

**PEMBUATAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
SD BUDI MULIA DUA PANJEN MENGGUNAKAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh  
**Adi Saputra**  
**13.11.6943**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
YOGYAKARTA  
2020**

**PEMBUATAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
SD BUDI MULIA DUA PANJEN MENGGUNAKAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Adi Saputra**

**13.11.6943**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
YOGYAKARTA  
2020**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **PEMBUATAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PROMOSI SD BUDI MULIA DUA PANJEN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Adi Saputra**

**13.11.6943**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 8 Juni 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Ainul Yaqin, M.Kom**

**NIK. 190302255**

**KETUA PROGRAM STUDI  
S-1 INFORMATIKA**

**Sudarmawan, M.T**

**NIK. 190302035**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO SEBAGAI MEDIA PROMOSI  
SD BUDI MULIA DUA PANJEN MENGGUNAKAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Adi Saputra**

**13.11.6943**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Juni 2020

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Windha Mega Pradnya D, M.Kom**

**NIK. 190302185**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**

**NIK. 190302164**

**Ainul Yaqin, M.Kom**

**NIK. 190302255**

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

Tanggal 22 Juni 2020

**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, 27 Juni 2020

Meterai  
Rp. 6.000

Adi Saputra

NIM. 13.11.6943

## MOTTO

Jangan pernah takut bermimpi, selagi kita mau berusaha untuk mewujudkannya apapun impian kita pasti bisa jadi kenyataan. Jika usaha sudah kita lakukan dan impian kita belum juga terwujud, pasti ada yang salah dengan usaha yang kita lakukan. Coba lagi dan coba lagi!!!

Jangan percaya bahwa semua akan indah pada waktunya. Karena hidup tak akan menjadi indah kecuali kita sendiri yang membuatnya menjadi indah.

Gagal ya coba lagi, jatuh ya bangkit lagi.

Jangan sibuk menilai kekurangan orang lain, nilailah kekurangan yang ada pada diri sendiri.

Usaha tak akan pernah mengkhianati hasil.

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah penulis panjatkan puji syukur atas kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya, sehingga berkesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan segala kekurangan penulis. Segala syukur penulis ucapkan kepadaMu karena telah menghadirkan mereka yang memberikan semangat dan do'a disaat menjalan proses pembuatan skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati, saya persembahkan Skripsi ini kepada :

- Ayahanda dan Ibunda tercinta, terimakasih atas segenap ketulusan cinta dan kasih sayangnya selama ini. Untuk segala do'a, pendidikan, perjuangan dan pengorbanan untukku.
- Adik saya Tri Yuniarti yang senantiasa memberikan motivasi dan do'a untuk saya.
- Orang tersayang, Asmoro Wulandari yang selalu membantu, mendampingi, memberikan dukungan semangat serta do'a untuk saya.
- Bapak Ainul Yaqin, M. Kom. selaku dosen pembimbing yang senantiasa sabar dalam membimbing saya yang selalu menjawab kegelisahan, memberi kemandirian, serta saran terhadap skripsi saya sehingga terselesaikan dengan baik.
- Terima kasih untuk Muahmad Irfan , Deki Candra Setiawan, Ribut Mugianto, Serta teman – teman kontrakan yang selalu membantu, mengingatkan dan saling mendukung, terima kasih kawan!
- Teman-teman seperjuangan Universitas AMIKOM Yogyakarta yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, karena kalian semua yang selalu membantu ketika studi dan mengingatkan akan pentingnya skripsi untuk diselesaikan.

Saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya, mohon maaf jika ada salah kata baik sengaja atau tidak selama ini. Sukses buat kalian semua di lancarkan segala urusannya, semoga Allah SWT memberikan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua, Amin.....

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Segala puji hanya untuk Allah SWT yang telah memberi petunjuk kepada setiap umat yang dikehendaki-Nya, shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, keluarganya, para sahabatnya, dan setiap orang yang menghidupkan sunah beliau sampai hari kiamat.

Atas berkat rahmat Allah SWT serta kemudahan yang diberikan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul “Pembuatan Video Sebagai Media Promosi SD Budi Mulia Dua Panjen Menggunakan Teknik Motion Graphic”. Skripsi ini merupakan salah satu bentuk persyaratan kelulusan jenjang Sarjana pada Program Studi Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Ainul Yaqin, M. Kom , Selaku dosen pembimbing dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Program Studi S1 Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.,
4. Tim penguji, dosen, dan karyawan Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya.
5. Kedua orang tua terima kasih atas do'a dan dukungannya.
6. Teman-teman seperjuangan Universitas AMIKOM Yogyakarta dan teman – teman kontrakan yang selalu mendukung, memberikan bantuan, dan semangat dalam mengerjakan skripsi ini.



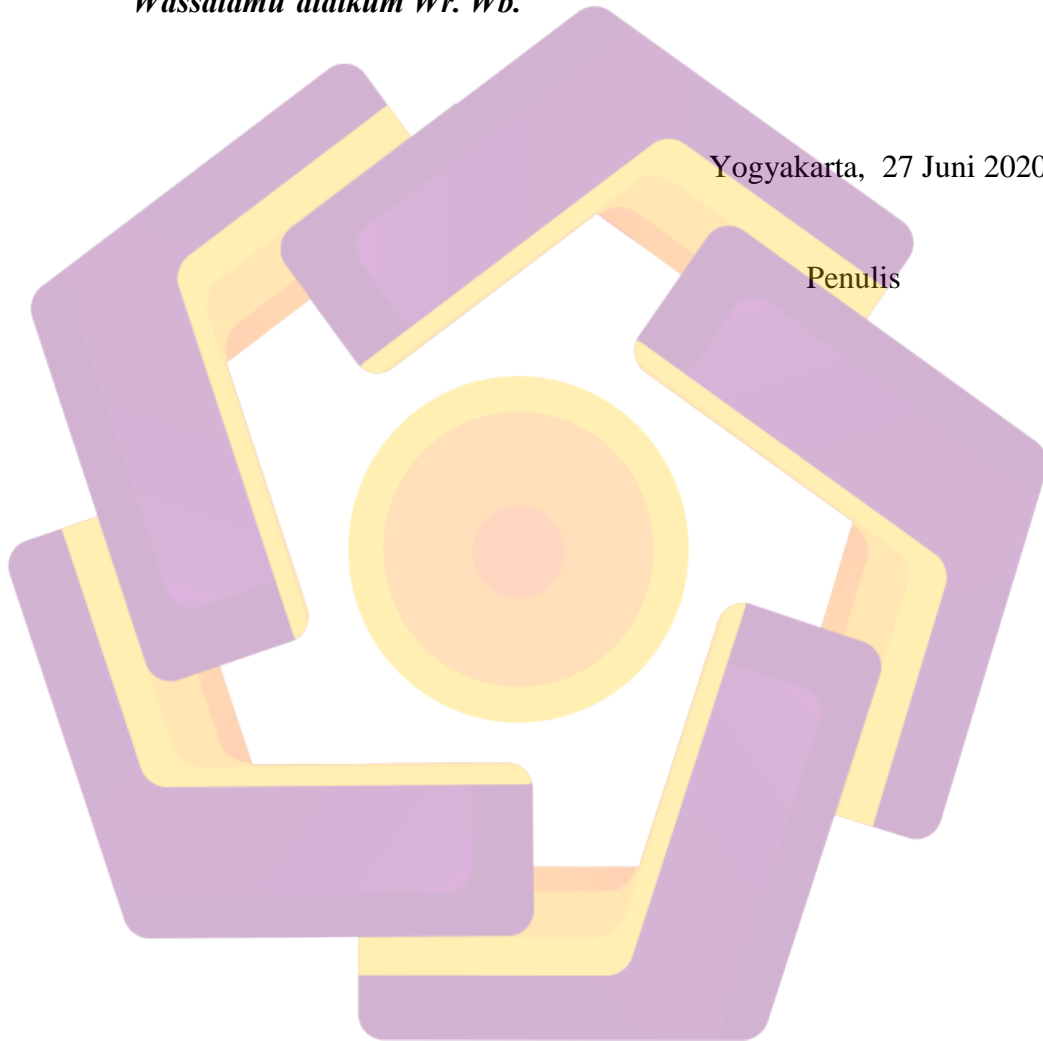
Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kesempurnaan Skripsi ini.

Penulis berharap semoga Skripsi ini dapat bermanfaat untuk menunjang ilmu pengetahuan serta menambah wawasan dan pengetahuan.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 27 Juni 2020

Penulis



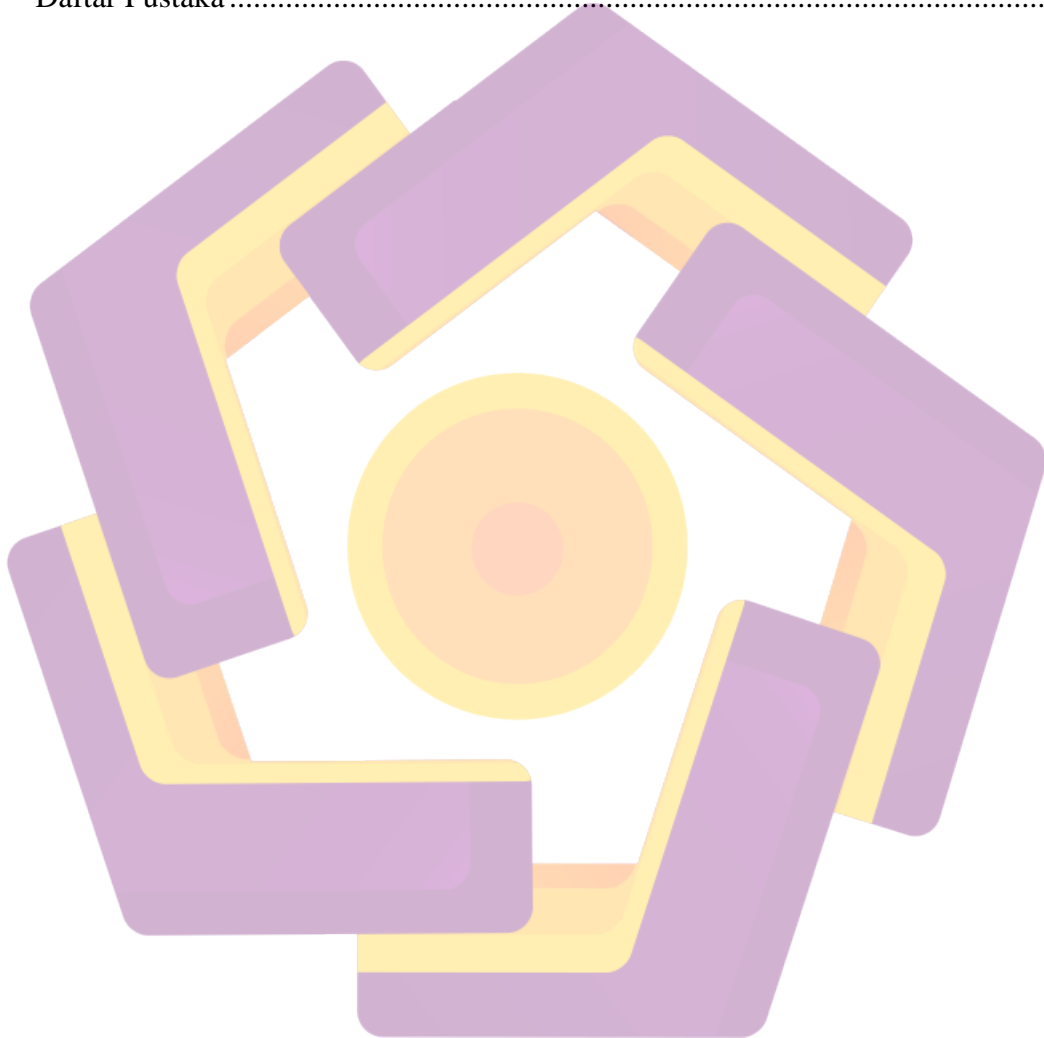
## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRAC</i> .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.1.1 Metode Observasi.....	4
1.6.1.2 Metode Kepustakaan.....	4
1.6.1.3 Metode Wawancara.....	4
1.6.2 Metode Analisis .....	4

1.6.3	Metode Perancangan .....	4
1.6.4	Metode Pengembangan .....	5
1.7	Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LADASAN TEORI.....</b>		<b>7</b>
2.1	Tinjauan Pustaka .....	7
2.2	Definisi Multimedia .....	8
2.2.1	Sejarah Multimedia.....	8
2.2.2	Element Multimedia.....	9
2.2.3	Video.....	10
2.3	Animasi .....	12
2.3.1	Pengertian Animasi .....	12
2.3.2	Jenis-Jenis Animasi.....	12
2.3.3	Prinsip Animasi.....	16
2.4	Proses Produksi Animasi.....	20
2.4.1	Pra Produksi .....	21
2.4.2	Produksi .....	23
2.4.3	Pasca Produksi .....	25
2.5	Kebutuhan Dasar yang Digunakan.....	25
2.6	Skala Linkert .....	26
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>28</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	28
3.1.1	Profil Sekolah.....	28
3.1.2	Visi dan Misi.....	28
3.2	Stuktur SD Budi Mulia Dua Panjen .....	29
3.3	Metode Analisis.....	29

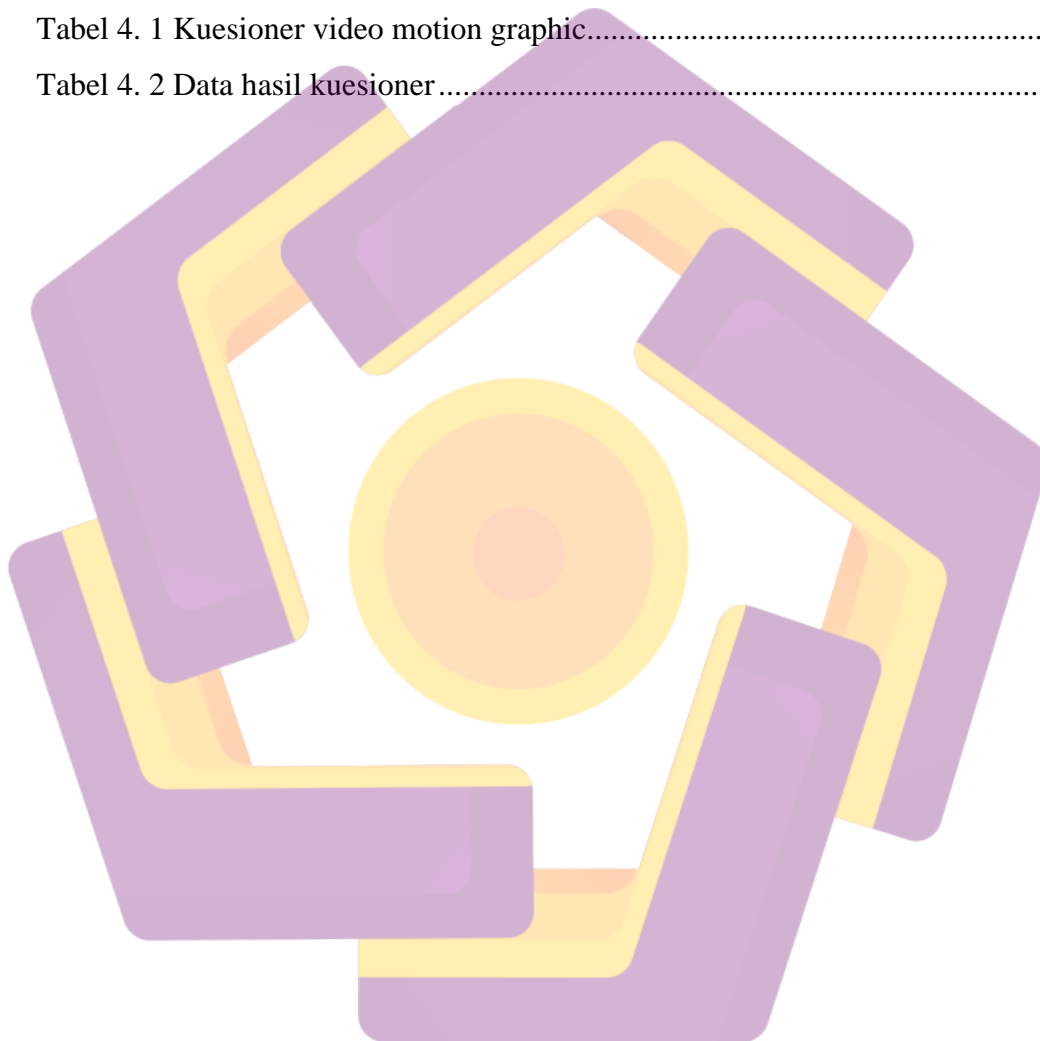
3.3.1	Pengertian Kompetensi .....	30
3.3.1.1	Analisis Kebutuhan Informasi .....	30
3.3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	30
3.3.1.3	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	30
3.3.1.4	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	31
3.3.1.5	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	32
3.4	Metode Analisis.....	33
3.4.1	Kelayakan Teknologi .....	33
3.4.2	Analisis Kelayakan Hukum .....	33
3.4.3	Kelayakan Operasional .....	34
3.5	Perancangan Pembuatan Media Promosi .....	34
3.5.1	Pra Produksi .....	34
3.5.1.1	Ide .....	34
3.5.1.2	Tema .....	34
3.5.1.3	logline .....	34
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>39</b>
4.1	Tahap Produksi.....	39
4.1.1	Pembuatan Gambar Vektor.....	39
4.1.2	Pembuatan <i>Animasi 2D Motion Graphic</i> .....	40
4.2	Tahap Pasca Produksi.....	42
4.2.1	Compositing .....	42
4.2.2	Editing.....	44
4.2.3	Rendering .....	45
4.3	Tahap Pengujian/Testing .....	46
4.3.1	Perhitungan Skala Likert.....	47

4.3.2 Hasil Pengujian .....	48
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>51</b>
5.1 Kesimpulan.....	51
5.2 Saran.....	52
Daftar Pustaka .....	53



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kebutuhan <i>Hardware</i> .....	31
Tabel 3. 2 Kebutuhan <i>Software</i> .....	31
Tabel 3. 3 <i>Storyboard</i> .....	35
Tabel 4. 1 Kuesioner video motion graphic.....	46
Tabel 4. 2 Data hasil kuesioner.....	48



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Anticipation.....	16
Gambar 2. 2 Squash and Stretch .....	16
Gambar 2. 3 Straight-ahead and Pose-to-Pose.....	17
Gambar 2. 4 Follow-through and Overlapping Action .....	18
Gambar 2. 5 Slow In – Slow Out .....	18
Gambar 2. 6 Secondary Action .....	19
Gambar 2. 7 Contoh Struktur Storyboard 1 .....	22
Gambar 2. 8 Sembilan Standar Phonetic.....	24
Gambar 2. 9 Skema Skala Likert a.....	27
Gambar 2. 10 Skema Skala Likert b .....	27
Gambar 2. 11 Struktur Organisasi SD Budi Mulia Dua Panjen.....	29
Gambar 3. 1 Kebutuhan <i>Hardware</i> .....	31
Gambar 3. 2 Kebutuhan <i>Software</i> .....	31
Gambar 4. 1 Proses Pembuatan Gambar Vektor.....	39
Gambar 4. 2 Susunan Layer .....	40
Gambar 4. 3 Hasil Pembuatan Gambar Vektor.....	40
Gambar 4. 4 Import file Adobe After Effects CC 2017.....	41
Gambar 4. 5 Import file Adobe After Effects CC 2017.....	41
Gambar 4. 6 Proses pembuatan <i>motion graphic</i> .....	42
Gambar 4. 7 Setting new composition .....	43
Gambar 4. 8 Proses penggabungan animasi 2D <i>motion graphic</i> .....	43
Gambar 4. 9 Pembuatan project baru Adobe Premiere CC 2017 .....	44
Gambar 4. 10 Tampilan proses editing .....	45
Gambar 4. 11 Grafik hasil pengujian .....	49

## INTISARI

Iklan animasi dengan judul yang bermacam-macam kini telah banyak dibuat dan ditayangkan di media televisi. Iklan animasi memiliki alur cerita yang berbeda-beda sesuai dengan produser atau sutradara. Tetapi semuanya memiliki satu tujuan yaitu untuk menyampaikan pesan dari iklan kepada masyarakat tentang makna dan tujuan dari iklan tersebut. Untuk itu penulis tertarik untuk membuat Iklan animasi untuk SD BUDI MULIA DUA PANJEN dengan unsur animasi 2D. Bertujuan untuk menyampaikan pesan yang terdapat pada animasi tersebut, sehingga masyarakat yang melihat animasi tersebut dapat dengan jelas mengerti apa maksud iklan yang telah di buat. 2D yang akan dibuat oleh penulis adalah animasi yang menggunakan tehnik MOTION GRAPHIC sehingga Software komputer yang di butuhkan adalah Adobe After Effects dan adobe Premiere. Program ini memberikan fasilitas dan tool yang efektif dan fleksibel untuk menghasilkan animasi yang menarik. Selain itu juga dapat menghasilkan Iklan animasi yang menarik dengan bantuan komputer mulai dari pengembangan ide kreatif, proses produksi sampai dengan tahap finishing. Dengan harapan Iklan animasi ini dapat memberikan hiburan kepada masyarakat dan sebagai salah satu media promosi untuk SD BUDI MULIA DUA PANJEN agar lebih dikenal oleh masyarakat luas.



## **ABSTRAC**

*Animated ads with various titles have now been made and many in the media get in television. Animated ads have storylines that varies according to the producer or Director. But they all have one purpose and that is to deliver the message of the ad to the community about the meaning and purpose of that ad. For that Ad writers interested in creating animation for SD BUDI MULIA DUA PANJEN with animated 2D elements. It aims to convey the messages contained on the animation, so the public who see these animations can clearly understand what the intent of the ads that have been made. 2D to be made by the author are animated using MOTION GRAPHIC techniques so that the computer Software in need is Adobe After Effects and adobe Premiere. The program provides facilities and an effective and flexible tool to generate animation. It also can generate attractive animated Ads with the help of computers ranging from the development of creative ideas, the production process up to finishing stage. Animated Ads in hopes it can provide entertainment to the community and as one of the media promotion for SD BUDI MULIA DUA PANJEN to better known by the public at large*