

**PENERAPAN MOTION GRAPHIC PADA VIDEO
PENGENALAN WEBSITE CAREER CENTER DIREKTORAT
BUSINESS PLACEMENT CENTER DAN ALUMNI**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Informatika



Disusun Oleh:

CAESURA BRILLIANT BUDHIASTI

17.11.1405

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PENERAPAN MOTION GRAPHIC PADA VIDEO
PENGENALAN WEBSITE CAREER CENTER DIREKTORAT
BUSINESS PLACEMENT CENTER DAN ALUMNI**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Informatika



Disusun Oleh:

CAESURA BRILLIANT BUDHIASTI

17.11.1405

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN MOTION GRAPHIC PADA VIDEO PENGENALAN
WEBSITE CAREER CENTER DIREKTORAT BUSINESS PLACEMENT
CENTER DAN ALUMNI**

yang disusun dan diajukan oleh

Caesura Brilliant Budhiasti

17.11.1405

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 15 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN MOTION GRAPHIC PADA VIDEO PENGENALAN
WEBSITE CAREER CENTER DIREKTORAT BUSINESS PLACEMENT
CENTER DAN ALUMNI**

yang disusun dan diajukan oleh

Caesura Brilliant Budhiasti

17.11.1405

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Raditya Wardhana, M.Kom
NIK. 190302208

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Agustus 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Caesura Brilliant Budhiasti
NIM : 17.11.1405

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Penerapan Motion Graphic Pada Video Pengenalan Website Career Center Direktorat Business Placement Center Dan Alumni

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, 19 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



Caesura Brilliant Budhiasti

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh

Alhamdulillah, segala segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat, karunia dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam selalu kami panjatkan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang menjadi syafaat yaumul qiyamah.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang pendidikan S1 di Sarjana Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta, jurusan Informatika yang berjudul “Penerapan Motion Graphic Pada Video Pengenalan Website Career Center Business Placement Center Dan Alumni Universitas Amikom Yogyakarta”.

Skripsi ini tentunya dapat diselesaikan dengan dukungan, bimbingan dan dorongan dari banyak pihak, maka pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Mardhiya Hayati, M.Kom. selaku Dosen Wali.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing.
4. Pengurus Direktorat Business Placement Center dan Alumni :
 - a. Bapak Kusnawi, S.Kom., M.Eng.
 - b. Bapak Ferian Fauzi A., M.Kom.
 - c. Bapak Ali Mustopa, M.Kom.
 - d. Ibu Palupi Indriani, S.Kom,
 - e. Ibu Rifda Faticha, M.Kom.
 - f. Bapak Majid Rahadi, S.Kom, M.Eng.
5. Ayah saya Setyo Budhi, S.E.
6. Ibu saya RR. Nirum Asti Jindri Asih, S.Pd.SD.
7. Teman-teman UNFAEDAH saya :
 - a. Aditya Ahmad Zein, S.Kom.
 - b. Galih Adhi Kuncoro Rosyad, S.Kom.

- c. Lucky Adhikrisna Wirasakti, S.Kom.
 - d. Muhammad Zaqi Raihan, S.Kom.
 - e. Nurudin Surya Guntoro, S.Kom.
 - f. Pramuji Septiawan, S.Kom,
8. Teman-teman dari dalam dan luar kelas 17-S1IF-08, serta teman-teman lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.

Penulis berharap semoga jasa dan kebaikan semua pihak yang telah berkontribusi dalam terlaksananya skripsi ini mendapatkan pahala yang berlipat ganda di sisi Allah SWT.

Dalam proses pembuatan skripsi ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan skripsi. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh


Yogyakarta, 3 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 LAMBANG DAN SINGKATAN	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Studi Literatur.....	4
2.2 Multimedia	6
2.2.1 Pengertian Multimedia	6
2.2.2 Jenis-jenis Multimedia	6
2.2.3 Elemen Multimedia	7
2.3 Iklan.....	10
2.3.1 Pengertian Iklan.....	10
2.3.2 Tujuan Iklan	11
2.4 Motion Graphic	11

2.5	Animasi	12
2.5.1	Prinsip Dasar Animasi	12
2.6	Tahap Pembuatan	19
2.6.1	Tahap Pra Produksi	19
2.6.2	Tahap Produksi	20
2.6.3	Tahap Pasca Produksi	21
2.7	Analisis Masalah	22
2.7.1	Analisis SWOT	22
2.7.2	Analisis Kebutuhan	24
2.8	Evaluasi	24
2.8.1	Sejarah Skala Likert	24
2.8.2	Skala Likert	25
2.8.3	Rumus Presentase Skala Likert	26
BAB III METODE PENELITIAN		27
3.1	Objek Penelitian	27
3.1.1	Business Placement Center dan Alumni	27
3.1.2	Program Utama Business Placement Center dan Alumni	27
3.1.3	Website Career Center	28
3.2	Analisis Masalah	29
3.2.1	Analisis SWOT	29
3.2.2	Hasil Analisis Masalah	31
3.2.3	Solusi Yang Dipilih	31
3.2.4	Kesimpulan	31
3.3	Alur Penelitian	32
3.3.1	Kerangka Penelitian	32
3.3.2	Uraian Kerangka Penelitian	34
3.4	Alat dan Bahan	35
3.4.1	Data Penelitian	35
3.4.2	Alat atau Instrumen	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		39
4.1	Pra Produksi	39



4.1.1 Ide dan Konsep	39
4.1.2 Naskah	39
4.1.3 Stodyboard.....	40
4.2 Produksi.....	47
4.2.1 Perekaman Suara	47
4.2.2 Desiging Scene	49
4.3 Pasca Produksi.....	52
4.3.1 Editing & Animating	52
4.3.2 Rendering	55
4.4 Evaluasi	56
4.4.1 Testing	56
4.4.2 Pembahasan Prinsip Animasi	56
4.4.3 Penyerahan	56
4.4.4 Data Pengunjung Wesbite Career Center	57
4.4.5 Kuisisioner	58
BAB V PENUTUP	64
5.1 Kesimpulan.....	64
5.2 Saran	65
REFERENSI	66
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	5
Tabel 2. 2 Tabel Matriks SWOT.....	23
Tabel 2. 3 Tabel Evaluasi Skala Likert.....	25
Tabel 2. 4 Presentase Nilai.....	26
Tabel 3. 1 SWOT	30
Tabel 3. 2 Perangkat Keras (Hardware).....	37
Tabel 3. 3 Spesifikasi Minimum Hardware	37
Tabel 3. 4 Software	38
Tabel 3. 5 Crew Produksi.....	38
Tabel 4. 1 Storyboard.....	41
Tabel 4. 2 Perbandingan storyboard	51
Tabel 4. 3 Jumlah Pengunjung.....	58
Tabel 4. 4 Tabel Bobot Nilai.....	58
Tabel 4. 5 Tabel Presentasi Nilai	59
Tabel 4. 6 Tabel Kuesioner Faktor Informasi	59
Tabel 4. 7 Hasil Uji Aspek Informasi	60
Tabel 4. 8 Tabel Kuesioner Faktor Visual	62
Tabel 4. 9 Hasil Uji Aspek Multimedia dan Tampilan Video	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lima Elemen Multimedia	7
Gambar 2. 2 Teks	7
Gambar 2. 3 Image	8
Gambar 2. 4 Audio	8
Gambar 2. 5 Animation	9
Gambar 2. 6 Video	9
Gambar 2. 7 Iklan	11
Gambar 2. 8 Motion Graphics	12
Gambar 2. 9 Contoh Squash and Stretch	13
Gambar 2. 10 Contoh Naskah	20
Gambar 2. 11 Contoh Storyboard	20
Gambar 3. 1 Flowchart	33
Gambar 3. 2 Website Career Center	36
Gambar 4. 1 Storyboard	40
Gambar 4. 2 File Audio di Adobe Audition	47
Gambar 4. 3 Noise Reduction	48
Gambar 4. 4 Efek Single-band Compressor	49
Gambar 4. 5 Bezier tool	50
Gambar 4. 6 gabungan aset yang dibuat dan yang sudah tersedia	50
Gambar 4. 7 membuat komposisi baru	53
Gambar 4. 8 import aset	53
Gambar 4. 9 transform	54
Gambar 4. 10 easy ease	54
Gambar 4. 11 Editing	55
Gambar 4. 12 Add to Adobe Media Encoder Queue	55
Gambar 4. 13 lokasi penyimpanan	56
Gambar 4. 14 Penayangan video pada Livestream VCD ke-79	57
Gambar 4. 15 Penayangan video pada Livestream VCD ke-80	57

DAFTAR LAMPIRAN

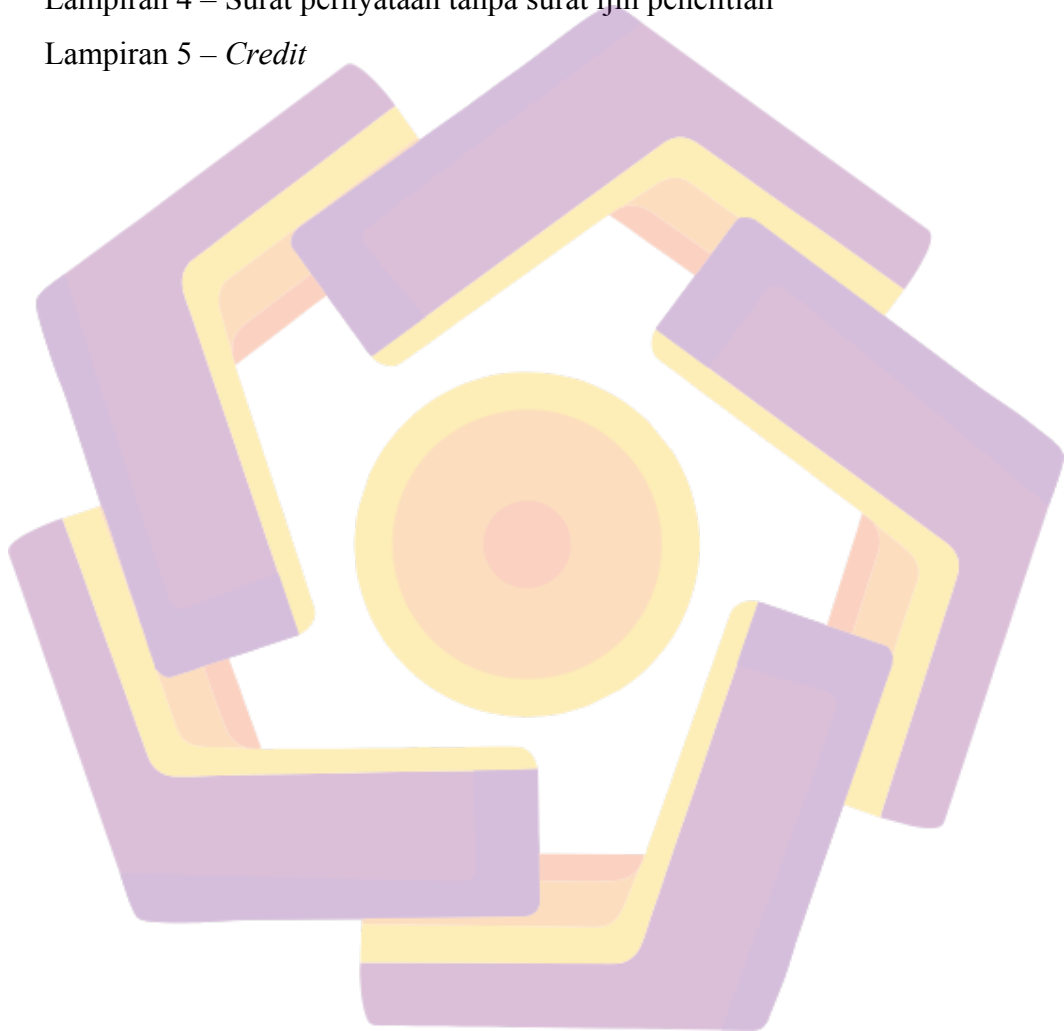
Lampiran 1 – Presentase kuisisioner

Lampiran 2 – Lanjutan presentase kuisisioner

Lampiran 3 – Lanjutan presentase kuisisioner

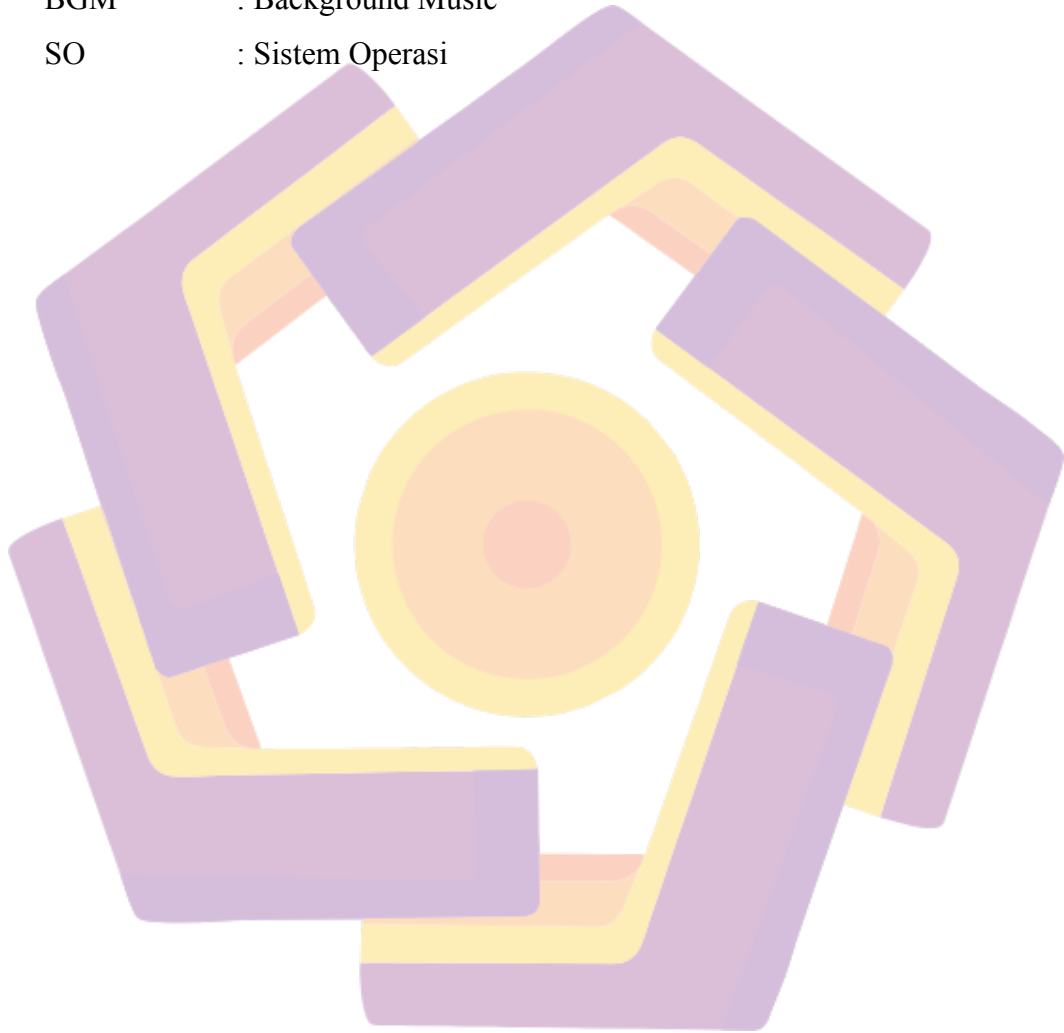
Lampiran 4 – Surat pernyataan tanpa surat ijin penelitian

Lampiran 5 – *Credit*



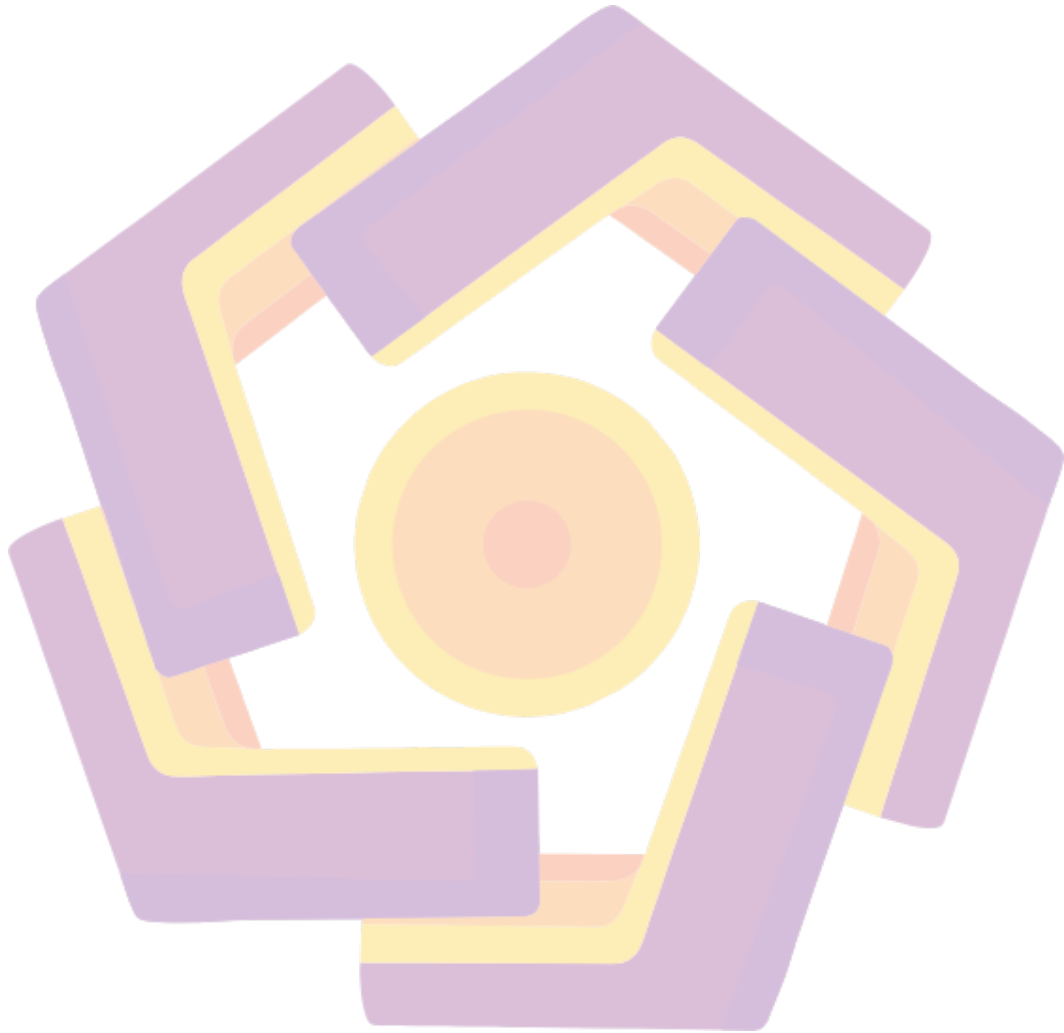
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

BPC	: Business Placement Center
RAM	: Random Access Memory
VRAM	: Virtual Random Access Memory
BGM	: Background Music
SO	: Sistem Operasi



DAFTAR ISTILAH

- Gambar vektor : Gambar yang tidak pecah walau diperbesar
- Keyframe : Penanda yang disematkan pada timeline yang menandai awal dan akhir suatu gerakan pada animasi atau video.



INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membuat iklan *motion graphics* yang akan menghasilkan produk yang baik dengan informasi yang ringkas dan jelas. Iklan sangatlah penting, terutama jika menyangkut data pengembangan grafis yang signifikan. Secara umum iklan memiliki fungsi dan manfaat seperti *informing*, *persuasif*, *reminding*, *adding value* dan *assiting*. Tidak heran produsen menghabiskan banyak uang untuk mencapai tujuan perusahaan. Salah satu fungsi Website Career Center yaitu menjadi media yang menjembatani alumni, perguruan tinggi, dan perusahaan. Maka akan sangat penting jika Website Career Center dapat diketahui dan dipahami oleh orang banyak terutama yang sudah disebutkan di atas. *Motion Graphic* dipilih karena dapat menampilkan informasi yang sebelumnya hanya berupa teks menjadi gambar bergerak. Informasi dalam bentuk seperti ini akan lebih mudah dipahami serta menambah rasa penasaran karena dikemas dengan menarik. Hasil dari penelitian ini merupakan video pengenalan atau *profile video*. *Profile video* adalah media yang dapat mendukung periklanan untuk bisnis apa pun dengan menggunakan elemen-elemen multimedia seperti audio, video dan animasi. Elemen-elemen tersebut dapat memvisualisasikan dan menggambarkan keunggulan yang ada pada Website Career Center yang menjelaskan tentang masalah dalam masyarakat seperti pencarian kerja bagi mahasiswa dan alumni.

Kata kunci: *career, center, bpc, amikom, video.*

ABSTRACT

This research aims to design and create motion graphics advertisements that will produce good products with concise and clear information. Advertising is very important, especially when it comes to significant graphic development data. In general, advertising has functions and benefits such as informing, persuading, reminding, adding value and assisting. No wonder manufacturers spend a lot of money to achieve company goals. One of the functions of the Career Center Website is to become a medium that bridges alumni, universities, and companies. So it will be very important if the Career Center Website can be known and understood by many people, especially those mentioned above. Motion Graphic was chosen because it can display information that was previously only in the form of text into moving images. Information in this form will be easier to understand and increase curiosity because it is packaged interestingly. The result of this research is an introduction video or profile video. Profile videos are media that can support advertising for any business by using multimedia elements such as audio, video and animation. These elements can visualize and describe the advantages that exist on the Career Center Website which explains about problems in society such as job search for students and alumni.

Keyword: career, center, bpc, amikom, video.