

**VIDEO ANIMASI *MOTION* GRAFIS SEBAGAI MEDIA INFORMASI
KEBIJAKAN *AGILITY* GEREJA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

STEFANUS REYNALDI PAGUR

19.82.0613

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**VIDEO ANIMASI *MOTION* GRAFIS SEBAGAI MEDIA INFORMASI
KEBIJAKAN *AGILITY* GEREJA**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

STEFANUS REYNALDI PAGUR

19.82.0613

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

SKRIPSI

VIDEO ANIMASI *MOTION* GRAFIS SEBAGAI MEDIA INFORMASI KEBIJAKAN

***AGILITY* GEREJA**

yang disusun dan diajukan oleh

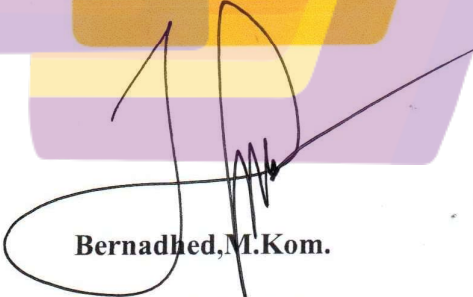
Stefanus Reynaldi Pagur

19.82.0613

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 23 September 2024

Dosen Pembimbing,


Bernadhed, M. Kom.

NIK. 190302243

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

VIDEO ANIMASI *MOTION* GRAFIS SEBAGAI MEDIA INFORMASI KEBIJAKAN *AGILITY* GEREJA

yang disusun dan diajukan oleh

Stefanus Reynaldi Pagur

19.82.0613

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 September 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bernadhed, M. Kom.

NIK. 190302243

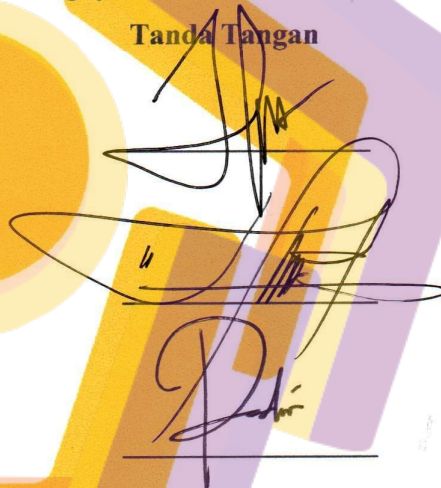
Haryoko, S. Kom, M.Cs.

NIK. 190302286

Raditya Wardhana, M. Kom.

NIK. 190302208

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 September 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

NIK. 190302096

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Stefanus Reynaldi Pagur

NIM : 19.82.0613

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Video Animasi Motion Grafis Sebagai Media Informasi Kebijakan Agiliti Gereja

Dosen Pembimbing : Bernadhed, 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, 23 September 2024

Yang Menyatakan,



Stefanus Reynaldi Pagur

PERSEMBAHAN

Karya ilmiah ini penulis persembahkan untuk:

1. Tuhan Yesus dan Bunda Maria yang selalu menuntun dan mendampingi setiap langkah dalam proses penyusunan skripsi.
2. Dosen pembimbing saya, Bernadhed, M.Kom., yang telah membimbing dengan penuh perhatian dan kesabaran.
3. Orang tua saya, Ferdy Kaut dan Rita Rabu yang selalu mendoakan dan mendukung dalam proses penyusunan skripsi.
4. Opa dan Oma saya, Lorens Kaut dan Nina yang selalu mendoakan dan mendukung dalam proses penyusunan skripsi.
5. Kakak saya, Rio Kaut dan kedua adik saya Aldy Kaut dan Daniel Kaut yang selalu memberi semangat dan dukungan dalam proses penyusunan skripsi.
6. Valentia Veryna Asti Yovita yang telah memberikan semangat, dukungan, dan membantu memberikan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Sekretariat Universitas Amikom yang telah memberikan pelayanan yang baik.

Almamater Universitas Amikom.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, dukungan, dan arahan dari berbagai pihak yang dengan ikhlas telah memberikan waktu, tenaga, serta ilmu pengetahuan untuk penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bernadhed, M.Kom., selaku pembimbing utama yang telah memberikan bimbingan, saran, dan masukan yang sangat berharga dalam proses penulisan skripsi ini.
2. Tim Dosen Penguji, yang telah meluangkan waktu untuk membaca dan memberikan masukan yang konstruktif terhadap skripsi ini.
3. Orang tua saya, Ferdy Kaut dan Rita Rabu yang selalu memberikan doa, dukungan moril, serta materiil dalam setiap langkah perjalanan penulis dalam menempuh pendidikan.
4. Denny Rumengan selaku Sekretariat Gereja Cupuwatu yang bersedia dalam memberikan data, informasi, maupun dukungan langsung dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini pasti terdapat kekurangan, oleh karena itu segala kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan guna perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat serta kontribusi positif dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Yogyakarta, 23 September 2024

Penulis

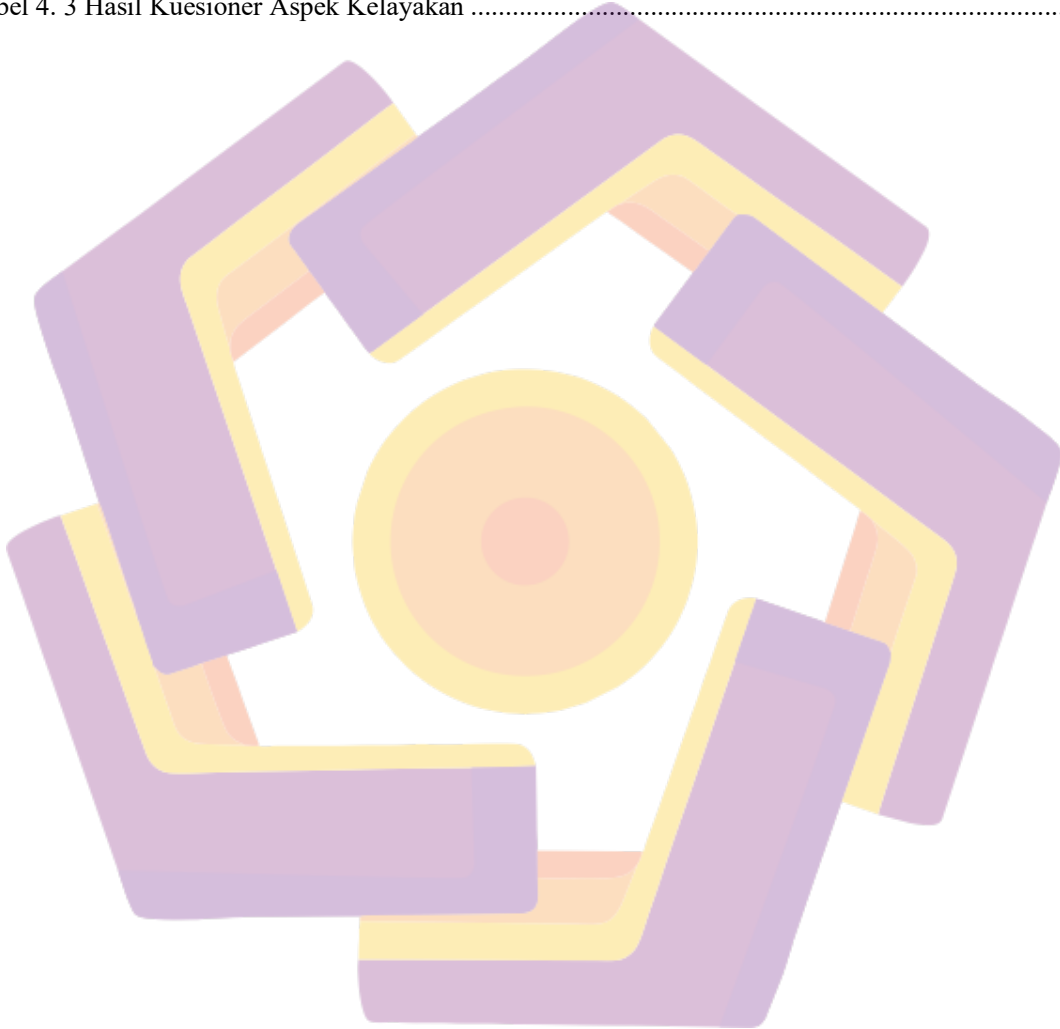
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Rumusan Masalah	3
1.2 Batasan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Metode Perancangan	4
1.6 Sistematik Penulisan	4
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 Dasar Teori	9
2.2.1 Pengertian Animasi	9
2.2.2 Pengertian <i>Motion Graphic</i>	9
2.3 Pengertian Media	14
2.4 Karakteristik Media	14
2.4.1 Jaringan	14
2.4.2 Informasi	15
2.4.3 Arsip	15
2.5 Klasifikasi Media	15
2.5.1 Media Grafis dan bahan cetak	15
2.5.2 Media Poyeksi	16

2.5.3 Media Audio	16
2.5.4 Media Auto Visual	16
2.5.5 Multimedia.....	17
2.6 Storyboard	17
2.7 Evaluasi Kuesioner	18
BAB 3 METODE PENELITIAN	19
3.1 Objek Penelitian	19
3.1.1 Lokasi Penelitian	19
3.1.2 Waktu Penelitian.....	19
3.2 Alur Penelitian	19
3.2.1 Pra Produksi	20
3.2.2 Produksi	20
3.2.3 Pasca Produksi	20
3.3 Pengambilan Data.....	20
3.3.1 Observasi	20
3.4 Analisis kebutuhan.....	21
3.4.1 Kebutuhan Informasi	21
3.5 Aspek Teknis	22
3.6 Storyboard	22
3.7 Kebutuhan Perangkat	24
3.7.1 Kebutuhan Software	24
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	27
4.1 Implementasi	27
4.1.1 Produksi	27
4.1.2 Pasca Produksi	31
4.2 Hasil dan Pembahasan	34
BAB 5 PENUTUP	40
5.1 Kesimpulan.....	40
5.2 Saran	40
DAFTAR PUSTAKA.....	41

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	8
Tabel 2.2 Contoh Rancangan Storyboard	17
Tabel 3. 1 Software	24
Tabel 3. 2 Hardware	25
Tabel 4. 1 Review Penilaian Vidio Animasi Motion Grafis	35
Tabel 4.2 Skala Data	36
Tabel 4. 3 Hasil Kuesioner Aspek Kelayakan	36



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gerakan	10
Gambar 2. 2 Waktu	10
Gambar 2. 3 Komposisi	11
Gambar 2. 4 Tipografi.....	11
Gambar 2. 5 Audio.....	12
Gambar 3. 1 Alur Produksi	19
Gambar 3. 2 Motion Grafis Caled.....	21
Gambar 3. 3 Channel Youtube Kunia Bintaro	21
Gambar 3. 4 Storyboard.....	24
Gambar 3. 5 Naskah.....	26
Gambar 4. 1 Alur Proses Produksi.....	27
Gambar 4. 2 Karakter Design Anak-Anak.....	28
Gambar 4. 3 Karakter Design Persekutuan Teruna.....	28
Gambar 4. 4 Karakter Design Persekutuan Gerakan Pemuda.....	29
Gambar 4. 5 Karakter Design Persekutuan Kaum Perempuan	29
Gambar 4. 6 Karakter Design Persekutuan Bapak.....	29
Gambar 4. 7 Karakter Design Persekutuan Kaum Lanjut Usia	30
Gambar 4. 8 Background Gereja.....	30
Gambar 4. 9 Ilustrasi Awan dan Bulan	31
Gambar 4. 10 Import File.....	31
Gambar 4. 11 Timeline Effect Control	32
Gambar 4. 12 Timeline Effect Transition	32
Gambar 4. 13 Squence Setting.....	33
Gambar 4. 14 Timeline pada Adobe Premiere Pro.....	33
Gambar 4. 15 Kombinasi Voice Over pada Timeline Adobe Premiere Pro	33
Gambar 4. 16 Rendering Setting di Adobe Premiere Pro.....	34
Gambar 4. 17 Sign In Akun Youtube	37
Gambar 4. 18 Upload Akun Youtube	38
Gambar 4. 19 Space Upload Video.....	38
Gambar 4. 20 Space Upload Video 2.....	38
Gambar 4. 21 Tombol Publikasi	39

INTISARI

Sebagai bentuk implementasi perkembangan teknologi, globalisasi dan kompleksitas yang meningkat, salah satu keadaan yang mengharuskan tata kelola gereja mengikuti perkembangan lingkungan, yaitu pandemi covid-19. Pandemi covid-19 merupakan salah satu fenomena yang menyebabkan perubahan drastis dan menyebabkan dunia bergantung kepada teknologi. Oleh karena itu, tata kelola gereja secara otomatis harus mengikuti perkembangan ini, karena jika tidak mengikuti laju perkembangan ini maka ada kemungkinan bahwa gereja akan tertinggal dan kelangsungan gereja akan mulai diragukan.

Penelitian ini membahas penggunaan video animasi motion grafis sebagai alat komunikasi yang efektif dalam menyampaikan kebijakan keagamaan dan manajemen gereja. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi jemaat dalam kebijakan gereja. Metode penelitian ini melibatkan pembuatan video animasi motion grafis yang menggambarkan prinsip-prinsip dan prosedur kebijakan gereja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media ini berhasil meningkatkan pemahaman jemaat tentang kebijakan gereja dan mendorong partisipasi aktif dalam pelaksanaannya. Selain itu, video animasi motion grafis juga efektif dalam menciptakan pemahaman yang mendalam dan menarik minat jemaat dalam pengelolaan gereja yang lebih responsif dan adaptif. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan komunikasi dan manajemen gereja, serta memberikan panduan praktis bagi gereja dalam menggunakan media ini untuk mencapai keberhasilan dalam pelaksanaan kebijakan gereja.

Kata kunci: Video Animasi *Motion* Grafis, Media Informasi, Kebijakan *Agility*, Gereja, Pemahaman Jemaat

ABSTRACT

As a form of implementation of technological developments, globalization and increasing complexity, one of the circumstances that requires church governance to follow environmental developments is the Covid-19 pandemic. The Covid-19 pandemic phenomenon is a phenomenon that has caused drastic changes and caused the world to depend on technology. Therefore, church governance must automatically follow this development, because if the church does not keep up with this pace of development then there is a possibility that the church will be left behind and the continuity of the church will begin to be doubted.

This research discusses the use of animated motion graphic videos as an effective communication tool in conveying religious policies and church management. This research aims to increase congregational understanding and participation in church policies. The research method involves creating animated motion graphic videos that illustrate church policy principles and procedures. The research results show that the use of the media has succeeded in increasing the congregation's understanding of church policies and encouraging active participation in their implementation. Apart from that, animated motion graphic videos are also effective in creating in-depth understanding and attracting congregational interest in more responsive and adaptive church management. It is hoped that this research will be able to make positive contribution to the development of church communication and management, as well as provide practical guidance for churches in using this media to achieve success in implementing church policies.

Keyword : Motion Graphic Animation, Information Media, Agility Policy, Church, Congregational Understanding