

**PERANCANGAN VIDEO *EXPLAINER* PADA PROGRAM PEMUDA
MANDIRI MEMBANGUN DESA KEMENTERIAN PEMUDA DAN
OLAHRAGA RI MENGGUNAKAN
TEKNIK ANIMASI 2D**

SKRIPSI



disusun oleh

Anjar Prihatanto Pamilih

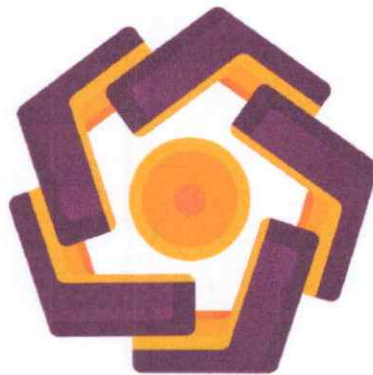
11.11.4990

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN VIDEO *EXPLAINER* PADA PROGRAM PEMUDA
MANDIRI MEMBANGUN DESA KEMENTERIAN PEMUDA DAN
OLAHRAGA RI MENGGUNAKAN
TEKNIK ANIMASI 2D**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Anjar Prihatanto Pamilih

11.11.4990

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO *EXPLAINER* PADA PROGRAM PEMUDA
MANDIRI MEMBANGUN DESA KEMENTERIAN PEMUDA DAN
OLAHRAGA RI MENGGUNAKAN
TEKNIK ANIMASI 2D**

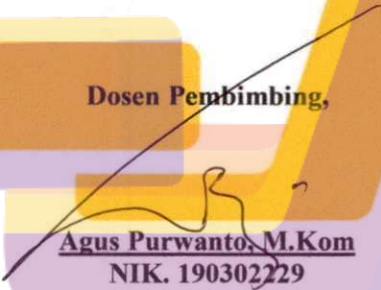
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anjar Prihatanto Pamilih

11.11.4990

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Agustus 2018

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO *EXPLAINER* PADA PROGRAM PEMUDA
MANDIRI MEMBANGUN DESA KEMENTERIAN PEMUDA DAN
OLAHRAGA RI MENGGUNAKAN
TEKNIK ANIMASI 2D**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Anjar Prihatanto Pamilih

11.11.4990

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Agustus 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 pernah 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, 27 Agustus 2018



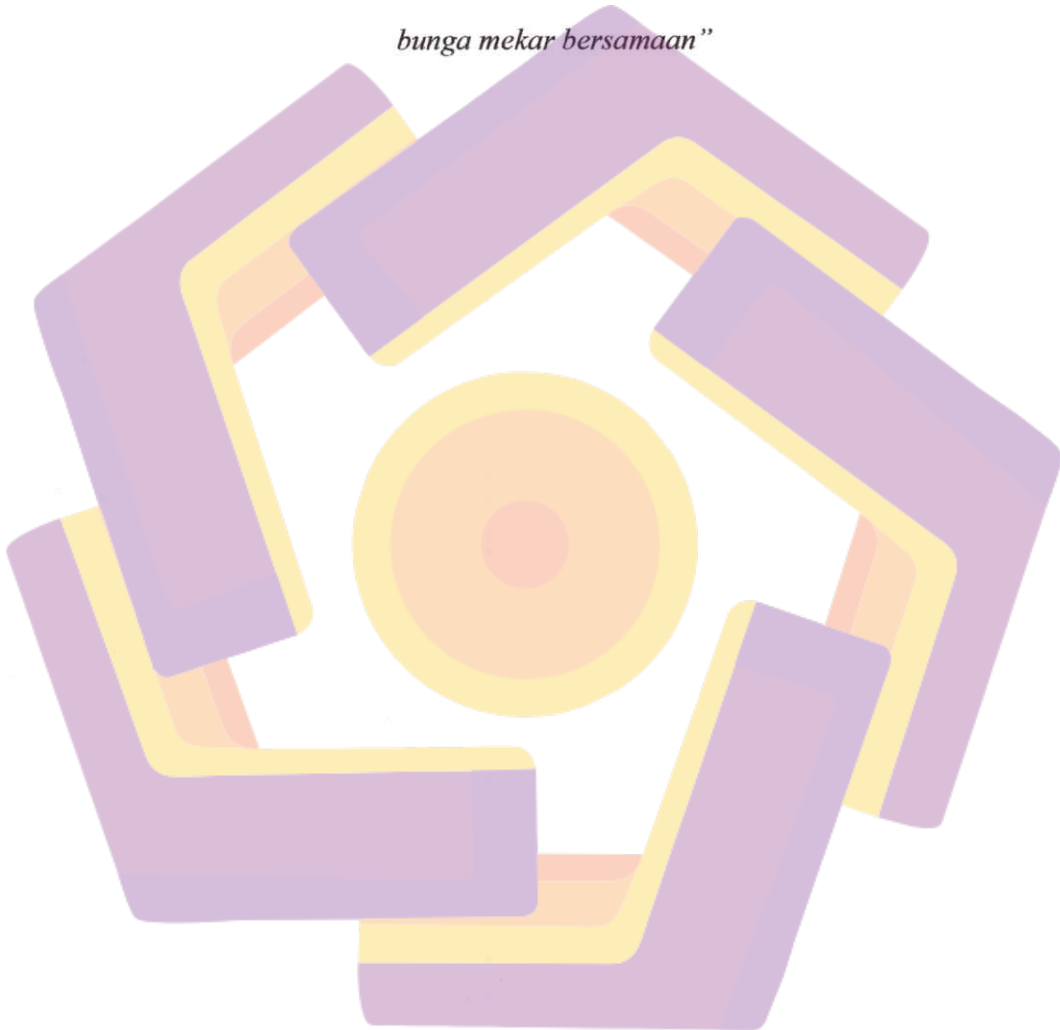
Anjar Prihatanto Pamilih

NIM. 11.11.4990

MOTTO

"Berbeda belum tentu baik, tapi yang terbaik pasti berbeda"

*"Jangan bandingkan takdirmu dengan takdir orang lain, karena tidak semua
bunga mekar bersamaan"*



PERSEMBAHAN

Segala puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang tak terhingga sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Adapun karya ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orangtua saya yang tiada henti-hentinya memberikan do'a dan dukungan semangat sampai saat ini untuk mendapatkan yang terbaik.
2. Keluarga besar Trah Remo Sumarto, Trah Eyang Sukarni dan saudara-saudara saya yang selalu memberikan motivasi dan semangat untuk menyelesaikan program sarjana ini.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom yang sudah banyak sekali membantu dan memberikan saran kepada saya dalam pembuatan skripsi ini
4. Seluruh teman-teman 11-S1TI-06 yang selalu membantu dan selalu memberikan semangat dari awal perkuliahan sampai dengan akhir perkuliahan.
5. Para dosen, staff dan seluruh jajaran Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu dan pengalaman hidup yang berharga.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya haturkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada setiap hamba-Nya serta sholawat dan salam kepada junjungan Nabi besar kita Nabi Muhammad SAW.

Dengan selesainya skripsi yang berjudul “Perancangan Video *Explainer* Pada Program Pemuda Mandiri Membangun Desa Kementerian Pemuda Dan Olahraga Ri Menggunakan Teknik Animasi 2D”, dengan ini penyusun ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Agus Purwanto, M. Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi.
3. Bapak Sudarmawan, M.T, selaku ketua Jurusan Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Keluarga, teman-teman, sahabat, dan seseorang tercinta yang telah memberikan doa, kasih sayang, dan dorongan kepada penyusun.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa di sebutkan satu persatu oleh penyusun.

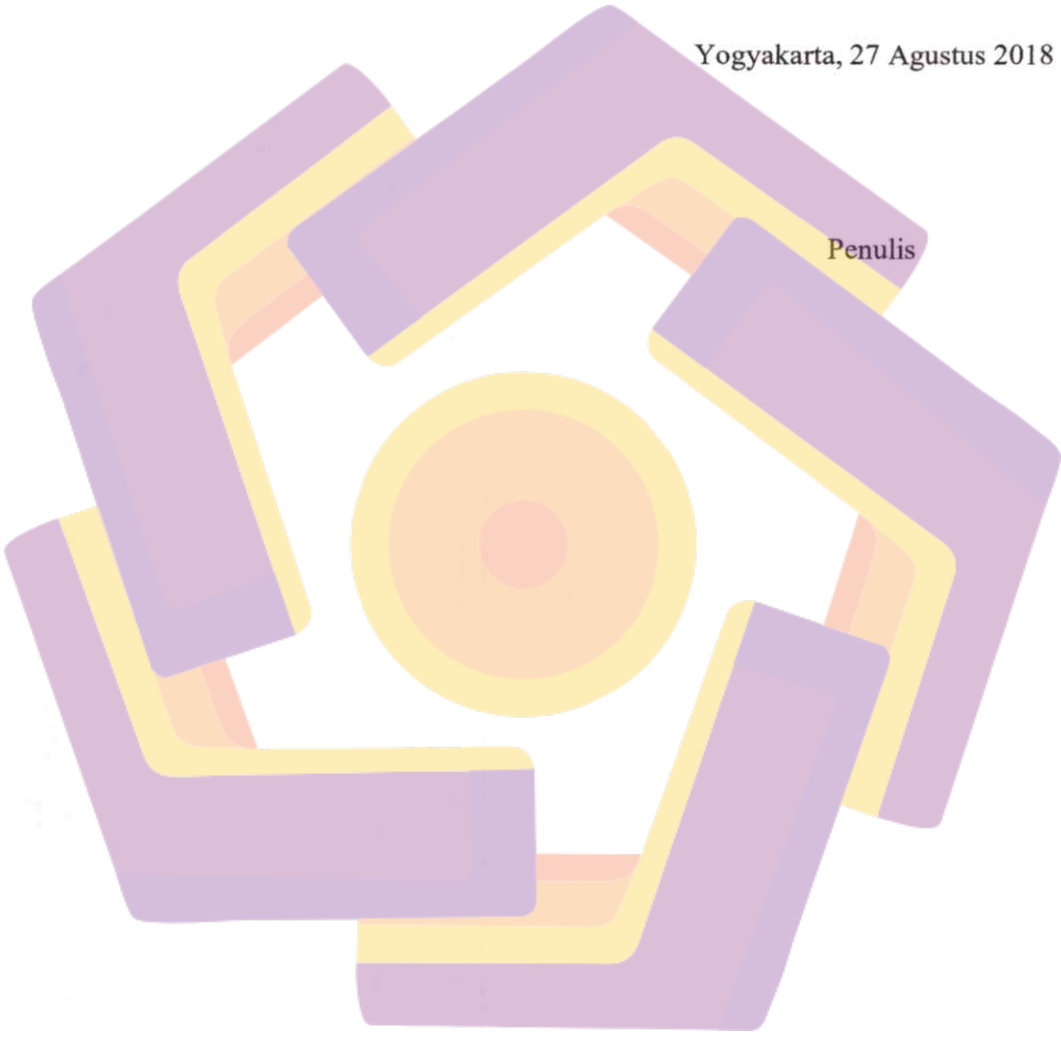
Dalam penulisan skripsi ini penyusun menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penyusun, oleh

karena itu kritik dan saran yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan pada bidang multimedia.

Yogyakarta, 27 Agustus 2018

Penulis



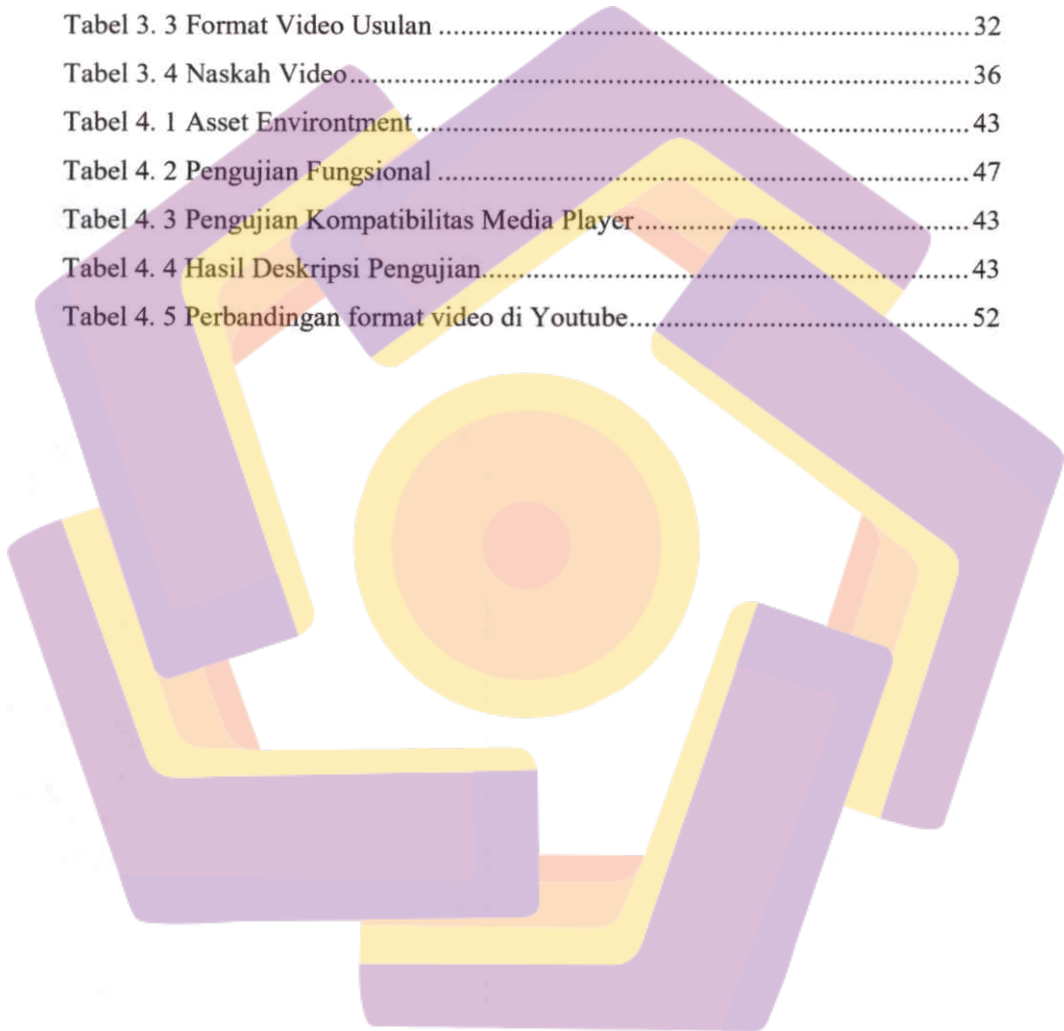
DAFTAR ISI

COVER	I
PERSETUJUAN	III
PENGESAHAN	IV
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO	VI
PERSEMBAHAN	VII
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR	XIII
ABSTRACT.....	XV
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	3
1.3 BATASAN MASALAH.....	3
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.5 METODE PENELITIAN.....	4
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.2 DASAR TEORI	8
2.3 KONSEP DASAR VIDEO EXPLAINER 2D	9
2.3.1 Jenis Animasi	9
2.3.2 Prinsip Animasi	14
2.3.3 Tahapan Perancangan Animasi Dua Dimensi	20
2.4 MEDIA INFORMASI.....	21
2.5 MOTION GRAPHIC.....	22
2.6 PROGRAM PMMD KEMENPORA RI	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	26

3.1 ANALISIS PERMASALAHAN.....	26
3.2 Analisis SWOT	26
3.2.1 Kelemahan media saat ini.....	28
3.2.2 Solusi yang ditawarkan	28
3.3 METODE ANALISIS	28
3.3.2 ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	29
3.3.2.1 Kebutuhan Fungsional.....	29
3.3.2.2 Kebutuhan Non Fungsional	30
3.4 METODE TESTING.....	31
3.6 PENGUMPULAN DATA.....	33
3.6.1 Observasi.....	33
3.6.2 Wawancara	35
3.7 RANCANGAN PRA PRODUKSI.....	35
3.7.1 Ide Cerita.....	35
3.7.2 Naskah.....	36
3.7.3 Storyboard	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	38
4.1 PRODUKSI.....	39
4.1.1 Produksi Karakter.....	39
4.1.2 Produksi Properti Environment.....	40
4.2 PASCAPRODUKSI	41
4.3 EVALUASI.....	52
BAB V PENUTUP.....	53
5.1 KESIMPULAN	53
5.2 KRITIK DAN SARAN	54
DAFTAR PUSTAKA	55

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel SWOT	27
Tabel 3. 2 Format Video Standar YouTube	31
Tabel 3. 3 Format Video Usulan	32
Tabel 3. 4 Naskah Video	36
Tabel 4. 1 Asset Environment	43
Tabel 4. 2 Pengujian Fungsional	47
Tabel 4. 3 Pengujian Kompatibilitas Media Player	43
Tabel 4. 4 Hasil Deskripsi Pengujian	43
Tabel 4. 5 Perbandingan format video di Youtube	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Anticipation</i>	15
Gambar 2. 2 <i>Squash dan Strecht</i>	15
Gambar 2. 3 <i>Staging</i>	15
Gambar 2. 4 <i>Follow-through dan Overlapping Action</i>	38
Gambar 2. 5 <i>Straight-ahead Action dan Pose-to-Pos</i>	16
Gambar 2. 6 <i>Slow In-Slow Out</i>	17
Gambar 2. 7 <i>Appeal</i>	17
Gambar 2. 8 <i>Solid Drawing</i>	18
Gambar 2. 9 <i>Timing</i>	18
Gambar 4. 10 <i>Exaggeration</i>	19
Gambar 2. 11 <i>ondary Action</i>	19
Gambar 2. 12 <i>Arcs</i>	19
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	33
Gambar 3. 2 Video Explainer Milik Bukalapak.com	33
Gambar 3. 3 Video Explainer Milik Yum Yum Videos	34
Gambar 3. 4 Storyboard	38
Gambar 4. 1 Karakter	39
Gambar 4. 2 Pembuatan Background	40
Gambar 4. 3 Pembuatan Narasi	41
Gambar 4. 4 Composite dan Setting	45
Gambar 4. 6 Rendering	46
Gambar 4. 7 Produk Akhir Video Explainer	47

INTISARI

Video explainer motion graphic merupakan bagian teknologi yang dikembangkan sebagai sarana promosi. Dengan kebermanfaatannya yang diberikan oleh teknologi *video explainer* dapat dimanfaatkan sebagai media informasi bagi sebuah perusahaan.

Pemuda Mandiri Membangun Desa merupakan program yang dilaksanakan oleh KEMENPORA RI untuk pengembangan kepemudaan dan keolah ragaan di desa-desa dengan melaksanakan program yang sudah ditentukan di daerah masing-masing peserta.

Pada penelitian ini berhasil mengolah informasi PMMD Kemenpora RI menjadi sebuah *video explainer* berdurasi 1 menit 40 detik. Dengan adanya *Video Explainer* ini diharapkan mampu menjadi media alternatif untuk penyebaran informasi yang mampu mengilustrasikan program dan tujuan PMMD.

Kata Kunci: *Video, Explainer, Motion Graphic, PMMD KEMENPORA*

ABSTRACT

Motion graphic video explainer is a part of the technology that developed as promotion medium. The benefits provided by video explainer technology can be used as a medium of information for many companies.

PMMD (Pemuda Mandiri Membangun Desa) is a program implemented by Indonesian Ministry of Youth and Sport for youth development and exercise in villages by implementing programs that have been determined in each participant's area.

This study successfully processed PMMD KEMENPORA RI information into a video explainer lasting 1 minute 40 seconds. The Video Explainer it is expected to be an alternative media for information dissemination that is able to illustrate the program and objectives of PMMD.

Keyword: Video, Explainer, Motion Graphic, PMMD KEMENPORA