

**PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA MUSIC VIDEO
“NISA WINARTHA – KITA SAMA RASA” KARYA KESBANGPOL
KOTA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

ANDIKA PRAMADANA

18.82.0483

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA MUSIC VIDEO
“NISA WINARTHA – KITA SAMA RASA” KARYA KESBANGPOL
KOTA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

ANDIKA PRAMADANA

18.82.0483

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

SKRIPSI
PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA MUSIC VIDEO
“NISA WINARTHA – KITA SAMA RASA” KARYA KESBANGPOL
KOTA YOGYAKARTA


yang disusun dan diajukan oleh

Andika Pramadana

18.82.0483

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Juni 2023

Dosen Pembimbing,


Haryoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA MUSIC VIDEO
“NISA WINARTHA – KITA SAMA RASA” KARYA KESBANGPOL
KOTA YOGYAKARTA**

yang disusun dan diajukan oleh

Andika Pramadana

18.82.0483

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 4 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164



Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216



Muhammad Fairul Filza, M. Kom
NIK. 190302332



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 Juli 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 : Andika Pramadana
NIM : 18.82.0483

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Penerapan Teknik Motion Graphic Pada Music Video “Nisa Winartha – Kita Sama Rasa” Karya KESBANGPOL Kota Yogyakarta

Dosen Pembimbing : Haryoko, S.Kom, M.Cs

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, 4 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Andika Pramadana

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kepada kedua orang tua saya yang selalu mendukung saya, serta kakak kandung saya sehingga saya bisa sampai pada tahap ini dimana skripsi ini akhirnya selesai.
2. Kepada Bapak Haryoko, S.Kom, M.Cs, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membantu dan membimbing selama pembuatan skripsi.
3. Kepada pihak Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Yogyakarta yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian skripsi di Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Yogyakarta
4. Kepada “Gallery Kreativa” yang sudah membantu dalam pembuatan skripsi.
5. Kepada “Sanggar Segentar Alam” yang telah membantu dalam pembuatan skripsi
6. Kepada “Balmond User Only” Surya, Aditya Akbar, Aria Wangsa, Arul, Husein, dan Prizky terimakasih sudah menemani dan memberikan bantuan selama perkuliahan dan pembuatan skripsi berlangsung.
7. Seluruh teman 18-S1TI-05 yang tidak bisa disebutkan satu persatu namanya, terimakasih atas segala kenangan manis dan pahitnya selama di perkuliahan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tidak lupa penulis ucapkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, serta keluarga dan para sahabatnya yang memberi syafaat pada kita semua sehingga kita dalam perlindungannya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta, dan menjadi bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan studi di jenjang strata – 1 untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Keberhasilan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Dalam kesempatannya penulis berterimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Suyanto. MM. Selaku rector Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Haryoko, S.Kom, M.Cs, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak pengarahan dalam pembuatan skripsi
3. Kesatuan Bangsa dan Politik yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian skripsi.
4. Bapak dan Ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama di perkuliahan.
5. Shidiq Pangestu, S.Kom yang telah membantu dalam proses penyelesaian music video
6. Fransiska Ariska, S.Pd yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi.
7. Semua pihak yang telah membantu baik dalam bentuk dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Yogyakarta, 8 Juni 2023

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT.....	xv
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 Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan/Produksi.....	4
1.6.4 Metode Evaluasi.....	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori	8
2.2.1 Multimedia.....	8

2.2.2	Animasi	10
2.2.3	<i>Motion Graphic</i>	18
2.2.4	<i>Live Shoot</i>	22
2.2.5	<i>Music Video</i>	22
2.2.6	Konsep Dasar Video Klip	23
2.2.7	Unsur Dasar Video Klip.....	23
2.3	Tahap Produksi	24
2.4	Analisis Kebutuhan.....	24
2.4.1	Kebutuhan Fungsional	25
2.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	25
2.5	Evaluasi.....	25
2.5.1	Skala Likert.....	25
2.5.2	Pengolahan Data Kuisiner.....	25
BAB III METODE PENELITIAN		27
3.1	Tinjauan Umum	27
3.1.1	Profil Kesbangpol Kota Yogyakarta	27
3.1.2	Struktur Organisasi	28
3.2	Alur Penelitian	29
3.3	Pengumpulan Data.....	30
3.3.1	Metode Wawancara.....	30
3.3.2	Metode Studi Eksisting	31
3.4	Analisis Data.....	33
3.5	Analisis Kebutuhan.....	34
3.5.1	Kebutuhan Fungsional	34
3.5.2	Kebutuhan Non Fungsional	35
3.6	Rancangan Produksi	36
3.6.1	Pra Produksi	37

3.6.1.1	Konsep	37
3.6.1.2	Lirik.....	37
3.6.1.3	Ide Cerita.....	38
3.6.1.4	<i>Storyboard</i>	39
3.6.1.5	Aset Desain	45
3.6.1.6	Lokasi.....	50
3.6.1.7	Teknik <i>Shooting</i>	51
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	52
4.1	Produksi	52
4.2	Pasca Produksi	53
4.2.1	Editing.....	53
4.2.2	Animating	59
4.2.3	<i>Compositing dan Editing</i>	67
4.2.4	Rendering	69
4.3	Pembahasan	71
4.4	Evaluasi.....	72
4.4.1	Ulasan Hasil <i>Music Video</i> oleh Objek	72
4.4.2	Pembahasan Hasil Pengujian Kuisisioner oleh Praktisi Multimedia..	72
4.4.3	Pembahasan Hasil Pengujian Kuisisioner oleh Masyarakat Umum...	75
BAB V	PENUTUP	78
5.1	Kesimpulan	78
5.2	Saran	79
	DAFTAR PUSTAKA	80
	LAMPIRAN	82

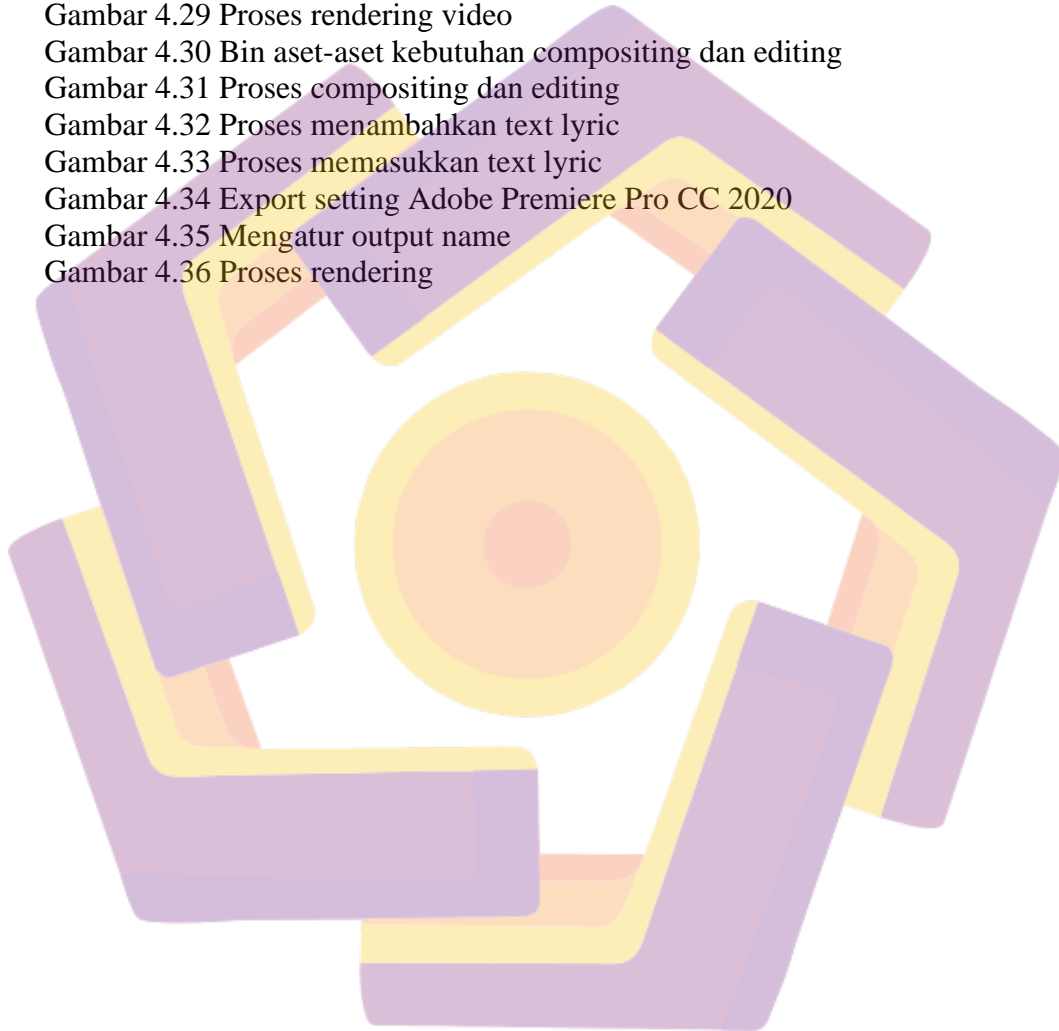
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu dan Penelitian Sekarang	7
Tabel 2.2 Pengujian	25
Tabel 2.3 Presentasi Pengujian	26
Tabel 3.1 Analisis Gita Gutawa – Parasit (<i>Video Clip</i>)	33
Tabel 3.2 Spesifikasi Perangkat Keras	35
Tabel 3.3 Spesifikasi Perangkat Lunak	35
Tabel 3.4 Spesifikasi <i>Brainware</i>	36
Tabel 3.5 <i>Storyboard</i>	39
Tabel 3.6 Aset Desain	45
Tabel 4.1 Prinsip Dasar Animasi	71
Tabel 4.2 Bobot Nilai	72
Tabel 4.3 Presentase Kategori Skor Jawaban	73
Tabel 4.4 Hasil Uji Praktisi Multimedia	73
Tabel 4.5 Bobot Nilai	75
Tabel 4.6 Peresentasai Kategori Skor Jawaban	75
Tabel 4.7 Hasil Uji Masyarakat Umum	76

DAFTAR GAMBAR

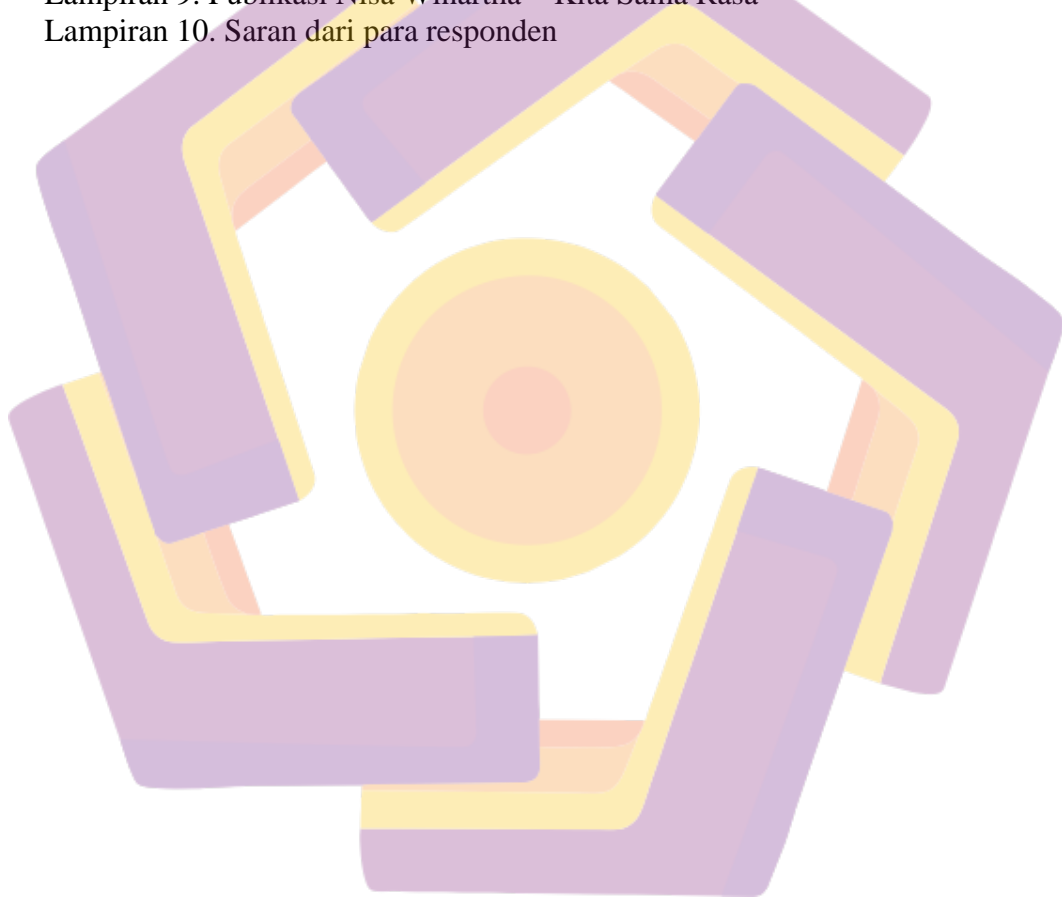
Gambar 2.1 Elemen Multimedia	9
Gambar 2.2 Anticipation	10
Gambar 2.3 Squash and Stretch	11
Gambar 2.4 Staging	12
Gambar 2.5 Staight-ahead Action and Pose-to-Pose	12
Gambar 2.6 Follow-through and Overlapping Action	13
Gambar 2.7 Slow In – Slow Out	14
Gambar 2.8 Arcs	14
Gambar 2.9 Secondary Action	15
Gambar 2.10 Timing	15
Gambar 2.11 Exaggeration	16
Gambar 2.12 Solid Draw	17
Gambar 2.13 Appeal	18
Gambar 2.14 Contoh Motion Graphic	19
Gambar 3.1 Logo Kesbangpol Kota Yogyakarta	28
Gambar 3.2 Struktur Organisasi Kesbangpol Kota Yogyakarta	29
Gambar 3.3 Diagram Alur Penelitian	30
Gambar 3.4 Potongan Scene Gita Gutawa – Parasit (Video Clip)	32
Gambar 3.5 Bagan alur rancangan produksi	36
Gambar 3.6 Lirik lagu “Nisa Winartha – Kita Sama Rasa”	38
Gambar 3.7 Aset desain per layer	50
Gambar 3.8 Lokasi produksi music video “Nisa Winartha – Kita Sama Rasa”	50
Gambar 4.1 Proses produksi	52
Gambar 4.2 Proses produksi	53
Gambar 4.3 New Project di Adobe Premiere Pro CC 2020	54
Gambar 4.4 Bin Video dan Musik	54
Gambar 4.5 Import file	55
Gambar 4.6 Import file Video	55
Gambar 4.7 Import file Musik	56
Gambar 4.8 New Sequence	56
Gambar 4.9 Synchronize musik dan video	57
Gambar 4.10 Synchronize musik dan video	57
Gambar 4.11 Tumpukkan video menjadi 3 tumpukkan	58
Gambar 4.12 Potongan video sesuai storyboard	58
Gambar 4.13 Export video sesuai potongan clip	58
Gambar 4.14 New Project di Adobe After Effect CC 2020	59
Gambar 4.15 Import aset video	60
Gambar 4.16 Membuat composition keying	61
Gambar 4.17 Masking video	61
Gambar 4.18 Keying video	61
Gambar 4.19 Import aset desain	62
Gambar 4.20 Proses Compositing	62
Gambar 4.21 Tampilan transformasi utama	63

Gambar 4.22 Tampilan pan behind (anchor point)	63
Gambar 4.23 Easy ease pada graph editor	64
Gambar 4.24 Mengaktifkan motion blur	64
Gambar 4.25 Menggunakan Transisi Animation Composer 3	65
Gambar 4.26 Susunan scene menjadi 1 komposisi	65
Gambar 4.27 Rendering dengan bantuan software Adobe Media Encoder CC 2020	66
Gambar 4.28 Proses menentukan folder penyimpanan	66
Gambar 4.29 Proses rendering video	67
Gambar 4.30 Bin aset-aset kebutuhan compositing dan editing	68
Gambar 4.31 Proses compositing dan editing	68
Gambar 4.32 Proses menambahkan text lyric	69
Gambar 4.33 Proses memasukkan text lyric	69
Gambar 4.34 Export setting Adobe Premiere Pro CC 2020	70
Gambar 4.35 Mengatur output name	70
Gambar 4.36 Proses rendering	70



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian	82
Lampiran 2. Hasil Evaluasi Kuisisioner Apek Teknik	83
Lampiran 3. Hasil Evaluasi Kuisisioner Apek Informasi	84
Lampiran 4. Status Pekerjaan Responden	86
Lampiran 5. Saran dari Responden	86
Lampiran 6. Dokumentasi Proses Pasca Produksi Music Video Kita Sama Rasa	86
Lampiran 7. Publikasi Judith Chung – Juang Pertiwi	87
Lampiran 8. Publikasi Divana Alcala – Menolak Lupa	87
Lampiran 9. Publikasi Nisa Winartha – Kita Sama Rasa	88
Lampiran 10. Saran dari para responden	89



INTISARI

Perkembangan teknologi yang semakin canggih dapat kita rasakan langsung dampak kegunaannya, diantaranya memungkinkan terjadinya penyampaian informasi yang lebih efektif dan efisien. Media informasi yang menarik perhatian berbagai kalangan masyarakat dari berbagai umur serta latar belakang salah satunya adalah melalui Music Video. Kesatuan Bangsa dan Politik (KESBANGPOL) Kota Yogyakarta yang merupakan instansi di Yogyakarta yang memiliki tugas menyelenggarakan fungsi penunjang urusan pemerintahan bidang kesatuan bangsa dan politik, ingin membangkitkan jiwa nasionalisme masyarakat melalui program pembuatan 5 Music Video yang dimana setiap music video mewakili sila ke-1 sampai sila ke-5. Pembuatan music video pertama dan kedua dirasa kurang menarik perhatian masyarakat, sehingga music video “Nisa Winartha – Kita sama rasa” yang selanjutnya akan diproduksi untuk mewakili sila kedua, Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, merasa harus dibuat dengan konsep yang lebih menarik dan berbeda pada umumnya, salah satunya adalah dengan menerapkan teknik motion graphic yang diharapkan dapat lebih menarik perhatian dan membangkitkan jiwa nasionalisme masyarakat.

Metode yang digunakan untuk pembuatan penelitian ini adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan referensi, analisis yang meliputi kebutuhan fungsional dan non fungsional. Perancangan yang meliputi pra produksi, produksi, dan paska produksi, serta evaluasi yang dilakukan dengan kuisisioner menggunakan metode skala likert.

Penerapan teknik motion graphic pada music video ini menghasilkan video yang dinilai sangat baik untuk proses penyampaian isi dari lirik lagu, menarik perhatian dan berhasil membangkitkan jiwa nasionalisme masyarakat. Penilaian ini adalah hasil dari penilaian dari objek, dan juga uji praktisi multimedia dan masyarakat umum.

Kata kunci: Media Informasi, Music Video, Motion Graphic, Nasionalisme

ABSTRACT

The development of increasingly sophisticated technology can be felt directly by the impact of its use, including enabling the delivery of information that is more effective and efficient. Information media that attracts the attention of various groups of people of various ages and backgrounds, one of which is through Music Video. National Unity and Politics (KESBANGPOL) Yogyakarta City, which is an agency in Yogyakarta that has the task of carrying out supporting functions for government affairs in the field of national unity and politics, wants to awaken the spirit of nationalism in the community through a program of making 5 Music Videos where each music video represents the 1st to 1st precepts 5th please. It was felt that the making of the first and second music videos did not attract the attention of the public, so the music video "Nisa Winartha – We are the same as you feel" which will be produced to represent the second precept, Just and Civilized Humanity, felt that it had to be made with a more interesting and different concept in general, one of which is by applying motion graphic techniques which are expected to attract more attention and awaken the spirit of nationalism in society.

The method used for making this research is data collection which is carried out using references, analysis which includes functional and non-functional requirements. The design includes pre-production, production and post-production, as well as evaluations carried out using a questionnaire using the Likert scale method.

The application of the motion graphic technique to this music video resulted in a video that was considered very good for the process of conveying the contents of the song lyrics, attracting attention and succeeded in awakening the spirit of nationalism in the community. This assessment is the result of the assessment of the object, and also tests multimedia practitioners and the general public.

Keyword: *Information Media, Music Video, Motion Graphic, Nationalism*