

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI PENGENALAN KOMUNITAS
PEDULI ANAK DIFABEL “GIVE YOUR HEART”
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh
Muhammad Arif Hernanto
15.12.8757

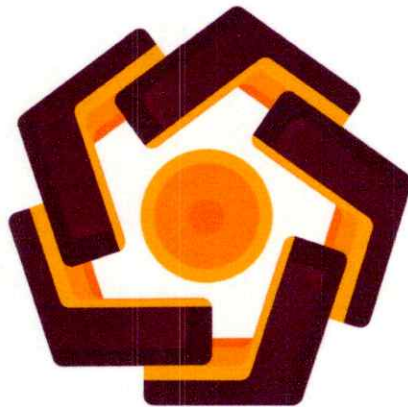
**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**



**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI PENGENALAN KOMUNITAS
PEDULI ANAK DIFABEL “GIVE YOUR HEART”
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Muhammad Arif Hernanto

15.12.8757

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**



PERSETUJUAN

SKRIPSI

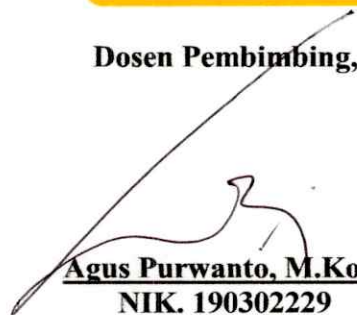
**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI PENGENALAN KOMUNITAS
PEDULI ANAK DIFABEL “GIVE YOUR HEART”
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Arif Hernanto
15.12.8757

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 November 2018

Dosen Pembimbing,



Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI PENGENALAN KOMUNITAS PEDULI ANAK DIFABEL “GIVE YOUR HEART” MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Arif Hernanto

15.12.8757

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 November 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302056

Ike Verawati, M.Kom

NIK. 190302237

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 November 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 19 November 2018



Muhammad Arif Hernanto

NIM. 15.12.8757

MOTTO

Kamu tidak harus menjadi (orang) hebat untuk memulai, tetapi kamu harus memulai untuk menjadi (orang) hebat.

Zig Ziglar

Jangan menunda-nunda pekerjaan yang kamu bisa lakukan hari ini.

Benjamin Franklin

Dari begitu banyak sahabat, dan tak menemukan sahabat yang lebih baik daripada menjaga lidah. Aku memikirkan tentang semua pakaian, tetapi tidak menemukan pakaian yang lebih baik daripada takwa. Aku merenungkan tentang segala jenis amal baik, namun tidak mendapatkan yang lebih baik daripada memberi nasihat baik. Aku mencari segala bentuk rezeki, tapi tidak menemukan rezeki yang lebih baik daripada sabar.

Umar Bin Khattab

Bila kita mencari uang, kita akan dipaksa mengupayakan pelayanan yang terbaik. Tetapi jika kita mengutamakan pelayanan yang baik, maka kitalah yang akan dicari uang.

Mario Teguh

PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan ridhonya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, dan kekuatan. Atas segala karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.

Kupersembahkan skripsi ini kepada orang-orang yang sangat berarti dalam proses pembuatan skripsi ini.

1. Ayah (Drs. Agus Sukaryanto) dan Bunda (Ir. Soetji Hernaeni) yang selalu memberikan doa dan kasih sayang, serta tak henti-hentinya memberikan dukungan dan semangat moral, spiritual serta material yang tak ternilai harganya. Tak lupa adik tersayang (M. Ramadhan Naufal Adhani) yang sedang semangat kuliah.
2. Komunitas Peduli Anak Difabel “Give Your Heart” yang telah memberikan izin penelitian, sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini. Tak lupa kepada Urfa Tabtila selaku *founder* komunitas yang telah mendukung skripsi saya.
3. Dosen Pembimbing yang sangat baik dan keren sekali Bapak Agus Purwanto, M.Kom yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan, saran, semangat dan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman-teman kelas 15.S1SI.06 yang selalu menemani keseharian saya selama 3 tahun berkuliah di Universitas Amikom Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, kekuatan, karunia dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “PERANCANGAN VIDEO ANIMASI PENGENALAN KOMUNITAS PEDULI ANAK DIFABEL ‘GIVE YOUR HEART’ MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC” dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini merupakan syarat utama bagi penulis untuk menyelesaikan program studi Strata-1 di Universitas Amikom Yogyakarta program studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ketua Jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, berkat bimbingan serta arahan beliau sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan hasil yang terbaik.
4. Urfa Tabtila selaku *Founder* Komunitas Peduli Anak Difabel “Give Your Heart” yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan saran.

5. Semua keluarga besar penulis, terutama Ayah dan Bunda yang tidak pernah lelah memberikan dukungan, motivasi, dan doa kepada penulis.
6. Semua teman-teman penulis, terutama teman kuliah yang membantu memberikan kritik dan saran kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu selalu membuka diri untuk kritik dan saran yang membangun dari pembaca, untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya. Terima Kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.



Yogyakarta, 28 November 2018

Penulis

DAFTAR ISI

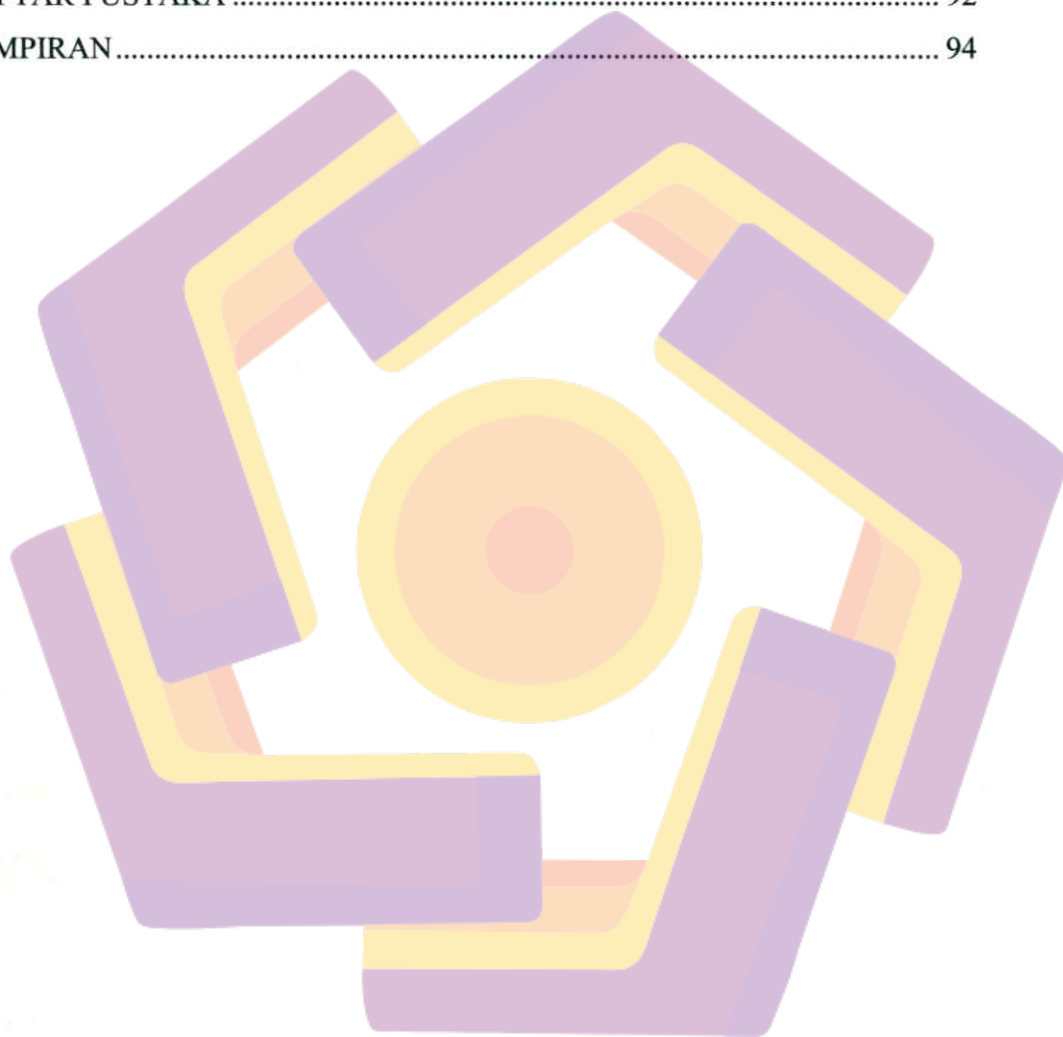
| | |
|--|-------|
| JUDUL | i |
| PERSETUJUAN | ii |
| PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| INTISARI | xvii |
| <i>ABSTRACT</i> | xviii |
| BAB I | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 3 |
| 1.3 Batasan Masalah | 3 |
| 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 4 |
| 1.5.1 Manfaat Bagi Penulis | 4 |
| 1.5.2 Manfaat Bagi Komunitas | 4 |
| 1.5.3 Manfaat Bagi Masyarakat | 4 |
| 1.6 Metode Penelitian | 4 |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data | 5 |
| 1.6.2 Metode Analisis | 5 |
| 1.6.3 Metode Produksi | 5 |
| 1.6.4 Metode Evaluasi | 6 |
| 1.7 Sistematika Penulisan | 6 |

| | |
|--|----|
| BAB II..... | 8 |
| LANDASAN TEORI..... | 8 |
| 2.1 Kajian Pustaka..... | 8 |
| 2.2 Multimedia..... | 9 |
| 2.2.1 Pengertian Multimedia..... | 9 |
| 2.2.2 Komponen Multimedia..... | 10 |
| 2.2.3 Jenis-Jenis Multimedia..... | 12 |
| 2.2.4 Kelebihan Multimedia..... | 13 |
| 2.3 Konsep Motion Graphic..... | 13 |
| 2.3.1 Sejarah Motion Graphic..... | 13 |
| 2.3.2 Pengertian Motion Graphic..... | 14 |
| 2.3.3 Pertimbangan Motion Graphic..... | 14 |
| 2.4 Prinsip Dasar Animasi..... | 16 |
| 2.5 Analisis..... | 22 |
| 2.5.1 Analisis SWOT..... | 22 |
| 2.5.2 Analisis Kebutuhan..... | 24 |
| 2.6 Tahap Produksi..... | 25 |
| 2.6.1 Pra Produksi..... | 25 |
| 2.6.1.1 Naskah..... | 25 |
| 2.6.1.2 Storyboard..... | 27 |
| 2.6.2 Produksi..... | 27 |
| 2.6.2.1 Key Animator..... | 27 |
| 2.6.2.2 Background..... | 28 |
| 2.6.2.3 Coloring..... | 29 |
| 2.6.2.4 Timesheeting..... | 29 |
| 2.6.2.5 Lip Sync..... | 29 |
| 2.6.2.6 Sound..... | 30 |
| 2.6.3 Pasca Produksi..... | 31 |
| 2.6.3.1 Compositing dan Editing..... | 31 |
| 2.6.3.2 Rendering..... | 32 |
| 2.7 Testing..... | 32 |

| | | |
|--------------------------------------|---|-----------|
| 2.8 | Desain Pengukuran Data | 32 |
| 2.8.1 | Skala Likert | 32 |
| 2.8.2 | Skala Guttman | 33 |
| 2.8.3 | Skala Semantik Diferensial | 33 |
| 2.8.4 | Skala Rating | 33 |
| 2.8.5 | Menentukan Interval | 34 |
| 2.8.6 | Rumus Presentase | 34 |
| BAB III | | 35 |
| ANALISIS DAN PERANCANGAN..... | | 35 |
| 3.1 | Tinjauan Umum | 35 |
| 3.1.1 | Komunitas Peduli Anak Difabel “Give Your Heart” | 35 |
| 3.1.2 | Visi | 36 |
| 3.1.3 | Misi | 36 |
| 3.1.4 | Struktur Organisasi | 37 |
| 3.2 | Pengumpulan Data | 37 |
| 3.2.1 | Wawancara | 37 |
| 3.2.2 | Observasi..... | 39 |
| 3.3 | Analisis Masalah | 40 |
| 3.3.1 | Analisis SWOT | 40 |
| 3.3.2 | Kelemahan Media Lama | 42 |
| 3.3.3 | Solusi Yang Ditawarkan | 43 |
| 3.3.4 | Solusi Yang Dipilih..... | 43 |
| 3.4 | Analisis Kebutuhan Sistem | 44 |
| 3.4.1 | Kebutuhan Fungsional | 44 |
| 3.4.2 | Kebutuhan Non Fungsional..... | 45 |
| 3.4.2.1 | Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) | 45 |
| 3.4.2.2 | Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)..... | 45 |
| 3.5 | Pra Produksi | 45 |
| 3.5.1 | Ide..... | 45 |
| 3.5.2 | Naskah..... | 46 |
| 3.5.3 | Storyboard | 50 |

| | |
|---|----|
| BAB IV | 55 |
| IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN..... | 55 |
| 4.1 Produksi | 55 |
| 4.1.1 Pembuatan Aset Grafis..... | 55 |
| 4.1.1.1 Pembuatan Aset Karakter..... | 57 |
| 4.1.1.2 Pembuatan Aset Background | 60 |
| 4.1.1.3 Pembuatan Objek Pendukung | 61 |
| 4.1.1.4 Penyimpanan File..... | 63 |
| 4.1.2 Pembuatan Dubbing..... | 63 |
| 4.1.2.1 Proses Recording..... | 63 |
| 4.1.2.2 Audio Editing..... | 64 |
| 4.2 Pasca Produksi | 65 |
| 4.2.1 Compositing..... | 65 |
| 4.2.1.1 Proses Membuat Animasi | 68 |
| 4.2.2 Editing..... | 71 |
| 4.2.3 Rendering | 74 |
| 4.3 Evaluasi..... | 74 |
| 4.3.1 Faktor Pengujian | 75 |
| 4.3.2 Alpha Testing..... | 75 |
| 4.3.3 Beta Testing | 81 |
| 4.3.3.1 Aspek Informasi..... | 81 |
| 4.3.3.2 Aspek Tampilan..... | 82 |
| 4.3.3.3 Penghitungan Kuesioner Aspek Informasi..... | 84 |
| 4.3.3.4 Penghitungan Kuesioner Aspek Tampilan..... | 85 |
| 4.4 Implementasi..... | 88 |
| 4.4.1 Implementasi Teknis..... | 88 |
| 4.4.2 Implementasi Penyerahan Video..... | 89 |

| | |
|----------------------|----|
| BAB V..... | 90 |
| PENUTUP..... | 90 |
| 5.1 Kesimpulan | 90 |
| 5.2 Saran..... | 90 |
| DAFTAR PUSTAKA | 92 |
| LAMPIRAN..... | 94 |



DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 SWOT Matriks..... | 23 |
| Tabel 2.2 Interval Skor Pengkategorian..... | 34 |
| Tabel 3.1 Struktur Organisasi | 37 |
| Tabel 3.2 Strategi Analisis SWOT..... | 41 |
| Tabel 3.3 Storyboard..... | 50 |
| Tabel 4.1 Alpha Testing..... | 75 |
| Tabel 4.2 Pengujian Aspek Informasi | 81 |
| Tabel 4.3 Pengujian Aspek Tampilan | 82 |
| Tabel 4.4 Pengkategorian Skor Kuesioner..... | 83 |
| Tabel 4.5 Persentase Skor Jawaban Kuesioner | 84 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Bola karet yang memantul..... | 16 |
| Gambar 2.2 Gerakan sebelum melempar lembing..... | 16 |
| Gambar 2.3 Perbedaan antara staging yang baik dan buruk..... | 17 |
| Gambar 2.4 Sirkulasi gerakan secara runtut..... | 17 |
| Gambar 2.5 Pergerakan jubah mengikuti pergerakan karakter..... | 18 |
| Gambar 2.6 Balon akan perlahan melambat setelah terdorong..... | 18 |
| Gambar 2.7 Gerakan sendi kaki saat melangkah..... | 19 |
| Gambar 2.8 Gerakan kepala saat berjalan untuk menguatkan kesan..... | 19 |
| Gambar 2.9 Timing pada gerakan animasi..... | 20 |
| Gambar 2.10 Mata keluar dari kepala ketika kaget..... | 20 |
| Gambar 2.11 Solid drawing..... | 21 |
| Gambar 2.12 Desain karakter menciptakan kesan..... | 21 |
| Gambar 2.13 Contoh Storyboard..... | 27 |
| Gambar 2.14 Alur proses dubber..... | 30 |
| Gambar 3.1 Logo Komunitas Peduli Anak Difabel “Give Your Heart”..... | 35 |
| Gambar 3.2 Founder komunitas melakukan presentasi..... | 39 |
| Gambar 3.3 Teks dan gambar slide sebagai media presentasi..... | 40 |
| Gambar 4.1 Pengaturan Lembar Kerja..... | 56 |
| Gambar 4.2 Tools Menu..... | 56 |
| Gambar 4.3 Pen Tool..... | 57 |
| Gambar 4.4 Direct Selection Tool..... | 57 |
| Gambar 4.5 Selection Tool..... | 57 |
| Gambar 4.6 Pembuatan Karakter..... | 58 |
| Gambar 4.7 Pewarnaan Karakter..... | 58 |
| Gambar 4.8 Aset Karakter..... | 59 |
| Gambar 4.9 Pembuatan Background..... | 60 |
| Gambar 4.10 Pewarnaan Background..... | 60 |
| Gambar 4.11 Aset Background..... | 61 |
| Gambar 4.12 Desain Objek..... | 61 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.13 Pemberian Warna Objek | 62 |
| Gambar 4.14 Objek Pendukung | 62 |
| Gambar 4.15 Ekstensi Penyimpanan Hasil Desain | 63 |
| Gambar 4.16 Microphone SF-920 | 63 |
| Gambar 4.17 Effect Vocal Encaher | 64 |
| Gambar 4.18 Effect Vocal Encaher Male | 64 |
| Gambar 4.19 Effect Reduce Noise | 65 |
| Gambar 4.20 Penyimpanan Audio | 65 |
| Gambar 4.21 Drag Aset ke Layer Komposisi | 66 |
| Gambar 4.22 Hasil Compositing | 67 |
| Gambar 4.23 Garis Lajur Gerak Objek | 68 |
| Gambar 4.24 Titik Keyframe pada Timeline | 68 |
| Gambar 4.25 Langkah pertama riging karakter | 69 |
| Gambar 4.26 Langkah kedua riging karakter | 69 |
| Gambar 4.27 Langkah ketiga riging karakter | 69 |
| Gambar 4.28 Efek Turbulance Displace | 70 |
| Gambar 4.29 Camera Tool | 70 |
| Gambar 4.30 Aktifkan 3D Layer | 71 |
| Gambar 4.31 Camera Layer | 71 |
| Gambar 4.32 Rendering pada Adobe Media Encoder CC 2015 | 71 |
| Gambar 4.33 Project Baru Adobe Premiere Pro CC 2015 | 72 |
| Gambar 4.34 Panel Tool | 72 |
| Gambar 4.35 Proses Menyusun dan Mengurutkan Video | 72 |
| Gambar 4.36 Efek Transisi | 73 |
| Gambar 4.37 Keyframe Position | 73 |
| Gambar 4.38 Proses Memotong dan Sinkronisasi Audio | 73 |
| Gambar 4.39 Proses Rendering | 74 |
| Gambar 4.40 Channel Youtube Komunitas | 88 |
| Gambar 4.41 Halaman Unggah Video Youtube | 88 |
| Gambar 4.42 Proses Unggah Video Youtube | 89 |
| Gambar 4.43 Video Berhasil Terunggah | 89 |

INTISARI

Penyampaian informasi di zaman ini sudah bisa dilakukan di banyak media. Media audio visual adalah media yang paling banyak digunakan saat ini, karena dinilai lebih bisa menyampaikan informasi secara utuh dengan adanya audio dan visual secara bersamaan. Penggunaan teknik *motion graphic* adalah salah satu cara untuk membuat media audio visual.

Sebuah komunitas sosial tentu perlu memperkenalkan komunitasnya kepada masyarakat, agar bisa mendapatkan dukungan dari khalayak ramai dan juga dapat menarik partisipan untuk ikut serta dalam komunitas. Komunitas peduli anak difabel "Give Your Heart" adalah wadah untuk generasi muda di Yogyakarta untuk dapat menyalurkan kepeduliannya terhadap anak difabel. Tidak banyak generasi muda yang tahu bahwa membangun interaksi antara orang normal dengan orang difabel adalah gerakan yang diperjuangkan oleh komunitas ini, sehingga mereka hanya menganggap bahwa komunitas ini seperti komunitas lainnya.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis ingin merancang video animasi untuk memperkenalkan komunitas peduli anak difabel "Give Your Heart" menggunakan teknik *motion graphic*.

Kata Kunci: Video, Animasi, *Motion Graphic*, Komunitas Peduli Anak Difabel.

ABSTRACT

The delivery of information in this era can be done in many media. Audio-visual media is the most widely used media today, because it can be assessed more able to convey information in full with the audio and visual simultaneously. The use of motion graphics techniques is one way to create audio visual media.

A social community would need to introduce themselves to the public, in order to gain support from the public and also to attract participants to participate in the community. The caring community of children with disabilities "Give Your Heart" is a place for young generation in Yogyakarta to be able to channel their concern for children with disabilities. Not many young generation know that making interactions between normal people and people with disabilities is the goal of this community, so they just assume that this community is like any other community.

Based on the description above, the authors want to design an animated video to introduce a caring community of children with disabilities "Give Your Heart" using motion graphics techniques.

Keyword: *Video, Animation, Motion Graphic, Caring Community of Children with Disabilities.*