

**PERANCANGAN VIDEO PERATURAN PENGUNJUNG PAMERAN
PADA JOGJA NATIONAL MUSEUM DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Riawan Hanif Alifadecya

15.12.8895

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN VIDEO PERATURAN PENGUNJUNG PAMERAN
PADA JOGJA NATIONAL MUSEUM DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Riawan Hanif Alifadecya

15.12.8895

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO PERATURAN PENGUNJUNG PAMERAN PADA
JOGJA NATIONAL MUSEUM DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Riawan Hanif Alifadecya

15.12.8895

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 16 Mei 2019

Dosen Pembimbing,



Ali Mustopa, M.Kom

NIK. 190302192

**PENGESAHAN
SKRIPSI**

**PERANCANGAN VIDEO PERATURAN PENGUNJUNG PAMERAN PADA
JOGJA NATIONAL MUSEUM DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Riawan Hanif Aifadecya
15.12.8895

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Mei 2019

Susunan Dewan Penguji

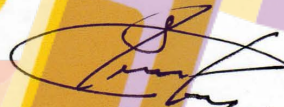
Nama Penguji

Tanda Tangan

Erni Seniwati, M.Cs
NIK. 19030223



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 6 Mei 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

iv

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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 sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan 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.



NIM. 15.12.8895

MOTTO

Man Jadda Wa Jada

“Siapa yang bersungguh-sungguh, dia yang akan berhasil.”

“Work until you no longer have to introduce yourself”

- John Wick



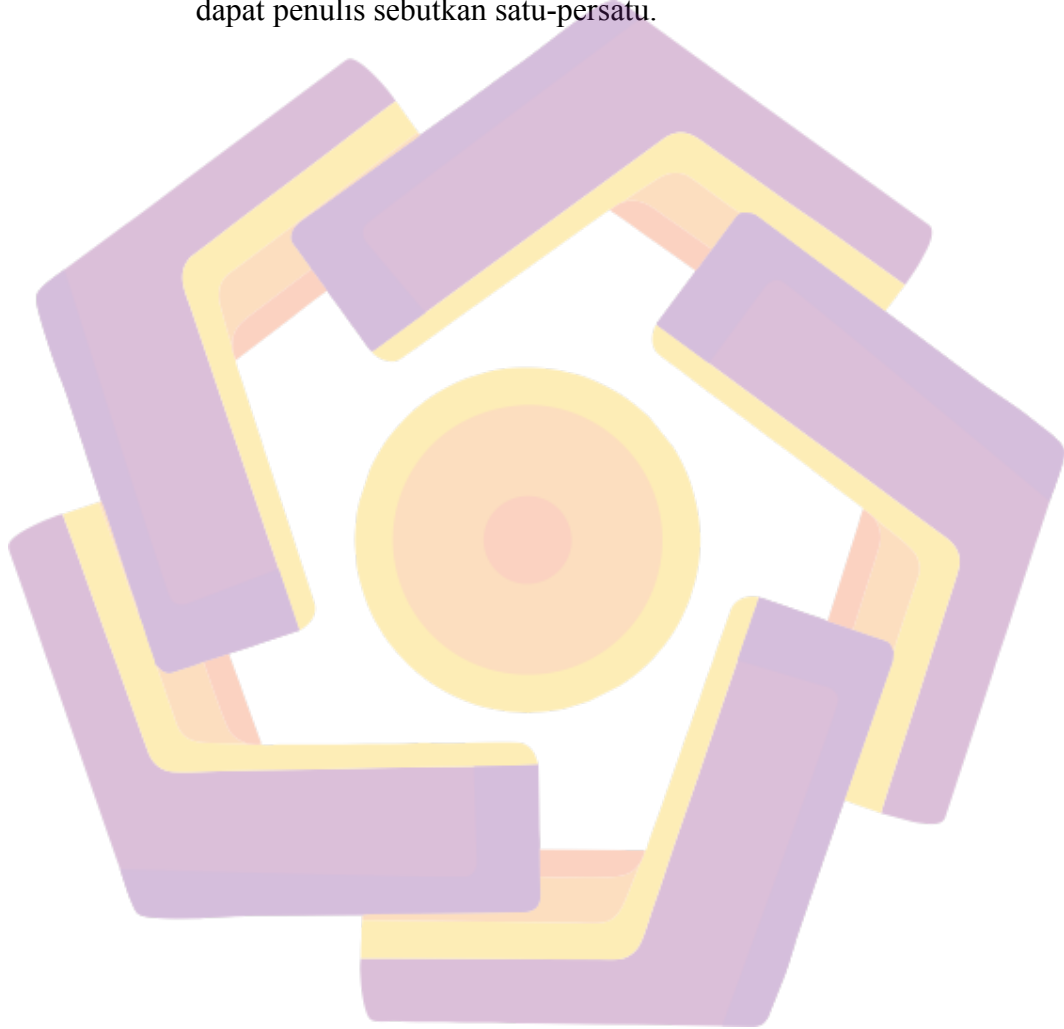
PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamiin, segala puji bagi Allah SWT yang telah mencurahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga Penulis mampu menyelesaikan Skripsi dengan judul **“Perancangan Video Peraturan Pengunjung Pameran Pada Jogja National Museum Dengan Menggunakan Teknik Motion Graphic”** ini dengan baik. Karya ini Saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini bisa tersusun dan selesai tanpa ada halangan apapun, terimakasih Ya Allah Engkau telah memberikan kekuatan, kesabaran, dan semangat yang luar biasa.
2. Kedua Orang Tua tercinta, Ibu Tristinawati Yuliantanti dan Bapak Nugroho Ari Priyanto serta adik-adik saya Dewana Nahardhi Nuur dan Rahiela Asya Fatmasari, yang telah memberikan dorongan, semangat, moral, materi, limpahan kasih sayang, dan do'a yang selalu menyertai setiap langkah ini.
3. Keluarga Besar Karnen, yang telah memberikan motivasi, semangat dan doa.
4. Bapak Ali Mustopa, M.Kom, yang telah memberikan bimbingan dalam skripsi ini.
5. Kepada objek penelitian saya, Jogja National Museum yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian di badan usaha ini.

6. Kepada Sylvert Prian Tahalea dan Ulfi Saidata Aesyti yang telah memberikan motivasi dan bimbingan dalam skripsi ini.
7. Kepada seluruh Keluarga Besar Potrait Club Amikom yang sudah memberikan dorongan kepada saya untuk menyelesaikan penelitian ini serta telah menjadi keluarga kedua saya.
8. Kepada Michael Ananda Nanjaya dan Surya Anugrah, yang telah memberikan motivasi, semangat dan bantuan langsung dari awal proses pengerjaan skripsi hingga ujian pendadaran.
9. Kepada tim Kontrakan Mawar IV (Abdul Alim, Aditya Simanjuntak, Alan Nasution, Angga Rachmana, Arseno Wisnu, Fahmi Alamsyah, Kevin Aditya, Michael Ananda, Muhammad Aldi, Nicollaus Bayu, Ridho Rinaldo, Surya Anugrah dan Yopi Dwi).
10. Kepada tim Daniswara Project (Bagas Aji, Wiwiet Aditya, Sakti Dwi dan Aurelia Icca).
11. Kepada teman-teman dalam menuntut ilmu, terutama teman-teman kelas 15-S1SI-08. Semoga selalu diberikan kelancaran dalam setiap langkah yang kalian jalani.
12. Kepada Keluarga Besar Erha Coffee & Literacy dan Larasati.Co, yang telah memberikan banyak pelajaran hidup serta semangat kepada saya selama proses pengerjaan skripsi.
13. Kepada Cynthia, yang telah memberikan motivasi, semangat dan bantuan langsung dalam proses pengerjaan skripsi hingga ujian pendadaran.

14. Kepada Maretha Putri Weliani, Aurelia Licca dan Adzyani Desi Triyana, yang telah memberikan support, dorongan dan menyumbangkan pikirannya dalam pengerjaan skripsi ini.
15. Semua pihak yang telah membantu tersusunnya skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu.



KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulliahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini.

Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan program pendidikan Strata 1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Sejak persiapan sampai selesainya Skripsi ini penulis menerima bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang penulis butuhkan guna terselesaikannya laporan ini. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, M.Si, M. T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ketua Program Studi Strata 1 Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Ali Mustopa, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, waktu dan arahan dalam pembuatan Skripsi ini.
4. Seluruh Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah *sharing* ilmu selama perkuliahan

5. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penulisan Skripsi ini baik langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, meskipun demikian penulis berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi yang membacanya dan penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Akhir kata penulis berharap semoga hasil karya ini dapat berguna serta bermanfaat bagi perkembangan Teknologi dan Informasi pada khususnya, serta sebagai kajian bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta lainnya dalam pengambilan Skripsi.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 4 Mei 2019

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
INTISARI.....	xx
<i>ABSTRACT</i>	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Bagi Penulis.....	4
1.5.2 Bagi Orang Lain.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pencarian Data.....	4
1.6.1.1 Metode Observasi.....	4
1.6.1.2 Metode Pustaka.....	5
1.6.1.3 Metode Wawancara.....	5

1.6.2	Metode Analisis	5
1.6.3	Metode Perancangan	5
1.6.4	Metode Produksi	6
1.6.5	Metode Pasca Produksi.....	6
1.6.6	Metode Testing	7
1.7	Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI		9
2.1	Tinjauan Pustaka	9
2.2	Dasar Teori	11
2.2.1	Konsep Dasar Multimedia	11
2.2.2	Video	12
2.2.3	Media Informasi.....	15
2.2.4	Media Visual	17
2.2.5	Animasi.....	19
2.2.6	Motion Graphic	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		39
3.1	Deskripsi Perusahaan	39
3.1.1	Visi dan Misi Jogja National Museum	40
3.1.2	Logo Perusahaan	41
3.2	Analisis	41
3.2.1	Analisis Situasi.....	41
3.2.2	Analisis SWOT	42
3.2.3	Solusi Yang Diterapkan.....	45
3.2.4	Solusi Yang Dipilih.....	45
3.2.5	Analisis Kebutuhan	46

3.3	Perancangan Video.....	49
3.3.1	Pra Produksi Video.....	49
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		67
4.1	Alur Produksi.....	67
4.2	Tahap Produksi	67
4.2.1	Drawing	68
4.2.3	Save	75
4.3	Tahap Pasca Produksi.....	77
4.3.1	Compositing.....	77
4.3.2	Animation	79
4.3.2.1.	Transformasi	79
4.3.2.2.	Keyframe	80
4.3.2.3.	Matte Masking	81
4.3.2.4.	Parent.....	82
4.3.2.5.	Motion Blur & 3D Layer.....	83
4.3.2.6.	Penyusunan Composition	83
4.3.1	Editing	84
4.3.2	Rendering.....	84
4.4	Pembahasan	85
4.4.1	Opening	86
4.4.2	Judul “Tata Tertib Mengapresiasi Karya Seni”	86
4.4.3	Peraturan Poin 1 “Dilarang Merokok di Dalam Area Ruang Pamer”	86
4.4.4	Peraturan Poin 2 “Dilarang Menyentuh Karya”	87
4.4.5	Peraturan Poin 3 “Dilarang Memakai Jaket, Topi dan Kacamata Hitam”	88

4.4.6	Peraturan Poin 4 “Dilarang Membawa Hewan Peliharaan”	88
4.4.7	Peraturan Poin 5 “Dilarang Memotret Menggunakan Flash Kamera”... ..	89
4.4.8	Peraturan Poin 6 “Dilarang Menggunakan Monopod/Tongkat Swafoto/Tongkat Selfie”	90
4.4.9	Peraturan Poin 7 “Dilarang Membawa Makanan dan Minuman ke Dalam Ruang Pamer”	90
4.4.10	Peraturan Poin 8 “Dilarang Membuang Sampah Sembarangan di Seluruh Area Pameran”	91
4.4.11	Peraturan Poin 9 “Dilarang Berisik di Dalam Area Ruang Pamer”	92
4.4.12	Peraturan Poin 10 “Jagalah Kebersihan Selama Berada di Seluruh Area Pameran”	92
4.4.13	Closing	93
4.5	Hasil Akhir Produk	93
4.6	Implementasi Video	94
4.7	Hasil Pengujian (<i>Testing</i>)	96
BAB V KESIMPULAN		102
5.1	Kesimpulan	102
5.2	Saran	103
DAFTAR PUSTAKA		104

DAFTAR TABEL

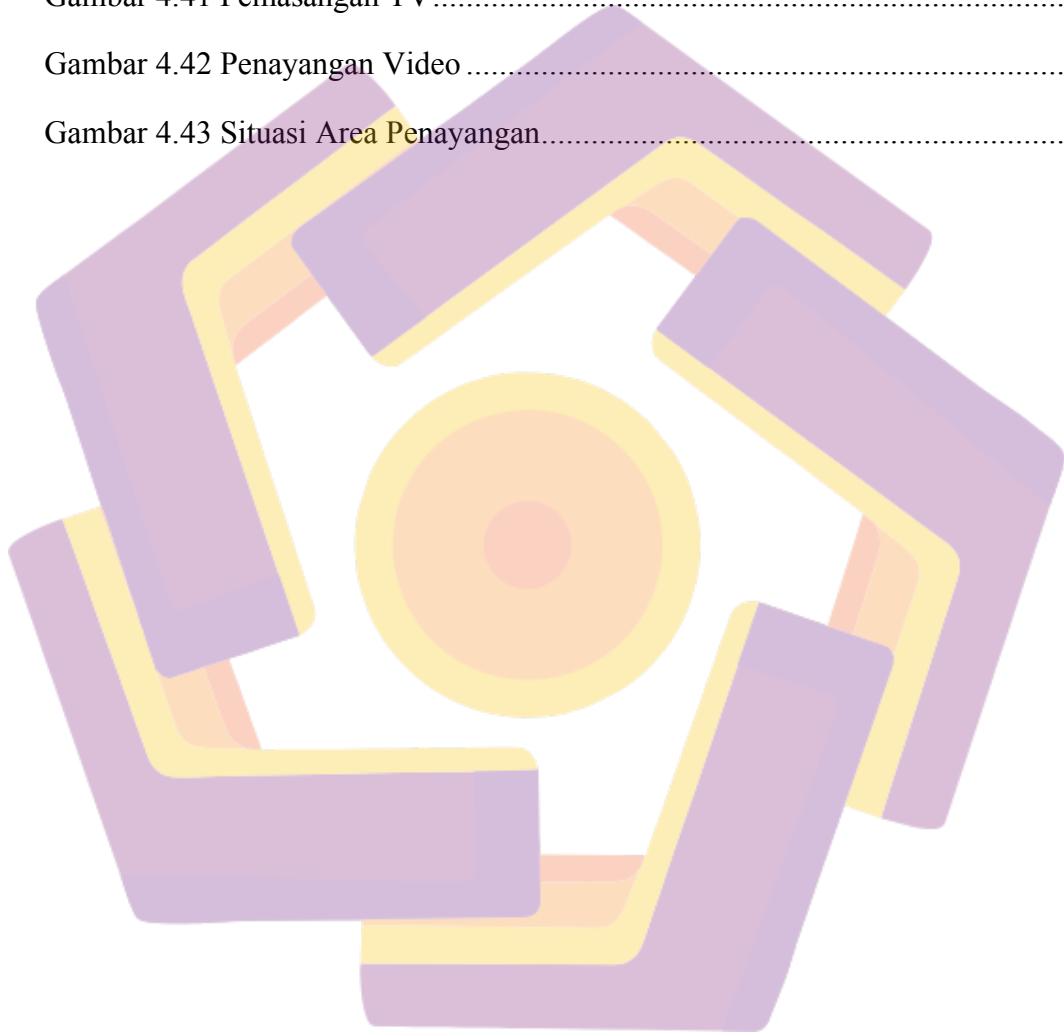
Tabel 2.1 Tabel Perbandingan.....	10
Tabel 3.1 Tabel Solusi	45
Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Pembuatan.....	47
Tabel 3.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Implementasi	47
Tabel 3.4 Analisa Kebutuhan Perangkat Keras.....	48
Tabel 3.5 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras Implementasi	49
Tabel 3.6 Rancangan Skenario.....	51
Tabel 3.7 Rancangan Storyboard.....	55
Tabel 4.1 Tabel Software Yang Digunakan.....	68
Tabel 4.2 Hasil Data Kuesioner Poin 1.....	96
Tabel 4.3 Hasil Data Kuesioner Poin 2.....	97
Tabel 4.4 Hasil Data Kuesioner Poin 3.....	97
Tabel 4.5 Hasil Data Kuesioner Poin 4.....	98
Tabel 4.6 Hasil Data Kuesioner Poin 5.....	99
Tabel 4.7 Hasil Data Kuesioner Poin 6.....	99
Tabel 4.8 Hasil Data Kuesioner Poin 7.....	100
Tabel 4.9 Hasil Data Kuesioner Poin 8.....	101
Tabel 4.10 Hasil Data Kuesioner Poin 9.....	101
Tabel 4.11 Hasil Data Kuesioner Poin 10.....	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Solid drawing	22
Gambar 2.2 Timing and Spacing.....	23
Gambar 2.3 Anticipation.....	23
Gambar 2.4 Straight Ahead Action and Pose to Pose	24
Gambar 2.5 Follow Through and Overlapping Action.....	25
Gambar 2.6 Slow in and slow out.....	25
Gambar 2.7 Jenis Font	35
Gambar 3.1 Logo Jogja National Museum	41
Gambar 3.2 Kontras Teks	64
Gambar 4.1 Freehand Tool, Rectangle Tool, Ellipse Tool & Polygon Tool CorelDraw	69
Gambar 4.2 Star Tool CorelDraw.....	69
Gambar 4.3 Contour CorelDraw	70
Gambar 4.4 Logo Jogja National Museum Corel Draw	70
Gambar 4.5 Objek yang menggunakan Freehand, Ellipse dan Shape Tool CorelDraw	71
Gambar 4.6 Objek yang menggunakan Ractangle Tool dan Shape Tool CorelDraw	72
Gambar 4.7 Shape Tool Weld, Trim dan Create Boundary CorelDraw.....	72
Gambar 4.8 Pembuatan Simbol CorelDraw	73
Gambar 4.9 Palette Color CorelDraw.....	74
Gambar 4.10 Coloring Objek CorelDraw	74
Gambar 4.11 Coloring Opening CorelDraw	75
Gambar 4.12 Coloring Isi Peraturan CorelDraw.....	75

Gambar 4.13 Save File *.cdr.....	76
Gambar 4.14 Export File *.png.....	76
Gambar 4.15 Composition After Effect.....	77
Gambar 4.16 Import After Effect.....	78
Gambar 4.17 Tampilan setelah proses Import After Effect.....	79
Gambar 4.18 Titik Awal Keyframes After Effect.....	80
Gambar 4.19 Titik Akhir Keyframes After Effect.....	80
Gambar 4.20 Sebelum menggunakan Graph Editor After Effect.....	81
Gambar 4.21 Setelah menggunakan Graph Editor After Effect.....	81
Gambar 4.22 Masking Shape Matte After Effect.....	82
Gambar 4.23 Parent After Effect.....	82
Gambar 4.23 Motion Blur & 3D Layer After Effect.....	83
Gambar 4.24 Main Composition After Effect.....	83
Gambar 4.25 Editing Video Peraturan Pengunjung Pameran Premiere Pro.....	84
Gambar 4.26 Rendering Premiere Pro.....	85
Gambar 4.27 Logo Jogja National Museum.....	86
Gambar 4.28 Judul.....	86
Gambar 4.29 Peraturan Poin 1.....	87
Gambar 4.30 Peraturan Poin 2.....	87
Gambar 4.31 Peraturan Poin 3.....	88
Gambar 4.32 Peraturan Poin 4.....	89
Gambar 4.33 Peraturan Poin 5.....	89
Gambar 4.34 Peraturan Poin 6.....	90
Gambar 4.35 Peraturan Poin 7.....	91
Gambar 4.36 Peraturan Poin 8.....	91

Gambar 4.37 Peraturan Poin 9	92
Gambar 4.38 Peraturan Poin 10.....	93
Gambar 4.39 Judul.....	93
Gambar 4.40 Hasil Akhir Produk.....	94
Gambar 4.41 Pemasangan TV.....	94
Gambar 4.42 Penayangan Video	95
Gambar 4.43 Situasi Area Penayangan.....	95



INTISARI

Jogja National Museum setiap tahunnya menggelar Pameran Karya Seni yang dihadiri oleh ribuan pengunjung setiap harinya. Banyak pengunjung pameran yang belum memahami, bahkan belum tahu tentang peraturan pengunjung, ketika pameran berlangsung telah terbiasa dengan kebiasaan yang telah berjalan dan tidak tertulis, mereka sangat sulit untuk menjalankan peraturan yang ada. Sebagian besar pengunjung pameran belum mengerti tentang peraturan pengunjung pameran, yang bertujuan untuk mengapresiasi karya seni.

Alat yang digunakan saat ini untuk pengaplikasian peraturan pengunjung pameran tersebut, hanya sebatas teks tertulis atau buku panduan dengan kelemahan yaitu, tidak dibaca secara menyeluruh oleh pengunjung dan sulitnya pemahaman dari teks tertulis yang berbelit. Melihat permasalahan ini, menggunakan video yang memiliki gambar bergerak, hal itu bisa merupakan kesempatan penyelesaian. Praktek yang dilakukan di lapangan dapat divisualisasikan dengan video dan itu akan menjadi lebih mudah bagi pengunjung untuk memahami peraturan yang berlaku di dalam area pameran. Membuat video dapat dilakukan dengan menggunakan teknik *motion graphic* sebagai media untuk menjelaskan isi dari Peraturan Pengunjung Pameran.

Pemahaman peraturan pengunjung pameran tentang peraturan yang berlaku dengan cara konvensional, kurang menarik bagi pengunjung dan membuat pengunjung tidak mau membaca dan tidak mengerti tentang isi dari peraturan itu sendiri, oleh karena itu kita perlu solusi untuk membuat pengunjung menyadari isi dari peraturan pengunjung pameran.

Kata Kunci: Peraturan, Multimedia, Informasi, Penyampaian, Video, Animasi.

ABSTRACT

The Jogja National Museum annually holds an Artwork Exhibition which is attended by thousands of visitors every day. Many exhibition visitors who did not understand, did not even know about the visitor's regulations, when the exhibition took place they were accustomed to the habits that were already running and not written, they were very difficult to carry out the existing regulations. Most visitors to the exhibition do not understand the rules of exhibition visitors, who aim to appreciate works of art.

The tool used today for the application of regulations to visitors to the exhibition, is limited to written text or guidebooks with weaknesses, that is, not read thoroughly by visitors and the difficulty of understanding of complicated written texts. Seeing this problem, using videos that have moving images, it can be an opportunity for completion. Practices carried out in the field can be visualized with videos and it will be easier for visitors to understand the rules that apply in the exhibition area. Making videos can be done using motion graphic techniques as a medium to explain the contents of Exhibition Visitor Regulations.

Understanding the exhibition visitor's regulations regarding the rules that apply in a conventional way, is less attractive to visitors and makes visitors unwilling to read and do not understand the contents of the regulations themselves, therefore we need a solution to make visitors aware of the contents of the exhibition visitor regulations.

Keywords: Regulation, Multimedia, Information, Submission, Video, Animation.