

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC
PADA IKLAN “PELAPORAN PELANGGARAN PEMILU”
DI BAWASLU KABUPATEN SLEMAN**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Fauzi Ikhsan Novanto 20.02.0559

Alfian Nur Hidayat 20.02.0578

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

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC
PADA IKLAN “PELAPORAN PELANGGARAN PEMILU”
DI BAWASLU KABUPATEN 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:

Fauzi Ikhsan Novanto 20.02.0559

Alfian Nur Hidayat 20.02.0578

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

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC
PADA IKLAN “PELAPORAN PELANGGARAN PEMILU”
DI BAWASLU KABUPATEN SLEMAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fauzi Ikhsan Novanto **20.02.0559**

Alfian Nur Hidayat **20.02.0578**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

pada tanggal 10 Juli 2023

Dosen Pembimbing,


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

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC
PADA IKLAN “PELAPORAN PELANGGARAN PEMILU”
DI BAWASLU KABUPATEN SLEMAN

yang disusun dan diajukan oleh

Fauzi Ikhsan Novanto

20.02.0559

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 04 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Muhammad Tofa Nurcholis M.Kom
NIK. 190302281

Ika Nur Fajri M.Kom
NIK. 190302268

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 04 Juli 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC
PADA IKLAN “PELAPORAN PELANGGARAN PEMILU”
DI BAWASLU KABUPATEN SLEMAN

yang disusun dan diajukan oleh

Alfian Nur Hidayat

20.02.0578

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 05 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Firman Asharudin., S.Kom., M.Kom
NIK. 190302315

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

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 05 Juli 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 : Fauzi Ikhsan Novanto
NIM : 20.02.0559

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC
PADA IKLAN “PELAPORAN PELANGGARAN PEMILU” DI BAWASLU
KABUPATEN 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, 10 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Fauzi Ikhsan Novanto

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Alfian Nur Hidayat**
NIM : **20.02.0578**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:
**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC
PADA IKLAN “PELAPORAN PELANGGARAN PEMILU”
DI BAWASLU KABUPATEN 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, 10 Juli 2023
Yang Menyatakan,

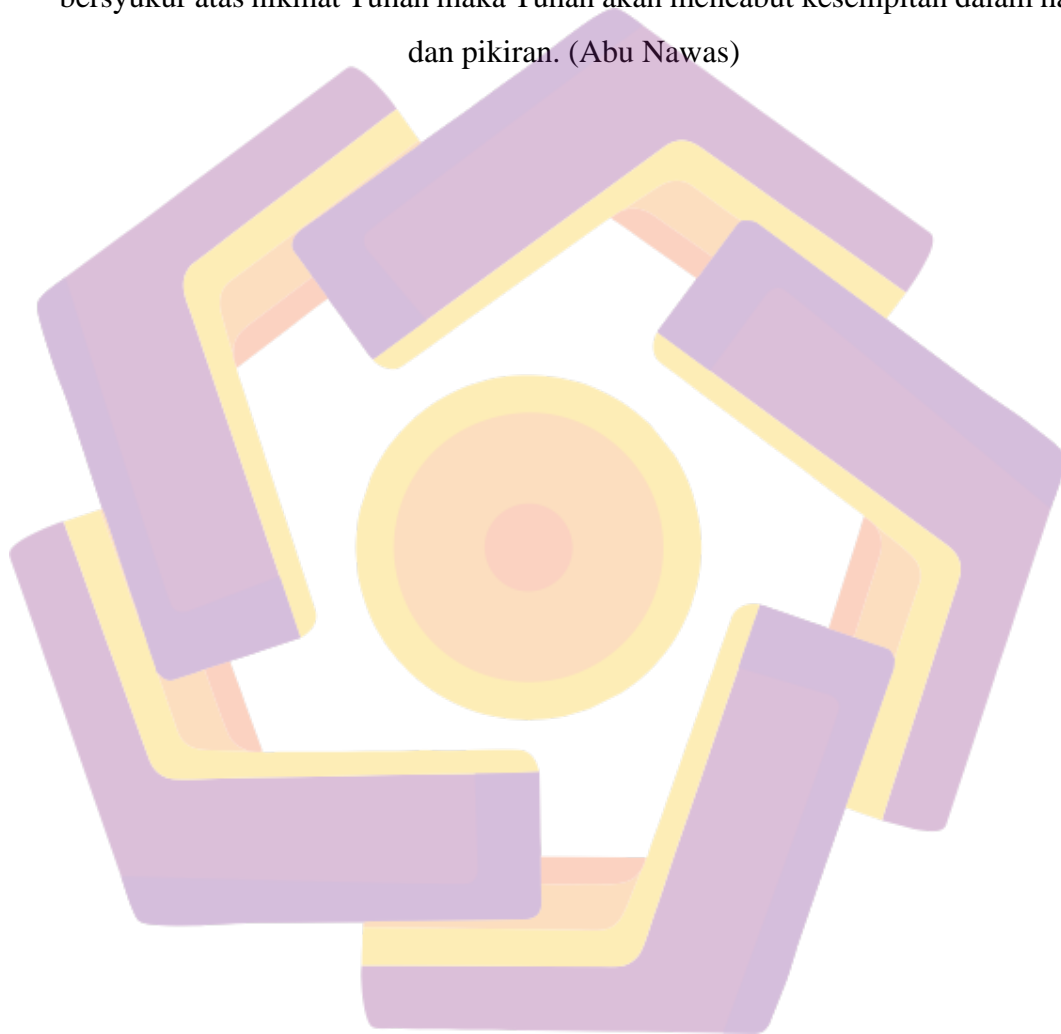


Alfian Nur Hidayat

HALAMAN MOTTO

If you desire one thing for so long, it's a given that you'll miss other things along the way. (--Kentarō Miura, Berserk, Vol.13)

Sebenarnya batas sempit dan luas itu tertancap di pikiranmu, jika engkau selalu bersyukur atas nikmat Tuhan maka Tuhan akan mencabut kesempitan dalam hati dan pikiran. (Abu Nawas)



HALAMAN MOTTO

Orang yang hebat adalah orang yang memiliki kemampuan menyembunyikan kesusahan, sehingga orang lain mengira bahwa ia selalu senang. (Imam Syafi'i)

Menikmati segala sesuatu proses , tidak ada kata mengeluh , teruslah berpikir positif suatu saat kau akan menemukan jalannya dan jangan lupa untuk tetap bersyukur. (penulis)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Segenap puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Semua yang terkandung dalam tugas akhir ini adalah anugerah dari-Nya dan saya berharap dapat mempergunakan ilmu yang telah saya peroleh untuk berbuat yang terbaik bagi lingkungan dan masyarakat. Oleh karena itu saya ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini

1. Saya ingin menyampaikan rasa terima kasih yang setinggi-tingginya kepada keluarga saya yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat dalam menjalankan proses pendidikan dan menyelesaikan tugas akhir ini. Semua yang telah kalian lakukan sangatlah berharga dan takkan pernah saya lupakan.
2. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing Bapak Dhimas Adi Satria, M.Kom, yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan selama proses pengerjaan tugas akhir ini. Terima kasih atas ilmu yang telah diberikan, sehingga saya dapat memperdalam pengetahuan dan pengalaman dalam bidang yang saya pelajari.
3. Tidak lupa saya juga ingin berterima kasih kepada teman-teman saya yang selalu mendukung, memberikan motivasi, dan berjuang bersama-sama. Semua yang telah kalian berikan sangat berarti bagi saya dan menjadi sumber inspirasi untuk terus berkarya.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Ku persembahkan

Kepada Allah SWT yg telah membantu dalam proses hingga laporan dapat terselesaikan

Orang tua , kakak dan adik saya

Kepada ibu ku terimakasih yg sudah mendoakan ku dan mampu membiayai kuliah ku , untuk almarhum ayah lihat sekarang anakmu telah menyelesaikan tugas akhirnya walaupun sudah tiada engkau pasti mendukungku dan aku akan selalu mendoakan mu dan untuk adik dan kakak ku terimakasih sudah memeberi saya semgat dan motivasinya dan selalu mendoakan ku .

Dosen Pembimbing

Terimakasih saya sampaikan kepada Bapak Dhimas Adi Satria ,S.Kom.,M.Kom. yang telah memberikan bimbingan, nasehat, arahnya, serta ilmu yang diberikan selama ini, sehingga proses penyusunan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik dan lancar.

Anggota kelompok dan teman teman

untuk anggota kelompok satu perjuangan terima kasih atas kerja keras dari awal hingga akhir . dan terimakasih kepada teman teman yg sudah membantu walau hanya informasi kecil aku akan tetap berterima kasih sukses selalu kawan kawan .

KATA PENGANTAR

Dengan penuh ucapan syukur dan terimakasih kepada Allah SWT atas kasih sayang, rahmat , dan anugerahnya, penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Perancangan dan Implementasi Teknik *Motion Graphic* pada Video Iklan “Pelaporan Pelanggaran Pemilu” di Bawaslu Kabupaten Sleman”, dengan baik dan lancar. Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan untuk menyelesaikan pendidikan program Diploma III Jurusan Manajemen Informatika di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam proses penyusunan tugas akhir ini penulis tidak luput dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak , oleh karena itu penulis memberikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

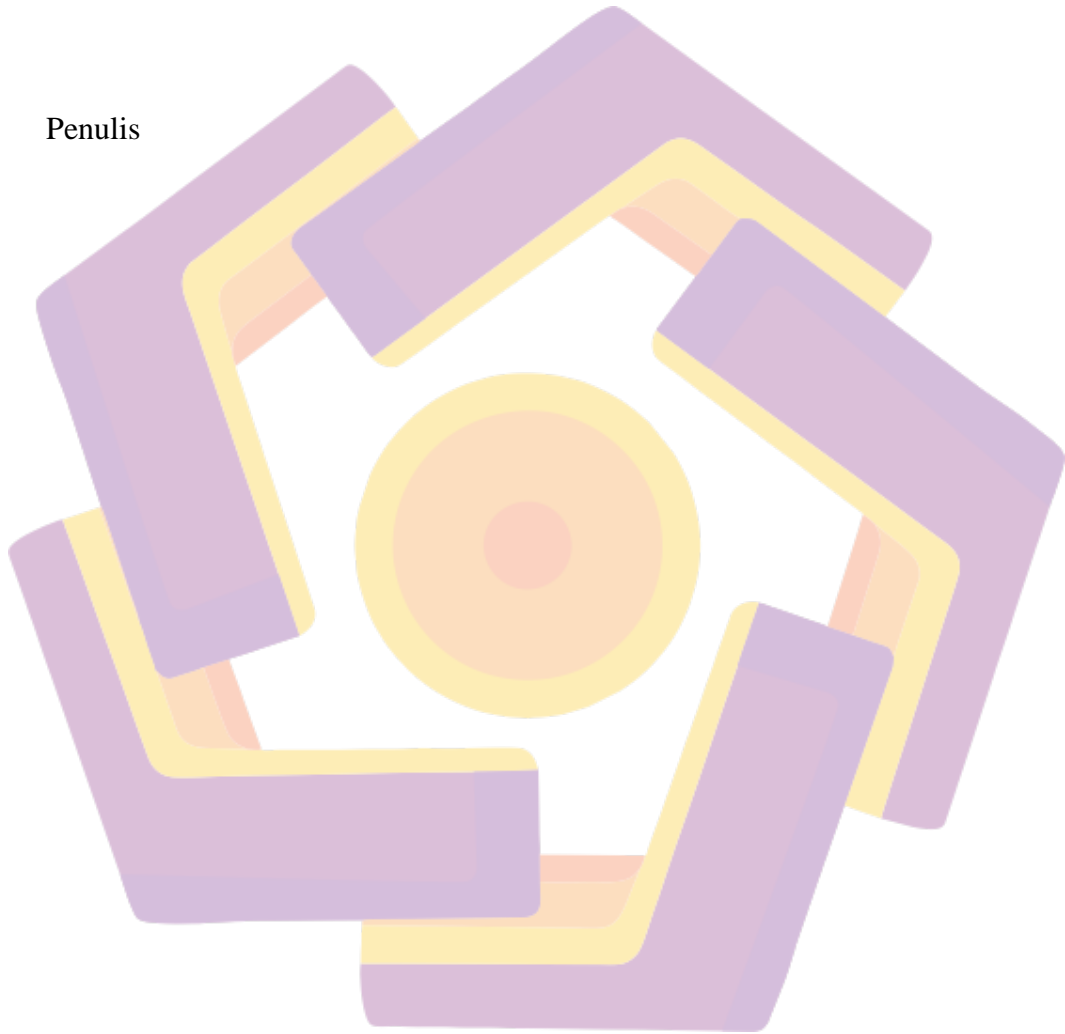
1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universita Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Diploma III Manajemen Informatika.
4. Bapak Dhimas Adi Satria ,S.Kom.,M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Untuk Teman-teman seperjuangan yang selalu membantu dan saling memberi semangat.
6. Dan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Tugas Akhir ini yang tidak dapat penulis ungkapkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini masih banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan Tugas Akhir ini.

Demikian tugas akhir ini penulis susun, semoga dapat bermanfaat bagi semua pihak dan penulis sendiri. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, <tanggal bulan tahun>

Penulis

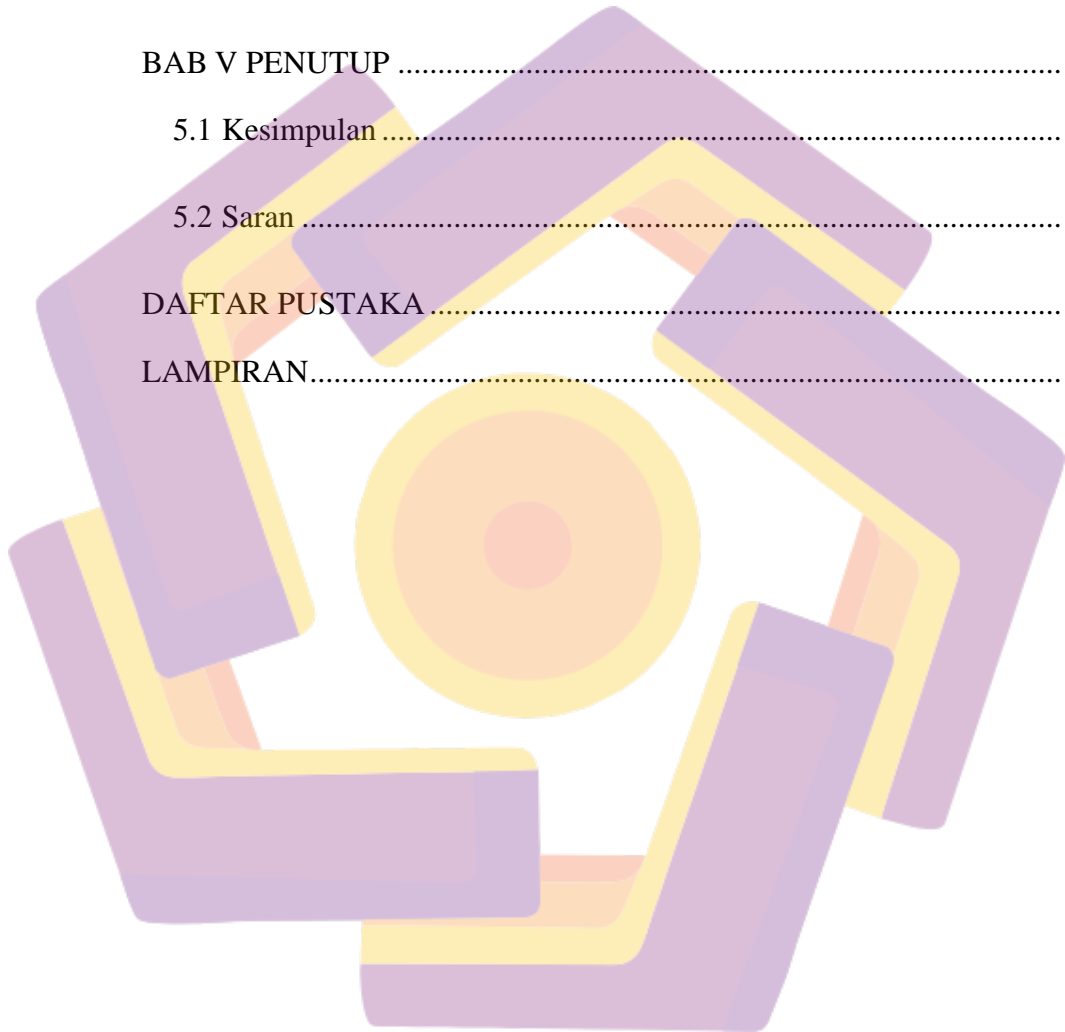


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	vi
HALAMAN MOTTO.....	viii
HALAMAN MOTTO.....	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR SINGKATAN DAN SIMBOL	xx
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
INTISARI	xxii
ABSTRACT.....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Referensi.....	6
2.2 Landasan Teori.....	13
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	13
2.2.2 Elemen multimedia	13
2.2.3 Animasi	15
2.2.4 Tahapan Perancangan <i>Motion Graphic</i>	19
2.2.5 Software	20
2.2.6 Testing (pengujian)	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1 Pendefinisian Permasalahan.....	25
3.1.1 Tinjauan umum	28
3.1.2 Deskripsi Masalah.....	31
3.1.3 Solusi yang Diusulkan	32
3.2 Analisis Kebutuhan.....	33
3.2.1 Kebutuhan Fungsional	33
3.2.2 Kebutuhan Non Fungsional	34
3.3 Perancangan	35
BAB IV hasil dan pembahasan	37
4.1 Implementasi.....	37
4.1.1 Pra produksi	37
4.1.2 Produksi	47

4.1.3 Pasca produksi	51
4.2 Pengujian dan Evaluasi	56
4.2.1 Alpa Testing	56
4.2.2 Beta Testing	59
4.3 Distribusi.....	65
BAB V PENUTUP	67
5.1 Kesimpulan.....	67
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	71



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan dengan Penelitian Terkait.....	8
Tabel 2. 2 Skala liker	23
Tabel 3. 1 Wawancara.....	26
Tabel 3. 2 Anggota Bawaslu Sleman	29
Tabel 3. 3 Masalah pada objek penelitian	31
Tabel 3. 4 Daftar Solusi	32
Tabel 3. 5 kebutuhan hardware	34
Tabel 3. 6 Kebutuhan Software.....	34
Tabel 3. 7 Kebutuhan Brainware.....	34
Tabel 4. 1 Script	37
Tabel 4. 2 Storyboard.....	41
Tabel 4. 3 Pengujian Fungsional.....	56
Tabel 4. 4 Kuesioner Ahli.....	60
Tabel 4. 5 Kuesioner Bawaslu	61
Tabel 4. 6 Hasil Nilai	62
Tabel 4. 7 Nilai Persentase.....	62
Tabel 4. 8 Hasil kuesioner responden ahli	63
Tabel 4. 9 Hasil kuesioner responden Bawaslu.....	64

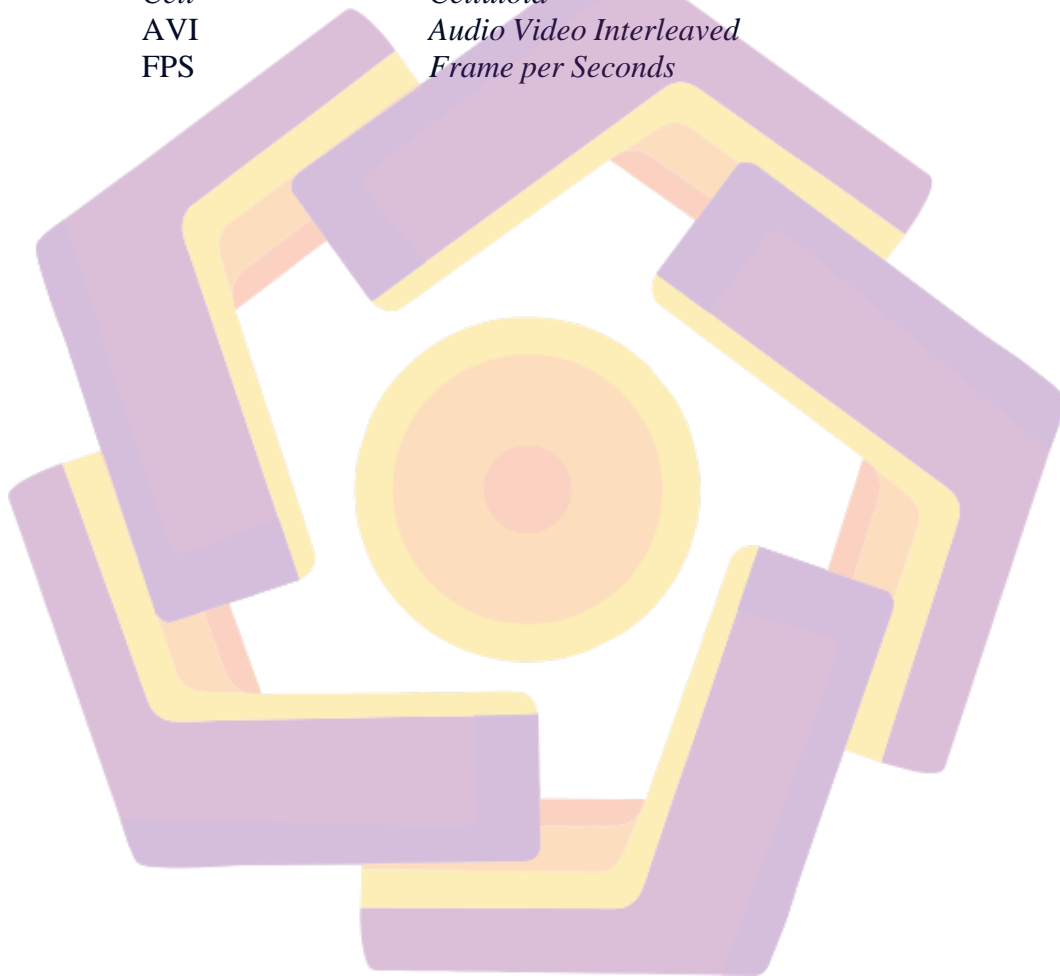
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen multimedia	14
Gambar 2. 2 Contoh Animasi Claymation.....	15
Gambar 2. 3 Contoh Animasi Bulldog Dua Dimensi	16
Gambar 2. 4 Contoh Animasi Singa Tiga Dimensi	16
Gambar 2. 5 Contoh Motion Graphic	17
Gambar 2. 6 Contoh Teknik Call Goliath II	17
Gambar 2. 7 Contoh Animasi Frame Bev Johnson.....	18
Gambar 2. 8 Contoh Animasi Path,	18
Gambar 2. 9 Animasi <i>sprite</i>	18
Gambar 2. 10 Adobe After Effects	20
Gambar 2. 11 Adobe Illustrator	21
Gambar 2. 12 Alur pengujian alpha.....	22
Gambar 2. 13 Alur pengujian beta.....	22
Gambar 3. 1 Alur pelaporan pelanggran pemilu.....	26
Gambar 3. 2 Logo Bawaslu Sleman	28
Gambar 3. 3 Struktur Organisasi Bawaslu Sleman.....	31
Gambar 3. 4 Alur penelitian.....	35
Gambar 4. 1 <i>Setting Artboard</i>	47
Gambar 4. 2 <i>Artboard</i>	48

Gambar 4. 3 Penggunaan <i>Pen Tools</i>	48
Gambar 4. 4 <i>Coloring</i>	49
Gambar 4. 5 <i>layering</i> di <i>Illustrator</i>	49
Gambar 4. 6 Aset	49
Gambar 4. 7 Situs <i>Play.ht</i>	50
Gambar 4. 8 Login di Situs <i>Play.ht</i>	50
Gambar 4. 9 Pemilihan Suara	50
Gambar 4. 10 Download <i>Voice Over</i>	51
Gambar 4. 11 <i>Composition settings</i>	51
Gambar 4. 12 <i>layering</i>	52
Gambar 4. 13 <i>keyframing</i>	52
Gambar 4. 14 <i>Keyframing</i>	52
Gambar 4. 15 <i>Keyframening</i>	53
Gambar 4. 16 Animasi Teks	53
Gambar 4. 17 <i>Compositing</i>	54
Gambar 4. 18 <i>Export</i>	54
Gambar 4. 19 <i>Rendering</i>	55
Gambar 4. 20 <i>Rendering</i>	56
Gambar 4. 21 Penyerahan Produk serta Pelepasan di Bawaslu	66

DAFTAR SINGKATAN DAN SIMBOL

Bawaslu	Badan Pengawas Pemilihan Umum
KKL	Kuliah Kerja Lapangan
SDM	Sumber Daya Manusia
UU ITE	Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik
2D	2 Dimensi
CGI	<i>Computer Generated imaginary</i>
Cell	<i>Celluloid</i>
AVI	<i>Audio Video Interleaved</i>
FPS	<i>Frame per Seconds</i>



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penunjukan Dosen	72
Lampiran 2. Balasan Surat Izin Penelitian	73
Lampiran 3. Penyerahan Kelompok KKL ke Bawaslu	74
Lampiran 4. Penarikan KKL di Bawaslu	74
Lampiran 5. Lampiran Surat Keterangan Penyerahan Produk	75
Lampiran 6. Diagram Hasil Kuesioner Responden Ahli	76
Lampiran 7. Diagram Hasil Kuesioner Responden Bawaslu	77



INTISARI

Perkembangan teknologi penyajian informasi semakin pesat dengan adanya berbagai macam media penyajian yang memiliki keunikan dan keunggulan masing-masing. Penggunaan *motion graphic* dalam penyajian informasi juga semakin populer dan menarik perhatian sebagai media promosi yang efektif bagi masyarakat. Dalam *motion graphic*, semua elemen multimedia seperti gambar, suara, teks, dan animasi digabungkan untuk menciptakan informasi yang menarik dan menghibur, sehingga audiens lebih tertarik dengan informasi yang disajikan.

Bawaslu Kabupaten Sleman adalah Badan Pengawas Pemilihan Umum Daerah yang bertugas mengawasi penyelenggaraan pemilu di seluruh wilayah Kabupaten Sleman. saat ini Bawaslu sedang mempersiapkan program pemilihan umum 2024, adapun masalah yang dihadapi saat ini penyampain informasi terkait pelayanan masyarakat masih berbentuk gambar atau poster, Kurangnya SDM yang memiliki kemampuan dalam pembuatan *content creator* maupun dalam mengelola admin dari media sosial Bawaslu, sehingga objek promosi yang disampaikan menjadi kurang menarik. Dengan membuat video iklan berjudul “Pelaporan Pelanggaran Pemilu” menggunakan teknik *motion graphic*, diharapkan dapat meningkatkan daya tarik masyarakat dan mempermudah memahami informasi yang disampaikan.

Kata kunci: Motion Graphic, Informasi, Video, Bawaslu, Masyarakat

ABSTRACT

The development of information presentation technology is increasingly rapid with the existence of various kinds of presentation media that have their own uniqueness and advantages. The use of motion graphics in presenting information is also increasingly popular and attracts attention as an effective promotional media for the community. In motion graphics, all multimedia elements such as images, sound, text, and animation are combined to create interesting and entertaining information, so that the audience is more interested in the information presented. Bawaslu Sleman Regency is a Regional Election Supervisory Agency in charge of overseeing the implementation of elections throughout the Sleman Regency area. currently Bawaslu is preparing for the 2024 general election program, as for the problems faced at this time the delivery of information related to community services is still in the form of pictures or posters, lack of human resources who have the ability to make content creators and in managing the admin of Bawaslu's social media, so that the promotional objects delivered are less attractive. By making a Motion Graphic animation video "Election Violation Reporting" it is hoped that it can increase public appeal and make it easier to understand the information conveyed.

Keywords: *Motion Graphic, information, video, Bawaslu, Community*

