

**PEMBUATAN VIDEO EXPLAINER SEBAGAI MEDIA PENGENALAN
APLIKASI GESCHOOL DI YAYASAN GENERASI CERDAS MANDIRI
DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Ketymesa Agyl Fadhilah

14.12.8310

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PEMBUATAN VIDEO EXPLAINER SEBAGAI MEDIA PENGENALAN
APLIKASI GESCHOOL DI YAYASAN GENERASI CERDAS MANDIRI
DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Ketymesa Agyl Fadhilah

14.12.8310

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO EXPLAINER SEBAGAI MEDIA PENGENALAN APLIKASI GESCHOOL DI YAYASAN GENERASI CERDAS MANDIRI DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ketymesa Agyl Fadhilah
14.12.8310

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 04 Januari 2018

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO EXPLAINER SEBAGAI MEDIA PENGENALAN APLIKASI GESCHOOL DI YAYASAN GENERASI CERDAS MANDIRI DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ketymesa Agyl Fadhilah
14.12.8310

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
pada tanggal 18 November 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

Ahlihi Masruro, M.Kom.
NIK. 190302148

Muhamad Rudyanto Arief, S.T, M.T.
NIK. 190302098

Skripsi ini diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 19 Desember 2019



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 19 Desember 2019



Ketymesa Agyl Fadhilah

14.12.8310

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap”

(Q.S Al-Insyirah : 6-8)

“Mimpi berawal dari tidur. Bangun dan wujudkan”

(Wahid Rizky Ramadhani)



PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kupersembahkan kepada Allah SWT yang tidak pernah meninggalkan dan mengabdikan doa yang selalu kupanjatkan. Terimakasih atas rasa syukur, nikmat, dan karunia yang telah Engkau berikan. Terimakasih Engkau telah memberiku pertolongan, kekuatan, kesabaran, ilmu, serta memberiku orang-orang baik di sekelilingku, selalu memberiku semangat dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu kuucapkan rasa terimakasihku juga kepada:

1. Terimakasih untuk papah dan mamah yang selalu menanyakan “kapan lulus?”, yang selalu memberi motivasi dan memberi semangat ketika mulai putus asa. Terimakasih telah membesarkan dan mendidik aku dengan baik. Terimakasih atas doa yang selalu kalian panjatkan untuk kesuksesanku.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing, terimakasih sudah membimbing dan membantu saya dalam penyusunan skripsi.
3. Geschool yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian disana. Terimakasih kepada Bapak Rio Winanda Tanjung khususnya karena sudah membantu saya dalam pengumpulan materi untuk penelitian ini.
4. Keluarga besar Komunitas Multimedia Amikom (KOMA) khususnya KOMA 15 dan KOMA 16 yang telah memberiku pengalaman yang luar biasa dan mengajarkan banyak hal. KOMA, Selalu di Hati Selalu Dinanti.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatulahi Wabarakatuh.

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa shalawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Krisnawati, S. Si, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi peneliti dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama peneliti menempuh perkuliahan.
5. Semua keluarga besar peneliti terutama untuk kedua orang tua yang tidak bosan-bosannya memberikan dukungan, semangat, motivasi dan doa kepada penulis.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan maril maupun mariil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

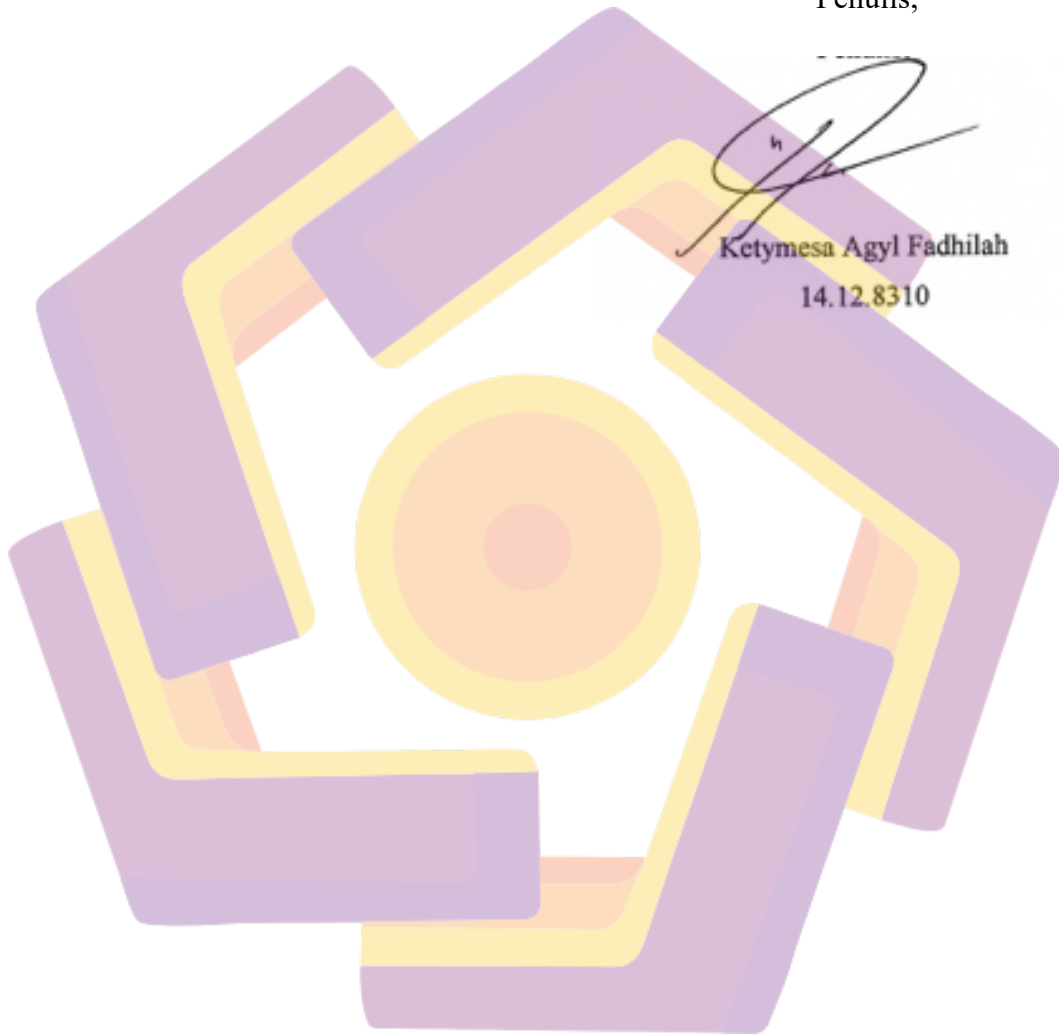
Peneliti tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu peneliti berharap kepada semua

pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun peneliti tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Yogyakarta, 19 Desember 2019

Penulis,



DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Bagi Penulis :	3
1.5.2 Bagi Geschool :	3
1.5.3 Bagi Umum :	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan	4
1.6.4 Metode Produksi	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II Landasan Teori	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Multimedia	9
2.2.1 Jenis Multimedia	9
2.2.2 Elemen Multimedia	9
2.3 Video	10
2.4 Animasi	11
2.4.1 Pengertian Animasi	11

2.4.2	Jenis Animasi.....	12
2.4.3	Prinsip Animasi	12
2.5	Konsep <i>Motion Graphic</i>	18
2.6	Sejarah <i>Explainer Video</i>	19
2.7	Tahap Produksi	19
2.7.1	Pra Produksi.....	20
2.7.2	Produksi	22
2.7.3	Paska Produksi.....	23
2.8	Analisi SWOT	24
2.8.1	Kekuatan/ <i>Strength</i>	24
2.8.2	Kelemahan/ <i>Weakness</i>	24
2.8.3	Peluang/ <i>Opportunities</i>	25
2.8.4	Ancaman/ <i>Threat</i>	25
2.9	Analisis Kebutuhan Sistem.....	26
2.9.1	Kebutuhan Fungsional.....	26
2.9.2	Kebutuhan Non Fungsional	26
2.10	Evaluasi	27
2.10.1	Sejarah <i>Skala Likert</i>	27
2.10.2	<i>Skala Likert</i>	27
2.10.3	Rumus Presentase <i>Skala Likert</i>	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		29
3.1	Tinjauan Umum Perusahaan.....	29
3.1.1	Deskripsi Singkat Perusahaan.....	29
3.1.2	Visi, Misi dan Tujuan Sekolah	29
3.1.3	Logo Perusahaan.....	30
3.2	Pengumpulan Data.....	30
3.2.1	Metode Observasi	30
3.2.2	Metode Wawancara	31
3.3	Analisis Masalah.....	32
3.3.1	Analisis SWOT	32
3.3.4	Hasil Analisis Masalah	34
3.3.5	Solusi yang Dapat Diterapkan	34
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	37
3.4.1	Kebutuhan Fungsional.....	37

3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	37
3.5	Rancangan Pra Produksi	38
3.5.1	Ide Cerita	38
3.5.2	Tema	39
3.5.3	Rancangan Naskah Video <i>Explainer</i>	39
3.5.4	<i>Storyboard</i>	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		51
4.1	Produksi	51
4.1.1	<i>Design Aset</i>	51
4.1.2	<i>Design Character</i>	51
4.1.3	<i>Design Background</i>	53
4.1.4	<i>Dubbing</i>	54
4.1.5	Proses <i>Recording</i>	54
4.2	Pasca Produksi	55
4.2.1	<i>Compositing</i>	55
4.2.2	<i>Editing</i>	58
4.3	Evaluasi	61
4.3.1	<i>Alpha Testing</i>	62
4.3.2	<i>Beta Testing</i>	63
1.1	Pertanyaan Pertama Total Skor = 56	66
1.2	Pertanyaan Kedua Total Skor = 52	66
4.4	Implementasi	69
4.4.1	<i>Publish Media Online</i>	69
BAB V PENUTUP		72
5.1	Kesimpulan	72
5.2	Kritik Dan Saran	73
DAFTAR PUSTAKA		74
LAMPIRAN		1

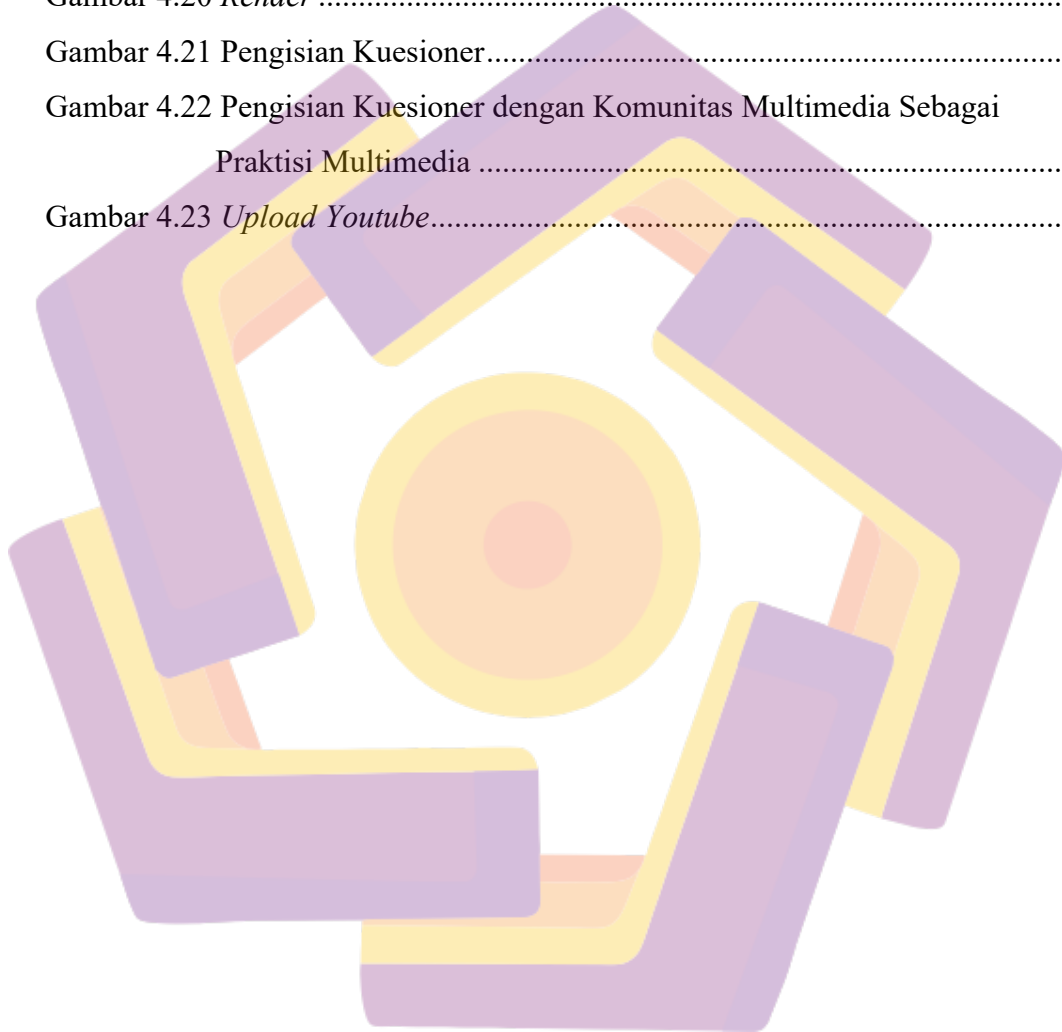
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian	8
Tabel 2. 2 <i>Storyboard</i>	21
Tabel 2. 3 SWOT Matriks.....	26
Tabel 2. 4 Pengkategorian Skor Jawaban	28
Tabel 3. 1 Tabel SWOT	35
Tabel 3. 2 Daftar Perangkat Keras yang Digunakan.....	37
Tabel 3. 3 Daftar Perangkat Lunak yang Digunakan.....	38
Tabel 3. 4 Crew Produksi.....	38
Tabel 3. 5 Rancangan Storyboard.....	42
Tabel 4. 1 Alpha Testing.....	62
Tabel 4. 2 Pengujian pada Aspek Informasi	63
Tabel 4. 3 Tabel Bobot Nilai.....	64
Tabel 4. 4 Tabel Presentase Nilai	64
Tabel 4. 5 Pengujian pada Aspek Tampilan	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Squash and Stretch</i>	13
Gambar 2. 2 <i>Anticipation</i>	13
Gambar 2. 3 <i>Staging</i>	14
Gambar 2. 4 <i>Straight-Ahead and Pose to Pose</i>	14
Gambar 2. 5 <i>Follow Throught and Overlapping Action</i>	15
Gambar 2. 6 <i>Slow in and Slow out</i>	15
Gambar 2. 7 <i>Arcs</i>	16
Gambar 2. 8 <i>Secondary Action</i>	16
Gambar 2. 9 <i>Timing</i>	17
Gambar 2. 10 <i>Exaggeration</i>	17
Gambar 2. 11 <i>Appeal</i>	18
Gambar 2. 12 (<i>Adobe Illustrator</i>).....	22
Gambar 2. 13 (<i>Adobe After Effect</i>).....	23
Gambar 3. 1 Logo.....	30
Gambar 3. 2 Tampilan Brosur.....	31
Gambar 3. 3 Dokumentasi Wawancara.....	32
Gambar 4.1 Pengaturan Lembar Kerja.....	51
Gambar 4.2 Desain Vector.....	52
Gambar 4.3 Pewarnaan.....	52
Gambar 4.4 Ekstensi dan Lokasi Penyimpanan.....	53
Gambar 4.5 Pengaturan Lembar Kerja.....	53
Gambar 4.6 Pembuatan background.....	54
Gambar 4.7 Pewarnaan background.....	54
Gambar 4.8 <i>Zoom H1 handy recorder</i>	55
Gambar 4.9 <i>New Compositon</i>	56
Gambar 4.10 <i>Drag Aset ke Layer Composisi</i>	56
Gambar 4.11 Menganimasikan gambar.....	57
Gambar 4.12 <i>Effect Masking</i>	57
Gambar 4.13 <i>Keyframe Velocity</i>	58
Gambar 4.14 <i>Membuat New Project</i>	58

Gambar 4.15 Membuat <i>New Sequence</i>	59
Gambar 4.16 <i>Dynamic Link</i>	59
Gambar 4.17 Menyusun file di <i>timeline</i>	60
Gambar 4. 18 Menu <i>unlink</i>	60
Gambar 4.19 Proses Memotong Gambar dan Audio	61
Gambar 4.20 <i>Render</i>	61
Gambar 4.21 Pengisian Kuesioner.....	61
Gambar 4.22 Pengisian Kuesioner dengan Komunitas Multimedia Sebagai Praktisi Multimedia	68
Gambar 4.23 <i>Upload Youtube</i>	71



INTISARI

Aplikasi Geschool mempunyai beberapa fitur yaitu *Learn and Teach*. Dalam melaksanakan promosi fitur tersebut, Geschool masih menggunakan media brosur, ataupun hanya dengan menggunakan lisan.

Media yang ada saat ini sudah dirasa cukup, akan tetapi metode tersebut dirasa masih kurang efektif. Oleh karena itu, perlunya sebuah media penyuluhan yang mendukung gambar bergerak, suara dan tulisan guna mendukung kebutuhan pengenalan dalam aplikasi Geschool. Dari hal diatas, penulis mengusulkan membuat sebuah video animasi 2D dengan teknik *motion graphic* yang dapat dijadikan sebagai penunjang promosi kesehatan saat ini dengan melibatkan unsur Multimedia yang lain yaitu animasi, suara dan video,

Penggunaan *motion graphic* membantu untuk menyederhanakan pesan dari isi yang dibawa oleh data utama. Dengan adanya media ini, diharapkan masyarakat lebih mudah mencerna, mengingat materi dan paham tentang alur kerja program dan manfaat dari aplikasi Geschool. Dari uraian diatas, penulis mencoba membuat judul Pembuatan Video Explainer Sebagai Media Pengenalan Aplikasi Geschool di Yayasan Generasi Cerdas Mandiri dengan Teknik Motion Graphic.

Kata kunci : media informasi, *motion graphic*, informasi, animasi 2D.

ABSTRACT

Geschool application has several features, namely Learning and Teaching. In promoting these features, Geschool still uses brochure media, or only with verbal use.

Existing media is considered sufficient, but this method is still considered ineffective. Therefore, the need for extension media that supports moving images, sound and writing to support the need for recognition in the Geschool application. From the above explanation, the authors propose to make 2D animated videos with motion graphics techniques that can be used as support for health promotion at this time by involving other Multimedia elements, namely animation, sound and video,

The use of motion graphics helps simplify messages from content carried by the main data. With this media, it is hoped that the community will more easily digest, remember material and understand the workflow of the program and the benefits of the Geschool application. From the description above, the writer tries to make the title Making Video Explainer as an Introduction Media for the Geschool Application in Mandiri Generation Smart Foundation with Motion Graphic Technique.

Keywords: *information, motion graphics, information, 2D animation.*