

**PERANCANGAN PAKET *MOTION DESIGN* ACARA  
PENGHARGAAN AMICTA 2023**

**SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

**SALMA ADELITA MUSYAFFA**

**19.60.0075**

Kepada

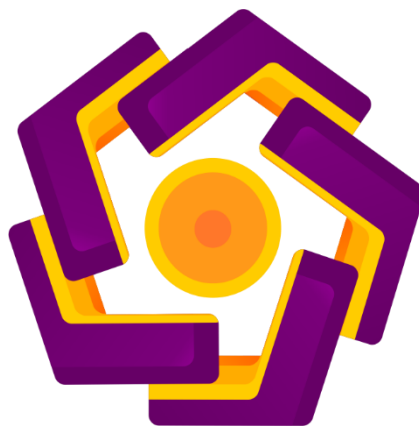
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PERANCANGAN PAKET *MOTION DESIGN* ACARA  
PENGHARGAAN AMICTA 2023**

**NON SKRIPSI NON REGULER MAGANG ARTIST**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

**SALMA ADELITA MUSYAFFA**

**19.60.0075**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**NON SKRIPSI**

**PERANCANGAN PAKET *MOTION DESIGN* ACARA PENGHARGAAN**

**AMICTA 2023**

yang disusun dan diajukan oleh

**Salma Adelita Musyaffa**

**19.60.0075**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 Agustus 2023

**Dosen Pembimbing,**



**Agus Purwanto**  
**NIK. 190302229**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**NON SKRIPSI**  
**PERANCANGAN PAKET *MOTION DESIGN* ACARA PENGHARGAAN**  
**AMICTA 2023**

yang disusun dan diajukan oleh

**Salma Adelita Musyaffa**

**19.60.0075**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Agustus 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
NIK. 190302229

**Haryoko, S.Kom., M.Cs**  
NIK. 190302286

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21 Agustus 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Salma Adelita Musyaffa** : **Salma Adelita Musyaffa**  
**NIM** : **19.60.0075**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan Paket *Motion design* Acara Penghargaan Amicta 2023**

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, 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, 21 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



Salma Adelita Musyaffa

## KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa puji dan syukur penulis memanjatkan terimakasih Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah, serta petunjuk-Nya, serta bersyukur juga atas kemudahan dan kekuatan yang diberikan, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Paket Aset *Motion design* untuk Acara Penghargaan AMICTA 2023”. Rampungnya skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan tak ternilai dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis ingin menyampaikan penghargaan setulus – tulusnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta sekaligus dosen pembimbing dari penulis.
4. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
5. Kedua orang tua penulis yaitu Bapak Cecep Sudrajat dan Ibu Susi Hendrawati yang tak henti memberikan dukungan, semangat dan do’a kepada penulis. Serta kedua saudari/a tercinta yaitu Mutiara Indrawati Sudrajat dan Satria Novendra Akbar.
6. Segenap anggota keluarga besar Susmiarto dan keluarga besar H. E. Kosasih atas dukungan, do’a, dan cinta yang selalu diberikan.
7. Anggota kepanitiaan AMICTA 2023 yang bekerja keras menyiapkan jalannya acara penghargaan AMICTA 2023.
8. Segenap anggota Jaringan Alumni Amikom (JALA) yang selalu memberikan bantuan dan arahan.

9. Para rekan seperjuangan BCIT 2019 dan anggota grup “Skripsi BOIM Cihuy” atas segala bantuan dan supportnya.
10. Rekan-rekan mahasiswa jurusan Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta angkatan 2019.
11. Rekan-rekan anggota multimenggila yang selalu siap siaga memberi bantuan.
12. Seluruh pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Akhir kata, penulis mengucapkan banyak terima kasih dan berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 21 Agustus 2023

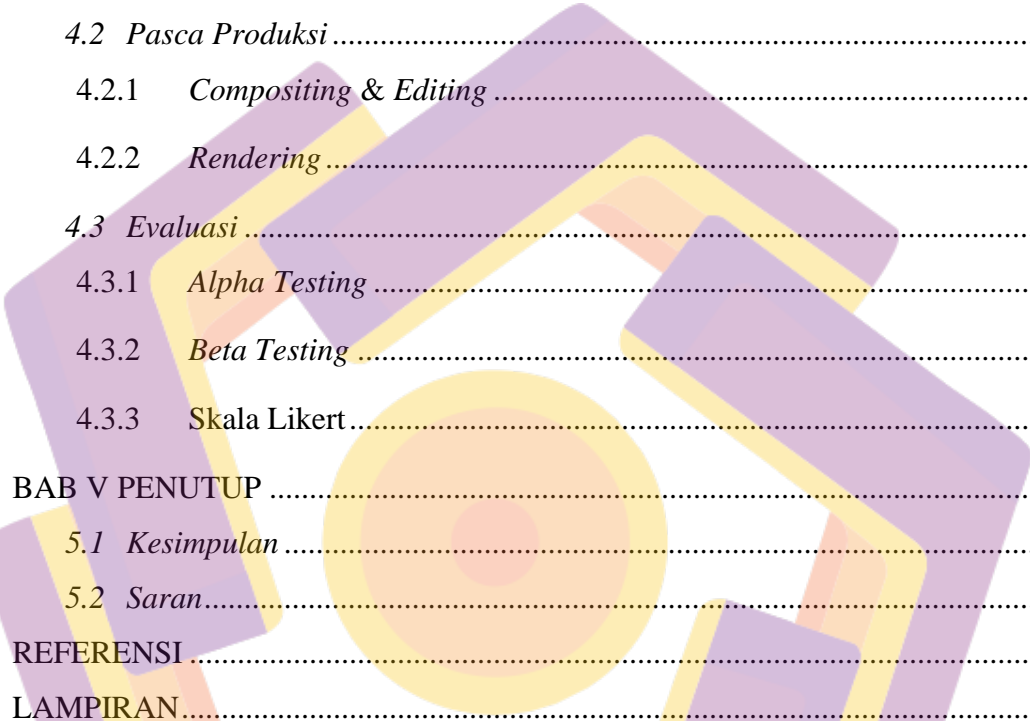
Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR ISTILAH.....	xiii
INTISARI .....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	4
2.1 Dasar Teori.....	4
2.1.1 Multimedia.....	4
2.1.2 Animasi .....	6
2.1.3 Jenis-Jenis Animasi.....	6
2.1.4 Motion graphic.....	8
2.1.5 Desain Grafis .....	9
2.2 Konsep Analisis.....	9
2.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	10
2.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	10



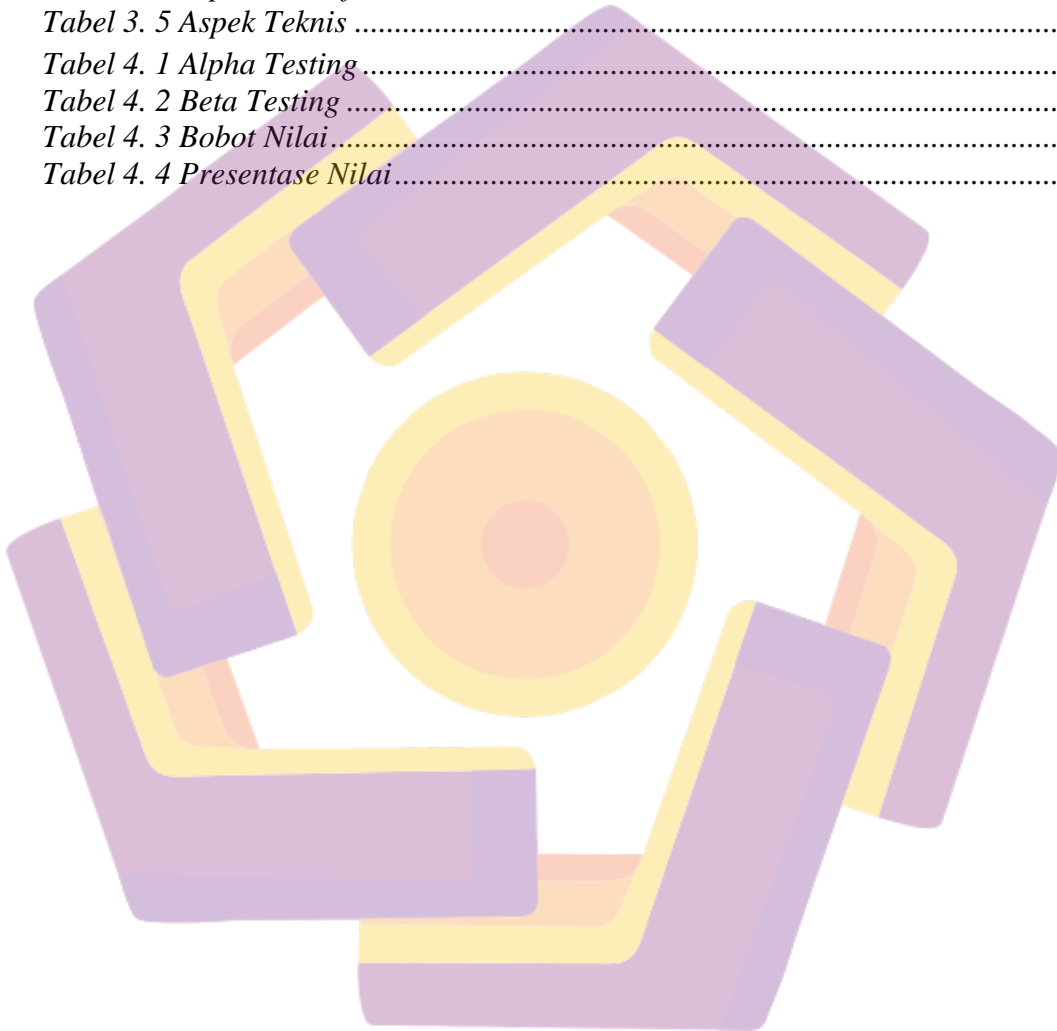
2.3	<i>Proses Produksi Animasi Motion graphic</i> .....	10
2.3.1	Pra Produksi .....	10
2.3.2	Produksi .....	11
2.3.3	Pasca Produksi .....	12
2.4	<i>Software Motion graphic</i> .....	12
2.4.1	Adobe Illustrator .....	12
2.4.2	Adobe After Effect.....	13
2.4.3	Adobe Premier Pro.....	13
2.4.4	Adobe Media Encoder .....	14
2.5	<i>Evaluasi</i> .....	14
2.5.1	<i>Alpha dan Beta Testing</i> .....	14
2.5.2	Skala Likert.....	15
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....		17
3.1	<i>Gambaran Umum</i> .....	17
3.2	<i>Alur Penelitian</i> .....	18
3.3	<i>Pengumpulan Data</i> .....	19
3.3.1	Wawancara.....	19
3.3.2	Observasi.....	19
3.4	<i>Analisis Kebutuhan</i> .....	26
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	26
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	27
3.5	<i>Aspek Kreatif</i> .....	29
3.6	<i>Aspek Teknis</i> .....	30
3.7	<i>Pra Produksi</i> .....	33
3.7.1	Perancangan Sketsa Desain.....	34
3.7.2	Perancangan Naskah .....	34
3.7.3	<i>Storyboard</i> .....	35



BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....	36
4.1 <i>Produksi</i> .....	36
4.1.1    Pembuatan Aset Desain .....	36
4.1.2    Penganimasian .....	38
4.1.3 <i>Technical animating</i> .....	39
4.2 <i>Pasca Produksi</i> .....	46
4.2.1 <i>Compositing &amp; Editing</i> .....	47
4.2.2 <i>Rendering</i> .....	47
4.3 <i>Evaluasi</i> .....	50
4.3.1 <i>Alpha Testing</i> .....	50
4.3.2 <i>Beta Testing</i> .....	55
4.3.3    Skala Likert.....	57
BAB V PENUTUP .....	61
5.1 <i>Kesimpulan</i> .....	61
5.2 <i>Saran</i> .....	61
REFERENSI .....	62
LAMPIRAN.....	64

## DAFTAR TABEL

<i>Tabel 2. 1 Evaluasi Skala Likert .....</i>	<i>16</i>
<i>Tabel 3. 1 Spesifikasi Perangkat Lunak.....</i>	<i>27</i>
<i>Tabel 3. 2 Spesifikasi Perangkat Keras .....</i>	<i>28</i>
<i>Tabel 3. 3 Spesifikasi Tenaga Kerja .....</i>	<i>28</i>
<i>Tabel 3. 4 Aspek Kreatif.....</i>	<i>29</i>
<i>Tabel 3. 5 Aspek Teknis .....</i>	<i>30</i>
<i>Tabel 4. 1 Alpha Testing .....</i>	<i>51</i>
<i>Tabel 4. 2 Beta Testing .....</i>	<i>55</i>
<i>Tabel 4. 3 Bobot Nilai.....</i>	<i>57</i>
<i>Tabel 4. 4 Presentase Nilai.....</i>	<i>58</i>

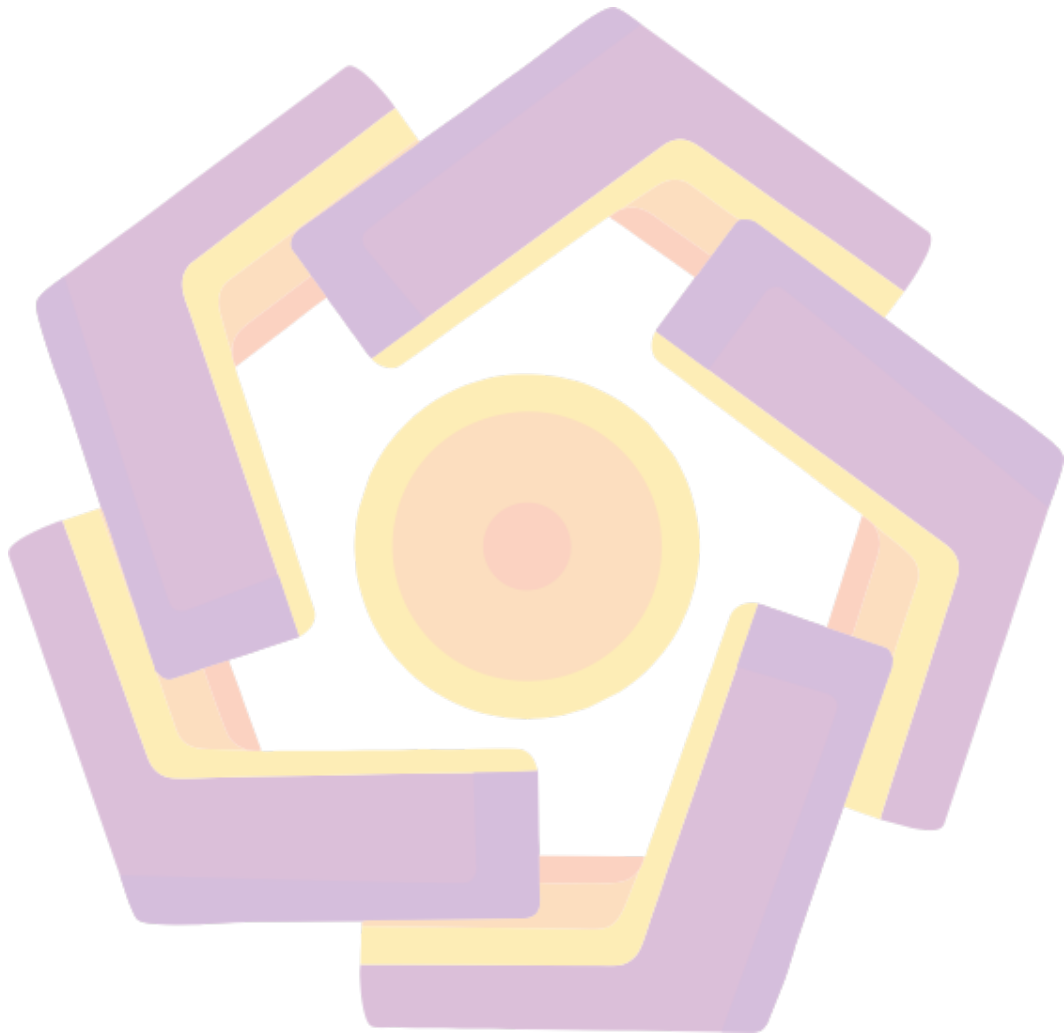


## DAFTAR GAMBAR

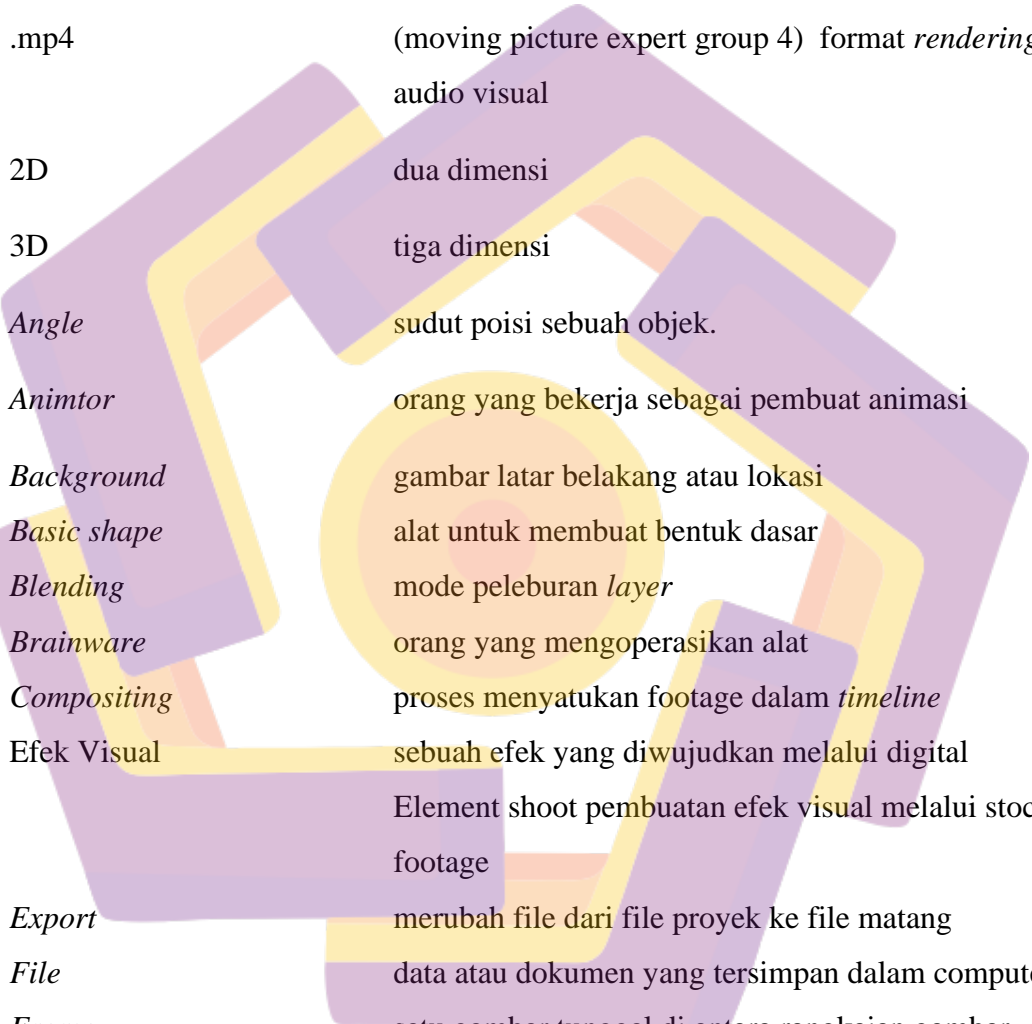
<i>Gambar 2. 1 Logo Adobe Illustrator 2023</i> .....	12
<i>Gambar 2. 2 Logo Adobe After Effect 2023</i> .....	13
<i>Gambar 2. 3 Logo Adobe Premiere 2023</i> .....	13
<i>Gambar 2. 4 Logo Adobe Media Encoder 2023</i> .....	14
<i>Gambar 3. 1 Alur Penelitian</i> .....	18
<i>Gambar 3. 2 Logo AMICTA 2023</i> .....	20
<i>Gambar 3. 3 Logo Kamen Rider Ghost</i> .....	21
<i>Gambar 3. 4 Referensi Minami Kotaro</i> .....	21
<i>Gambar 3. 5 Referensi Kamen Rider Black</i> .....	22
<i>Gambar 3. 6 Referensi Monster Army : Magma Dopant</i> .....	22
<i>Gambar 3. 7 Poster Kamen Rider Black</i> .....	23
<i>Gambar 3. 8 Intro Honkai Impact 3rd</i> .....	24
<i>Gambar 3. 9 Referensi Desain Backdrop</i> .....	25
<i>Gambar 3. 10 Referensi Desain Dekorasi</i> .....	25
<i>Gambar 3. 11 Referensi Desain ID Card</i> .....	25
<i>Gambar 3. 12 Contoh Sketsa Desain</i> .....	34
<i>Gambar 3. 13 Contoh Naskah</i> .....	34
<i>Gambar 3. 14 Contoh Storyboard</i> .....	35
<i>Gambar 4. 1 Proses Pembuatan Aset Desain</i> .....	37
<i>Gambar 4. 2 Manajemen Layer Aset Desain</i> .....	37
<i>Gambar 4. 3 Proses Animating</i> .....	38
<i>Gambar 4. 4 Contoh Penerapan Position Pada Stinger</i> .....	40
<i>Gambar 4. 5 Contoh Penerapan Scale Pada Animasi Bumper</i> .....	40
<i>Gambar 4. 6 Contoh Penerapan Rotation Pada Efek Listrik</i> .....	41
<i>Gambar 4. 7 Contoh Penerapan Opacity Pada Animasi Bumper</i> .....	42
<i>Gambar 4. 8 Proses Pembuatan Efek Listrik Dengan Pen Tool</i> .....	42
<i>Gambar 4. 9 Proses Penerapan Efek Glow Pada Efek Listrik</i> .....	43
<i>Gambar 4. 10 Proses Pembuatan Efek Glitch</i> .....	44
<i>Gambar 4. 11 Proses Pembuatan Efek Glitch</i> .....	44
<i>Gambar 4. 12 Proses Pembuatan Efek Glitch</i> .....	45
<i>Gambar 4. 13 Hasil Pembuatan Efek Glitch</i> .....	45
<i>Gambar 4. 14 Proses Pembuatan Efek Kedipan</i> .....	46
<i>Gambar 4. 15 Proses Pembuatan Efek Kedipan</i> .....	46
<i>Gambar 4. 16 Proses Compositing &amp; Editing Aset Animasi Bumper</i> .....	47
<i>Gambar 4. 17 Proses Rendering Format .Mp4</i> .....	48
<i>Gambar 4. 18 Proses Rendering Format Png sequence</i> .....	48
<i>Gambar 4. 19 Hasil Rendering Format Png sequence</i> .....	49
<i>Gambar 4. 20 Proses Rendering Format .MOGRT</i> .....	49
<i>Gambar 4. 21 Pengujian Format .MOGRT Pada Aset Template Nominasi</i> .....	50

## DAFTAR LAMPIRAN

*Lampiran 1 Diagram Jawaban dari Kuesioner Untuk Para Ahli .....64*



## DAFTAR ISTILAH



.mogrt	( <i>motion graphic template</i> )format <i>rendering</i> template grafis gerak siap pakai untuk digunakan di Adobe Premiere Pro
.mp4	( <i>moving picture expert group 4</i> ) format <i>rendering</i> audio visual
2D	dua dimensi
3D	tiga dimensi
<i>Angle</i>	sudut posisi sebuah objek.
<i>Animtor</i>	orang yang bekerja sebagai pembuat animasi
<i>Background</i>	gambar latar belakang atau lokasi
<i>Basic shape</i>	alat untuk membuat bentuk dasar
<i>Blending</i>	mode peleburan <i>layer</i>
<i>Brainware</i>	orang yang mengoperasikan alat
<i>Compositing</i>	proses menyatukan <i>footage</i> dalam <i>timeline</i>
Efek Visual	sebuah efek yang diwujudkan melalui digital Element shoot pembuatan efek visual melalui stock footage
<i>Export</i>	merubah file dari file proyek ke file matang
<i>File</i>	data atau dokumen yang tersimpan dalam computer
<i>Frame</i>	satu gambar tunggal di antara rangkaian gambar.
<i>Font</i>	gaya tulisan teks
<i>Frame rate (fps)</i>	jumlah gambar yang ditampilkan per detik.
<i>Hardware</i>	perangkat keras kerja
<i>Impact</i>	dampak benturan atau hentakan.
<i>Invert</i>	pembalikan warna baik gelap terang maupun hue
<i>Keyframe</i>	titik mulai dan akhir dari transisi apapun

<i>Layer</i>	lapisan atau lembaran kertas digital
<i>Layout</i>	tata letak.
<i>Lighting</i>	pencahayaannya
<i>Masking</i>	menyembunyikan objek dengan objek lain
<i>Naskah</i>	dokumen yang ditulis oleh typewriter
<i>Opacity</i>	tingkat kekaburan objek
<i>Pixels (px)</i>	satuan resolusi
<i>Png sequence</i>	(portable network graphic sequence), format <i>rendering</i> yang terdiri dari kumpulan gambar png
<i>Position</i>	posisi dari sebuah objek.
<i>Pre-compose</i>	komposisi baru dalam komposisi yang digunakan
<i>Rendering</i>	penggabungan hasil <i>editing</i> ke <i>file</i> video
<i>Scale</i>	ukuran objek
<i>Scene</i>	segmen pendek dari keseluruhan cerita
<i>Shadow</i>	bagian pada gambar dengan intensitas cahaya rendah
<i>Smooth</i>	secara lancar dan halus.
<i>Software</i>	perangkat lunak
<i>Storyboard</i>	sketsa adegan yang digambar secara berurutan
<i>Timing</i>	pengaturan waktu.
<i>Timeline</i>	tempat menampung dan memodifikasi footage
<i>Tool</i>	alat atau fitur dalam sebuah <i>software</i> .
<i>Value</i>	nilai dalam gelap terang
<i>Videografi</i>	proses dalam mengambil video
<i>Vektor</i>	besaran yang mempunyai arah
<i>Windows</i>	sebuah jendela kerja dalam sistem operasi windows

## INTISARI

AMICTA "Amikom Information Communication Technology Award" adalah acara penghargaan yang mendorong para anggota akademis Fakultas Ilmu Komputer (FIK) di Universitas Amikom Yogyakarta untuk berkompetisi dalam berprestasi dan memberikan kontribusi nyata bagi kemajuan Indonesia.

Dengan tagline "Get Up, Innovate, and Forward," AMICTA 2023 bertujuan untuk menggambarkan semangat mahasiswa agar terus maju dan berinovasi dalam kehidupan mereka. Untuk memvisualisasikan tema yang diusung, acara ini mengambil referensi dari efek visual yang berkaitan dengan teknologi dan transformasi. Peran *motion graphic* dibutuhkan untuk membantu memvisualisasikan informasi dan konten visual sesuai dengan tema yang telah ditetapkan kepada penonton.

Penulis menggunakan aplikasi Adobe Illustrator 2023 untuk merancang aset desain, serta Adobe After Effect 2023 dan Adobe Premiere 2023 untuk penganimasian dan proses *compositing* efek suara. Hasil akhir dari *motion graphic* berupa berbagai aset yang akan digunakan dalam aplikasi *broadcasting*, serta template untuk tim editor nominasi, dan lain sebagainya. Semua ini bertujuan agar peran *motion graphic* dalam acara penghargaan AMICTA 2023 dapat tersampaikan dengan baik dan efektif.

**Kata kunci:** AMICTA, *Motion graphic*, Animasi



## ABSTRACT

*AMICTA "Amikom Information Communication Technology Award" is an award event that encourages the academic members of the Faculty of Computer Science (FIK) at Amikom University Yogyakarta to compete in achievements and make tangible contributions to the progress of Indonesia.*

*With the tagline "Get Up, Innovate, and Forward," AMICTA 2023 aims to portray the spirit of students to continually advance and innovate in their lives. To visualize the theme, the event draws references from visual effects related to technology and transformation. The role of motion graphic is crucial in assisting with visualizing information and visual content in line with the predetermined theme for the audience.*

*The author uses Adobe Illustrator 2023 to design assets, as well as Adobe After Effect 2023 and Adobe Premiere 2023 for animation and sound effect compositing. The final outcome of the motion graphic comprises various assets that will be utilized in broadcasting applications, along with templates for the nominating editor team, and others. All of these endeavors aim to effectively convey the role of motion graphic in the AMICTA 2023 awards event.*

**Keyword:** AMICTA, Motion graphic, Animation