

**PEMBUATAN MEDIA INFORMASI MEKANISME SUNTIK
INSEMINASI BUATAN UNTUK SAPI MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC DI DESA
GETASANYAR MAGETAN JAWA TIMUR**

SKRIPSI

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



disusun oleh

M. FAWAIZUR RAHMAN

18.11.2177

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PEMBUATAN MEDIA INFORMASI MEKANISME SUNTIK
INSEMINASI BUATAN UNTUK SAPI MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC DI DESA
GETASANYAR MAGETAN JAWA TIMUR**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

M. FAWAIZUR RAHMAN

18.11.2177

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA INFORMASI MEKANISME SUNTIK
INSEMINASI BUATAN UNTUK SAPI MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC DI DESA
GETASANYAR MAGETAN JAWA TIMUR**

yang disusun dan diajukan oleh

M. Fawaizur Rahman

18.11.2177

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Maret 2023

Dosen Pembimbing,

a.n



Rakhma Shafriada Kurnia, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302355

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA INFORMASI MEKANISME SUNTIK
INSEMINASI BUATAN UNTUK SAPI MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC DI DESA
GETASANYAR MAGETAN JAWA TIMUR**

yang disusun dan diajukan oleh

M. Fawaizur Rahman

18.11.2177

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Maret 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164



Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom
NIK. 190302390



Rakhma Shafrida Kurnia, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302355



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Maret 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 : M. Fawaizur Rahman
NIM : 18.11.2177

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBUATAN MEDIA INFORMASI MEKANISME SUNTIK INSEMINASI BUATAN UNTUK SAPI MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DI DESA GETASANYAR MAGETAN JAWA TIMUR

Dosen Pembimbing : Rakhma Shafrida Kurnia, S.Kom., 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, 20 Maret 2023

Yang Menyatakan,



10000
METERA TEMPEL
DEDAKX540633659

M. Fawaizur Rahman

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas rahmat, inayah serta hidayah-Nya yang telah memberikan saya kemudahan dan kelancaran dalam segala hal sehingga saya dapat dan mampu menyelesaikan penelitian ini. Sholawat serta salam semoga terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga, para sahabat, serta para pengikutnya. Penelitian ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT, dan selalu memberikan kekuatan kepada saya ketika kehilangan arah, semangat dan tenaga untuk dapat menyelesaikan penelitian ini.
2. Kepada bapak dan ibu saya tercinta bapak Dr. H. Kardi, S.Ag., S.S., M.Hum., dan ibu Dr. Hj. Siti Nurhayati, S.H.I., M.Hum., terima kasih untuk segala doa, ridho, semangat dan bimbingan yang selalu beliau berikan.
3. Nenek saya, ibu Darsini serta adik saya Hayyun Najwa Putri Hayati yang selalu memberikan semangat agar saya bisa menjadi yang terbaik.
4. Para guru, teman, sahabat dan keluarga besar saya. Bapak Tri Wahyono, S.Sn., Putut Wijanarko, S.Kom., Qoyyum Musthofa, Luthfi Hanifah, Miftaqul Huda, M. Ramdhan Reska Anung, S.A.B., Mukhibullah Ahmad, S.H., M. Gempur Ma'ashi, S.Kom., M. Rizky Dharmawan, S.Kom., Allex, S.Kom., Jaka Hadi Purnomo, S.Kom., Dinda Sairi, S.Kom., Aldi Juraidi, S.Kom., Brianji Rosyidu.
5. Teman teman kontrakan Amanusa Regency, ALMA Yogyakarta dan Al Ghofur
6. Dan untuk semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini terima kasih banyak atas dukungan, doa, dan bantuannya.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas limpahan rahmat, hidayah serta inayah-Nya, penulis masih diberi kesempatan dan kemudahan untuk menyelesaikan penelitian ini.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi Program Studi Strata 1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta dan meraih gelar sarjana (S.Kom).

Sebagai ungkapan rasa syukur pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan dalam proses penulisan penelitian ini. Ucapan terima kasih tersebut khususnya penulis sampaikan kepada:

1. Bapak/Ibu Pimpinan dan Pembantu Pimpinan di Universitas Amikom Yogyakarta atas segala kebijakan yang diterapkan khususnya kebijakan akademik yang sangat menunjang keberhasilan penulis dalam menyelesaikan studi.
2. Ibu Rakhma Shafrida Kurnia, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar dalam memberikan masukan, saran, bantuan, dan bimbingan dalam menyelesaikan naskah penelitian ini.
3. Bapak dan Ibu serta keluarga tercinta untuk kasih sayang, didikan, serta dukungan berupa nasehat, ridho dan doa yang diberikan kepada saya.
4. Bapak/Ibu Dosen dan Karyawan di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman.

5. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian penelitian ini yang tentunya sangat berharga dan tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis juga meminta maaf apabila dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh untuk memberikan kata sempurna. Penulis juga dengan senang hati menerima kritik dan saran.

Semoga skripsi ini dapat menambah pengetahuan dan memberikan manfaat bagi para pembacanya maupun diri penulis sendiri serta dapat digunakan sebagai salah referensi untuk penelitian yang lain.

Yogyakarta, 20 Maret 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT.....	xiii
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	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Studi Literatur	4
2.2 Dasar Teori.....	11
2.2.1 Multimedia.....	11
2.2.2 Motion Graphic	12
2.2.3 Media Informasi.....	13
2.2.4 Inseminasi Buatan.....	14
2.3 Produksi	14
2.3.1 Tahap Pra Produksi	14
2.3.2 Tahap Produksi	15
2.3.3 Tahap Pasca Produksi	15

2.4	Evaluasi.....	16
2.4.1	Kuesioner	16
2.4.2	Skala Likert.....	16
BAB III METODE PENELITIAN		18
3.1	Objek Penelitian.....	18
3.2	Alur Penelitian	18
3.3	Pengumpulan Data.....	19
3.3.1	Observasi.....	19
3.3.2	Wawancara.....	20
3.3.3	Studi Pustaka.....	21
3.4	Analisis Kebutuhan Perangkat.....	21
3.4.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	21
3.4.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	21
3.5	Pra Produksi.....	22
3.5.1	Ide Cerita.....	22
3.5.2	Pembuatan Naskah.....	22
3.5.3	Storyboard.....	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		34
4.1	Hasil.....	34
4.1.1	Produksi	34
4.1.2	Pasca Produksi	40
4.1.3	Rendering.....	48
4.1.4	Evaluasi.....	50
4.2	Pembahasan.....	63
BAB V PENUTUP		64
5.1	Kesimpulan	64
5.2	Saran	65
REFERENSI		66

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Keaslian Penelitian	6
Tabel 2.2	Skor Interval Tingkat I	19
Tabel 3.1	Kebutuhan Hardware	22
Tabel 3.2	Kebutuhan Software	22
Tabel 3.3	Naskah	23
Tabel 3.4	Storyboard	27
Tabel 4.1	Profil Responden	53
Tabel 4.2	Hasil Kuesioner Ahli Multimedia	53
Tabel 4.3	Hasil Kuesioner Ahli Bidang Peternakan	54
Tabel 4.4	Hasil Kuesioner Petugas Inseminasi Buatan	55
Tabel 4.5	Hasil Kuesioner Masyarakat Umum	56
Tabel 4.6	Bobot Nilai	57
Tabel 4.7	Presentase Interval	58
Tabel 4.8	Hasil Penilaian Kuesioner Ahli Multimedia	58
Tabel 4.9	Hasil Penilaian Kuesioner Bidang Peternakan	59
Tabel 4.10	Hasil Penilaian Kuesioner Petugas Inseminasi Buatan	61
Tabel 4.11	Penilaian Kuesioiner Masyarakat Umum	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Rumus Skala Likert	17
Gambar 3.1	Alur Penelitian	20
Gambar 4.1	Lembar Kerja Baru	36
Gambar 4.2	Pembuatan Karakter	37
Gambar 4.3	Tool <i>fill</i>	37
Gambar 4.4	Proses Pewarnaan	38
Gambar 4.5	Proses Penyimpanan Hasil Desain	38
Gambar 4.6	Karakter Sapi Jantan	39
Gambar 4.7	Karakter Sapi Betina	39
Gambar 4.8	Karakter Suntik	39
Gambar 4.9	Karakter Peneliti	39
Gambar 4.10	Karakter Peternak	40
Gambar 4.11	Kandang	40
Gambar 4.12	Persawahan	40
Gambar 4.13	Pedesaan	41
Gambar 4.14	Editing Rekaman di Adobe Premiere Pro 2022	41
Gambar 4.15	Tampilan Workspace Editing Sound	41
Gambar 4.16	<i>Compositing Setting</i>	42
Gambar 4.17	Proses <i>Import</i> File Aset Gambar	43
Gambar 4.18	Tampilan Pilihan <i>Export</i>	43
Gambar 4.19	<i>Layer</i>	43
Gambar 4.20	Mengatur <i>Anchor Point</i>	44
Gambar 4.21	Proses Mengaktifkan <i>Parent</i>	44
Gambar 4.22	Pemberian <i>Keyframe</i>	45
Gambar 4.23	Proses Menganimasikan Aset Gambar	45
Gambar 4.24	Proses <i>Easy Ease In</i>	46
Gambar 4.25	Penambahan <i>effect Drop Shadow</i>	46
Gambar 4.26	Mengatur <i>effect Drop Shadow</i> pada Effect Control	47
Gambar 4.27	Expression	47
Gambar 4.28	<i>Plugin</i> Mister Horse	48
Gambar 4.29	Proses <i>Export</i>	48
Gambar 4.30	Tampilan saat membuka Adobe Media Encoder 2022	48
Gambar 4.31	Tampilan Adobe Media Encoder 2022	49
Gambar 4.32	Import File	49
Gambar 4.33	Compositing	50
Gambar 4.34	Export	50
Gambar 4.35	Export Setting	51
Gambar 4.36	Tampilan export Adobe Media Encoder 2022	51
Gambar 4.37	Proses Rendering	51
Gambar 4.38	Hasil Akhir Video	52

INTISARI

Inseminasi buatan adalah sebuah proses untuk mempertemukan sperma dan sel telur agar dapat terjadi proses pembuahan serta bertujuan untuk memperbaiki mutu genetika ternak, mengoptimalkan penggunaan bibit yang unggul dan meningkatkan angka kelahiran secara teratur. Beberapa peternak belum banyak mengetahui tentang inseminasi buatan ini. Dengan demikian salah satu cara meningkatkan penyampaian informasi kepada peternak adalah dengan menggunakan multimedia.

Multimedia memiliki peranan yang penting dalam penyampaian informasi kepada peternak dalam hal edukasi dini tentang beberapa informasi pembibitan, terutama untuk peternak yang mempunyai usaha peternakan sapi dengan skala kecil. Banyak dari penyampaian informasi yang hanya dari mulut ke mulut (*word of mouth*) dan tanpa adanya informasi yang disampaikan secara detail. Oleh karena itu, multimedia menjadi hal yang perlu diperhatikan. Multimedia merupakan gabungan dari beberapa media digital seperti gambar, text, suara, video dan animasi, sehingga informasi dapat tersampaikan dengan baik.

Animasi merupakan salah satu produk multimedia yang dapat dihasilkan. Selama ini pengerjaan gambar pada animasi hanya dikerjakan dengan tangan manual, namun kini telah beralih menggunakan komputer yang lebih dikenal dengan *digital animation*. Motion Graphic dapat berpengaruh dalam hal menarik minat peternak untuk pembibitan menggunakan inseminasi buatan. Penggambaran pembibitan yang akan dilakukan menggunakan animasi mempunyai kelebihan dibandingkan *liveshoot*, karena pengilustrasian mengenai proses inseminasi buatan akan lebih bebas dalam mengekspresikannya.

Kata kunci: Inseminasi Buatan, Sapi, Multimedia, Motion Graphic

ABSTRACT

Artificial insemination is a process to bring sperm and eggs together, so that fertilization can occur and aims to improve the genetic quality of livestock, optimize the use of superior seeds and increase birth rates regularly. Some breeders don't know much about this artificial insemination. Thus one way to improve the delivery of information to farmers use multimedia.

Multimedia has an important role in conveying information to farmers in terms of early education about some nursery information, especially for farmers who have small-scale cattle farming businesses. Much of the delivery of information is only word of mouth and no detailed information is provided. Therefore, multimedia is something that needs attention. Multimedia is a combination of several digital media such as images, text, sound, video and animation, so that information can be conveyed properly.

Animation is one of the products of multimedia. So far, drawing on animation is only done manually, but now it has switched to using a computer, which is better known as digital animation. Animation can be influential in terms of attracting breeders' interest in knowing Artificial Insemination techniques. Providing information on the process flow of Artificial Insemination, an explanation of the benefits and impacts that affect before and after the implementation of Artificial Insemination which is depicted through has advantages compared to other techniques liveshoot, because illustrating the process and information of Artificial Insemination will be freer to express it and save time in delivering it.

Key : *Artificial Insemination, Cow, Multimedia, Motion Graphic*