

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN TUTORIAL TEKNIK SABLON
MANUAL DENGAN TEKNIK LIVESHOT DAN MOTION GRAFIS**

SKRIPSI



disusun oleh

Fajar Ade Saputra

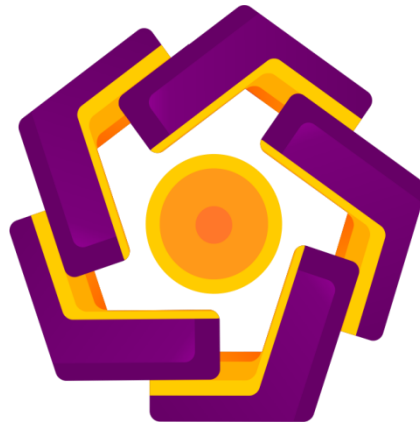
14.12.7972

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN TUTORIAL TEKNIK SABLON
MANUAL DENGAN TEKNIK LIVESHOT DAN MOTION GRAFIS**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Fajar Ade Saputra

14.12.7972

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN TUTORIAL TEKNIK SABLON MANUAL DENGAN TEKNIK LIVESHOT DAN MOTION GRAFIS

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fajar Ade Saputra

14.12.7972

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal

Dosen Pembimbing,

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN TUTORIAL TEKNIK SABLON MANUAL DENGAN TEKNIK LIVESHOT DAN MOTION GRAFIS

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fajar Ade Saputra

14.12.7972

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.kom
NIK. 190302047

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

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

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 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 19 Agustus 2020

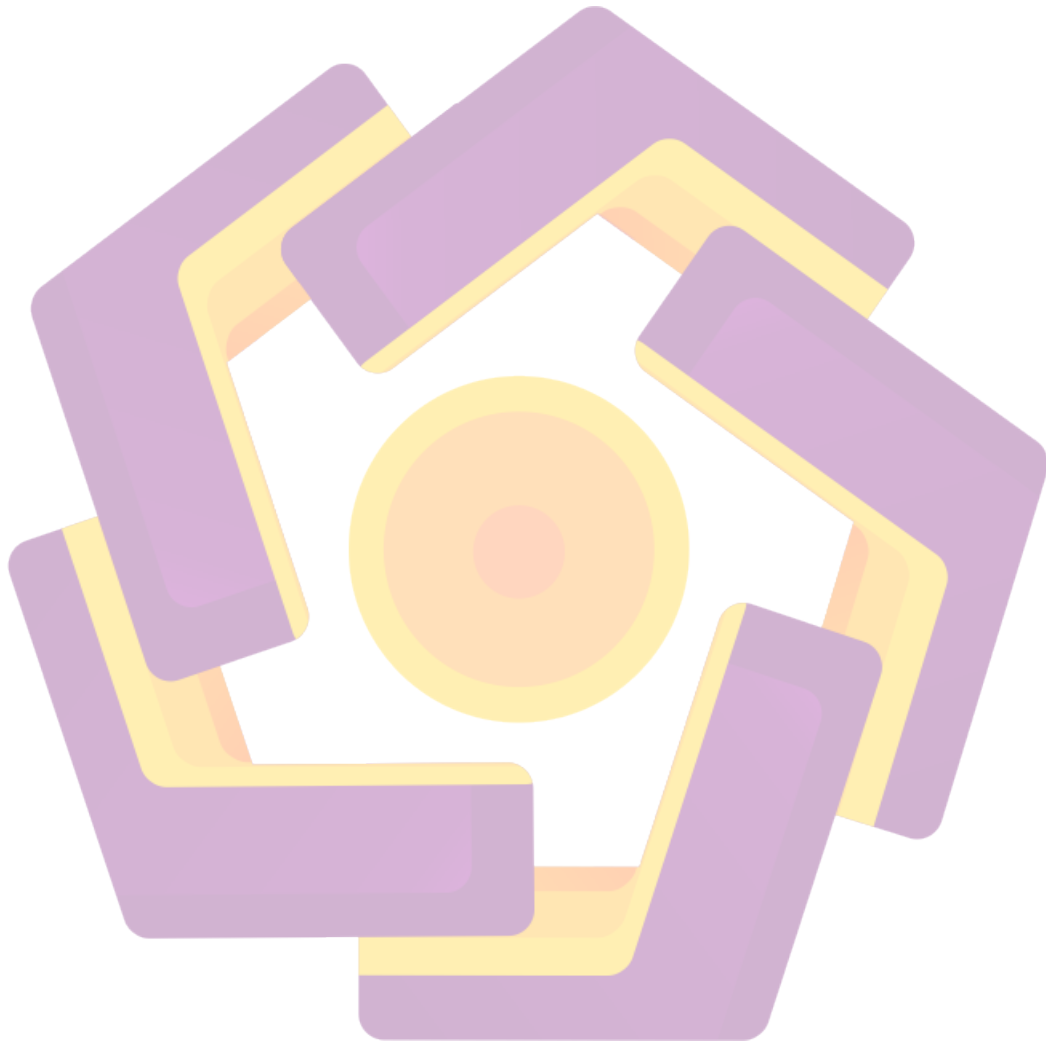


Fajar Ade Saputra

14.12.7972

Motto

“Solusi Terbaik Adalah Dari Dirimu Sendiri”



PERSEMBAHAN

Puji sukur kepada Tuhan Yang Maha Esa sebagai rasa syukur atas segala nikmat dan karunia sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kepada kedua orang tua, Bapak Sapari dan Ibu Sutriah yang selalu mendo'akan, dan bersabar mencurahkan kasih sayang kepada saya .
2. Kepada kakak dan adik saya, Afega saputri dan Afef afikia saputra yang telah memberi motivasi dan dukungan kepada saya untuk menyelesaikan skripsi.
3. Kepada Chika Uli Adiani, yang selalu sabar mendukung saya dan menyemangati saya dalam menyelesaikan pendidikan ini.
4. Kepada bapak Mei P Kurniawan, M.Kom sebagai dosen pembimbing skripsi, saya mengucapkan terimakasih banyak atas masukan, saran, dan bimbingannya sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini dengan baik dan lancer.
5. Terima kasih kepada teman-teman saya, M bayu febriansyah, Ahmad Hanafi, Abdurahman Doni, Dennis Saputro, yang sudah membantu dan memotivasi saya menyelesaikan skripsi ini.
6. Kepada teman-teman kelas 14-S1SI-03 saya ucapkan banyak terima kasih sudah mendukung dan mendoakan agar terselesaikannya skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'aalamin, puji syukur kehadiran Allah S.W.T. yang telah memberi petunjuk, kekuatan, dan rahmatnya kepada saya sehingga saya berhasil menyelesaikan skripsi dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai syarat mendapatkan gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Pada kesempatan ini, saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik dalam proses penelitian, penyusunan, dan dukungan moral, kepada:

1. Rektor Universitas Amikom Yogyakarta, Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., atas kesempatan yang diberikan penulis sehingga dapat menyelesaikan studi.
2. Dekan Fakultas Ilmu Komputer, Ibu Krisnawati, S.Si., M.T., yang telah memberi izin penulis untuk melakukan penelitian.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom. selaku dosen pembimbing.
4. Ayah dan Ibu penulis, yang meski terpisah oleh jarak, selalu memberi penulis semangat untuk menyelesaikan skripsi.
5. Teman-teman penulis, terutama dari sahabat penulis yang senantiasa menghibur dengan candaan dan bahasan-bahasan menarik lainnya. Serta teman – teman kelas SI-03 yang selalu ada setiap saat untuk diskusi dan bermain.
6. Linimasa Facebook, Instagram, dan YouTube yang telah memberi saya banyak ide dalam mencari bahan penelitian.

DAFTAR ISI

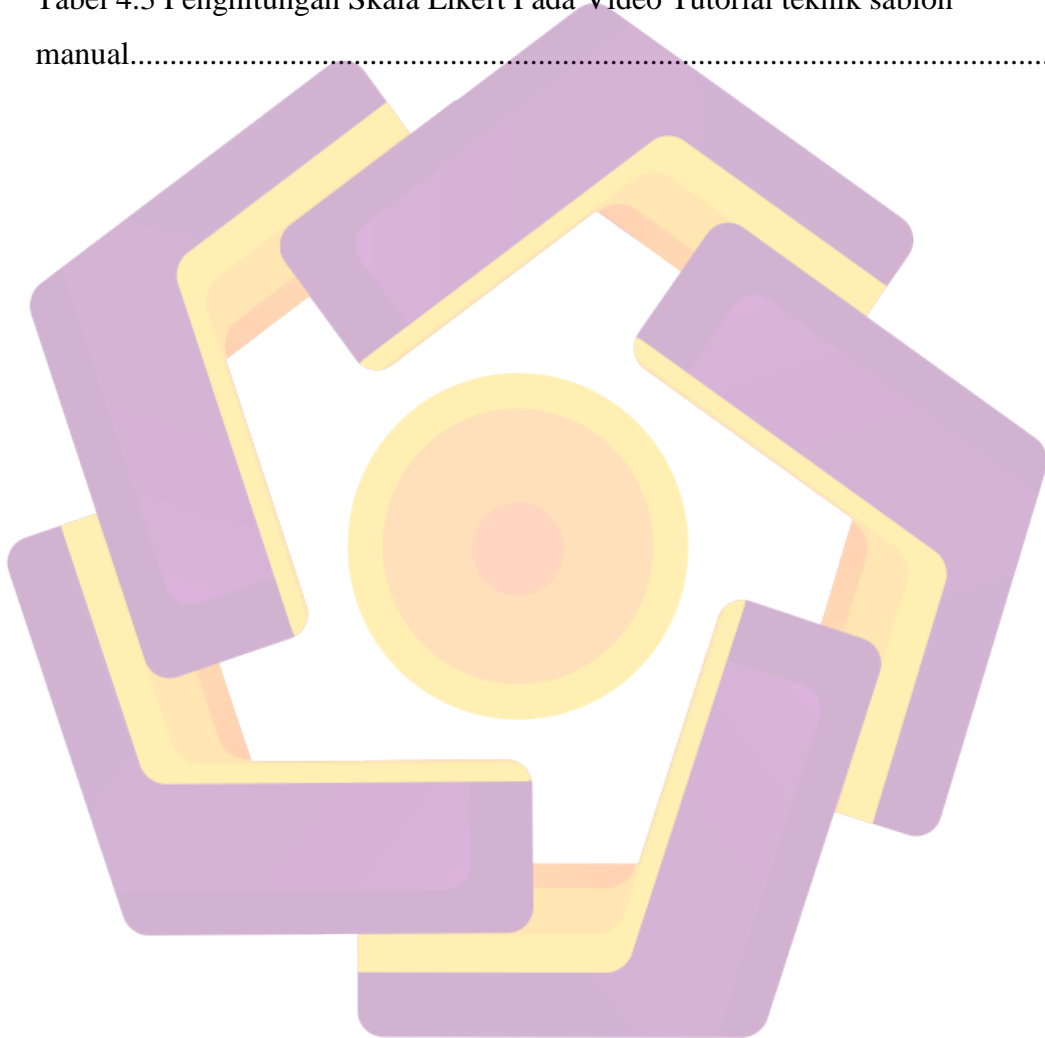
COVER JUDUL.....	I
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN TUTORIAL TEKNIK SABLON MANUAL DENGAN TEKNIK LIVESHOT DAN MOTION GRAFIS.....	II
PERSETUJUAN.....	III
PENGESAHAN.....	IV
PERNYATAAN.....	V
MOTTO.....	VI
PERSEMBAHAN.....	VII
KATA PENGANTAR.....	VIII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
INTISARI.....	XV
ABSTRAK.....	XVI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 BATASAN MASALAH.....	2
1.4 MAKSUD.....	3
1.5 TUJUAN.....	3
1.6 METODE PENELITIAN.....	4
1.6.1 Metode PengumpulanData.....	4
1.6.2 Metode Perancangan.....	4
1.6.3 Metode Implementasi.....	4
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	7

2.2	DEFINISI GRAFIS.....	8
2.2.1	Elemen Dasar Desain Grafis.....	8
2.3	DEFINISI MULTIMEDIA.....	10
2.3.1	Jenis Jenis Multimedia.....	10
2.3.2	Elemen-Elemen Multimedia.....	11
2.4	DEFINISI VIDEO.....	14
2.4.1	Setandar Video.....	14
2.4.2	Jenis Video.....	15
2.4.2.1	Video Analog.....	16
2.4.2.2	Video Digital.....	16
2.5	TEKNIK LIVE SHOOT.....	16
2.5.1	Type Of Shoot.....	17
2.6	DEFINISI <i>MOTION GRAPHIC</i>	24
2.6.1	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	25
2.6.2	Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	26
2.6.3	Pertimbangan <i>Motion graphic</i>	27
2.6.4	Animasi dan <i>Motion Graphic</i>	29
2.6.5	Memproduksi <i>Motion Graphic</i>	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SYSTEM.....		32
3.1	TUJUAN UMUM.....	32
3.1.1	Pengertian teknik sablon.....	32
3.1.2	Perbedaan tekni sablon manual dan digital.....	33
3.2	TAHAPAN PENELITIAN.....	35
3.3	ANALISI	36
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	36
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	36

3.3.3	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	36
3.3.4	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	36
3.4	TAHAP PRA- PRODUKSI.....	39
3.4.1	Menentukan konsep.....	39
3.4.2	Menyusun Skrip.....	39
3.4.3	Storyboard.....	45
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	55
4.1	PRODUKSI.....	55
4.1.1	Drawing.....	55
4.1.1.1	Proses Pembuatan Aset Animasi.....	55
4.1.2	Video.....	58
4.1.3	Backsound Musik.....	60
4.2	PASCA PRODUKSI.....	60
4.2.1	Composition.....	61
4.2.1.1	Proses Motion Grafis.....	61
4.2.2	Editting.....	65
4.2.3	Rendering.....	68
4.3	PENILAIAN VIDEO.....	70
4.3.1	Uji Aspek Kelayakan Tampilan.....	70
BAB V	PENUTUP.....	74
5.1	KESIMPULAN.....	74
5.2	SARAN.....	74

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storboard.....	45
Tabel 4.1 Aspek Penilaian.....	70
Tabel 4.2 Kriteria.....	71
Tabel 4.3 Penghitungan Skala Likert Pada Video Tutorial teknik sablon manual.....	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia.....	11
Gambar 2.2 <i>Extreme Long Shoot</i>	18
Gambar 2.3 <i>Wide Shot</i>	19
Gambar 2.4 <i>Medium Long Shoot</i>	20
Gambar 2.5 <i>Medium Shot</i>	21
Gambar 2.6 <i>Close Up</i>	22
Gambar 2.7 <i>Big Close Up</i>	23
Gambar 2.8 <i>Exstrm Close Up</i>	24
Gambar3.1 Bagan Teknik Sablon Manual.....	32
Gambar 4.1 Pembuatan Icon.....	56
Gambar 4.2 Exsport.....	56
Gambar 4.3 Aset Icon.....	57
Gambar 4.4 Aset Icon.....	57
Gambar 4.5 Video Obat Afdruk.....	58
Gambar 4.6 Video Pengolesan.....	59
Gambar 4.7 Video Penyemprotan.....	59
Gambar 4.8 <i>Backsound Free</i> Dari Youtube.....	60
Gambar 4.9 Membuat Komposisi Baru.....	61
Gambar 4.10 Mengimpor Gambar.....	62
Gambar 4.11 Tampilan Proses Compositing.....	62
Gambar 4.12 Transformasi Dasar.....	63
Gambar 4.13 Pemilihan Anchor Point.....	63
Gambar 4.14 Tampilan Render Video.....	64
Gambar 4.15 Memilih Composition.....	65
Gambar 4.16 Memilih Video Yang Akan Di Edit.....	66
Gambar 4.17 Menyusun Video.....	67
Gambar 4.18 Import Video.....	67
Gambar 4.19 Timeline.....	68

Gambar 4.20 Export.....69
Gambar 4.21 Render.....69



INTISARI

Media video pembelajaran merupakan salah satu media gambar gerak yang disertai suara. Penggunaan media ini akan dapat memberikan pengalaman yang lebih dibandingkan media yang lainnya karena pada saat media di gunakan ada dua indera yang berperan secara bersamaan yaitu indera pengelihatn dan indera pendengaran.

Dalam video yang menarik, penulis memberikan efek grafis Gerak yang membuat video tersebut unik dan tidak membosankan bagi penonton. Motion graphic adalah cabang seni desain grafis yang merupakan kombinasi antara ilustrasi, tipografi, fotografi dan videografi menggunakan teknik Animasi.

Diharapkan bahwa video promosi dapat mencakup visual, suara dan animasi dapat menjelaskan elemen-elemen penting dan prosedur untuk membuat suatu produk, yang tidak dapat dijelaskan dengan brosur atau foto.

Kata Kunci - *motion graphic, hypertension, infographic, video.*



ABSTRAK

Learning video media is one of the motion picture media accompanied by sound. The use of this media will be able to provide more experience than other media because when the media is used there are two senses that play a role together, namely the sense of sight and sense of hearing.

In an interesting video, the author provides Motion graphic effects that make the video unique and not boring for the viewer. Motion graphic is a branch of graphic design art which is a combination of illustration, typography, photography and videography using Animation techniques.

It is hoped that promotional videos can include visuals, sounds and animations that can explain important elements and procedures for making a product, which cannot be explained with brochures or photos.

Keywords - motion graphic, hypertension, infographic, video.

