

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN “BEDUG SEDEKAH SUBUH”
UNTUK LEMBAGA DOMPET SEJUTA HARAPAN MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

Untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknologi informasi



disusun oleh

Raihana Maftuha

19.60.0072

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

2023

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN “BEDUG SEDEKAH SUBUH” UNTUK
LEMBAGA DOMPET SEJUTA HARAPAN MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

Untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknologi informasi



disusun oleh

Raihana Maftuha

19.60.0072

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2023**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN “BEDUG SEDEKAH SUBUH” UNTUK
LEMBAGA DOMPET SEJUTA HARAPAN MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Raihana Maftuha

19.60.0072

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Juli 2023

Dosen Pembimbing,

Bernadhed, M.Kom.

NIK. 190302243

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN “BEDUG SEDEKAH SUBUH” UNTUK
LEMBAGA DOMPET SEJUTA HARAPAN MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Raihana Maftuha

19.60.0072

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

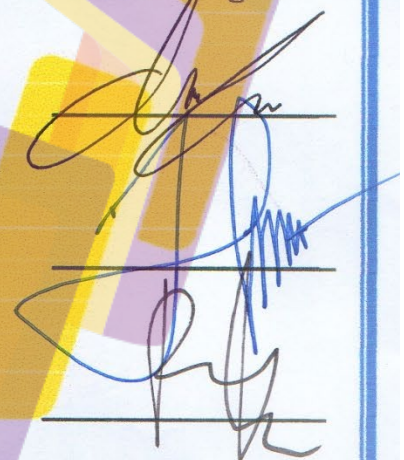
Nama Penguji

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302427

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302375

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Juli 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatah, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302038

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : Raihana Maftuha
NIM : 19.60.0072

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembuatan Video Iklan “Bedug Sedekah Subuh” Untuk Lembaga Dompot Sejuta Harapan Menggunakan Teknik Motion Graphic

Dosen Pembimbing : Bernadhed, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 24 Juli 2023

Yang Menyatakan



Raihana Maftuha

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirrabbi'l'alamiin, puji syukur atas segala rahmat dan karunia Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi dengan judul “Pembuatan Video Iklan “Bedug Sedekah Subuh” Untuk Lembaga Dompot Sejuta Harapan Menggunakan Teknik Motion Graphic”. Pada Kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua, Abi Sri Widada dan Ummi Kristanti yang senantiasa memberikan doa dan dukungannya setiap saat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu.
2. Saudara kandung dan keluarga besar penulis yang selalu memberikan semangat.
3. Teman – teman di RQ Darul Falah yang telah menemani dan kebersamai penulis selama perkuliahan serta senantiasa menemani proses penulis dalam hal kebaikan.
4. Teman – teman di kelas 19 BCIT, UKI Jashtis, Senat Mahasiswa, dan asisten praktikum yang telah memberikan banyak pengalaman dan ilmunya dalam hal akademik maupun non akademik.
5. HRD dan staff Dompot sejuta Harapan yang telah membantu segala kebutuhan penyusunan skripsi dari awal hingga selesai.
6. Thoriq Daffa Fakhurrozi, sebagai mentor *motion graphic* yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Orang – orang di sekitar penulis yang tanpa disadari telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebut satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami haturkan kepada Allah SWT atas karunia-Nya yang melimpah berupa rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya. Dengan berkat-Nya, penulis berhasil menyelesaikan penulisan penelitian skripsi berjudul "Pembuatan Video Iklan “Bedug Sedekah Subuh” Untuk Lembaga Dompot Sejuta Harapan Menggunakan Teknik Motion Graphic" yang menjadi salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Seiring dengan penyelesaian skripsi ini, penulis tidak dapat mengabaikan peran dan dukungan berbagai pihak yang turut serta dalam perjalanan ini. Oleh karena itu, penulis ingin mengungkapkan rasa terima kasih yang tulus kepada semua individu dan lembaga yang telah memberikan bantuan, arahan, dan dukungan tanpa kenal lelah. Dengan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S. Kom., M. Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi.
4. Bapak Bernadhed, M.kom selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
5. Bapak serta Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan banyak pengetahuan dan ilmu kepada penulis selama perkuliahan.
6. Dompot Sejuta Harapan yang telah memberikan izin penelitian dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Yogyakarta, 24 Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

COVER	I
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	III
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN	XV
INTISARI.....	XVI
ABSTRACT	XVII
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 PENELITIAN	4
<i>1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....</i>	<i>4</i>
<i>1.6.2 Metode Analisis.....</i>	<i>4</i>
<i>1.6.3 Metode Perancangan</i>	<i>4</i>
<i>1.6.4 Metode Evaluasi.....</i>	<i>4</i>
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	6
2.2 DASAR TEORI.....	9
<i>2.2.1 Pengertian Iklan.....</i>	<i>9</i>

2.2.2	<i>Fungsi Iklan</i>	9
2.2.3	<i>Pengertian Animasi</i>	10
2.2.4	<i>Jenis – Jenis Animasi</i>	10
2.2.5	<i>12 Prinsip Utama Animasi</i>	12
2.2.6	<i>Manfaat Animasi</i>	14
2.2.7	<i>Pengertian Multimedia</i>	14
2.2.8	<i>Elemen Multimedia</i>	15
2.2.9	<i>Motion Graphic</i>	17
2.2.10	<i>Pengaplikasian Motion Graphic</i>	17
2.2.11	<i>Adobe After Effects</i>	20
2.3	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	20
2.3.1	<i>Analisis Kebutuhan Fungsional</i>	20
2.3.2	<i>Analisis Kebutuhan Non-Fungsional</i>	20
2.4	PRODUKSI	21
2.4.1	<i>Tahap Pra Produksi</i>	21
2.4.2	<i>Tahap Produksi</i>	21
2.4.3	<i>Tahap Pasca Produksi</i>	22
2.5	EVALUASI	23
2.5.1	<i>Kuesioner</i>	23
2.5.2	<i>Skala Likert</i>	23
2.5.3	<i>Rumus Presentase Skala Likert</i>	24
BAB III	METODE PENELITIAN	26
3.1	GAMBARAN UMUM PENELITIAN	26
3.2	GAMBARAN UMUM VIDEO IKLAN <i>MOTION GRAPHIC</i> BEDUG SEDEKAH SUBUH	26
3.3	PENGUMPULAN DATA	27
3.3.1	<i>Wawancara</i>	27
3.3.2	<i>Internet Searching</i>	28
3.4	ANALISIS KEBUTUHAN	28
3.4.1	<i>Analisis Kebutuhan Fungsional</i>	28

3.4.2	<i>Analisis Kebutuhan Non-Fungsional</i>	29
3.5	ASPEK PRODUKSI	30
3.5.1	<i>Aspek Kreatif</i>	30
3.5.2	<i>Aspek Teknis</i>	31
3.6	TAHAP PRA PRODUKSI	32
3.6.1	<i>Ide dan Konsep</i>	32
3.6.2	<i>Naskah</i>	32
3.6.3	<i>Storyboard</i>	38
3.6.4	<i>Desain Karakter</i>	43
BAB IV	48
4.1.	TAHAP PRODUKSI	48
4.1.1	<i>Pembuatan Assets</i>	48
4.1.2	<i>Rigging Karakter</i>	52
4.1.3	<i>Proses Animasi</i>	55
4.1.4	<i>Proses Rendering</i>	63
4.2.	TAHAP PASCA PRODUKSI	64
4.2.1.	<i>Compositing</i>	64
4.2.2.	<i>Final Output</i>	69
4.3.	EVALUASI	69
4.3.1	<i>Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir</i>	69
4.3.2	<i>Kuesioner</i>	72
4.3.3	<i>Hasil Evaluasi Umum</i>	73
4.3.4	<i>Hasil Evaluasi Ahli</i>	77
4.3.5	<i>Implementasi</i>	79
BAB V PENUTUP	81
5.1	KESIMPULAN	81
5.2	SARAN	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	85

DAFTAR TABEL

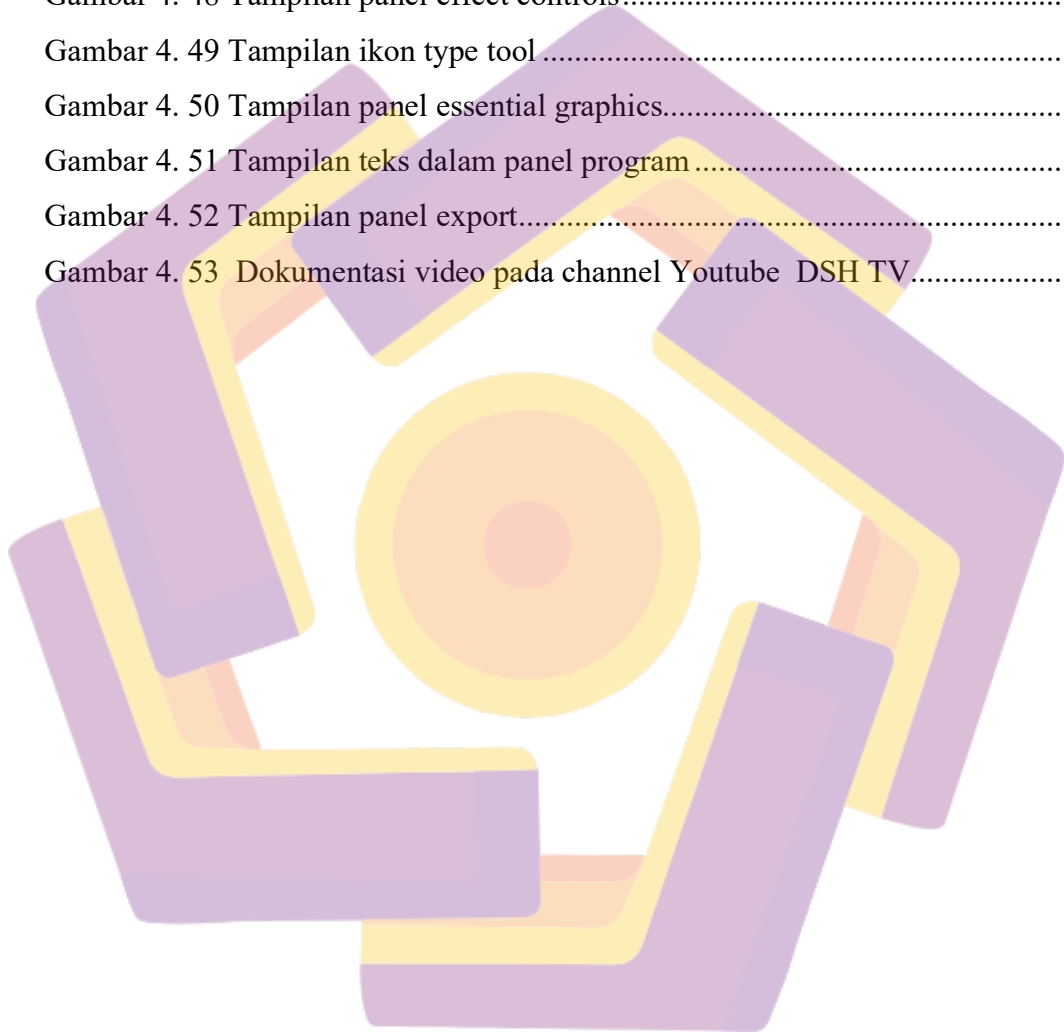
Tabel 2. 1 Perbandingan penelitian.....	7
Tabel 2. 2 Kriteria Keberhasilan Skala Likert	24
Tabel 3. 1 Hardware	29
Tabel 3. 2 Software	30
Tabel 3. 3 Storyboard.....	38
Tabel 3. 4 Desain Karakter.....	43
Tabel 4. 1 Perbandingan kebutuhan fungsional dengan hasil akhir.....	70
Tabel 4. 2 Tabel Kuesioner Evaluasi Umum	73
Tabel 4. 3 Nilai.....	74
Tabel 4. 4 Presentase Nilai.....	75
Tabel 4. 5 Hasil Uji Kuesioner Umum.....	75
Tabel 4. 6 Kuesioner Evaluasi Ahli	77
Tabel 4. 7 Hasil uji kuesioner ahli	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Advertising agency pertama kali.....	9
Gambar 2. 2 Animasi Mickey Mouse 2D karya Mortimer (tahun 1923).....	10
Gambar 2. 3 Contoh animasi tradisional.....	10
Gambar 2. 4 Contoh animasi stop motion menggunakan clay.....	11
Gambar 2. 5 Animasi vektor	12
Gambar 2. 6 Jenis Font.....	15
Gambar 2. 7 Perbedaan gambar vektor dan bitmap	16
Gambar 2. 8 Contoh animasi motion graphic	17
Gambar 2. 9 Contoh pada judul film.....	18
Gambar 2. 10 Pembuka acara TV	18
Gambar 2. 11 Bumper pada salah satu stasiun TV	19
Gambar 2. 12 Lower thirds pada acara berita TV.....	19
Gambar 2. 13 Tampilan Adobe After Effect.....	20
Gambar 3. 1 Gambaran Umum Penelitian	26
Gambar 3. 2 Poster Bedug Sedekah Subuh.....	28
Gambar 4. 1 Tampilan panel new document	48
Gambar 4. 2 Tampilan tools yang digunakan untuk membuat karakter	49
Gambar 4. 3 Tampilan tool fill and stroke	49
Gambar 4. 4 Tampilan karakter	49
Gambar 4. 5 Tampilan objek yang sudah dipisah menjadi berbagai layer	50
Gambar 4. 6 Tampilan save	50
Gambar 4. 7 Tampilan environment ruang keluarga	51
Gambar 4. 8 Tampilan desain bedug sedekah subuh	51
Gambar 4. 9 Tampilan window import serta import as	52
Gambar 4. 10 Tampilan composition yang otomatis terbentuk	52
Gambar 4. 11 Tampilan ikon parent	53
Gambar 4. 12 Tampilan layer yang sudah di-parent.....	53
Gambar 4. 13 Tampilan ikon pan behind tool.....	53
Gambar 4. 14 Tubuh karakter yang anchor point-nya dipindah ke posisi sendi tulang	54

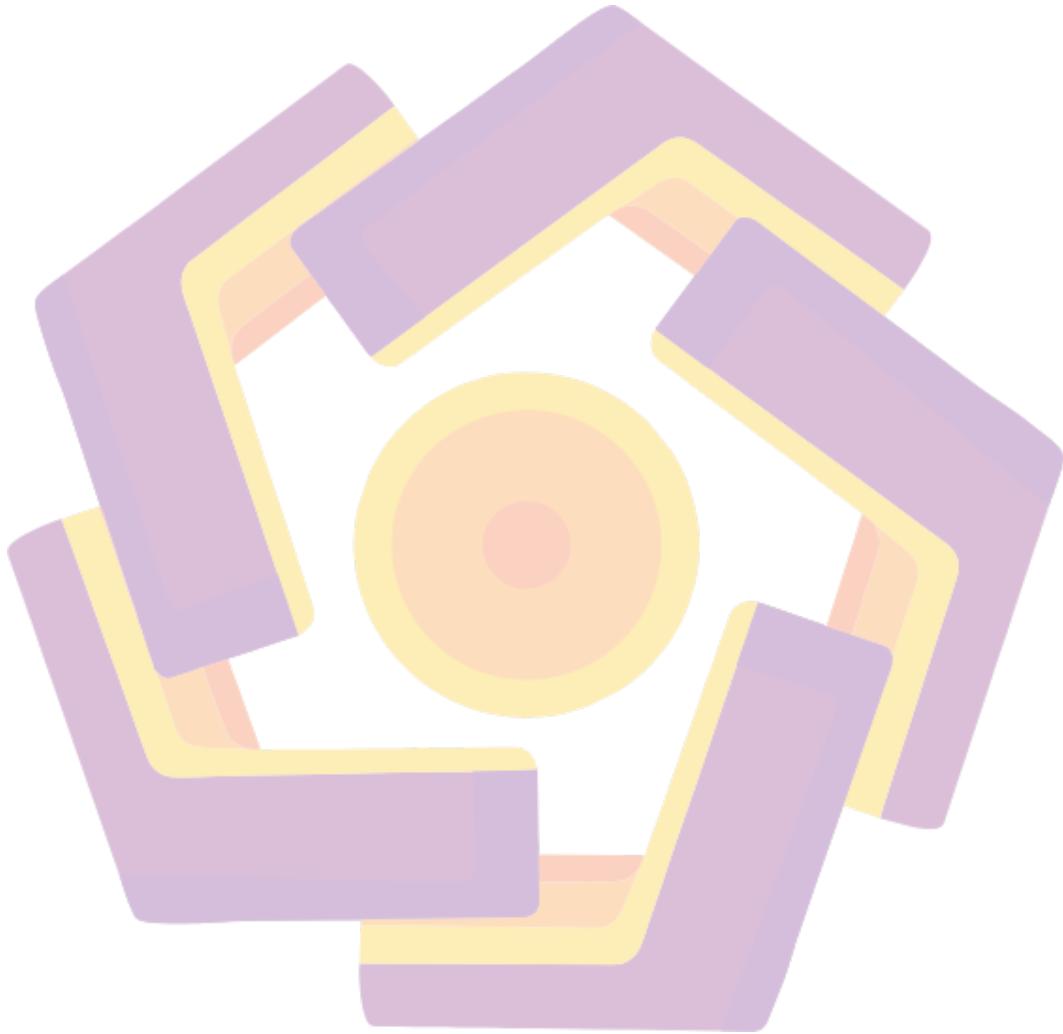
Gambar 4. 15 Tampilan window plugin Duik Bassel.....	54
Gambar 4. 16 Ikon rigging pada Duik Bassel.....	54
Gambar 4. 17 Tampilan tangan kiri yang sudah diberikan controller.....	54
Gambar 4. 18 Tampilan properties layer.....	55
Gambar 4. 19 Tampilan ikon stopwatch pada properties.....	55
Gambar 4. 20 Berbagai keyframe baru yang sudah terbentuk.....	55
Gambar 4. 21 Tampilan ikon graph editor.....	56
Gambar 4. 22 Tampilan panel graph editor.....	56
Gambar 4. 23 Tampilan pilihan membuat 3D camera.....	56
Gambar 4. 24 Tampilan switch 3D layer.....	56
Gambar 4. 25 Tampilan properties 3D layer.....	57
Gambar 4. 26 Tampilan ketika mem-parent layer 3D camera dengan null layer .	57
Gambar 4. 27 tampilan properties pada null layer.....	58
Gambar 4. 28 Menyesuaikan gambar mata berkedip dengan karakter.....	58
Gambar 4. 29 Tampilan layer mata berkedip yang sudah di-parent dengan layer kepala.....	58
Gambar 4. 30 Tampilan layer mata berkedip diantara layer mata terbuka yang sudah terpotong.....	59
Gambar 4. 31 Ikon Pen Tool.....	59
Gambar 4. 32 contoh saat masking digunakan.....	60
Gambar 4. 33 Tampilan window pre compose.....	60
Gambar 4. 34 Tampilan letak pilihan sequence layers di dalam keyframe assistant.....	60
Gambar 4. 35 Tampilan window SF-Caddy.....	61
Gambar 4. 36 Semua bentuk mulut yang sudah masuk dalam SF-Caddy.....	61
Gambar 4. 37 Tampilan properties yang sudah diaktifkan fitur expression-nya..	62
Gambar 4. 38 Kode expression yang sudah dimasukkan.....	62
Gambar 4. 39 Tampilan window Animation Composer.....	62
Gambar 4. 40 Tampilan berbagai preset animasi dalam plugin.....	63
Gambar 4. 41 Tampilan segmen edit pada plugin.....	63
Gambar 4. 42 Tampilan panel render queue.....	64

Gambar 4. 43 Tampilan window project.....	64
Gambar 4. 44 Tampilan window import.....	65
Gambar 4. 45 Tampilan panel project.....	65
Gambar 4. 46 Tampilan window import.....	66
Gambar 4. 47 Tampilan audio di dalam sequence	66
Gambar 4. 48 Tampilan panel effect controls.....	67
Gambar 4. 49 Tampilan ikon type tool	67
Gambar 4. 50 Tampilan panel essential graphics.....	68
Gambar 4. 51 Tampilan teks dalam panel program.....	68
Gambar 4. 52 Tampilan panel export.....	69
Gambar 4. 53 Dokumentasi video pada channel Youtube DSH TV.....	80



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	85
Lampiran 2	86



INTISARI

Dompot Sejuta Harapan (DSH) merupakan salah satu lembaga sosial dan kemanusiaan yang berpusat di Klaten, Jawa Tengah. Salah satu program ikonik yang dimiliki oleh DSH adalah Bedug Sedekah Subuh. Dalam hasil wawancara dengan salah satu pengurus lembaga tersebut, DSH membutuhkan sebuah iklan untuk mengenalkan program tersebut dalam bentuk video, karena selama ini pengenalan untuk program tersebut hanya melalui poster dan pamflet saja baik cetak maupun digital. *Motion graphic* merupakan salah satu teknik pembuatan animasi yang banyak digunakan dalam iklan, acara TV, film, dan produk animasi lainnya. Pembuatan video iklan Bedug Sedekah Subuh ini menerapkan teknik *motion graphic* karena memiliki *visual* yang menarik dan mudah dipahami sehingga program Bedug Sedekah Subuh dapat tersampaikan kepada audiens dengan baik dan jelas. Hasil yang didapat dari penelitian ini adalah animasi bergaya vektor berdurasi 3 menit 36 detik dengan format .mp4. Kemudian hasil evaluasi dari responden umum mendapatkan total skor 88,3% yang berarti sangat baik serta pada evaluasi dari responden ahli mendapatkan total skor 85,9% yang berarti penerapan *motion graphic* pada animasi sudah sangat baik.

Kata Kunci : *Motion Graphic*, Video Iklan, Animasi, Sedekah

ABSTRACT

Dompot Sejuta Harapan (DSH) is a social and humanitarian organization based in Klaten, Central Java. One of the iconic programs owned by DSH is Bedug Sedekah Subuh. In the results of an interview with one of the board members of the institution, DSH needed an advertisement to introduce the program in video form, because so far the introduction of the program was only through posters and pamphlets, both printed and digital. Motion graphics is an animation technique that is widely used in advertisements, TV shows, films, and other animated products. The making of the Bedug Sedekah Subuh advertisement video applies a motion graphic technique because it has attractive and easy-to-understand visuals so that the Bedug Sedekah Subuh program can be conveyed to the audience properly and clearly. The results obtained from this research are vector-style animation with a duration of 3 minutes 36 seconds in .mp4 format. Then the evaluation results from general respondents get a total score of 88.3% which means very good and in the evaluation from expert respondents get a total score of 85.9% which means the application of motion graphics to animation is very good.

Keyword : Motion Graphic, Advertisement Video, Animation, Charity