

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN KELAS 5 SEKOLAH DASAR
UNTUK PROGRAM BDR “BELAJAR DARI RUMAH” KEMENDIKBUD
MENGUNAKAN METODE MOTION GRAPHIC DAN PARAREL
EDITING
(JALUR ARTIST PENGAKUAN EKSTERNAL)**

LAPORAN



disusun oleh

Fio Prasetyo

16.11.0742

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

2023

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN KELAS 5 SEKOLAH DASAR
UNTUK PROGRAM BDR “BELAJAR DARI RUMAH” KEMENDIKBUD
MENGUNAKAN METODE MOTION GRAPHIC DAN PARAREL
EDITING
(JALUR ARTIST PENGAKUAN EKSTERNAL)**

LAPORAN

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika**



disusun oleh

Fio Prasetyo

16.11.0742

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

PERSETUJUAN

LAPORAN

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN KELAS 5
SEKOLAH DASAR UNTUK PROGRAM BDR “BELAJAR
DARI RUMAH” KEMENDIKBUD MENGGUNAKAN
METODE MOTION GRAPHIC DAN PARAREL EDITING**

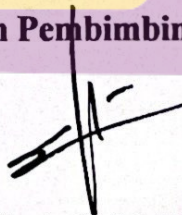
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fio Prasetyo

16.11.0742

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Februari 2023

Dosen Pembimbing,



Eli Pujastuti, M.Kom

NIK. 190302227

PENGESAHAN

LAPORAN

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN KELAS 5
SEKOLAH DASAR UNTUK PROGRAM BDR “BELAJAR
DARI RUMAH” KEMENDIKBUD MENGGUNAKAN
METODE MOTION GRAPHIC DAN PARAREL EDITING**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fio Prasetyo

16.11.0742

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Maret 2023
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Uyock Anggoro Saputro, M.Kom

NIK. 190302419

Subektiningsih, M.Kom

NIK. 190302413

Eli Pujastuti, M.Kom

NIK. 190302227

Laporan ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 5 April 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom, 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, 24 Maret 2023



Fio Prasetyo
NIM. 16.11.0742

MOTO

“Jadilah perubahan yang ingin Anda lihat di dunia”
(Mohandas Karamchand Gandhi)

“Jangan sekali-kali menyerah pada apapun, kecuali pada kebenaran dan keadilan”
(Ir. Soekarno)

“Pendidikan adalah senjata paling ampuh yang bisa kamu gunakan untuk mengubah dunia”
(Nelson Mandela)

“Bergeraklah walau satu langkah, maka kau akan menjadi lebih dekat dengan impianmu”
(Mohammad Hatta)

“Ketahuilah dirimu sendiri dan kamu akan mengetahui segalanya”
(Siddharta Gautama)

“Aku tak peduli dengan masa kini, yang aku ingin adalah melihat yang terjadi di masa depan. Karena Tuhan tidak memberiku kendali atas apa yang terjadi hari ini”
(Adolf Hitler)

“Kita bukan anak kecil lagi yang takut kegelapan. Kita harus berani melawan kegelapan untuk mencapai cahaya yang lebih terang”
(Soe Hok Gie)

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya yang tidak terhingga saya ucapkan kepada Allah SWT, Tuhan pemilik seluruh alam semesta beserta kebesarannya, atas segala nikmat, hidayah, dan karunianya dalam memberikan saya kesempatan, mengemban amanah orang tua saya untuk menimba ilmu, yang telah meridhoi dan mngabulkan segala do'a saya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan ini dengan judul "PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN KELAS 5 SEKOLAH DASAR UNTUK PROGRAM BDR "BELAJAR DARI RUMAH" KEMENDIKBUD MENGGUNAKAN METODE MOTION GRAPHIC DAN PARAREL EDITING" sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis.

Dalam penyusunan laporan ini penulis banyak dibantu, dibimbing, dan didukung oleh berbagai pihak. Dengan bangga dan rasa bahagia penulis persembahkan laporan ini kepada:

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia-Nya maka laporan ini dapat dibuat dan selesaikan. Puji syukur yang tak terhingga pada-Nya sebagai penguasa alam yang mengabulkan segala do'a.
2. Kedua orang tua saya, yaitu Bapak Agus Suryana dan Ibu Murni yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materiil, serta mendoakan yang terbaik dalam kehidupan saya, dan selalu menjadi penyemangat dalam setiap pengambilan keputusan pada kehidupan saya, dan tentunya seluruh keluarga besar dan semua saudara yang berada di Jogja dan Banten yang selalu menjadi pengingat dalam menyadarkan atas tanggung jawab saya.

3. Nur Indah Sari seorang partner kehidupan yang selalu menunjukkan dukungan dan semangat tanpa henti untuk menyelesaikan tanggung jawab ini, dan menjadi sumber motivasi dan inspirasi saya.
4. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu mengingatkan dan mengajak dengan sabar serta banyak meluangkan waktu untuk saya dalam penyusunan laporan ini.
5. Keluarga besar Komunitas Multimedia Amikom Yogyakarta (KOMA), sebagai tempat untuk berproses dan bergerak maju, yang tanpa henti selalu memberikan pelajaran dan makna hidup, yang tidak pernah bisa terukur sebagai pengalaman hidup baik secara *hard skills* maupun *soft skills*. KOMA!!! Selalu diHati Selalu diNanti.
6. Teman-teman yang tergabung dalam Production House “Gallery Kreativa” yang selalu memberikan dukungan dan memberikan candaan semangat, hingga tersusunya laporan ini dari fase yang sangat awal hingga selesai.
7. Sahabat-sahabat luar biasa saya, yang selalu memberikan dorongan dan tukar cerita pengalaman maupun pembelajaran hidup berharga, yang seringkali mengarahkan saya untuk selalu menjalani dan menuntaskan.
8. Seluruh teman kelas 16 S1IF 12 yang telah kebersamai pembelajaran di kampus, serta menyelesaikan banyak tugas perkuliahan dan memberikan banyak warna, selama berkuliah di Universitas Amikom Yogyakarta.
9. Serta semua pihak yang mendukung saya menyelesaikan penulisan laporan ini, secara langsung ataupun tidak langsung dan tidak bisa saya sebutkan semua satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. Yang telah melimpahkan kasih dan sayang-Nya kepada kita semua, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi non-reguler (laporan) melalui jalur pengakuan eksternal, yang diberi judul “PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN KELAS 5 SEKOLAH DASAR UNTUK PROGRAM BDR “BELAJAR DARI RUMAH” KEMENDIKBUD MENGGUNAKAN METODE MOTION GRAPHIC DAN PARAREL EDITING”.

Adapun tujuan dari penyusunan laporan ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi Program Studi Strata -1 Informatika di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

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

1. Bapak Prof Dr. M. Suyanto M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Windha Mega Pradnya Dhuhita, M.Kom selaku Ketua Program Studi Informatika UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
4. Ibu Eli Pujiastuti, M. Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membimbing penulis dalam menyelesaikan laporan ini.
5. Bapak Robert Marco, M.T selaku wali kelas 16 S1IF 12 Universitas

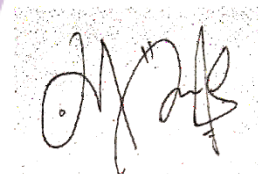
Amikom Yogyakarta.

6. Segenap Dosen dan Civitas Akademika serta seluruh Staf dan Karyawan/Karyawati Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.
7. Keluarga dan teman – teman yang telah banyak memberikan pengalaman, motivasi dan kenangan.

Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi atau laporan ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa penyusunan laporan ini masih jauh dari kata sempurna, dikarenakan keterbatasan ilmu pengetahuan dan wawasan serta pengalaman penulis. Maka dari itu penulis mengucapkan terima kasih atas kritik dan saran yang membangun, dari pembaca guna perbaikan pada masa mendatang, namun penulis tetap berharap skripsi atau laporan ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 24 Maret 2023



Fio Prasetyo

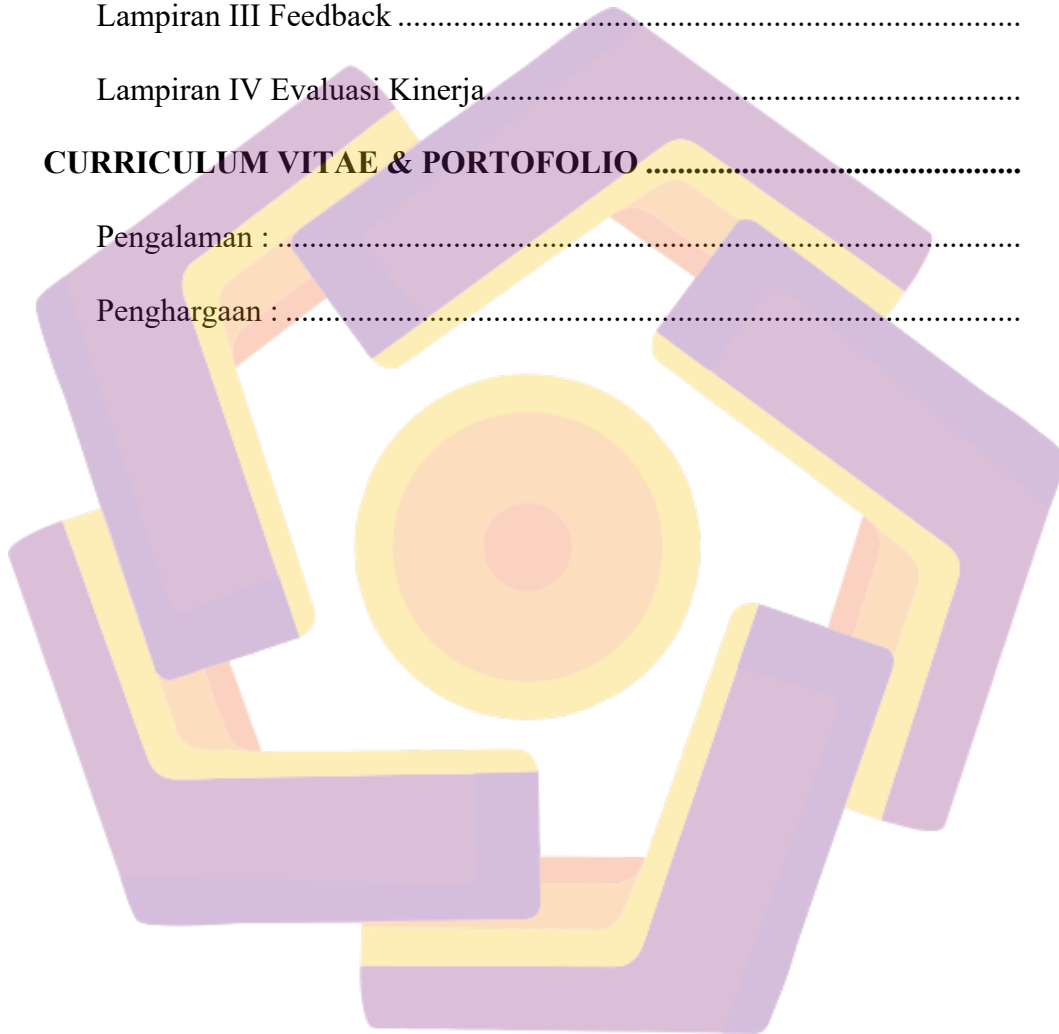
16.11.0742

DAFTAR ISI

LAPORAN	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Profil Pekerjaan.....	3
1.3 <i>Production House Penyedia Freelance</i>	8
1.4 <i>Review Jobdesk Pengerjaan Project</i>	9
BAB II PEMBAHASAN	15
2.1 Analisa Brief Klien	15
2.2 Detail Kegiatan	18
2.2.1 Struktur Departemen.....	18

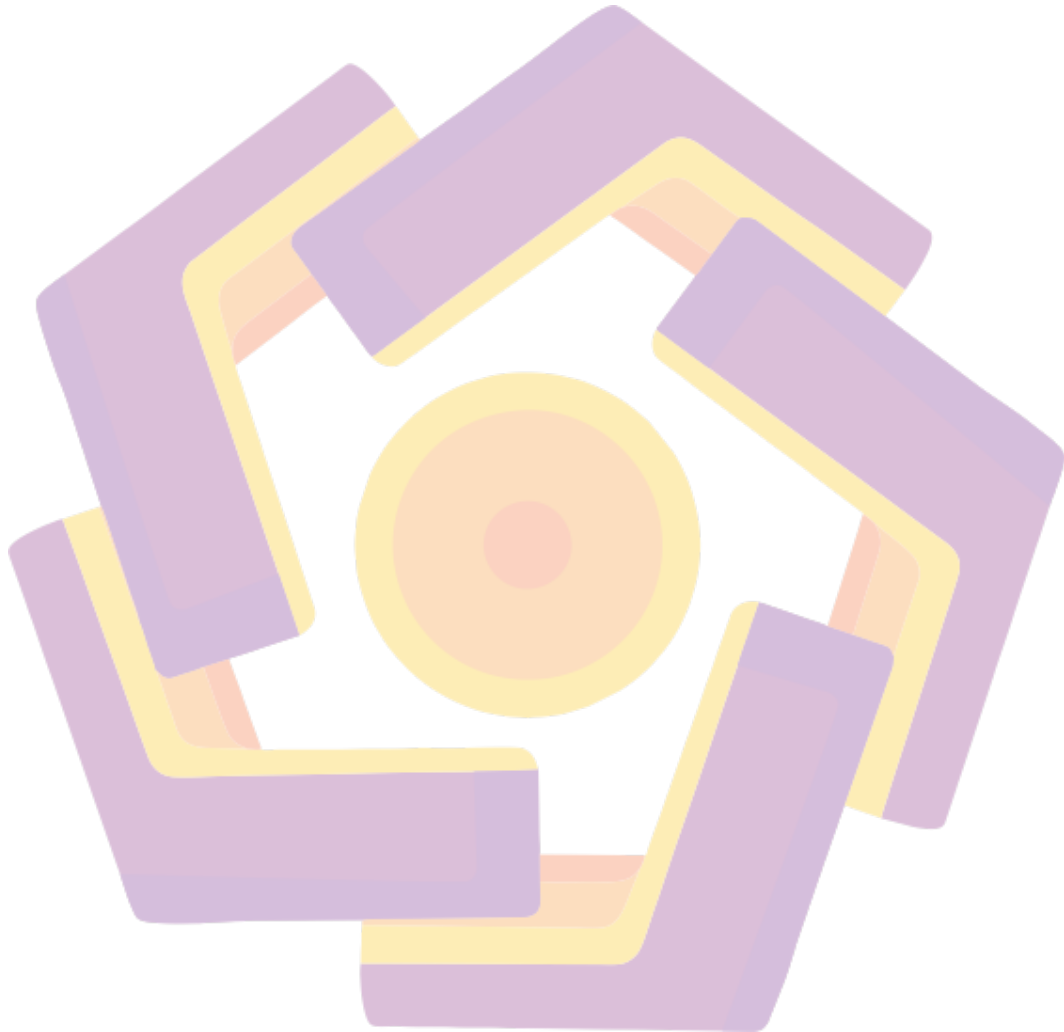
2.2.2 Anggota Tim	19
2.3 Pengerjaan Video Pembejalan BDR Episode 84	25
2.3.1 Analisa Kebutuhan	25
2.3.1.1 Kebutuhan Fungsional	25
2.3.1.2 Kebutuhan Non-Fungsional	26
2.4 Manajemen Pengerjaan.....	30
2.4.1 Pra Produksi.....	30
2.4.2 Produksi.....	33
2.4.2.1 Ilustrasi Desain Asset.....	33
2.4.2.2 Motion Grafis Animasi	37
2.4.3 Paska Produksi.....	44
2.4.3.1 <i>Offline Editing</i>	45
2.4.3.2 Composition Project.....	47
2.5 <i>Schedule</i> Pengerjaan	57
BAB III HASIL	60
3.1 Review Revisi Client	60
3.2 Distribusi.....	63
3.2.1 Penayangan Stasiun Televisi Nasional.....	63
3.2.2 Penayangan Pada Platform Digital.....	64
3.3 Analisis Karya.....	65
3.3.1 Aspek Desain Grafis.....	65
3.3.2 Aspek Motion Grafis Animasi.....	66
3.3.3 Aspek Compositing Editorial	67
BAB IV KESIMPULAN & SARAN.....	69
4.1 Kesimpulan	69
4.2 Saran	70

DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	73
Lampiran I Surat Kontrak Kerja.....	73
Lampiran II Rincian Gaji.....	74
Lampiran III Feedback	74
Lampiran IV Evaluasi Kinerja.....	75
CURRICULUM VITAE & PORTOFOLIO	76
Pengalaman :	77
Penghargaan :	83



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Crew</i> Paska Produksi	19
Tabel 2.2 Kebutuhan <i>hardware</i> yang digunakan	26
Tabel 2.3 Kebutuhan <i>software</i> yang digunakan.....	29



DAFTAR GAMBAR

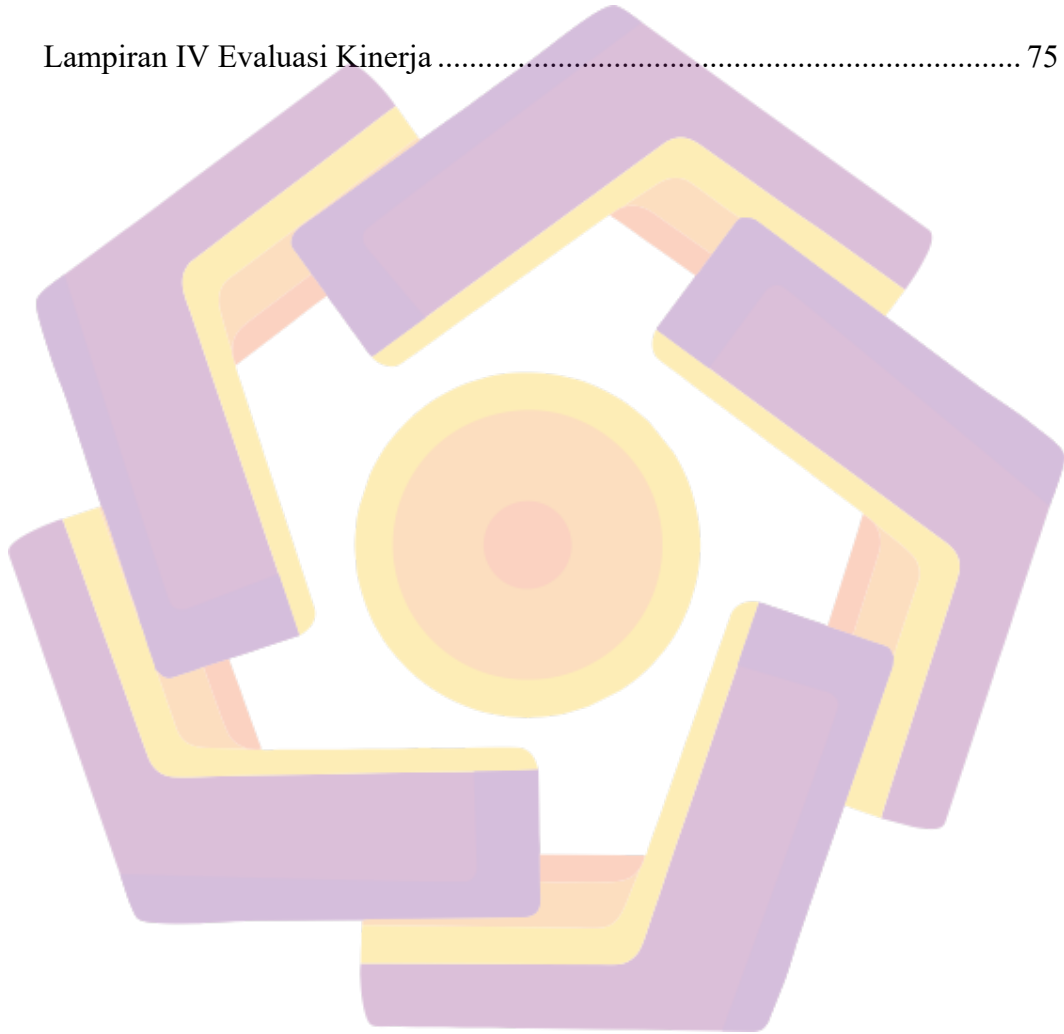
Gambar 1. 1 Bandara Internasional Yogyakarta	4
Gambar 1. 2 RSUD Wates	4
Gambar 1. 3 Belajar Dari Rumah.....	5
Gambar 1. 4 Pelabuhan Internasional Patimban	5
Gambar 1. 5 Dubai Expo.....	6
Gambar 1. 6 Video Iklan dari Prancis.....	6
Gambar 1. 7 Presentasi Video dari Bear Brand	7
Gambar 1. 8 Video Iklan Recruitment dari SAMSUNG Jakarta.....	7
Gambar 1. 9 Logo Production House Gallery Kreativa.....	8
Gambar 1. 10 Script Episode 84 BDR.	9
Gambar 1. 11 Script Continty untuk Guideline editor.....	10
Gambar 1. 12 Story Board Episode 84 BDR.	11
Gambar 1. 13 Aset Desain Grafis Episode 84 BDR.....	11
Gambar 1. 14 Assembly Video dan Audio	12
Gambar 1. 15 Remove Noise	12
Gambar 1. 16 Motion Grafis menggunakan Adobe After Effect.....	13
Gambar 1. 17 Compositing menggunakan Adobe Premiere Pro.....	13
Gambar 1. 18 Output Preview di Platform frame.io untuk tim peninjau.....	14
Gambar 1. 19 Timeline pengerjaan produksi KEMENDIKBUD.	14
Gambar 2. 1 Bagan tim pra-produksi dan paska produksi program BDR.	18
Gambar 2. 2 Meeting koordinasi.....	31
Gambar 2. 3 Koordinasi tim.....	32

Gambar 2. 4 Pembagian progres.	32
Gambar 2. 5 Pembuatan asset desain oleh ilustrator.....	34
Gambar 2. 6 Desain ilustrasi yang dibuat ilustrator.....	34
Gambar 2. 7 <i>Storyboard</i> desain untuk membantu animator	35
Gambar 2. 8 Proses pengerjaan motion grafis animasi	37
Gambar 2. 9 Strukturisasi folder motion grafis animasi.	38
Gambar 2. 10 Membuat composition di After Effect untuk ruang kerja.	39
Gambar 2. 11 Memasukan semua part asset.	40
Gambar 2. 12 Memasukan semua part asset.	41
Gambar 2. 13 Mengolah asset desain dalam timeline.....	42
Gambar 2. 14 Rendering motion grafis animasi.	43
Gambar 2. 15 Dokumentasi offline editing bersama time.	45
Gambar 2. 16 <i>Timeline editing</i> di Adobe Premiere Pro CC 2020.....	46
Gambar 2. 17 <i>Create Project</i>	48
Gambar 2. 18 <i>Create Sequence</i>	49
Gambar 2. 19 <i>Import all file</i>	50
Gambar 2. 20 <i>Editing file</i>	51
Gambar 2. 21 <i>Editing audio clip</i>	51
Gambar 2. 22 <i>Audio File editing</i>	52
Gambar 2. 23 Audio master -12db.....	53
Gambar 2. 24 <i>Timeline project premiere</i>	53
Gambar 2. 25 Dokumentasi pengerjaan video episode program BDR.	54
Gambar 2. 26 Project file video program pembelajaran BDR episode 84.....	55

Gambar 2. 27 Rendering video program pembelajaran BDR episode 84.....	55
Gambar 2. 28 Jadwal Bulan Februari 2020.....	57
Gambar 2. 29 Jadwal Bulan Maret 2020.....	58
Gambar 2. 30 Jadwal Bulan April 2020.....	58
Gambar 3. 1 Feedback preview tahap 1	60
Gambar 3. 2 <i>Preview revisi di platform frame.io</i>	61
Gambar 3. 3 Strukturisasi <i>folder</i> pada <i>platform frame.io</i>	61
Gambar 3. 4 <i>Preview</i> dalam setiap <i>folder</i> episode.....	62
Gambar 3. 5 Penayangan pada stasiun televisi TVRI.....	63
Gambar 3. 6 Penayangan pada platform digital.....	64
Gambar 3. 7 Ilustrasi oleh tim desain grafis	65
Gambar 3. 8 Motion grafis animasi preview.....	67
Gambar 3. 9 Compositing editorial.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Surat Kontrak Kerja	73
Lampiran II Rincian Gaji	74
Lampiran III Feedback.....	74
Lampiran IV Evaluasi Kinerja	75



INTISARI

BDR “Belajar Dari Rumah” adalah program yang dibuat oleh KEMENDIKBUD “Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan” untuk menggantikan kegiatan belajar mengajar tatap muka disekolah karena terjadinya Covid-19 (corona virus disease 2019) yang menyebar diseluruh negara, maka dari itu untuk pembatasan semua kegiatan sosial pemerintah menerapkan *lockdown* atau karantina mandiri dirumah masing atau pembatasan kegiatan sosial diluar rumah guna meminimalisir terjadinya penyebaran virus Covid-19. KEMENDIKBUD membuat program untuk semua jenjang pendidikan agar siswa dan guru tetap bisa melaksanakan kegiatan belajar mengajar dengan aman pada masa Covid-19 yaitu dengan program BDR “Belajar Dari Rumah” yang ditayangkan pada stasiun televisi negara yaitu TVRI kemudian berlanjut pada stasiun televisi swasta yaitu TV Edukasi. Pada program BDR kali ini Production House “Gallery Kreativa” mendapatkan kepercayaan untuk mengerjakan *post editing* dalam pembuatan program BDR untuk 47 episode kelas 5 SD (Sekolah Dasar), termasuk dalam pengerjaan desain grafis asset animasi, editing video dan *motion graphic* animasi, berdasarkan program tersebut maka dibutuhkan konsep animasi *motion graphic* dalam mewujudkan ilustrasi materi sekolah dasar. Metode atau workflow yang digunakan untuk pembuatan materi ajar untuk kelas 5 sekolah dasar ini adalah script materi dan storyboard beserta file produksi dikirimkan dari Jakarta untuk memberikan acuan pengerjaan *post editing* program BDR ini, kemudian tim ilustrasi mulai membuat asset *motion graphic* untuk di animasikan oleh tim animator lalu tim editing post editing melakukan editing file mentah produksi untuk menentukan durasi animasi yang dibutuhkan materi. Dari hasil *motion graphic* animasi di uji kelayakan dan penyampaian materi berdasarkan standard yang dibutuhkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan hingga terpenuhi dan siap tayang pada stasiun televisi.

Kata Kunci : Motion Graphic Animasi, Desain Grafis, Compositing, Video.

ABSTRACT

BDR "Learning From Home" is a program created by the Ministry of Education and Culture "Ministry of Education and Culture" to replace face-to-face teaching and learning activities in schools due to the occurrence of Covid-19 (corona virus disease 2019) which spreads throughout the country, therefore to limit all social activities. The government has implemented a lockdown or self-quarantine at home or restrictions on social activities outside the home to minimize the spread of the Covid-19 virus. The Ministry of Education and Culture makes a program for all levels of education so that students and teachers can still carry out teaching and learning activities safely during the Covid-19 period, namely the BDR program "Learning From Home" which will be broadcast on the state television station, TVRI, then continues on a private television station, namely TV Education. In this BDR program, the Production House "Gallery Kreativa" was trusted to do post-editing in making BDR programs for 47 episodes of 5th grade elementary school (elementary school), including in working on graphic design of animation assets, video editing and motion graphic animation, based on the program. then the concept of motion graphic animation is needed in realizing the illustration of elementary school material. The method or workflow used for making teaching materials for grade 5 elementary school is material scripts and storyboards along with production files sent from Jakarta to provide a reference for the post-editing work of this BDR program, then the illustration team begins to create motion graphic assets to be animated by the animator team. then the post editing editing team edited the production raw files to determine the animation duration needed for the material. From the results of the animated motion graphics in the feasibility test and delivery of the material based on the standards required by the Ministry of Education and Culture until it is fulfilled and ready to be broadcast on television stations.

Keywords : Motion Graphic Animation, Graphic Design, Compositing, Video.