

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC BERUPA  
VIDEO BUMPER UNTUK PRODUK EDUTECH YAYASAN  
ADIPURNA INOVASI ASIA (VOCASIA)**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**ELFA ALFALAH**

**19.60.0054**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC BERUPA  
VIDEO BUMPER UNTUK PRODUK EDUTECH YAYASAN  
ADIPURNA INOVASI ASIA (VOCASIA)**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**ELFA ALFALAH**

**19.60.0054**

Kepada

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

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC BERUPA VIDEO  
BUMPER UNTUK PRODUK EDUTECH YAYASAN ADIPURNA  
INOVASI ASIA (VOCASIA)**

yang disusun dan diajukan oleh

**Elfa Alfalah**

**19.60.0054**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 20 Juli 2023

**Dosen Pembimbing,**

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

**NIK. 190302427**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC BERUPA VIDEO  
BUMPER UNTUK PRODUK EDUTECH YAYASAN ADIPURNA  
INOVASI ASIA (VOCASIA)**

yang disusun dan diajukan oleh

**Elfa Alfalah**

**19.60.0054**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Juli 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 1903023390**

**M.Fairul Filza, S.Kom, M.Kom**  
**NIK. 190302332**

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 Juli 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 : Elfa Alfalah  
NIM : 19.60.0054

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC BERUPA VIDEO BUMPER  
UNTUK PRODUK EDUTECH YAYASAN ADIPURNA INOVASI ASIA  
(VOCASIA)

Dosen Pembimbing : Dhimas Adi Satria.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 Juli 2023

Yang Menyatakan,

  
  
Di F6AKX676311296  
Elfa Alfalah

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan selesai nya pembuatan skripsi ini saya sangat bersyukur dan mempersembahkan karya ini kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan karunianya sehingga saya berkesempatan menyelesaikan pendidikan di jenjang tinggi
2. Orang tua dan saudara saya berterimakasih atas kasih sayang mereka dan mendukung saya selama mengampu pendidikan dan doa selalu kepanjatkan untuk ayah dan ibu.
3. Kepada teman teman dan kerabat terdekat terimakasih atas dukungan dan partisipasinya dalam mengisi questioner penelitian sehingga saya dapat sampai menyelesaikan dengan baik skripsi ini,saya sangat mengapresiasi kalian.



## **KATA PENGANTAR**

Dengan memanjatkan puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT atas karunianya yang telah diberikan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Implementasi Teknik Motion Graphic Berupa Video Bumper Untuk Produk Edutech Yayasan Adipurna Inovasi Asia (VOCASIA)”. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana prodi teknologi informasi di Universitas Amikom Yogyakarta

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing Dhimas Adi Satria.S.Kom.,M.Kom yang telah membimbing selama proses jalannya skripsi hingga selesai dan juga berterimakasih kepada para dosen penguji. Penulis menyadari tak dipungkiri terdapat kekurangan pada karya tulis ini maka saran yang membangun diperlukan dan dapat diberikan kepada penulis.

Yogyakarta, 16 September 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	1
HALAMAN PERSETUJUAN.....	2
HALAMAN PENGESAHAN .....	3
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	4
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	5
KATA PENGANTAR .....	6
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR TABEL.....	10
DAFTAR GAMBAR .....	11
DAFTAR LAMPIRAN.....	15
INTISARI .....	16
ABSTRACT.....	17
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4

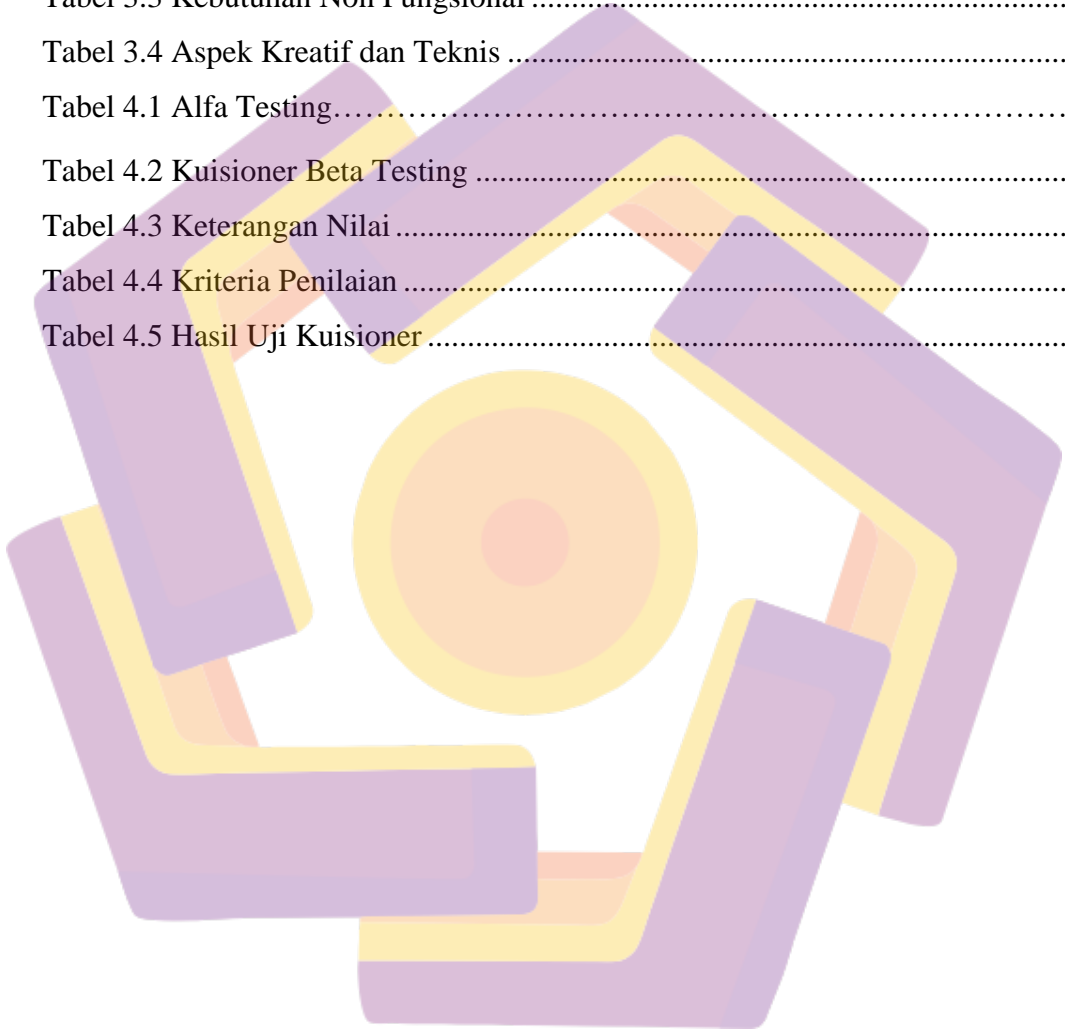


1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.2 Metode Analisis .....	4
1.6.3 Metode Perancangan.....	4
1.6.4 Metode Evaluasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>7</b>
2.1 Studi Literatur .....	7
2.2 Dasar Teori .....	13
2.2.1 Konsep Dasar Multimedia .....	13
2.2.2 Pengertian Jenis Animasi .....	15
2.2.3 <i>Motion Graphic</i> .....	19
2.2.4 Bumper .....	19
2.2.5 Produksi Animasi 2D.....	20
2.2.6 Adobe After Effect .....	21
2.2.7 Photoshop.....	22
2.2.8 Adobe Illustration.....	22
2.2.9 Analisis SWOT.....	23
2.2.10 Metode Pengujian .....	23
2.2.11 Alpha Testing.....	23
2.2.12 Beta Testing.....	24
2.2.13 Skala Likert.....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
3.1 Gambaran Umum Video Bumper di Vocasia .....	27
3.2 Alur Penelitian.....	29
3.3 Pengumpulan Data .....	29
3.3.1 Wawancara .....	29
3.3.2 Observasi .....	34
3.3.3 Kepustakaan .....	35
3.3.4 Analisis SWOT.....	35
3.4 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	36
3.5 Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	37

3.6 Pra Produksi (Naskah & Storyboard) .....	38
3.7 Analisis Aspek Produksi .....	43
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>45</b>
4.1 Produksi .....	45
4.2 Pasca Produksi .....	49
4.3 Evaluasi .....	67
4.3.1 Alpha Testing .....	68
4.3.2 Beta Testing .....	69
4.4 Implementasi .....	73
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>74</b>
5.1 Kesimpulan .....	74
5.2 Saran .....	74
<b>REFERENSI .....</b>	<b>76</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>79</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian.....	12
Tabel 3.1 Interview COO Vocasia.....	33
Tabel 3.2 Analisis SWOT.....	36
Tabel 3.3 Kebutuhan Non Fungsional.....	37
Tabel 3.4 Aspek Kreatif dan Teknis.....	44
Tabel 4.1 Alfa Testing.....	69
Tabel 4.2 Kuisiner Beta Testing.....	70
Tabel 4.3 Keterangan Nilai.....	71
Tabel 4.4 Kriteria Penilaian.....	71
Tabel 4.5 Hasil Uji Kuisiner.....	72



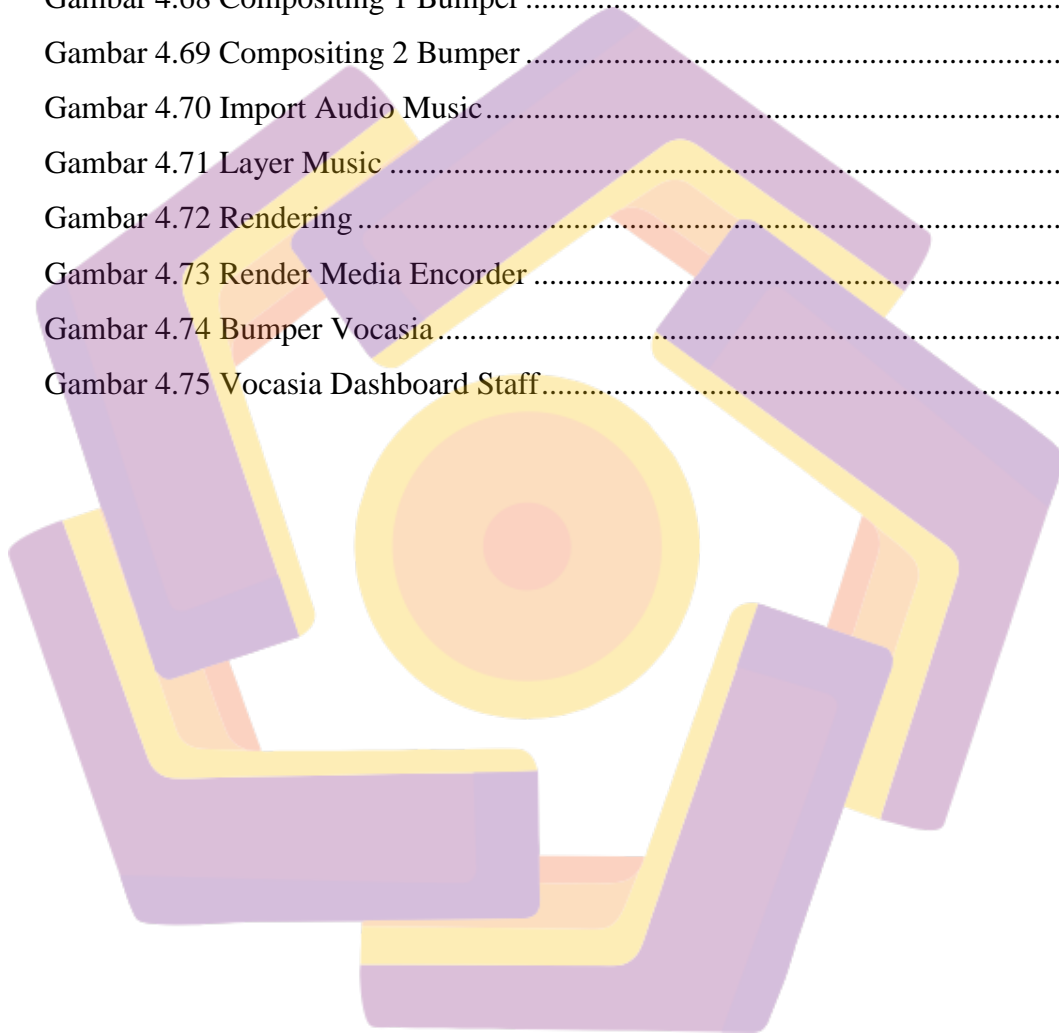
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambaran Definisi Multimedia .....	15
Gambar 2.2 Animasi Stop Motion .....	16
Gambar 2.3 Cell Animation .....	16
Gambar 2.4 Time Lapse .....	17
Gambar 2.5 Corpse Bride Movie .....	17
Gambar 2.6 Cut Out Animation .....	18
Gambar 2.7 NCT DREAM Baby T-Rax MV .....	18
Gambar 2.8 NCT 127 Content .....	20
Gambar 3.1 Vocasia Office .....	27
Gambar 3.2 Kursus Online Azzahra .....	28
Gambar 3.3 Kursus Finansialku.com .....	28
Gambar 3.4 Bumper kursus 3D .....	28
Gambar 3.5 Alur Penelitian .....	29
Gambar 3.6 Dokumentasi Interview .....	33
Gambar 3.7 Video Bumper “Gelar Karya Kursus” .....	34
Gambar 3.8 Video Bumper “Prudential Agency Kick Off 2021” .....	35
Gambar 3.9 Buku Referensi Motion Graphic .....	35
Gambar 3.10 Naskah Bumper Kursus Online Azahra .....	38
Gambar 3.11 Naskah Bumper Kursus Finansialku.com .....	38
Gambar 3.12 Naskah Bumper Kursus Dapoer Animasi .....	39
Gambar 3.13 Storyboard Bumper Kursus Online Azzahra .....	39
Gambar 3.14 Storyboard Bumper Kursus Financialku.co .....	40
Gambar 3.15 Storyboard Bumper Kursus Dapoer Animasi 1 .....	41
Gambar 3.16 Storyboard Bumper Kursus Dapoer Animasi 2 .....	42

Gambar 4.1 Membuka File JPG.....	45
Gambar 4.2 File JPG Hijau .....	45
Gambar 4.3 Lasso Tool.....	46
Gambar 4.4 Lasso Tool Diterapkan .....	46
Gambar 4.5 Object Crop .....	46
Gambar 4.6 Fx Stroke .....	47
Gambar 4.7 Edit Stroke.....	47
Gambar 4.8 Foto Instruktur.....	47
Gambar 4.9 New Project.....	48
Gambar 4.10 Pen Tool .....	48
Gambar 4.11 Object Penggaris .....	48
Gambar 4.12 Object .....	49
Gambar 4.13 New project.....	49
Gambar 4.14 New Compositing.....	50
Gambar 4.15 Import File Asset.....	50
Gambar 4.16 Layer Logo Vocasia .....	50
Gambar 4.17 Logo Vocasia .....	51
Gambar 4.18 Pre compose Logo.....	51
Gambar 4.19 Keyframe Scale and Rotation.....	51
Gambar 4.20 Animating Logo Vocasia .....	52
Gambar 4.21 Background Texture Kertas .....	52
Gambar 4.22 Solid Color Background.....	52
Gambar 4.23 Solid Settings .....	53
Gambar 4.24 Background dan Logo .....	53
Gambar 4.25 Layer Foto Instruktur .....	53
Gambar 4.26 Pre-compose Foto Instruktur.....	54
Gambar 4.27 Effect Glow Foto.....	54
Gambar 4.28 Effect Controls .....	54
Gambar 4.29 Layer Effect Glow .....	55
Gambar 4.30 Foto Instruktur.....	55
Gambar 4.31 Effect dan Presets Calm Shell Transition.....	55

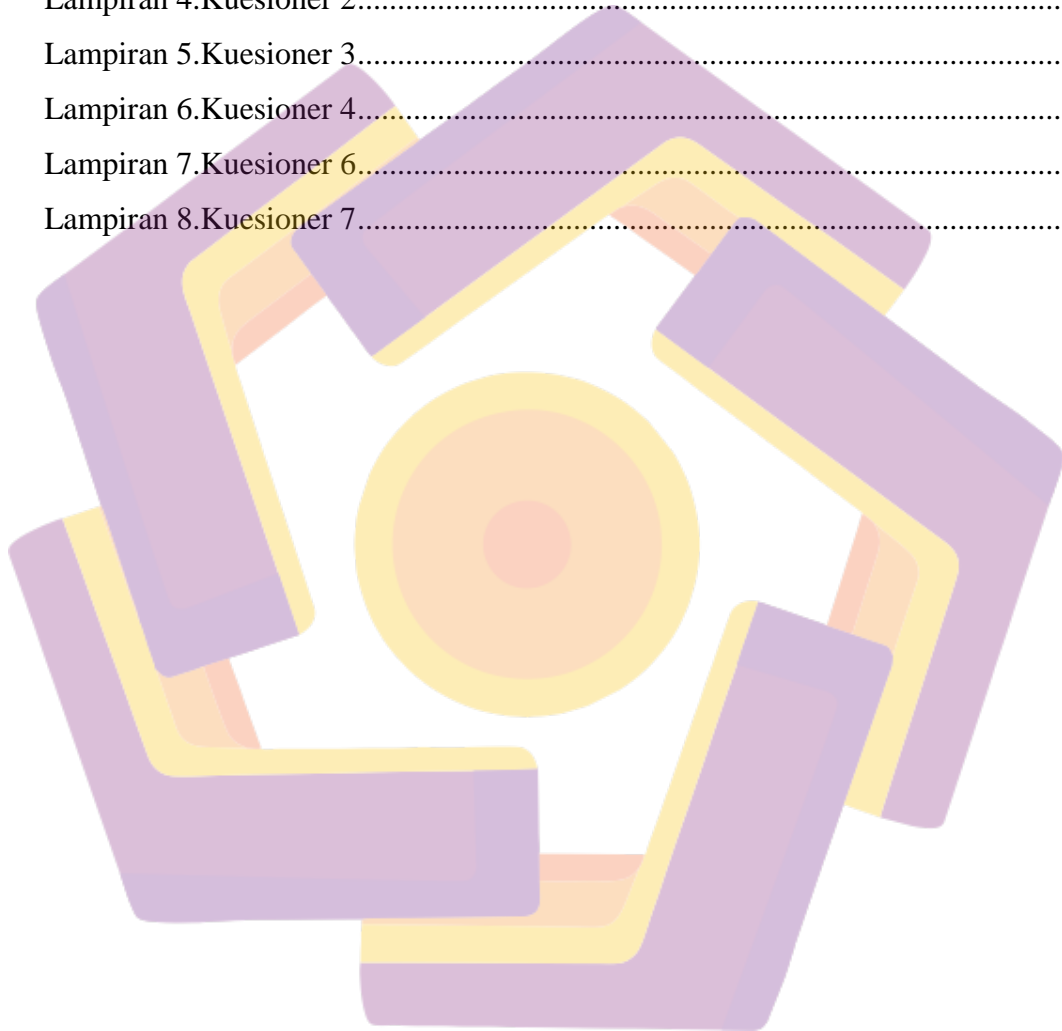
Gambar 4.32 Keyframe Preset Calm Shell Transition.....	55
Gambar 4.33 Animating Foto Instruktur .....	56
Gambar 4.34 Text Type Tool.....	56
Gambar 4.35 Text Judul Materi .....	56
Gambar 4.36 Layer Text Bonus .....	56
Gambar 4.37 Layer Keyframe Scale dan Position.....	56
Gambar 4.38 Animating Text Bonus .....	57
Gambar 4.39 Text Deskripsi Singkat Materi .....	57
Gambar 4.40 Animate Anchor Point .....	58
Gambar 4.41 Keyframe Offset.....	58
Gambar 4.42 New Composition Lower third.....	58
Gambar 4.43 Horizontal type Tool .....	59
Gambar 4.44 Layer Text .....	59
Gambar 4.45 NewGoth Font.....	59
Gambar 4.46 Text Lower third .....	59
Gambar 4.47 Pen Tool .....	60
Gambar 4.48 Garis Pen Tool .....	60
Gambar 4.49 Round Cap.....	60
Gambar 4.50 Line Round Cap .....	60
Gambar 4.51 Add Trim Path.....	61
Gambar 4.52 Trim Path Keyframe.....	61
Gambar 4.53 Easy Ease Keyframe Trim Path .....	61
Gambar 4.54 Keyframe Position.....	62
Gambar 4.55 Line Move Left Right .....	62
Gambar 4.56 Keyframe Position Instruktur Name Move .....	62
Gambar 4.57 Nama Instruktur Move Above .....	62
Gambar 4.58 Keyframe Position Sesi 4 Move.....	62
Gambar 4.59 Sesi 4 Move.....	63
Gambar 4.60 Pre Compose Sesi dan Instruktur .....	63
Gambar 4.61 Mask Tool .....	63
Gambar 4.62 Mask 1 .....	64

Gambar 4.63 Keyframe Mask Path.....	64
Gambar 4.64 Keyframe Mask Instruktur .....	64
Gambar 4.65 Lower Third .....	64
Gambar 4.66 Keyframe Position.....	64
Gambar 4.67 Animating Icon Education .....	65
Gambar 4.68 Compositing 1 Bumper .....	65
Gambar 4.69 Compositing 2 Bumper .....	65
Gambar 4.70 Import Audio Music.....	66
Gambar 4.71 Layer Music .....	66
Gambar 4.72 Rendering .....	66
Gambar 4.73 Render Media Encoder.....	67
Gambar 4.74 Bumper Vocasia.....	67
Gambar 4.75 Vocasia Dashboard Staff.....	73



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.Surat Izin Penelitian .....	79
Lampiran 2.Surat Penunjukan Dosen .....	80
Lampiran 3.Kuesioner 1.....	81
Lampiran 4.Kuesioner 2.....	81
Lampiran 5.Kuesioner 3.....	82
Lampiran 6.Kuesioner 4.....	82
Lampiran 7.Kuesioner 6.....	83
Lampiran 8.Kuesioner 7.....	84





## INTISARI

Perkembangan teknologi dan informasi yang kian pesat menyebabkan teknologi edukasi yang makin mudah diakses. Salah satu bentuk teknologi edukasi adalah Vocasia yang merupakan layanan pembelajaran berbasis online.

Video bumper memiliki peran sebagai video yang berisi cuplikan pembuka sebuah acara atau program dengan durasi video yang singkat yang dapat mempengaruhi penonton dengan memvisualisasikan materi agar penonton dapat menerima dengan baik informasi yang disampaikan.

Peneliti memiliki *job desk* sebagai animator di Vocasia yang bertugas untuk mengimplementasikan teknik *motion graphic* pada produk digital berupa video bumper dengan kebutuhan animasi disesuaikan dengan brief yang telah disampaikan oleh Content Producer Creative (CPC) kepada animator berdasarkan permintaan customer. Peneliti diharuskan melalui beberapa proses dalam pembuatan animasi video bumper seperti pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Produk bumper yang dihasilkan haruslah memiliki aspek yang kreatif, menarik, informatif, inovatif dan sesuai dengan materi kursus sehingga dapat meningkatkan value pembelajaran online.

**Kata kunci:** Teknologi edukasi, animasi, *motion graphic*, content creative, teknologi informasi

## ABSTRACT

The development of technologies and information is increasingly accessible education technology. One form of educational technology is Vocasia which is an online based service.

Video Bumper has a role as a video that contains an opening footage of an event or program with a short video duration that can affect the audience by visualizing materials to see the audience can receive well the information delivered. Researchers have *job desk* as animator in Vocasia in charge of implementing motion graphic techniques in digital products in the form of bumper videos with animated needs adjusted to the brief that have been submitted by Content Producer Creative (CPC) to the animators based on customer demand.

Researchers are required through several processes in the manufacture of animated video bumper as pre production, production, and post-production. The resulting bumper product should have creative, attractive, informative, innovative aspects and in accordance with the course matter so as to improve the online learning value.

**Keyword:** Education technology,animation,motion graphic,content creative,technology information