

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PROMOSI
DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
PADA KEWIRAUSAHAAN SOSIAL**

SKRIPSI



disusun oleh

Ade Rian Windiatmoko

13.11.6911

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PROMOSI
DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
PADA KEWIRAUSAHAAN SOSIAL**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Ade Rian Windiatmoko

13.11.6911

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

2020

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PROMOSI DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA KEWIRAUSAHAAN SOSIAL

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ade Rian Windiatmoko

13.11.6911

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 06 Agustus 2020

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

NIK. 190302215

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PROMOSI
DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC
PADA KEWIRAUSAHAAN SOSIAL

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ade Rian Windiatmoko

13.11.6911

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juli 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302391

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302096

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Juli 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 tidak ada 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, 07 Agustus 2020



Ade Rian Windiatmoko

Nim : 13.11.6911

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- Allah SWT atas rahmat, hidayah dan anugerah yang telah diberikan kepada kita semua.
- Ayah dan Ibu saya yang telah memberikan doa dan dukungan yang tidak henti-hentinya sehingga saya dapat menyelesaikan seluruh proses pembuatan skripsi dan studi yang saya jalani.
- Evi Dyah Permata yang selalu bertanya kapan selesainya.
- Keluarga Besar Univeristas AMIKOM Yogyakarta atas bantuan dan informasinya.
- Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom, selaku pembimbing skripsi yang telah membimbing dan memberikan dukungan atas penyelesaian skripsi ini.
- Forum Kewirausahaan JATENG-DIY yang telah bersedia dengan hati yang lapang memberikan izin penelitian dan serta dukungan yang telah telah diberikan
- Untuk ibuWahyuni R.S yang sudah membantu dalam penyelesaian skripsi saya.
- Untuk semua teman-teman kelas 13 S1 TI 03 serta temen seperjuangan yang tidak pernah lelah untuk saling memberikan dukungan satu sama lain.
- Untuk semua anak Basecamp; Rio, Nado, Ali, Arul, Arma, Brian yang selalu memberikan semangat dan mengajak bermain Dota 2.
- Septika Dian Puspitasari yang selalu memberikan semangat agar cepet menyelesaikan Sarjana.
- Untuk semua anak Seal Gladius; Anggit, Rasyid, Firdaus, Arief, Udin, Asen, Rama yang selalu memberikan ssemangat dan selalu mengingatkan untuk selalu fokus menyelesaikan skripsi.
- Alda Resyifa Ardelia yang selalu bertanya kapan selesainnya dan memberikan semangat dalam menyelesaikan Sarjana.

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan merubah keadaan suatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri.” (QS. Ar Ra’d : 11)

“When something is important enough, ypu do it even if the odds are not in your favor.” –Elon Musk

“Definisi orang kaya raya itu adalah orang yang memiliki semua yang kita butuhkan, bukan semua yang kita inginkan.” –Basuki Tjahaja Purnama

“Orang yang bahagia adalah orang yang hatinya luas dan bias mensyukuri nikmat.” –Zainudin M.Z.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT karena atas rahmat dan karunia-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh semangat dan kerja keras sehingga dapat menghasilkan hasil yang memuaskan

Dengan selesainya Skripsi berjudul *Perancangan dan Pembuatan Media Promosi Dengan Teknik Motion Graphic Pada Kewirausahaan Sosial*. Dengan ini penyusun mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Misdi dan Ibunda Catur Winarsih sebagai orang tua yang dengan segala upaya baik doa dan dukungan langsung yang diberikan sehingga menguatkan dalam proses penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Prof. DR. H.M Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Falkultas Ilmu Komputer.
4. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Forum Kewirausahaan Sosial DIY-JATENG yang telah bersedia dengan hati yang lapang memberikan izin penelitian dan serta dukungan yang telah diberikan.
6. Semua teman-teman yang telah mendukung dan doa yang telah diberikan.

Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bias saya sebutkan satu per satu. Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat yang banyak bagi pihak Forum Kewirausahaan Sosial DIY-JATENG pada umumnya.

Yogyakarta, 02 Agustus 2020

Ade Rian Windiatmoko

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	5

1.6.4 Metode Pengembangan	5
1.6.5 Metode Testing.....	6
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Animasi	10
2.2.1 Sejarah Animasi	10
2.2.2 Pengertian Animasi dan Animasi Kartun 2D.....	11
2.2.3 9 Macam Animasi	12
2.2.3.1 Animasi Sel (Cell Animation).....	12
2.2.3.2 Animasi Frame (Frame Animation)	12
2.2.3.3 Animasi Sprite (Sprite Animation).....	12
2.2.3.4 Animasi Lintasan (Path Animation).....	13
2.2.3.5 Animasi Spline	13
2.2.3.6 Animasi Vektor.....	14
2.2.3.7 Animasi Karakter.....	14
2.2.3.8 Animasi Computational.....	15
2.2.3.9 Morphing	15
2.2.4 Perkembang Teknologi Animasi.....	15
2.2.4.1 Animasi Dua Dimensi (2D).....	16
2.2.4.2 Animasi Tiga Dimensi (3D)	16
2.2.4.3 Animasi Clay	16
2.2.5 12 Prinsip Dasar Animasi	17
2.2.5.1 Squash dan Stretch.....	17
2.2.5.2 Anticipation	17

2.2.5.3	Staging	18
2.2.5.4	Straight-Ahead Action and Pose-To-Pose.....	18
2.2.5.5	Follow-Through and Overlapping Action	19
2.2.5.6	Slow In-Slow Out	19
2.2.5.7	Arcs.....	19
2.2.5.8	Secondary Action	20
2.2.5.9	Timing	20
2.2.5.10	Exaggeration.....	21
2.2.5.11	Solid Drawing.....	22
2.2.5.12	Appeal.....	22
2.2.6	Teknik Dasar Animasi.....	22
2.2.6.1	Film Animasi Stop-Motion (Stop-Motion Animation)	23
2.2.6.2	Film Animasi Klasik (Classic Animation)	23
2.2.6.3	Film Animasi Komputer/Digital (Digital Animation).....	24
2.3	Multimedia.....	24
2.3.1	Pengertian Multimedia	24
2.3.2	Definisi Multimedia	25
2.3.3	Pentingnya Multimedia	26
2.4	Objek-Objek Multimedia	26
2.4.1	Teks	26
2.4.1.1	Teks Cetak	28
2.4.1.2	Teks Hasil Scan	29
2.4.1.3	Electronic Text	29
2.4.1.4	Hypertext	30
2.4.2	Grafik	31

2.4.2.1	Gambar Vektor (Vector Images)	32
2.4.2.2	Gambar Bitmap (Bitmap Images)	32
2.4.2.3	Clip Art	33
2.4.2.4	Digitized Picture	33
2.4.2.5	Hyperpicture	34
2.4.2.6	Format file Grafik	35
2.4.3	Bunyi	36
2.4.3.1	Format Waveform Audio	37
2.4.3.2	Format AIFF	37
2.4.3.3	Format DAT	38
2.4.3.4	Format MIDI	38
2.4.3.5	Format IBK	38
2.4.3.6	Format MOD	38
2.4.3.7	Format RMI	39
2.4.3.8	Format SBI	39
2.4.3.9	Format SND	39
2.4.3.10	Format VOC	39
2.4.3.11	Format AU	40
2.4.3.12	Audio CD	40
2.4.3.13	CD Plus, CD Extra, dan Enhanced CD	40
2.4.3.14	MP3	41
2.4.3.15	Hyperaudio	41
2.4.4	Video	41
2.4.4.1	Live Video Feed	41
2.4.4.2	Videotape	42

2.4.4.3 Videodisc	42
2.4.4.4 Digital Video	42
2.4.4.5 DVD.....	43
2.4.4.6 Hypervideo	43
2.4.4.7 Standar Video	43
2.4.4.8 Format File Video.....	44
2.4.5 Digitalisasi Video.....	45
2.4.6 Kompresi Video	46
2.5 Periklanan.....	47
2.5.1 Definisi Periklanan.....	47
2.5.2 Segmentasi	47
2.5.3 Targeting	48
2.5.4 Positioning Iklan	48
2.6 Motion Graphic	49
2.6.1 Pengertian Motion Graphic	49
2.6.2 Prinsip Motion Graphic.....	49
2.7 Prinsip Dasar Dalam Menulis Naskah Multimedia.....	50
2.7.1 Merancang Naskah.....	50
2.7.2 Merancang Storyboard	51
2.7.3 Merancang Grafik pada Multimedia	53
2.8 Desain Pengukuran Data	55
2.8.1 Skala Likert	55
2.8.2 Data Kuesioner.....	56
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	58
3.1 Tinjauan Umum	58

3.1.1	Profil Forum Kewirausahaan Sosial.....	58
3.1.2	Visi & Misi.....	59
3.1.3	Struktur Organisasi	60
3.1.4	Logo	61
3.2	Analisis Kebutuhan	62
3.3	Analisis Kebutuhan Fungsional	62
3.2.1	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	63
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	63
3.2.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	64
3.2.2.3	Analisis Kebutuhan <i>Brainware</i>	64
3.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	65
3.5	Tahap Pra-Produksi.....	67
3.5.1	Ide Pembuatan Media Promosi	67
3.5.2	Naskah Media Promosi	68
3.5.3	Rancangan Storyboard	74
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		82
4.1	Produksi	82
4.1.1	Desain.....	82
4.1.2	Animasi Motion Graphic.....	85
4.1.2.1	Mengimport Bahan Animasi	85
4.1.2.2	Membuat Animasi Pada Objek.....	86
4.1.2.3	Membuat Animasi Transisi	87
4.1.3	Rekam Narasi.....	90
4.2	Pasca Produksi	93
4.2.1	Composite	93

4.2.2 Editing.....	94
4.2.3 Rendering.....	97
4.3 Pembahasan.....	100
4.3.1 Kuesioner untuk Mereview Video Promosi.....	100
BAB V PENUTUP.....	105
5.1 Kesimpulan.....	105
5.2 Saran.....	106
DAFTAR PUSTAKA.....	107

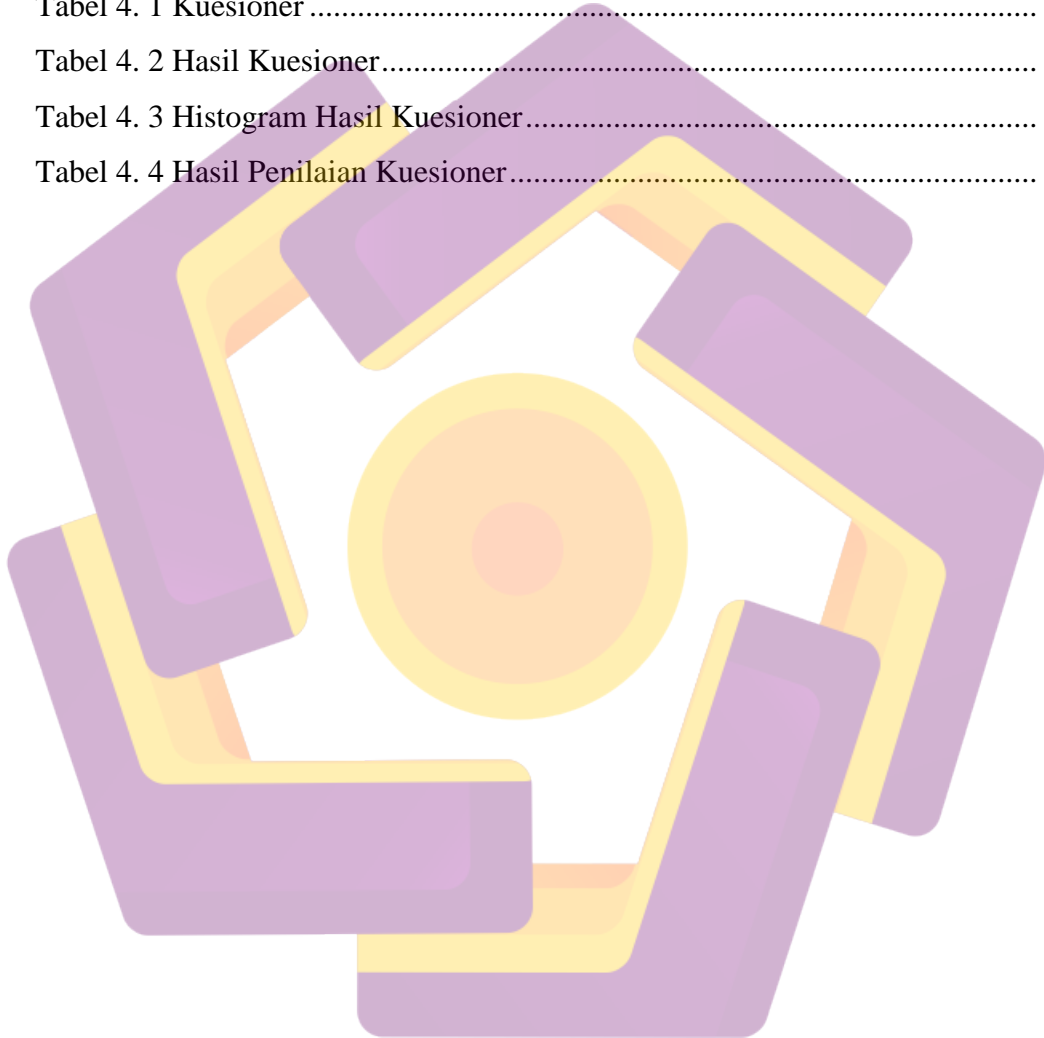
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perangkat Lunak Morphing.....	17
Gambar 2.2 Anticipation.....	18
Gambar 2.3 Contoh Orang Berlari.....	19
Gambar 2.4 Gerakan Circular.....	20
Gambar 2.5 Contoh Exageration.....	21
Gambar 2.6 Contoh Solid Drawing.....	22
Gambar 2.7 Game membutuhkan teks lebih sedikit.....	27
Gambar 2.8 Ensiklopedia membutuhkan teks lebih banyak.....	27
Gambar 2.9 Teks Cetak.....	28
Gambar 2.10 Iklan Koran Sony Ericsson.....	29
Gambar 2.11 WordArt lengkap.....	30
Gambar 2.12 Situs web Yahoo (<i>www.yahoo.com</i>).....	31
Gambar 2.13 Digital Picture dari perusahaan Picture Magic.....	34
Gambar 2.14 Format Storyboard Tiga Kolom.....	52
Gambar 2.15 Format Storyboard dengan Gambar Sederhana.....	53
Gambar 2.16 Contoh Penilaian dari Skala Likert.....	55

Gambar 3.1 Struktur Organisasi Kewirausahaan Sosial	60
Gambar 3.2 Logo Kewirausahaan Sosial	61
Gambar 4.1 Membuat File Baru	83
Gambar 4.2 Elipse Tool	84
Gambar 4.3 Pembuatan Objek pada Adobe Illustrator	84
Gambar 4.4 Pembuatan New Layer pada Adobe Illustrator	85
Gambar 4.5 Mengatur Scale Objek	86
Gambar 4.6 Menambahkan Expression	87
Gambar 4.7 Membuat Objek menggunakan Solid	87
Gambar 4.8 Mengatur Scale pada CC Radial Scale Wipe	88
Gambar 4.9 Solid Setting	89
Gambar 4.10 Menduplikat Layer	89
Gambar 4.11 Tampilan Akhir Transisi	90
Gambar 4.12 Rekam pada Adobe Audition	91
Gambar 4.13 Tampilan <i>Editing</i>	91
Gambar 4.14 Noise Reduction	92
Gambar 4.15 Penyimpanan File	92
Gambar 4.16 Composition Setting	93
Gambar 4.17 Composition Scene 1	94
Gambar 4.18 New Project pada Adobe Premiere	95
Gambar 4.19 New Sequence pada Adobe Premiere	96
Gambar 4.20 Import Narasi dan Backsound	97
Gambar 4.21 Pengaturan Narasi pada Scene	97
Gambar 4.22 Export Setting	98
Gambar 4.23 Rendering File	99

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Perangkat Lunak	64
Tabel 3.2 Data Personil Produksi.....	65
Tabel 3.3 Tabel rancangan Storyboard	74
Tabel 4. 1 Kuesioner	100
Tabel 4. 2 Hasil Kuesioner.....	102
Tabel 4. 3 Histogram Hasil Kuesioner.....	103
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Kuesioner.....	104



INTISARI

Forum kewirausahaan social DIY-JATENG adalah forum yang bergerak dalam bidang social namun berorientasi profit. Forum ini adalah bentukan dari Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil dan Menengah (KEMENKOP). Forum ini adalah untuk membantu menyelesaikan permasalahan ekonomi dan social yang terjadi di masyarakat dengan cara berwirausaha. Forum ini berusaha memberikan pelatihan keterampilan kepada orang-orang di daerah tertentu yang memiliki permasalahan social agar dapat menciptakan suatu produk untuk memajukan kesejahteraan pada daerah tersebut. Selain memberikan pelatihan keterampilan forum tersebut juga bertanggung jawab untuk memasarkan produk-produk dari hasil pelatihan tersebut.

Pada skripsi ini, peneliti mencoba menganalisa permasalahan yang terdapat dalam Forum yaitu karena keterbatasan sumber daya manusia yang mampu membuat video motion grafik. Peneliti dalam pembuatannya melalui 3 tahap yaitu Pra-Produksi kemudian dilanjutkan dengan tahap Produksi dan yang terakhir dengan tahap Pasca Produksi.

Produk yang dihasilkan berbentuk animasi 2 dimensi dengan teknik motion grafik, yang menampilkan permasalahan yang terdapat pada Forum Kewirausahaan Sosial beserta dengan solusinya sebagai sarana penyebaran informasi dan penyampaian hasil kerja yang telah dilakukan oleh Forum Kewirausahaan Sosial.

Kata Kunci: Animasi, Multimedia, Motion Grafik, Media Promosi, Iklan, Kewirausahaan sosial

ABSTRACT

'Forum Kewirausahaan Sosial DIY-JATENG' is a forum that engages in the social sector but is profit oriented. This forum is formed by the State Minister for Cooperatives Small and Medium Enterprises (KEMENKOP). This forum is to solve economic and social problems that occur in society by entrepreneurship. This forum seeks to provide skill training to people in certain areas who have social problem in order to create a product to promote prosperity in the area. In addition to providing skills training the forum is also responsible for marketing products from the results of the training.

In this minithesis, the researcher tries to analyze the problems that exist in the Forum which is a human resource capable of making motion graphics videos. Researchers in the making through 3 stages, namely Pre-Production and then finished with the Production Phases and the last is started by Post Production.

The resulting product consists of 2 dimensional animation with motion graphics techniques, which show the complexity of the Social Entrepreneurship Forum with its solutions as a means of disseminating information and delivering the work done by the Social Entrepreneurship Forum.

Keyword : *Animation, Multimedia, Motion Graphics, Media Promotion, Advertising, Social Entrepreneurship*