

**IMPLEMENTASI TEKNIK GAMBAR YANG BERGERAK DALAM
ACARA TELEVISI**

SKRIPSI

(Jalur Project Perusahaan)

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

RIF'AN ABDULLAH

17.11.1357

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**IMPLEMENTASI TEKNIK GAMBAR YANG BERGERAK DALAM ACARA
TELEVISI**

SKRIPSI

(Jalur Project Perusahaan)

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

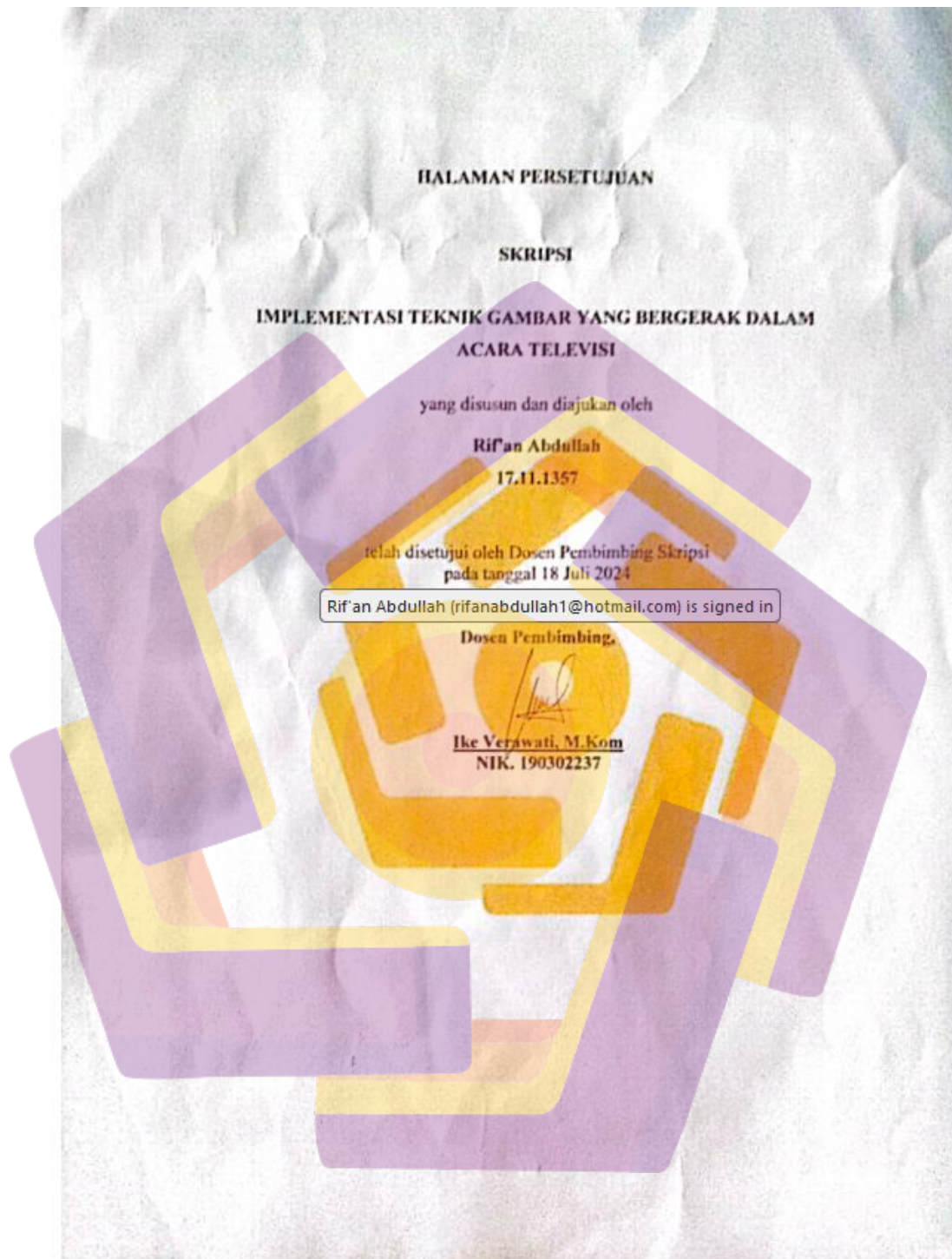
RIF'AN ABDULLAH

17.11.1357

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN



HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI TEKNIK GAMBAR YANG BERGERAK DALAM ACARA TELEVISI

yang disusun dan diajukan oleh

Rif'an Abdullah

17.11.1357

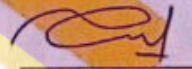
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Juli 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng
NIK. 190302287



Arifivanto Hadinegoro, S.Kom, MT
NIK. 190302289



Ike Verawati, M.Kom
NIK. 190302237



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Juli 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini

nama : Rif'an Abdullah

NIM : 17.11.1357

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa

1. Informasi yang saya berikan pada lembar pengantar dan laporan kelulusan non-skripsi adalah benar.
2. Saya tidak melakukan plagiasi atau mencuri atau klaim sepihak atas karya orang lain.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan bahwa informasi yang disampaikan tidak benar atau pemalsuan, saya bersedia dikenakan sanksi akademik.

Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan sebenar-benarnya dan penuh tanggung jawab.

Yogyakarta, 24 Maret 2025



Rif'an Abdullah

ABDULLAH



KATA PENGANTAR

Puji syukur Kepada Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Implementasi Teknik Gambar Yang Bergerak dalam Acara Televisi”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Informatika, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Ike Verawati, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi, dan atas segala bimbingan, arahan serta saran yang diberikan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Ibu Windha Mega P.D., M.Kom selaku Kaprodi Informatika yang telah membantu persetujuan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh Staff Pengajar Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang tak ternilai selama penulis menempuh Pendidikan.
5. Kedua orang tua penulis, Akhmad Sholeh dan Istikhomah, yang memberikan kasih sayang, nasehat, doa, serta kesabarannya yang luar biasa dalam setiap Langkah hidup penulis.
6. Bapak Abdullah Alaydrus (Aladull), terimakasih atas doa, dukungan, serta segala bantuan yang dapat membuat penulis menyelesaikan skripsi ini.

Dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, karena itu segala kritik dan saran yang membangun dapat menyempurnakan, semoga karya ini dapat bermanfaat dan memberikan warna baru bagi pembaca.

Yogyakarta, 20 Desember 2024

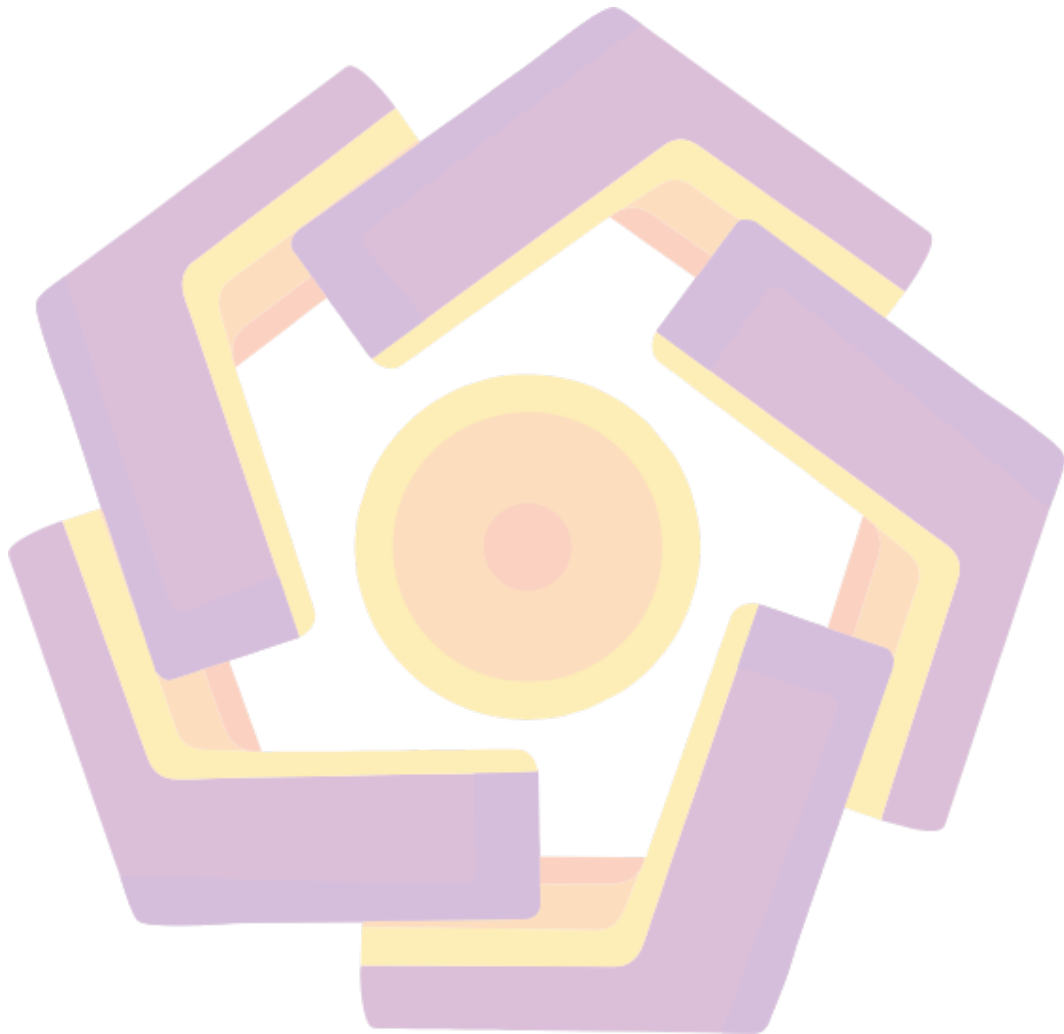
Penulis

DAFTAR ISI

IMPLEMENTASI TEKNIK GAMBAR YANG BERGERAK DALAM ACARA TELEVISI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
Daftar Tabel	viii
Daftar Gambar	ix
INTISARI	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Gambaran Umum Project	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Pengimplementasian.....	2
BAB II TEORI DAN ANALISIS	3
2.1 Teori.....	3
2.2 Analisis	4
BAB III Hasil dan Pembahasan	8
3.1 Implementasi.....	8
3.2 Evaluasi.....	11
BAB IV Kesimpulan.....	15
4.1 Kesimpulan	15
4.2 Saran	15
Daftar Pustaka.....	16
Curriculum Vitae.....	17
Lampiran Bukti Pendukung	18

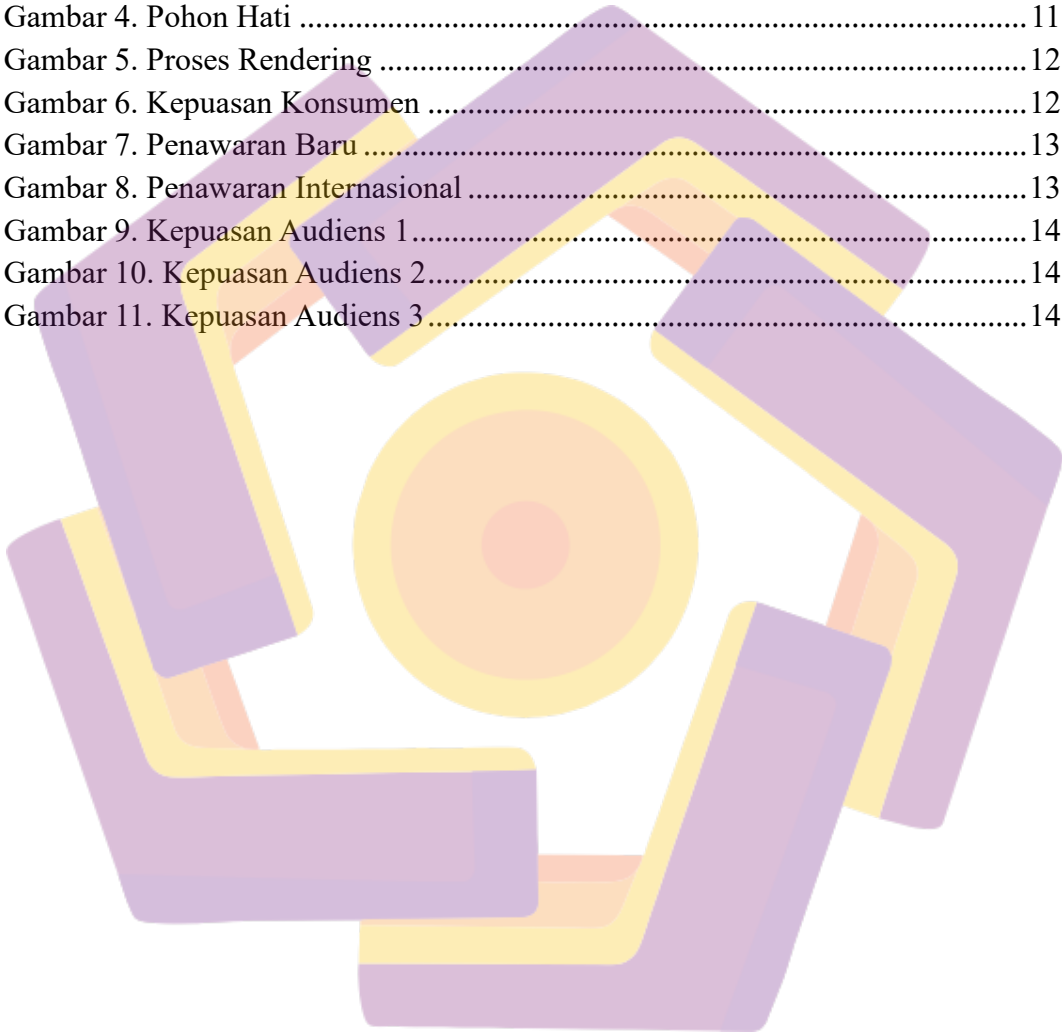
Daftar Tabel

Table 1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	6
Table 2. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	6
Table 3. Analisis Kebutuhan Brainware.....	7



Daftar Gambar

Gambar 1. Panggung Pra Produksi (tahap penyusunan konsep)	8
Gambar 2. Editing Particle System II	10
Gambar 3. Sketsa Mapping.....	10
Gambar 4. Pohon Hati	11
Gambar 5. Proses Rendering	12
Gambar 6. Kepuasan Konsumen	12
Gambar 7. Penawaran Baru	13
Gambar 8. Penawaran Internasional	13
Gambar 9. Kepuasan Audiens 1	14
Gambar 10. Kepuasan Audiens 2	14
Gambar 11. Kepuasan Audiens 3	14



INTISARI

Hiburan merupakan aktivitas yang dirancang untuk memberikan kesenangan dan penyegaran kepada individu atau kelompok. Berbagai jenis hiburan, seperti seni pertunjukan, musik, film, televisi, permainan, dan acara langsung, memiliki peran penting dalam kehidupan sosial dan psikologis. Dalam konteks hiburan televisi, teori Penggunaan dan Kepuasan menjelaskan bahwa individu memilih hiburan untuk memenuhi kebutuhan psikologis dan emosional mereka, sementara teori Katarsis menunjukkan bahwa hiburan memungkinkan pelepasan emosi negatif secara aman. Hiburan televisi, khususnya melalui penggunaan teknik animasi motion graphics, memberikan manfaat signifikan dalam meningkatkan kualitas visual dan keterlibatan penonton. Motion graphics menggabungkan elemen grafis dan teks yang dianimasikan untuk menyampaikan informasi secara dinamis dan efektif. Penelitian menunjukkan bahwa teknik ini dapat memperjelas informasi kompleks melalui infografis, peta interaktif, dan statistik, yang memudahkan pemahaman audiens.

Skripsi ini membahas implementasi motion graphics dalam acara televisi, dengan fokus pada tantangan teknis dan peranannya dalam meningkatkan daya tarik visual serta keterlibatan penonton. Penelitian ini juga membatasi cakupan pada acara hiburan televisi, sementara program edukasi, olahraga, dan dokumenter tidak termasuk dalam pembahasan. Tujuan pengimplementasian skripsi ini adalah untuk memperindah konsep hiburan, terutama dalam konteks acara hiburan seperti sulap, serta membantu memperkaya pengalaman penonton. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai pentingnya penggunaan motion graphics dalam media hiburan untuk menciptakan konten yang lebih menarik dan komunikatif.

Kata kunci: Hiburan televisi, motion graphics, daya tarik visual, keterlibatan penonton, infografis, teknik animasi,

ABSTRACT

Entertainment is an activity designed to provide pleasure and refreshment to individuals or groups. Various types of entertainment, such as performing arts, music, film, television, games, and live events, play an important role in social and psychological life. In the context of television entertainment, the Uses and Gratifications theory explains that individuals choose entertainment to fulfill their psychological and emotional needs, while the Catharsis theory suggests that entertainment allows the safe release of negative emotions. Television entertainment, particularly through the use of motion graphics animation techniques, provides significant benefits in enhancing visual quality and audience engagement. Motion graphics combine animated graphic elements and text to convey information dynamically and effectively. Research shows that this technique can clarify complex information through infographics, interactive maps, and statistics, making it easier for the audience to understand.

This thesis discusses the implementation of motion graphics in television programs, focusing on technical challenges and its role in enhancing visual appeal and audience engagement. The research also limits the scope to television entertainment programs, excluding educational, sports, and documentary programs. The purpose of this thesis is to enhance the entertainment concept, particularly in the context of entertainment shows such as magic, and to enrich the viewer's experience. Through this research, it is hoped to provide insights into the importance of using motion graphics in entertainment media to create more engaging and communicative content.

Keyword: Television entertainment, motion graphics, visual appeal, audience engagement, infographics, animation technique.