

**PERANCANGAN VIDIO EDUKASI ANIMASI 2D BERBASIS
MOTION GRAPHIC MENGENAI PEMBIBITAN BENIH PADI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

ANDIKA NUGROHO

16.11.0449

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

2023

**PERANCANGAN VIDIO EDUKASI ANIMASI 2D BERBASIS
MOTION GRAPHIC MENGENAI PEMBIBITAN BENIH PADI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

ANDIKA NUGROHO

16.11.0449

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

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO EDUKASI ANIMASI 2D BERBASIS
MOTION GRAPHIC MENGENAI PEMBIBITAN BENIH PADI**

yang disusun dan diajukan oleh

ANDIKA NUGROHO

16.11.0449

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 Juli 2023

Dosen Pembimbing,



Harvoko, S.Kom., M.Cs

NIK. 190302286

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO EDUKASI ANIMASI 2D BERBASIS
MOTION GRAPHIC MENGENAI PEMBIBITAN BENIH PADI**

yang disusun dan diajukan oleh

ANDIKA NUGROHO

16.11.0449

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Barka Satva, M.Kom
NIK. 190302126



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



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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 Agustus 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 Nugroho**
NIM : **16.11.0449**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan Vidio Animas 2D Berbasis Motion Graphic Mengenai
Pembibitan Benih Padi**
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, 31 Juli 2023

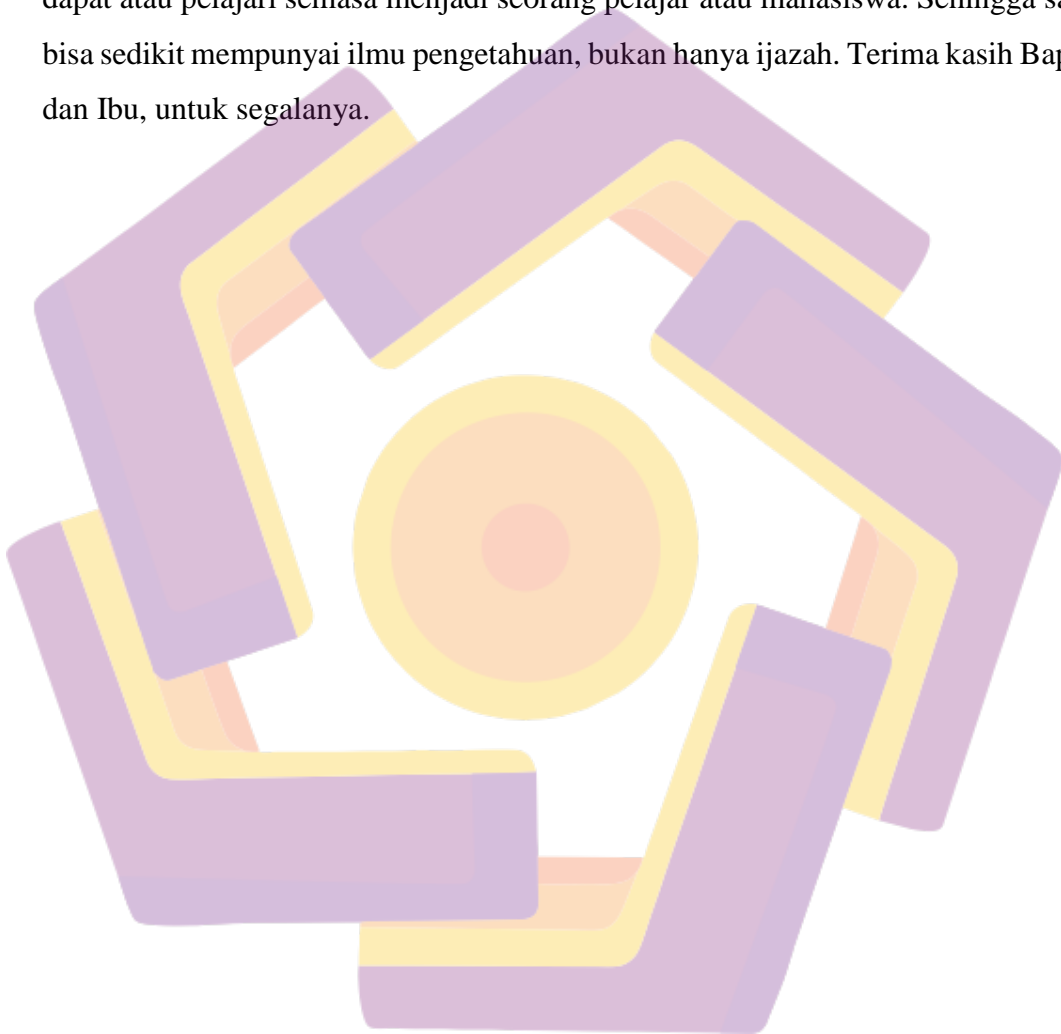
Yang Menyatakan,



Andika Nugroho

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya dedikasikan kepada kedua orang tua yang sangat saya cintai, yang sudah memberi izin, waktu, tenaga, dan banyak hal untuk saya belajar secara otodidak, mengejar ketertinggalan ilmu dan pengetahuan yang tidak pernah saya dapat atau pelajari semasa menjadi seorang pelajar atau mahasiswa. Sehingga saya bisa sedikit mempunyai ilmu pengetahuan, bukan hanya ijazah. Terima kasih Bapak dan Ibu, untuk segalanya.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wa Rohmatullahi Wa Barakatuh

Alhamdulillah, Segala puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir yang berjudul **“Perancangan Vidio Edukasi Animasi 2D Berbasis MotionGraphic Mengenai Pembibitan Benih Padi”**. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Laporan Tugas Akhir ini dapat tersusun berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M. Kom, selaku ketua program Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Haryoko S.Kom., M.Cs selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan dan nasihat selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu saat menempuh pendidikan.
5. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari tidak lepas dari kekurangan, maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh

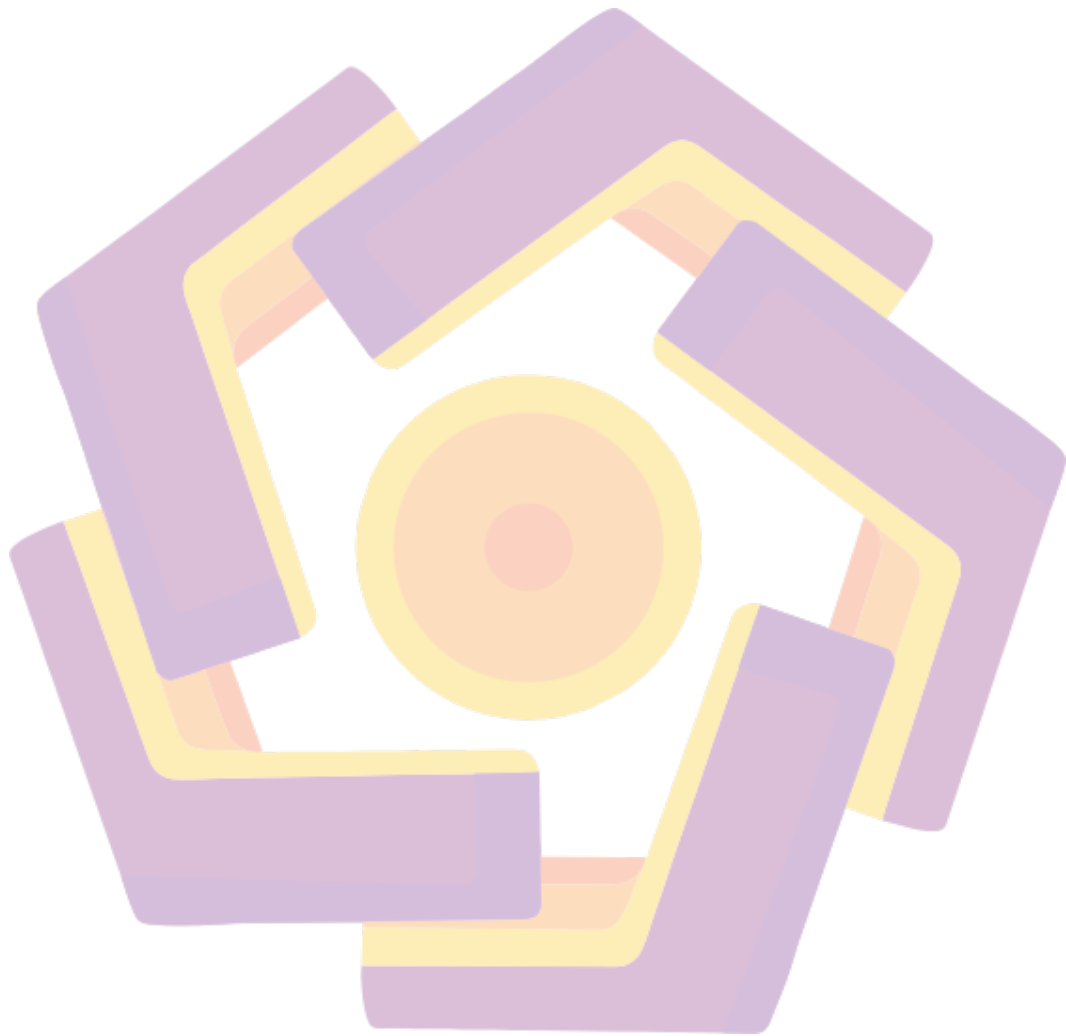
Yogyakarta, 31 Juli 2023

Andika Nugroho

DAFTAR ISI

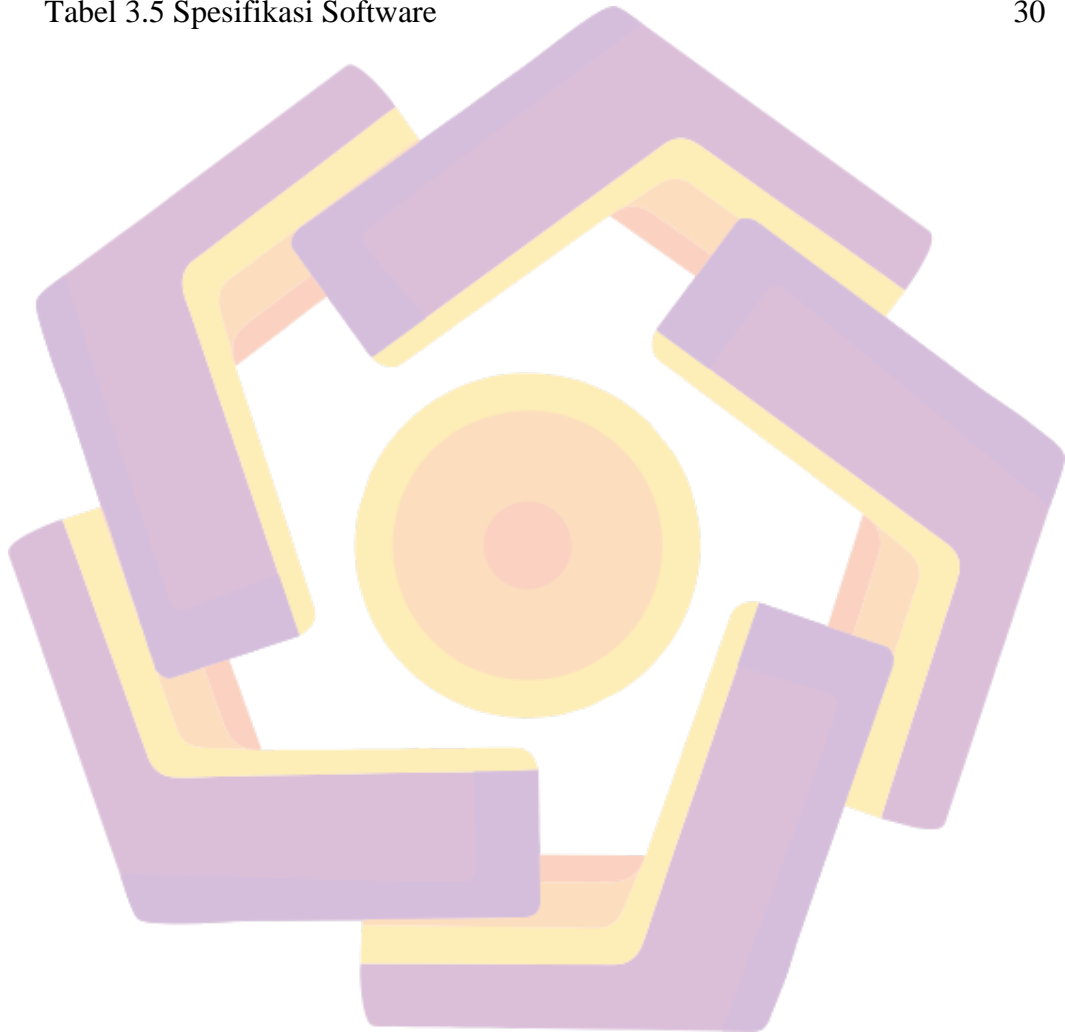
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
INTISARI	xi
ABSTRACT.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 Dasar Teori	13
2.2.1 Pembibitan Benih Padi	13
2.2.2 Animasi 2 Dimensi	13
2.2.3 Motion Graphic	14
2.2.4 Adobe After Effect	15
2.2.5 Adobe Premier Pro	17
2.2.6 Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	19
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Subjek dan Objek Penelitian.....	22
3.2 Alur Penelitian	22
3.3 Alat dan Bahan.....	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Assembly	31
4.2 Testing	46
4.3 Distribution	51
BAB V PENUTUP.....	52
5.1 Kesimpulan	52

5.2 Saran	52
REFERENSI	53
LAMPIRAN	55



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	10
Tabel 3.1 Naskah	23
Tabel 3.2 Storyboard	24
Tabel 3.3 Material Collecting	27
Tabel 3.4 Spesifikasi Hardware	30
Tabel 3.5 Spesifikasi Software	30



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Logo Adobe After Effects	17
Gambar 2.2. Tampilan Menu Utama Adobe After Effects (Sumber: [14])	18
Gambar 2.3. Logo Adobe Premier Pro	19
Gambar 2.4. Tampilan Antar Muka Adobe Premier Pro	20
Gambar 4.1. Pembuatan Scene	35
Gambar 4.2 Hasil Scene 1 (Judul)	36
Gambar 4.3 Hasil Scene 2	36
Gambar 4.4 Hasil Scene 3	37
Gambar 4.5 Hasil Scene 4	38
Gambar 4.6 Hasil Scene 5	39
Gambar 4.7 Hasil Scene 7	39
Gambar 4.8 Hasil Scene 8	40
Gambar 4.9 Import Asset dan Pembuatan Composite	45
Gambar 4.10 Pembuatan Composite Animasi Scene 1	46
Gambar 4.11 Pembuatan Composite Animasi Scene 2	47
Gambar 4.12 Pembuatan Composite Animasi Scene 3	48
Gambar 4.13 Pembuatan Composite Animasi Scene 4	49
Gambar 4.14 Pembuatan Composite Animasi Scene 5	50
Gambar 4.15 Pembuatan Composite Animasi Scene 6	51
Gambar 4.16 Pembuatan Composite Animasi Scene 7	52
Gambar 4.17 Rendering Semua Scene	53
Gambar 4.18 Compositing pada Adobe Premier Pro	54
Gambar 4.19 Hasil Alpha Testing	55
Gambar 4.20 Demografi Responden	56
Gambar 4.21 Hasil Pertanyaan 1	57
Gambar 4.22 Hasil Pertanyaan 2	57
Gambar 4.23 Hasil Pertanyaan 3	58
Gambar 4.24 Hasil Pertanyaan 4	58

INTISARI

Penyuluhan pertanian dimulai dengan kebutuhan untuk meningkatkan produksi pertanian untuk menguntungkan para pendatang dan memenuhi kebutuhan penduduk setempat. Diperkirakan jika petani sebagai produsen utama dapat mempraktekkan teknologi maju yang ditemukan oleh para ahli, maka kebutuhan untuk meningkatkan produksi pertanian akan terpenuhi. Kelurahan Melati Jaya, Semendawai Timur Kabupaten Ogan Komering Ulutimur Sumatra selatan, penyuluhan pertanian masih menggunakan cara sederhana yaitu hanya menggunakan gambar tangan dan peralatan seadanya, akibatnya kegiatan penyuluhan menjadi kurang efektif sehingga masyarakat kurang memahami dengan baik ilmu yang diterangkan. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang video edukasi animasi 2D berbasis *motion graphic* mengenai pembibitan benih padi. Metode pengembangan yang digunakan adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dengan enam tahapan yaitu *Concept* yaitu penentuan tujuan dari animasi yaitu petani, *Design* yaitu melakukan desain menggunakan *storyboard* dan naskah, *Material Collecting* yaitu mengumpulkan bahan seperti gambar, icon, ilustrasi, *Assembly* yaitu pembuatan dengan *Software* Figma, Adobe After Effect dan Premier Pro, *Testing* dengan dua tahap 1) *alpha testing* yaitu oleh pembuat untuk mengetahui animasi sudah berjalan dengan baik, 2) *beta testing* yaitu untuk mengetahui tanggapan petani terkait video animasi yang telah dibuat, *Distribution* yaitu mendistribusikan animasi secara lebih luas menggunakan media social Whatsapp dan Youtube. Hasilnya menunjukkan bahwa video edukasi animasi 2D berbasis *motion graphic* mengenai pembibitan benih padi mendapatkan respon baik dari petani dan dapat digunakan untuk penyuluhan pertanian mengenai pembibitan padi di kelompok tani Melati Jaya.

Kata kunci: Penyuluhan Pertanian, Motion Graphic, MDLC

ABSTRACT

Agricultural extension started with the need to increase agricultural production to benefit migrants and meet the needs of the local population. It is estimated that if farmers as the main producers can practice the advanced technology found by experts, then the need to increase agricultural production will be fulfilled. Kelurahan Melati Jaya, Semendawai Timur, Ogan Komering Ulutimur Regency, South Sumatra, agricultural extension still uses simple methods, namely only using hand drawings and makeshift tools, as a result the extension activities become less effective so that the community does not understand the knowledge explained well. The purpose of this study was to design a motion graphic-based 2D animated educational video about rice seed nurseries. The development method used is Multimedia Development Life Cycle (MDLC) with six stages, namely Concept, namely determining the purpose of animation, namely farmers, Design, namely carrying out designs using storyboards and scripts, Material Collecting, namely collecting materials such as images, icons, illustrations, Assembly, namely making with Figma Software, Adobe After Effects and Premier Pro, Testing with two stages 1) alpha testing, namely by the maker to find out the animation is running well, 2) beta testing, namely to find out farmer responses regarding the animated videos that have been made, Distribution, namely distributing animation more broadly using social media Whatsapp and Youtube. The results show that the 2D animation educational video based on motion graphics regarding rice seed nurseries gets a good response from farmers and can be used for agricultural counseling regarding rice seeding in the Melati Jaya farmer group.

Keyword: *Agricultural Extension, Motion Graphic, MDLC*