

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC UNTUK ETIKA  
BERPERILAKU DI EVENT KEBUDAYAAN JEPANG**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Sistem Informasi



disusun oleh

**DESTA ANSHARI RAMADHAN**

**17.12.0518**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC UNTUK ETIKA  
BERPERILAKU DI EVENT KEBUDAYAN JEPANG**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Sistem Informasi



disusun oleh

**DESTA ANSHARI RAMADHAN**

**17.12.0518**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

# HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN MOTION GRAPHIC UNTUK ETIKA BERPERILAKU  
DI EVENT KEBUDAYAAN JEPANG

yang disusun dan diajukan oleh

Desta Anshari Ramadhan

17.12.0518

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal <10 Juli 2024>

Dosen Pembimbing,



Muhammad Falrul Filza, M.Kom  
NIK. 190302332

## HALAMAN PENGESAHAN

### HALAMAN PENGESAHAN

#### SKRIPSI

#### PERANCANGAN MOTION GRAPHIC UNTUK ETIKA BERPERILAKU DI EVENT KEBUDAYAAN JEPANG

yang disusun dan diajukan oleh

**Desta Anshari Ramadhan**

**17.12.0518**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal <12 Agustus 2024>

#### Susunan Dewan Penguji

##### Nama Penguji

##### Tanda Tangan

Ike Verawati, M.Kom  
NIK. 190302237

Akhmad Dahlan, M.Kom  
NIK. 190302174

M.Fairul Filza, M.Kom  
NIK. 190302332

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal < 12 Agustus 2024 >

#### DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

### HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Desta Anshari Ramadhan**  
NIM : **17.12.0518**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan Motion Graphic Untuk Etika Berperilaku Di Event Kebudayaan Jepang**

Dosen Pembimbing : **Muhammad Fairul Filza, M.Kom**

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, <12 Agustus 2024>

Yang Menyatakan,

  
Desta Anshari Ramadhan

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Halaman ini saya persembahkan dengan penuh rasa syukur dan haru kepada:

### **Orang Tua dan Keluarga**

Terima kasih kepada ayah, ibu, dan seluruh keluarga tercinta atas cinta, dukungan, dan doa yang tak henti-hentinya mengalir selama perjalanan hidup dan dalam proses penyusunan skripsi ini. Semua pengorbanan dan semangat juang yang telah kalian berikan menjadi pendorong utama kesuksesan saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

### **Dosen Pembimbing**

Terima kasih kepada bapak Muhammad Fairul Filza, M.Kom atas bimbingan, arahan, dan dukungan ilmiah yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Kontribusi dan wawasan dari bapak/ibu menjadi pilar utama dalam menuntaskan penelitian ini.

### **Teman-Teman**

Saya berterima kasih kepada teman-teman seperjuangan yang telah memberikan semangat, support, dan bantuan dalam mengatasi berbagai tantangan dalam perjalanan penelitian ini.

### **Semua Pihak yang Tidak Bisa Disebutkan Satu Per Satu**

Terima kasih kepada semua pihak yang turut membantu dalam penelitian ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Setiap kontribusi dan dukungan kalian memberikan warna tersendiri dalam penyelesaian skripsi ini.

Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan masyarakat.

## KATA PENGANTAR

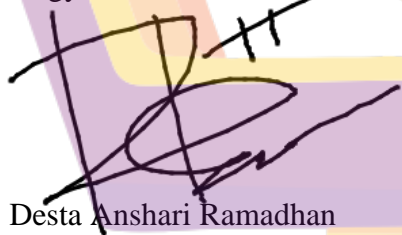
Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat-Nya atas limpahan rahmat, karunia, serta petunjuk-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik.

Penulisan skripsi ini kami persembahkan sebagai salah satu syarat untuk Yogyakarta. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman dan wawasan, serta memberikan kontribusi kecil dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

Skripsi ini tentunya tidak luput dari berbagai keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran membangun dari pembaca agar dapat menjadi bekal bagi penulis dan pembaca di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan sumbangsih positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan serta kemajuan bangsa dan negara.

Yogyakarta, 28 Juli 2024



Desta Anshari Ramadhan

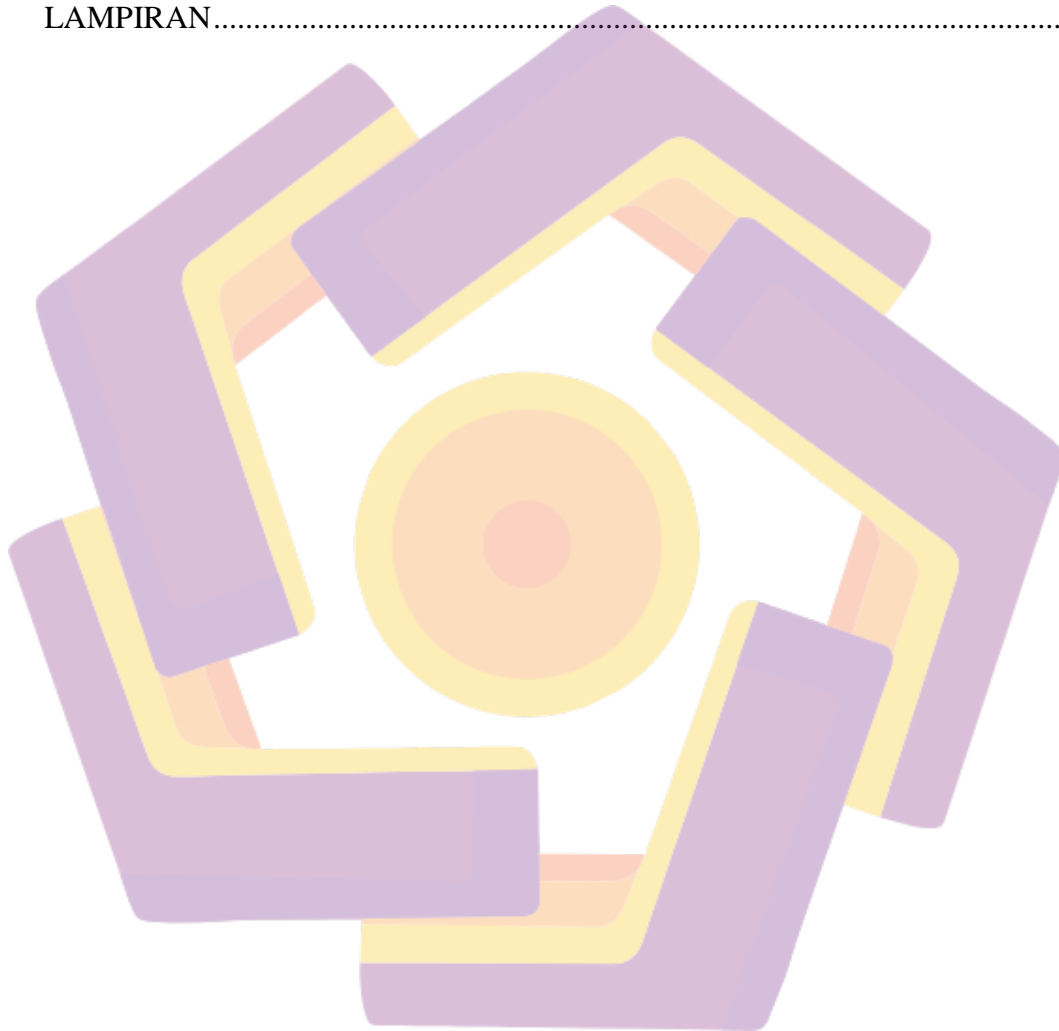
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
Orang Tua dan Keluarga .....	v
Dosen Pembimbing .....	v
Teman-Teman .....	v
Semua Pihak yang Tidak Bisa Disebutkan Satu Per Satu .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI .....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	6
2.1 Studi Literatur.....	6
2.2 Dasar Teori .....	11
2.2.1. Motion Graphics .....	11
2.2.2 Etika .....	12
2.2.3. Event Kebudayaan Jepang .....	15
2.2.4. Jenis Event Kebudayaan Jepang .....	16
2.2.5. Multimedia.....	18



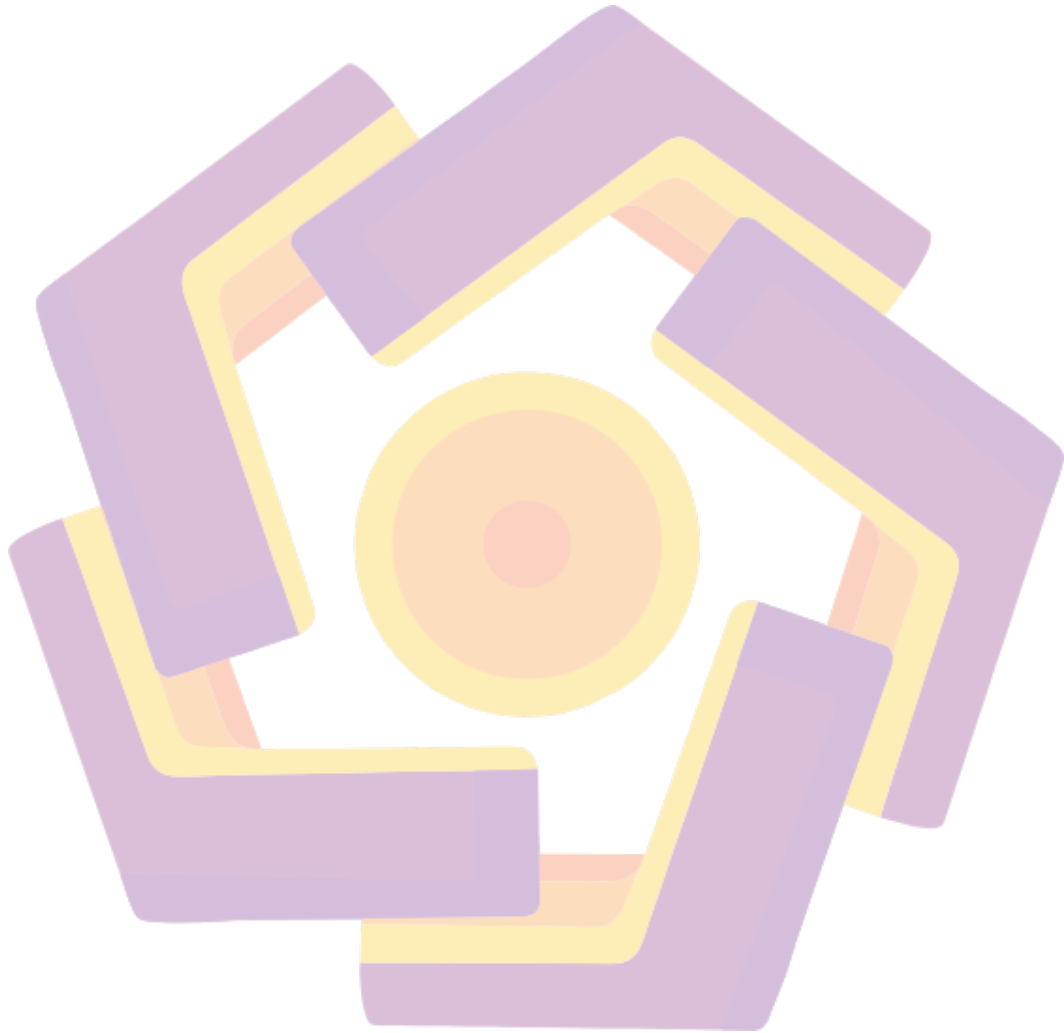
2.2.6. Jenis-Jenis Multimedia.....	18
2.2.7. Canva .....	21
2.2.8 Tata Tertib pengunjung Event.....	22
2.2.9. Elemen Utama dalam Tata Tertib Pengunjung Event.....	23
2.2.10.Tujuan Tata Tertib Pengunjung Event .....	24
<b>BAB III .....</b>	<b>25</b>
<b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>25</b>
3.1Event Kebudayaan Jepang di Indonesia.....	25
3.2 Alur Penelitian.....	26
3.2.1 Concept .....	26
3.2.2. Design .....	26
3.2.2 Material Collecting .....	26
3.2.4 Assembly.....	27
3.2.5 Testing.....	27
3.2.6 Distributing .....	27
3.3 Analisis Kebutuhan.....	27
3.3.1 Kebutuhan Fungsional, .....	27
3.3.2 Kebutuhan Non-Fungsional .....	28
A. Kebutuhan Perangkat Keras.....	28
B .Kebutuhan Perangkat Lunak: .....	29
<b>BAB IV .....</b>	<b>30</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>30</b>
4.1 Tahapan Pra-Produksi .....	30
4.1.1 Konsep .....	30
4.1.2 Desain .....	31
4.2 Tahapan Produksi .....	32
4.2.1 Assembly.....	32
4.2.2 Testing.....	38

4.2.2.1 Perhitungan Skala Likert.....	39
4.3 Tahapan Pasca Produksi .....	42
BAB V PENUTUP .....	43
5.1Kesimpulan.....	43
5.2Saran.....	43
REFERENSI .....	44
LAMPIRAN.....	45



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Rangkuman Tinjauan Pustaka	9
Tabel 4.1. Storyboard	31
Tabel 4.2. Kuesioner	38
Tabel 4.3. Bobot Nilai	39
Tabe 4.4. Presentase Nilai	39

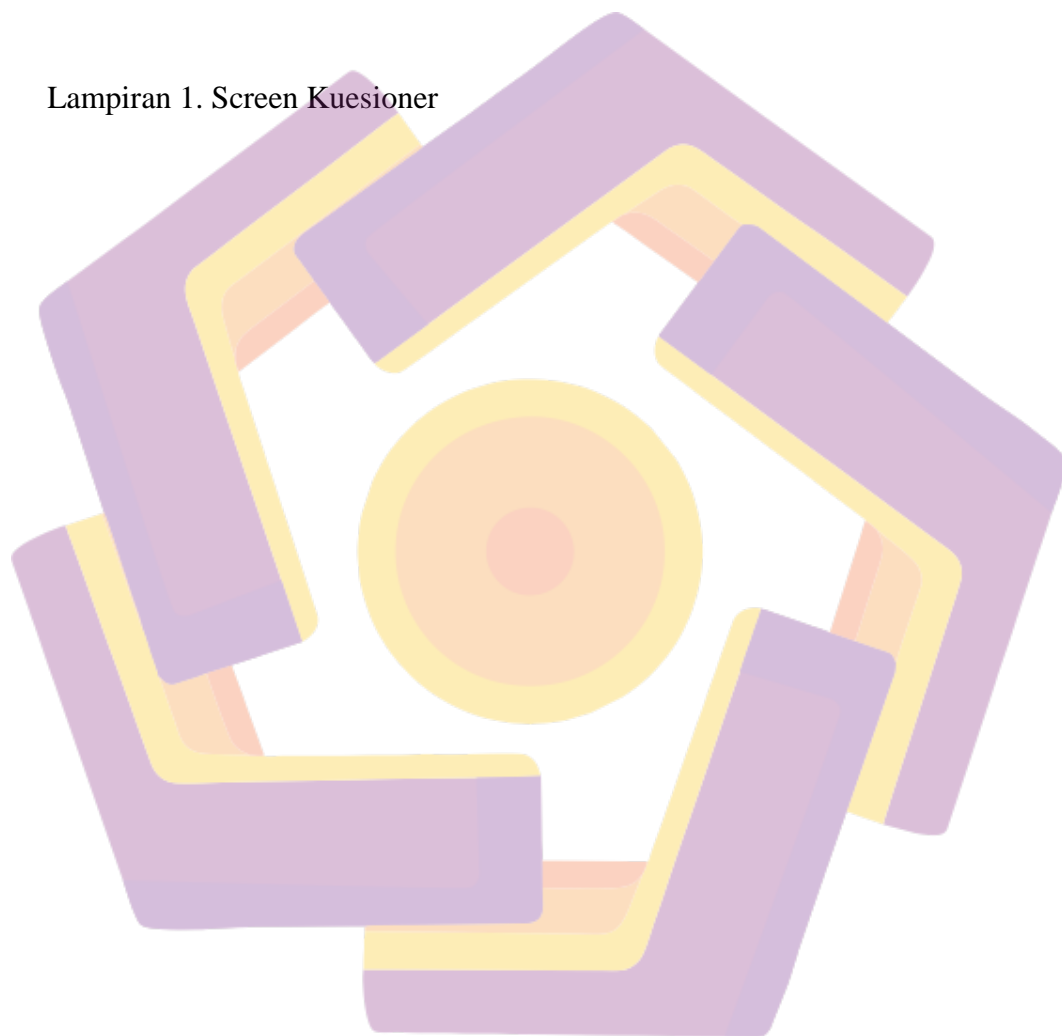


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Event Kebudayaan Jepang	15
Gambar 2.2. Main Menu Aplikasi Canva	21
Gambar 2.3 Tata Terbib Pengunjung Event	22
Gambar 3.1 Poster Event	25
Gambar 3.2 Alur Penelitian	26
Gambar 4.1 Pembuatan Karakter/Asset	31
Gambar 4.2 Template Kanvas	32
Gambar 4.3 Blank Kanvas	33
Gambar 4.4 Elemen/Asset dari Canva	33
Gambar 4.5 Memasukan Elemen/Asset	34
Gambar 4.6 Memasukan Teks	34
Gambar 4.7 Opsi Animasi	35
Gambar 4.8 Upload File	36
Gambar 4.9 Editing Grid	36
Gambar 4.10 Preview	38
Gambar 4.11 Save File & Download	38
Gambar 4.12 Penayangan Project dalam Youtube	42

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Screen Kuesioner



## INTISARI

Motion Graphic adalah gabungan media audio visual yang menggabungkan seni film dan desain grafis dengan memasukan elemen-elemen yang berbeda seperti ilustrasi, tipografi, fotografi, video dan musik yang dibuat dengan menggunakan teknik animasi 2D atau 3D. dalam dunia broadcast memiliki peran yang sangat kuat di televisi, contohnya dalam pembuatan iklan komersial, program berita, program hiburan, promo, dan terlebih lagi untuk opening suatu program televisi. Ketika internet tidak dominan seperti sekarang ini, kita mendapat informasi dari TV dan surat kabar, Pada tahun sembilan puluhan yang lalu, kita hanya mengenal Internet dan dalam perkembangannya kita mendapatkan berbagai informasi darinya.

Event kebudayaan berfungsi sebagai platform dinamis untuk merayakan, memelihara, dan memperkenalkan berbagai aspek kebudayaan kepada publik. Kegiatan ini meliputi pameran seni, pertunjukan musik dan tari, serta workshop dan seminar yang berfokus pada tradisi, seni, dan sejarah. Melalui event kebudayaan, masyarakat memiliki kesempatan untuk mengalami dan belajar tentang kebudayaan lokal dan global secara langsung.

**Kata kunci:** *Motion Graphic, Informasi, Budaya, Multimedia, Event.*

## ABSTRACT

*Motion Graphic is a combination of audio-visual media that combines film art and graphic design by incorporating different elements such as illustration, typography, photography, video and music created using 2D or 3D animation techniques. In the world of broadcast, it has a very strong role in television, for example in making commercial advertisements, news programs, entertainment programs, promos, and even more so for the opening of a television program. When the internet was not as dominant as it is today, we got information from TV and newspapers. In the nineties ago, we only know the Internet and in its development we get various information from it.*

*.Meanwhile Cultural events serve as a dynamic platform to celebrate, preserve, and introduce various aspects of culture to the public. These activities include art exhibitions, music and dance performances, as well as workshops and seminars that focus on tradition, art, and history. Through cultural events, the public has the opportunity to experience and learn about local and global cultures directly.*

**Keyword:** *Motion Graphic, Information, Culture, Multimedia, Event*