

**PEMBUATAN MEDIA PROMOSI PADA YAYASAN PENDIDIKAN
PAUD DAN TK TARUNA MAGETAN DENGAN MENERAPKAN
TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI



**disusun oleh
Bagus Taruna Setyawan
14.11.8103**

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

**PEMBUATAN MEDIA PROMOSI PADA YAYASAN PENDIDIKAN
PAUD DAN TK TARUNA MAGETAN DENGAN MENERAPKAN
TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



**disusun oleh
Bagus Taruna Setyawan
14.11.8103**

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



PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA PROMOSI PADA YAYASAN PAUD
DAN TK TARUNA MAGETAN DENGAN MENERAPKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bagus Taruna Setyawan

14.11.8103

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 April 2018

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.

NIK. 190302215

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN MEDIA PROMOSI PADA YAYASAN PAUD DAN TK TARUNA MAGETAN DENGAN MENERAPKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bagus Taruna Setyawan

14.11.8103

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 November 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bernadhed, M.Kom.
NIK. 190302243

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.
NIK. 190302215

Kusnawi, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302112

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 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, 26 November 2018



Bagus Taruna Setyawan

NIM. 14.11.8103

MOTTO

“Man Jadda Wa Jadda”

Barang siapa yang bersungguh - sungguh akan berhasil.

Aja kuminter mundak keblinger, aja cidra mundak cilaka.- **Sunan Kalijaga**

Sapa wani rekasa bakal nggayuh mulya.- **Sunan Bonang**

A person who never a mistake never tried anything new.- **Albert Einstein**

If you are intersted in what you do, that keeps you going !.- **Stan Lee**

Belajar tanpa berfikir tidak ada gunanya, tapi berfikir tanpa belajar sangat
berbahaya !.- **Ir. Soekarno**

Teman adalah kekuatan.-**Spongebob Squarepants**

Gunakan otakmu untuk berfikir di luar kebiasaan! Lihatlah dari sudut lain.-

Tadashi (Big Hero 6)

Pewatan (rasa kehilangan) lainnya adalah dukungan dan kasih sayang fisik

(pelukan).- **Baymax (Big Hero 6)**

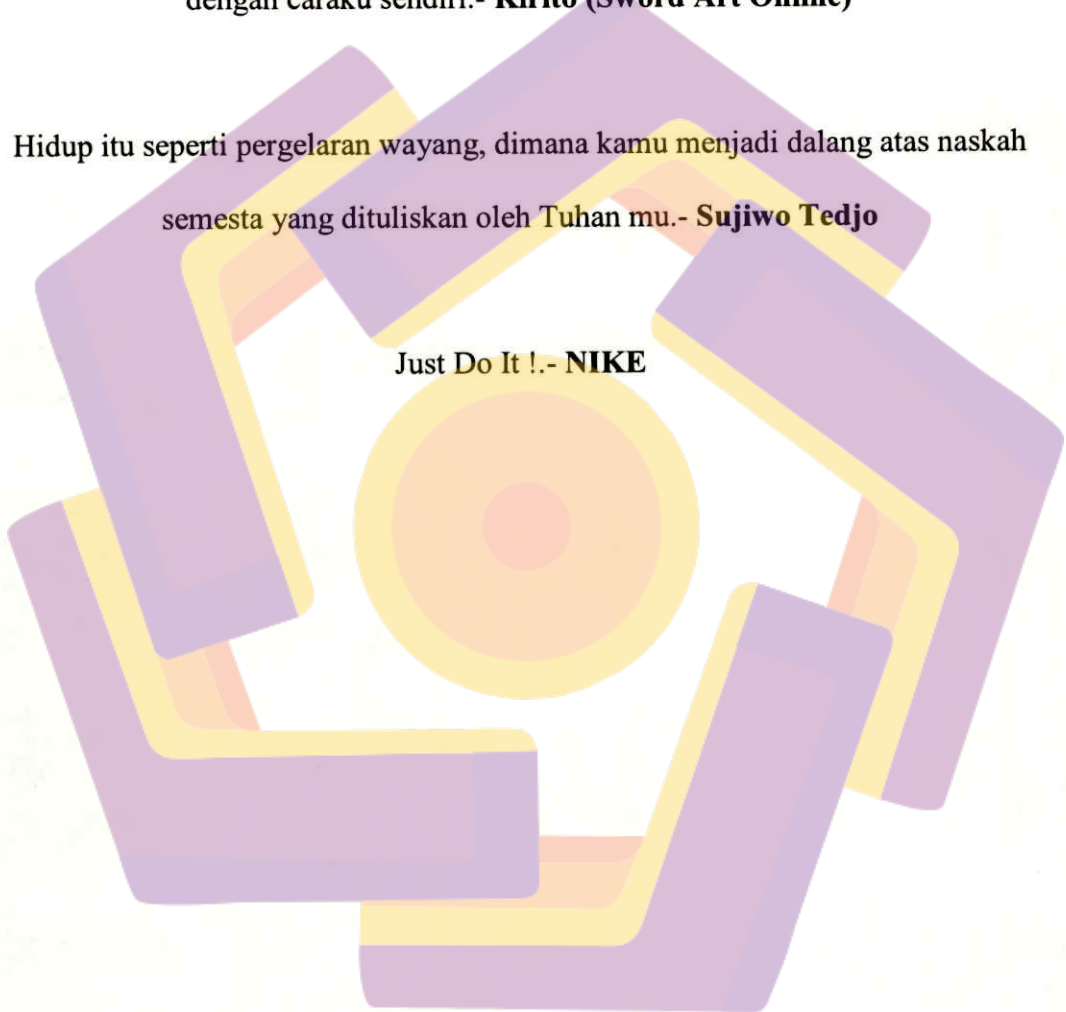
Tugas kita bukanlah untuk berhasil. Tugas kita adalah untuk mencoba.- **Jimmy**

Neutron

Aku tak memiliki kekuatan apapun, Tapi aku akan melakukan yang terbaik
dengan caraku sendiri.- **Kirito (Sword Art Online)**

Hidup itu seperti pertunjukan wayang, dimana kamu menjadi dalang atas naskah
semesta yang dituliskan oleh Tuhan mu.- **Sujiwo Tedjo**

Just Do It !.- NIKE



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 saya sayangi dan kasihi.

1. Kedua Orang Tua dan Keluarga (Bapak Djoko Sugijono dan Ibu Lilik Purwati), Kakak kandung dan ipar saya (Anugerah Taruna dan Nissa Monik) yang selalu memberikan doa dan kasih sayang serta tak henti-hentinya memberikan dukungan dan semangat moral, spiritual serta material yang tak ternilai harganya dan kedua keponakan yang aku sayangi (Adinda Yusa Eka Taruna dan Moch Sabay Dwi Taruna) yang selalu menambah semangat saya ketika mengerjakan skripsi.
2. Yayasan Pendidikan SPS Taruna yang sudah memfasilitasi pekerjaan skripsi saya.
3. Dosen Pembimbing yang sangat baik dan pengertian, Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan, bimbingan, semangat dan motivasi agar segera menyelesaikan tugas Skripsi ini.
4. Teman-teman satu kontrakanku Adik Sultonku yang selalu banyak omong, Hendy yang selalu tabah mendengar ocehanku, Billy yang selalu membantu dan memberi saran, Yusak yang memberi masukan penting

dalam pengerjaan skripsi, dan Yhosea yang sudah seperti kakak laki laki ku selalu memberi solusi setiap saya tidak bisa mengerjakan.

5. Teman-teman dan Sodaraku (keluarga kedua) “WILD HOGS and Gangs” yang memberikan semangat, dukungan, canda tawa, dalam proses pengerjaan skripsi ini.
6. Terima kasih kepada kelas S1 Informatika 08 yang telah banyak memberikan pendidikan sikap moral dan bijak serta kekeluargaan sehingga dapat mengenali setiap tingkah laku sikap dari masing-masing.
7. Terima Kasih terdalam untuk Partnerku tersayang dan kucinta “ULFA ALFIANA FADILA” yang tidak ada bosannya mendengar keluhanku saat aku cerewet saat revisi skripsi, selalu memberi support maksimal saat aku terpuruk dan turut membantu dengan sepenuh hati saat implementasi skripsi.
8. Serta seluruh pihak yang telah banyak membantu yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, saya ucapakan terima kasih atas doa, bantuan, semangat dukungan dan kerjasamanya.

KATA PENGANTAR

Assalamualikum 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 “PEMBUATAN MEDIA PROMOSI YAYASAN PENDIDIKAN PAUD DAN TK TARUNA MAGETAN MENERAPKAN 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 Informatika Fakultas Ilmu Komputer.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta
4. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, berkat bimbingan serta arahan beliau sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan hasil yang terbaik.
5. Yayasan Taruna yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan saran.



6. Semua keluarga besar penulis terutama orang tua dan yang tidak pernah lelah memberikan dukungan, motivasi, doa 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, 24 November 2018

Penulis

DAFTAR ISI

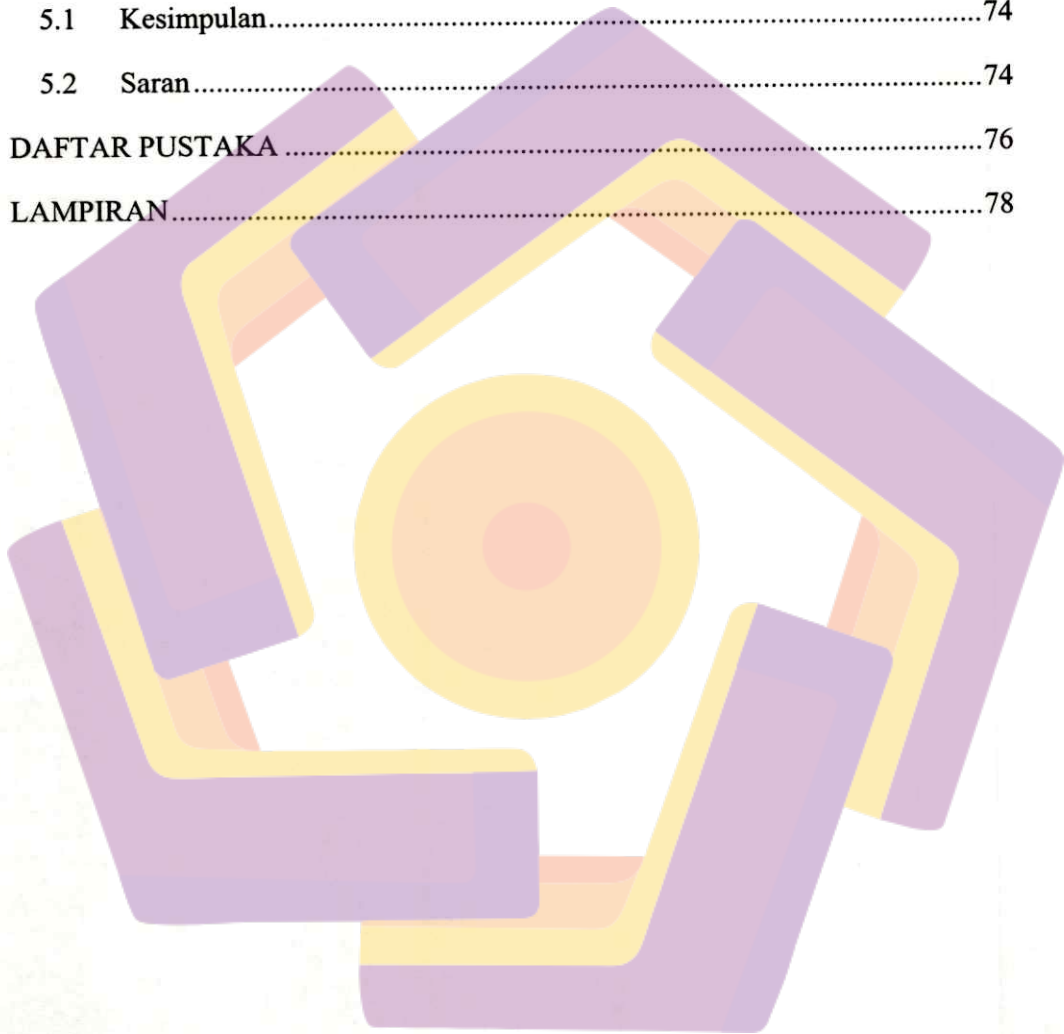
PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	vi
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvii
INTISARI	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Bagi Yayasan Pendidikan Taruna	4
1.5.2 Bagi Masyarakat	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4

1.6.2	Metodologi Perancangan Iklan <i>Motion Graphic</i>	5
1.7	Sistematika Penulisan.....	5
BAB II	7
LANDASAN TEORI	7
2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Dasar Teori.....	9
2.2.1	Definisi Multimedia.....	9
2.2.2	Elemen Multimedia.....	9
2.2.3	Jenis – Jenis Multimedia.....	13
2.2.4	Definisi Animasi.....	13
2.2.5	Prinsip Animasi.....	13
2.2.6	Definisi Motion Graphic.....	19
2.2.7	Definisi Live Shoot.....	19
2.2.8	Unsur Teknis dalam Live Shoot.....	19
2.3	Metode Analisis.....	20
2.3.1	<i>Strengths</i>	20
2.3.2	<i>Weakness</i>	20
2.3.3	<i>Opportunities</i>	20
2.3.4	<i>Threats</i>	20
2.4	Metode Perancangan	21
2.4.1	Tahap Pra Produksi.....	21
2.5	Metode Pengembangan	22
2.5.1	Tahap Produksi	22
2.5.2	<i>Drawing</i>	22
2.5.3	<i>Coloring</i>	23

2.5.2	Tahap Paska Produksi	24
2.6	Analisis Kebutuhan Sistem	25
2.6.1	Kebutuhan Fungsional	25
2.6.2	Kebutuhan Non Fungsional	25
BAB III	27
ANALISIS DAN PERANCANGAN	27
3.1	Tinjauan Umum.....	27
3.1.1	Profil Yayasan Pendidikan PAUD dan TK TARUNA Magetan	27
3.1.2	Visi dan Misi.....	27
3.1.3	Struktur Organisasi	28
3.1.4	Daftar Guru	28
3.1.5	Alamat Yayasan	29
3.1.6	Logo	29
3.1.7	Informasi Kontak	29
3.2	Analisis Masalah	29
3.2.1	Metode Observasi	29
3.2.2	Metode Wawancara.....	30
3.3	Analisis Sistem.....	31
3.3.1	Identifikasi Masalah.....	31
3.4	Analisis SWOT	32
3.4.1	<i>Strength</i> (Kekuatan).....	32
3.4.2	<i>Weakness</i> (Kelemahan).....	32
3.4.3	<i>Opportunity</i> (Peluang)	33
3.4.4	<i>Threat</i> (Ancaman).....	33
3.5	Matrik Swot.....	34

3.6	Solusi yang Diterapkan.....	36
3.7	Solusi yang Dipilih.....	36
3.8	Analisis Kebutuhan	36
3.8.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	37
3.8.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	38
3.8.3	Analisis Kebutuhan Informasi	40
3.9	Analisis Kelayakan.....	40
3.9.1	Analisis Kelayakan Teknologi	40
3.9.2	Analisis Kelayakan Ekonomi.....	41
3.9.3	Analisis Kelayakan Hukum	41
3.10	Perancangan.....	41
3.10.1	Pra Produksi	41
BAB IV		50
HASIL DAN PEMBAHASAN.....		50
4.1	Produksi.....	50
4.1.1	Pembuatan Desain Grafis	50
4.1.2	Voice Over	55
4.1.3	<i>Live Shoot</i>	56
4.2	Pasca Produksi.....	57
4.2.1	Audio Editing.....	57
4.2.2	Compositing	59
4.3	Evaluasi	65
4.3.1	Alpha Testing	65
4.3.2	Beta Testing	67
4.4	Implementasi.....	73

4.4.1 Implementasi Teknis	73
4.4.2 Implementasi Penyerahan Video.....	73
BAB V.....	74
PENUTUP.....	74
5.1 Kesimpulan.....	74
5.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN.....	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen Multimedia.....	9
Gambar 2. 2 Elemen <i>Font</i> teks	10
Gambar 2. 3 Elemen <i>Audio</i>	11
Gambar 2. 4 Elemen <i>Animation</i>	12
Gambar 2. 5 <i>Anticipation</i>	14
Gambar 2. 6 <i>Squash and stretch</i>	14
Gambar 2. 7 <i>Staging</i>	14
Gambar 2. 8 <i>Straight-ahead action and pose-to-pose</i>	15
Gambar 2. 9 <i>Follow-through dan overlapping action</i>	15
Gambar 2. 10 <i>Slow in-slow out</i>	16
Gambar 2. 11 <i>Arcs</i>	16
Gambar 2. 12 <i>Secondary action</i>	17
Gambar 2. 13 <i>Timing</i>	17
Gambar 2. 14 <i>Exaggeration</i>	17
Gambar 2. 15 <i>Solid drawing</i>	18
Gambar 2. 16 <i>Appeal</i>	18
Gambar 2. 17 <i>Storyboard</i>	22
Gambar 2. 18 <i>Drawing</i>	23
Gambar 2. 19 <i>Coloring</i>	23
Gambar 2. 20 <i>Sound editing dan lypsinc</i>	24
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi.....	28
Gambar 3. 2 Logo Yayasan Taruna	29
Gambar 3. 3 Brosur	30
Gambar 4. 1 Pengaturan Lembar Kerja	51
Gambar 4. 2 Tools Menu	51
Gambar 4. 3 Pen Tool	52
Gambar 4. 4 Direct Selection Tool	52
Gambar 4. 5 Selection Tool	52

Gambar 4. 6 Desain Karakter.....	53
Gambar 4. 7 Pewarnaan Desain Karakter	53
Gambar 4. 8 Desain <i>Background</i>	54
Gambar 4. 9 Pewarnaan <i>Background</i>	54
Gambar 4. 10 Ekstensi dan Lokasi Penyimpanan Desain Grafis.....	55
Gambar 4. 11 Proses Recording.....	55
Gambar 4. 12 Penyimpanan <i>Live Shoot</i>	56
Gambar 4. 13 Efek <i>Silence</i>	57
Gambar 4. 14 Efek <i>Noise Reduction</i>	58
Gambar 4. 15 Penyimpanan File Audio.....	58
Gambar 4. 16 Drag Aset ke Layer Komposisi.....	60
Gambar 4. 17 Garis <i>Mask</i>	61
Gambar 4. 18 <i>Mask Path</i> yang sudah dicopy ke <i>position</i>	61
Gambar 4. 19 Ekstensi dan Lokasi Penyimpanan.....	62
Gambar 4. 20 Render pada <i>After Effect</i>	62
Gambar 4. 21 Project Baru <i>Adobe Premiere</i>	63
Gambar 4. 22 <i>Razor Tool</i>	63
Gambar 4. 23 Proses Memotong Video dan Audio	64
Gambar 4. 24 Render pada <i>Adobe Premiere</i>	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel perbandingan dengan penelitian Arpiansah Putra, Agus Dwi Andi Hermansah dan Agus Purwanto.....	7
Tabel 2. 2 Tabel perbandingan dengan peneltian Tangguh Wisnu Afandi.....	8
Tabel 2. 3 Tabel perbandingan dengan peneltian Nolfian Win dan Aileena Solicitor Costa Rica El Chidtian.....	8
Tabel 3. 1 Analisis SWOT.....	34
Tabel 3. 2 Analisis kebutuhan perangkat keras.....	38
Tabel 3. 3 Analisis perangkat lunak.....	39
Tabel 3. 4 <i>Storyboard</i>	42
Tabel 4. 1 Alpha Testing.....	65
Tabel 4. 2 Pengujian Aspek Informasi.....	68
Tabel 4. 3 Pengujian Pada Aspek Animasi.....	69
Tabel 4. 4 Pengkategorian Skor Kuesioner.....	70
Tabel 4. 5 Persentase Skor Jawaban Kuesioner.....	70

INTISARI

Perencanaan dalam membuat video promosi pada Yayasan Taruna awalnya untuk memperkenalkan lebih dalam fasilitas yang sangat modern sebagai daya tarik yayasan ke masyarakat Kabupaten Magetan. Dengan “Pembuatan Media Promosi Pada Yayasan Pendidikan Paud dan Tk Taruna Dengan Menerapkan Teknik *Motion Graphic*”, Yang berisi tentang profil dari Paud dan TK Taruna tersebut. Media promosi yang nantinya penulis buat akan berdurasi 3 menit dimana di dalam media promosi tersebut terdapat video anak tk, berbagai objek gambar yang lucu, rekaman suara yang bagus, tulisan yang menjelaskan informasi dari Paud Dan TK Taruna.

Kata Kunci : Media Promosi, Animasi 2D, Motion Graphic, Pendidikan

ABSTRACT

Planning in making a promotional video at the Taruna Foundation was initially to introduce more modern facilities as an attraction for the foundation to the Magetan Regency community. With "Making Promotional Media at the Education Foundation and Midshipman Education Foundation by Applying Motion Graphic Technique", which contains the profile of Paud and TK Taruna. The promotional media that the writer will create will be 3 minutes long where in the promotional media there are children's videos, various funny drawing objects, good sound recordings, writings that explain information from Paud And TK Taruna.

Keyword : Advertisement, 2D Animation, Motion Graphic, Education

