

SKRIPSI
SKEMA ARTIS *CONTENT CREATOR*
IMPLEMENTASI TEKNIK *MOTION GRAPHIC* PADA PERANCANGAN
VIDEO *EXPLAINER* APLIKASI SIBAKUL JOGJA DINAS KOPERASI
DAN UMKM DIY

Diajukan sebagai syarat Salah Satu Syarat dalam Mencapai Gelar
Sarjana Strata Satu (S1) pada program Studi Ilmu Komunikasi

Universitas Amikom Yogyakarta



Oleh :

Isnaini Nur Anisa (18.96.0693)

Dosen Pembimbing:

Nurfian Yudhistira, S.I.Kom, M.A

PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI S1-ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
(2023)

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI
SKEMA ARTIS CONTENT CREATOR

**IMPLEMENTASI TEKNIK *MOTION GRAPHIC* PADA PERANCANGAN
VIDEO *EXPLAINER* APLIKASI SIBAKUL JOGJA DINAS KOPERASI
DAN UMKM DIY**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Isnaini Nur Anisa

18.96.0693

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 10 November 2023

Menyetujui,
Dosen Pembimbing

Nurfian Yudhistira, S.I.Kom, M.A

NIK. 190302435

**LEMBAR PENGESAHAN
SKEMA ARTIS CONTENT CREATOR**

**IMPLEMENTASI TEKNIK *MOTION GRAPHIC* PADA PERANCANGAN
VIDEO *EXPLAINER* APLIKASI SIBAKUL JOGJA DINAS KOPERASI
DAN UMKM DIY**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Isnaini Nur Anisa

18.96.0693

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 24 November 2023

Nama Penguji

Nurfian Yudhistira, S.I.Kom, M.A

NIK. 190302435

Wiwid Adiyanto, S.I.Kom., M.I.Kom

NIK. 190302477

Angga Intueri Mahendra P., S.Sos, M.I.Kom

NIK. 190302339

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) Tanggal 1 Desember 2023

DEKAN FAKULTAS EKONOMI DAN SOSIAL



Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom

NIK. 190302125

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Isnaini Nur Anisa
NIM : 18.96.0693
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ekonomi dan Sosial
Universitas : Universitas Amikom Yogyakarta

Menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya ilmiah asli, bukan plagiasi dari karya orang lain. Apabila pernyataan ini tidak benar dan ditemukan plagiasi pada karya lain maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditentukan oleh Universitas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggungjawabkan sepenuhnya.

Yogyakarta, 03 November 2023

Yang Memberikan Pernyataan



Isnaini Nur Anisa
NIM. 18.96.0693


KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur atas kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat, rahmat dan karuniaNya kepada kita semua sehingga kami dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Implementasi Teknik *Motion graphic* Pada Perancangan Video *Explainer* Aplikasi Sibakul Jogja Dinas Koperasi dan UMKM DIY”** yang diajukan menjadi salah satu syarat menyelesaikan program strata satu (S1) pada program studi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta

Penyusunan Skripsi ini digunakan sebagai bukti bahwa penyusun telah melaksanakan dan menyelesaikan penelitian Skripsi. Dalam proses penyusunan penulisan laporan ini penulis mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Terimakasih kepada seluruh pihak yang telah turut mendukung dan membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian skripsi ini, diantaranya yaitu:

1. Kedua orang tua dan kakak yang selalu memberikan doa serta dukungan berupa moral maupun materi.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Emha Taufiq Luthfi, S.T.,M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Sosial Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Erik Hadi Saputra, S.I.Kom., M.Eng. selaku Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Nurfian Yudhistira, S.I.Kom., M.A selaku pembimbing skripsi yang telah membimbing serta memberikan saran yang membangun. hingga terselesaikan dengan baik.
6. Dinas Koperasi dan UKM Daerah Istimewa Yogyakarta yang telah bersedia menjadi objek penelitian dan membantu berjalannya penelitian.
7. Bapak Hana Fais Prabowo, S.TP,M.Si Pengembang Kewirausahaan Muda Dinas Koperasi dan UKM Daerah Istimewa Yogyakarta yang telah membantu atas terbitnya karya dari skripsi ini.
8. Ibu Dwi Pela Agustina, S.I.Kom., M.A yang telah memberikan motivasi dan dukungan agar segera menyelesaikan skripsi.

9. Abduh Ridho dan Muhammad Rico selaku tim pengisi suara dan pembuat audio sfx dalam video *explainer*.
10. Kerabat penulis Rumah Langit (Firdaus Robbi Akbar, Aini Ruwaidah, Cindy Urwah Risalati, Sausan Syadzafie Safar, Kresna Djohar Tadjudarsana, Luthfiana Nur Baiti, A'yun Nisa), teman-teman Srikandi Works (Arifa, Dinda, Dwi, Farah, Raina, Rafika, Rina, Riska, Tiya), dan teman dari *another circle* (Rohalimah Rizqi, Juliana Putri, Nadia Farah, Dian Sukmawati, Sofia Nur Latifah) yang telah menjadi bagian dari proses serta memberikan masukan dalam penyelesaian skripsi.



Yogyakarta, 03 November 2023

Isnaini Nur Anisa

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
ABSTRAK	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Fokus Permasalahan dan Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penciptaan	10
1.4 Manfaat Penciptaan	10
1.4.1 Manfaat Praktis.....	10
1.4.2 Manfaat Akademis.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Referensi Karya	11
2.2 Landasan Teori Karya	14
2.2.1 Definisi Multimedia.....	14
2.2.1.1 Elemen Multimedia	15
2.2.1.2 Jenis Multimedia.....	17
2.2.1.3 Penerapan Multimedia	17
2.2.2 Definisi Animasi.....	19
2.2.2.1 Jenis Animasi.....	20
2.2.2.2 Prinsip Dasar Animasi	25
2.2.3 Definisi Video.....	31
2.2.4 Definisi <i>Motion graphic</i>	31
2.2.4.1 Prinsip Dasar <i>Motion graphic</i>	33
2.2.4.2 Karakteristik <i>Motion graphic</i>	34
2.2.5 Definisi Gambar	34
2.2.6 Media Informasi dan Promosi	35

BAB III RENCANA PERANCANGAN KARYA	39
3.1	Gambaran Rancangan Karya 39
3.1.1	Judul <i>Content</i> dan Kategori <i>Content Creator</i> 39
3.1.2	Format Konten 39
3.1.3	Format Media 40
3.1.4	Volume Konten..... 40
3.1.5	Target Audiens 40
3.1.6	Periode Publikasi Konten 41
3.2	Gambaran Isi Pesan Karya 41
BAB IV ULASAN KARYA DAN PERAN MAHASISWA DALAM PRODUKSI... 43	
4.1	Deskripsi Karya 43
4.2	Uraian Proses Produksi..... 44
4.2.1	Pra Produksi..... 44
4.2.2	Produksi 50
4.2.3	Pasca Produksi 63
4.3	Kendala dan Pemecahan Masalah 64
BAB V PENUTUP..... 66	
5.1	Kesimpulan 66
5.2	Saran 66
DAFTAR PUSTAKA..... 67	
LAMPIRAN..... 71	

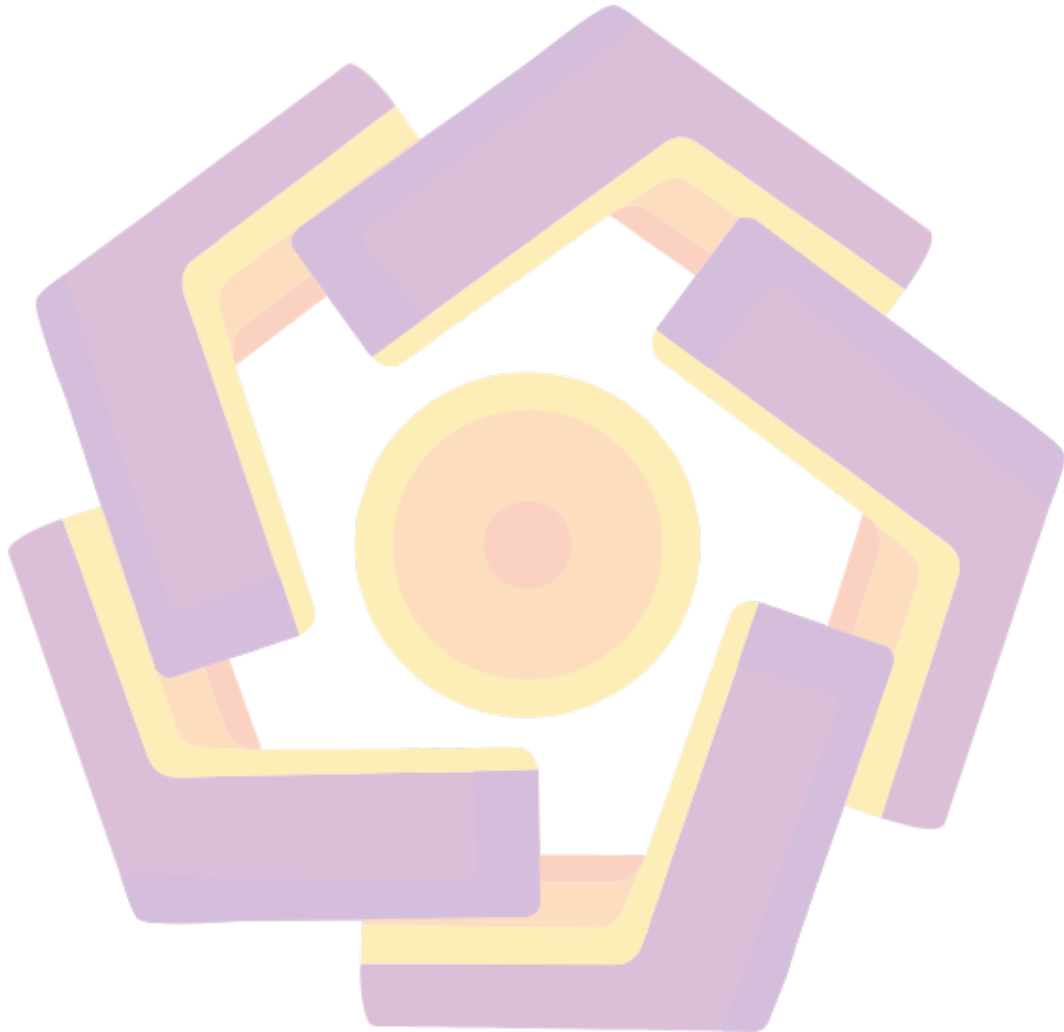
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tampilan Sibakul Jogja dan UKM Dkerens Depok.....	5
Gambar 2. 1 Explainer Video Bukalapak.com.....	11
Gambar 2. 2 Introduction to Traveloka App.....	13
Gambar 2. 3 Best Animated Explainer Video for Podcast Platform Acast Vidico.....	14
Gambar 2. 4 Elemen Multimedia.....	16
Gambar 2. 5 <i>Cel</i>	20
Gambar 2. 6 <i>Frame</i>	21
Gambar 2. 7 <i>Sprite</i>	21
Gambar 2. 8 <i>Path</i>	22
Gambar 2. 9 <i>Spline</i>	22
Gambar 2. 10 <i>Vektor</i>	23
Gambar 2. 11 <i>Morphing</i>	23
Gambar 2. 12 <i>Clay</i>	24
Gambar 2. 13 Digital.....	24
Gambar 2. 14 Karakter.....	25
Gambar 2. 15 <i>Anticipation</i>	26
Gambar 2. 16 <i>Squash and Strech</i>	26
Gambar 2. 17 <i>Staging</i>	26
Gambar 2. 18 <i>Straight-ahead Action and Pose-to-Pose</i>	27
Gambar 2. 19 <i>Follow-through and Overlapping Action</i>	27
Gambar 2. 20 <i>Slow In- Slow Out</i>	28
Gambar 2. 21 <i>Arcs</i>	28
Gambar 2. 22 <i>Secondary Action</i>	29
Gambar 2. 23 <i>Timing</i>	29
Gambar 2. 24 <i>Exaggeration</i>	30
Gambar 2. 25 <i>Solid Drawing</i>	30
Gambar 2. 26 <i>Appeal</i>	31
Gambar 4. 1 <i>Storyboard</i>	47
Gambar 4. 2 Desain aset grafis pada scene 2.....	51
Gambar 4. 3 Proses <i>Rearrange Aset Grafis Scene 2</i>	51

Gambar 4. 4 Proses Pembuatan Grafis <i>Scene</i> 12	51
Gambar 4. 5 Proses <i>Layering</i>	52
Gambar 4. 6 Proses Pembuatan <i>Voice Over</i>	52
Gambar 4. 7 <i>Composition Settings</i>	53
Gambar 4. 8 <i>Create New Folder</i>	54
Gambar 4. 9 <i>Import File</i>	54
Gambar 4. 10 <i>Import as Composition – Retail Layer Size</i>	55
Gambar 4. 11 <i>Compositing</i>	55
Gambar 4. 12 Proses Transformasi	56
Gambar 4. 13 <i>Keyframe</i>	56
Gambar 4. 14 <i>Easy Ease</i>	57
Gambar 4. 15 <i>Graph Editor</i>	57
Gambar 4. 16 <i>Plugin Animation Composer</i>	57
Gambar 4. 17 Penyesuaian Audio <i>Voice Over</i>	58
Gambar 4. 18 Efek <i>Looping</i>	58
Gambar 4. 19 Efek <i>Wiggle</i>	59
Gambar 4. 20 <i>Character Animation</i>	59
Gambar 4. 21 Penyusunan <i>Scene</i>	59
Gambar 4. 22 Efek <i>Motion Blur</i>	60
Gambar 4. 23 Cara <i>Eksport File</i>	60
Gambar 4. 24 Menentukan Lokasi <i>Folder Hasil Render</i>	61
Gambar 4. 25 <i>Rendering Setting</i>	61
Gambar 4. 26 Proses <i>Rendering</i>	62
Gambar 4. 27 Proses Penyusunan <i>Sound Effects</i>	62
Gambar 4. 28 Proses <i>Compositing dan Editing</i>	63
Gambar 4. 29 Proses <i>Final Rendering</i>	64

DAFTAR TABEL

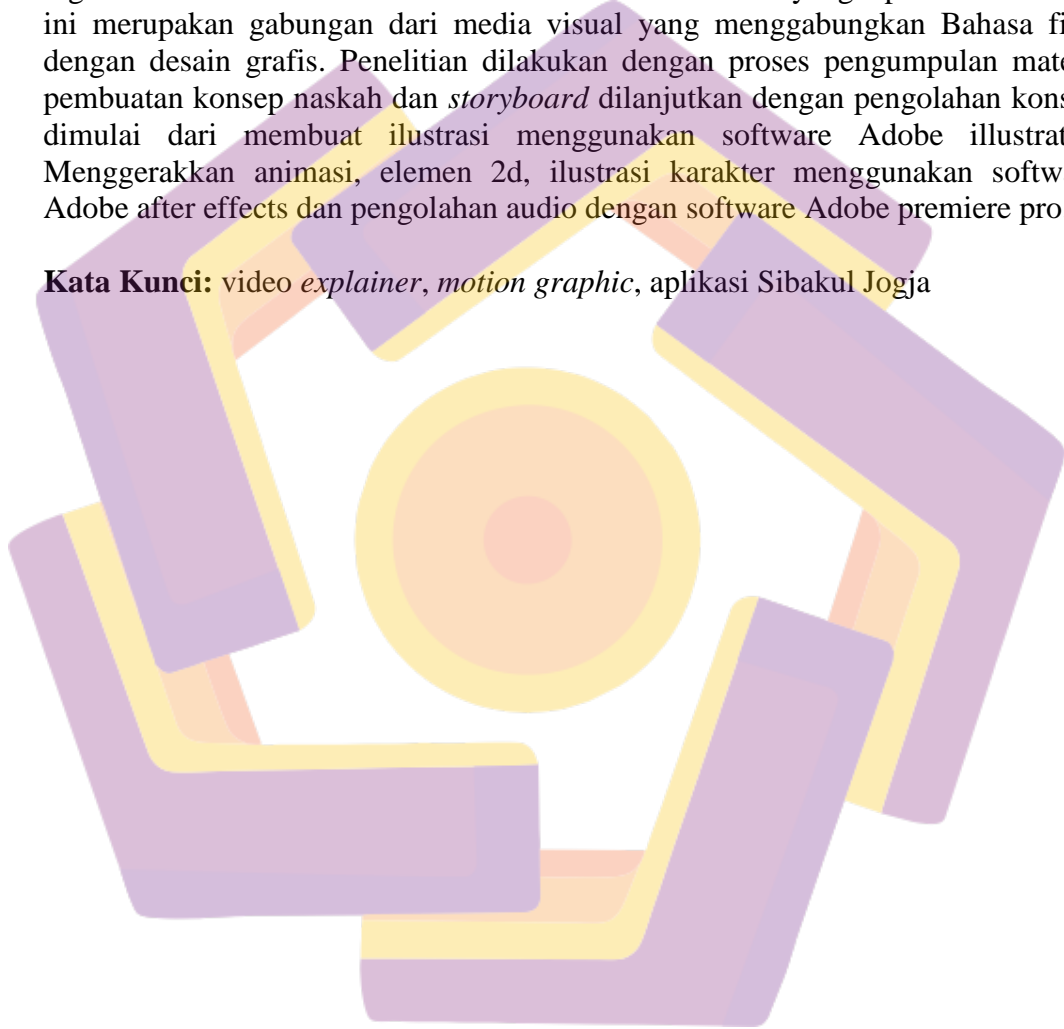
Tabel 2. 1 Referensi Karya.....	11
Tabel 4. 1 Naskah.....	45
Tabel 4. 2 Proses Pra-Produksi	49
Tabel 4. 3 Proses Produksi	62
Tabel 4. 4 Proses Pasca Produksi.....	64



ABSTRAK

Banyak pelaku usaha yang menjadikan UKM pilihan utama sebagai wadah usaha yang menghasilkan nilai ekonomi. Namun tidak sedikit pelaku UKM yang mengalami kesulitan dalam menjangkau konsumen. Melihat kondisi tersebut Sibakul Jogja versi *mobile* hadir sebagai sistem informasi dan pelayanan dari Dinas Koperasi dan UKM Daerah Istimewa Yogyakarta yang dapat mendukung pelaku UKM untuk meningkatkan pendapatan usahanya dari mana saja dengan mudah. Perancangan video *explainer* ini digunakan untuk menjelaskan tentang apa itu aplikasi Sibakul Jogja dan benefitnya. Implementasi teknik *motion graphic* digunakan untuk memvisualisasikan keseluruhan informasi yang diperlukan. Teknik ini merupakan gabungan dari media visual yang menggabungkan Bahasa film dengan desain grafis. Penelitian dilakukan dengan proses pengumpulan materi, pembuatan konsep naskah dan *storyboard* dilanjutkan dengan pengolahan konsep dimulai dari membuat ilustrasi menggunakan software Adobe illustrator. Menggerakkan animasi, elemen 2d, ilustrasi karakter menggunakan software Adobe after effects dan pengolahan audio dengan software Adobe premiere pro.

Kata Kunci: video *explainer*, *motion graphic*, aplikasi Sibakul Jogja



ABSTRACT

Many entrepreneurs choose Small and Medium Enterprises (SMEs) as their primary option to generate economic value. However, quite a few SME players encounter difficulties in reaching consumers. In this context, the mobile version of Sibakul Jogja serves as an information and service platform provided by the Cooperative and SME Agency of the Special Region of Yogyakarta. It helps SME owners enhance their business income more easily and can be accessed from anywhere. The development of this explainer video aims to explain what the Sibakul Jogja application offers and its benefits. The implementation of motion graphic techniques aims to provide a comprehensive visualization of the necessary information. This technique is a combination of visual elements from film with graphic design. The research stages involve material collection, script and storyboard design, and concept development starting with the creation of illustrations using Adobe Illustrator software. The subsequent stage involves animation, 2D elements, and moving character illustrations using Adobe After Effects software, followed by audio processing using Adobe Premiere Pro software.

Keyword: *explainer video, motion graphic, media information and promotion, Sibakul Jogja application.*

