

**PERANCANGAN ANIMASI PEMBELAJARAN BUDIDAYA  
KELAPA SAWIT MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION  
GRAPHIC**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**Sandy Fajar Hidayat**

**16.11.0459**

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

**PERANCANGAN ANIMASI PEMBELAJARAN BUDIDAYA  
KELAPA SAWIT MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION  
GRAPHIC**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**Sandy Fajar Hidayat**

**16.11.0459**

**PROGRAM SARJANA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN ANIMASI PEMBELAJARAN BUDIDAYA KELAPA  
SAWIT MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

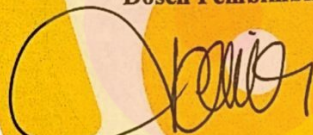
yang disusun dan diajukan oleh

**Sandy Fajar Hidayat**

**16.11.0459**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal

Dosen Pembimbing,



**Agit Amrullah, S.Kom, M.Kom**

**NIK. 190302356**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN ANIMASI PEMBELAJARAN BUDIDAYA KELAPA**  
**SAWIT MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

**Sandy Fajar Hidayat**

16.11.0459

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 26 Juni 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
NIK. 190302187

**Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng**  
NIK. 190302287

**Agit Amrullah, S.Kom, M.Kom**  
NIK. 190302356

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 26 Juni 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Sandy Fajar Hidayat**NIM  
: **16.11.0459**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **PERANCANGAN ANIMASI PEMBELAJARAN BUDIDAYA KELAPA SAWIT MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

Dosen Pembimbing : **Agit Amrullah, 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 Juni 2023 Yang

Menyatakan,



Sandy Fajar Hidayat

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Untuk Ibu dan Ayah yang selalu membuatku termotivasi dan selalu menyirami kasih sayang, selalu mendoakan, selalu menasehatiku menjadi lebih baik. Terima kasih Ibu, Terimah kasih Ayah atas semua yang telah engkau berikan ke anakmu yang banyak kurangnya ini semoga diberi kesehatan dan panjang umur agar dapat menemani langkah kecilku bersama kakak menuju kesuksesan.

Teman-teman kost. Terima kasih banyak untuk bantuan dan kerja samanya selama ini, serta semua pihak yg sudah membantu selama penyelesaian Tugas Akhir ini.

Bapak Dosen pembimbing saya Yang Baik Hati Izinkanlah saya mengantarkan ucapan terima kasih, untukmu sebagai dosen pembimbing yang telah bersedia mengantarkanku untuk menyelesaikan tugas akhir ini". Semoga kebahagiaanku juga merupakan kebahagiaanmu sebagai "guruku" yang teramat baik.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah Swt. Atas segala ridho-Nya saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Adapun judul skripsi yang saya ajukan adalah "Perancangan Animasi Pembelajaran Budidaya Kelapa Sawit Menggunakan Teknik Motion Graphic"

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Skripsi di Fakultas Ilmu Komputer , Universitas Amikom Yogyakarta. Dan tidak dapat disangkal bahwa butuh usaha yang keras dalam penyelesaian pengerjaan skripsi ini. Namun, karya ini tidak akan selesai tanpa orang-orang tercinta di sekeliling saya yang mendukung dan membantu. Terima kasih saya sampaikan kepada:

1. Bapak Suprianto dan Ibu Sugiarti Selaku oarng tua tercinta yang selalu mendoakan dan memberikan semangat
2. Kakak Linda Nofitasari yang selalu mendoakan, memberi nasehat dan motivasi
3. Bapak Agit Amrullah, M.Kom yang telah membimbing dari awal hingga akhir proses pembuatan skripsi dan juga Ketika ujian pendadaran
4. Segenap Dosen Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama kuliah dan seluruh staf yang selalu sabar melayani segala administrasi selama proses penelitian ini.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Allah Swt. dan akhirnya saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan ilmu yang saya miliki. Dan untuk itu saya dengan kerendahan hati mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak demi membangun laporan penelitian ini.

Yogyakarta, 28 Juni 2023

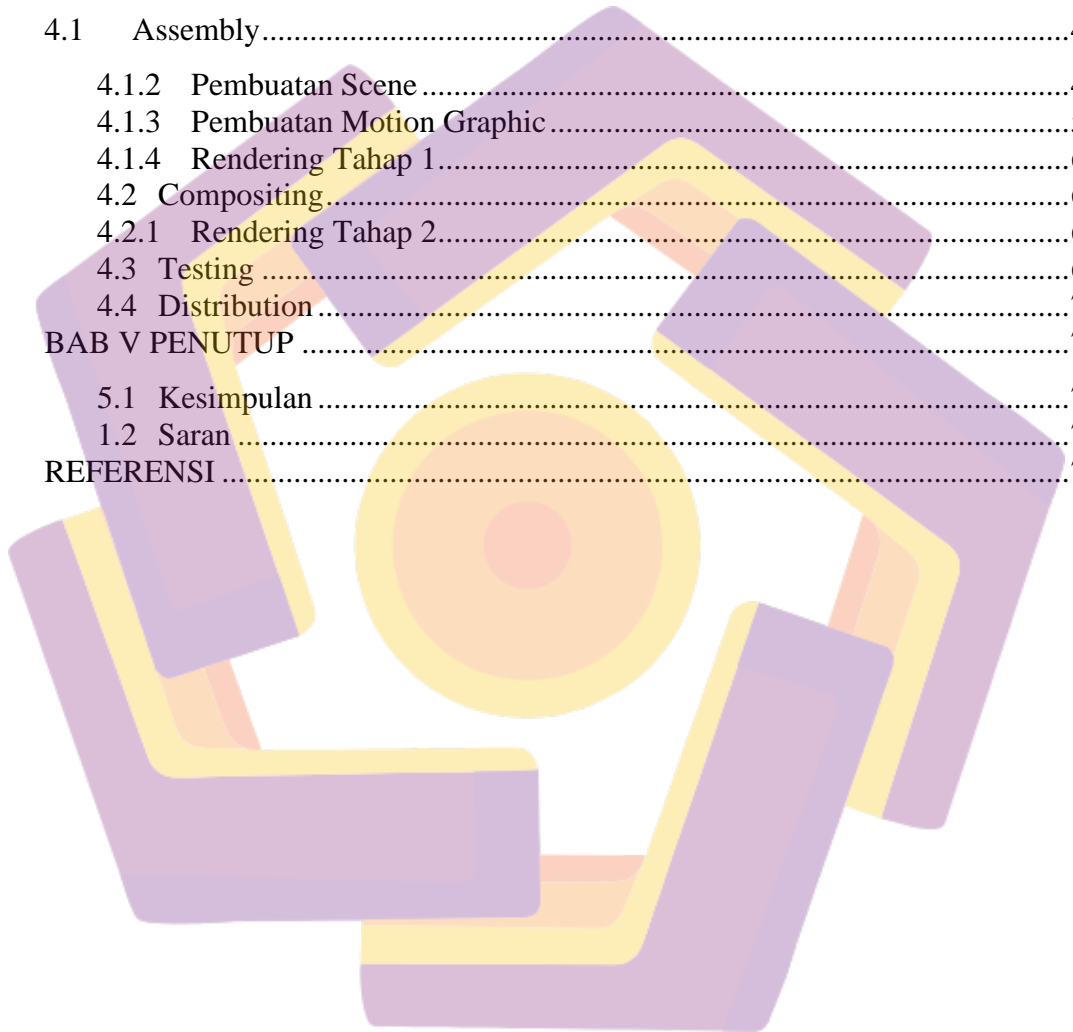
Sandy Fajar Hidayat

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	1
HALAMAN PERSETUJUAN.....	2
HALAMAN PENGESAHAN .....	3
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	4
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	5
KATA PENGANTAR .....	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR TABEL.....	9
DAFTAR GAMBAR .....	10
INTISARI .....	12
ABSTRACT.....	13
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah .....	5
1.4 Tujuan Penelitian .....	5
1.5 Manfaat Penelitian .....	6
1.6 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1 Studi Literatur .....	8
2.2 Dasar Teori .....	19
2.2.1 Animasi .....	19
2.2.2 Motion Graphic.....	23
2.2.3 Media pembelajaran.....	24
2.2.4 Adobe Illustrator .....	26
2.2.5 Adobe Photoshop.....	27
2.2.6 Adobe After Effect .....	28
2.2.7 Adobe Premier Pro 2020 .....	30
2.2.8 MDLC.....	31
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
3.1 Objek Penelitian.....	33
3.1.1 Alur Penelitian .....	34
3.2 Concept .....	34

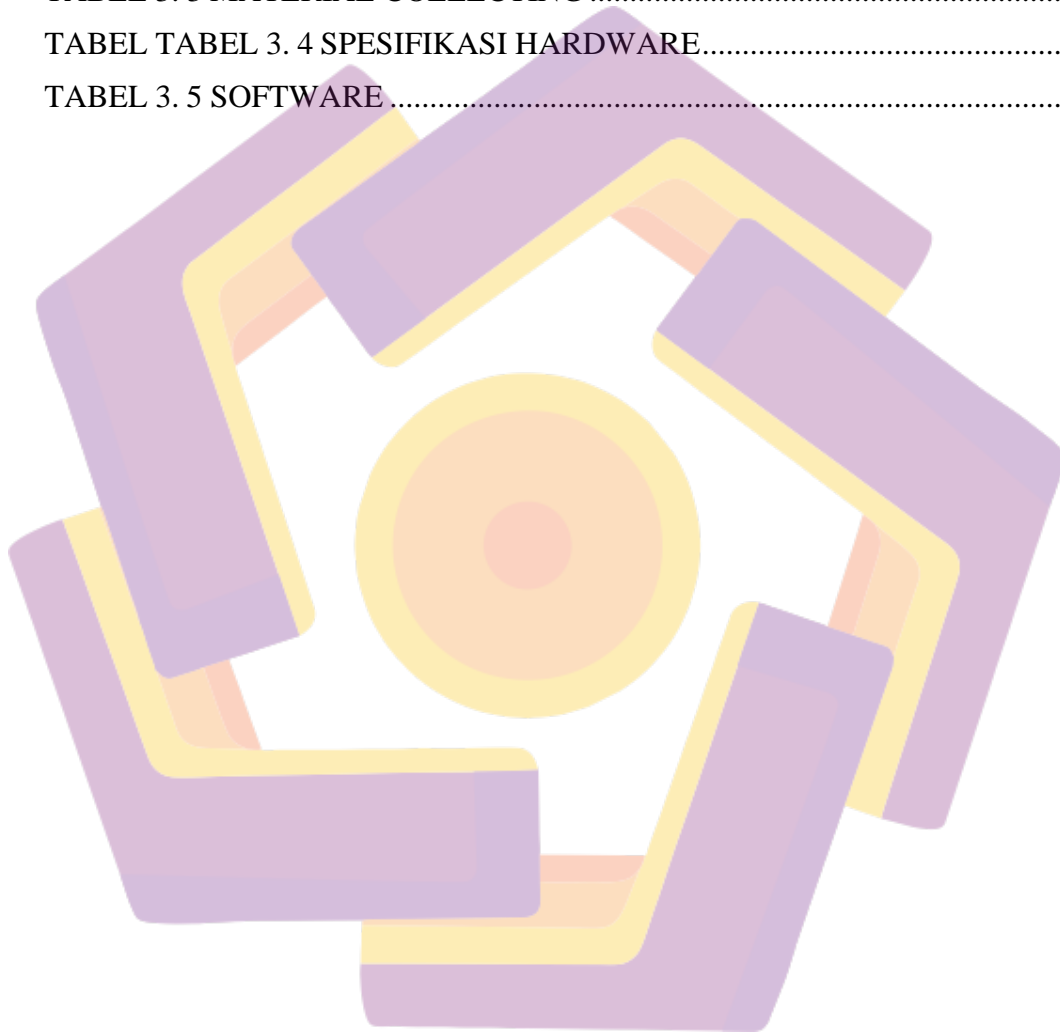


3.3 Design .....	35
3.3.1 Naskah .....	35
3.3.2 Storyboard.....	39
3.4 Collecting.....	44
3.5 Alat dan Bahan .....	47
3.5.1 Perangkat keras (hardware) .....	47
3.5.2 Perangkat Lunak (software) .....	48
<b>BAB IV .....</b>	<b>49</b>
4.1 Assembly.....	49
4.1.2 Pembuatan Scene .....	49
4.1.3 Pembuatan Motion Graphic .....	57
4.1.4 Rendering Tahap 1.....	66
4.2 Compositing.....	67
4.2.1 Rendering Tahap 2.....	67
4.3 Testing .....	68
4.4 Distribution .....	75
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>76</b>
5.1 Kesimpulan .....	76
1.2 Saran .....	77
<b>REFERENSI .....</b>	<b>78</b>



## DAFTAR TABEL

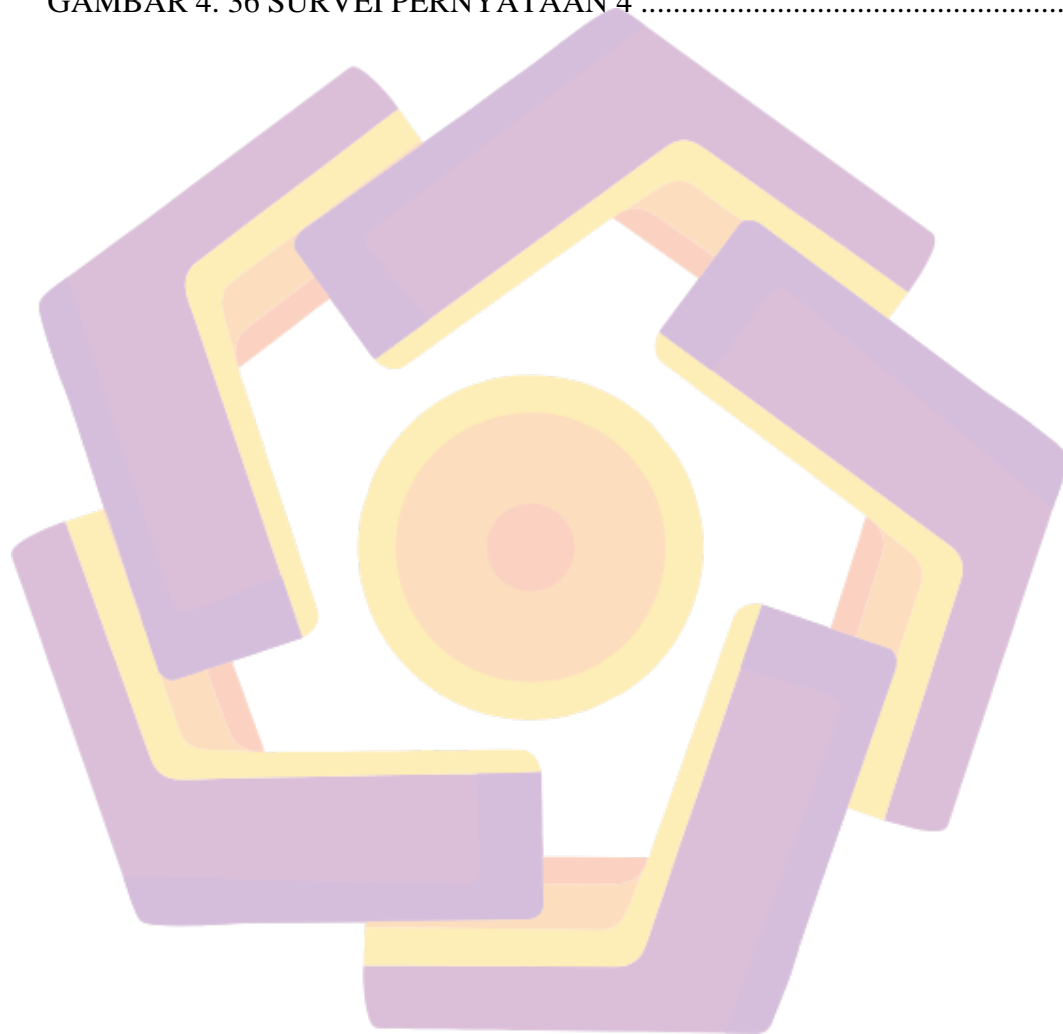
TABEL 2. 1 KEASLIAN PENELITIAN.....	17
TABEL 3. 1 NASKAH.....	36
TABEL 3. 2 STORYBOARD.....	39
TABEL 3. 3 MATERIAL COLLECTING.....	44
TABEL TABEL 3. 4 SPESIFIKASI HARDWARE.....	48
TABEL 3. 5 SOFTWARE.....	48



## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2. 1 LOGO ADOBE ILLUSTRATOR.....	26
GAMBAR 2. 2 ADOBE PHOTOSHOP.....	27
GAMBAR 4. 1 PEMBUATAN SCENE 1.....	50
GAMBAR 4. 2 PEMBUATAN SCENE 2.....	51
GAMBAR 4. 3 PEMBUATAN SCENE 3.....	52
GAMBAR 4. 4 PEMBUATAN SCENE 4.....	52
GAMBAR 4. 5 PEMBUATAN SCENE 5.....	53
GAMBAR 4. 6 PEMBUATAN SCENE 6.....	54
GAMBAR 4. 7 PEMBUATAN SCENE 7.....	54
GAMBAR 4. 8 PEMBUATAN SCENE 8 BAGIAN 1.....	55
GAMBAR 4. 9 PEMBUATAN SCENE 8 BAGIAN 2.....	56
GAMBAR 4. 10 PEMBUATAN SCENE 8 BAGIAN 3.....	56
GAMBAR 4. 11 PEMBUATAN SCENE 9.....	56
GAMBAR 4. 12 PEMBUATAN SCENE 10.....	57
GAMBAR 4. 13 HASIL IMPORT FILE PSD.....	58
GAMBAR 4. 14 PEMBUATAN <i>COMPOSITION</i> .....	59
GAMBAR 4. 15 PROSES ANIMASI SCENE 1.....	60
GAMBAR 4. 16 PROSES ANIMASI SCENE 2.....	60
GAMBAR 4. 17 PROSES ANIMASI SCENE 3.....	61
GAMBAR 4. 18 PROSES ANIMASI SCENE 4.....	62
GAMBAR 4.19 PROSES ANIMASI SCENE 5.....	62
GAMBAR 4. 20 PROSES ANIMASI SCENE 6.....	63
GAMBAR 4. 21 PROSES ANIMASI SCENE 7.....	64
GAMBAR 4. 22 PROSES ANIMASI SCENE 8.....	64
GAMBAR 4. 23 PROSES ANIMASI SCENE 9.....	65
GAMBAR 4. 24 PROSES ANIMASI SCENE 10.....	65
GAMBAR 4. 25 PROSES RENDERING TAHAP 1.....	66
GAMBAR 4. 26 COMPOSITING.....	67
GAMBAR 4. 27 RENDERING TAHAP 2.....	68
GAMBAR 4. 28 NAMA RESPONDEN.....	70
GAMBAR 4. 29 JENIS KELAMIN RESPONDEN.....	70
GAMBAR 4. 30 USIA RESPONDEN.....	71

GAMBAR 4. 31 PEKERJAAN RESPONDEN.....	71
GAMBAR 4. 32 RESPONDEN YANG SUDAH MENONTON .....	71
GAMBAR 4. 33 SURVEI PERNYATAAN 1 .....	72
GAMBAR 4. 34 SURVEI PERNYATAAN 2 .....	72
GAMBAR 4. 35 SURVEI PERNYATAAN 3 .....	72
GAMBAR 4. 36 SURVEI PERNYATAAN 4 .....	73



## INTISARI

Kelapa sawit adalah tumbuhan industri/perkebunan yang berguna sebagai penghasil minyak masak, minyak industri, maupun bahan bakar. Pada dasarnya banyak masyarakat awam maupun petani sawit belum mampu atau masih minim dalam pengelolaan kelapa sawit. Faktor tersebut antara lain tentang kondisi lahan, pengetahuan bercocok tanam serta pengalaman yang belum cukup. Salah satu cara untuk memberikan pengetahuan kepada petani sawit adalah melalui sosialisasi pembelajaran. Sosialisasi yang dilengkapi dengan media yang sesuai dengan perkembangan teknologi akan memudahkan dan sangat membantu masyarakat. Dan masyarakat akan lebih mudah memperoleh informasi tentang budidaya kelapa sawit. Disisi lain Perkembangan teknologi yang mengharuskan pembelajaran menjadi lebih modern dan bisa dilakukan dimanapun secara mandiri yaitu dengan menggunakan media pembelajaran motions graphic. Hasil dari penelitian ini berupa sebuah animasi tentang budidaya kelapa sawit yang akan lebih memudahkan masyarakat dalam pemahaman informasi tentang budidaya kelapa sawit. Animasi motion graphic juga mendapatkan respon positif, dengan beberapa penonton menyukai desain dan pergerakannya. Sebanyak 15 Responden setuju dengan pernyataan positif yang dibuat tentang animasi budidaya kelapa sawit

*Kata kunci: Animasi, Pembelajaran , Motion graphic, Kelapa sawit*

## **ABSTRACT**

*Oil palm is an industrial/plantation plant that is used as a producer of cooking oil, industrial oil, and fuel. Basically, many ordinary people and oil palm smallholders have not been able or are still minimal in managing oil palm. These factors include land conditions, farming knowledge and insufficient experience. One way to provide knowledge to oil palm farmers is through socialization of learning. Socialization which is equipped with media that is in accordance with technological developments will facilitate and greatly help the community. And it will be easier for the public to obtain information about oil palm cultivation. On the other hand, technological developments require learning to be more modern and can be done anywhere independently, namely by using motion graphic learning media. The results of this study are in the form of an animation about oil palm cultivation which will make it easier for the public to understand information about oil palm cultivation. The motion graphic animation also received a positive response, with some viewers liking the design and movement. A total of 15 respondents agreed with the positive statements made about the animation of oil palm cultivation*

*Keywords: Animation, Learning, Motion graphic, Oil palm*

