |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>     | <b>7</b>     |
| 2.1 Tinjauan Pustaka .....             | 7            |
| 2.2 Konsep Dasar Multimedia.....       | 8            |
| 2.2.1 Pengertian Multimedia.....       | 8            |
| 2.2.2 Jenis-Jenis Multimedia.....      | 8            |
| 2.2.3 Elemen-Elemen Multimedia .....   | 9            |
| 2.3 Konsep Dasar Informasi .....       | 11           |
| 2.3.1 Pengertian Informasi .....       | 11           |

|   |  |           |
|---|--|-----------|
| 2.3.1.1                                       | Kualitas Informasi.....                  | 11        |
| 2.3.1.2                                       | Nilai Informasi.....                     | 12        |
| 2.4   | Video .....                              | 12        |
| 2.4.1   | Standar Video.....                       | 13        |
| 2.5   | Pengertian Transisi Stinger .....        | 14        |
| 2.5.1   | Stinger .....                            | 14        |
| 2.6   | Pengertian Track Matte .....             | 14        |
| 2.6.1   | Alpha Matte.....                         | 14        |
| 2.6.2   | Alpha Inverted Matte .....               | 14        |
| 2.6.3   | Luma Matte .....                         | 14        |
| 2.6.4   | Luma Inverted Matte.....                 | 15        |
| 2.7   | Teknik Motion Graphic .....              | 15        |
| 2.7.1   | Sejarah Motion Graphic .....             | 15        |
| 2.7.2   | Konsep Dasar Teknik Motion Graphic ..... | 16        |
| 2.8   | Analisis Kebutuhan Fungsional.....       | 18        |
| 2.9   | Tahap Produksi.....                      | 19        |
| 2.9.1   | Pra Produksi .....                       | 19        |
| 2.9.1.1                                       | Penentuan Konsep.....                    | 19        |
| 2.9.1.2                                       | Pengumpulan Data.....                    | 19        |
| 2.9.1.3                                       | Pembuatan Storyboard.....                | 20        |
| 2.9.2   | Produksi .....                           | 21        |
| 2.9.2.1                                       | Pembuatan Asset.....                     | 21        |
| 2.9.2.2                                       | Kegiatan Penganimasian.....              | 21        |
| 2.9.2.3                                       | Evaluasi Kerja Produksi.....             | 21        |
| 2.9.3   | Pasca Produksi .....                     | 22        |
| 2.9.3.1                                       | Editing.....                             | 22        |
| 2.9.3.2                                       | Compositing.....                         | 22        |
| 2.9.3.3                                       | Rendering.....                           | 22        |
| 2.10  | Evaluasi .....                           | 23        |
| 2.10.1  | Sejarah Skala Likert .....               | 24        |
| 2.10.2  | Skala Likert .....                       | 25        |
| 2.10.3  | Rumus Persentase Skala Likert.....       | 26        |
| <b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b> |  | <b>26</b> |

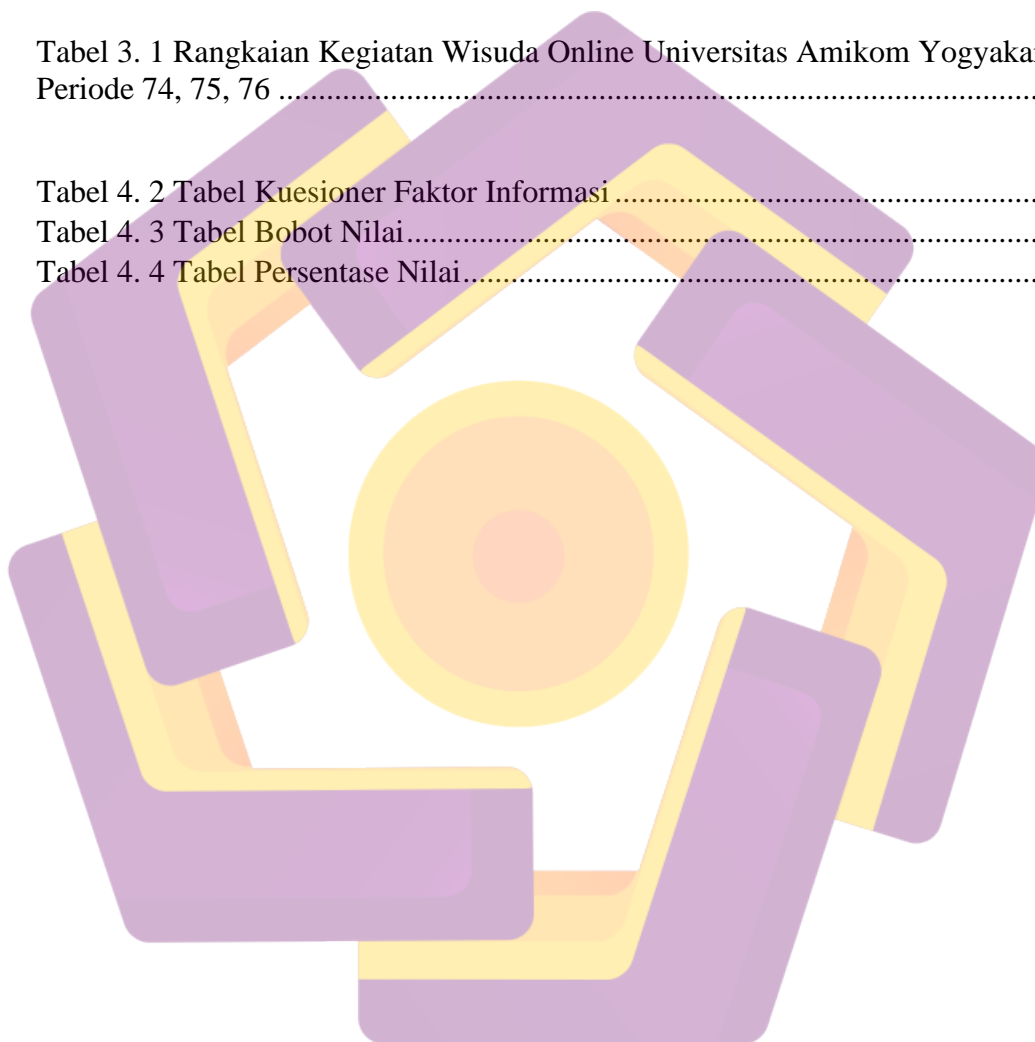
|   |  |           |
|---|--|-----------|
| 3.1   | Gambaran Umum Wisuda Online Universitas Amikom Yogyakarta .... | 26        |
| 3.1.1   | Latar Belakang .....   | 26        |
| 3.2   | Gambaran Acara.....  | 27        |
| 3.3   | Pengumpulan Data .....   | 28        |
| 3.3.1   | Metode Wawancara.....  | 28        |
| 3.3.1.1   | Kebutuhan Visual .....   | 28        |
| 3.3.1.2   | Animasi .....  | 28        |
| 3.3.2   | Metode Observasi.....  | 29        |
| 3.4   | Analisis Kebutuhan .....                                       | 30        |
| 3.4.1   | Kebutuhan Fungsional .....                                     | 30        |
| 3.4.2   | Kebutuhan Non Fungsional.....                                  | 31        |
| 3.4.2.1   | Kebutuhan Hardware (Perangkat Keras) .....                     | 31        |
| 3.4.2.2   | Kebutuhan Software (Perangkat Lunak).....                      | 31        |
| 3.4.2.3   | Kebutuhan Brainware .....                                      | 32        |
| 3.5   | Rencana Aspek Produksi .....                                   | 32        |
| 3.5.1.1   | Aspek Kreatif .....  | 32        |
| 3.5.1.2   | Aspek Teknis .....   | 32        |
| 3.6   | Pra Produksi .....   | 34        |
| 3.6.1   | Idea dan Konsep.....   | 34        |
| 3.6.1.1   | Storyboard.....  | 34        |
| 3.6.1.2   | Naskah .....   | 36        |
| <b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b> |  | <b>37</b> |
| <b>4.1</b>                                      | <b>Produksi .....</b>  | <b>37</b> |
| 4.1.1   | Pengambilan Video .....  | 37        |
| 4.1.1.1   | Aset Grafik.....   | 38        |
| <b>4.2</b>                                      | <b>Pasca Produksi.....</b>                                     | <b>40</b> |
| 4.2.1   | Compositing Transisi .....                                     | 40        |
| 4.2.2   | Rendering Transisi .....                                       | 44        |
| 4.2.3   | Editing.....   | 47        |
| 4.2.4   | Rendering .....  | 49        |
| <b>4.3</b>                                      | <b>Evaluasi .....</b>  | <b>51</b> |
| 4.3.1   | Perbandingan Kebutuhan Visual dengan Hasil Akhir .....         | 51        |
| 4.3.2   | Kuesioner Tampilan Video .....                                 | 53        |
| <b>4.4</b>                                      | <b>Implementasi.....</b>                                       | <b>60</b> |

|                            |   |           |
|----------------------------|---|-----------|
| 4.4.1                      | Publish Media Online .....                    | 60        |
| 4.4.2                      | Penyerahan Kepada Panitia Wisuda Online ..... | 61        |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>  |   | <b>62</b> |
| 5.1                        | Kesimpulan.....                               | 62        |
| 5.2                        | Saran.....                                    | 63        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b> |   | <b>64</b> |



## DAFTAR TABEL

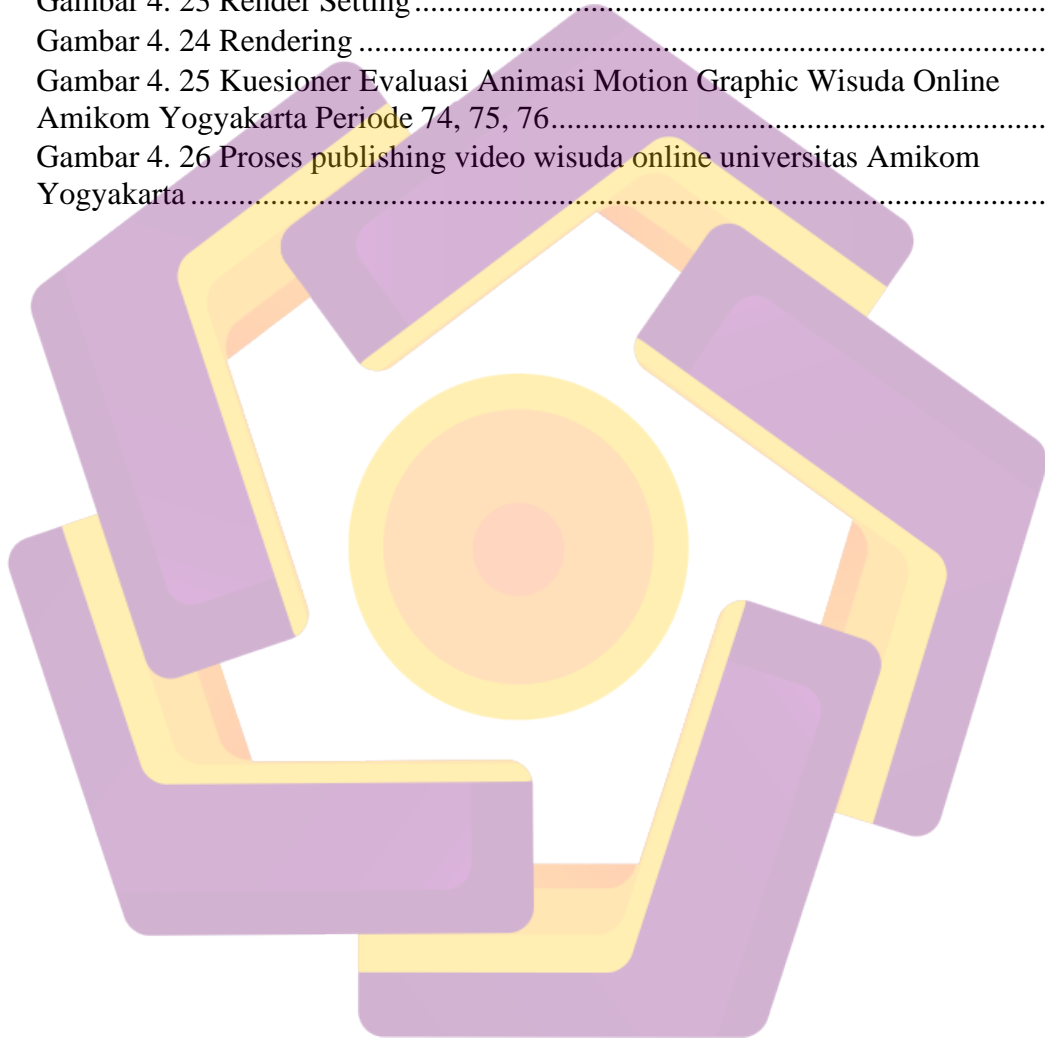
|   |    |
|---|----|
| Tabel 2. 1 Tabel Evaluasi Skala Likert .....  | 24 |
| Tabel 2. 2 Presentase Nilai.....  | 25 |
| <br>  |    |
| Tabel 3. 1 Rangkaian Kegiatan Wisuda Online Universitas Amikom Yogyakarta<br>Periode 74, 75, 76 ..... | 27 |
| <br>  |    |
| Tabel 4. 2 Tabel Kuesioner Faktor Informasi .....   | 53 |
| Tabel 4. 3 Tabel Bobot Nilai.....   | 56 |
| Tabel 4. 4 Tabel Persentase Nilai.....  | 56 |



## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2. 1 Animasi .....  | 10 |
| Gambar 2. 2 Lima Elemen Multimedia .....                                 | 10 |
| Gambar 2. 3 Contoh Storyboard .....                                      | 20 |
| <br>   |    |
| Gambar 3. 1 Logo Wisuda Online Universitas Amikom Yogyakarta .....       | 29 |
| Gambar 3. 2 Background Wisuda Online Universitas Amikom Yogyakarta ..... | 29 |
| Gambar 3. 3 Storyboard Transisi Wisuda Online Universitas Amikom.....    | 35 |
| <br>   |    |
| Gambar 4. 1 Pengambilan Video MC.....                                    | 37 |
| Gambar 4. 2 Render Aset Grafik.....                                      | 38 |
| Gambar 4. 3 Export Aset Grafik .....                                     | 39 |
| Gambar 4. 4 Aset Grafik .....  | 39 |
| Gambar 4. 5 Transisi Awal .....  | 40 |
| Gambar 4. 6 Animasi Logo.....  | 41 |
| Gambar 4. 7 Animasi Teks.....  | 41 |
| Gambar 4. 8 Animasi Gambar .....   | 42 |
| Gambar 4. 9 Transisi Akhir.....  | 42 |
| Gambar 4. 10 Compositing .....   | 43 |
| Gambar 4. 11 Alpha Matte.....  | 43 |
| Gambar 4. 12 Visibility.....   | 44 |
| Gambar 4. 13 Render .....  | 44 |
| Gambar 4. 14 Render Setting .....  | 45 |
| Gambar 4. 15 Channel Setting .....                                       | 45 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4. 16 Output Render .....  | 46 |
| Gambar 4. 17 Proses Render .....  | 46 |
| Gambar 4. 18 Hasil Render .....   | 47 |
| Gambar 4. 19 Import File.....   | 47 |
| Gambar 4. 20 Import File Pada Sequence.....   | 48 |
| Gambar 4. 21 Sequence Setting .....   | 48 |
| Gambar 4. 22 Render .....   | 49 |
| Gambar 4. 23 Render Setting.....  | 49 |
| Gambar 4. 24 Rendering .....  | 50 |
| Gambar 4. 25 Kuesioner Evaluasi Animasi Motion Graphic Wisuda Online<br>Amikom Yogyakarta Periode 74, 75, 76..... | 59 |
| Gambar 4. 26 Proses publishing video wisuda online universitas Amikom<br>Yogyakarta .....                         | 60 |





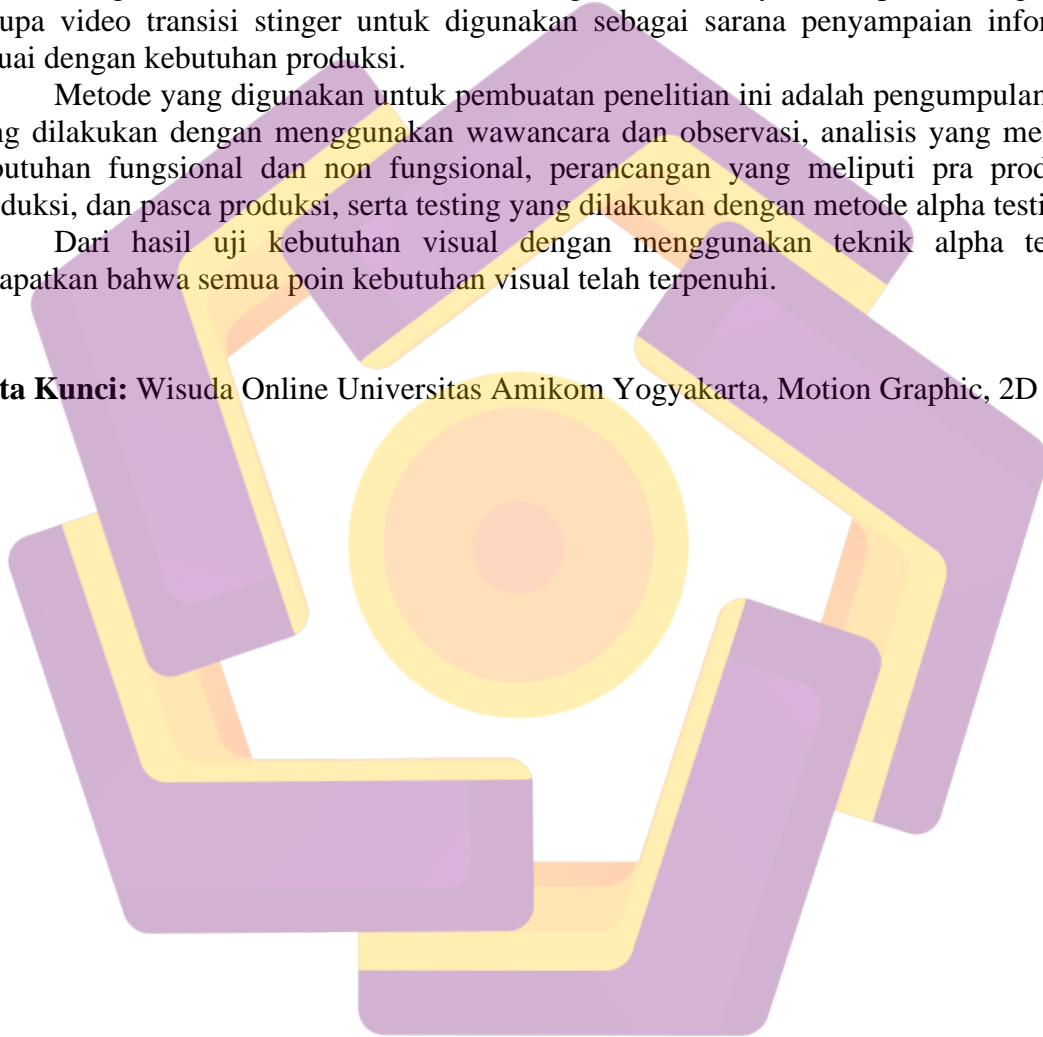
## INTISARI

Wisuda Universitas Amikom Yogyakarta Periode 74, 75, 76 diselenggarakan secara daring. Adapun konsep daring yang dilakukan adalah dengan cara membuat video rangkaian keseluruhan wisuda dan akan ditayangkan melalui platform youtube. Pada rangkaian tersebut tentu saja akan dibutuhkan ilustrasi visual seperti adanya opening, transisi stinger, dan lower third. Penulis mengusulkan adanya konsep motion graphic berupa video transisi stinger untuk digunakan sebagai sarana penyampaian informasi sesuai dengan kebutuhan produksi.

Metode yang digunakan untuk pembuatan penelitian ini adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan wawancara dan observasi, analisis yang meliputi kebutuhan fungsional dan non fungsional, perancangan yang meliputi pra produksi, produksi, dan pasca produksi, serta testing yang dilakukan dengan metode alpha testing.

Dari hasil uji kebutuhan visual dengan menggunakan teknik alpha testing didapatkan bahwa semua poin kebutuhan visual telah terpenuhi.

**Kata Kunci:** Wisuda Online Universitas Amikom Yogyakarta, Motion Graphic, 2D



## **ABSTRACT**

*Graduation Ceremony of Amikom University Yogyakarta Period 74, 75, 76 was held online. The online concept that is carried out is by making a video series of the entire graduation and will be broadcast on the YouTube platform. In this series, of course, a visual illustration will be needed, such as an opening, a stinger transition, and a lower third. The author proposes a motion graphic concept in the form of a stinger transition video to be used as a means of conveying information in accordance with production needs.*

*The method used for making this research is data collection using interviews and observations, analysis which includes functional and non-functional requirements, design which includes pre-production, production, and post-production, and testing which is carried out using the alpha testing method.*

*From the results of the visual needs test using alpha testing techniques, it was found that all points of visual needs had been met.*

**Keyword:** Online Graduation Universitas Amikom Yogyakarta, Motion Graphic, 2D

