

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA  
INFORMASI WISATA BATU SORI KOTA BAUBAU**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika



disusun oleh

**Satrio**

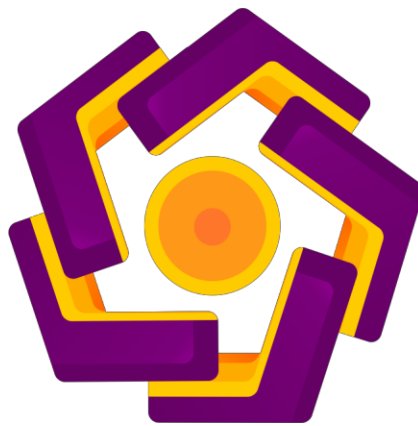
**17.11.1133**

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

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA  
INFORMASI WISATA BATU SORI KOTA BAUBAU**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh  
**Satrio**  
**17.11.1133**

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

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
WISATA BATU SORI KOTA BAUBAU**

Yang disusun dan diajukan oleh


**Satrio**

**17.11.1133**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 20 September 2023

Dosen pembimbing,

  
**Bernadhel M. Kom**  
**NIK. 190302243**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
WISATA BATU SORI KOTA BAUBAU**

yang disusun dan diajukan oleh

**Satrio**

**17.11.1133**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Oktober 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Raditya Wardhana, M. Kom**  
**NIK. 190302208**

**Ike Verawati, M. Kom**  
**NIK. 190302237**

**Bernadhed, M. Kom**  
**NIK. 190302243**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 18 Oktober 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

## HALAMAN PERYATAAN KEASLIAN SKIRPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Satrio**  
**NIM : 17.11.1133**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
WISATA BATU SORI KOTA BAUBAU**

Dosen Pembimbing: Bernadhed, 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, 18 Oktober 2023

Yang Menyatakan,



Satrio



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul " Perancangan *Motion Graphic* Sebagai Media Informasi Wisata Batu Sori Kota Baubau.". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Bernadhed, M. Kom, selaku dosen pembimbing saya, yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Marfiana Aksa S. IP, selaku ketua bidang pengembangan destinasi Dinas Parawisata Kota Baubau yang banyak membantu dalam memberikan informasi mengenai objek wisata Batu Sori, dan beberapa pihak dari Dinas Parawisata Kota Baubau pula yang ikut terlibat banyak membantu.
3. Keluarga saya, khususnya kedua orang tua saya yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan penuh selama proses penulisan skripsi ini.

Tak lupa juga kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat di harapkan guna perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu dan pengetahuan.

Yogyakarta, 20 Oktober 2023

  
Satrio

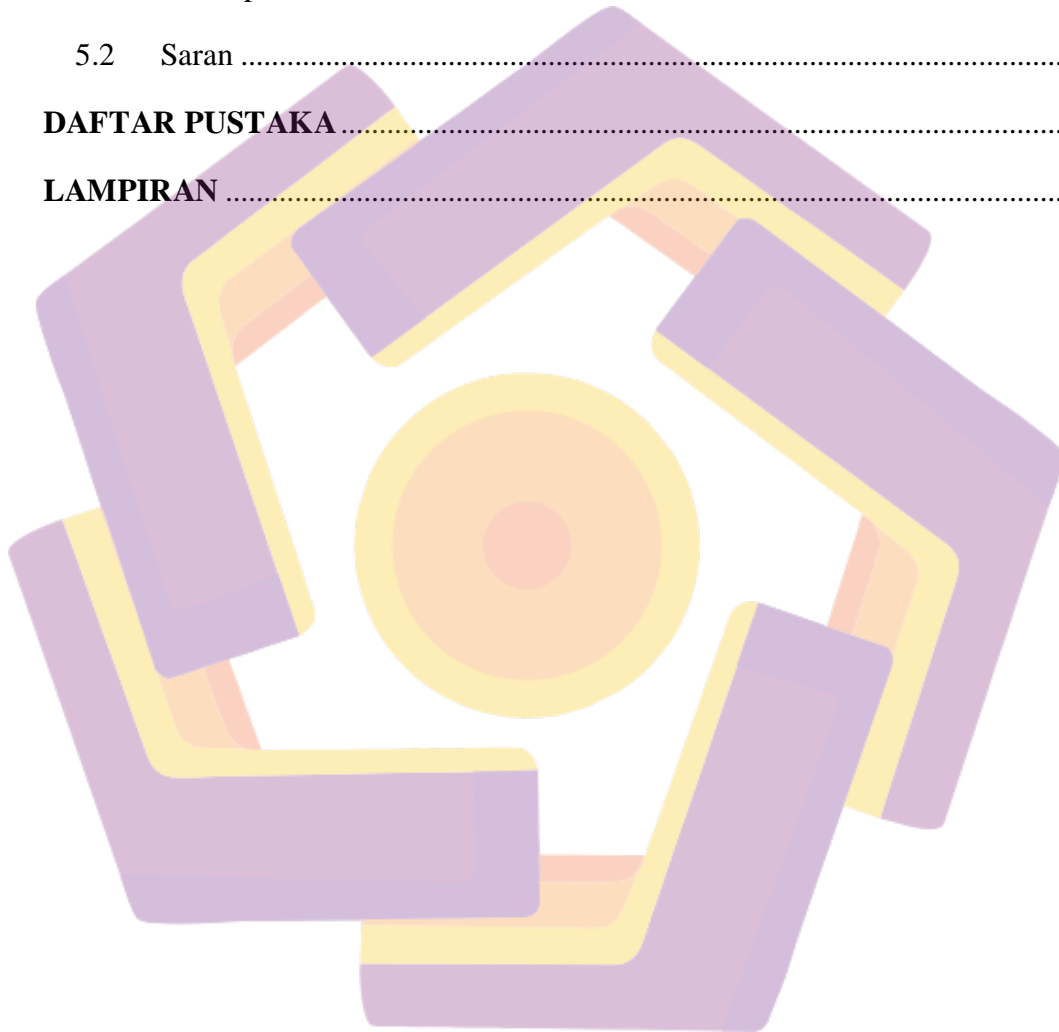
## DAFTAR ISI

|   |      |
|---|------|
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....  | ii   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....   | iii  |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKIRPSI</b> Error! Bookmark not defined. |      |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....   | v    |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....   | vi   |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....   | ix   |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....  | x    |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....  | xi   |
| <b>INTISARI</b> .....   | xii  |
| <b>ABSTRACT</b> .....   | xiii |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....  | 1    |
| 1.1 Latar Belakang .....  | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah .....   | 3    |
| 1.3 Batasan Masalah .....   | 3    |
| 1.4 Tujuan Penelitian .....   | 4    |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....  | 4    |
| 1.6 Metodologi Penelitian .....   | 5    |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....                                     | 5    |
| 1.6.2 Metode Perancangan .....  | 6    |
| 1.7 Sistematika Penulisan .....   | 6    |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....                                    | 8    |
| 2.1 Tinjauan Pustaka .....  | 8    |
| 2.2 Landasan Teori .....  | 13   |

|   |                                       |           |
|---|---------------------------------------|-----------|
| 2.2.1   | Multimedia.....                       | 13        |
| 2.2.2   | Iklan.....                            | 17        |
| 2.2.3   | <i>Motion Graphic</i> .....           | 21        |
| 2.2.4   | Mode Perancangan .....                | 22        |
| 2.2.5   | Analisis SWOT.....                    | 23        |
| 2.2.6   | Pengelolaan Data Kuisisioner.....     | 25        |
| <b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>    |                                       | <b>27</b> |
| 3.1   | Gambaran Umum.....                    | 27        |
| 3.2   | Metode Pengumpulan Data .....         | 27        |
| 3.2.1   | Wawancara.....                        | 27        |
| 3.2.2   | Observasi.....                        | 27        |
| 3.3   | Analisis Masalah.....                 | 28        |
| 3.3.1   | Analisis SWOT.....                    | 28        |
| 3.4   | Analisis Kebutuhan Sistem .....       | 29        |
| 3.4.1   | Kebutuhan Fungsional .....            | 29        |
| 3.4.2   | Kebutuhan Non Fungsional .....        | 30        |
| 3.5   | Perancangan.....                      | 32        |
| 3.5.1   | Kebutuhan Praproduksi.....            | 32        |
| <b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b> |                                       | <b>38</b> |
| 4.1   | Produksi .....                        | 38        |
| 4.1.2   | Pembuatan Aset Audio.....             | 42        |
| 4.1.3   | Pembuatan <i>Motion Graphic</i> ..... | 43        |
| 4.2   | Pasca Produksi.....                   | 46        |
| 4.2.1   | <i>Compositing and Editing</i> .....  | 46        |
| 4.2.2   | <i>Rendering</i> .....                | 48        |
| 4.3   | Pembahasan .....                      | 49        |



|                       |   |           |
|-----------------------|---|-----------|
| 4.3.1                 | Pembahasan Berdasarkan Perancangan .....  | 49        |
| 4.3.2                 | Pembahasan Sesuai <i>Storyboard</i> ..... | 51        |
| 4.4                   | Evaluasi.....                             | 53        |
| 4.4.1                 | <i>Testing</i> .....                      | 53        |
| <b>BAB V</b>          | <b>PENUTUP</b> .....                      | <b>58</b> |
| 5.1                   | Kesimpulan.....                           | 58        |
| 5.2                   | Saran .....                               | 59        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> | .....                                     | <b>60</b> |
| <b>LAMPIRAN</b>       | .....                                     | <b>64</b> |



## DAFTAR TABEL

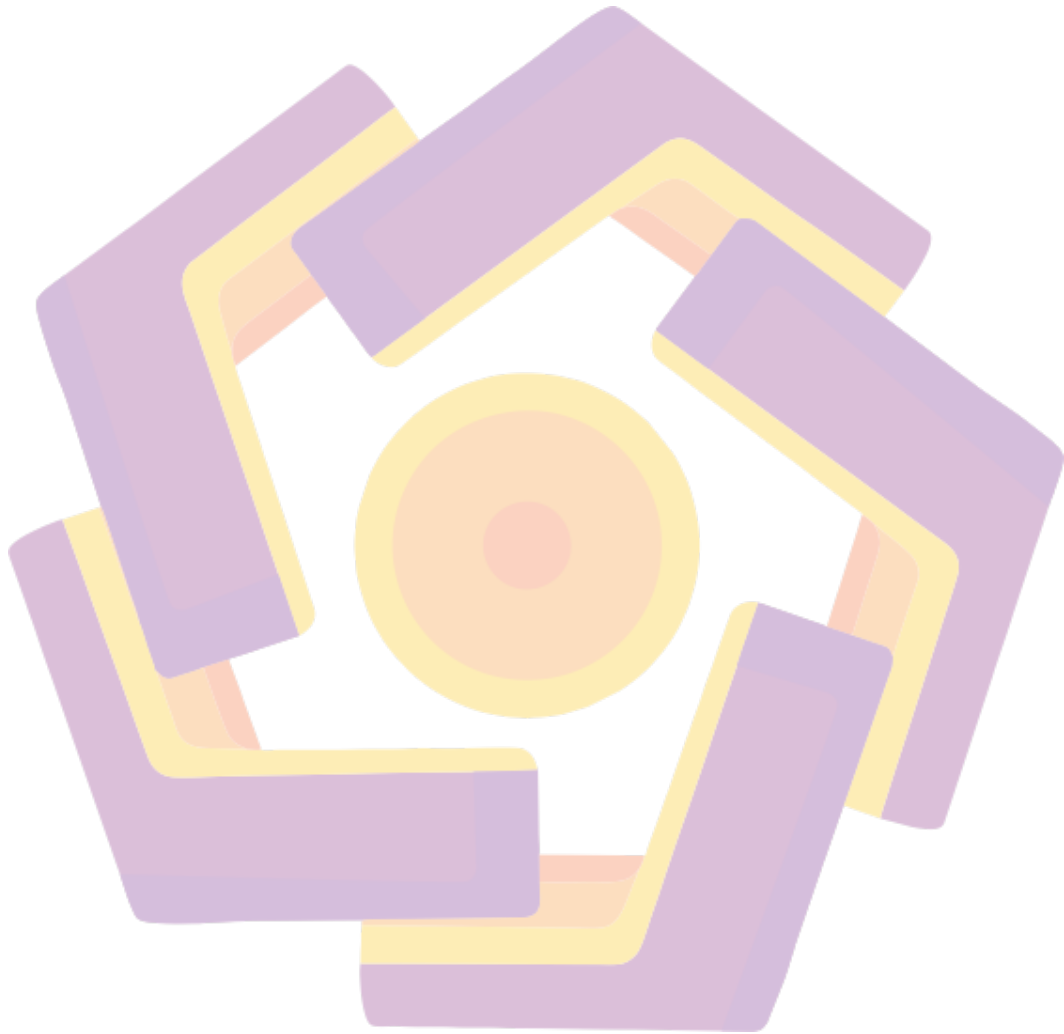
|   |           |
|---|-----------|
| <b>Tabel 2. 1 Tabel Keaslian Penelitian .....</b>         | <b>10</b> |
| <b>Tabel 2. 2 Evaluasi Skala Likert .....</b>             | <b>25</b> |
| <b>Tabel 2. 3 Rumus presentase .....</b>                  | <b>25</b> |
| <b>Tabel 2. 4 Presentase Nilai .....</b>                  | <b>26</b> |
| <b>Tabel 3. 1 Tabel SWOT .....</b>                        | <b>28</b> |
| <b>Tabel 3. 2 Spesifikasi perangkat keras .....</b>       | <b>30</b> |
| <b>Tabel 3. 3 Spesifikasi perangkat lunak .....</b>       | <b>31</b> |
| <b>Tabel 3. 4 kebutuhan brainware .....</b>               | <b>31</b> |
| <b>Tabel 3. 5 Storyboard dan naskah .....</b>             | <b>33</b> |
| <b>Tabel 4. 1 Desain aset pendukung .....</b>             | <b>41</b> |
| <b>Tabel 4. 2 Pembahasan sesuai naskah .....</b>          | <b>49</b> |
| <b>Tabel 4. 3 Pembahasan kesesuaian storyboard .....</b>  | <b>51</b> |
| <b>Tabel 4. 4 Hasil kuesioner .....</b>                   | <b>53</b> |
| <b>Tabel 4. 5 Kategori skor/bobot kuesioner .....</b>     | <b>54</b> |
| <b>Tabel 4. 6 Presentase skor jawaban kuesioner .....</b> | <b>54</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| <b>Gambar 2. 1 system multimedia</b> .....                              | 13 |
| <b>Gambar 2. 2 Contoh text</b> .....                                    | 14 |
| <b>Gambar 2. 3 Contoh gambar format TIF</b> .....                       | 15 |
| <b>Gambar 2. 4 Gelombang suara analog</b> .....                         | 15 |
| <b>Gambar 2. 5 Contoh video musik</b> .....                             | 16 |
| <b>Gambar 2. 6 Contoh animasi</b> .....                                 | 16 |
| <b>Gambar 2. 7 Contoh media cetak</b> .....                             | 20 |
| <b>Gambar 2. 8 Contoh media digital</b> .....                           | 20 |
| <b>Gambar 2. 9 Contoh media luar ruang</b> .....                        | 21 |
| <b>Gambar 4. 1 Loading screen Adobe Illustrator 2023</b> .....          | 39 |
| <b>Gambar 4. 2 Setting new document Adobe Illustrator 2023</b> .....    | 39 |
| <b>Gambar 4. 3 Tampilan lembaran kerja Adobe Illustrator 2023</b> ..... | 40 |
| <b>Gambar 4. 4 Proses pembuatan background pada scene 2</b> .....       | 41 |
| <b>Gambar 4. 5 Setting new document Adobe After Effects 2023</b> .....  | 44 |
| <b>Gambar 4. 6 Import file</b> .....                                    | 44 |
| <b>Gambar 4. 7 Import file ke project</b> .....                         | 45 |
| <b>Gambar 4. 8 Drag dan drop file ke projek utama</b> .....             | 45 |
| <b>Gambar 4. 9 Tahap editing</b> .....                                  | 46 |
| <b>Gambar 4. 10 Setting new document Adobe Premiere Pro 2023</b> .....  | 47 |
| <b>Gambar 4. 11 Import file</b> .....                                   | 47 |
| <b>Gambar 4. 12 Menyusun video</b> .....                                | 48 |
| <b>Gambar 4. 13 Proses Rendering</b> .....                              | 48 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Lampiran 1. Hasil wawancara .....</b> | <b>64</b> |
| <b>Lampiran 2. Hasil kuesioner .....</b> | <b>66</b> |



## INTISARI

Provinsi Sulawesi Tenggara merupakan salah satu Provinsi di Indonesia yang mempunyai banyak tempat wisata sangat indah diantaranya seperti wisata alam, wisata religi, dan wisata sejarah. Salah satu keunggulannya dari sektor wisata baharinya yang terdapat di Kota Baubau yaitu wisata Batu Sori. Agar wisata Batu Sori lebih dikenal oleh masyarakat luas perlu adanya media informasi seperti iklan dalam bentuk video menggunakan teknik *motion graphic*. Untuk *Motion graphic* sendiri menjadikan salah satu media yang dinamis dan menarik yang dapat dinikmati oleh semua kalangan, umur, dan gender. Penelitian ini akan merancang pembuatan video berjudul “Perancangan *Motion Graphic* Sebagai Media Informasi Wisata Batu Sori Kota Baubau”.

**Kata kunci:** *Motion Graphic*, Parawisata, Batu Sori, Kota Baubau



## **ABSTRACT**

*Southeast Sulawesi province is one of the territories in Indonesia that has numerous exceptionally excellent traveler attractions, including common tourism, devout tourism, and authentic tourism. One of the points of interest of the marine tourism segment in Baubau City is Batu Sori tourism. So that Batu Sori tourism is better known to the more extensive community, there have to be data media such as notices in video frames utilizing movement realistic procedures. Movement illustrations themselves are an energetic and curious medium that can be delighted in by all bunches, ages, and sexual orientations. This investigation will plan a video entitled "Planning Movement Design as Data Media for Batu Sori Tourism in Baubau City".*

**Keywords:** *Motion Graphic, Tourism, Batu Sori, Baubau City*

