

**IKLAN ASRAMA MAHASISWA CANDI AGUNG
MENGUNAKAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



Disusun oleh

Akhmad Rifki Syahrizal

15.12.8426

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**IKLAN ASRAMA MAHASISWA CANDI AGUNG
MENGUNAKAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana pada
Program Studi S1 Sistem Informasi



Disusun oleh:

Akhmad Rifki Syahrizal

15.12.8426

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

IKLAN ASRAMA MAHASISWA CANDI AGUNG MENGUNAKAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Akhmad Rifki Syahrizal

15.12.8426

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Agustus 2020

Dosen Pembimbing,

Erni Seniwati S.Kom, M.CS

NIK. 190302231

PENGESAHAN
SKRIPSI
IKLAN ASRAMA MAHASISWA CANDI AGUNG MENGGUNAKAN MOTION
GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Akhmad Rifki Syahrizal

15.12.8426

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 September 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302096

Arif Akbarul Huda, S.Si, M,Eng

NIK. 190302287

Erni Seniwati, S.kom,M.Cs

NIK. 190302231

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 oktober 2020

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, 16 Oktober 2020



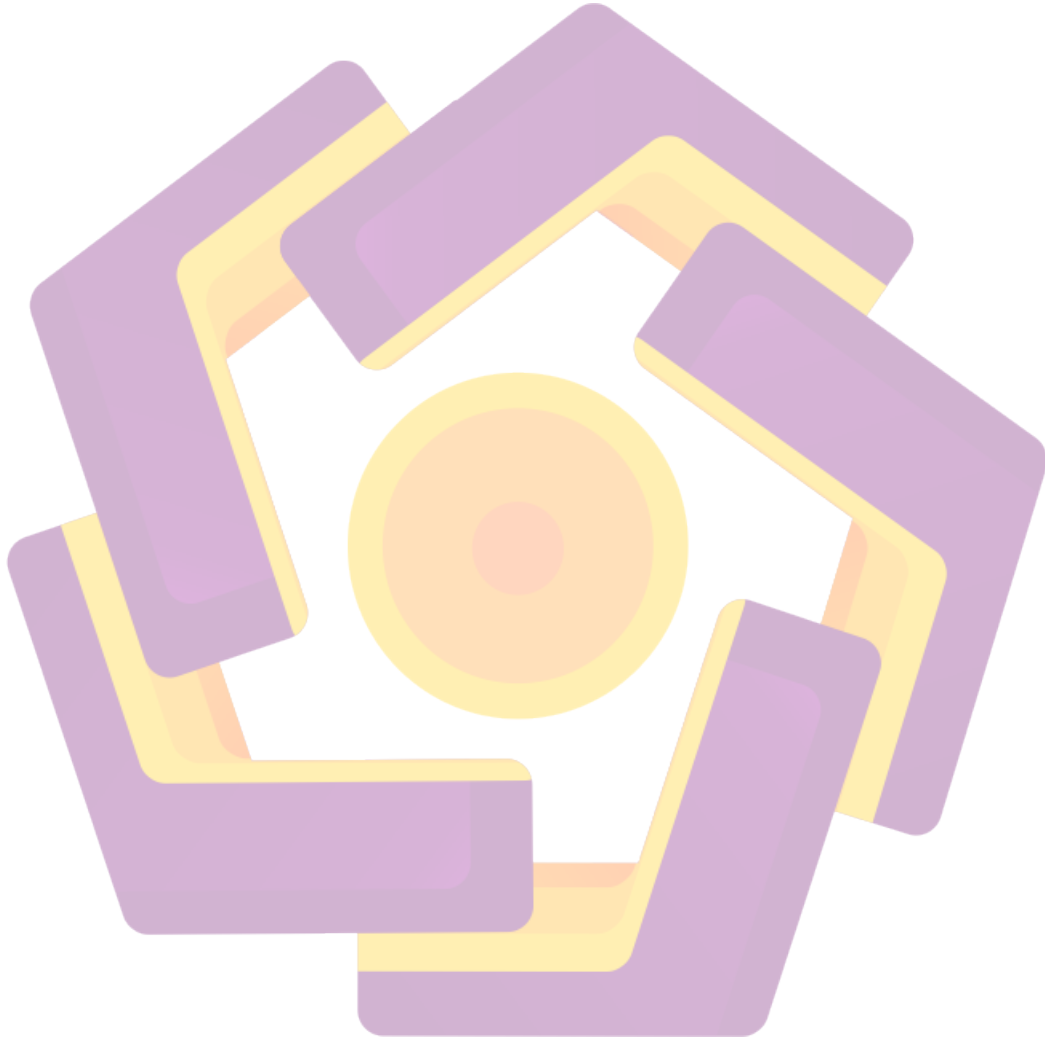
Akhmad Rifki Syahrizal

NIM. 15.12.8426

MOTTO

“Janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah pula kamu bersedih hati, padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi derajatnya, jika kamu orang-orang yang beriman.” (Q.S. Al-Imran: 139)

“Allah yang menjadikan bumi itu mudah untuk kalian, maka berjalanlah di seluruh penjurunya dan makanlah sebagian rizki nya dan kepada Nya lah tempat kembali.” (Q.S. Al-Mulk : 15)

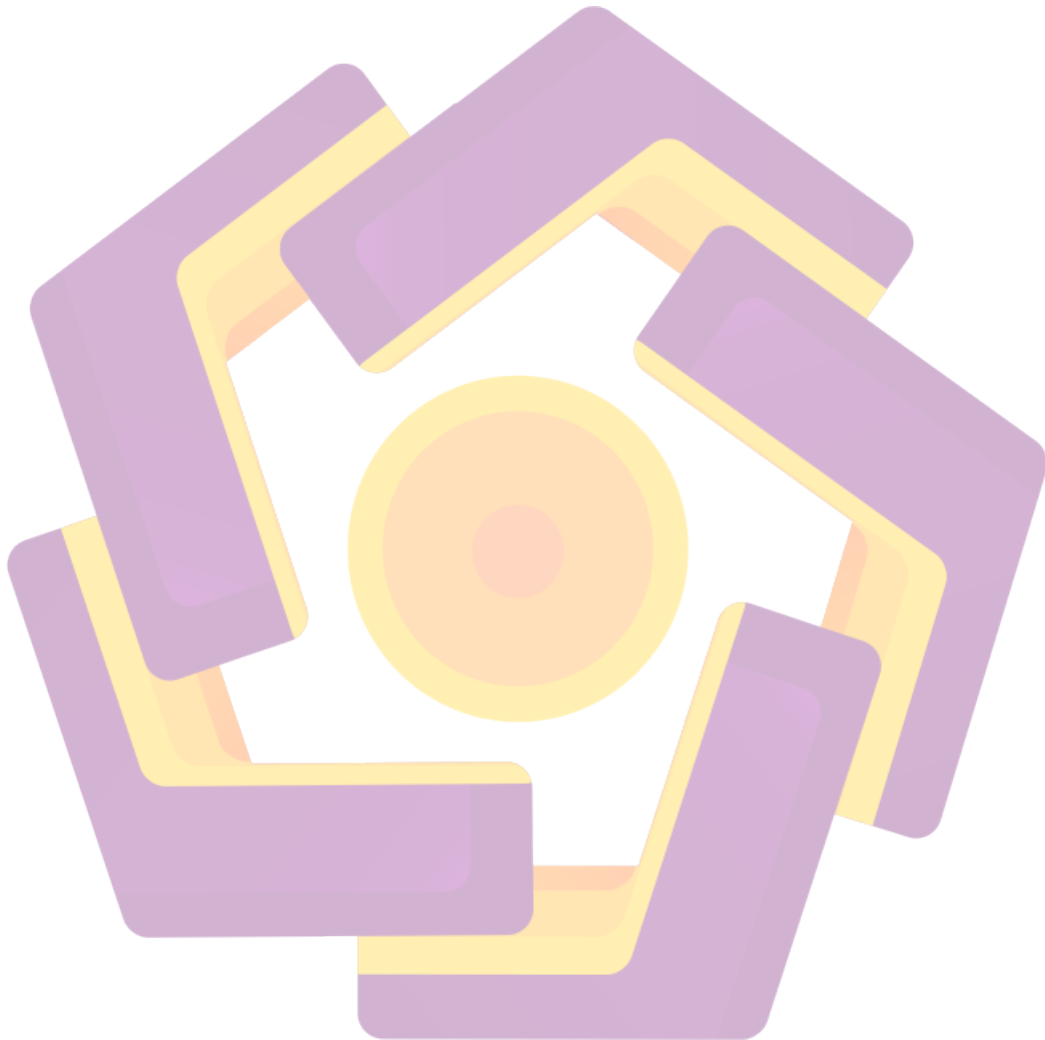


PERSEMBAHAN

Ucapan syukur yang mampu ku ucapkan kepada mu ya Allah SWT, semoga salawat dan salam senantiasa tercurah kepada Baginda Nabi Muhammad SAW, dari renung hati yang terdalam kusampaikan ucapan terimakasihku kepada :

1. Abah ulun H.Iswansyah dan mama ulun HJ.Siti Pahriah tercinta yang sejak lahir sampai sekarang dan kelak akan senantiasa memberi ulun dukungan, do'a dan pengorbanannya untuk ulun. Ulun berterimakasih sebanyak-banyaknya karena selalu menyelipkan nama ulun disetiap do'a sepanjang beribadah. Hanya seuntai do'a yang ulun panjatkan Ya Allah ampunilah dosa-dosa orangtua ulun, sayangilah kedua orangtua ulun sebagaimana kedua orangtua ulun menyangi ulun, panjangkan umur kedua orangtua ulun sampai ulun bisa memberikan kebahagiaan dan kenikmatan kepada kedua orangtua ulun.
2. Kakak ulun tercinta Desy Meutia Fasya.
3. Erva Maulidia Umami yang selalu memberi arahan kepada saya untuk memberi semangat agar menyelesaikan skripsi saya.
4. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Ibu Krisnawati, S.SI., M.T. Selaku Rektor Fakultas Ilmu Komputer.
6. Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs. selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak sekali memberikan ilmu dan diskusi yang sangat mengakselerasi bagi penambahan pengetahuan penulis, memberikan saran serta masukkan kepada ulun dalam penyusunan skripsi. Semoga Allah senantiasa memberikan kemudahan dan petunjuknya untuk bapak Arif Dwi Laksito dan keluarga.
7. Para Dosen Sistem Informasi yang tidak bisa saya sebutin namanya satu-satu. Ulun berterimakasih untuk semua ilmu yang sudah di berikan kepada saya.
8. Sahabat-sahabat KM_HSU Yogyakarta

9. Teman-Teman Asrama Mahasiswa Candi Agung Putra dan Putri HSU
10. Ketua Asrama Mahasiswa Candi Agung Putra HSU yang dulu Sofi Hadi dan yang sekarang Riyan Saputra.
11. Teman- teman 15-02 S1-SI yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.



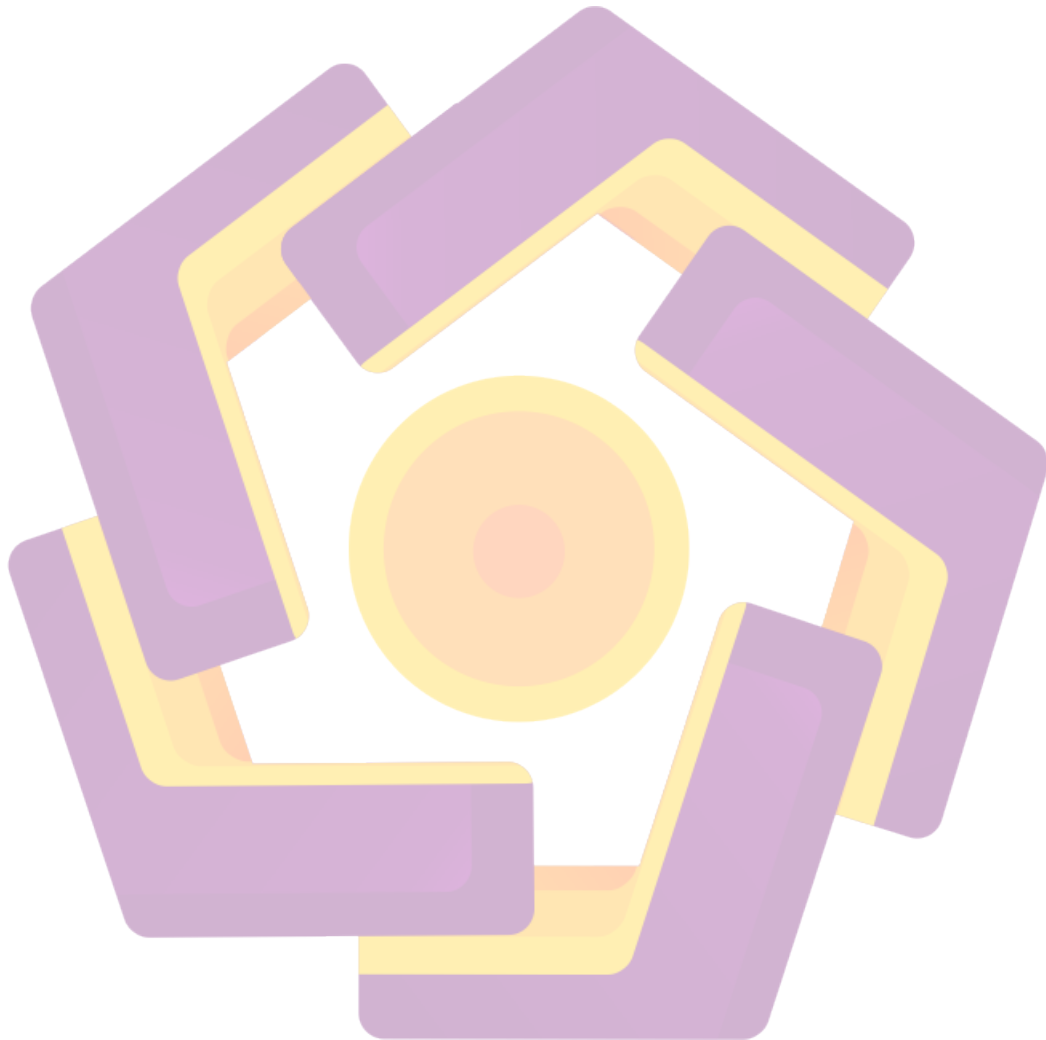
KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayahnya. Shalwat dan salam semoga tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat kelulusan program S1 Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Akhirnya penulis dapat menyelesaikan penelitian Tugas Akhir yang Berjudul “ **IKLAN ASRAMA MAHASISWA CANDI AGUNG MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC** “.

Oleh dengan itu kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Prof. DR. M. Suyantu, M.M . Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.SI,. M.KOM. Selaku Rektur Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs.. selaku dosen pembimbing yang selalu sabar membimbing, mengarahkan, memberi nasehat dan saran selama penyusunan skripsi.
4. Keluarga besar penulis yang telah memberikan dukungan selama penyusunan skripsi.
5. Seluruh teman-teman keluarga mahasiswa hulu sungai utara Yogyakarta.

Penulis merasa masih banyak sekali kekurangan dan kelemahan dalam penelitian ini, oleh karena itu segala kritik dan saran senantiasa penulis harapkan dari pembaca. Akhir kata, semoga penelitian ini dapat menjadi panduan serta referensi yang sangat berguna bagi pembaca dan dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya.



Yogyakarta, 16 Oktober 2020

Penulis

DAFTAR ISI

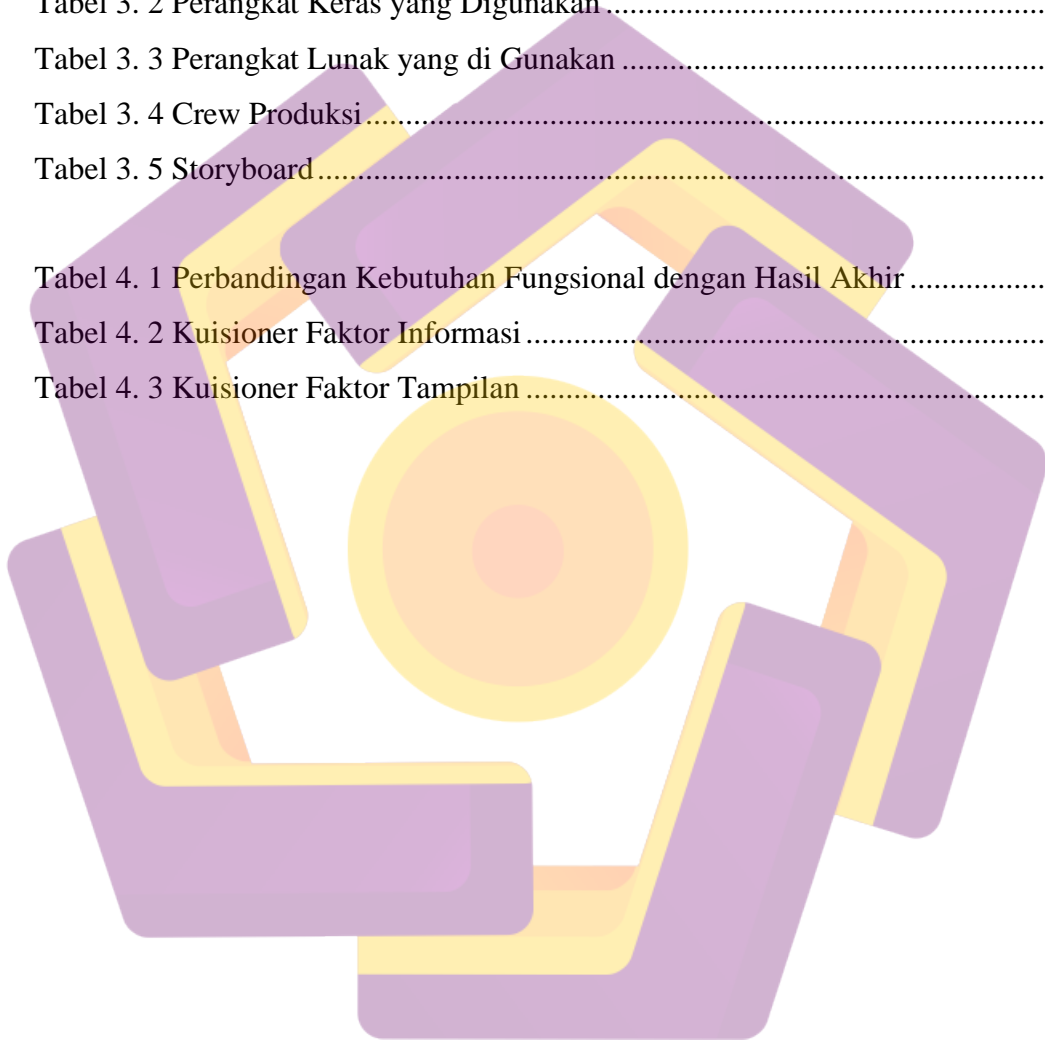
JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Penelitian.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Metodologi Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis.....	5
1.5.3 Metode Perancangan.....	6
1.5.4 Metode Evaluasi.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Multimedia.....	8
2.2.1 Definisi Multimedia.....	8
2.2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	9
2.2.3 Elemen Multimedia.....	9
2.3 Konsep Dasar Informasi.....	10
2.3.1 Definisi Informasi.....	10
2.3.2 Profil.....	11
2.3.3 Promosi.....	12

2.4	Animasi	13
2.4.1	Definisi Animasi	13
2.4.2	Jenis-Jenis Animasi	13
2.5	<i>Motion Graphic</i>	15
2.5.1	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	15
2.5.2	Konsep Dasar Perancangan Menggunakan Teknik <i>Motion Graphic</i>	16
2.6	Video	16
2.6.1	Standar Video	16
2.6.2	Jenis Video.....	18
2.7	Analisis Sistem.....	18
2.7.1	Analisis SWOT.....	19
2.8.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	21
2.8	Produksi.....	23
2.8.1	Pra Produksi.....	23
2.8.2	Produksi.....	25
2.8.3	Pasca Produksi.....	26
2.9	Metode Evaluasi.....	27
2.9.1	Skala Likert.....	27
2.9.2	Pengukuran Data.....	27
BAB III Analisis dan perancangan		29
3.1	Tinjauan Umum.....	29
3.1.1	Profil Asrama	29
3.1.2	Visi dan Misi	29
3.1.3	Struktur Organisasi Asrama Mahasiswa Candi Agung.....	30
3.1.4	Logo Asrama Mahasiswa Candi Agung.....	33
3.1.5	Denah Lokasi Asrama Mahasiswa Candi Agung.....	34
3.1.6	Denah Ruang Asrama Mahasiswa Candi Agung.....	35
3.2	Pengumpulan Data	35
3.2.1	Wawancara.....	35
3.2.1	Observasi	36
3.3	Analisis Masalah	39
3.3.1	Analisis SWOT.....	39
3.3.2	Kelemahan Media Lama.....	42
3.3.3	Solusi yang Ditawarkan	42
3.4	Analisis Kebutuhan	43

3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	43
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	44
3.5	Pra Produksi	45
3.5.1	Ide dan Konsep	45
3.5.3	Storyboard	48
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	51
4.1	Produksi	51
4.1.1	Pembuatan Asset Motion Graphics	51
4.1.2	Perekaman Narasi dan Sound Editing	53
4.2	Pasca Produksi	54
4.2.1	Compositing	55
4.2.2	Editing	57
4.2.3	Rendering	60
4.3	Evaluasi	61
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir	61
4.3.2	Kuisisioner Aspek Informasi	64
4.3.3	Kuisisioner Aspek Tampilan Video	68
4.4	Implementasi	71
4.4.1	Publish Media Online	71
4.4.2	Embed ke Media Sosial	75
4.4.3	Penyerahan ke Pihak Asrama Mahasiswa Candi Agung Putra	76
BAB V	PENUTUP	77
5.1	Kesimpulan	77
5.2	Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	83

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Matriks SWOT	21
Tabel 2. 2 Pengukuran Data	28
Tabel 2. 3 <i>Rating Scale</i>	28
Tabel 3. 1 Analisis SWOT	39
Tabel 3. 2 Perangkat Keras yang Digunakan	44
Tabel 3. 3 Perangkat Lunak yang di Gunakan	44
Tabel 3. 4 Crew Produksi	45
Tabel 3. 5 Storyboard	48
Tabel 4. 1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir	60
Tabel 4. 2 Kuisisioner Faktor Informasi	63
Tabel 4. 3 Kuisisioner Faktor Tampilan	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Naskah	24
Gambar 2. 2 Contoh <i>Storyboard</i>	24
Gambar 3. 1 Struktur Pengurus Asrama.....	30
Gambar 3. 2 Logo Asrama Candi Agung.....	33
Gambar 3. 3 Denah Lokasi Asrama	34
Gambar 3. 4 Denah Ruang	35
Gambar 3. 5 Brosur Asrama Halaman Depan.....	37
Gambar 3. 6 Brosur Asrama Halaman Belakang	37
Gambar 3. 7 Instagram Asrama Mahasiswa Candi Agung	38
Gambar 4. 1 Pembuatan Aset.....	52
Gambar 4. 2 Contoh Aset Animasi yang lain.....	52
Gambar 4. 3 Noise reduction.....	53
Gambar 4. 4 Memaksimalkan Vocal.....	53
Gambar 4. 5 Normalize	54
Gambar 4. 6 Membuat Compisition.....	54
Gambar 4. 7 file.psd yang telah di Import.....	55
Gambar 4. 8 Keyframe Position Gedung	55
Gambar 4. 9 Grafik <i>Easy Ease In</i>	56
Gambar 4. 10 <i>Keyframe Scale</i> Gedung.....	56
Gambar 4. 11 Tampilan <i>New Project</i>	57
Gambar 4. 12 Tampilan Timeline Editing Pematongan Klip	58
Gambar 4. 13 Tampilan Rendering Adobe Premiere	59
Gambar 4. 14 Resolusi & Rasio Aspek yang Disarankan Pada Youtube	73
Gambar 4. 15 Hasil Upload ke Youtube	74
Gambar 4. 16 Upload Posting Instagram TV	75

INTISARI

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini semakin berkembang sangat pesat dimana teknologi informasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat modern saat ini. Motion Graphic adalah teknik untuk menggerakkan still images sehingga objek terlihat tidak membosankan, namun terlihat dinamis dan menarik. Terdapat dua metode dalam teknik ini, yakni dengan menggerakkan gambar, atau menggabungkan sequen gambar-gambar yang memiliki kontinuitas sehingga terlihat bergerak. Dalam pembuatannya Motion Graphic adalah elemen yang penting untuk membuat penonton tidak merasa bosan.

Dalam prosesnya pengenalan masyarakat Hulu Sungai Utara terhadap asrama candi agung di Yogyakarta ini sangat penting, karena jika masyarakat Hulu Sungai Utara pada umumnya tidak mengetahui adanya asset daerah di Yogyakarta, masyarakat akan membiarkan atau mencampakan peninggalan asset daerah yaitu asrama candi agung di Yogyakarta. Dengan media informasi iklan animasi seperti ini masyarakat akan penasaran dan lebih mencari tahu apa itu asrama mahasiswa candi agung.

Dalam perancangan dan pembuatan iklan media informasi berbasis Motion Graphic ini, peneliti menggunakan adobe after effect dan juga corel draw, karena penulis membuat modeling 2D disamping itu juga karena adobe after effect dan juga corel draw merupakan salah satu aplikasi untuk membuat 2D yang memadai dan komplit serta bisa menunjang spesifikasi dan juga lumayan mudah digunakan. Iklan media informasi berbasis Motion Graphic ini diharapkan mampu membantu Masyarakat Hulu Sungai Utara agar tahu keberadaan asrama serta menimbulkan minat bagi mahasiswa baru asal daerah Hulu Sungai Utara yang ingin kuliah di Yogyakarta untuk bisa tinggal diasrama candi agung serta merawat asset daerah Hulu sungai utara yang ada di Yogyakarta ini.

Kata Kunci: Motion Graphic, 2D, Media Promosi

ABSTRACT

The development of technology and information is now growing very rapidly where information technology has a very important role in the life of modern society today. Motion Graphic is a technique to move still images so that the object looks not boring, but looks dynamic and interesting.

In the process, the introduction of Hulu Sungai Utara to the dormitory of the candi agung in Yogyakarta is very important, because if the people of Hulu Sungai Utara generally do not know the existence of the local assets in Yogyakarta, the community will let or leave the asset of the region that is the dormitory of the candi agung in Yogyakarta. With the media information animation ads like this community will be curious and more to find out what is a great student temple dormitory.

In the design and manufacture of media advertising information based on Motion Graphic, the researcher uses adobe after effect and also corel draw, because the author made 2D modeling besides that also because adobe after effect and also corel draw is one application to make 2D is adequate and complete can support the specifications and also quite easy to use. Motion Graphic based media information advertisement is expected to help the Hulu Sungai Utara Community to know the existence of the dormitory as well as generate interest for new students from Hulu Sungai Utara who want to study in Yogyakarta to be able to stay in the dormitory of the Candi Agung and take care of the Hulu Sungai Utara assets in the Yogyakarta this.

Keyword: Motion Graphic, 2D, Media Promotion

