

**PENGENALAN TARIAN DAERAH SUMATERA MENGGUNAKAN
MOTION GRAPHIC UNTUK UKM TEATER “MANGGAR” DI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Ahli Madya Komputer
pada Program Studi Manajemen Informatika



disusun oleh

Nova Kurniati	15.02.8995
Siti Maryatun	15.02.8998

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PENGENALAN TARIAN DAERAH SUMATERA MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC UNTUK UKM TEATER “MANGGAR” DI UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nova Kurniati

15.02.8995

Siti Maryatun

15.02.8998

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 06 November 2018

Dosen Pembimbing,



Barka Satya, M.Kom

NIK. 190302126

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PENGENALAN TARIAN DAERAH SUMATERA MENGGUNAKAN
MOTION GRAPHIC UNTUK UKM TEATER "MANGGAR" DI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Siti Maryatun
15.02.8998

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 November 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal November 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**Pengenalan Tarian Daerah Sumatera Menggunakan
Motion Graphic Untuk UKM Teater “Manggar” di
Universitas AMIKOM Yogyakarta**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nova Kurniati

15.02.8995

Telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 23 November 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ahlihi Masruro, M.Kom

NIK : 190302148

Ali Mustopa, M.Kom

NIK : 190302192

Tugas Akhir ini diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 23 November 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si,M.T.

NIK : 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (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 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, 07 Desember 2018



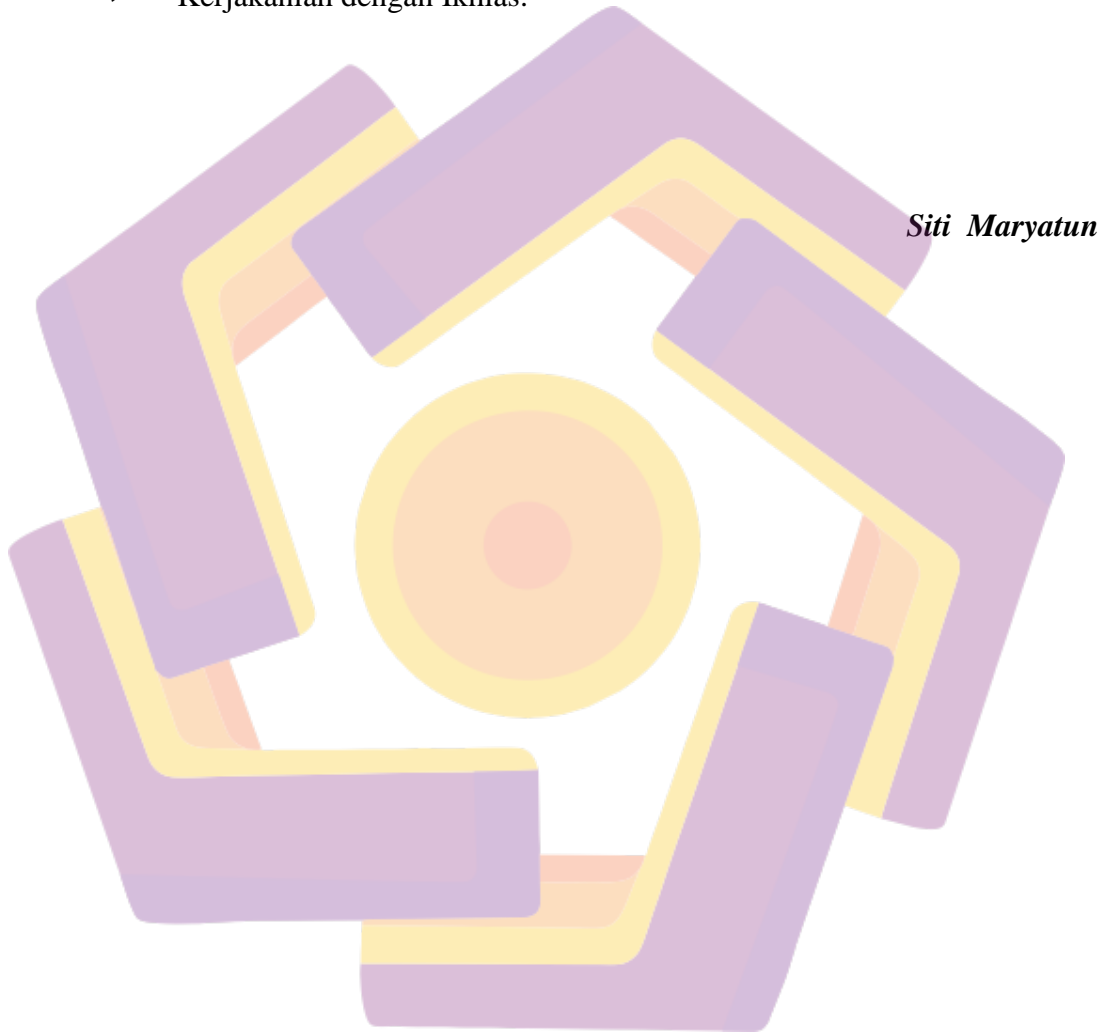
Nova Kurniati
NIM. 15.02.8995



Siti maryatun
NIM. 15.02.8998

MOTTO

- ✓ **اللَّهُ سَبِيلٌ فِيهِ فَهُوَ الْعِلْمُ طَلَبِ فِيهِ جَزَاءٌ مَنْ**
“Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di
jalan Allah” (HR.Turmudzi).
- ✓ Kerjakanlah dengan Ikhlas.



MOTTO

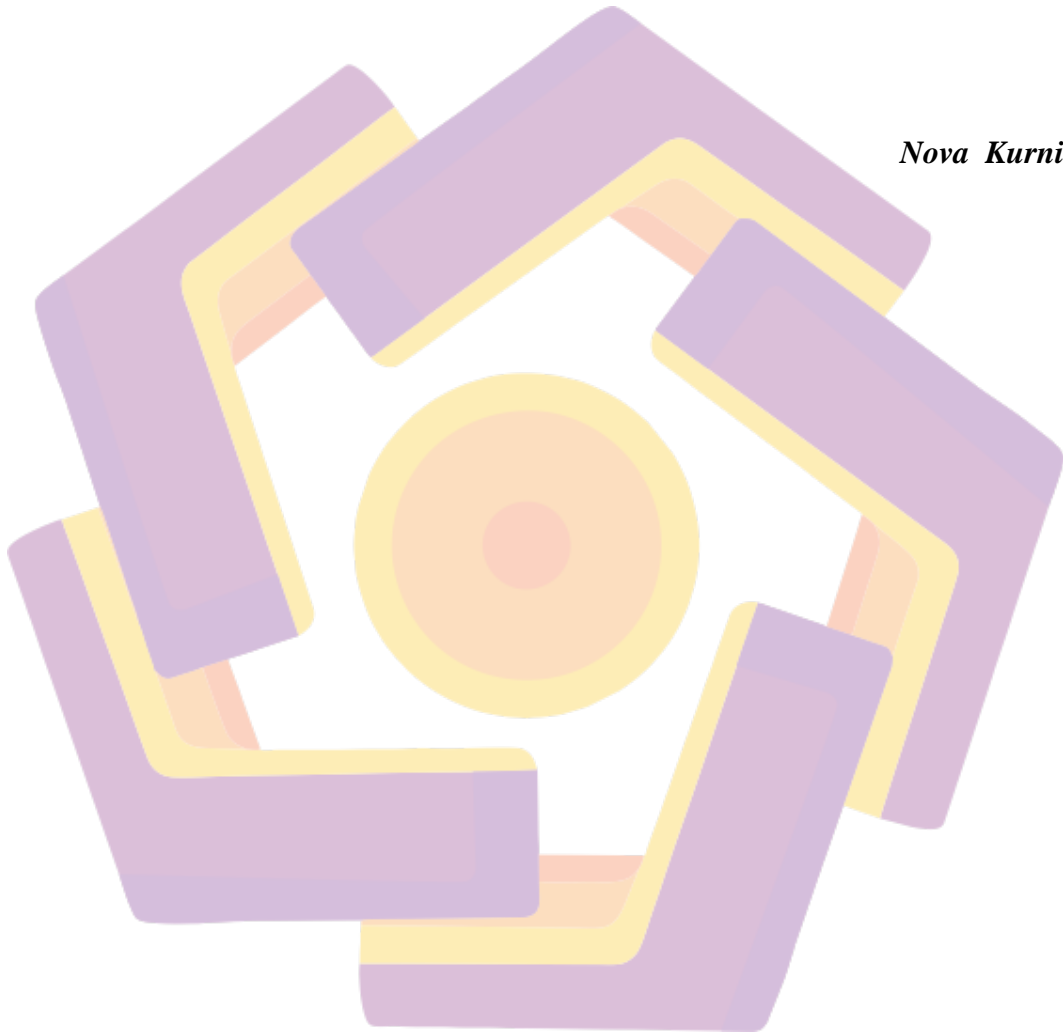
Jangan Pernah Menyesal Dengan Satu Langkah Kegagalan.

Ingat, Allah Selalu Mempunyai Seribu Langkah Keberhasilan.

Maka Jalani Dan Syukurilah Karena Allah Selalu Mempunyai Rencana

Yang Lebih Terbaik Daripada Rencanamu.

Nova Kurniati



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dengan kerja keras dan doa Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik, segala puja dan puji syukur bagi Allah SWT, yang tiada henti - hentinya memberikan rahmat yang luar biasa kepada saya, untuk mempermudah menyelesaikan skripsi ini.

Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk :

- Barka Satya, M.Kom selaku dosen pembimbingku terimakasih atas segala bimbingannya dan nasehatnya sehingga penggarapan tugas akhir ini berjalan dengan baik.
- Bapak, Ibu yang tak henti-hentinya selalu mendoakan dan selalu memberikan dukungan serta kasih sayang yang tak terhingga.
- Kepada ayukku tercinta, terimakasih atas suport yang telah di berikan kepada saya. Terimakasih atas nasihat dan dukungannya. Yang selalu menjadi tempat keluh kesah dan selalu mengingatkanku akan kewajibanku.
- Kepada patnerku Nova Kurniati bareng terus selama 3,5 tahun ini. Banyak suka dan duka yang telah kita lalui bersama.
- Kepada temanku Diah Ima dan Suci Wahyuni yang selalu cerewet menanyakan kapan sidang?.
- Teman-teman UKM Teater Manggar ku tercinta.
- Dan semua yang tak bisa ku sebutkan satu persatu, yang pernah ada atau pun hanya singgah dalam hidupku, yang pasti kalian bermakna dalam hidupku.... Terimakasih.

Siti Maryatun

PERSEMBAHAN

Puji Syukur Saya Panjatkan Kehadirat Allah SWT Atas Segala Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Tugas Akhir ini saya persembahkan kepada :

1. Allah SWT atas segala Rahmat, Nikmat, dan Hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
2. Kedua Orang tua yang saya sayang dan cintai, Bapak Kosasi dan Ibu Nayucik yang tiada henti memberikan doa, semangat, uang, dan kasih sayangnya kepada saya.
3. Ayukku tersayang Purwanengsih yang tiada henti memberikan Motivasi, Support, serta doa dan kasih sayangnya
4. Partner Seperjuanganku Siti Maryatun Terima kasih waktu dan kenangan terindah yang kita sudah jalani 3,5 tahun sehingga kita dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Temen Ceriwis ku Diah Ima Purwani dan Suci Wahyuni yang setiap hari nanyain kapan didadar?.
6. Bapak Barka Satya, M.Kom. Selaku dosen pembimbing terima kasih atas pengarahan dan support nya selama mengerjakan Tugas Akhir ini.
7. Semua pihak yang telah membantu dan support dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu

Nova Kurniati

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum, Wr.Wb

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul **“Pengenalan Tarian Daerah Sumatera Menggunakan Motion Graphic Untuk UKM Teater “Manggar” Universitas AMIKOM Yogyakarta”**. Laporan tugas ini disusun dan diajukan untuk memenuhi salah satu syarat menempuh kelulusan program studi Ahli Madya Jurusan Manajemen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam menyelesaikan penelitian dan penyusunan laporan ini penulis banyak memperoleh bantuan, bimbingan, pengarahan dan dorongan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

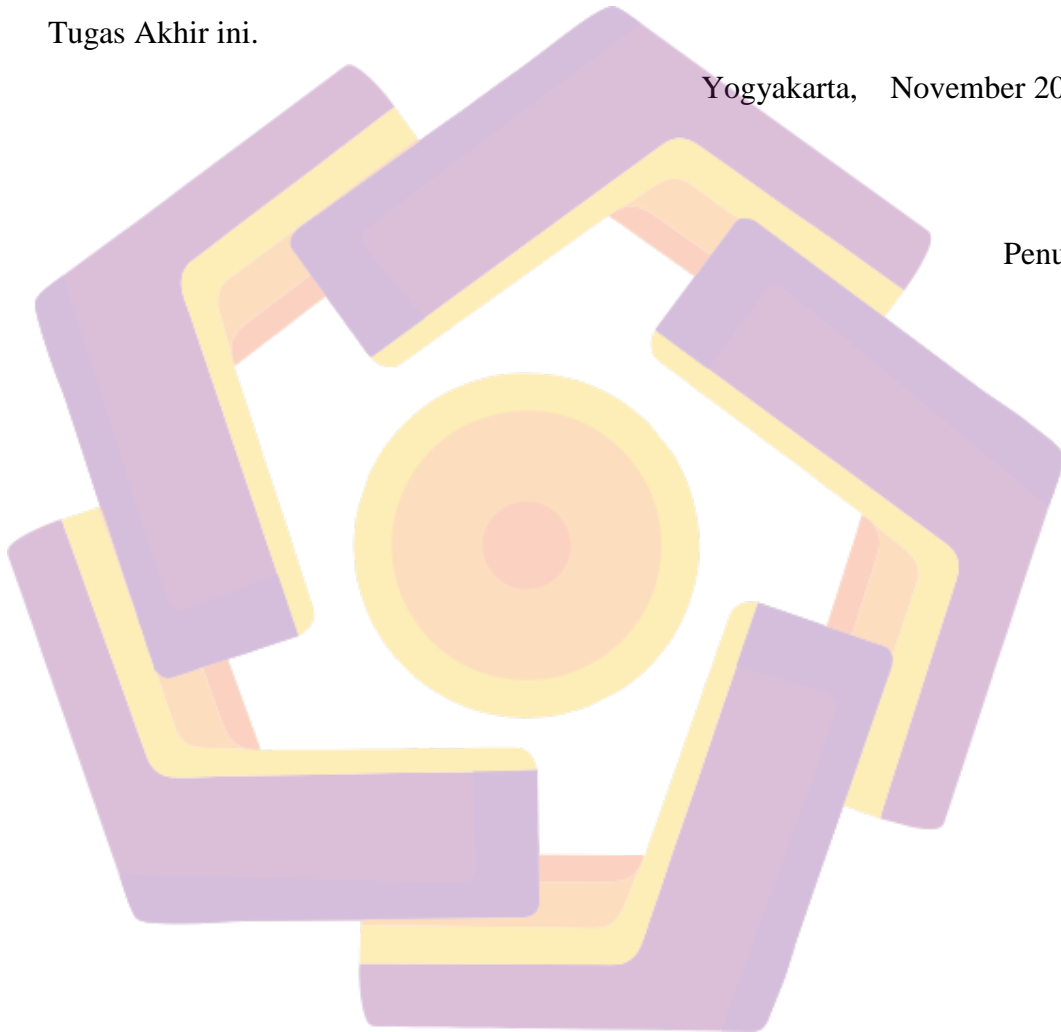
- 1 Bapak Prof. Dr. H.M. Suyanto, MM, selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
- 2 Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku ketua jurusan Fakultas Ilmu Komputer
- 3 Bapak Barka Satya, M.Kom selaku Dosen Pembimbing. Terima kasih atas bimbingan dan bantuan dalam menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.
- 4 Kepada dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bimbingan yang bermanfaat.
- 5 Siti Maryatun Selaku Ketua UKM Teater Manggar Universitas Amikom Yogyakarta
- 6 Teman-teman kelas D3.MI.02 yang telah memberikan arti kebersamaan, semoga kita semua sukses selalu. Amiin.

- 7 Dan semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan dan penyusunan tugas akhir ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan dari segi materi dan penyampaian. Untuk itu saran dan kritikan yang bersifat membangun sangat penulis harapkan, demi kesempurnaan Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, November 2018

Penulis



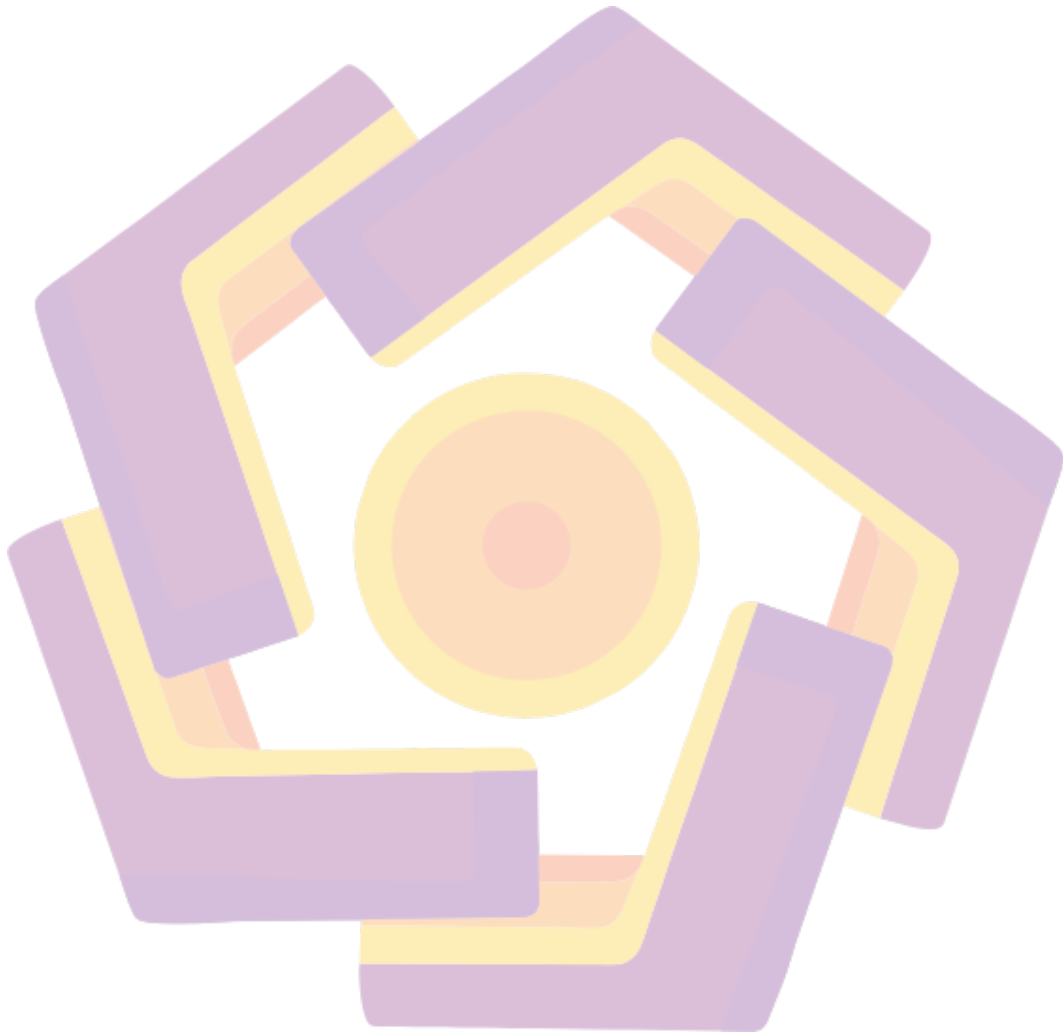
DAFTAR ISI

COVER	i
JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	
<i>ABSTRACT</i>	
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumuasan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.7 Sistematika Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Motion Graphic	6
2.2.1 Definisi Motion Graphic	6
2.2.2 Sejarah Motion Graphic	8
2.2.3 Elemen-elemen Motion Graphic	8
2.2.4 Karakteristik Motion Graphic	9
2.3 Media Konten	9
2.4 Konsep Dasar Video	10
2.4.1 Pengertian Video	10
2.4.2 Jenis-jenis Video	10
2.5 Tahapan Pembuatan Animasi	10
2.5.1 Tahap Pra Produksi	10

2.5.2 Tahap Produksi	12
2.5.3 Tahap Pasca Produksi	16
2.5.4 Software yang Digunakan	17
BAB III TINJAUAN UMUM	20
3.1 Tinjauan Umum	20
3.1.1 Sejarah	20
3.1.2 Struktur Organisasi	21
3.1.3 Informasi Umum	24
3.1.4 Logo	24
3.2 Tahapan Pra Produksi	25
3.2.1 Ide	25
3.2.2 Tema	25
3.2.3 Konsep	27
3.3 Storyboard	28
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	30
4.1 Alur Produksi	30
4.2 Tahap Produksi	31
4.2.1 Drawing	31
4.2.2 Animation	35
4.2.3 Sound Recording	38
4.2.4 sound editing	39
4.3 Pasca Operasi	42
BAB V PENUTUP	47
5.1 Kesimpulan	47
5.2 Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN	50

DAFTAR TABEL

Tabel Storyboard	28
------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pembuatan karakter 2D	12
Gambar 2.2 Membuat New Project	13
Gambar 2.3 Halaman New Project	13
Gambar 2.4 B-Spline	13
Gambar 2.5 Pola Lingkaran Yang belum Beraturan	14
Gambar 2.6 Shape Tools	14
Gambar 2.7 Karakter Setelah Diwarna	14
Gambar 2.8 Membuat Mata	15
Gambar 2.9 Membuat Alis, Hidung dan Mulut	15
Gambar 2.10 Contoh tampilan Adobe After Effect	17
Gambar 2.11 Contoh Tampilan Adobe Premiere	18
Gambar 2.12 Contoh Tampilan Coreldraw	18
Gambar 2.13 Contoh Tampilan Adobe Audition	19
Gambar 4.1 Halaman Pertama Corel Draw	31
Gambar 4.2 Penggunaan B-Spline dan Shape tool	32
Gambar 4.3 Penyusunan Shape	32
Gambar 4.4 Proses Penyeleksian Objek	33
Gambar 4.5 Hasil Coloring	33
Gambar 4.6 Tampilan Loading Screen Adobe After Effects CC	34
Gambar 4.7 Tampilan New Composition	35
Gambar 4.8 Tampilan Proses Import File	35
Gambar 4.9 Tampilan Proses Compositing	36

Gambar 4.10 Transformasi Dasar	36
Gambar 4.11 Masking Shape Tool	37
Gambar 4.12 Xiaomi Redmi Note 5A Untuk Proses Dubbing	38
Gambar 4.13 Tampilan Loading Screen Adobe Audition	38
Gambar 4.14 Tampilan Lembar Kerja Adobe Audition	39
Gambar 4.15 Proses Import File Adobe Audition	39
Gambar 4.16 Proses Menghilangkan Audio Tidak Terpakai	39
Gambar 4.17 Proses Save Selection File	40
Gambar 4.18 Memperbesar Amplitude	40
Gambar 4.19 Memperkecil Amplitude	40
Gambar 4.20 Menghilangkan Noise	41
Gambar 4.21 Menyimpan File	41
Gambar 4.22 Tampilan Loading Screen Adobe After Effect CC	42
Gambar 4.23 Tampilan Layar Pertama Adobe After Effect CC	43
Gambar 4.24 Tampilan Project yang akan diediting	43
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Audio	44
Gambar 4.26 Tampilan halaman yang akan dirender	44
Gambar 4.27 Tampilan Import File	45
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Yang Akan Direndering	45
Gambar 4.29 Tampilan Rendering	46

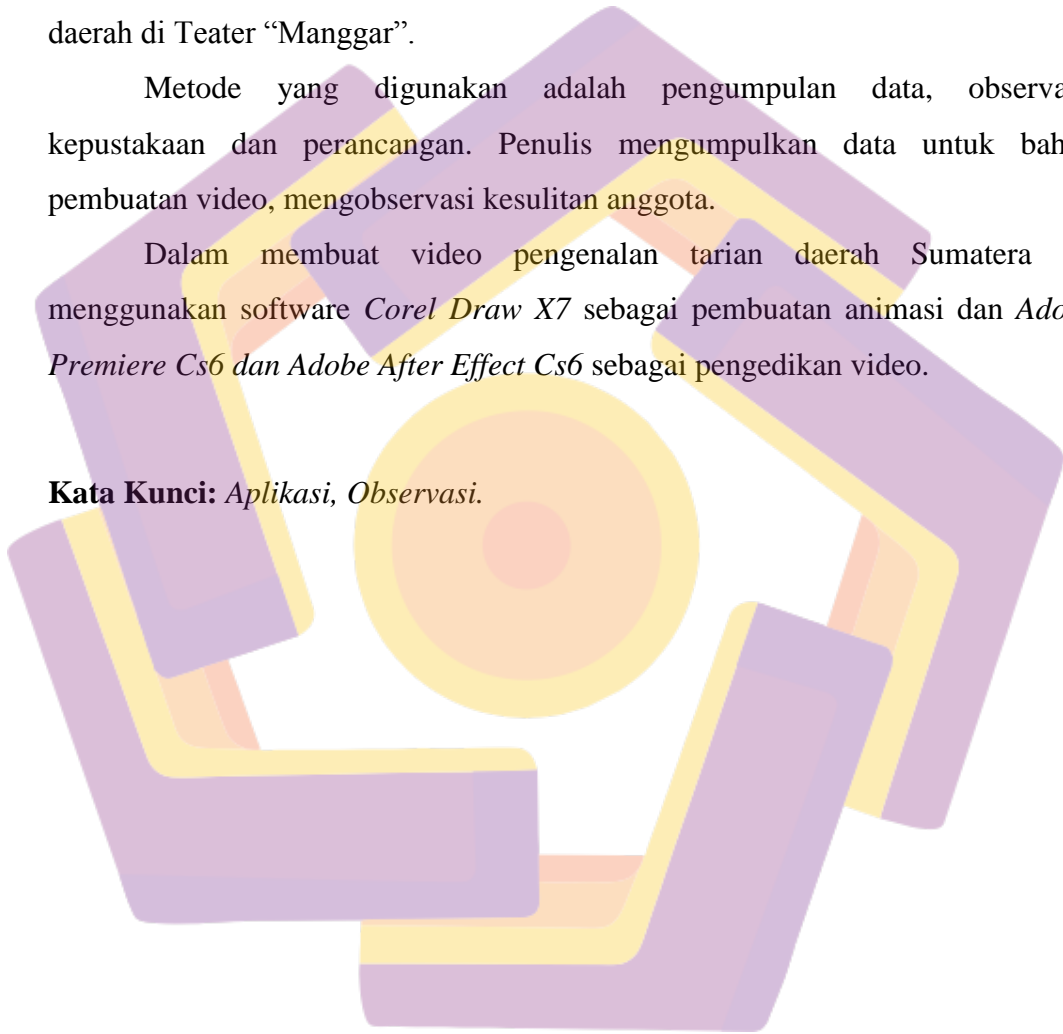
INTISARI

Teater “MANGGAR” merupakan sebuah wadah untuk para mahasiswa khususnya mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta yang mempunyai semangat dalam berkarya seni teater agar dapat menyalurkan aspirasi dan bakat mereka dalam bidang seni teater. Sulitnya media pembelajaran khususnya pada tarian Tradisional. Oleh karena itu, untuk mempermudah proses belajar tarian daerah di Teater “Manggar”.

Metode yang digunakan adalah pengumpulan data, observasi, kepustakaan dan perancangan. Penulis mengumpulkan data untuk bahan pembuatan video, mengobservasi kesulitan anggota.

Dalam membuat video pengenalan tarian daerah Sumatera ini menggunakan software *Corel Draw X7* sebagai pembuatan animasi dan *Adobe Premiere Cs6* dan *Adobe After Effect Cs6* sebagai pengedikan video.

Kata Kunci: *Aplikasi, Observasi.*



ABSTRACT

Theater "MANGGAR" is a forum for students, especially students of Amikom Yogyakarta University who have passion in the work of theater arts in order to channel their aspirations and talents in the field of theater arts. Difficulty of learning media especially in Traditional dance. Therefore, to facilitate the process of learning regional dances at the "Manggar" Theater.

The method used is data collection, observation, literature and design. The author collects data for material for making videos, observing the difficulties of members.

In making a video introduction to the Sumatra region dance using Corel Draw X7 software as the creation of animation and Adobe Premiere Cs6 and Adobe After Effect Cs6 as video editing

Keyword: Application, Observation.

