

PERANCANGAN VIDEO EDUKASI UNTUK REPTILE RESCUE BOROBUDUR  
MENGUNAKAN ADOBE AFTER EFFECT

SKRIPSI



disusun oleh  
Anggit Sanjaya Atmajasari  
13.62.0001

PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019/2020

PERANCANGAN VIDEO EDUKASI UNTUK REPTILE RESCUE BOROBUDUR  
MENGUNAKAN ADOBE AFTER EFFECT

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Anggit Sanjaya Atmajasari

13.62.0001

PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019/2020

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN VIDEO EDUKASI UNTUK REPTILE RESCUE BOROBUDUR  
MENGUNAKAN ADOBE AFTER EFFECT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Anggit Sanjaya Atmajasari**

**13.62.0001**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 26 juli 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Emha Taufiq Luthfi, S.T.,M.Kom**

**NIK. 190302125**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN VIDEO EDUKASI UNTUK REPTILE RESCUE BOROBUDUR  
MENGUNAKAN ADOBE AFTER EFFECT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Anggit Sanjaya Atmajasari**

**13.62.0001**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 21 Agustus 2020

Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Emha Taufiq Luthfi, S.T., M.Kom**  
**NIK. 190302125**

**Krisnawati, S.Si., M.T**  
**NIK. 190302038**

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

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

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

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si., MT**

**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi “ Perancangan Video Edukasi untuk Reptile Rescue Borobudur menggunakan Adobe After Effect “ merupakan karya saya sendiri, 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 tanggung jawab saya pribadi.

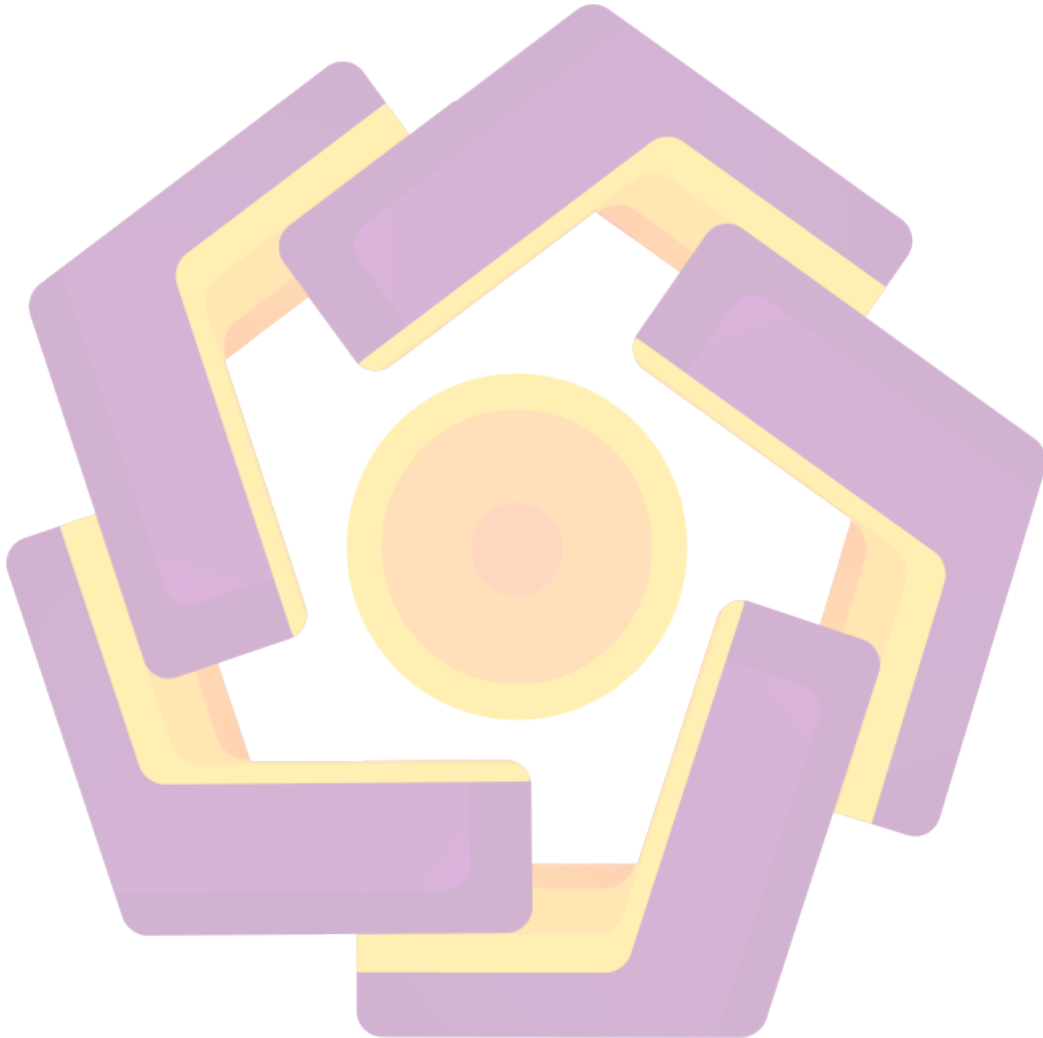
Yogyakarta, 27 Agustus 2020



Anggit Sanjaya A  
NIM: 13.62.0001

## MOTTO

- “Saat gagal kamu hanya perlu memulai lagi dengan cerdas”
- “Rasa ingin tahu akan mengalahkan rasa takut, bahkan melebihi keberanian”



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk

1. Kedua orang tua tercinta , Ibu suparmi dan Bapak yasariyanto yang telah memberikan dukungan moril maupun materiil , nasihat , semangat serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya.
2. Untuk seluruh Dosen dan staff yang sudah membantu saya dan memberikan ilmunya
3. Sahabat-sahabat BCIS dan BCIT yang selalu menemani dan berbagi.
4. Sahabat kuliah saya Kunta Wibisono dan Aditya Alghani yang selalu support dan selalu ada ketika saya butuh bantuan.
5. Nanda Pratiwi wanita terhebat yang selalu mendukung apapun keputusan saya
6. Sahabat saya Taufiq Khandam yang terus memberikan nasehat dan ilmunya.
7. Untuk sahabat SMA saya, Silvia Kusuma, Arinda Widya Kusuma, Arief Affiq yang selalu memberikan energi yang negative tapi berdampak baik.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “PERANCANGAN VIDEO EDUKASI UNTUK REPTILE RESCUE BOROBUDUR MENGGUNAKAN ADOBE AFTER EFFECT”, sebagai persyaratan menyelesaikan program studi Strata 1 di Universitas Amikom Yogyakarta.

Tujuan penulisan skripsi ini untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Komputer pada program studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Ter selesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya bagi semua pihak yang telah memberikan bantuan moril maupun materiil baik langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai, terutama kepada yang saya hormati:

1. Prof. DR. M. Suyanto, MM selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S. Si, MT selaku Ketua Jurusan S1-Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Emha Taufiq Lutfhi, S.T.,M.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi saya yang telah memberikan kritik dan saran bimbingan maupun arahan yang sangat berguna dalam penyusunan.
4. Bapak Mei Kurniawan selaku direktur DAAK yang telah banyak memberikan bantuan dalam realisasi penyelesaian skripsi sampai di tahap ini.
5. Seluruh dosen dan staff pengajar di STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya kepada saya selama ini.



6. Teristimewa kepada Orang Tua saya Bapak Yasariyanto dan Ibu Suparmi serta Saudara-saudara saya yang selalu mendoakan, memberikan dorongan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Para sahabat serta Teman-teman BCIS 13 dan BCIT 13 yang telah memberikan banyak pelajaran dan ilmu berharga.

Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu, penulis mohon saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan umumnya bagi pembaca.

Yogyakarta, 2 Agustus 2020

Penyusun

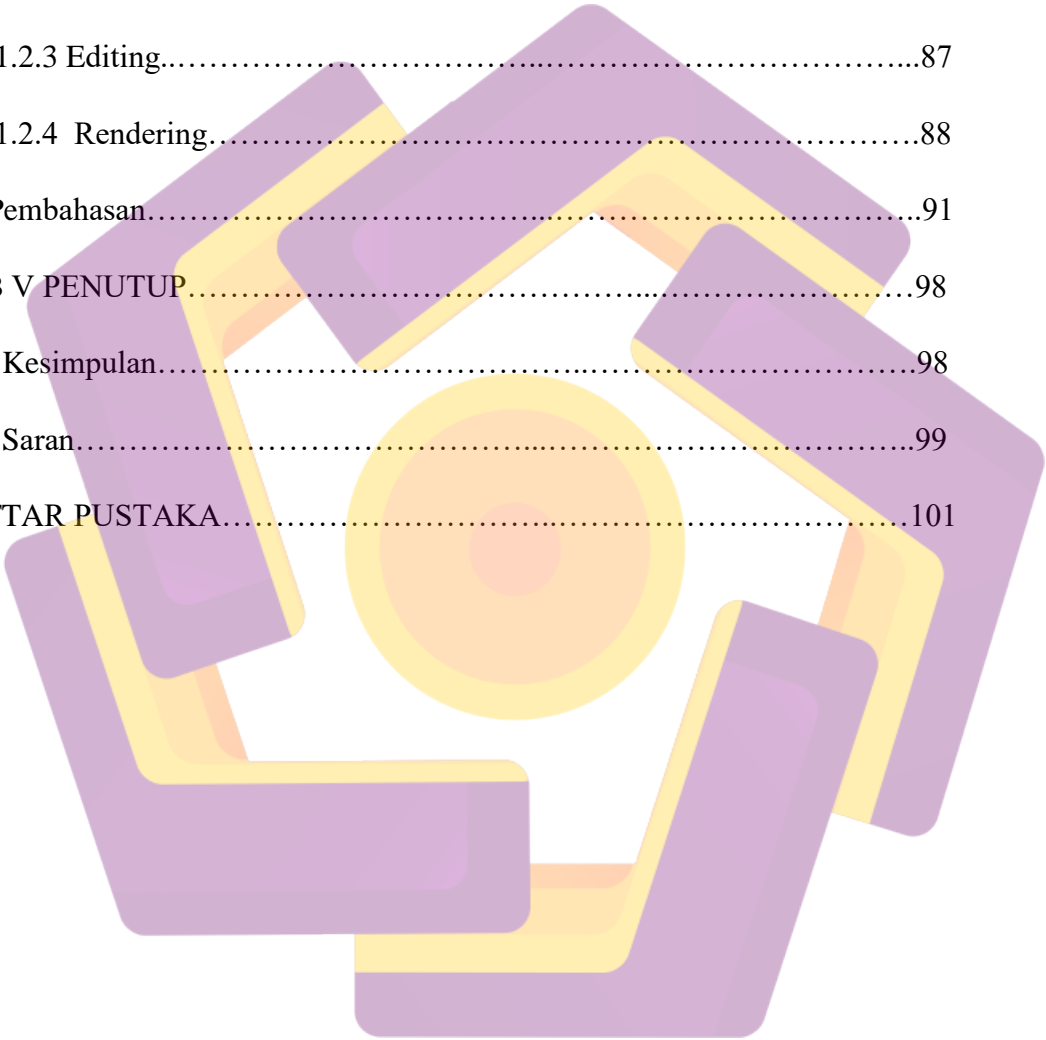
## DAFTAR ISI

JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INSTANSI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis.....	6

1.6.3 Metode Perancangan .....	6
1.6.4 Metode Evaluasi.....	6
1.7 Sistematika Penulisan .....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Definisi Multimedia.....	9
2.3 Video.....	10
2.4 Teknik Penempatan kamera.....	12
2.5 Ukuran Pengambilan Gambar.....	16
2.6 Pergerakan kamera.....	21
2.7 Animasi.....	25
2.8 Prinsip Dasar Animasi.....	26
2.9 Motion Graphic.....	36
2.10 Video sebagai Media Pembelajaran.....	37
2.11 Perancangan Video Edukasi.....	39
2.11.1 Pra Produksi.....	39
2.11.2 Produksi.....	44
2.11.3 Pasca Produksi.....	45
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>47</b>
3.1 Tinjauan Umum.....	47
3.1.1 Deskripsi Singkat Reptile Rescue Borobudur.....	47
3.2. Pengumpulan Data.....	47

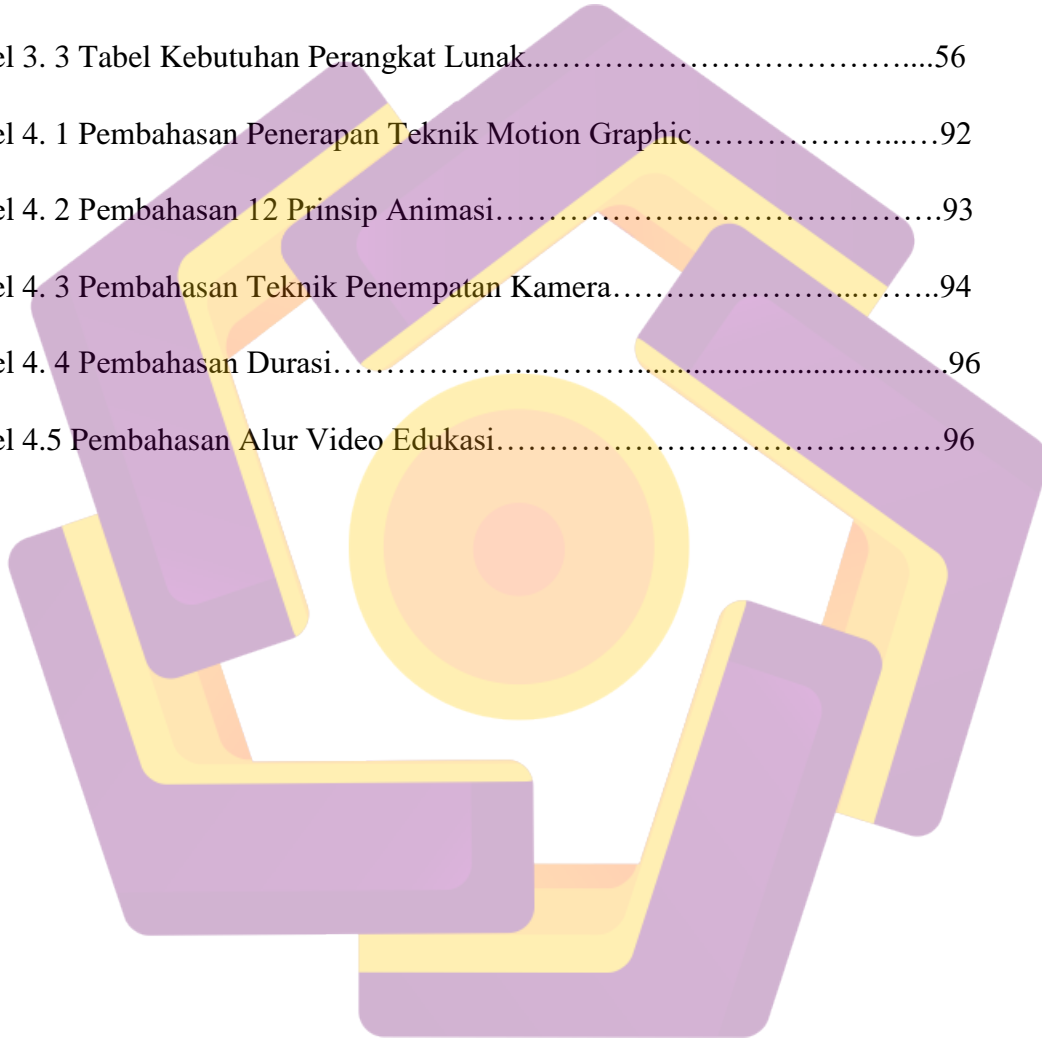
3.2.1 Metode Wawancara.....	47
3.2.2 Metode Dokumentasi.....	48
3.3. Identifikasi Masalah.....	49
3.3.1 Analisis Sistem.....	49
3.3.2 Analisis SWOT.....	50
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	54
3.4.1 Kebutuhan Fungsional.....	54
3.4.2 Kebutuhan Non-Fungsional.....	55
3.4.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	55
3.4.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	56
3.4.2.3 Kebutuhan Brainware.....	57
3.5 Perancangan.....	59
3.5.1 Rancangan Konsep.....	59
3.5.2 Pengumpulan Data.....	59
3.5.3 Rancangan Naskah.....	60
3.5.4 Storyboard.....	65
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>73</b>
4.1 Implementasi.....	73
4.1.1 Proses Produksi.....	73
4.1.1.1 Desain.....	73
4.1.1.2 Animation.....	79
4.1.1.3 Rekam Video.....	80

4.1.1.4 Rekam Narasi.....	81
4.1.1.5 Manajemen File.....	82
4.1.2 Pasca Produksi.....	83
4.1.2.1 Clipping.....	83
4.1.2.2 Composite.....	85
4.1.2.3 Editing.....	87
4.1.2.4 Rendering.....	88
4.2 Pembahasan.....	91
BAB V PENUTUP.....	98
5.1 Kesimpulan.....	98
5.2 Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA.....	101



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kualitatif Matrik SWOT.....	53
Tabel 3. 2 Tabel Kebutuhan Perangkat Keras.....	56
Tabel 3. 3 Tabel Kebutuhan Perangkat Lunak.....	56
Tabel 4. 1 Pembahasan Penerapan Teknik Motion Graphic.....	92
Tabel 4. 2 Pembahasan 12 Prinsip Animasi.....	93
Tabel 4. 3 Pembahasan Teknik Penempatan Kamera.....	94
Tabel 4. 4 Pembahasan Durasi.....	96
Tabel 4.5 Pembahasan Alur Video Edukasi.....	96



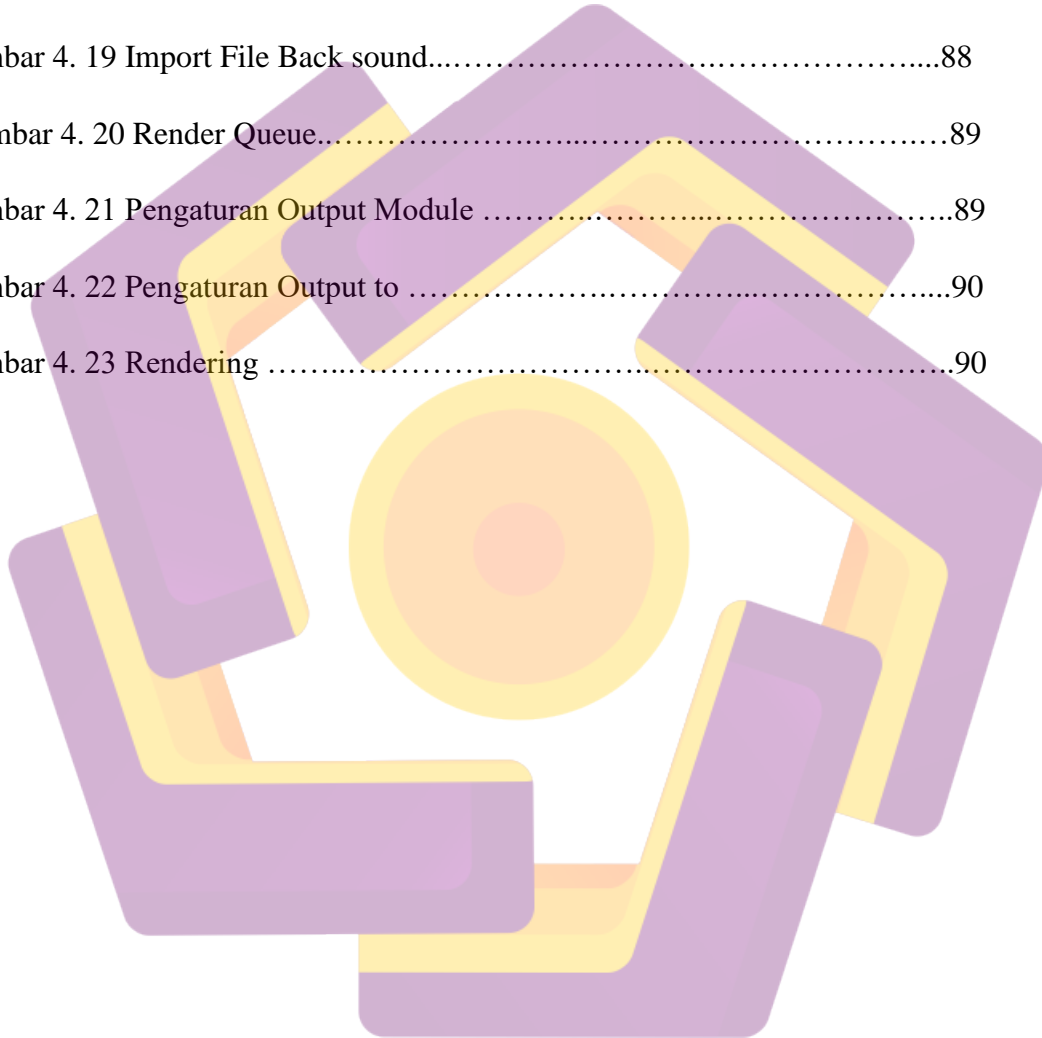
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen Multimedia.....	9
Gambar 2. 2 Contoh Eye Level.....	13
Gambar 2. 3 Contoh High Angle1.....	14
Gambar 2. 4 Contoh Low Angle.....	15
Gambar 2. 5 Contoh Frog Angel.....	16
Gambar 2. 6 Contoh Long Shot .....	17
Gambar 2. 7 Contoh Medium Long Shot .....	18
Gambar 2. 8 Contoh Medium Close- Up .....	19
Gambar 2. 9 Contoh Close-Up.....	20
Gambar 2. 10 Contoh Big Close-Up .....	21
Gambar 2. 11 Contoh Tilting (up/down).....	22
Gambar 2. 12 Contoh Panning (left/right).....	23
Gambar 2. 13 Contoh Follow Shot.....	24
Gambar 2. 14 Contoh tracking (out/in).....	25
Gambar 2. 15 Contoh tampilan Anticipation.....	28
Gambar 2. 16 Contoh tampilan Arcs.....	28
Gambar 2. 17 Contoh Ease IN and Ease Out.....	29
Gambar 2. 18 Contoh Appeal.....	30
Gambar 2. 19 Contoh Timing.....	31
Gambar 2. 20 Contoh Solid Drawing.....	31

Gambar 2.21 Contoh Exaggeration.....	32
Gambar 2.22 Contoh Pose to Pose.....	33
Gambar 2.23 Contoh Staging.....	34
Gambar 2.24 Contoh Secondary Action.....	35
Gambar 2.25 Contoh Follow Through.....	35
Gambar 2.26 Contoh Proses media pembelajaran.....	39
Gambar 2.27 Diagram Skematik Tahapan Visualisasi Data.....	42
Gambar 2.28 Contoh Storyboard.....	43
Gambar 3.1 Lokasi Reptile Rescue Borobudur.....	49
Gambar 4. 1 Pen Tool.....	73
Gambar 4. 2 Ellipse Tool.....	74
Gambar 4. 3 Rectangle Tool .....	74
Gambar 4. 4 Membuat Art board .....	75
Gambar 4. 5 Membuat Karakter dengan pen tool, ellipse tool, rectangle tool....	76
Gambar 4. 6 Shape Layer .....	76
Gambar 4. 7 Papan Penjelasan .....	77
Gambar 4. 8 Visualisasi Rantai Makanan .....	78
Gambar 4. 9 Visualisasi bagan penjelasan edukasi .....	78
Gambar 4. 10 Basic Animation .....	80
Gambar 4. 11 Proses pengambilan video .....	81
Gambar 4. 12 Proses rekaman narasi.....	82
Gambar 4. 13 Proses Manajemen File .....	83



Gambar 4. 14 Membuat Sequence Baru .....	84
Gambar 4. 15 Proses Clipping.....	85
Gambar 4. 16 Membuat Composition Baru .....	86
Gambar 4. 17 Composing .....	87
Gambar 4. 18 Narasi .....	87
Gambar 4. 19 Import File Back sound.....	88
Gambar 4. 20 Render Queue.....	89
Gambar 4. 21 Pengaturan Output Module .....	89
Gambar 4. 22 Pengaturan Output to .....	90
Gambar 4. 23 Rendering .....	90



## INTISARI

Reptile Rescue Borobudur merupakan lembaga perlindungan hewan khususnya reptile milik perseorangan yang berada di Kota Magelang yang mendedikasikan dan bertujuan untuk melestarikan reptile asli Indonesia dengan berbagai cara seperti edukasi, penangkaran, dan mengembalikan reptile ke habitatnya. Lembaga ini didirikan pada tahun 2016 oleh Muhammad Syarif Adi Nugroho. Di lembaga ini terdapat banyak jenis reptile seperti ular, buaya, kura-kura, iguana, dan kadal. Saat ini Reptile Rescue Borobudur berusaha mengedukasi masyarakat sekitar dan pengunjung untuk lebih mencintai reptile. Untuk menunjang tujuan tersebut, diperlukan media visual. Media visual merupakan sebuah media untuk mengemas informasi sehingga dapat ditampilkan lebih menarik.

Pembuatan video edukasi yang menarik merupakan salah satu media visual yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan minat pengunjung. Analisis dan perancangan pembuatan video edukasi menggunakan metode SWOT, yang merupakan metode yang tepat untuk menemukan kekuatan, mengatasi kelemahan, menghadapi ancaman, dan mengatasi kelemahan.

Media visual mampu meningkatkan efektifitas penggunaannya, sehingga dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi diterima secara mudah dan efektif.

Kata-kunci : Video edukasi, reptile rescue borobudur, animasi, motion graphic.

## **ABSTRACT**

*Reptile Rescue Borobudur is an animal protection agency, especially individual reptiles located in Magelang city that dedicate and aim to preserve native Indonesian reptiles in various ways such as education, captivity, and restoring reptiles to their habitat. It was founded in 2016 by Muhammad Syarif Adi Nugroho. In this institution there are many types of reptiles such as snakes, crocodiles, turtles, iguanas, and lizards. Currently Reptile Rescue Borobudur tries to educate the surrounding community and visitors to love reptiles more. To support that goal, visual media is required. Visual media is a medium to package information so that it can be displayed more interestingly.*

*The creation of interesting educational videos is one of the visual media that can be utilized to increase visitor interest. Analysis and design of educational video creation using SWOT method, which is the right method to find strengths, overcome weaknesses, face threats, and overcome weaknesses.*

*Visual media is able to increase the effectiveness of its users, so that it can understand learning messages more meaningfully and received information easily and effectively.*

*Keywords: Educational video, reptile rescue borobudur, animation, motion graphics.*

