

**PEMBUATAN VIDEO PROTOKOL NEW NORMAL COVID 19
PADA TAMAN PINTAR YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

I Gde Wahyu Aditya Dharma

16.11.0707

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PEMBUATAN VIDEO PROTOKOL NEW NORMAL COVID 19
PADA TAMAN PINTAR YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

I Gde Wahyu Aditya Dharma

16.11.0707

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO PROTOKOL NEW NORMAL COVID 19
PADA TAMAN PINTAR YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

I Gde Wahyu Aditya Dharma

16.11.0707

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 30 Januari 2021

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

NIK. 190302215

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN VIDEO PROTOKOL NEW NORMAL COVID 19
PADA TAMAN PINTAR YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

I Gde Wahyu Aditya Dharma

16.11.0707

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Februari 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302231

Norhikmah, M.Kom
NIK. 190302245

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Februari 2021

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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 15 Maret 2021



I Gde Wahyu Aditya Dharma

NIM. 16.11.0707

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan Kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Video Protokol New Normal Covid-19 Pada Taman Pintar Yogyakarta”. Dalam skripsi ini dibahas mengenai pembuatan animasi motion graphic adaptasi kebiasaan baru pada Taman Pintar. Adapun maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat mengikuti sidang skripsi, Jurusan Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Selama penelitian dan penulisan skripsi ini banyak sekali hambatan yang penulis alami, namun berkat bantuan, dorongan serta bimbingan dari berbagai pihak khususnya pembimbing skripsi ini, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis beranggapan bahwa skripsi ini merupakan karya terbaik yang dapat penulis persembahkan. Tetapi penulis menyadari bahwa tidak tertutup kemungkinan didalamnya terdapat kekurangan-kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 15 Maret 2021

Penulis,

I Gde Wahyu Aditya Dharma

MOTTO

”Selama Ada Niat dan Keyakinan Semua Akan Jadi Mungkin”

”Memulai dengan Penuh Keyakinan, Menjalankan dengan Penuh Keikhlasan, Menyelesaikan dengan Penuh Kebahagiaan”

”Disiplin Adalah Jembatan antara Cita-Cita dan Pencapaiannya”



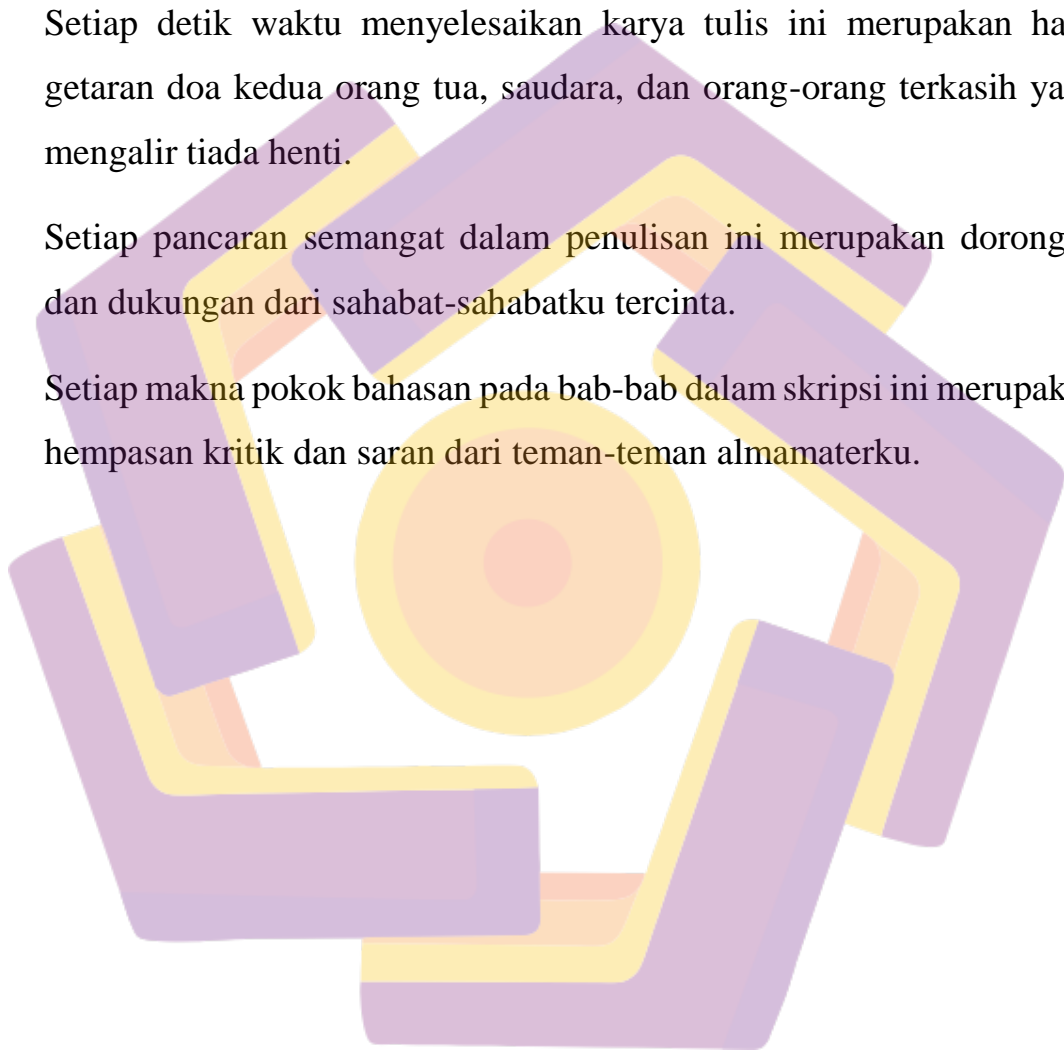
PERSEMBAHAN

Setiap goresan tinta ini adalah wujud dari keagungan dan kasih sayang yang diberikan Tuhan Yang Maha Esa kepada umatnya.

Setiap detik waktu menyelesaikan karya tulis ini merupakan hasil getaran doa kedua orang tua, saudara, dan orang-orang terkasih yang mengalir tiada henti.

Setiap pancaran semangat dalam penulisan ini merupakan dorongan dan dukungan dari sahabat-sahabatku tercinta.

Setiap makna pokok bahasan pada bab-bab dalam skripsi ini merupakan hampasan kritik dan saran dari teman-teman almamaterku.




DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Metode Penelitian	3
1.6.1. Metode Wawancara.....	4
1.6.2. Metode Pustaka	4
1.7. Metode Analisis.....	4
1.8. Metode Produksi.....	4
1.9. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II	6

2.1.	Tinjauan Pustaka.....	6
2.2.	Multimedia	8
2.2.1.	Definisi Multimedia	8
2.2.2.	Kategori Multimedia	8
2.2.3.	Jenis Multimedia	9
2.3.	Desain Grafis.....	11
2.3.1.	Pengertian Desain Grafis	11
2.3.2.	Elemen-elemen Desain Grafis	12
2.4.	Motion Grafis.....	14
2.5.	Animasi.....	15
2.5.1.	Pengertian Animasi	15
2.5.2.	Jenis Animasi	15
2.6.	Media Promosi	16
2.6.1.	Pengertian Media.....	16
2.6.2.	Pengertian Promosi	16
2.6.3.	Pengertian Media Promosi	17
2.7.	Analisis.....	17
2.8.	Tahap Pembuatan Video.....	18
2.8.1.	Pra Produksi	18
2.8.2.	Produksi.....	20
2.8.3.	Pasca Produksi.....	20
2.9.	Data Kuesioner.....	20
2.9.1.	Skala Likert.....	21
2.9.2.	Menentukan Interval.....	21
2.9.3.	Menentukan Skor total	22

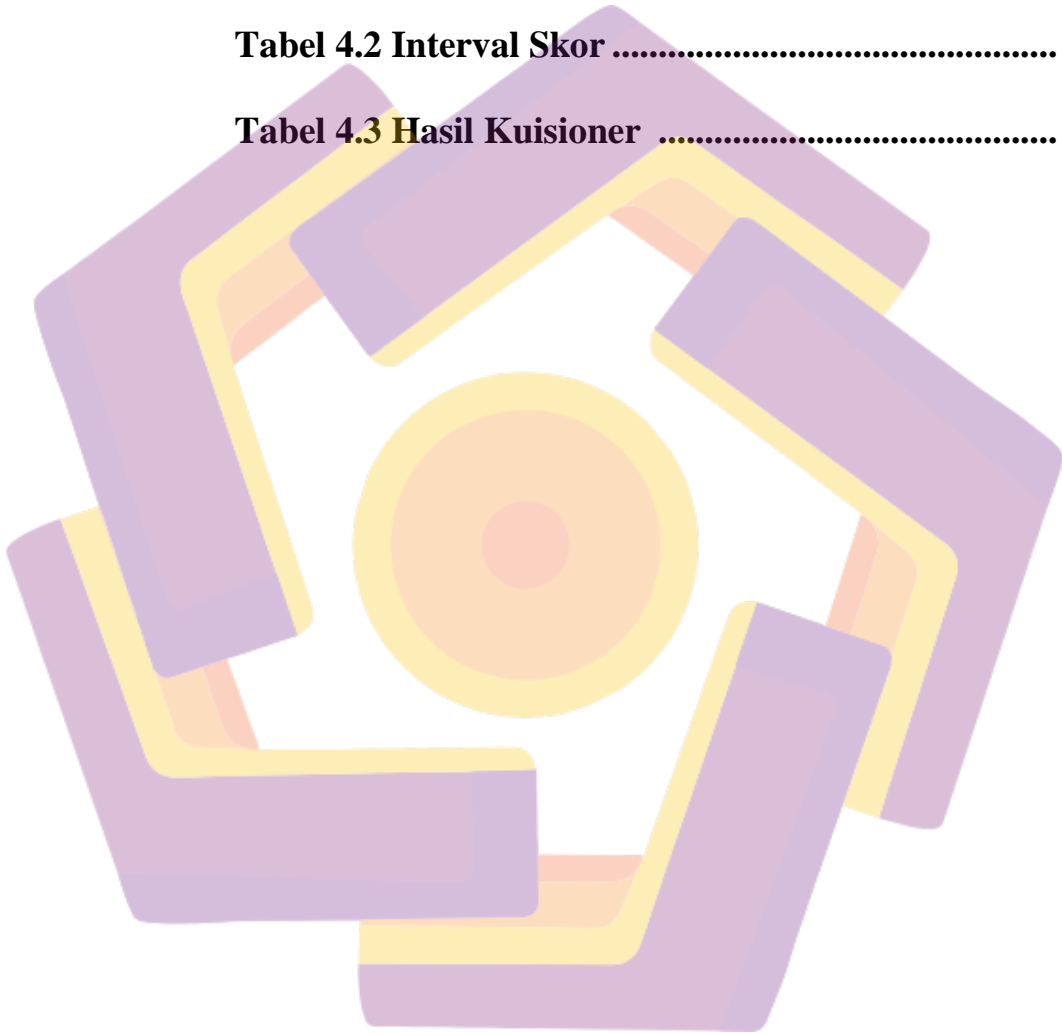
2.10.	Teori Responden	22
2.10.1.	Populasi dan Sampel.....	22
2.10.2.	Menentukan jumlah Sampel.....	23
BAB III		24
3.1.	Tinjauan Umum.....	24
3.1.1.	Sejarah Taman Pintar.....	24
3.1.2.	Makna & Logo Taman Pintar.....	25
3.2.	Analisis.....	26
3.2.1.	Identifikasi Masalah.....	26
3.2.2.	Solusi yang Diterapkan	27
3.3.	Analisis Kebutuhan	27
3.3.1.	Kebutuhan Fungsional.....	28
3.3.2.	Kebutuhan Non Fungsional.....	28
3.4.	Studi Kelayakan.....	29
3.4.1.	Kelayakan Teknologi.....	29
3.4.2.	Kelayakan Operasional.....	29
3.4.3.	Kelayakan Ekonomi	30
3.4.4.	Kelayakan Hukum.....	30
3.5.	Tahap Pra-Produksi.....	30
3.5.1.	Ide Cerita.....	30
3.5.2.	Pembuatan Narasi	30
3.5.3.	Storyboard.....	32
BAB IV		34
4.1.	Tahap Produksi.....	34
4.1.1.	Menggambar Objek	34



4.1.2. Perekaman Audio	38
4.2. Pembahasan Pengujian	39
4.3. Tahap Pasca Produksi.....	39
4.3.1. Editing	39
4.3.2. Rendering	44
4.4. Testing.....	45
4.4.1. Kuisisioner	45
4.4.2. Hasil Kuisisioner	47
4.4.3. Implementasi.....	53
BAB V	54
5.1. Kesimpulan.....	54
5.2. Saran	54
Daftar Pustaka	55
Lampiran	59

DAFTAR TABEL

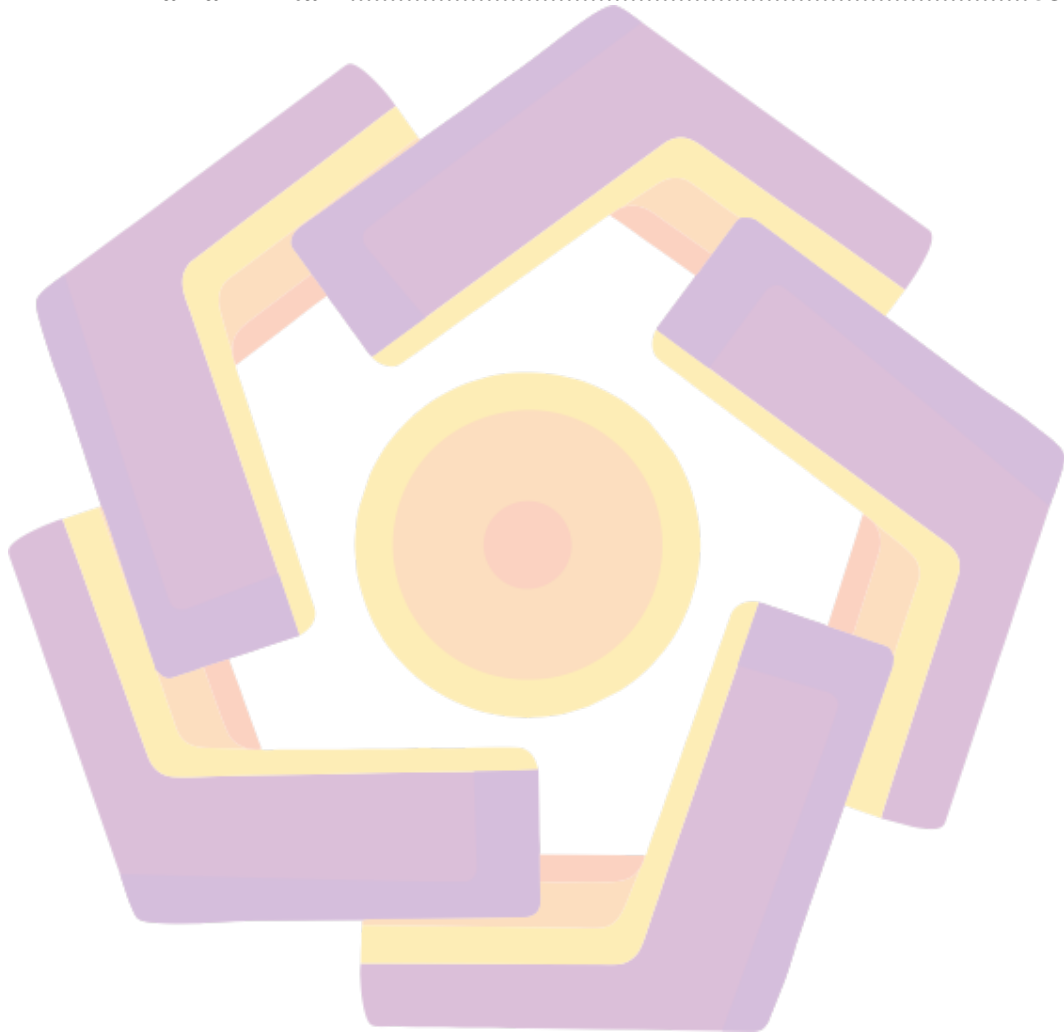
Tabel 3.1 Tabel Narasi	30
Tabel 4.1 Form Kuisiner.....	45
Tabel 4.2 Interval Skor	47
Tabel 4.3 Hasil Kuisiner	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Dari Garis Yang Terdiri Dari Kumpulan titik - titik	12
Gambar 2.2 Penggunaan Garis Yang Menggambarkan Irama	13
Gambar 2.3 Naskah	19
Gambar 2.4 Halaman Storyboard	20
Gambar 2.5 Daftar Nomogram	23
Gambar 3.1 Logo Taman Pintar	26
Gambar 3.2 Storyboard Scene 1 sampai 6	32
Gambar 3.3 Storyboard Scene 7 sampai 8	33
Gambar 4.1 Penggunaan Software	34
Gambar 4.2 Tampilan Pen Tool pada Adobe Illustrator	35
Gambar 4.3 Tampilan Rectangle Tool pada Illustrator	35
Gambar 4.4 Tampilan Curvature Tool pada Illustrator	35
Gambar 4.5 Membuat Objek Grafis	36
Gambar 4.6 Memberi Warna pada Objek	36
Gambar 4.7 Mengexport Objek Grafis	37
Gambar 4.8 Objek dari Freepik.com 1	37
Gambar 4.9 Objek dari Freepik.com 2	38
Gambar 4.10 Perekaman Audio	38
Gambar 4.11 Memotong File Audio di Adobe Audition	40
Gambar 4.12 Memberikan Effect Noise	40
Gambar 4.13 Export File	41
Gambar 4.14 Pemilihan Preset	41
Gambar 4.15 Transformasi	42
Gambar 4.16 Penggunaan Effect Transformasi	42
Gambar 4.17 Adobe Premiere Pro	43
Gambar 4.18 Mengimport Video	43
Gambar 4.19 Proses Penggabungan Video dan Audio	43

Gambar 4.20 Proses Pemilihan Codec	44
Gambar 4.21 Proses Rendering	45
Gambar 4.22 Total Responden Masuk	48
Gambar 4.23 Rentang Usia Responden	49
Gambar 4.24 Pemutaran Video Animasi di Instagram Resmi Taman Pintar	53



INTISARI

Taman Pintar merupakan wahana wisata yang memadukan tempat wisata rekreasi maupun edukasi dalam satu lokasi, yang mana membuat Taman Pintar menjadi alternatif tempat berwisata bagi masyarakat Yogyakarta maupun luar kota. Permasalahan muncul dengan menyebarnya wabah virus *corona* yang dapat menyebar dari manusia ke manusia, sehingga diperlukan regulasi untuk berkunjung yang aman.

Oleh karena itu muncul peluang untuk membuat video *motion graphic* sesuai dengan SOP (Standard Operating Procedure) dari Taman Pintar, sehingga dapat mengurangi kemungkinan terjadinya penyebaran virus *corona* di kawasan Taman Pintar. Dimana *motion graphic* dipilih untuk memudahkan dan menarik perhatian pengunjung dalam melaksanakan prosedur yang ada.

Hasil Penelitian ini yaitu sebuah video animasi *motion graphic* yang dibuat melalui tiga tahapan yaitu pra-produksi, produksi dan pasca produksi. sebagai media infografis mengenai adaptasi kebiasaan baru di Taman Pintar kepada calon pengunjung Taman Pintar Yogyakarta.

Kata Kunci: Taman Pintar, Motion Graphic, New Normal, Corona Virus, Video.

ABSTRACT

Taman Pintar is an educational tourism that combines recreational and educational tourist attractions in one location, which makes Taman Pintar an alternative travel destination for the people of Yogyakarta and outside the city. The problem arises with the spread of the corona virus outbreak which can spread from human to human, so regulations are needed for safe visiting.

Therefore, an opportunity arises to make motion graphics videos in accordance with the SOP (Standard Operating Procedure) of Taman Pintar, so as to reduce the possibility of spreading the corona virus in the Taman Pintar area. Where motion graphics are chosen to facilitate and attract the attention of visitors in carrying out existing procedures.

The result of this research is a motion graphic animation video made in three stages, namely pre-production, production and post-production. as an infographic media regarding the adaptation of new habits in Taman Pintar to prospective visitors to Taman Pintar Yogyakarta.

Keywords: *Taman Pintar, Motion Graphic, New Normal, Corona Virus, Video.*