

**ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO DENGAN TEKNIK MOTION  
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA INFORMASI APLIKASI LUNASBOS  
DARI PT. TUANMUDA INOVATOR PERTIWI**

**SKRIPSI**



**disusun oleh  
Lilik Setyaningsih  
18.22.2049**

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

**2019**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO DENGAN TEKNIK MOTION  
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA INFORMASI APLIKASI LUNASBOS  
DARI PT. TUANMUDA INOVATOR PERTIWI**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Lilik Setyaningsih**

**18.22.2049**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO DENGAN TEKNIK MOTION  
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA INFORMASI APLIKASI LUNASBOS  
DARI PT. TUANMUDA INOVATOR PERTIWI**

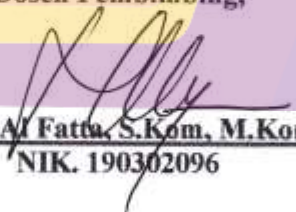
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Lilik Setyaningsih**

**18.22.2049**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 24 Mei 2019

**Dosen Pembimbing,**

  
**Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO DENGAN TEKNIK MOTION  
GRAPHIC SEBAGAI MEDIA INFORMASI APLIKASI LUNASBOS  
DARI PT. TUANMUDA INOVATOR PERTIWI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Lilik Setyaningsih**

**18.22.2049**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Agustus 2019

**Susunan Dewan Penguji**


**Nama Penguji**

**Alfie Nur Rahmi, M.Kom**  
**NIK. 190302240**

**Rumini, M.Kom**  
**NIK. 190302246**

**Barka Satva, M.Kom**  
**NIK. 190302126**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 13 November 2019



**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, 19 November 2019



Lilik Setyaningsih

NIM. 18.22.2049

## MOTTO

”Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan?” QS. Ar-Rahman:16

”Allah sesuai dengan prasangka hamba-Nya”

”Maka Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Tuhanmu lah engkau berharap”. (QS. Al- Insyirah: 6- 8)

Dunia adalah tempat para pejalan tersesat, sebab jalan Allah adalah jalan kebaikan, maka setiap kebaikan adalah jalan pulang. (Jazuli Imam- Jalan Pulang)

”Jika seseorang berpergian dengan tujuan mencari ilmu, maka Allah akan menjadikan perjalanan seperti perjalanan menuju surga,” (Nabi Muhammad SAW)

*”Don’t love the one who doesn’t love Allah. If they can leave Allah they will leave you.” (Imam As –Syafi’i)*

Jangan menjelaskan tentang dirimu kepada siapapun, karena yang menyukaimu tidak butuh itu. Dan yang membencimu tidak percaya itu. (Ali bin Abi Thalib)

**~Lilik Setyaningsih~**

## PERSEMBAHAN

1. Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan karunia-Nya serta memberikan kelancaran, kesehatan dan bimbingan dalam menyelesaikan Skripsi ini.
2. Orang tua dan keluarga tercinta yang telah memberikan doa, restu, serta memberi dukungan, perjuangan dan motivasi.
3. Teman-teman kelas transfer 2018 yang selalu memberikan semangat.
4. Terima kasih kepada sahabat-sahabat saya yang telah bekerja sama dalam menyelesaikan Skripsi ini.
5. Terima kasih kepada teman-teman yang sudah membantu dalam penulisan Skripsi ini.
6. Terima kasih kepada seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang senantiasa memberikan ilmu, pengalaman, saran dan kritik kepada kami

## KATA PENGANTAR

**Assalamu'alaikum Wr. Wb.**

Puji syukur Alhamdulillah kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Sholawat dan salam semoga terhaturkan kepada manusia pilihan dan suri tauladan terbaik, Nabi Muhammad SAW, yang telah menunjukkan jalan kebenaran kepada umat manusia.

Adapun Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Bagi penulis, proses penyusunan laporan Skripsi ini tidak mudah. Banyak kekurangan dan hambatan yang penulis alami dikarenakan keterbatasan kemampuan penulis sendiri. Penulis sadar ada banyak pihak yang ikut membantu dan memberi dukungan kepada penulis sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis ucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang terlibat, terutama kepada :

1. Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah dan nikmat kehidupan.
2. Nabi Muhammad SAW sebagai Nabi dan suri tauladan bagi umat-Nya.
3. Orang tua dan seluruh keluarga tercinta yang selalu mendoakan dan memotivasi dengan tulus ikhlas sehingga menjadi pelecut bagi penulis untuk menyelesaikan Skripsi ini.
4. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.



5. Hanif Al Fattah, M.Kom., selaku pembimbing yang telah memberikan dukungan serta bimbingannya dalam menyusun Skripsi ini.
6. Bapak/Ibu dosen yang telah memberikan dukungannya dalam pembuatan laporan ini.
7. Kakak tingkat dan teman-teman yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat membantu dalam pembuatan Skripsi ini.


Akhir kata penyusun ucapkan terima kasih dan semoga laporan ini berguna bagi pembaca. Penyusun menyadari bahwa dalam menyusun Laporan Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, penulis mohon maaf bila ada kesalahan dalam pembuatan laporan ini, sehingga penulis menerima kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

Yogyakarta, 19 November 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

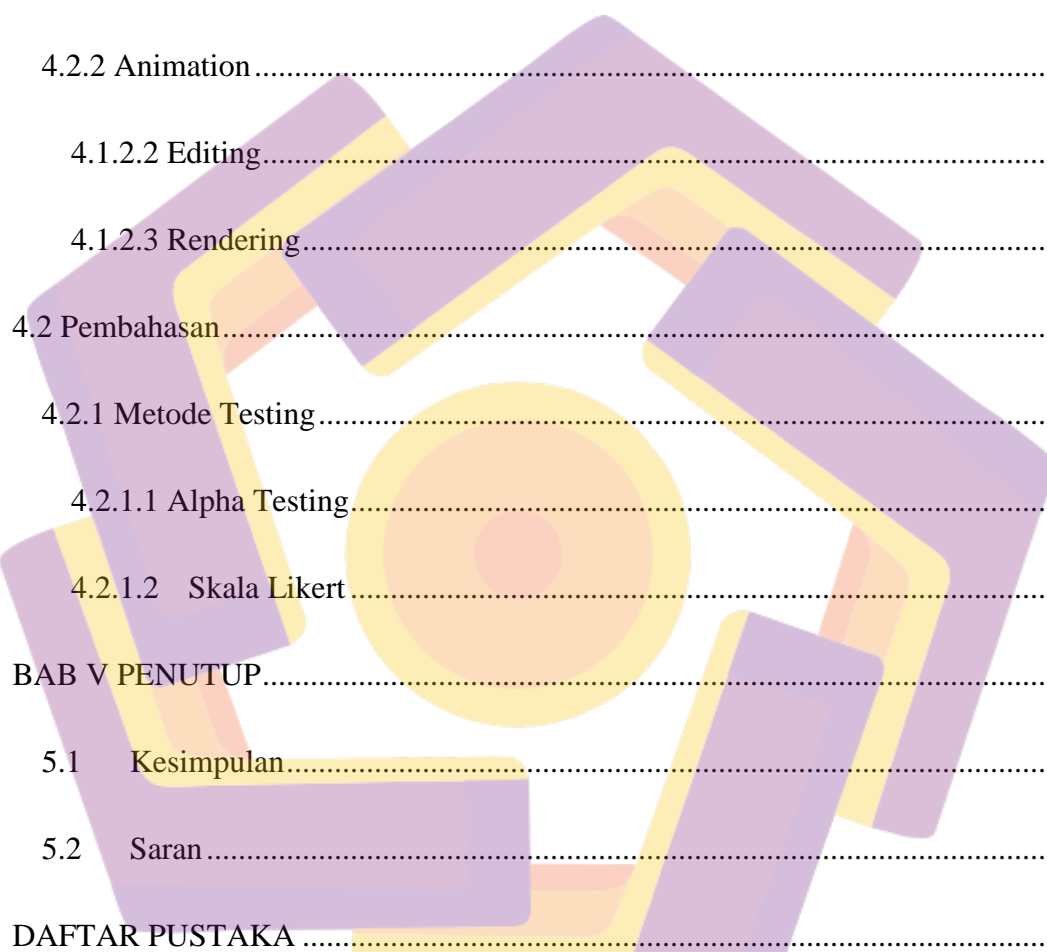
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i> .....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	5
1.4.1 Maksud Penelitian.....	5



1.4.2 Tujuan Penelitian .....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.5.1 Bagi Penulis .....	6
1.5.2 Bagi PT. Tuanmuda Inovator Pertiwi .....	6
1.5.3 Bagi Masyarakat Umum .....	6
1.5.4 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta.....	6
1.6 Metode Penelitian.....	7
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	7
1.6.2 Metode Analisis .....	7
1.6.3 Metode Perancangan/Pembuatan Video .....	8
1.6.4 Metode Pengembangan.....	8
1.7 Sistematika Penulisan.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>10</b>
2.1 Kajian Pustaka.....	10
2.2 Dasar Teori .....	16
2.2.1 Definisi Multimedia.....	16
2.2.2 Elemen Multimedia.....	17
2.2.3 Definisi Video.....	18
2.2.4 Definisi Animasi.....	20

2.2.5 Animasi 2D.....	24
2.2.6 Prinsip Animasi.....	25
2.2.7 Definisi Motion Graphic.....	33
2.2.8 Definisi Infografis.....	35
2.2.9 Definisi Media Informasi.....	36
2.2.10 Metode Analisis.....	36
2.2.11 Analisis Kebutuhan.....	38
2.2.12 Metode Perancangan Video Infografis.....	39
2.2.13 Metode Testing.....	44
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>50</b>
3.1 Deskripsi Perusahaan.....	50
3.1.1 Lunas bos.....	50
3.1.2 Visi dan Misi.....	50
3.1.2.1 Visi.....	50
3.1.2.2 Misi.....	50
3.1.3 Model Promosi.....	51
3.1.4 Logo.....	53
3.1.5 Fitur Aplikasi Lunas bos.....	53

3.1.8 Video Promo Sebelumnya.....	54
3.2 Analisis Masalah .....	54
3.2.1 Langkah-Langkah Analisis.....	55
3.2.2 Hasil Analisis .....	55
3.2.3 Kelemahan Media lama.....	60
3.2.4 Solusi yang Ditawarkan.....	60
3.2.5 Solusi yang Dipilih.....	60
3.2.6 Analisis Kebutuhan .....	61
3.2.6.1 Analisis Kebutuhan Informasi .....	61
3.2.6.2 Analisis Kebutuhan Hardware .....	61
3.2.6.3 Analisis Kebutuhan Software .....	62
3.2.6.4 Analisis Kebutuhan Brainware .....	62
3.3 Tahap Perancangan .....	63
3.2.1 Pra Produksi .....	63
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>69</b>
4.1 Implementasi .....	69
4.1.1 Produksi .....	69
4.1.1.2 Coloring .....	73
4.1.1.3 Management File .....	73



4.1.1.4 Animation .....	74
4.1.1.5 Rekam Narasi.....	77
4.1.2 Pasca Produksi.....	79
4.1.2.1 Compositing .....	79
4.2.2 Animation.....	83
4.1.2.2 Editing.....	86
4.1.2.3 Rendering.....	87
4.2 Pembahasan.....	88
4.2.1 Metode Testing.....	88
4.2.1.1 Alpha Testing.....	88
4.2.1.2 Skala Likert.....	91
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>100</b>
5.1 Kesimpulan.....	100
5.2 Saran.....	101
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>102</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 2 <i>Anticipation</i> .....	25
Gambar 2. 3 <i>Appeal</i> .....	26
Gambar 2. 4 <i>Arc</i> .....	27
Gambar 2. 5 <i>Exaggeration</i> .....	27
Gambar 2. 6 <i>Follow-Through and Overlapping Action</i> .....	28
Gambar 2. 7 <i>Secondary Action</i> .....	29
Gambar 2. 8 <i>Slow In – Slow Out</i> .....	29
Gambar 2. 9 <i>Solid Drawing</i> .....	30
Gambar 2. 10 <i>Squash and Stretch</i> .....	30
Gambar 2. 11 <i>Staging</i> .....	31
Gambar 2. 12 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i> .....	32
Gambar 2. 13 <i>Timing</i> .....	32
Gambar 2. 14 Pembentukan Karakter .....	41
Gambar 2. 15 <i>Storyboard</i> .....	41
Gambar 3.1 Logo Lunas bos .....	53
Gambar 3.2 Video Promo Lunas bos Sebelumnya .....	54
Gambar 4. 1 <i>Pen Tools</i> .....	70
Gambar 4. 3 Membuat File Baru di Adobe Illustrator .....	71
Gambar 4. 4 Tampilan Menu <i>Shape Tool</i> .....	71
Gambar 4. 5 Pembuatan karakter .....	72
Gambar 4. 7 <i>Coloring</i> .....	73

Gambar 4. 8 Management File.....	74
Gambar 4. 9 <i>Composing</i> .....	75
Gambar 4. 10 <i>Background</i> .....	75
Gambar 4. 11 <i>Import File</i> .....	76
Gambar 4. 12 <i>Scale and Position</i> .....	76
Gambar 4. 13 <i>Easy Ease</i> .....	77
Gambar 4. 14 Hasil <i>Dubbing</i> .....	78
Gambar 4. 15 <i>Reduction Noise</i> .....	79
Gambar 4. 16 Pengaturan Composition pada Adobe After Effect.....	80
Gambar 4. 17 Jendela Project ( <i>Footage</i> ).....	82
Gambar 4. 18 Jendela <i>Timeline</i> .....	82
Gambar 4. 19 Teknik <i>Squash and Stretch</i> .....	84
Gambar 4. 20 <i>Timing</i> .....	85
Gambar 4. 21 <i>Solid Drowing</i> .....	85



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 2 Perbandingan.....	14
Tabel 2. 3 Interval .....	45
Tabel 3. 1Strategi Analisis SWOT.....	53
Tabel 3. 2Analisis Kebutuhan Hardware .....	61
Tabel 3. 3 Kebutuhan Software.....	62
Tabel 3. 4 Naskah.....	64
Tabel 3. 5 Storyboard.....	66
Tabel 4. 1 Alpha Testing.....	89
Tabel 4. 2 Hasil Pengujian Pada Windows Media player.....	90
Tabel 4. 3 Interval .....	92
Tabel 4. 4 Hasil Rekap Kuisisioner .....	93

## INTISARI

Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi di zaman sekarang ini memiliki pengaruh besar dalam pengenalan suatu produk dan penyebaran informasi. Dengan adanya pengaruh dari teknologi maka penyebaran informasi mengenai suatu barang atau jasa semakin lebih mudah dan tersampaikan secara efektif.

Media animasi motion grafis merupakan beberapa solusi yang bagus dalam pengenalan suatu produk dalam bentuk visual. Dengan media animasi motion grafis tersebut menghasilkan media gambar, teks, suara (audio), dapat menghasilkan video gambaran dari kegiatan atau produk yang kita informasikan dengan menarik. Hasil dari video info grafis dengan teknik motion grafis ini diharapkan dapat membantu PT. Tuanmuda Inovator Pertiwi untuk menyebarkan informasi mengenai aplikasi Lunasbos dimasyarakat luar. Dari pembahasan diatas penulis tertarik untuk menyajikan judul : Analisis dan Pembuatan Video dengan Teknik Motion Graphic sebagai Media Informasi Aplikasi Lunasbos dari PT. Tuanmuda Inovator Pertiwi.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk memberikan kemudahan pada PT. Tuanmuda Inovator Pertiwi untuk menyebarkan informasi mengenai aplikasi lunasbos kemasyarakat luas dan membantu masyarakat untuk mendapatkan kemudahan dalam mencatat utang piutang.

**Kata Kunci:** Lunasbos, video, Media Informasi.

## **ABSTRACT**

*The influence of information and communication technology today has a great influence in the introduction of a product and the dissemination of information. With the influence of technology, the dissemination of information about an item or service is increasingly easier and effectively conveyed.*

*Media animation motion graphics are some good solutions in the introduction of a product in visual form. With the motion graphic animation media t produces media images, text, sound (audio), can produce video images of the activities or products that we inform with interest. The results of the graphic video info with this motion graphics technique are expected to help PT. Tuanmuda Pertiwi Innovator to disseminate information about Lunasbos applications in the outside community. From the discussion above, the writer is interested in presenting the title: Analysis and Video Making with Motion Graphic Techniques as Information Media for Lunasbos Applications from PT. Tuanmuda Pertiwi Innovator.*

*The main objective of this research is to provide convenience to PT. Tuanmuda Innovator Pertiwi to disseminate information about the application to the wider community and to help the public to get ease in recording debts and debts.*

**Keywords:** *Lunasbos, video, Media Information.*