

**IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC PADA ANIMASI "PENCAPAIAN  
WILAYAH KABUPATEN BANJAR TAHUN 2018 - 2020"**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Diana Salsabila  
18.82.0470**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2023**

**IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC PADA ANIMASI "PENCAPAIAN  
WILAYAH KABUPATEN BANJAR  
TAHUN 2018 - 2020"**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

**Diana Salsabila**  
**18.82.0470**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2023**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC PADA ANIMASI “PENCAPAIAN WILAYAH KABUPATEN BANJAR TAHUN 2018-2020”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Diana Salsabila**

**18.82.0470**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 Januari 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Ibnu Hadi Purwanto, S.Kom**

**NIK. 190302390**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC PADA ANIMASI “PENCAPAIAN**  
**WILAYAH KABUPATEN BANJAR TAHUN 2018-2020”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Diana Salsabila**

**18.82.0470**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Januari 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Theopilus Bayu Sasongko, S. Kom., M. Eng**  
**NIK. 190302375**

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

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 09 Maret 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## 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,

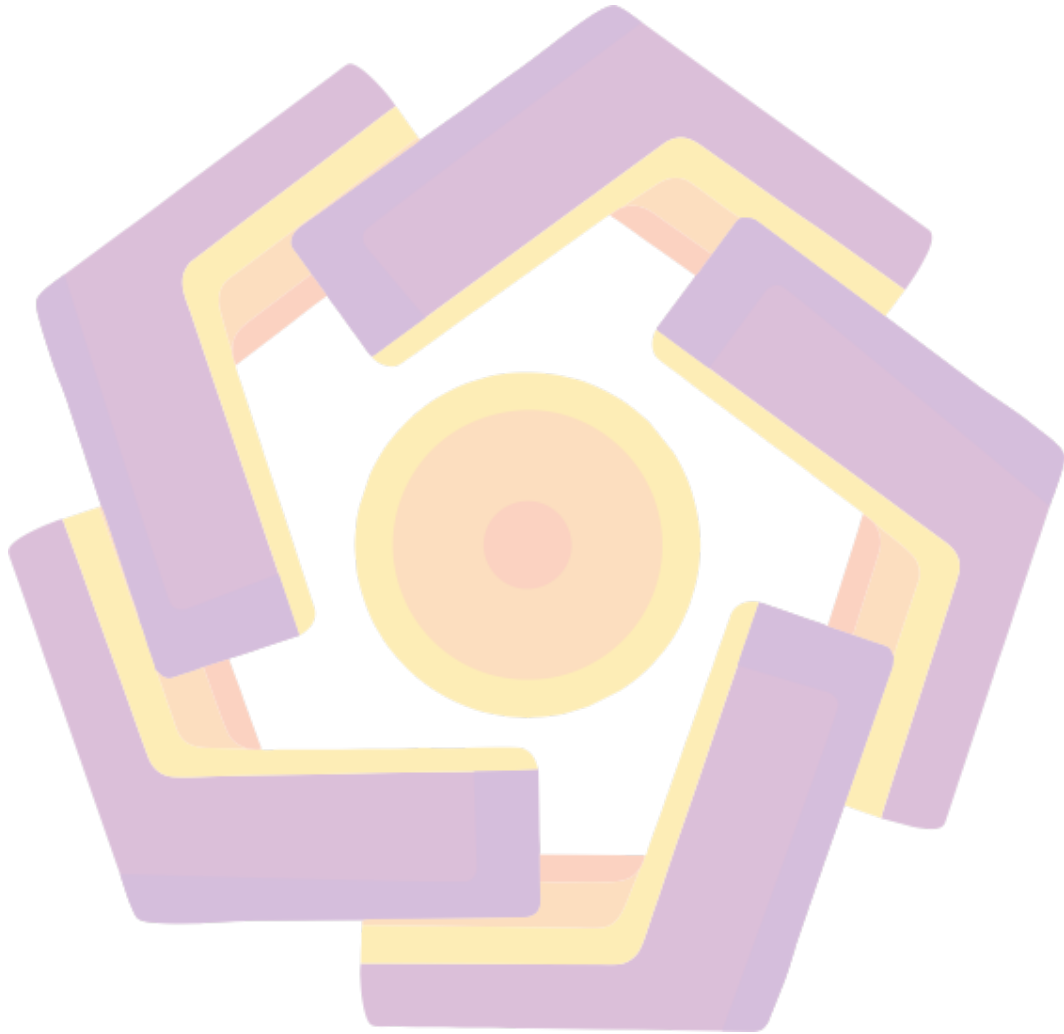


Diana Salsabila  
NIM. 18.82.0470

## **MOTTO**

"Apapun yang menjadi takdirmu, akan mencari jalannya menemukanmu."

*Abi bin Abi Thalib*



## PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga kepada Allah SWT., yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis diberikan kesempatan dalam menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana. Alhamdulillah, dengan rasa bangga dan bahagia penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Bapak dan Ibu tercinta, yang selalu memberikan cinta, kasih sayang dan doa restu yang tiada henti kepada penulis dalam menempuh pendidikan tinggi.
2. Keluarga besar yang telah memberikan dukungan dan doa yang terbaik.
3. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M. Kom yang senantiasa telah meluangkan waktu dalam membimbing, memberikan masukan dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih atas segala kesabaran dan ilmu yang telah diberikan selama ini.
4. Penguji untuk evaluasi skripsi, Pak Imam Ainudin Pirmansah dan Pak Rifai Ahmad Musthofa.
5. Bapak Nasrullah Shadiq dan rekan-rekan pegawai di Kabupaten Banjar yang juga telah mengambil peran dalam skripsi ini.
6. Seseorang yang istimewa yang telah membantu banyak hal yang berkaitan dengan penulisan penelitian ini. Banyak membantu serta memberikan semangat dari hingga saat ini.
7. Semua teman-teman yang tidak bisa disebut satu persatu.

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur yang tak terhingga kepada Allah SWT., yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam penulis haturkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan dalam menjalankan 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 terimakasih kepada:

1. Bapak Mundarto dan Ibu Siti Khariroh, serta seluruh keluarga besar yang selalu menyempatkan doa yang terbaik agar penulis dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan terus berkembang.
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 Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M. Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Theopilus Bayu Sasongko, S. Kom., M. Eng dan Dhimas Adi Satria, S. Kom., M. Kom sebagai dosen penguji dalam sidang pendadaran.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
8. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah mendukung dalam penulisan skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk



menambahkan kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

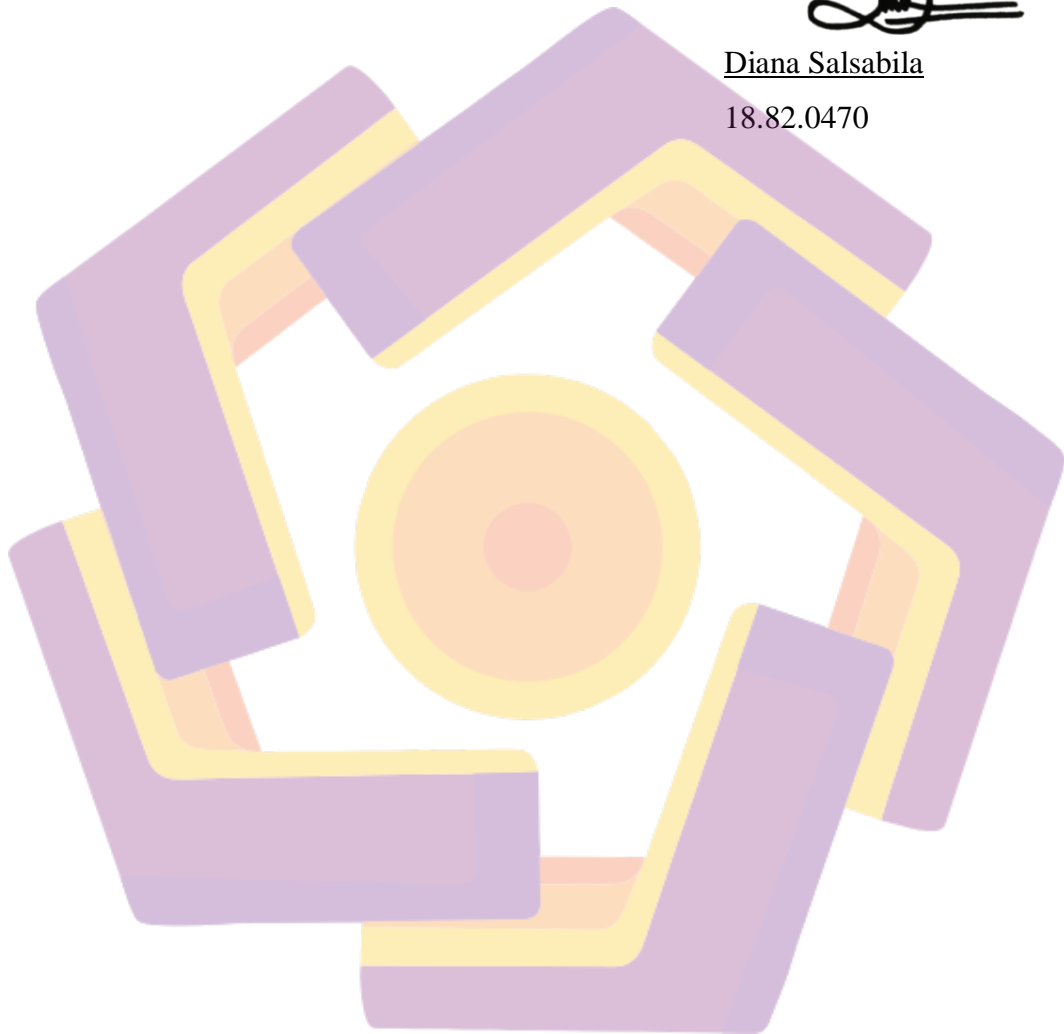
Yogyakarta, Juni 2023

Penulis



Diana Salsabila

18.82.0470



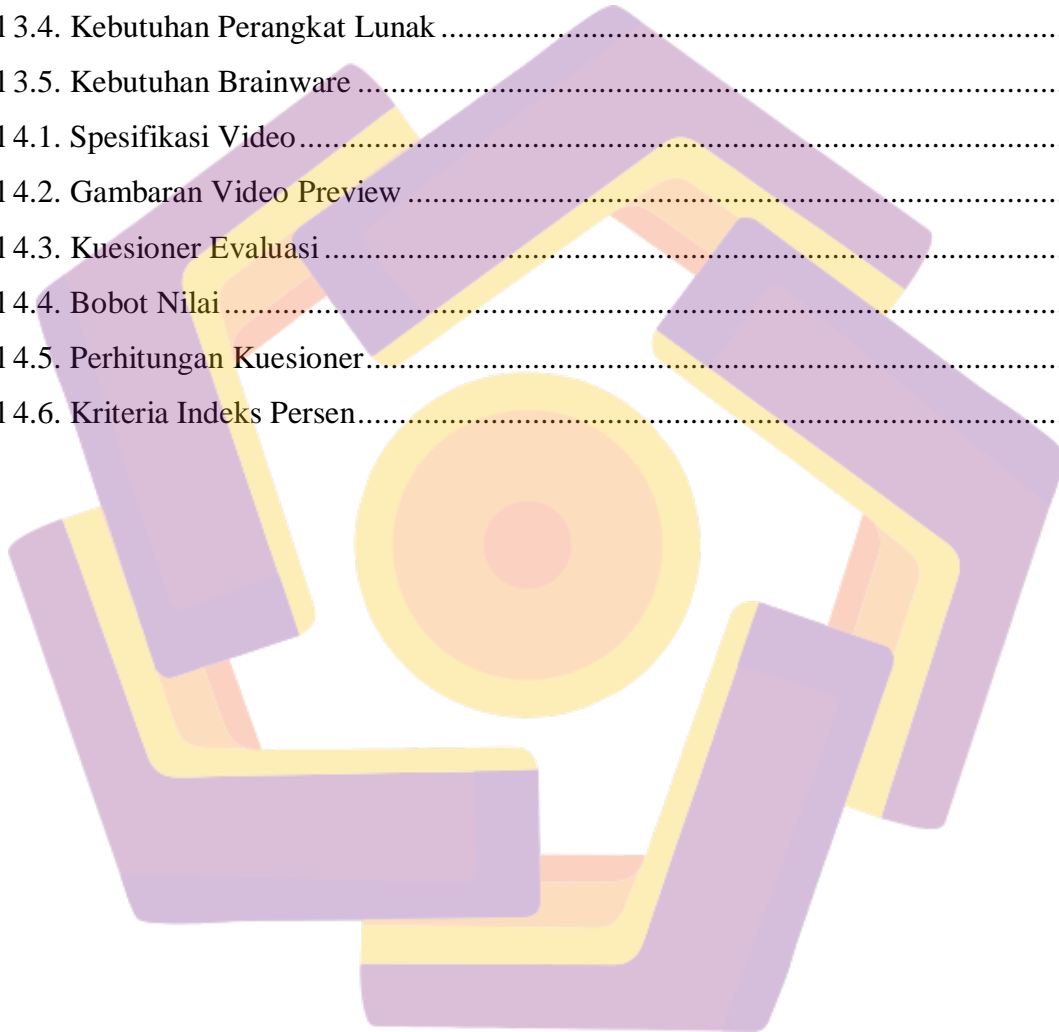
## DAFTAR ISI

JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN .....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	3
1.6.1. Metode Pengumpulan Data .....	3
1.6.2. Metode Analisis.....	4
1.6.3. Metode Produksi.....	4
1.6.4. Metode Evaluasi .....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Kajian Pustaka .....	6
2.2 Konsep Dasar.....	8
2.2.1. Kabupaten Banjar .....	8
2.2.2. Pengertian Multimedia .....	9
2.2.3. Pengertian Video.....	11
2.2.4. Pengertian Animasi.....	15
2.2.5. Jenis-jenis Animasi .....	17
2.2.6. Prinsip Animasi .....	19
2.2.7. Pengertian Motion Graphic .....	25

2.2.8. Evaluasi .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>29</b>
3.1 Gambaran Umum.....	29
3.2 Alur Penelitian .....	29
3.2.1 Tahap Pra Produksi .....	30
3.2.2 Tahap Produksi .....	36
3.2.3 Tahap Pasca Produksi .....	38
3.3 Analisis dan Pengumpulan Data .....	40
3.3.1 Ide Gagasan .....	40
3.3.2 Referensi.....	40
3.3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	41
3.3.4 Kebutuhan Perangkat Keras .....	42
3.3.5 Kebutuhan Brainware .....	42
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>43</b>
4.1 Hasil.....	43
4.2 Pembahasan.....	45
4.3 Evaluasi .....	49
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>53</b>
5.1 Kesimpulan.....	53
5.2 Saran.....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>54</b>
<b>LAMPIRAN I .....</b>	<b>56</b>
<b>LAMPIRAN II.....</b>	<b>57</b>

## DAFTAR TABEL

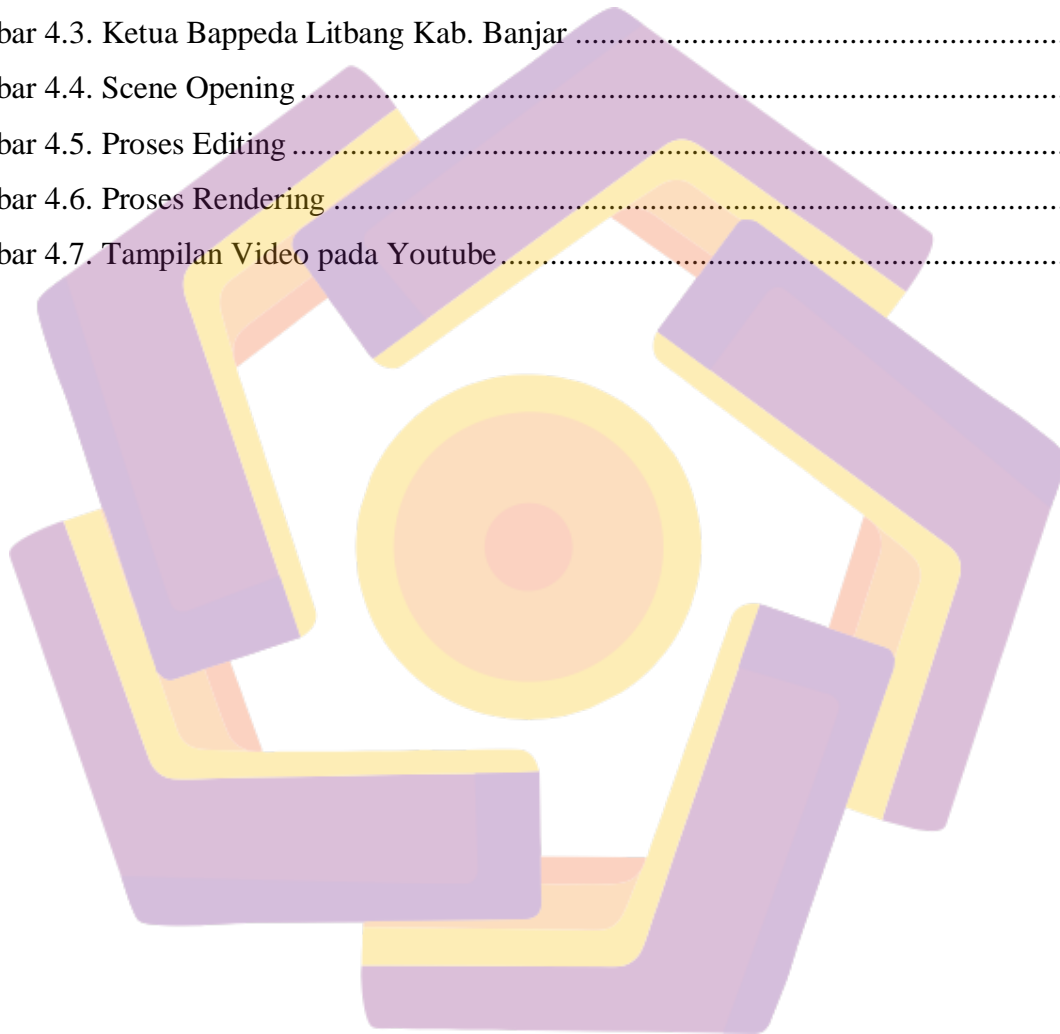
Tabel 2.1. Keaslian Penelitian .....	7
Tabel 2.2. Evaluasi Skala Likert .....	27
Tabel 2.3. Kriteria Indeks Persen.....	28
Tabel 3.1. Hasil Pembuatan Aset .....	32
Tabel 3.2. Aset dan Gambar Tambahan .....	33
Tabel 3.3. Naskah .....	34
Tabel 3.4. Kebutuhan Perangkat Lunak .....	41
Tabel 3.5. Kebutuhan Brainware .....	42
Tabel 4.1. Spesifikasi Video .....	43
Tabel 4.2. Gambaran Video Preview .....	43
Tabel 4.3. Kuesioner Evaluasi .....	49
Tabel 4.4. Bobot Nilai .....	50
Tabel 4.5. Perhitungan Kuesioner .....	50
Tabel 4.6. Kriteria Indeks Persen.....	50



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Pemberian Penghargaan sebagai Tokoh Penggiat Koperasi .....	8
Gambar 2.2. Landmark Kabupaten Banjar .....	9
Gambar 2.3. Lima Elemen Multimedia .....	9
Gambar 2.4. Super VHS .....	12
Gambar 2.5. Piringan Disc .....	13
Gambar 2.6. Sony DCRTRV740 Digital8 .....	13
Gambar 2.7. 9 Standar Phonetic .....	16
Gambar 2.8. Proses Dubber .....	17
Gambar 2.9. The Multiplane Camera .....	18
Gambar 2.10. Sketsa Karakter Animasi 2D .....	18
Gambar 2.11. Pembuatan Karakter 3D dengan Blender .....	19
Gambar 2.12. Desain Motion Graphic .....	19
Gambar 2.13. Squash and Stretch .....	20
Gambar 2.14. Prinsip Animasi Anticipation .....	20
Gambar 2.15. Prinsip Animasi Straight Ahead and Pose to Pose .....	21
Gambar 2.16. Prinsip Animasi Follow Through .....	22
Gambar 2.17. Prinsip Animasi Slow In and Slow Out .....	22
Gambar 2.18. Prinsip Animasi Archs .....	23
Gambar 2.19. Prinsip Animasi Secondary Action .....	23
Gambar 2.20. Prinsip Animasi Timing .....	24
Gambar 2.21. Prinsip Animasi Appeal .....	24
Gambar 2.22. Prinsip Animasi Exaggeration .....	25
Gambar 2.23. Karakter Mickey Mouse and Friends .....	25
Gambar 3.1. Alur Penelitian .....	30
Gambar 3.2. Storyboard (1) .....	31
Gambar 3.3. Storyboard (2) .....	31
Gambar 3.4. Storyboard (3) .....	32
Gambar 3.5. Rekaman Suara .....	36
Gambar 3.6. Scene Narator .....	38
Gambar 3.7. Scene Penghargaan Tahun 2020 .....	38
Gambar 3.8. Scene Penerimaan Penghargaan .....	39

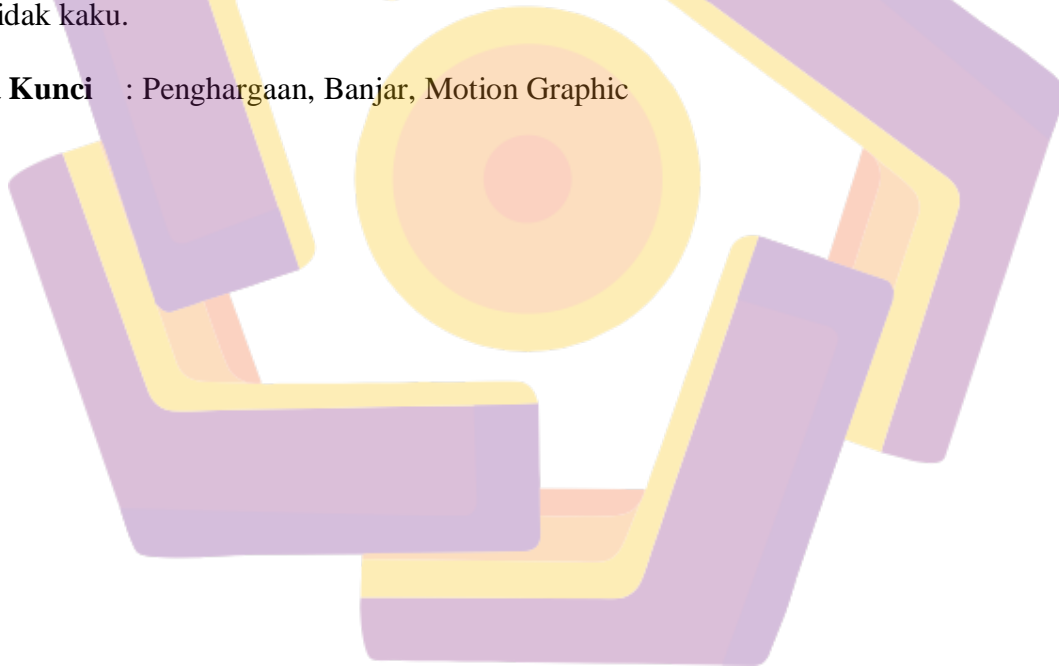
Gambar 3.9. Scene Monumen .....	39
Gambar 3.10. Penyelarasan background musik.....	39
Gambar 3.11. Penambahan Audio Effect.....	40
Gambar 3.12. Kutipan Video Anugerah Perencanaan Prof. A. Madjid Ibrahim ke V .....	41
Gambar 3.13. Channel Youtube animasistudio .....	41
Gambar 4.1. Review Hasil Video .....	43
Gambar 4.2. Landmark Kabupaten Banjar.....	46
Gambar 4.3. Ketua Bappeda Litbang Kab. Banjar .....	46
Gambar 4.4. Scene Opening .....	47
Gambar 4.5. Proses Editing .....	48
Gambar 4.6. Proses Rendering .....	48
Gambar 4.7. Tampilan Video pada Youtube.....	49



## INTISARI

Kabupaten Banjar merupakan salah satu Kabupaten di Provinsi Kalimantan Selatan yang mendapat penghargaan dari pemerintah pada periode 2018 – 2020 yaitu pada masa kepemimpinan Bupati Banjar K.H. Khalilurrahman dan Wakilnya H. Saidi Mansyur. Namun belum banyak masyarakat yang tahu terkait pencapaian yang diperoleh Kabupaten Banjar. Maka diperlukannya media informasi yang dapat merangkum informasi penghargaan tersebut dengan salah satu cara modern yaitu dengan animasi motion graphic. Dengan melalui tahap pengumpulan data hingga tahap produksi. Pada tahap pengumpulan data dengan mengacu pada proses wawancara, observasi, dan literatur sampai pada tahap produksi yang mencakup tiga tahapan. Pra produksi yang berfokus pada pembuatan storyboard, pembuatan aset dan penulisan naskah. Kemudian dilanjutkan dubbing dan animating pada tahap produksi. Dan terakhir editing, visual dan audio effect pada tahap pasca produksi dengan menggunakan software Adobe After Effect dan Adobe Premiere. Yang mana menghasilkan sebuah video animasi motion graphic dengan format MP4 berdurasi 5 menit yang kemudian diunggah melalui Youtube. Yang kemudian dilakukan evaluasi dengan responden ahli bidang animasi 2D dan dari para pegawai Kabupaten Banjar. Dari hasil penelitian masih banyak yang perlu diperhatikan mulai dari pengerjaan motion graphic dapat dilakukan lebih optimal lagi dengan penggunaan 12 prinsip animasi yang lebih baik lagi. Pemilihan jenis huruf, warna, aset dan objek pada tampilan video lebih bervariasi dan diperhatikan. Pergerakan dan ekspresi karakter di dalam pembuatan motion graphic dapat lebih dikembangkan lagi agar terkesan lebih hidup dan tidak kaku.

**Kata Kunci** : Penghargaan, Banjar, Motion Graphic



## ABSTRACT

*Banjar Regency is one of the regencies in South Kalimantan Province that received an award from the government in the 2018-2020 period, namely during the leadership of Banjar Regent K.H. Khalilurrahman and his Deputy H. Saidi Mansyur. However, not many people know about the achievements obtained by Banjar Regency. So, there is a need for information media that can summarize the award information in one of the modern ways, namely with motion graphic animation. By going through the data collection stage to the production stage. At the data collection stage with reference to the interview, observation, and literature process to the production stage which includes three stages. Pre-production that focuses on storyboarding, asset creation and scriptwriting. Then continued dubbing and animating at the production stage. And finally editing, visual and audio effects in the post-production stage using Adobe After Effect and Adobe Premiere software. Which produces a motion graphic animation video with MP4 format with a duration of 5 minutes which is then uploaded via YouTube. Which was then evaluated with expert respondents in the field of 2D animation and from Banjar Regency employees. From the results of the research, there is still much that needs to be considered, starting from the work on motion graphics, it can be done even more optimally with the use of 12 even better animation principles. The selection of fonts, colors, assets and objects on the video display is more varied and noticed. The movement and expression of characters in making motion graphics can be further developed to make it seem more lively and not rigid.*

**Keywords** : Awards, Banjar, Motion Graphic

