

**PEMBUATAN VIDEO TANGGAP DARURAT BENCANA
BANJIR DI IMOIRI MENGGUNAKAN MOTION
GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

SKRIPSI



disusun oleh

Sholih 'Ibadul Mukhlisin

16.11.0696

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

2020

**PEMBUATAN VIDEO TANGGAP DARURAT BENCANA BANJIR DI
IMOGIRI MENGGUNAKAN MOTION
GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai
gelar Sarjana pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Sholih 'Ibadul Mukhlisin

16.11.0696

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

2020

i

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO TANGGAP DARURAT BENCANA
BANJIR DI IMOIRI MENGGUNAKAN MOTION
GRAPHIC DAN LIVE SHOOT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sholih 'Ibadul Mukhlisin

16.11.0696

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 Oktober 2019

Dosen Pembimbing,

Bernadhed, M.Kom.
NHK. 190302243

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN VIDEO TANGGAP DARURAT BENCANA
BANJIR DI IMOIRI MENGGUNAKAN MOTION
GRAPHIC DAN LIVE SHOOT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sholih 'Ibadul Mukhlisin

16.11.0696

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Januari 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Bernadhed, M.Kom.
NIK. 190302243

Moch Farid Fauzi, M.Kom.
NIK. 190302284



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Januari 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 27 Januari 2020



Sholih 'Ibadul Mukhlisin

NIM 16.11.0696

MOTTO

“Kuliah sing tenanan ben dadi wong pinter, ati-ati neng dalam” – Sukatmi

“Aku bernafas, maka aku bisa!”

“Do Something, Ojo Nglokro”

“I hated every minute of training, but I said, ‘Don’t quit’. Suffer now and live the rest of your life as a champion.” – Muhammad Ali

“Ciptakan keajaiban dari tanganmu” – Dialog Dini Hari

“Berjalan tak sesuai rencana adalah hal yang biasa, jalan satu-satunya jalani sebaik kau bisa” – FSTVLST

”mbuh pie carane kudu iso” – Farid stevy

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas nikmat, rahmat, dan hidayah-Nya yang telah dianugerahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam senantiasa penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan terbaik. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih :

1. Kedua orang tua Bapak Sunu Widodo dan Ibu Sukatmi yang sangat luar biasa, memberikan wejangan, motivasi, dan doa yang tiada henti hingga saya menempuh gelar sarjana.
2. Semua saudara, kerabat dekat yang telah memberikan semangat, motivasi dan mendukung penulis.
3. Teman-teman 16 IF 11 yang satu ruang kelas bersama selama kuliah.
4. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan keberkahan atas pertolongan dan kebaikan kalian yang telah diberikan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini, Amin. Skripsi ini tidak luput dari kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan skripsi ini.

Yogyakarta, Januari 2020

Penulis,

Sholih 'Ibadul Mukhlisin

16.11.0696

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena dengan rahmat-Nya skripsi “Pembuatan Video Tanggap Darurat Bencana Banjir di Imogiri Menggunakan Motion Graphic dan Live Shoot” dapat diselesaikan.

Terucap tulis rasa terimakasih atas bimbingan, saran, motivasi serta dukungan dalam segala bentuk yang diberikan penulis sampaikan pada

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T, Selaku ketua jurusan Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bernadhed, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dalam pembuatan skripsi.
4. Seluruh Staff dan Karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang membantu dalam proses penyelesaian Skripsi.

Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, tetapi dengan rasa ingin terus belajar, peneliti merasa senang hati menerima kritik dan saran yang diberikan. Dengan masukan yang ada peneliti mengharap dapat memperbaiki setiap karya selanjutnya menjadi lebih baik.

Akhir kata peneliti sampaikan semoga skripsi ini dapat menjadi manfaat umumnya bagi yang membaca dan peneliti sendiri khususnya.

DAFTAR ISI

| | |
|--|--------------|
| JUDUL | i |
| PERSETUJUAN..... | ii |
| PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN..... | iv |
| MOTTO | v |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| INTISARI | xvii |
| ABSTRACT..... | xviii |
| BAB I..... | 1 |
| PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 3 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 3 |
| 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian..... | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 4 |
| 1.5.1 Bagi Penulis..... | 4 |
| 1.5.2 Bagi Pembaca..... | 4 |
| 1.5.3 Bagi Masyarakat..... | 4 |
| 1.6 Metode Penelitian | 4 |
| 1.6.1 Metode Observasi | 5 |
| 1.6.2 Metode Wawancara..... | 5 |
| 1.6.3 Metode Dokumentasi | 5 |
| 1.6.4 Metode Perancangan | 5 |

| | | |
|----------------------------|---|-----------|
| 1.7 | Sistematika Penulisan..... | 6 |
| BAB II | | 7 |
| LANDASAN TEORI..... | | 7 |
| 2.1 | Kajian Pustaka..... | 7 |
| 2.2 | Banjir | 10 |
| 2.3 | Multimedia | 10 |
| 2.3.1 | Definisi Multimedia | 10 |
| 2.3.2 | Unsur-unsur Multimedia | 10 |
| 1. | Teks | 10 |
| 2. | Grafik | 11 |
| 3. | Bunyi | 12 |
| 4. | Video..... | 12 |
| 5. | Animasi | 12 |
| 2.3.3 | Jenis-jenis Multimedia | 13 |
| 1. | Multimedia Interaktif | 13 |
| 2. | Multimedia Hiperaktif..... | 13 |
| 3. | Multimedia Linear | 14 |
| 2.4 | Animasi | 14 |
| 2.4.1 | Pengertian Animasi | 14 |
| 2.4.2 | Jenis-Jenis Animasi | 14 |
| 2.4.3 | Prinsip Dasar Animasi..... | 17 |
| 1. | Anticipation (Gerakan Pendahuluan)..... | 17 |
| 2. | Squash dan Stretch (Kelenturan Suatu Objek) | 17 |
| 3. | Stagging..... | 18 |
| 4. | Straight-ahead Action dan Pose-to-Pose..... | 18 |
| 5. | Follow-through dan Overlapping Action (Gerakan Penutup sebelum benar-benar diam) | 19 |

| | |
|---|-----------|
| 6. Slow In & Slow Out (Percepatan dan Perlambatan) | 19 |
| 7. Arcs (Lengkungan) | 19 |
| 8. Secondary Action (Gerakan Pelengkap) | 20 |
| 9. Timing(Waktu) | 20 |
| 10. Exaggeration (Melebih-lebihkan) | 20 |
| 11. Solid Drawing | 21 |
| 12. Appeal (Daya Tarik Karakter) | 21 |
| 2.5 Motion Graphic | 22 |
| 2.5.1 Definisi Motion Graphic | 22 |
| 2.5.2 Prinsip dalam Motion Graphic | 22 |
| 2.6 Live Shot | 26 |
| 2.6.1 Definisi <i>Live Shot</i> | 26 |
| 2.6.2 Angle Kamera | 26 |
| 2.7 Perangkat Lunak yang Digunakan | 31 |
| 2.8 Tahap Produksi | 32 |
| 2.8.1 Pra-Produksi | 32 |
| 2.8.2 Produksi..... | 33 |
| 2.8.3 Pasca-Produksi | 34 |
| BAB III | 36 |
| METODE PENELITIAN | 36 |
| 3.1 Tinjauan Umum | 36 |
| 3.2 Pengumpulan Data | 36 |
| 3.2.1 Observasi..... | 36 |
| 3.2.2 Wawancara | 36 |
| 3.2.3 Dokumentasi..... | 38 |
| 3.3 Identifikasi Masalah | 38 |
| 3.3.1 Analisis SWOT | 39 |
| 3.4 Analisis Kebutuhan | 39 |
| 3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional..... | 39 |
| 3.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional..... | 40 |

| | |
|-------------------------------------|-----------|
| 3.5 Metode Perancangan | 41 |
| 3.5.1 Ide Cerita..... | 41 |
| 3.5.2 Perencanaan..... | 41 |
| 3.5.3 Narasi | 43 |
| BAB IV | 56 |
| HASIL DAN PEMBAHASAN | 56 |
| 4.1 Produksi | 56 |
| 4.1.1 Proses Pembuatan Aset | 56 |
| 4.2 Pasca-produksi | 74 |
| 4.3 Testing | 77 |
| 4.3.1 Alpha Testing | 77 |
| 4.3.2 Beta Testing..... | 78 |
| 4.4 Implementasi | 79 |
| BAB V | 80 |
| PENUTUP | 80 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 80 |
| 5.2 Saran..... | 80 |
| DAFTAR PUSTAKA | 82 |
| LAMPIRAN | 84 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian..... | 8 |
| Tabel 3.1 Analisis SWOT | 39 |
| Tabel 3.2 Perangkat yang digunakan | 40 |
| Tabel 3.3 <i>Software</i> yang digunakan | 40 |
| Tabel 3.4 Tabel Jadwal Pelaksanaan..... | 41 |
| Tabel 3.5 Tabel tim produksi | 42 |
| Tabel 3.6 Tabel Alat yang Digunakan | 42 |
| Tabel 3.7 Tabel Narasi | 43 |
| Tabel 3.8 Tabel <i>storyboard</i> | 46 |
| Tabel 4.1 Hasil <i>Alpha Testing</i> | 77 |
| Tabel 4.1 Hasil <i>Beta Testing</i> | 78 |

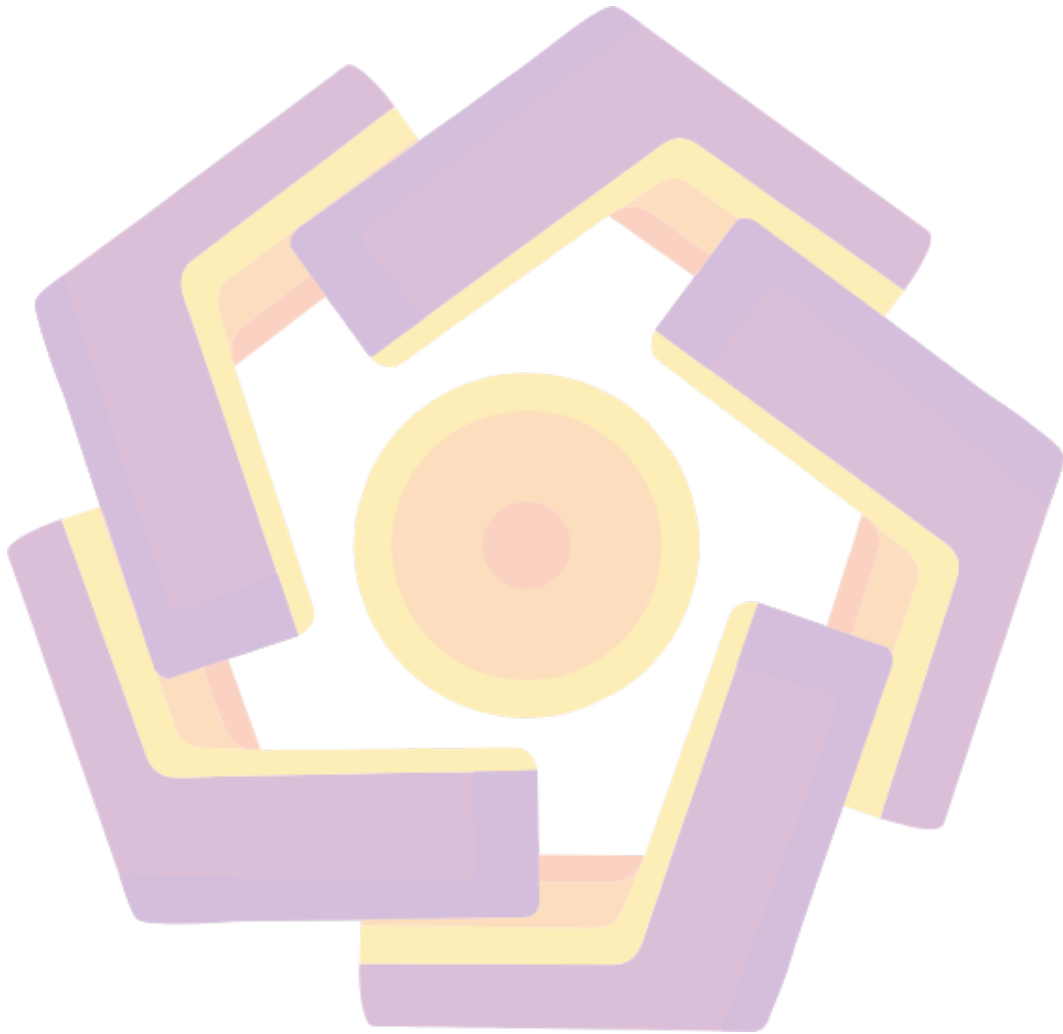
DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1.1 Kegiatan Sosialisasi di Desa Imogiri | 2 |
| Gambar 2.1 Teks | 10 |
| Gambar 2.2 Gambar Vektor | 11 |
| Gambar 2.3 Gambar Bitmap | 11 |
| Gambar 2.4 Bunyi | 12 |
| Gambar 2.5 Video | 12 |
| Gambar 2.6 Animasi | 13 |
| Gambar 2.7 Multimedia Interaktif | 13 |
| Gambar 2.8 Multimedia Interaktif | 14 |
| Gambar 2.9 Multimedia Linier | 14 |
| Gambar 2.10 Animasi Stop-motion | 15 |
| Gambar 2.11 Animasi Tradisional | 16 |
| Gambar 2.12 Animasi 2D | 16 |
| Gambar 2.13 Animasi 3D | 17 |
| Gambar 2.14 Anticipation | 17 |
| Gambar 2.15 Squash dan Stretch | 18 |
| Gambar 2.16 Staggering | 18 |
| Gambar 2.17 Straight-ahead Action dan Pose-to-Pose | 18 |
| Gambar 2.18 Follow-through Overlapping Action | 19 |
| Gambar 2.19 Slow In & Slow Out | 19 |
| Gambar 2.20 Arcs | 20 |
| Gambar 2.21 Secondary Action | 20 |
| Gambar 2.22 Timing | 20 |
| Gambar 2.23 Exaggeration | 21 |
| Gambar 2.24 Solid drawing | 21 |
| Gambar 2.25 Appeal | 22 |
| Gambar 2.26 Animasi Motion Graphic | 22 |
| Gambar 2.27 <i>Composition</i> | 23 |
| Gambar 2.28 Frame | 23 |

| | |
|---|----|
| Gambar 2.29 Flow..... | 24 |
| Gambar 2.30 <i>Transition</i> | 24 |
| Gambar 2.31 <i>Texture</i> | 25 |
| Gambar 2.32 Sound..... | 25 |
| Gambar 2.33 <i>Emotion</i> | 26 |
| Gambar 2.33 <i>Low Angle</i> | 27 |
| Gambar 2.34 Straight Angle..... | 27 |
| Gambar 2.35 <i>High Angel</i> | 28 |
| Gambar 2.36 Canted Angle..... | 28 |
| Gambar 2.37 Subjective Camera Angle..... | 29 |
| Gambar 2.38 Objective camera angle..... | 29 |
| Gambar 2.39 Bird Eye View..... | 30 |
| Gambar 2.40 <i>Frog Eye</i> (Mata Katak) | 30 |
| Gambar 2.41 Point Of View/Over Shoulder Shot..... | 31 |
| Gambar 2.42 Storyboard..... | 33 |
| Gambar 2.43 Produksi Desain..... | 33 |
| Gambar 2.44 Produksi Audio..... | 34 |
| Gambar 2.45 Composite Video..... | 34 |
| Gambar 2.46 <i>Editing</i> | 35 |
| Gambar 2.47 <i>Rendering</i> | 35 |
| Gambar 3.1 Buku Saku 3T menghadapi Bencana | 38 |
| Gambar 4.1 Membuat Projek baru | 56 |
| Gambar 4.2 Pengaturan lembar kerja..... | 57 |
| Gambar 4.3 Gambar scene 11 | 57 |
| Gambar 4.4 Menyimpan projek | 58 |
| Gambar 4.5 Penamaan file | 58 |
| Gambar 4.6 Membuat file | 59 |
| Gambar 4.7 Membuat file | 59 |
| Gambar 4.8 Merekam suara | 60 |
| Gambar 4.9 Capture Noise Print..... | 60 |
| Gambar 4.10 Memberi contoh sample noise..... | 60 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.11 Menghilangkan <i>noise</i> | 61 |
| Gambar 4.12 Export audio | 61 |
| Gambar 4.13 New Composition..... | 62 |
| Gambar 4.14 Import File..... | 63 |
| Gambar 4.15 Tampilan scene 1 | 63 |
| Gambar 4.16 Tampilan scene 2..... | 64 |
| Gambar 4.17 Tampilan scene 3..... | 64 |
| Gambar 4.18 Tampilan scene 4..... | 65 |
| Gambar 4.19 Tampilan scene 5..... | 65 |
| Gambar 4.20 Tampilan scene 6..... | 66 |
| Gambar 4.21 Tampilan scene 7..... | 66 |
| Gambar 4.22 Tampilan scene 8..... | 67 |
| Gambar 4.23 Tampilan scene 9..... | 67 |
| Gambar 4.24 Tampilan scene 10..... | 68 |
| Gambar 4.25 Tampilan scene 11..... | 68 |
| Gambar 4.26 Tampilan scene 12..... | 69 |
| Gambar 4.27 Tampilan scene 13..... | 69 |
| Gambar 4.28 Tampilan scene 14..... | 70 |
| Gambar 4.29 Tampilan scene 15..... | 70 |
| Gambar 4.30 Tampilan scene 16..... | 71 |
| Gambar 4.31 Tampilan scene 17..... | 71 |
| Gambar 4.31 Tampilan scene 18..... | 72 |
| Gambar 4.32 Tampilan scene 19..... | 72 |
| Gambar 4.16 Menyusun ke dalam <i>timeline</i> | 73 |
| Gambar 4.17 Export File..... | 73 |
| Gambar 4.18 Tampilan Setting Output | 73 |
| Gambar 4.18 Proses Render | 74 |
| Gambar 4.18 New Project..... | 74 |
| Gambar 4.19 Direktori Penyimpanan | 75 |
| Gambar 4.20 Import file..... | 75 |
| Gambar 4.21 Sequence Setting | 76 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.22 Proses menggabungkan video | 76 |
| Gambar 4.23 <i>Export</i> video | 76 |
| Gambar 4.24 <i>Export setting</i> | 77 |
| Gambar 4.25 Screen shoot grup facebook | 79 |
| Gambar 4.26 Screen shoot grup WhatsApp..... | 79 |



INTISARI

Kurangnya kesadaran masyarakat terhadap informasi bencana banjir membuat penulis berinisiatif untuk membuat video yang mengandung informasi bencana banjir. Dikarena tidak ada batas usia yang penulis targetkan, video yang penulis buat haruslah menarik, ringkas, dan memiliki pesan yang jelas agar penonton dapat menangkap pesan yang ingin disampaikan.

Pada kesempatan kali ini, penulis memanfaatkan software Adobe Illustrator CC, Adobe After Effects CC, Adobe Audition CC, Adobe Premiere Pro CC, dan menggunakan Nikon 5100 sebagai kamera dalam membuat sebuah video “Tanggap Darurat Bencana Banjir” dengan menggunakan teknik motion graphic dan live shoot.

Sebuah video dengan mengedepankan pesan yang ingin disampaikan daripada alur/plot cerita yang mempermudah penonton untuk memahami pesan yang ingin disampaikan penulis. Berdasarkan hasil dari review pihak Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) Kabupaten Bantul pesan yang disampaikan cukup kuat sehingga video yang dihasilkan sesuai dengan tujuan dan layak sebagai informasi kepublik.

Kata Kunci : Tanggap Darurat Bencana Banjir, Motion Graphic, Live Shoot

ABSTRACT

Lack of public awareness of flood disaster information makes the writer take the initiative to make a video that contains flood disaster information. Because there is no age limit that the writer targets, the video that the writer makes must be interesting, concise, and have a clear message so that the audience can capture the message that is to be conveyed.

On this occasion, the authors use Adobe Illustrator CC software, Adobe After Effects CC, Adobe Audition CC, Adobe Premiere Pro CC, and use the Nikon 5100 as a camera in making a video "Tanggap Darurat Bencana Banjir " using motion graphic techniques and live shoot .

A video by putting forward the message to be conveyed rather than the plot / plot of the story that makes it easy for viewers to understand the message the writer wants to convey. Based on the results of the review of the Bantul Badan Penanggulangan Bencana Daerah (BPBD) the message delivered was quite strong so that the video produced was in accordance with the objectives and was suitable as information of the public.

Keywords: *Tanggap Darurat Bencana Banjir, Motion Graphic, Live Shoot*