

**VIDIO LAYANAN MASYARAKAT PEMBUATAN SIM SATLANTAS  
POLRES KEBUMEN BERBASIS MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh  
**AJIE KURNIASANDI**  
**15.11.8743**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**VIDIO LAYANAN MASYARAKAT PEMBUATAN SIM SATLANTAS  
POLRES KEBUMEN BERBASIS MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh  
**AJIE KURNIASANDI**  
**15.11.8743**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**VIDIO LAYANAN MASYARAKAT PEMBUATAN SIM SATLANTAS  
POLRES KEBUMEN BERBASIS MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ajie kurniasandi**

**15.11.8743**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 30 oktober 2018

**Dosen Pembimbing**

  
**Bhanu Sri Nugraha, M. Kom**

**NIK. 190302164**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**VIDIO LAYANAN MASYARAKAT PEMBUATAN SIM SATLANTAS POLRES KEBUMEN  
BERBASIS MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ajie kurniasandi      15.11.8743**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Mei 2019

**Susunan Dewan Penguji**

**Andi Sunyoto, M.Kom**  
NIK. 190302052

**Ahlihi Masruro, M.Kom**  
NIK. 190302148

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
NIK. 190302164

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 16 Mei 2019

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 12 Februari 2019



NIM: 15.11.8743

## PERSEMBAHAN

Puji syukur selalu saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam selalu saya haturkan kepada junjungan nabi Muhammad SAW yang selalu saya nantikan syafaatnya di yaumul akhir nanti. Saya mengucapkan terimakasih kepada orang-orang yang membantu pengerjaan Skripsi ini baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Skripsi ini saya persembahkan kepada

1. Kedua orang tua saya yang selalu mendukung dan mendoakan saya agar menjadi orang yang berguna dan bermanfaat
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan dan bimbingan positif dalam menyelesaikan Skripsi.
3. Seluruh jajaran Satlantas Polres Kebumen yang sudah membantu saya menyelesaikan skripsi ini yang tidak biasa saya sebutkan satu persatu saya ucapkan terimakasih
4. Teman teman saya yang tidak perlu saya sebutkan namanya yang sudah mendukung saya dan selalu ada saya ucapkan terimakasih

## KATA PENGANTAR

Puji syukur selalu kita panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kita rahmat serta inayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi tepat pada waktunya dengan judul “vidio layanan masyarakat pembuatan sim satlantas polres kebumen berbasis motion graphic”. Sholawat dan salam kita haturkan kepada nabi Muhammad SAW yang selalu kita nantikan syafaatnya di hari akhir nanti. Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas akhir kuliah dan memenuhi syarat kelulusan program Pendidikan S1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Selama mengikuti Pendidikan strata 1 Informatika sampai dengan proses menyelesaikan skripsi, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina, dan membimbing penulis untuk itu khususnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M. Kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan Skripsi ini.
3. Bapak/Ibu Dosen di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.
4. Teman–teman seperjuangan Mahasiswa S1 Informatika angkatan 2015, yang telah banyak berdiskusi dan bekerjasama dengan penulis selama masa pendidikan.

Penulis menyadari, skripsi ini masih banyak kelemahan dan kekurangan. Karena Itu kritik dan saran yang membangun akan selalu diterima dengan senang hati. Semoga keberadaan skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan kita.

Yogyakarta, November 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
INTISARI .....	xii
ABSTRACT .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Penelitian .....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.5.2 Metode Analisis .....	5
1.5.3 Metode Perancangan .....	6
1.6 Sistematika Penulisan .....	7
BAB II LANDASAN TEORI .....	9
2.1 Tinjauan Pustaka .....	9
2.2 Dasar Teori .....	11
2.2.1 Video.....	11
2.2.2 Motion graphic .....	13
2.2.3 Jenis Kebutuhan Viddeo .....	25
2.2.4 Proses Produksi .....	27



BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	33
3.1 Analisis Kebutuhan Video.....	34
3.1.1 Kebutuhan Fungsional .....	35
3.1.2 Kebutuhan Non-Fungsional .....	35
3.2 Pra Produksi.....	37
3.2.1 Ide Video .....	37
3.2.2 Naskah.....	38
3.2.3 Storyboard.....	40
3.2.4 Desain .....	42
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	48
4.1 Produksi .....	48
4.1.1 <i>Pembuatan desain</i> .....	48
4.2 Pasca Produksi .....	54
4.2.1 <i>Compositing</i> .....	54
4.2.2 <i>Editing</i> .....	60
4.2.3 <i>Rendering</i> .....	63
4.3 Hasil Akhir .....	65
4.4 Hasil Pengujian .....	66
BAB V PENUTUP .....	68
5.1 Kesimpulan .....	68
5.2 Saran .....	69
DAFTAR PUSTAKA .....	70

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Timing.....	13
<i>Gambar 2.2 Contoh gerakan</i> .....	14
Gambar 2.3 Anticipation.....	21
<i>Gambar 2.4 Slow in Slow Out</i> .....	23
Gambar 2.5 Arcs.....	23
<i>Gambar 2.6 Secondary Action</i> .....	24
Gambar 3.1 <i>storyboard</i> .....	41
<i>Gambar 3.2 objek KTP dari CorelDraw</i> .....	43
Gambar 3.3 surat kesehatan dari CorelDraw .....	43
Gambar 3.4 formulir dari CorelDraw .....	44
Gambar 3.5 resi dari CorelDraw .....	44
Gambar 3.6 sidik jari dari CorelDraw .....	45
Gambar 3.7 tanda tangan dari CorelDraw .....	45
Gambar 3.8 SIM dari CorelDraw .....	46
Gambar 3.9 Karakter polisi dari CorelDraw.....	46
Gambar 3.10 karakter orang dari CorelDraw .....	47
Gambar 4.1 pen tool .....	49
Gambar 4.2 shape tool .....	49
<i>Gambar 4.3 Document baru</i> .....	50
Gambar 4.4 pembuatan beckground dari coreldraw .....	51
Gambar 4.5 karakter polisi .....	52
Gambar 4.6 pembuatan karakter polisi dari coreldraw .....	52
Gambar 4.7 pembuatan rompi dari CorelDraw .....	53
Gambar 4.8 pembuatan karakter orang dari CorelDraw .....	53
Gambar 4.9 composition settings.....	55
Gambar 4.10 solid settings after effects.....	56

<i>Gambar 4.11 pengerjaan adobe after effects</i> .....	56
<i>Gambar 4.12 pengerjaan adobe after effects</i> .....	57
<i>Gambar 4.13 pengerjaan adobe after effects</i> .....	57
<i>Gambar 4.14 pengerjaan adobe after effects</i> .....	58
<i>Gambar 4.15 pengerjaan adobe after effects</i> .....	58
<i>Gambar 4.16 pengerjaan adobe after effects</i> .....	59
<i>Gambar 4.17 Proses Export Movie pada Adobe after effects</i> .....	59
<i>Gambar 4.18 Proses Export Movie pada Adobe after effects</i> .....	60
<i>Gambar 4.19 new sequence</i> .....	61
<i>Gambar 4.20 Tampilan Editing di Adobe Premiere.</i> .....	62
<i>Gambar 4.21 Tampilan Editing di Adobe Premiere</i> .....	62
<i>Gambar 4.22 Tampilan Editing Single Track di Adobe Audition</i> .....	63
<i>Gambar 4.23 Proses Rendering vidio layanan masyarakat pembuatan sim</i> .....	64
<i>Gamabar 4.24 hasil ahir</i> .....	65

## INTISARI

Berdasarkan kuesioner yang sudah dibagikan, masih banyak orang yang lebih memilih langsung menggunakan kendaraan bermotor ketimbang mengikuti peraturan yaitu memiliki sim terlebih dahulu. Beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa ahli,

Menyatakan bahwa Media video cocok digunakan oleh bidang pemberdayaan masyarakat dalam membantu proses penyampaian materi. Karena dengan menggunakan video, peserta dapat menerima materi dari sisi audio maupun visualisasi. Video dapat membantu peserta memahami materi yang diberikan penyuluh. Menyampaikan ajakan untuk mematuhi peraturan dengan membuat sim merupakan tujuan utama pembuatan video layanan masyarakat pembuatan sim.

Metode perancangan yang berisi 3 bagian, menjadi alur pengerjaan video layanan masyarakat pembuatan sim. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah pembuatan video melalui tiga tahap yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Tujuan pembuatan video layanan masyarakat pembuatan sim di terima oleh masyarakat

Kata kunci: video, layanan masyarakat, motion graphic, pembuatan sim, satlantas pores kebumen.

## **ABSTRACT**

*Based on the questionnaire that has been distributed, there are still many people who prefer to use motorized vehicles instead of following the rules of having a sim first with me. Some research has been done by several experts,*

*States that video media is suitable for use by the field of community empowerment in assisting the process of delivering material. Because by using videos, participants can receive audio and visualization material. The video can help participants understand the material provided by the instructor. Conveying an invitation to comply with the regulations by making sim is the main goal of making sim service community service videos.*

*The design method which contains 3 parts, becomes the groove for the video processing service for the manufacture of sim. The results obtained from this study are making video through three stages, namely preproduction, production, and postproduction. The purpose of making community service video making is received by the public*

**Keywords:** vidio, community service, motion graphic, sim making, satlantas pores kebumen.