

**PEMBUATAN MOTION GRAPHIC ALUR PENGAJUAN
PERMOHONAN PENYELESAIAN SENGKETA PROSES PEMILU PADA
BAWASLU KAB.SLEMAN**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh :

Alica Marsa Malihah Widigdo	20.02.0581
Auliya Nur Sabila	20.02.0560
Alfina Nur Haliza	20.02.0555

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2022/2023**

**PEMBUATAN MOTION GRAPHIC ALUR PENGAJUAN
PERMOHONAN PENYELESAIAN SENGKETA PROSES PEMILU PADA
BAWASLU KAB.SLEMAN**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh :

Alica Marsa Malihah Widigdo	20.02.0581
Auliya Nur Sabila	20.02.0560
Alfina Nur Haliza	20.02.0555

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2022/2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN MOTION GRAPHIC ALUR PENGAJUAN
PERMOHONAN PENYELESAIAN SENGKETA PROSES PEMILU PADA
BAWASLU KAB.SLEMAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

- | | |
|--------------------------------|------------|
| 1. Alica Marsa Malihah Widigdo | 20.02.0581 |
| 2. Auliya Nur Sabila | 20.02.0560 |
| 3. Alfina Nur Haliza | 20.02.0555 |

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 06 Juni 2023

Dosen Pembimbing,


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

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PEMBUATAN MOTION GRAPHIC ALUR PENGAJUAN
PERMOHONAN PENYELESAIAN SENGKETA PROSES PEMILU PADA
BAWASLU KAB.SLEMAN

yang disusun dan diajukan oleh
Alica Marsa Malihah Widigdo

20.02.0581


Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 29 Mei 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

M. Nuraminudin, M.Kom
NIK. 190302408



Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 29 Mei 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN MOTION GRAPHIC ALUR PENGAJUAN
PERMOHONAN PENYELESAIAN SENGKETA PROSES PEMILU PADA
BAWASLU KAB.SLEMAN**

yang disusun dan diajukan oleh

Auliya Nur Sabila

20.02.0560

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 29 Mei 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ika Asti Astuti, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302391

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 29 Mei 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN MOTION GRAPHIC ALUR PENGAJUAN
PERMOHONAN PENYELESAIAN SENGKETA PROSES PEMILU PADA
BAWASLU KAB.SLEMAN**

yang disusun dan diajukan oleh

Alfina Nur Haliza

20.02.0555

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Mei 2023

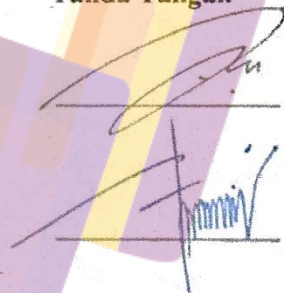
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK. 190302148

Arvin Claudy Frobenius, M.Kom
NIK. 190302495

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 26 Mei 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Alica Marsa Malihah Widigdo

NIM : 20.02.0581

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Pembuatan Motion Graphic Alur Pengajuan Permohonan Penyelesaian Sengketa Proses Pemilu pada Bawaslu Kab.Sleman

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria, S.Kom., 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, 29 Mei 2023

Yang Menyatakan,



Alica Marsa Malihah Widigdo

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Auliya Nur Sabila

NIM : 20.02.0560

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Pembuatan Motion Graphic Alur Pengajuan Permohonan Penyelesaian Sengketa Proses Pemilu pada Bawaslu Kab.Sleman

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria, S.Kom., 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, 29 Mei 2023

Yang Menyatakan,



Auliya Nur Sabila

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Alfina Nur Haliza

NIM : 20.02.0555

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Pembuatan Motion Graphic Alur Pengajuan Permohonan Penyelesaian Sengketa Proses Pemilu pada Bawaslu Kab.Sleman

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria, S.Kom., 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, 26 Mei 2023

Yang Menyatakan,


Alfina Nur Haliza

HALAMAN MOTO

“Jangan pernah sekali – kali menyepelekan apapun yang telah kamu miliki, sebab mungkin yang sedang kamu miliki itu sangat diinginkan oleh orang lain.” - Vino

G.Bastian

Sebesar apapun masalah mu, jangan lupa bahwa kamu punya ALLAH Yang Maha Besar.

Selalu ingat kata Ibu “Jangan takut sama bayangan, belajar ikhlas, belajar sabar dan selalu bersyukur.”

Advice from Jeon Wonwoo's father “Your life is your own. Don't be bothered by what others think of you. Do what you want to do, and live your life that way you want.”

한것 울고플 때 하늘 가까이로 가곤 해 아무도 내 눈물 못 보게 -Seventeen

Circle

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini penulis persembahkan kepada:

1. Almamater penulis Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Secara khusus penulis persembahkan untuk Ibu dan Bapak. Terima kasih Ibu dan Bapak selalu mendo'akan, mendukung dan membantu baik moral maupun material. Serta keluarga yang telah memberikan dukungan.
3. Terima kasih untuk dosen pembimbing serta dosen-dosen lainnya yang telah memberikan ilmu serta masukan kepada penulis selama pengerjaan tugas akhir dan perkuliahan.
4. Terima kasih untuk para member BTS & SEVENTEEN Choi Seungcheol, Yoon Jeonghan, Joshua Hong, Wen Junhui, Kwon Soonyoung, Jeon Wonwoo, Lee Jihoon, Lee Seokmin, Kim Mingyu, Xu Minghao, Boo Seungkwan, Vernon Chwe, dan Lee Chan atas lagu-lagu dan semangat yang kalian berikan kepada army dan carats.
5. Terima kasih untuk team yang berjuang bersama-sama dari magang sampai menyelesaikan tugas akhir ini, dan teman-teman yang telah memberikan dukungan yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
6. Terima kasih untuk Staff dan Student Staff dari Fakultas, BPC, DPK dan DAAK yang telah mendukung dan membantu penulis.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat dan rahmat serta Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul Pembuatan *Motion Graphic* Alur Pengajuan Permohonan Penyelesaian Sengketa Proses Pemilu pada Bawaslu Kab.Sleman.

Dengan laporan Tugas Akhir ini, penulis mengelola data-data yang diperoleh selama proses penelitian yang dikerjakan dalam jangka waktu relatif singkat, penulis menyadari bahwa masih ada kekurangan dalam mengelola data.

Proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari dukungan semua pihak, baik moral maupun materil. Maka dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orang tua dan seluruh anggota keluarga yang telah memberikan dukungan
2. Prof. Dr. M. Suyanto.MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
3. Hanif Al Fatta,S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer
4. Akhmad Dahlan, M.Kom. selaku Ketua Program Studi D3 Manajemen Informatika
5. Selaku Dosen Pembimbing Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom
6. Seluruh dosen Program Studi D3 Manajemen Informatika
7. Serta semua pihak yang selalu memberikan dukungan, doa, motivasi, dan semangat sehingga dapat melancarkan dan memudahkan dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini.

Semoga dengan dibuatnya laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, tentunya terdapat banyak kekurangan baik secara materi maupun teknik yang digunakan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak agar kedepannya nanti diperoleh hasil karya yang maksimal bahkan lebih baik dari karya ini.

Yogyakarta, 06 Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	vii
HALAMAN MOTO	x
HALAMAN PERSEMBAHAN	xi
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
INTISARI.....	xx
<i>ABSTRACT</i>	xxi
BAB I.....	22
PENDAHULUAN	22
1.1 Latar Belakang.....	22
1.2 Rumusan Masalah	23
1.3 Tujuan Penelitian.....	23
1.4 Batasan Masalah.....	23
1.5 Manfaat Penelitian.....	24
1.5.1 Manfaat bagi peneliti	24
1.5.2 Manfaat bagi Bawaslu Kabupaten Sleman	24
1.5.3 Manfaat bagi Masyarakat / Peserta Pemilu.....	24
1.6 Sistematika Penelitian	24
BAB II.....	26
TINJAUAN PUSTAKA	26
2.1 Referensi.....	26
2.2 Landasan Teori	29
2.2.1 Multimedia.....	29

2.2.1.1	Pengertian Multimedia	29
2.2.1.2	Elemen Multimedia	29
2.2.2	Animasi	32
2.2.2.1	Pengertian Animasi	32
2.2.2.2	Jenis-jenis Animasi	33
2.2.3	Motion Graphic	36
2.2.3.1	Pengertian Motion graphic	36
2.2.3.2	Karakteristik Motion graphic	38
2.2.4	Perancangan Motion Graphic	39
2.2.4.1	Pra Produksi	39
2.2.4.2	Produksi	40
2.2.4.3	Pasca Produksi	42
2.2.5	Software Motion Graphic	42
2.2.5.1	Adobe Illustrator	42
2.2.5.2	Adobe After Effect	43
2.2.6	Teori Pengujian	44
2.2.6.1	Alpha Testing	44
2.2.6.2	Beta Testing	44
2.2.6.3	Skala Likert	44
BAB III	46
METODOLOGI PENELITIAN	46
3.1	Pendefinisian Masalah Objek	46
3.1.1	Tinjauan Umum	46
3.1.1.1	Sejarah Objek Penelitian	46
3.1.1.2	Visi dan Misi	47
3.1.1.3	Informasi Umum	48
3.1.1.4	Struktur Organisasi	48
3.1.2	Deskripsi Masalah	49
3.1.3	Solusi yang Diusulkan	50
3.2	Alur Penelitian	51
3.3	Pengumpulan Data	51
3.3.1	Wawancara	52

3.3.2 Observasi	53
3.4 Analisis Kebutuhan	54
3.4.1 Kebutuhan Fungsional	54
3.4.2 Kebutuhan Non Fungsional	55
3.5 Pra Produksi	56
3.5.1 Ide dan Konsep	56
3.5.2 Pembuatan Naskah.....	57
3.5.3 Storyboard.....	66
BAB IV	74
HASIL DAN PEMBAHASAAN	74
4.1 Produksi.....	74
4.1.1 Recording Voice Over	74
4.1.2 Create & Editing Aset.....	75
4.1.3 Compositing.....	80
4.1.4 Animating	86
4.2 Pasca Produksi.....	87
4.2.1 Rendering.....	87
4.3 Pengujian	89
4.3.1 Alpha Testing.....	89
4.3.2 Beta Testing	91
4.3.3 Distribusi.....	100
BAB V.....	101
PENUTUP.....	101
5.1 Kesimpulan.....	101
5.2 Saran	102
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN.....	106

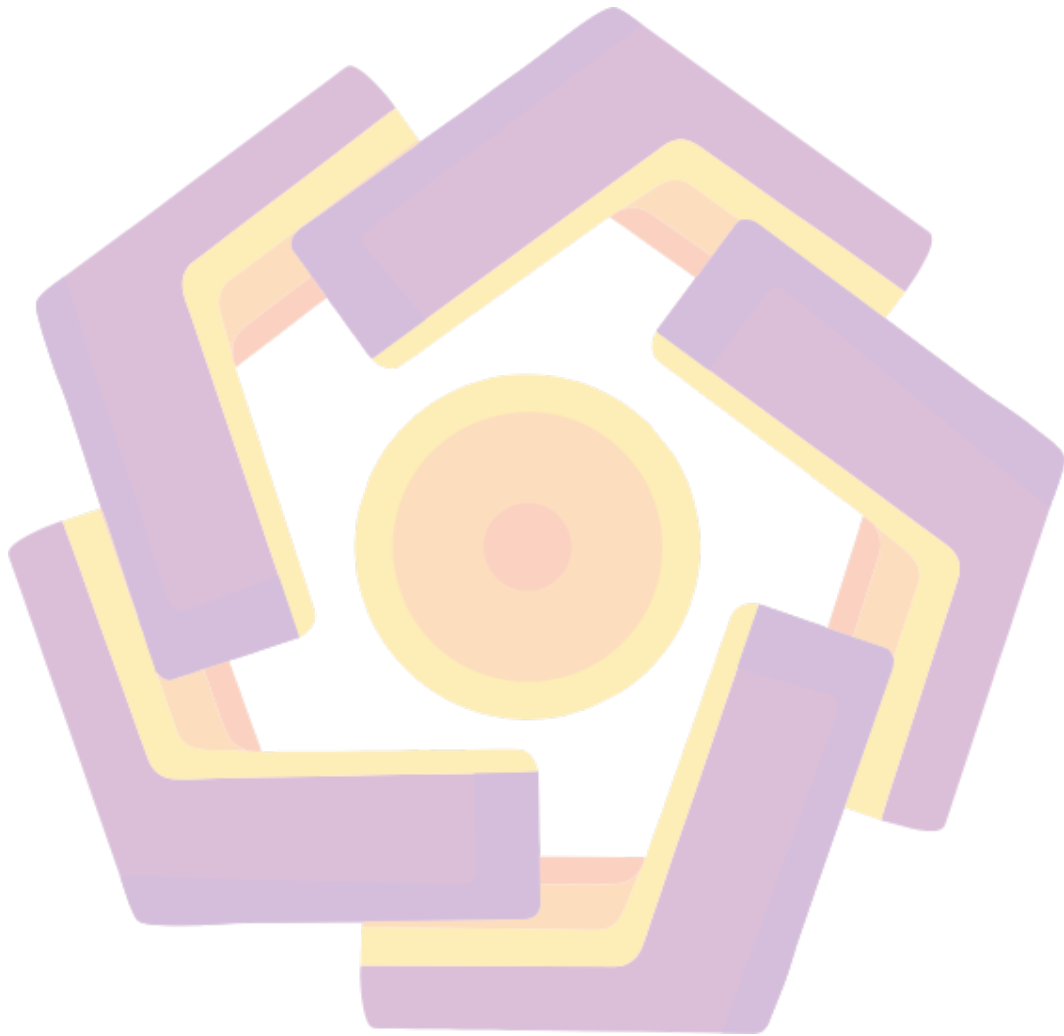
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan antara Referensi dan Penelitian.....	27
Tabel 3. 1 Deskripsi Masalah.....	49
Tabel 3. 2 Solusi yang Diusulkan	50
Tabel 3. 3 Hasil Wawancara	52
Tabel 3. 4 Hasil Observasi	53
Tabel 3. 5 Kebutuhan Hardware	55
Tabel 3. 6 Kebutuhan Software.....	56
Tabel 3. 7 Kebutuhan Brainware	56
Tabel 3. 8 Naskah Revisi	57
Tabel 3. 9 Naskah.....	62
Tabel 3. 10 Storyboard.....	67
Tabel 4. 1 Rangkaian Asset.....	79
Tabel 4. 2 Alpha Testing.....	89
Tabel 4. 3 Kuesioner Ahli Media.....	92
Tabel 4. 4 Kuesioner Ahli Materi	93
Tabel 4. 5 Kuesioner Masyarakat (peserta pemilu)	94
Tabel 4. 6 Interval Persentase	95
Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Kuesioner Ahli Media.....	96
Tabel 4. 8 Hasil Penilaian Kuesioner Ahli Materi	96
Tabel 4. 9 Hasil Penilaian Kuesioner Masyarakat	96

DAFTAR GAMBAR

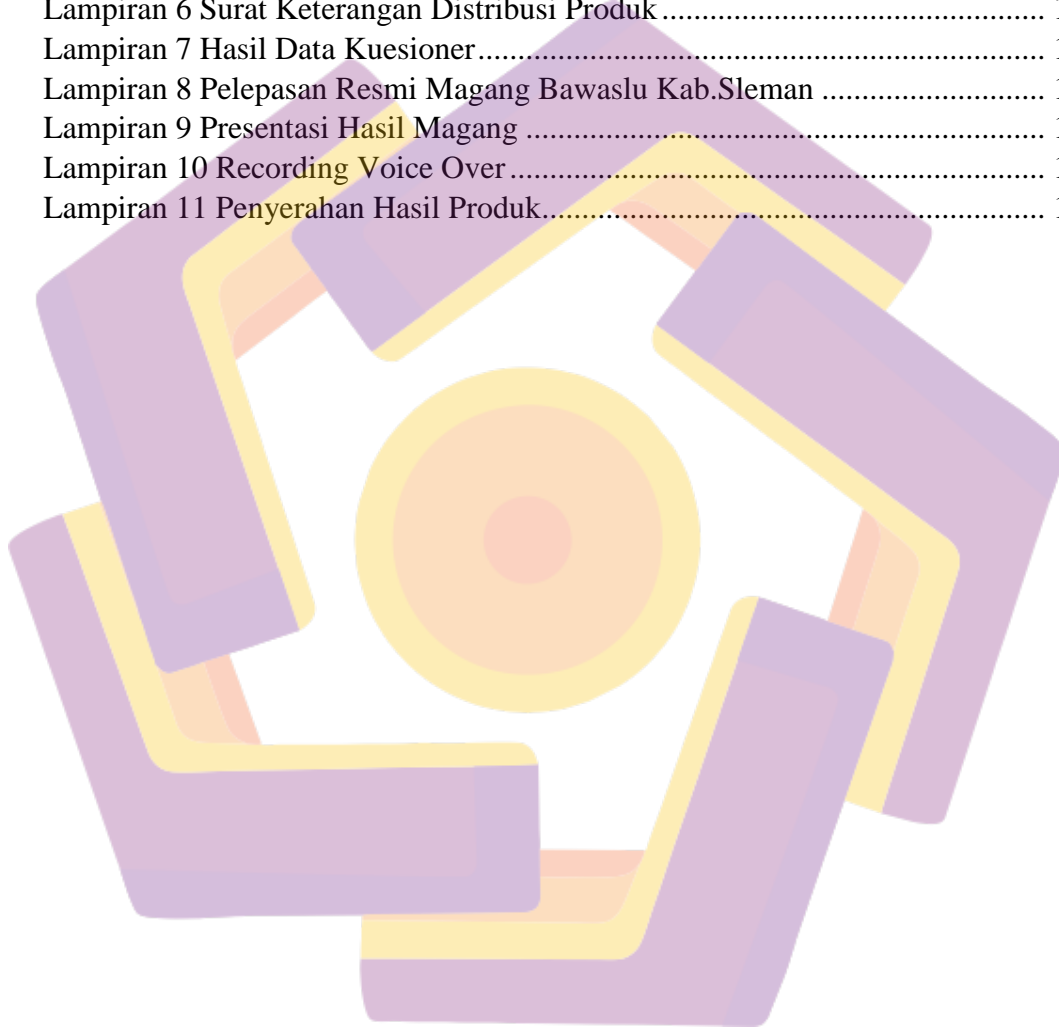
Gambar 2. 1 Elemen Multimedia	30
Gambar 2. 2 Bitmap	31
Gambar 2. 3 Vector Drawing	32
Gambar 2. 4 Animasi 2D	34
Gambar 2. 5 Animasi 2½D	34
Gambar 2. 6 Animasi 3D	35
Gambar 2. 7 Stop Motion Animation.....	35
Gambar 2. 8 Motion Graphic	35
Gambar 2. 9 Spatial.....	36
Gambar 2. 10 Temporal	37
Gambar 2. 11 Live Action.....	37
Gambar 2. 12 Typographic	38
Gambar 2. 13 Storyboard	40
Gambar 2. 14 Software Adobe Illustrator	43
Gambar 2. 15 Software Adobe After Effect.....	43
Gambar 3. 1 Logo Bawaslu Kab.Sleman	47
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi Bawaslu Kabupaten Sleman.....	49
Gambar 3. 3 Alur Proses	51
Gambar 4. 1 Recording Voice Over.....	74
Gambar 4. 2 Tampilan Antar Muka Adobe Ilustraror.....	75
Gambar 4. 3 Tampilan New Document Adobe Illustrator	76
Gambar 4. 4 More Settings Adobe Illustrator	77
Gambar 4. 5 Artboard Adobe Illustrator	77
Gambar 4. 6 Create dan Editing Aset.....	78
Gambar 4. 7 Menyimpan Asset Adobe Illustrator	78
Gambar 4. 8 Tampilan Adobe After Effect.....	80
Gambar 4. 9 Composition Settings	81
Gambar 4. 10 Tampilan New Folder.....	81
Gambar 4. 11 Memisahkan Antar File Illustrator	82
Gambar 4. 12 Workspace Project.....	82
Gambar 4. 13 Import File Illustrator pada file di device.....	83
Gambar 4. 14 Tampilan Composition.....	83
Gambar 4. 15 Tampilan Composition Selanjutnya	84
Gambar 4. 16 Time Line File Import pada Adobe After Effect.....	84
Gambar 4. 17 Folder Pre-compose	85
Gambar 4. 18 Penyimpanan Edit File Video	85
Gambar 4. 19 Tampilan Save As Pada After Effect	85
Gambar 4. 20 Tampilan Menganimasikan Asset	86
Gambar 4. 21 Tampilan Menggunakan Efek Position	87

Gambar 4. 22 Subtitle Efek Typewriter	87
Gambar 4. 23 Tampilan Rendering pada After Effect	88
Gambar 4. 24 Tampilan Rendering pada After Effect QuickTime	88
Gambar 4. 25 Nama dan Lokasi Penyimpanan Output.....	89



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	106
Lampiran 2 Surat Penunjukan DosPem (1).....	107
Lampiran 3 Surat Penunjukan DosPem (2).....	108
Lampiran 4 Surat Penyerahan Hasil Project (1).....	109
Lampiran 5 Surat Penyerahan Hasil Project (2).....	110
Lampiran 6 Surat Keterangan Distribusi Produk.....	111
Lampiran 7 Hasil Data Kuesioner.....	112
Lampiran 8 Pelepasan Resmi Magang Bawaslu Kab.Sleman	113
Lampiran 9 Presentasi Hasil Magang	113
Lampiran 10 Recording Voice Over	114
Lampiran 11 Penyerahan Hasil Produk.....	114



INTISARI

Pembuatan *Motion Graphic* Alur Pengajuan Permohonan Penyelesaian Sengketa Proses Pemilu Pada Bawaslu Kab.Sleman ini dilatar belakangi oleh tingginya persaingan di berbagai sektor yang bersentuhan langsung dengan kebutuhan masyarakat karena pada masa ini masyarakat dituntut untuk hidup berdampingan dengan teknologi, menguasai dan memanfaatkan teknologi. Berdasarkan hasil wawancara dari pihak Bawaslu Kabupaten Sleman bahwa penggunaan platform media cetak lainnya sudah dilakukan tetapi kurang cepat untuk menyampaikan informasi dengan media digital.

Dengan adanya masalah di atas, penulis menyelesaikan masalah tersebut dengan solusi dibuatnya video sosialisasi menggunakan teknik motion graphic. Penyampaian informasi menggunakan video sosialisasi yang dapat dengan mudah menyebar di media digital, masyarakat khususnya peserta pemilihan umum jika nantinya memiliki sengketa dapat melihat dan memahami alur dengan mudah. metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Tahapan dalam proses penelitian ini meliputi analisis fungsional dan non fungsional. Tahap pra produksi yang meliputi ide dan konsep, pembuatan naskah, pembuatan flowchart dan storyboard. Tahap Produksi dilakukan menggunakan software *Adobe Illustrator* dan *Adobe After Effect*. Media yang dibuat divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, kemudian dianalisis dengan deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian yaitu (1) produk yang dibuat berupa video *motion graphic* tentang Pembuatan *Motion Graphic* Alur Pengajuan Permohonan Penyelesaian Sengketa Proses Pemilu Pada Bawaslu Kab. Sleman dengan file ekstensi *.mp4 yang dapat dibuka pada komputer, laptop atau handphone, (2) dihasilkannya media video sosialisasi dengan kelayakan berdasarkan dari ahli materi dan ahli media diperoleh hasil valid dan layak dengan persentase 100%, sehingga dapat digunakan dan diuji cobakan kepada peserta pemilu.

Kata kunci: sengketa pemilu, motion graphic, kelayakan

ABSTRACT

The background for making this motion graphic is the process of submitting requests for election process dispute resolution at the Sleman Regency Bawaslu due to high competition in various sectors that are in direct contact with the needs of the community because at this time people are required to live side by side with technology, master and utilize technology. Based on the results of interviews from the Sleman Regency Bawaslu that the use of other print media platforms has been carried out but it is not fast enough to convey information with digital media.

With the problems above, the author solves the problem with the solution of making socialization videos using motion graphic techniques. Submission of information using socialization videos that can easily be spread on digital media, the public, especially general election participants, if they later have disputes, can see and understand the flow easily. the research method used is research and development (R&D). The stages in this research process include functional and non-functional analysis. The pre-production stage which includes ideas and concepts, writing scripts, making flowcharts and storyboards. The production stage is carried out using Adobe Illustrator and Adobe After Effects software. The media that was made was validated by media experts and material experts, then analyzed with quantitative descriptive.

The results of the research are (1) the product is made in the form of a motion graphic video about Making a Motion Graphic Flow for Submission of Requests for Dispute Settlement of the General Election Process at Bawaslu of Sleman Regency with the file extension *.mp4 which can be opened on a computer, laptop or mobile phone, (2) the resulting media socialization video with eligibility based on material experts and media experts obtained valid and feasible results with a percentage of 100%, so that it can be used and tested on election participants.

Keywords: general election disputes, motion graphics, eligibility