

**PEMBUATAN VIDEO TATA TERTIB BERIBADAH ONLINE
GEREJA GBI GENERASI BARU (GENB) MENGGUNAKAN
*MOTION GRAPHICS***

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



diajukan oleh

LUIS EFREDO R SAFAR

17.82.0084

Kepada

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2024

**PEMBUATAN VIDEO TATA TERTIB BERIBADAH ONLINE
GEREJA GBI GENERASI BARU (GENB) MENGGUNAKAN
*MOTION GRAPHICS***

**HALAMAN JUDUL
SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



diajukan oleh

LUIS EFREDO R SAFAR

17.82.0084

Kepada

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO TATA TERTIB BERIBADAH ONLINE
GEREJA GBI GENERASI BARU (GENB) MENGGUNAKAN
MOTION GRAPHICS

yang disusun dan diajukan oleh

Luis Efredo R Safar

17.82.0084

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Oktober 2022

Dosen Pembimbing,



Haryoko, S.Kom, M.Cs

NIK. 190302286

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO TATA TERTIB BERIBADAH ONLINE
GEREJA GBI GENERASI BARU (GENB) MENGGUNAKAN
*MOTION GRAPHICS***

yang disusun dan diajukan oleh

Luis Efredo R Safar

17.82.0084

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 November 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

**Muhammad Fairul Filza,
S.Kom, M.Kom
NIK. 190302332**

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

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

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 November 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : LUIS EFREDO R SAFAR
NIM : 17.82.0084

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembuatan Video Tata Tertib Beribadah *Online* Gereja GBI Generasi Baru(GENB) Menggunakan *Motion Graphic*

Dosen Pembimbing : **Haryoko, M.Cs**

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 22 November 2022

Yang Menyatakan,



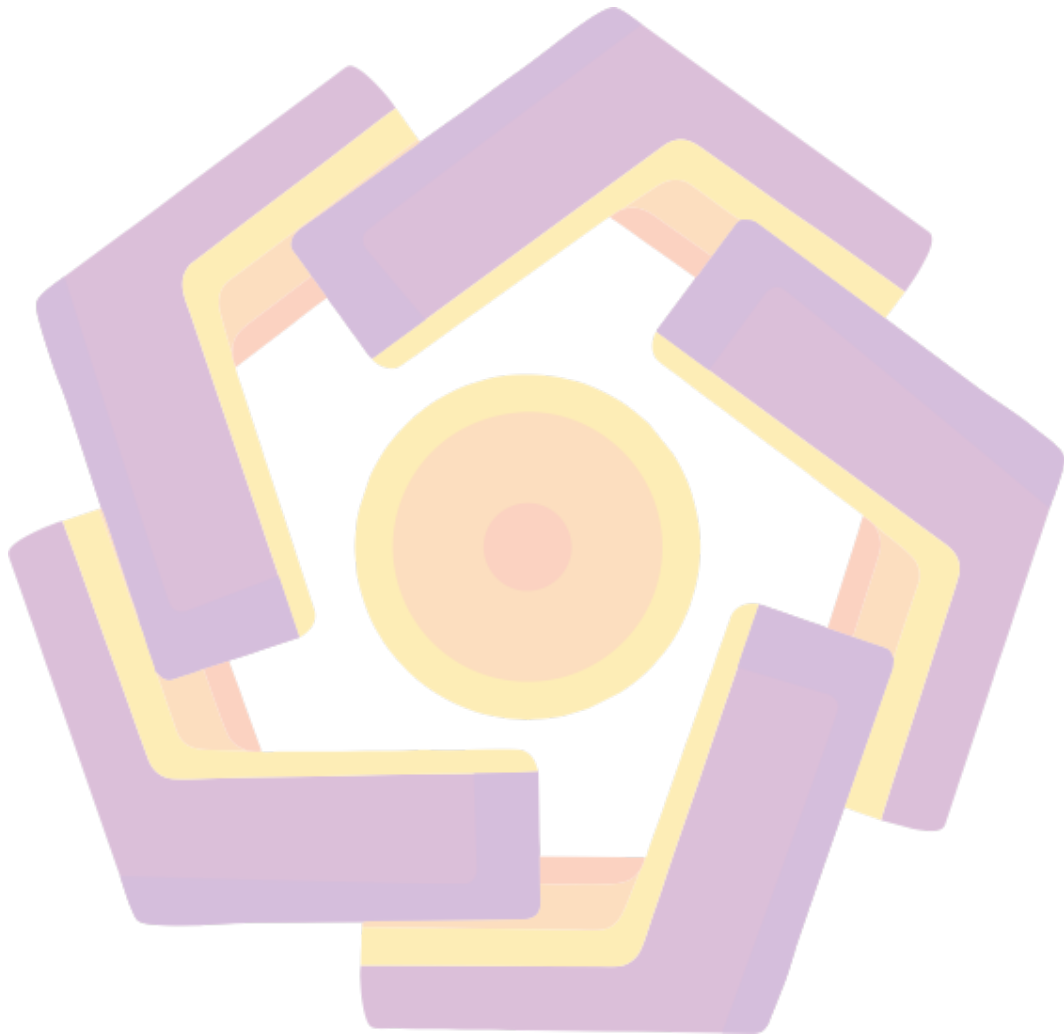
Luis Efredo R Safar

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji serta syukur penulis ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa, yang telah memberikan kekuatan dan hikmat Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “ PEMBUATAN VIDEO TATA TERTIB BERIBADAH *ONLINE* GEREJA GBI GENERASI BARU (GENB) MENGGUNAKAN *MOTION GRAPHICS*”, sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana dalam studi penulis saat ini, yang ditempuh di Universitas Amikom Yogyakarta. Maka dengan rasa bahagia dan bangga serta syukur penulis persembahkan skripsi ini kepada :

1. Tuhan yang Maha Esa, karena atas izin dan hikmat Nya lah skripsi ini dapat dibuat dan bisa diselesaikan sesuai dengan waktu yang ditentukan Nya.
2. Kepada kakak Eva Safar dan Nikson Puasa yang selalu memberikan dukungan baik itu dalam bentuk materi dan dukungan moril, penulis selalu bersyukur di tempat dalam keluarga ini yang selalu mendukung apa pun yang penulis lakukan. Penulis juga berterima kasih kepada kakak Feni Safar, kaka Vita Safar, atas semua dukungan baik dalam moril dan materi kepada penulis selama menempuh pendidikan ini.
3. Kepada bapak Haryoko, S.kom M. Cs selaku dosen pembimbing, penulis mengucapkan banyak terima kasih sudah bersedia membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, selalu sabar dalam untuk membimbing penulis. Terima kasih untuk semua ilmu yang sudah dibagikan kepada penulis.
4. Teman-teman komunitas rohani *Brave Heart*, sebuah komunitas yang sangat membantu penulis dalam berproses untuk menjadi lebih baik, yang selalu menemani dalam susah maupun senang, dalam penulis menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman-teman kelas 17S1TI 02 yang sudah mau berjuang bersama-sama dalam memperoleh gelar sarjana di Universitas Amikom tercinta ini.

6. Teman-teman komunitas badminton, komunitas futsal dan Persada, sebuah komunitas yang tercipta karena punya kesukan dan hobi yang sama, dengan karakter yang berbeda tapi selalu menyenangkan. Penulis berterima kasih selalu mendukung dan memberikan semangat dalam penulis menyelesaikan skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Terima kasih penulis panjatkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa, karena atas kasih dan perkenanNya lah penulis dapat bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik, Berkat serta tuntunan Tuhan lah dalam kehidupan penulis sehingga skripsi dengan judul “Pembuatan Video Tata Tertib Beribadah *Online* Gereja GBI Generasi Baru (GENB) Menggunakan *Motion Graphic*” sebagai syarat yang harus dipenuhi untuk dapat mencapai gelar Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Jurusan Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari betul bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis mohon maaf atas segala kekurangan tersebut.

Penulisan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa adanya bantuan dan kerja sama dari berbagai pihak lain. Dengan kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada semua pihak yang terlibat dalam mewujudkannya skripsi ini.

Dengan hormat, penulis mengucapkan terima kasih khususnya kepada :

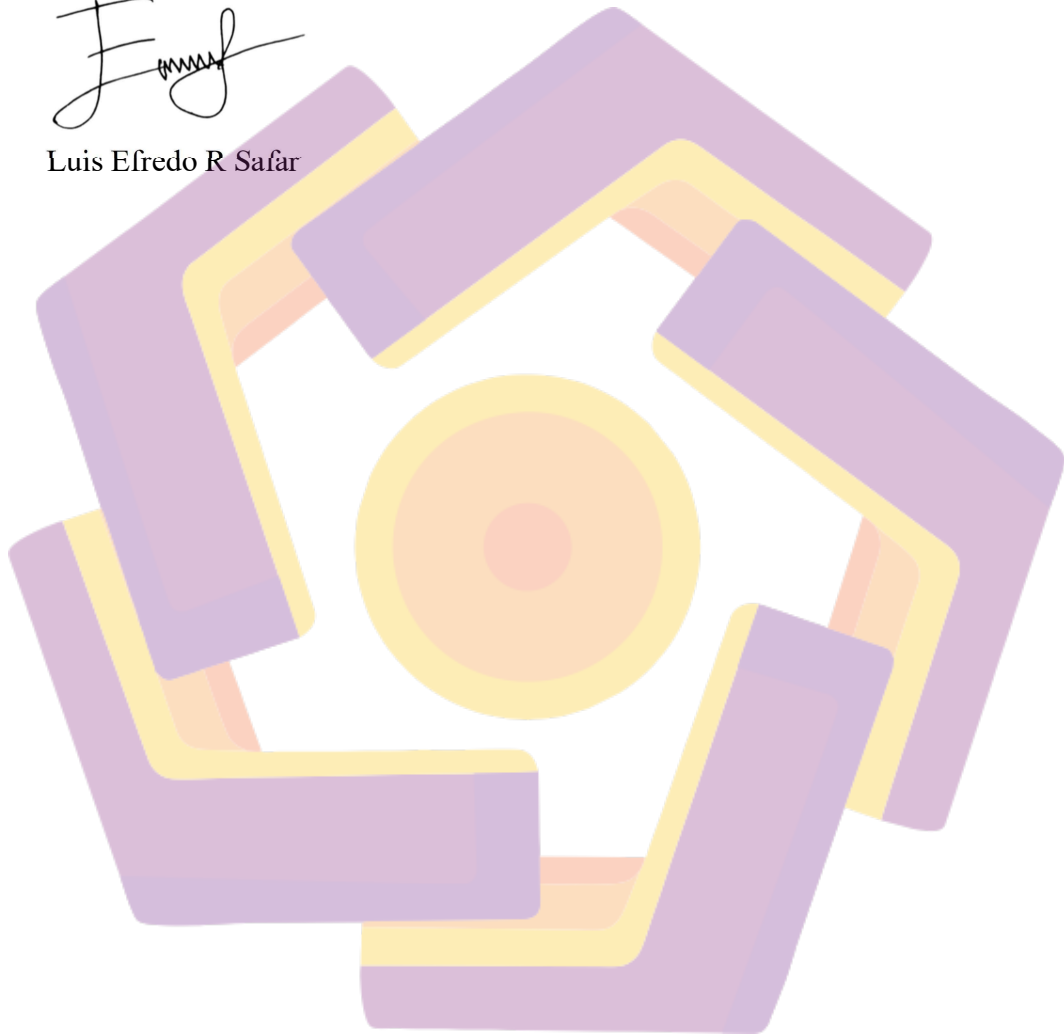
1. Bapak Haryoko, S.Kom, M.Cs sebagai dosen pembimbing yang selalu setia membantu dan membimbing penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.
2. Terima kasih untuk kakak Eva yang selalu mendoakan penulis dan memberikan dukungan dalam bentuk material.
3. Kepada kakak Nikson yang selalu memberikan semangat dan doa kepada penulis.
4. Kepada teman komunitas rohani *Brave Heart* yang selalu membantu penulis, selalu memberi semangat, memberikan kata-kata motivasi kepada penulis dan juga selalu membantu penulis dalam doa.
5. Kepada sahabat-sahabat kelas penulis yang selalu membantu memberikan dorongan semangat, dan selalu mau berbagi ilmu nya.

6. Kepada gembala gereja GBI Generasi Baru Bang Tommy Wibowo yang sudah bersedia membantu, dan mau mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian untuk tugas akhir ini bisa terselesaikan.

Yogyakarta, 22 November 2022



Luis Efrede R Safar



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN.....	xii
DAFTAR ISTILAH	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.8 Metode Observasi	5
1.9 Metode Wawancara	5
1.2 Metode Analisis	5
1.11 Metode produksi	5
1.12 Metode Evaluasi.....	5
1.13 Sistematika Penulisan.....	5
1.13.1 BAB 1: PENDAHULUAN	6
1.13.2 BAB II: LANDASAN TEORI	6

1.13.3 BAB III: METODE PENELITIAN.....	6
1.13.4 BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN	6
1.13.5 BAB V: PENUTUP	6
1.13.6 DAFTAR PUSTAKA	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Literature Review.....	7
2.2 Landasan Teori.....	10
2.2.1 Multimedia.....	10
2.2.2 Video.....	10
2.2.3 Motion Graphic.....	11
2.2.4 Animasi.....	12
2.2.5 Prinsip Dasar Animasi.....	12
2.2.5.1 <i>Squash and stretch</i> (mengerut dan meregang)	12
2.2.5.2 <i>Anticipation</i> (Antisipasi)	13
2.2.5.3 <i>Staging</i> (Pementasan).....	14
2.2.5.4 <i>Straight-Ahead and Pose to Pose</i> (Aksi bergerak dengan pasti dan posisi pertama ke posisi kedua dan seterusnya)	15
2.2.5.5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i> (Mengikuti dan gerakan menyambung)	15
2.2.5.6 <i>Slow in and Slow out</i> (Makin lambat bagian awal dan makin lambat dibagian akhir)	16
2.2.5.7 <i>Arcs</i> (Gerak melingkar).....	16
2.2.5.8 <i>Secondary Action</i> (Gerakan pembantu)	17
2.2.5.9 <i>Timing</i> (Mengikuti gerakan dalam waktu)	17
2.2.5.10 <i>Exaggeration</i> (Gerakan melebih-lebihkan)	18
2.2.5.11 <i>Solid Drawing</i> (Gambar yang kokoh)	18
2.2.5.12 <i>Appeal</i> (Kesan yang diciptakan).....	19
2.2.6 Kuesioner	19
2.2.7 Skala Likert.....	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1 Pengumpulan Kebutuhan Alat dan Bahan	21
3.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	21
3.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	21

3.1.3	Kebutuhan <i>Brainware</i> (Pengguna).....	22
3.2	Langkah Penelitian	22
3.2.1	Pengumpulan Data	23
3.2.1.1	Wawancara.....	23
3.2.1.2	Analisis Kebutuhan.....	25
3.2.2	Pra Produksi	25
3.2.2.1	Ide dan Konsep	25
3.2.2.2	<i>Design</i>	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		28
4.1	Implementasi dan Pembahasan.....	28
4.1.1	Produksi Material collecting/Asset.....	28
4.1.2	Pembuatan Animasi/ <i>Animating</i>	31
4.1.3	Pengisian <i>Audio</i>	32
4.1.4	Rendering.....	33
4.2	Pasca Produksi	35
4.2.1	Testing	35
4.3	Evaluasi	35
4.3.1	Komparasi Analisis Kebutuhan	35
4.3.2	Kuesioner Faktor Tampilan Video	38
4.3.3	Implementasi Media.....	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		43
5.1	Kesimpulan.....	43
5.2	Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA.....		44

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 1 Kebutuhan Perangkat Keras	19
Tabel 3.1 2 Kebutuhan Perangkat Lunak	20
Tabel 3.1 3 Kebutuhan Brainware	20
Tabel 3.1 4 Skema Alur Penelitian	21
Tabel 3.1 5 Tabel Koisioner	22
Tabel 3.1 6 Analisis Kebutuhan	23
Tabel 3.1 7 Spesifikasi Produk	24
Tabel 3.1 8 Storyboard	25
Tabel 4.1 1 Material collecting	26
Tabel 4.1 2 Perbandingan Analisis Kebutuhan dan Hasil Akhir	33



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 1 (Sumber: https://stopmotion4nubz.wordpress.com/principles-of-animation)	12
Gambar 2.1 2 (Sumber: https://stopmotion4nubz.wordpress.com/principles-of-animation)	12
Gambar 2.1 3 (Sumber: https://stopmotion4nubz.wordpress.com/principles-of-animation)	13
Gambar 2.1 4 (Sumber: https://stopmotion4nubz.wordpress.com/principles-of-animation)	15
Gambar 2.1 5 (Sumber: https://stopmotion4nubz.wordpress.com/principles-of-animation)	16
Gambar 2.1 6 (Sumber: https://stopmotion4nubz.wordpress.com/principles-of-animation)	17
Gambar 2.1 7 (Sumber: https://stopmotion4nubz.wordpress.com/principles-of-animation).	18
Gambar 4.1 1 Pembuatan Elemen Layer Our Values	28
Gambar 4.1 2 Pembuatan Elemen Layer Etika Beribadah	28
Gambar 4.1 3 Pembuatan Elemen Layer Logo GENB	29
Gambar 4.1 4 Import Audio pada Timeline	31
Gambar 4.1 5 Render Queue	31
Gambar 4.1 6 Setingan Rendering	32

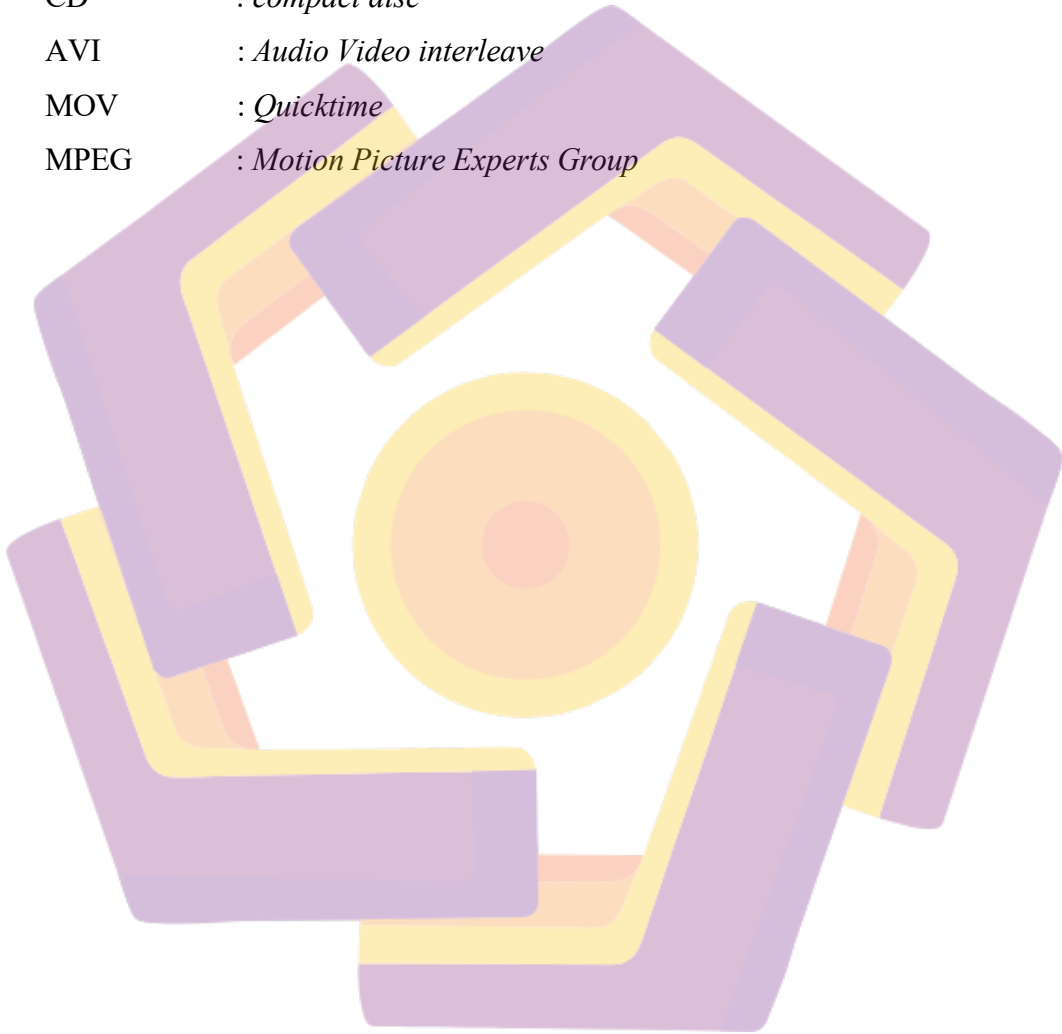
DAFTAR IAMPIRAN

Lampiran 1. Profil obyek Penelitian	10
Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian	11



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

NTSC	: <i>National Television Standards Committee</i>
PAL	: <i>Phase Alternate Line</i>
HDTV	: <i>High Definition Television</i>
CD	: <i>compact disc</i>
AVI	: <i>Audio Video interleave</i>
MOV	: <i>Quicktime</i>
MPEG	: <i>Motion Picture Experts Group</i>



DAFTAR ISTILAH

GBI	= Gereja Bethel Indonesi
GENB	= Generasi Baru
PPKM	= Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat
VFX	= Efek Visual
SB	= Sangat Baik
B	= Baik
N	= Netral
KB	= Kurang Baik
SK	= Sangat Kurang
P	= persentase
f	= Frekuensi dari setiap jawaban kuesioner
n	= Nilai keseluruhan responden

INTISARI

Ibadah Gereja GBI Generasi Baru (GENB) dilakukan secara *online*. Konsep *online* ini juga pun diharuskan membuat video panduan tata tertib dalam beribadah yang akan ditayangkan menggunakan media platform yaitu youtube. Pada konten yang dibuat membutuhkan rangkaian ilustrasi secara visual sebagai alat penyampaian informasi sesuai dengan konsep yang sudah dibuat. Konsep yang usulkan penulis adalah *motion graphics*.

Metode yang diambil dalam penelitian ini adalah Luther-Sutopo (1994). Model ini terdiri dari 6 tahapan, *Concept, Design, Material, Assembly, Testing* dan *Distribution*. Model ini merupakan pengembangan yang khusus untuk pengembangan multimedia yang sederhana yang mudah dipahami.

Kata Kunci. Tata Tertib Beribadah Online Gereja Generasi Baru (GENB), *Motion Graphics*.

Abstract

The GBI New Generation Church (GENB) worship service is conducted online. This online concept is also required to make a video guide to the rules of worship that will be broadcast using a media platform, namely YouTube. The content created requires a series of visual illustrations as a means of delivering information in accordance with the concepts that have been created. The concept that the author proposes is motion graphics.

The method used in this research is Luther-Sutopo (1994). This model consists of 6 stages, Concept, Design, Material, Assembly, Testing and Distribution. This model is a special development for the development of simple multimedia that is easy to understand.

Keyword. New Generation Church Online Worship Order (GENB), Motion Graphics.