

**PEMBUATAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* SIMULASI PEMBAYARAN
KULIAH MELALUI *VIRTUAL ACCOUNT* DIREKTORAT
PERENCANAAN DAN KEUANGAN UNIVERSITAS
AMIKOM YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Agung Prabowo 16.01.3892

Akhsan Rosyada 16.01.3886

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PEMBUATAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* SIMULASI PEMBAYARAN
KULIAH MELALUI *VIRTUAL ACCOUNT* DIREKTORAT
PERENCANAAN DAN KEUANGAN UNIVERSITAS
AMIKOM YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Agung Prabowo 16.01.3892

Akhsan Rosyada 16.01.3886

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* SIMULASI PEMBAYARAN
KULIAH MELALUI *VIRTUAL ACCOUNT* DIREKTORAT
PERENCANAAN DAN KEUANGAN UNIVERSITAS
AMIKOM YOGYAKARTA


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aksan Rosyada 16.01.3886

Agung Prabowo 16.01.3892

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 15 Mei 2019

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC SIMULASI PEMBAYARAN
KULIAH MELALUI VIRTUAL ACCOUNT DIREKTORAT
PERENCANAAN DAN KEUANGAN UNIVERSITAS
AMIKOM YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Akhsan Rosyada

16.01.3886

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 April 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ainul Yaqin, M.Kom.
NIK. 190302255



Eli Pujastuti, M.Kom.
NIK. 190302227



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 6 Mei 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* SIMULASI PEMBAYARAN
KULIAH MELALUI *VIRTUAL ACCOUNT* DIREKTORAT
PERENCANAAN DAN KEUANGAN UNIVERSITAS
AMIKOM YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agung Prabowo

16.01.3892

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 April 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187



Windha Mega Pradnya D, M.Kom.
NIK. 190302185



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
tanggal 15 Mei 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami berdua (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan kami 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 kami pribadi.

Yogyakarta, 16 Mei 2019



Akhsan Rosyada
NIM. 16.01.3886



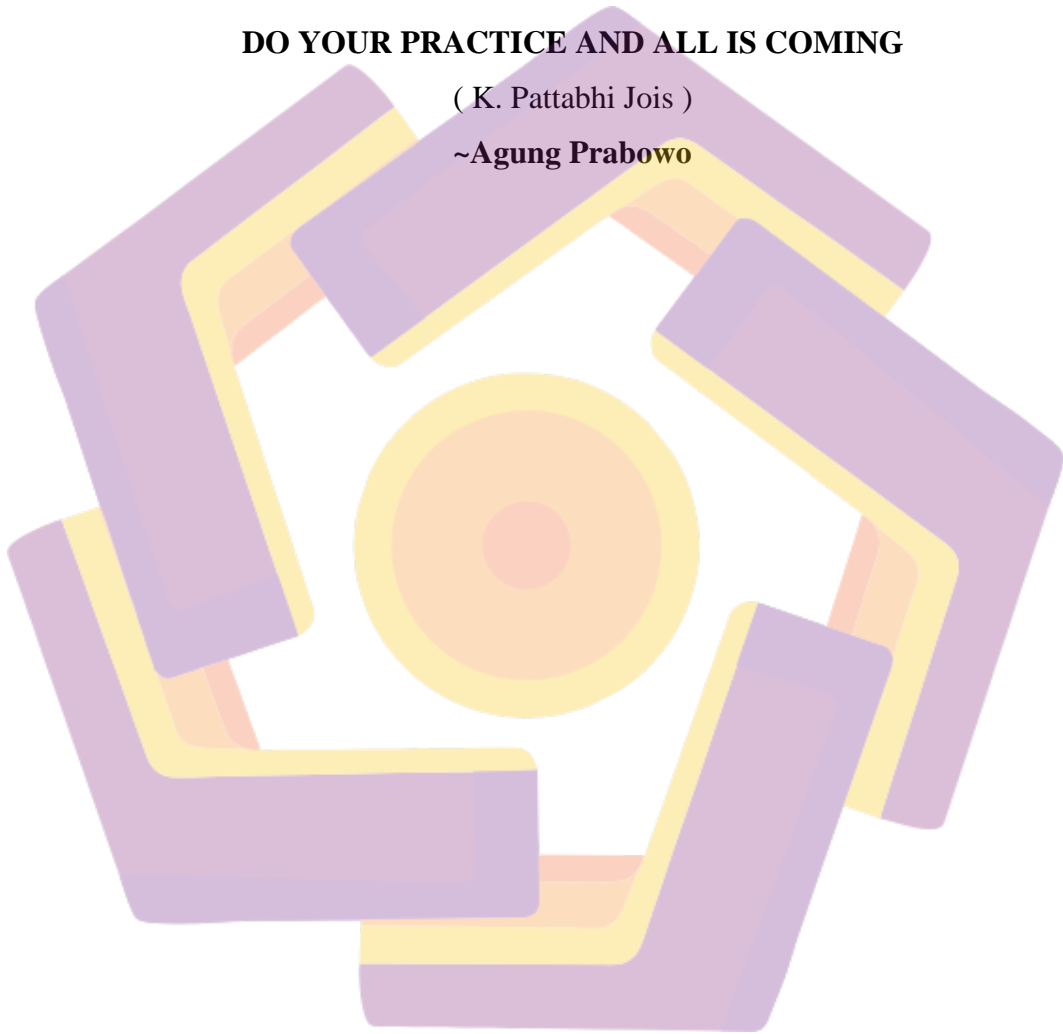
Agung Prabowo
NIM. 16.01.3892

MOTTO

DO YOUR PRACTICE AND ALL IS COMING

(K. Pattabhi Jois)

~Agung Prabowo



MOTTO

BELIEVE, YOU CAN MAKE YOUR DREAMS COME TRUE

-Akhsan Rosyada-

JANGAN PERNAH MENYERAH UNTUK MENCOBA

JANGAN PERNAH MENCOBA UNTUK MENYERAH

-Akhsan Rosyada-



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT karena rahamat dan karuni-Nya-lah penulis dapat menyelesaikan penulisan tugas Akhir ini tepat pada waktunya.

Tugas akhir ini dapat diselesaikan karena beberapa pihak, maka dari itu saya akan mengucapkan terimakasih, kepada:

1. Kedua orang tua saya tercinta, terimakasih atas doa dan bimbingannya terimakasih atas seluruh kasih sayang yang sudah diberikan.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing saya yang sudah membimbing dan membantu dalam proses pengerjaan tugas akhir.
3. Ibu Widyanti K, Sr., A.Kt., M.Akt., CA. Selaku Direktur Perencanaan dan Keuangan Universitas Amikom Yogtakarta
4. Akhsan Rosyada, sebagai teman sekaligus partner tugas akhir saya yang banyak membantu dan bekerjasama dalam pembuatan tugas akhir ini,
5. Andani Ayu, Shintya Rasmi Putri sahabat dan teman yang selalu support dalam pengerjaan tugas akhir dan dalam keadaan apapun.
6. Radit, Riko, Khanir, dan Joshua sebagai teman yang walaupun minim kontribusi dalam tugas akhir saya tetapi selalu ada jika saya penat dengan tugas akhir ini.

Semoga tugas akhir ini dapat memberikan ilmu dan manfaat bagi kita semua serta digunakan dengan sebaik-baiknya

~Agung Prabowo

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur saya panjatkan pada Allah SWT atas terselesainya Tugas Akhir ini dengan baik dan lancar.

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk orang-orang yang saya cintai :

1. Bapak dan Ibu saya yang selalu memberikan do'a dan dukungan selama ini. Berkat mereka berdua yang selalu menjadi penyemangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Untuk sahabat saya yang telah memberi semangat dan dukungannya, serta selalu mengingatkan untuk segera menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Terimakasih kepada kalian yang telah meluangkan waktunya untuk memberi do'a, dukungan dan semangatnya. Insya Allah Tugas Akhir ini dapat memberikan ilmu yang bermanfaat untuk orang lain.

~Akhsan Rosyada

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan pada kehadirat Allah SWT yang telah memberi rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini dengan judul “Pembuatan Video Motion Graphic Simulasi Pembayaran Kuliah Melalui Virtual Account Direktorat Perencanaan dan Keuangan Universitas AMIKOM Yogyakarta”. Tujuan penulisan Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Diploma tiga Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan dikarenakan oleh segala keterbatasan dan kemampuan yang penulis miliki. Namun penulis berusaha untuk mempersembahkan Tugas Akhir ini sebaik-baiknya agar dapat memiliki manfaat bagi banyak pihak.

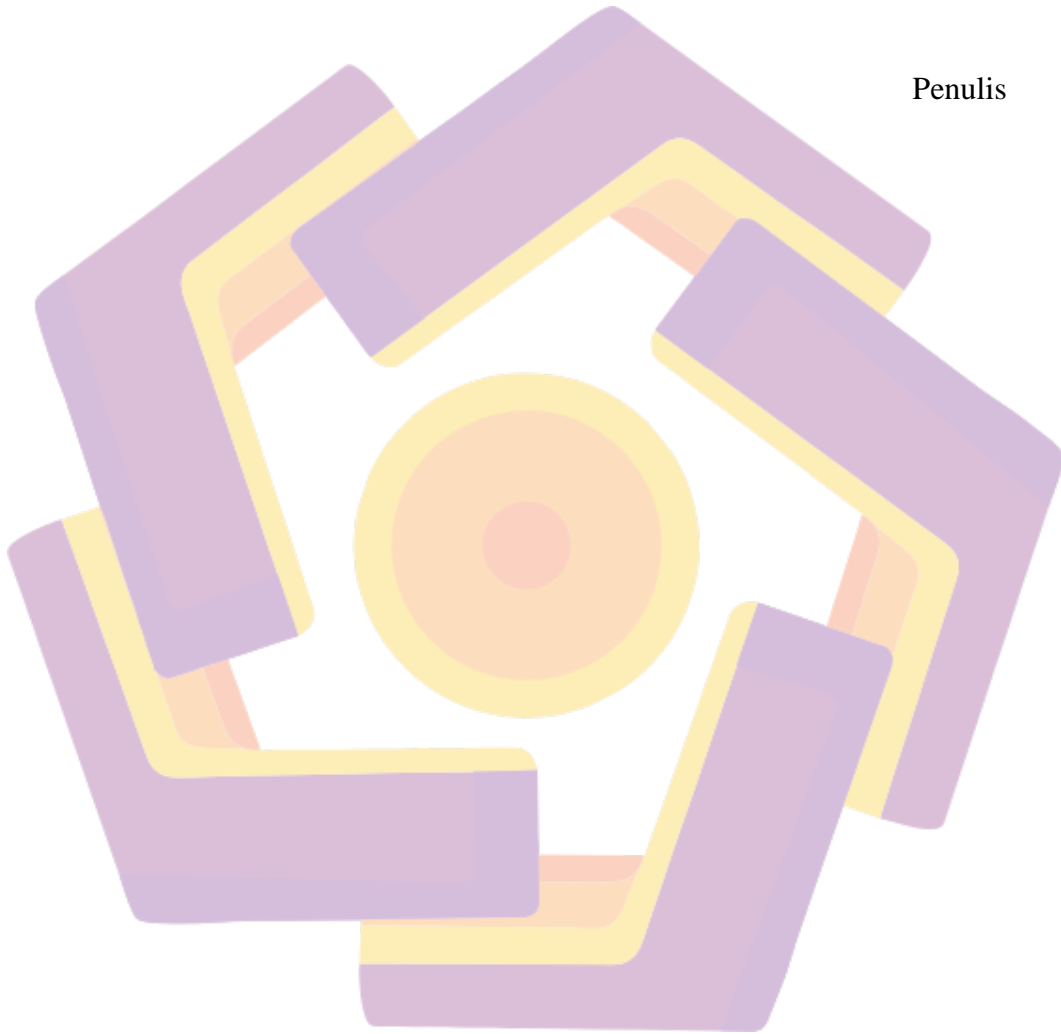
Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis banyak mendapat bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak, baik moril maupun materil, sehingga skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan. Pada kesempatan ini dengan ketulusan hati yang paling dalam, penulis mengucapkan terima kasih yang begitu besar kepada:

1. Bapak Agus Purwanto, M. Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan kritik dan saran dalam penulisan Tugas Akhir ini.
2. Ibu Widyanti K, Sr., A.Kt., M.Akt., CA. Selaku Direktur Perencanaan dan Keuangan Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah membantu dalam kelancaran pengerjaan Tugas Akhir ini.
3. Teman-teman seperjuangan D3 Teknik Informatika 04 yang saling mendukung dan membantu satu sama lain.
4. Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata, dengan segala kerendahan hati penulis ucapkan terima kasih yang tidak terhingga pada semua pihak yang terlibat, dengan harapan semoga penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak

Yogyakarta, 16 Mei 2019

Penulis



DAFTAR ISI

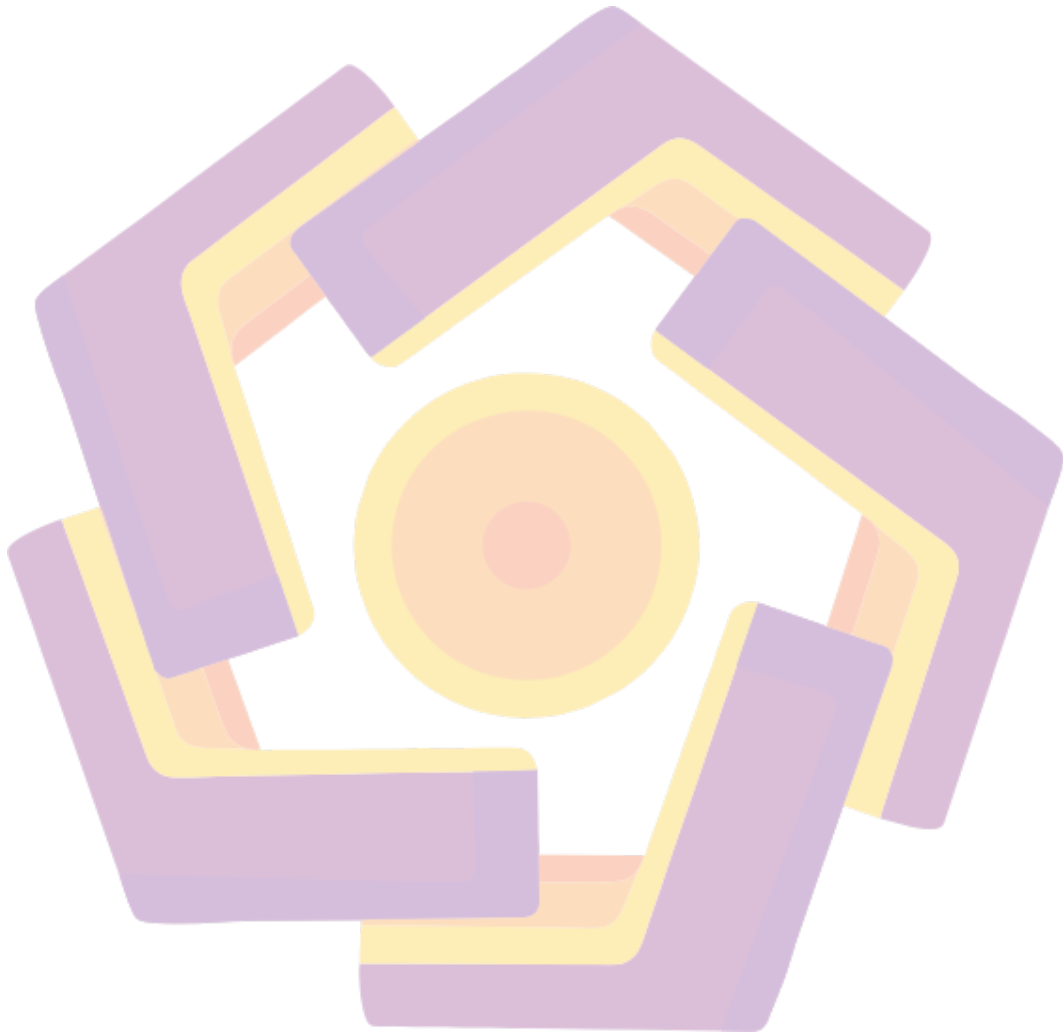
HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
INTISARI	xix
ABSTRACT	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Kajian Pustaka	7
2.2 Dasar Teori	8
2.2.1 Metode Simulasi	8
2.3 Dasar Teori Kutipan	8
2.3.1 Multimedia	8
2.3.2 Objek-Objek Multimedia	9
2.3.3 Alasan Menggunakan Multimedia	12
2.4 Animasi	12
2.4.1 Pengertian Animasi	12

2.4.2 Jenis Animasi	13
2.4.3 12 Prinsip Animasi.....	15
2.5 Motion Graphic.....	21
2.5.1 Pengertian Motion Graphic.....	21
2.5.2 Karakteristik Motion Graphic	22
2.6 Tahapan Produksi	23
2.6.1 Tahap Pra Produksi	23
2.6.2 Tahap Produksi	24
2.6.3 Tahap Pasca Produksi	26
2.7 Kebutuhan Fungsional Dan Non-Fungsional	28
2.7.1 Kebutuhan Fungsional	28
2.7.2 Kebutuhan Non-Fungsional	28
BAB III TINJAUAN UMUM	30
3.1 Sejarah	30
3.2 Visi Misi	30
3.2.1 Visi.....	31
3.2.2 Misi	32
3.3 Bagian-Bagian Di Direktorat Perencanaan Dan Keuangan Universitas Amikom Yogyakarta.....	32
3.3.1 Bagian Administrasi Perencanaan Dan Pengendalian Sistem	32
3.3.2 Bagian Accounting.....	33
3.3.3 Bagian Kasir.....	33
3.3.4 Bagian Administrasi Layanan Mahasiswa	34
3.3.5 Bagian Administrasi Umum Dan Pengarsipan	34
3.4 Upaya Peningkatan Kualitas Layanan	35
3.5 Struktur Organisasi Dan Jobdesc	37
3.6 Tahap Pengumpulan Data.....	38
3.6.1 Observasi.....	38
3.6.2 Wawancara.....	40
3.8 Kebutuhan Fungsional	40
BAB IV PEMBAHASAN	40
4.1 Pra Produksi.....	42

4.1.1 Ide.....	42
4.1.2 Tema.....	42
4.1.3 Perancangan Konsep	43
4.1.4 Storyboard	43
4.1.5 Rancangan Karakter Utama	46
4.2 Produksi	47
4.2.1 Membuat Gambar.....	47
4.2.2 Pembuatan Elemen Karakter.....	49
4.2.3 Pembuatan Elemen Properti.....	50
4.2.4 Pewarnaan	51
4.2.5 Mengelola Audio.....	53
4.2.5.1 Dubbing	53
4.3 Pasca Produksi	55
4.3.1 Compositing.....	55
4.3.2 Editing	61
4.3.3 Rendering	63
4.4 Implementasi Sistem.....	65
BAB V PENUTUP	65
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA.....
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jobdesc	35
-------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Solid Drawing.....	15
Gambar 2.2 Timing & Spacing	16
Gambar 2.3 Squash & Strech	16
Gambar 2.4 Anticipation	17
Gambar 2.5 Slow in and Slow Out.....	17
Gambar 2.6 Arcs.....	18
Gambar 2.7 Secondary Action	18
Gambar 2.8 Follow Through and Overlapping Action.....	19
Gambar 2.9 Straigh Ahead Action and Pose to Pose	19
Gambar 2.10 Staging	20
Gambar 2.11 Appeal.....	20
Gambar 2.12 Exaggeration.....	21
Gambar 2.13 Contoh Story Board	24
Gambar 2.14 Drawing	25
Gambar 2.15 Coloring	25
Gambar 2.16 Sound Effect and Music	26
Gambar 2.17 Compositing.....	27
Gambar 2.18 Editing	27
Gambar 2.19 Rendering.....	28
Gambar 3.1 Struktur Organisasi	34
Gambar 3.2 Bagan Alur Pembayaran.....	37
Gambar 3.3 Tata Cara Pembayaram Kuliah.....	37
Gambar 4.1 Tampilan Storyboard	42
Gambar 4.2 Rancangan Karakter.....	44
Gambar 4.3 Tampilan Windows New Document	45
Gambar 4.4 Tampilan Lembar Kerja Baru	46
Gambar 4.5 Pembuatan Elemen Badan	46
Gambar 4.6 Pembuatan Elemen Tangan	47
Gambar 4.7 Pembuatan Elemen Rambut.....	48
Gambar 4.8 Pembuatan Elemen Properti(1).....	48

Gambar 4.9 Pembuatan Elemen Properti(2).....	49
Gambar 4.10 Proses Pewarnaan Karakter	49
Gambar 4.11 Proses Pewarnaan Properti	50
Gambar 4.12 Tampilan windows new multitrack session.....	51
Gambar 4.13 Tampilan panel track	51
Gambar 4.14 Tampilan tombol start recording	51
Gambar 4.15 Tampilan tombol stop recording.....	52
Gambar 4.16 Tampilan pemilihan tombol waveform	52
Gambar 4.17 Tampilan menu export.....	52
Gambar 4.18 Tampilan Welcome Screen.....	53
Gambar 4.19 Tampilan Composition Setting.....	54
Gambar 4.20 Merubah file *.ai menjadi Composition	55
Gambar 4.21 Compositing Scene Karakter(1)	55
Gambar 4.22 Compositing Scene Karakter(2)	56
Gambar 4.23 Lembar Kerja.....	57
Gambar 4.24 Tampilan Lembar Kerja(2)	57
Gambar 4.25 Tampilan Proses Rendering	58
Gambar 4.26 Tampilan New Project	59
Gambar 4.27 Tampilan New sequence.....	59
Gambar 4.28 Tampilan lembar kerja.....	60
Gambar 4.29 Tampilan proses penggabungan file	60
Gambar 4.30 Tampilan project yang akan di render	61
Gambar 4.31 Tampilan export setting (1)	62
Gambar 4.32 Tampilan export setting (2)	62
Gambar 4.33 Tampilan Save as export.....	62
Gambar 4.34 Tampilan proses rendering	63
Gambar 4.35 Penyerahan hasil video	64

INTISARI

Direktorat Perencanaan dan Keuangan Universitas AMIKOM Yogyakarta merupakan lembaga yang mengurus segala transaksi keuangan di Universitas AMIKOM Yogyakarta, salah satunya adalah pembayaran kuliah. Dalam transaksi pembayaran kuliah Universitas AMIKOM Yogyakarta menyediakan fitur pembayaran melalui virtual account, akan tetapi masih banyak mahasiswa yang kekurangan informasi tentang pembayaran kuliah melalui virtual account sehingga sering terjadi kesalahan dalam transaksi pembayaran kuliah melalui virtual account.

Video animasi 2D pembayaran kuliah melalui virtual account ini merupakan suatu video yang memberikan berbagai informasi mengenai alur pembayaran kuliah melalui virtual account. Video ini dibuat dengan menggunakan animasi 2D sehingga memudahkan mahasiswa untuk mengerti tentang alur pembayaran kuliah melalui virtual account.

Hasil dari video ini adalah dapat memberi informasi yang berkaitan dengan pembayaran kuliah seperti, SPP Tetap, SPP Variabel, Remedial, dll. Melalui video ini diharapkan dapat membantu pihak Direktorat Perencanaan dan Keuangan Universitas AMIKOM Yogyakarta dalam sosialisasi tentang pembayaran melalui virtual account serta memudahkan mahasiswa melakukan transaksi pembayaran kuliah melalui virtual account.

Kata kunci : video, animasi, virtual account, simulasi, pembayaran.

ABSTRACT

The Directorate of Planning and Finance of the Universitas AMIKOM Yogyakarta is an institution that handle all financial transactions at Universitas AMIKOM Yogyakarta, one of which is tuition payment. In the tuition payment transaction Universitas AMIKOM Yogyakarta provides payment features through virtual accounts, but there are still many students who lack information about tuition payments through a virtual account so that errors often occur in payment transactions through virtual accounts

2D animation videos for tuition payments through virtual accounts are a video that provides various information about the groove of tuition payments through a virtual account. This video is made using 2D animation so that it is easier for students to understand the groove of tuition payments through a virtual account.

The result of this video is that it can provide information relating to tuition payments such as, Permanent tuition fees, Variable tuition fees, Remedial, etc. Through this video is expected to help the Directorate of Planning and Finance of the Universitas AMIKOM Yogyakarta in the socialization of payments through virtual accounts and make it easier for students to payment transactions through a virtual account.

Keyword: *video, animation, virtual account, simulation, payment.*