

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D BELAJAR DI PESANTREN
SEBAGAI MEDIA INFORMASI MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

Studi Kasus : Pondok Pesantren Al-Muhdi Yogyakarta

SKRIPSI



disusun oleh

Mohammad Amir Udin

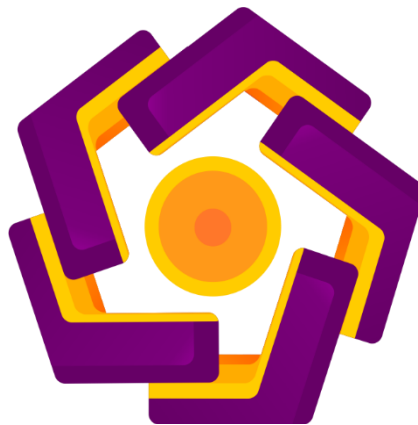
14.11.7908

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

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D BELAJAR DI PESANTREN
SEBAGAI MEDIA INFORMASI MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC
Studi Kasus : Pondok Pesantren Al-Muhdi Yogyakarta**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Mohammad Amir Udin

14.11.7908

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D BELAJAR DI PESANTREN
SEBAGAI MEDIA INFORMASI MENGGUNAKAN
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

Studi Kasus : Pondok Pesantren Al-Muhdi Yogyakarta

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mohammad Amir Udin

14.11.7908

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 3 April 2017

Dosen Pembimbing,

Ema Utami, Prof. Dr., S.Si., M.Kom.
NIK 1190302037

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D BELAJAR DI PESANTREN SEBAGAI MEDIA INFORMASI MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

Studi Kasus : Pondok Pesantren Al-Muhdi Yogyakarta

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mohammad Amir Udin

14.11.7908

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Januari 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

Mei P. Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Ema Utami, Prof. Dr., S.Si., M.Kom.
NIK. 190302037

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 27 Januari 2020



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, laporan skripsi ini merupakan hasil dari karya saya sendiri (ASLI), dan isi skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, 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, 13 Maret 2020



Mohammad Amir Udin

NIM. 14.11.7908

MOTTO

“Mawar itu merah, kenanga itu biru, dominasi dunia ada padamu”

-Plankton



PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah rasa bangga dan bahagia, kupersembahkan karya kecil ini kepada:

- ALLAH S.W.T yang senantiasa memberikan seluruh rahmat-Nya kepadaku dan keluargaku. Serta memberikan pelajaran hidup yang luar biasa.
- Sholawat dan Salam kepada junjunganku, kanjeng nabi Muhammad S.A.W.
- Ibu dan Bapak saya yang selalu mengirimkan Doa dan yang lainnya. Aku tidak bisa menjadi apapun tanpa restu dan jasa beliau.
- Om Hendrik dan Simbah Yuti atas segala dukungan yang telah di berikan.
- K.H Agus Masruri berserta Hj. Khoiriyah dan K. Syamsul Annam berserta Ibu Shofi yang selalu memberikan doa dan bimbingan untuk menjadi manusia budi pekerti, serta mengenalkan lebih dalam tentang agama islam.
- Semua dosen yang telah mengajari saya dari semester Awal sampai akhir khususnya Ema Utami, Prof. Dr., S.Si., M.kom.
- Ustadz Muhammad Arief Hakim dan Rasmu'in membimbing saya dalam mendalami ilmu agama lewat kitab kuning.
- Siti Fathonatul Kubro yang selalu mendoakan dan mengucap “semangat nggeh mas”
- Semua teman – teman pondok pesantren Al – Muhti khususnya Muhammad Alfian Rizqi S.Kom, Chabib Helmi, Ahamad Ruru Muqodam.

- FahimTum yang selalu ngajak ngopi, Ipin yang selalu ngajak dolan, Andre yang selalu mengajak dota. Kalian sama sekali tidak ada kontribusinya tapi kalian sangat luar biasa.



KATA PENGANTAR

Pertama-tama dan yang paling utama puji dan syukur penulis panjatkan pada kehadiran Allah S.W.T yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Video Animasi 2D Belajar dipesantren Sebagai media Informasi Menggunakan Teknik Motion Graphic (study kasus : Pondok Pesantren Al-Muhdi Yogyakarta)

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata 1 (S1) dan memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

Penulis tentunya menyadari bahwa skripsi ini masih banyak sekali kekurangan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambahkan kesempurnaan skripsi ini. Dan penulis berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta 13 Maret 2020

Mohammad Amir Udin

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis	5

1.6.3	Metode Perancangan	5
1.6.4	Metode Pengembangan	6
1.6.5	Metode Testing.....	6
1.7	Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....		8
2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Definisi Multimedia	11
2.2.1	Perkembangan Multimedia	11
2.2.2	Elemen Multimedia.....	12
2.3	Infografis	15
2.4	Definisi Animasi.....	16
2.4.1	Macam – macam animasi.....	16
2.4.2	Prinsip – prinsip animasi.....	18
2.5	Definisi Motion Graphic	20
2.5.1	Karakteristik Motion Graphic	22
2.6	Pembuatan Animasi.....	23
2.6.1	Tahapan Pra-Produksi	23
2.6.2	Tahapan Produksi.....	24
2.6.3	Tahapan Pasca Produksi.....	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		26
3.1	Deskripsi Umum.....	26
3.2	Tinjauan Umum.....	26
3.2.1	Profil Pondok Pesantren Al - Muhdi.....	26

3.2.2	Visi dan Misi Pondok Pesantren AI - Muhdi	27
3.2.3	Gambaran Umum Pondok Pesantren AI –Muhdi	27
3.3	ANALISIS MASALAH	28
3.4	Pengumpulan Data	29
3.4.1	Metode Observasi.....	29
3.4.2	Metode Wawancara.....	29
3.4.3	Hasil Analaisa Masalah.....	31
3.5	Analisis Kebutuhan	32
3.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	32
3.5.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	33
3.5.2.1	Kebutuhan <i>Hardware</i> (Perangkat Keras).....	33
3.5.2.2	Kebutuhan <i>Software</i>	34
3.5.2.3	Kebutuhan <i>Brainware</i>	34
3.6	Perancangan.....	36
3.6.1	Merancang Konsep.....	36
3.6.2	Merancang Isi.....	36
3.7	Pra Poduksi.....	37
3.7.1	Ide Cerita.....	37
3.7.2	Tema Video Animasi	37
3.7.3	Naskah Video	37
3.7.4	Storyboard	41
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		48
4.1	Produksi.....	48

4.1.1	Drawing.....	48
4.1.2	Pemilihan Warna Flat (Coloring).....	51
4.1.3	Perekaman Audio (Dubbing)	51
4.1.4	Sound Editing.....	52
4.2	PASCA PRODUKSI.....	53
4.2.1	COMPOSITING	53
4.2.1.1	Pembuatan Composition.....	53
4.2.1.2	Impor File	55
4.2.1.3	Pembuatan Motion Graphics	55
4.2.2	Editing.....	60
4.2.3	Rendering	61
4.2.3.1	Rendering pada Adobe After Effect.....	61
4.2.3.2	Rendering pada Adobe Premiere Pro	63
4.3	Pembahasan	65
4.3.1	Pengujian Alpha	65
4.3.2	Pengujian Beta	69
4.3.2.1	Penghitungan Kuisisioner Aspek Informasi.....	73
4.3.2.2	Penghitungan Kuisisioner Aspek Animasi.....	75
4.3.3	Implementasi.....	76
BAB V PENUTUP.....		78
5.1	Kesimpulan.....	78
5.2	Saran	79
DAFTAR PUSTAKA		80



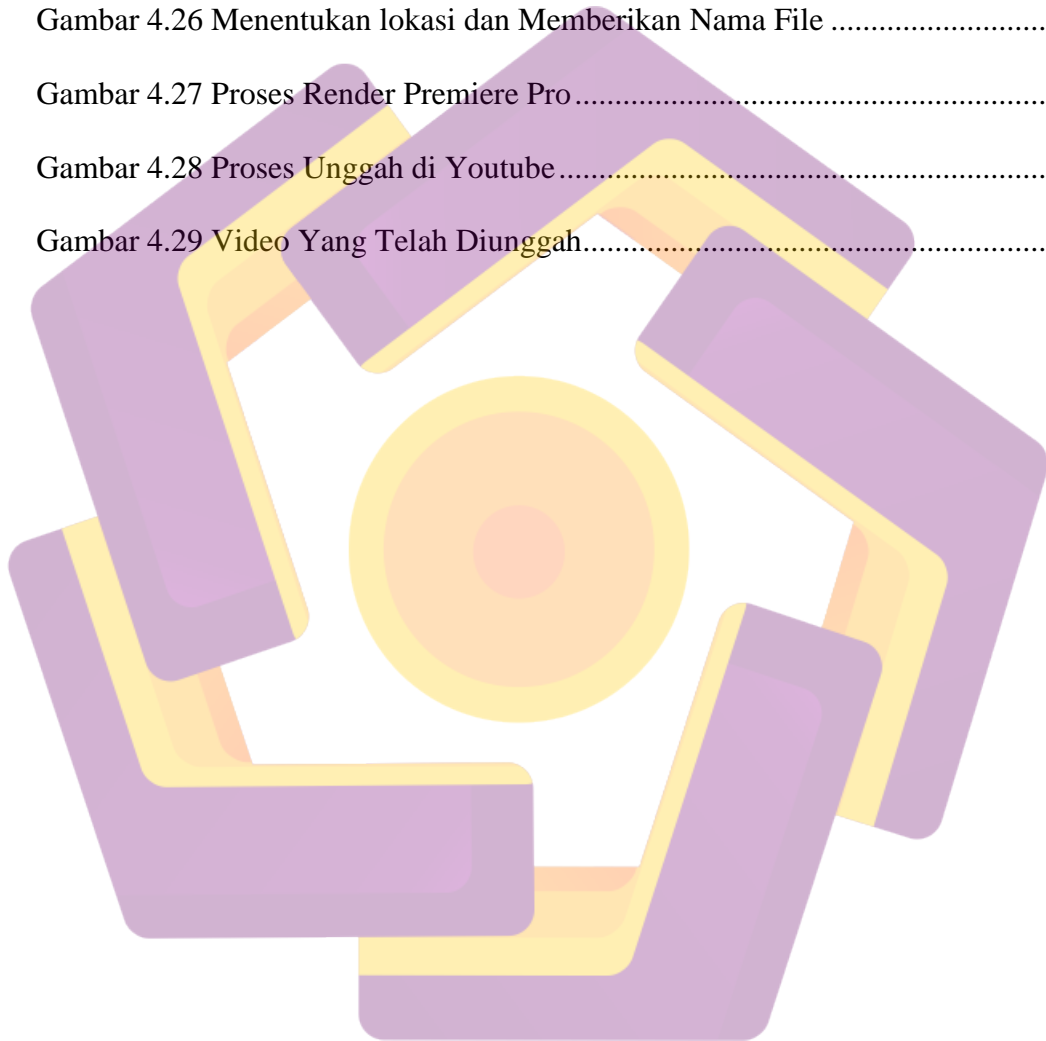
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	9
Tabel 3.1 Perbandingan Media Lama Dan Baru	31
Tabel 3.2 Kebutuhan Hardware	33
Tabel 3.3 Kebutuhan Software	34
Tabel 3.4 Kebutuhan Brainware	35
Tabel 3.5 Storyboard	41
Tabel 4.1 Pengujian Alpha	66
Tabel 4.2 Pengujian Aspek Informasi	69
Tabel 4.3 Pengujian Aspek Tampilan Animasi	71
Tabel 4.4 Kategori Skor Kuisisioner	72
Tabel 4.5 Presentase Skor Jawaban Kuisisioner	72

DAFTAR GAMBAR

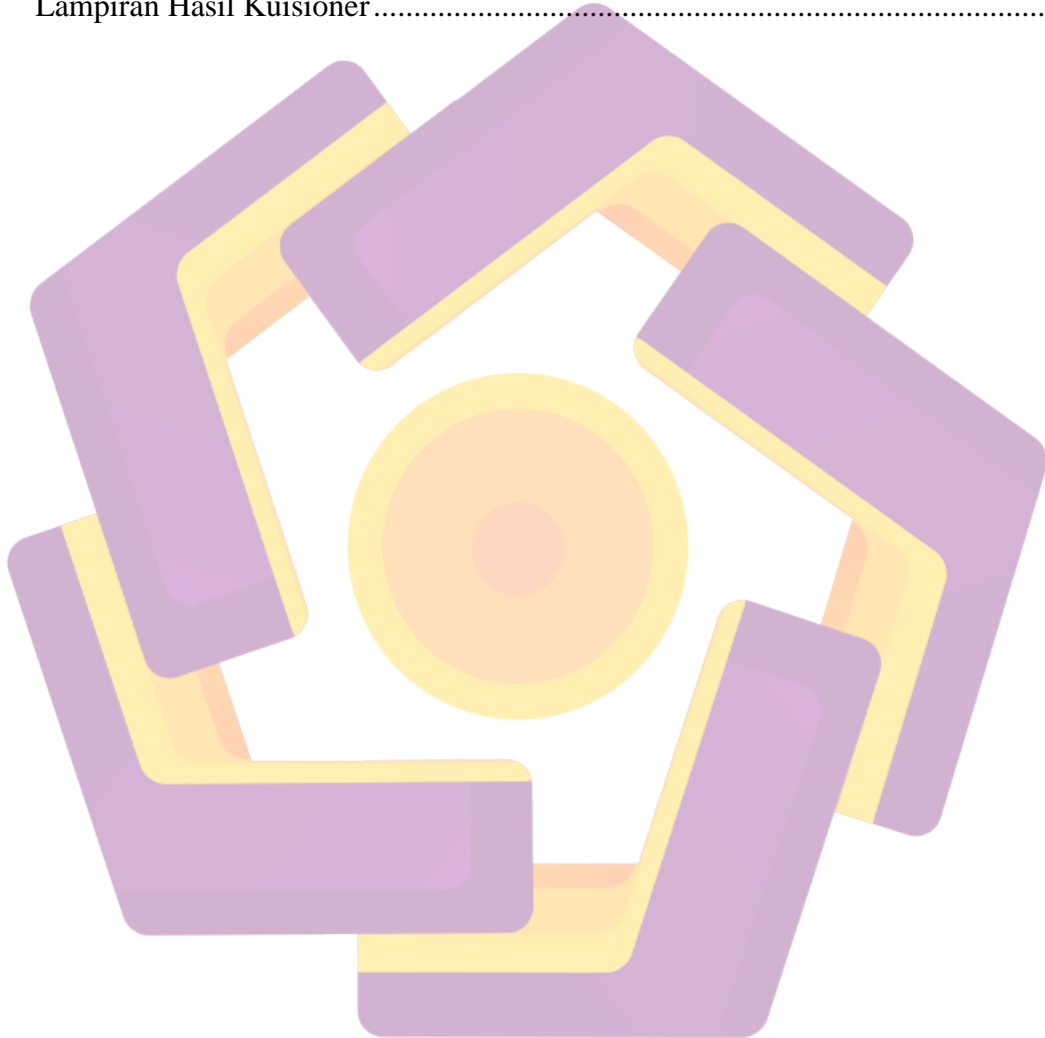
Gambar 4.1 Ukuran Lembar Kerja.....	49
Gambar 4.2 Gambar Yang Telah Di Import	50
Gambar 4.3 Penggambaran dengan Pen Tool.....	50
Gambar 4.4 Tampilan Beranda https://www.colourlovers.com/	51
Gambar 4.5 Redmi Note 7	52
Gambar 4.6 Menghilangkan Noise	52
Gambar 4.7 Effect Pop Master.....	53
Gambar 4.8 Tampilan Composition After Effect.....	54
Gambar 4.9 Impor File.....	55
Gambar 4.10 Archon point Tool.....	56
Gambar 4.11 Position Tool.....	56
Gambar 4.12 Scale Tool.....	57
Gambar 4.13 Rotation Tool	57
Gambar 4.14 Opacity Tool.....	58
Gambar 4.15 Effect Transition.....	58
Gambar 4.16 Masking Mode Alpha Matte	59
Gambar 4.17 Easy Ease.....	59
Gambar 4.18 Graphic Editor	60
Gambar 4.19 Susunan Video dan Audio.....	60
Gambar 4.20 Razor Tool.....	61
Gambar 4.21 Render Adobe Encorder Queue.....	62

Gambar 4.22 Menentukan Lokasi dan Nama File	62
Gambar 4.23 Proses Render Adobe After Effect	63
Gambar 4.24 Export Settings	63
Gambar 4.25 Mengatur Format Video	64
Gambar 4.26 Menentukan lokasi dan Memberikan Nama File	64
Gambar 4.27 Proses Render Premiere Pro	65
Gambar 4.28 Proses Unggah di Youtube	76
Gambar 4.29 Video Yang Telah Diunggah	77



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Wawancara.....	82
Lampiran Surat Penyerahan	84
Lampiran Hasil Kuisisioner.....	85



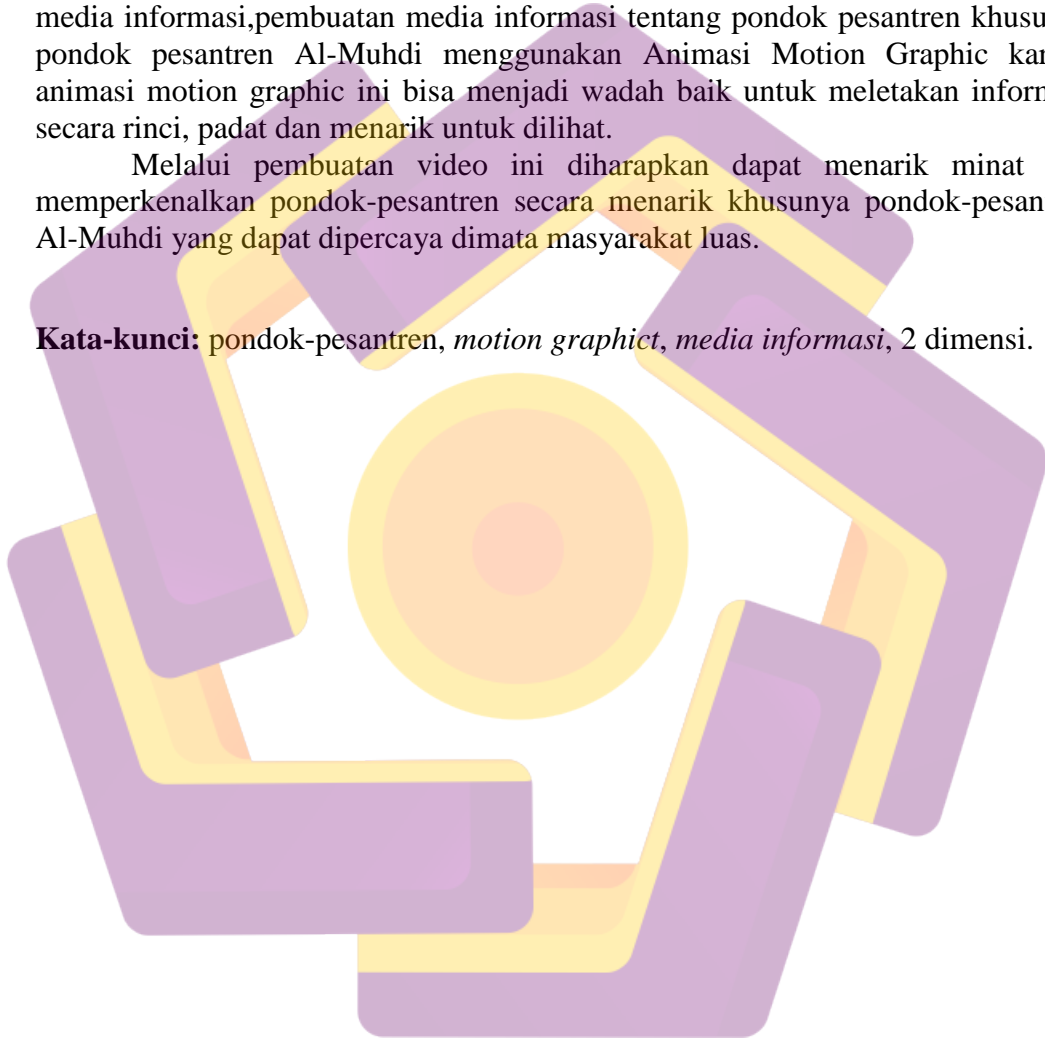
INTISARI

Pondok Pesantren adalah salah satu lembaga yang mengajarkan agama Islam lebih mendalam, diantaranya belajar tentang Al- Quran, Hadits, falaq, nahwu, shorof, tauhid, fiqih, shorof, tafsir, dan tajwid. Salah satunya pondok pesantren Al – Muhti.

Pondok Al-Muhti salah satu pondok pesantren di Yogyakarta saat ini sedang membutuhkan publikasi profil yang nantinya bisa di jadikan bahan untuk media informasi, pembuatan media informasi tentang pondok pesantren khususnya pondok pesantren Al-Muhti menggunakan Animasi Motion Graphic karena animasi motion graphic ini bisa menjadi wadah baik untuk meletakkan informasi secara rinci, padat dan menarik untuk dilihat.

Melalui pembuatan video ini diharapkan dapat menarik minat dan memperkenalkan pondok-pesantren secara menarik khususnya pondok-pesantren Al-Muhti yang dapat dipercaya dimata masyarakat luas.

Kata-kunci: pondok-pesantren, *motion graphic*, *media informasi*, 2 dimensi.



ABSTRACT

Islamic boarding school is one of the institutions that teaches Islam more deeply, including learning about Al- Quran, Hadits, falaq, nahwu, shorof, tauhid, fiqh, shorof, tafsir, dan tajwid. One of them is Al - Muhdi Islamic boarding school.

Pondok Al-Muhdi, one of the Islamic boarding schools in Yogyakarta, is currently in need of publication of profiles that can later be used as material for information media, making information media about Islamic boarding schools especially Al-Muhdi Islamic boarding schools uses Motion Graphic Animation because this motion graphic animation can be a good place to put detailed, solid and interesting information to be seen.

Through the making of this video it is hoped that it can attract interest and introduce pesantren in an interesting way especially Al-Muhdi boarding schools that can be trusted in the eyes of the wider community.

Keywords: *Islamic boarding school, motion graphic, information media, two dimension*

