

**PERANCANGAN VIDEO EDUKASI PROGRAM KAMPUNG BERSIH  
PADA BANK SAMPAH KASTURI MENGGUNAKAN  
MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Boby Hartanto Arif Saputro**

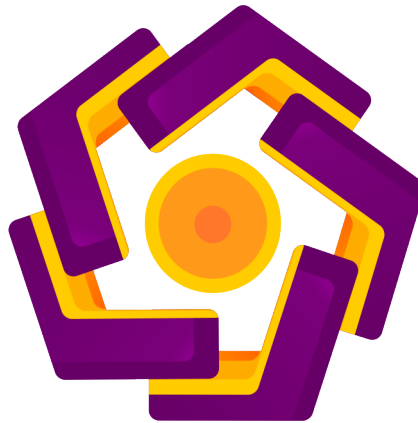
**16.11.0364**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERANCANGAN VIDEO EDUKASI PROGRAM KAMPUNG BERSIH  
PADA BANK SAMPAH KASTURI MENGGUNAKAN  
MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Boby Hartanto Arif Saputro**

**16.11.0364**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN VIDEO EDUKASI PROGRAM KAMPUNG BERSIH PADA BANK SAMPAH KASTURI MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Boby Hartanto Arif Saputro**

**16.11.0364**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal Agustus 2020

**Dosen Pembimbing,**

  
**Agus Purwanto, M.Kom.**

**NIK. 490302229**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN VIDEO EDUKASI PROGRAM KAMPUNG BERSIH PADA BANK SAMPAH KASTURI MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Boby Hartanto Arif Saputro**

**16.11.0364**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal Agustus 2020

#### Susunan Dewan Penguji

##### Nama Penguji

**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
NIK. 190302187

**Harvoko, S.Kom, M.Cs**  
NIK. 190302286

**Agus Purwanto, M.Kom**  
NIK. 190302229

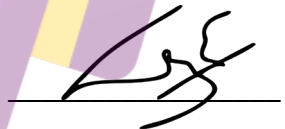
##### Tanda Tangan



---



---



---

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal Agustus 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, 19 Agustus 2020



Boby Hartanto Arif Saputro

NIM. 16.11.0364

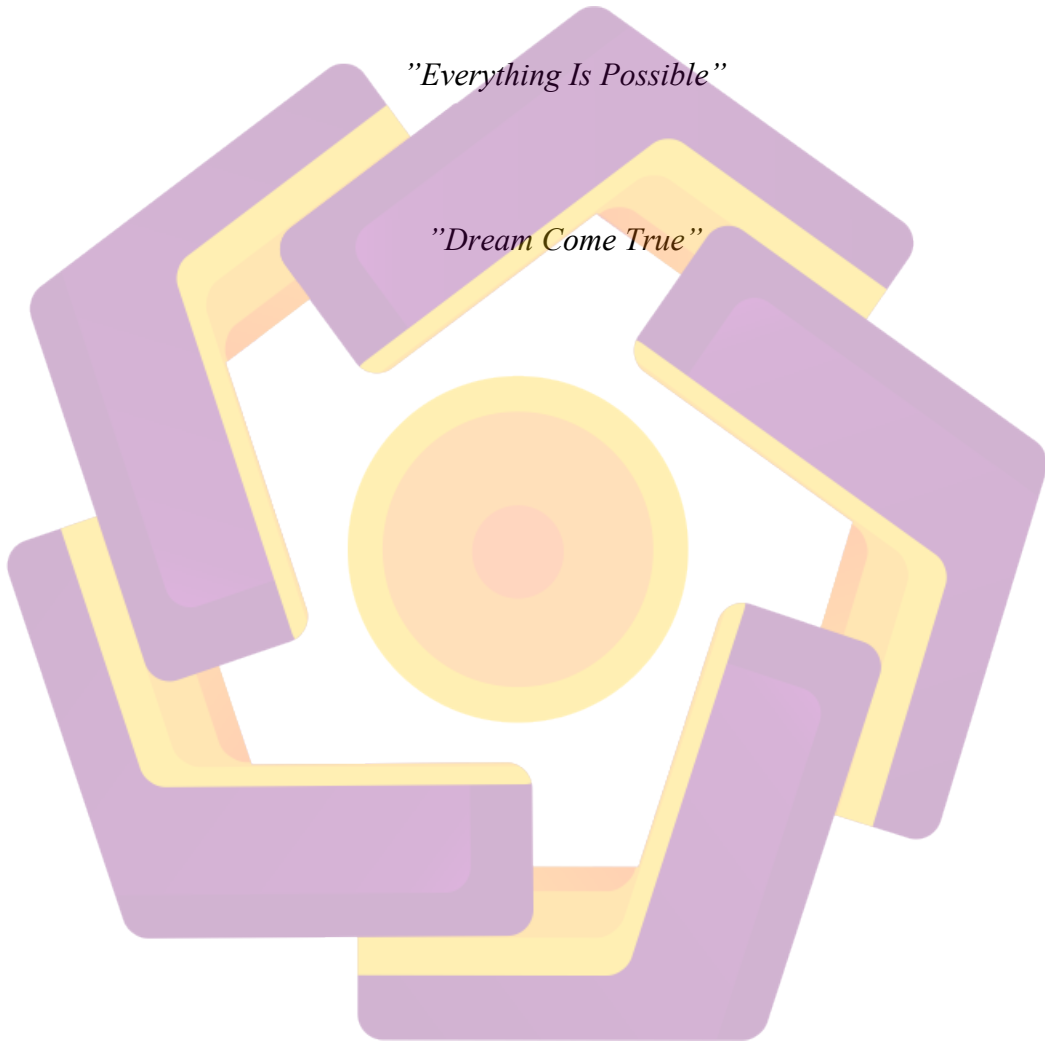
## MOTTO

*“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.”*

*(Q.S Al-Insyirah: 5)*

*“Everything Is Possible”*

*“Dream Come True”*



## PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Saya juga merasa berterima kasih kepada orang-orang disekitar saya yang telah secara langsung maupun tidak langsung membantu saya dalam mengerjakan Skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Alm, Bapak Sugiyono dan Ibu Parjinah selaku Orang tua penulis yang telah memberikan doa, semangat, motivasi, support moral dan materil.
2. Kakak Septyani Windi Utami yang telah memberikan doa, semangat, motivasi, dan arahan sehingga dapat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom Selaku dosen pembimbing yang dengan tulus dan ikhlas membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini.
4. Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom Selaku dosen wali yang telah memberikan doa dan dukungan kepada penulis.
5. Ibu Ani Sumiarti yang telah memberikan izin sehingga bisa melakukan penelitian di Bank Sampah Kasturi.
6. Listywan yang memberikan semangat kapan pun dan dimana pun.
7. Grup Topek Kangkung yang selalu menghibur dalam keadaan senang atau pun sedih.
8. Teman-teman IF 06 yang selalu mensupport doa dan semangat.



## KATA PENGANTAR

Assalamu‘alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah SAW yang mengantarkan manusia dari zaman kegelapan ke zaman yang terang benderang ini.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk dapat menyelesaikan Studi program Strata satu Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis Skripsi ini tidak mungkin berjalan dengan baik tanpa bantuan yang sangat berarti dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung dari segi moril dan materil. Oleh karena itu penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom Selaku dosen pembimbing yang dengan tulus dan ikhlas membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini.
3. Bapak Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom Selaku dosen wali yang telah memberikan doa dan dukungan kepada penulis.
4. Seluruh staf dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan bantuan kepada penulis.
5. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa, semangat, motivasi, support moral dan materil.

Penulis menyadari bahwa dalam laporan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan kelemahan. Untuk itu penulis sangat mengharapkan masukan berupa kritik dan saran yang bersifat membangun.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak yang berkepentingan dengan laporan ini.

Yogyakarta, Agustus 2020

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	<b>2</b>
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	<b>3</b>
<b>1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian</b> .....	<b>3</b>
1.4.1 Adapun maksud dari penelitian ini yaitu : .....	<b>3</b>
1.4.2 Adapun Tujuan dari penelitian ini yaitu : .....	<b>3</b>
<b>1.5 Manfaat Penelitian</b> .....	<b>4</b>
<b>1.6 Metode Penelitian</b> .....	<b>4</b>
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	<b>4</b>
1.6.2 Metode Analisis.....	<b>5</b>

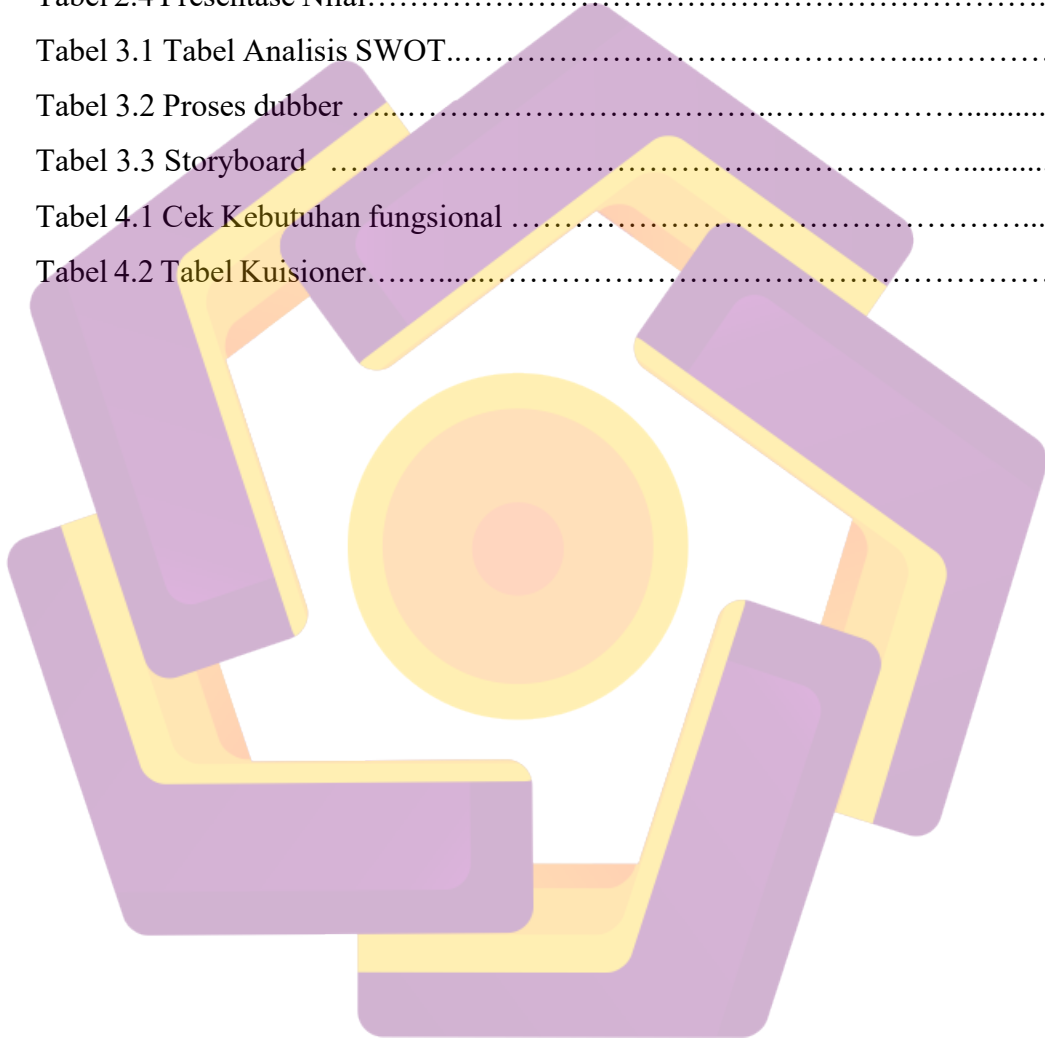
1.6.3	Metode Perancangan .....	5
1.6.4	Metode pengembangan.....	5
1.6.5	Metode testing .....	6
<b>1.7</b>	<b>Sistematika Penulisan .....</b>	<b>6</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>		<b>8</b>
<b>2.1</b>	<b>Kajian Pustaka .....</b>	<b>8</b>
<b>2.2</b>	<b>Dasar Teori .....</b>	<b>10</b>
2.2.1	Multimedia .....	10
2.2.2	Animasi .....	12
2.2.2.1	Definisi Animasi.....	12
2.2.2.2	Jenis-jenis Animasi.....	13
2.2.2.3	Prinsip Animasi .....	15
2.2.3	Motion Graphic .....	<b>25</b>
2.2.3.1	Sejarah Motion Graphic .....	25
2.2.3.2	Karakteristik Motion Graphic.....	26
2.2.4	Sampah .....	28
2.2.4.1	Pengertian Sampah .....	28
2.2.4.2	Jenis Sampah .....	28
2.2.4.3	Pengelolaan Sampah.....	30
2.2.4.4	Banjir .....	32
2.2.4.5	Pembakaran Sampah .....	33
2.2.4.6	Manfaat Dari Pengelolaan Sampah .....	34
2.2.4.7	Dampak Negatif Sampah yang tidak Dikelola .....	35
2.2.5	Analisis Masalah .....	36
2.2.5.1	Analisis SWOT.....	36

2.2.6	Analisis Kebutuhan .....	38
2.2.6.1	Kebutuhan Fungsional.....	38
2.2.6.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	38
2.2.7	Evaluasi .....	38
2.2.7.1	Skala Likert .....	38
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>41</b>
<b>3.1.</b>	<b>Tinjauan Umum .....</b>	<b>41</b>
3.1.1.	Deskripsi singkat .....	41
3.1.2.	Visi dan Misi .....	41
3.1.3.	Tujuan.....	42
3.1.4.	Struktur organisasi.....	42
<b>3.2.</b>	<b>Pengumpulan Data .....</b>	<b>43</b>
3.2.1.	Observasi .....	43
3.2.2.	Wawancara .....	44
3.2.3.	Studi Pustaka .....	45
<b>3.3.</b>	<b>Analisis .....</b>	<b>45</b>
3.3.1.	Analisis SWOT.....	45
<b>3.4.</b>	<b>Analisis Kebutuhan Sistem.....</b>	<b>48</b>
3.4.1.	Kebutuhan Fungsional.....	48
3.4.2.	Kebutuhan Non Fungsional.....	49
<b>3.5.</b>	<b>Tahapan Pra Produksi.....</b>	<b>50</b>
3.5.1.	Perancangan konsep .....	51
3.5.2.	Perancangan Audio.....	51
3.5.3.	Penulisan Naskah .....	52
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>68</b>

<b>4.1</b>	<b>Produksi</b> .....	<b>68</b>
4.1.1	Persiapan perangkat produksi.....	68
4.1.2	Design dan Coloring.....	68
4.1.3	Hasil Pembuatan Footage.....	70
4.1.4	Backgorund .....	73
4.1.5	Sound Recording .....	74
<b>4.2</b>	<b>Pasca Produksi</b> .....	<b>74</b>
4.2.1	Compositing .....	74
4.2.2	Editing .....	76
4.2.3	Rendering .....	79
<b>4.3</b>	<b>Hasil Akhir Produksi</b> .....	<b>80</b>
<b>4.4</b>	<b>Evaluasi</b> .....	<b>80</b>
4.4.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional / Informasi dengan Hasil Akhir .....	81
4.4.2	Kuesioner Faktor Informasi dan Faktor Tampilan Video .....	82
4.4.3	Penyerahan ke pihak Bank Sampah Kasturi.....	87
<b>BAB V</b>	<b>Penutup</b> .....	<b>89</b>
<b>5.1</b>	<b>Kesimpulan</b> .....	<b>89</b>
<b>5.2</b>	<b>Saran</b> .....	<b>89</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>91</b>

## DAFTAR TABEL

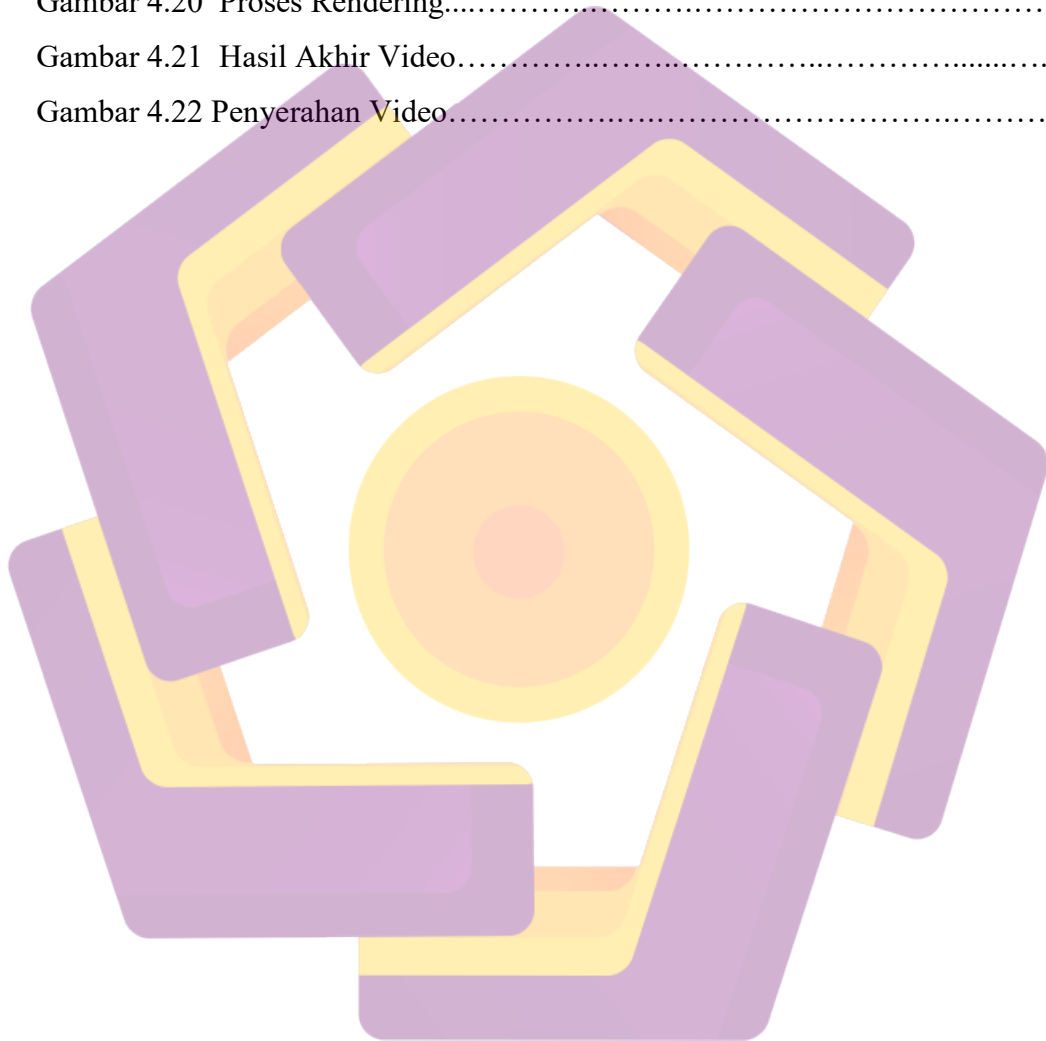
Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian .....	9
Tabel 2.2 SWOT Matriks .....	37
Tabel 2.3 Evaluasi Skala Likert.....	39
Tabel 2.4 Presentase Nilai.....	40
Tabel 3.1 Tabel Analisis SWOT.....	46
Tabel 3.2 Proses dubber .....	51
Tabel 3.3 Storyboard .....	58
Tabel 4.1 Cek Kebutuhan fungsional .....	81
Tabel 4.2 Tabel Kuisisioner.....	83



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Solid Drawing</i> .....	16
Gambar 2.2 <i>Timing &amp; Spacing</i> .....	17
Gambar 2.3 <i>Squash &amp; Stretch</i> .....	18
Gambar 2.4 <i>Anticipation</i> .....	18
Gambar 2.5 <i>Slow in Slow Out</i> .....	19
Gambar 2.6 <i>Arcs</i> .....	20
Gambar 2.7 <i>Secondary Action</i> .....	20
Gambar 2.8 <i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	21
Gambar 2.9 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i> .....	22
Gambar 2.10 <i>Staging</i> .....	23
Gambar 2.11 <i>Appeal</i> .....	24
Gambar 2.12 <i>Exaggeration</i> .....	24
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	42
Gambar 3.2 Media Cetak.....	43
Gambar 3.3 Proses Dubber.....	52
Gambar 4.1 Loading Screen.....	69
Gambar 4.2 Membuat Lembar Kerja Baru.....	69
Gambar 4.3 Proses Pembuatan dan Pewarnaan.....	70
Gambar 4.4 Karakter.....	71
Gambar 4.5 Sampah Organik .....	71
Gambar 4.6 Sampah Anorganik.....	71
Gambar 4.7 Plastik.....	72
Gambar 4.8 Rumah.....	72
Gambar 4.9 Mobil.....	72
Gambar 4.10 Background jalan.....	73
Gambar 4.11 Background desa.....	73
Gambar 4.12 Proses Rekaman Adobe Audition.....	74
Gambar 4.13 Tampilan Composition Setting.....	75
Gambar 4.14 Tampilan Cara Import File.....	76

Gambar 4.15 Tampilan Proses Editing.....	77
Gambar 4.16 Transformasi Dasar.....	77
Gambar 4.17 Position.....	78
Gambar 4.18 Rotation.....	78
Gambar 4.19 Import Audio.....	78
Gambar 4.20 Proses Rendering.....	79
Gambar 4.21 Hasil Akhir Video.....	80
Gambar 4.22 Penyerahan Video.....	88





## INTISARI

Kehidupan sehari-hari masyarakat tidak terlepas oleh sampah. Bertambahnya populasi manusia dan pola hidup yang konsumtif menjadikan salah satu penyebab timbulnya sampah. Ditambah lagi masih adanya masyarakat yang membuang sampah sembarangan yang dapat menyebabkan banjir. Tak hanya membuang sampah sembarangan membakar sampah dirasa menyelesaikan permasalahan sampah. Maka dari itu beberapa warga Condongcatur mempelopori untuk membuat suatu Pengelolaan Sampah Mandiri yang bernama Bank Sampah Kasturi. Menurut observasi dan wawancara yang dilakukan penulis. Bank sampah kasturi masih menggunakan media cetak dalam penyampaian informasinya. Media cetak ini belum bisa memvisualisasikan permasalahan tentang sampah.

Metode *motion graphic* menggabungkan unsur multimedia seperti gambar, video, animasi, audio dipadukan dengan grafis yang kemudian diolah menggunakan *software* tertentu dalam bentuk video. Metode ini dapat mendukung media cetak. *motion graphic* ini digunakan untuk memvisualisasikan terjadinya banjir dan pembakaran sampah yang diakibatkan dari ulah manusia.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan penulis maka diperoleh kesimpulan metode *motion graphic* sebagai media edukasi untuk pengganti media cetak yang belum bisa memvisualisasikan permasalahan tentang sampah mendapatkan skor 75,62 %, dikategorikan baik.

Kata kunci: Motion graphic, sampah, media cetak, bank sampah, video

## **ABSTRACT**

*Garbage is an inseparable element among human being's daily life. Increasing the number of the population and consumptive behavior increases the volume of garbage accumulation. Most of the community still practicing unhealthy life behavior such as littering the garbage which arises floods incidents. They also believe, burning the garbage could decrease the garbage volume. Therefore, a community residents in Condongcatur district initiating the Kasturi Waste Bank program, independent and healthy garbage management as an effective solution to decrease and manage the garbage problems. According to the study observation and interview, the program uses printed media to deliver the information to the community. That method has not strong enough to visualize the garbage problem in the community.*

*Motion graphic is an integrated media that combine images, videos, animations, and audios processed using a particular editing software into a video format. It could be a suitable method to illustrate the garbage problem in the community. This media is commonly used in visualizing floods and other occurrences caused by inappropriate human activities.*

*This study found that motion graphic media is effective and suitable to visualize garbage problems in the community support to the printed media (statistical score=75.62%).*

**Keyword :** *motion graphic, garbage, printed media. Waste bank, video*