

**PEMBUATAN VIDEO SOSIALISASI UU ITE DI PERSATUAN MUDA MUDI
BABADAN DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

TUGAS AKHIR



disusun oleh :

Panji Dwi Sanjaya

15.01.3505

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2019

**PEMBUATAN VIDEO SOSIALISASI UU ITE DI PERSATUAN MUDA MUDI
BABADAN DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III Jurusan Teknik Informatika



disusun oleh :

Panji Dwi Sanjaya

15.01.3505

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2019

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEBUATAN VIDEO SOSIALISASI UU ITE DI PERSATUAN MUDA
MUDI BABADAN DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Panji Dwi Sanjaya

15.01.3505

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
Pada tanggal 26 Desember 2018

Dosen Pembimbing



Barka Satva, M.Kom

NIK. 190302126

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN VIDEO SOSIALISASI UU ITE DI PERSATUAN MUDA MUDI BABADAN DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Panji Dwi Sanjaya 15.01.3505

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 16 Januari 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Arifvanto Hadinegoro, S.Kom, MT
NIK. 190302289

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 29 Januari 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas akhir 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, 21 Februari 2019



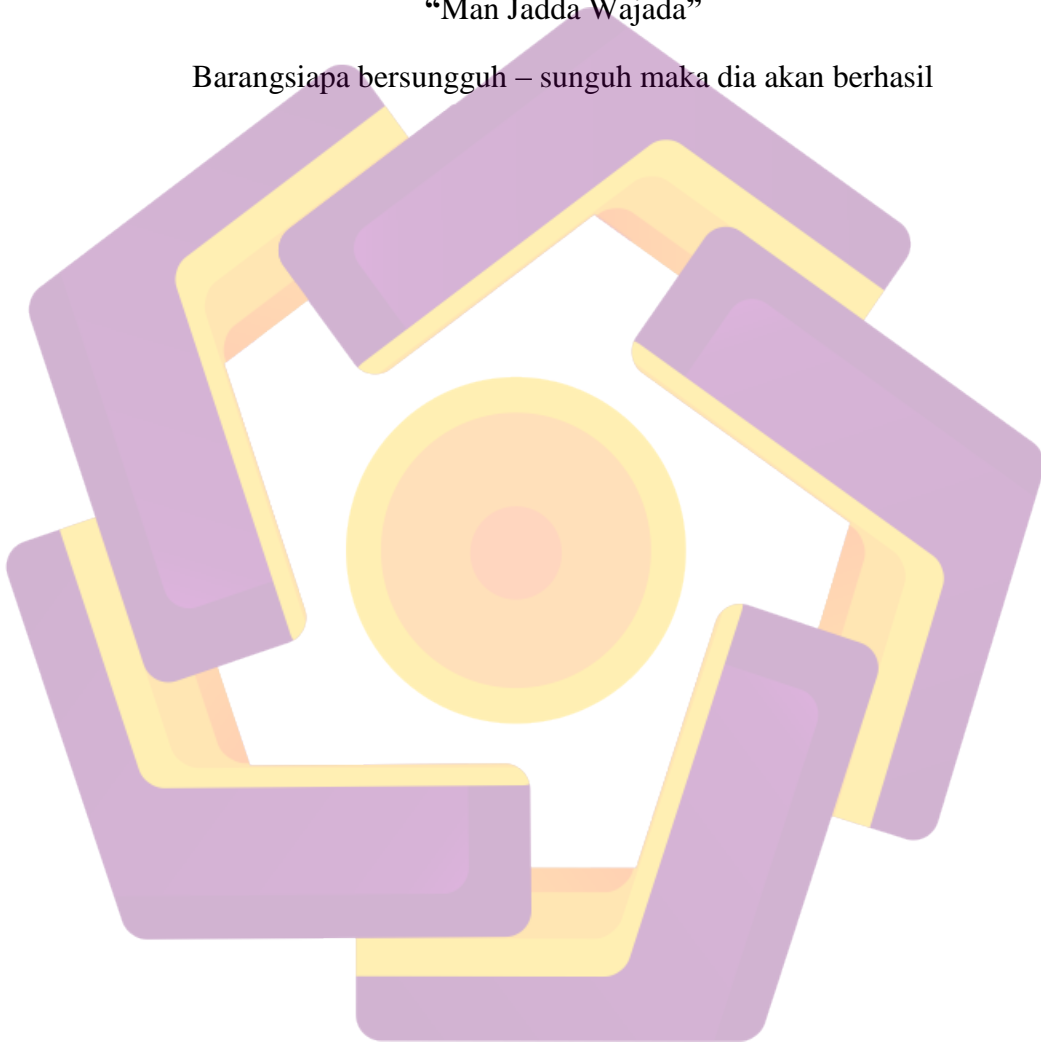
Panji Dwi Sanjaya

15.01.3505

MOTTO

“Man Jadda Wajada”

Barangsiapa bersungguh – sungguh maka dia akan berhasil



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga bisa menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Tugas akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang memberikan kemudahan dan kelancaran dalam mengerjakan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua, dan seluruh keluarga yang selalu mendukung dan memberi semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Barka Satya, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan membimbing dalam pengerjaan tugas akhir ini.
4. Teman – Teman 15 D3 TI 01 yang menemani proses kuliah selama ini.
5. Teman – teman UKM Taekwondo Amikom dan Teman – teman Ketertiban Panitia PPM 2018.

TERIMA KASIH

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penyusunan laporan tugas akhir dengan judul “Pembuatan Video Sosialisasi UU ITE di Persatuan Muda Mudi Babadan Dengan Teknik Motion Graphic“ dapat terselesaikan dengan baik.

Penulisan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi syarat menyelesaikan program studi Diploma-3 jurusan Teknik Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulisan tugas akhir ini dapat terselesaikan berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada:

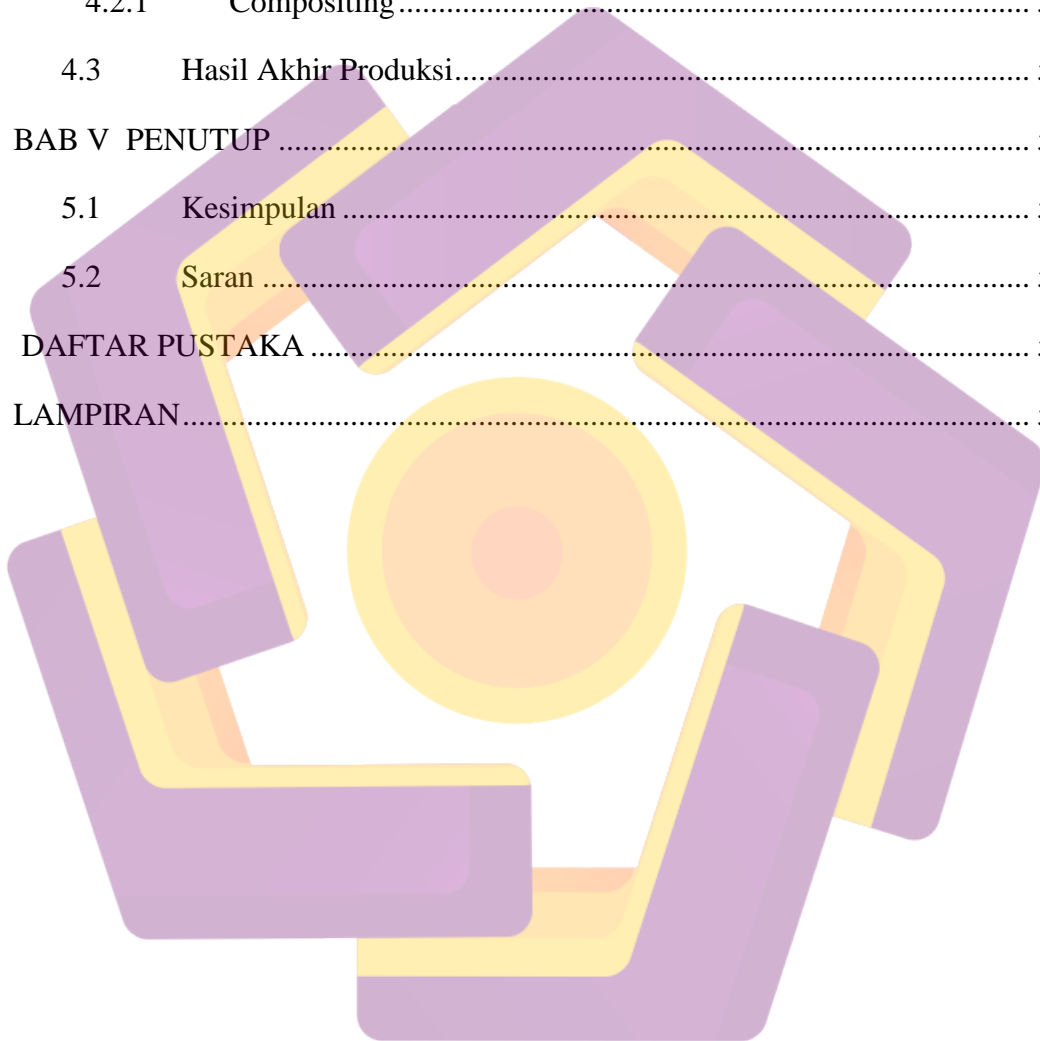
1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng. selaku Ketua Jurusan Diploma 3 Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Barka Satya, M.Kom selaku dosen pembimbing.
5. Seluruh Dosen, Staff, dan Teman - teman di Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu bimbingan , arahan dan masukan yang sangat bermanfaat.

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4

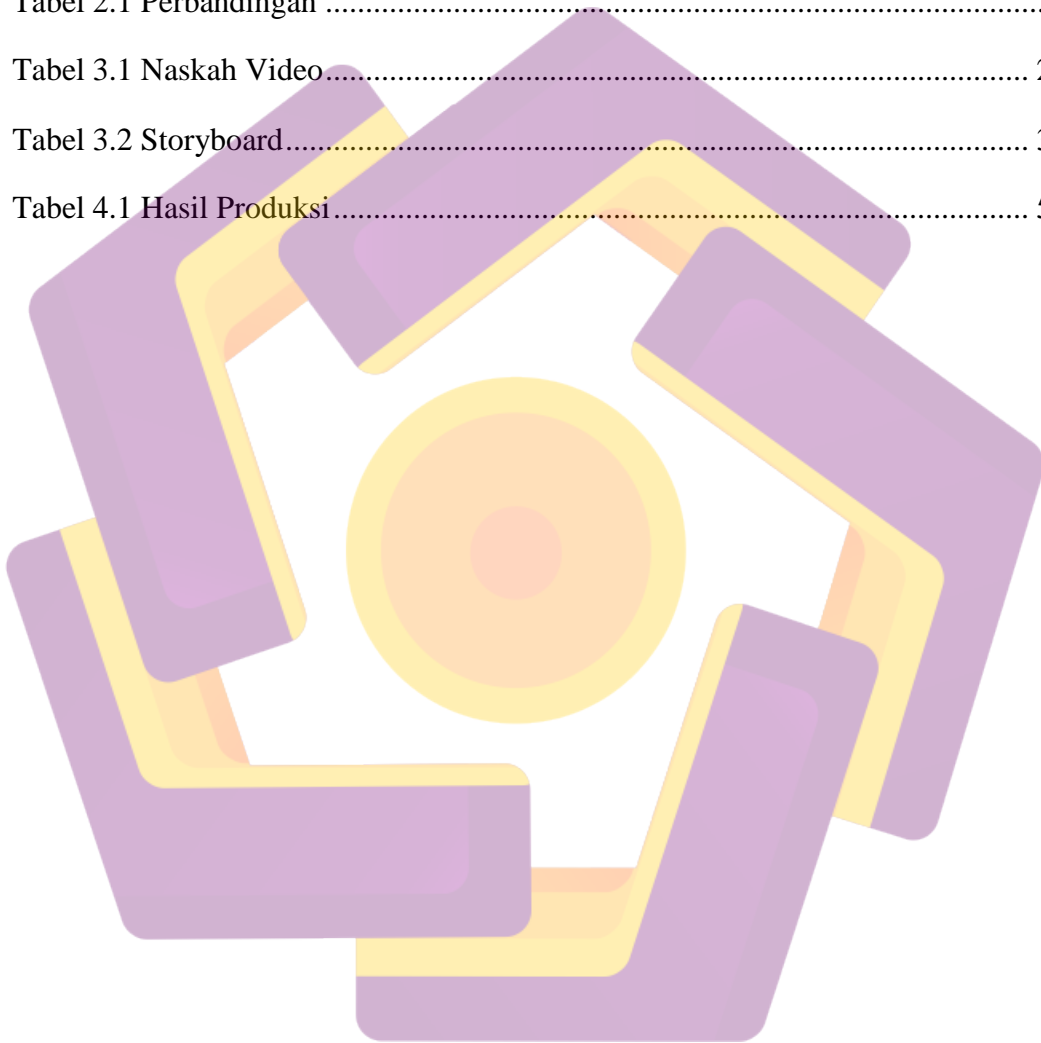
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Pengertian Multimedia.....	9
2.2.1 Elemen Multimedia.....	9
2.3 Pengertian Animasi.....	11
2.4 Pengertian Motion Graphic.....	11
2.4.1 Karakteristik Motion Graphic.....	12
2.5 Pengertian Infografis.....	13
2.5.1 Jenis – Jenis Infografis.....	13
2.6 Standar Video.....	15
2.7 Tahapan Produksi.....	16
BAB III TINJAUAN UMUM.....	18
3.1 Gambaran Umum Permudiba.....	18
3.1.1 Tujuan Pembentukan Permudiba.....	19
3.1.2 Struktur Organisasi Permudiba.....	20
3.2 Analisis Kebutuhan.....	24
3.2.1 Perangkat Keras.....	24
3.2.2 Perangkat Lunak.....	25
3.3 Proses Produksi.....	26
3.3.1 Pra Produksi.....	26
BAB IV PEMBAHASAN.....	33
4.1 Produksi.....	33
4.1.1 Pembuatan Desain Objek.....	34

4.1.2	Pembuatan Narasi	38
4.1.3	Pembuatan Motion Graphic	41
4.2	Pasca Produksi	50
4.2.1	Compositing.....	50
4.3	Hasil Akhir Produksi.....	53
BAB V PENUTUP		55
5.1	Kesimpulan	55
5.2	Saran	55
DAFTAR PUSTAKA		56
LAMPIRAN.....		58



DAFTAR TABEL

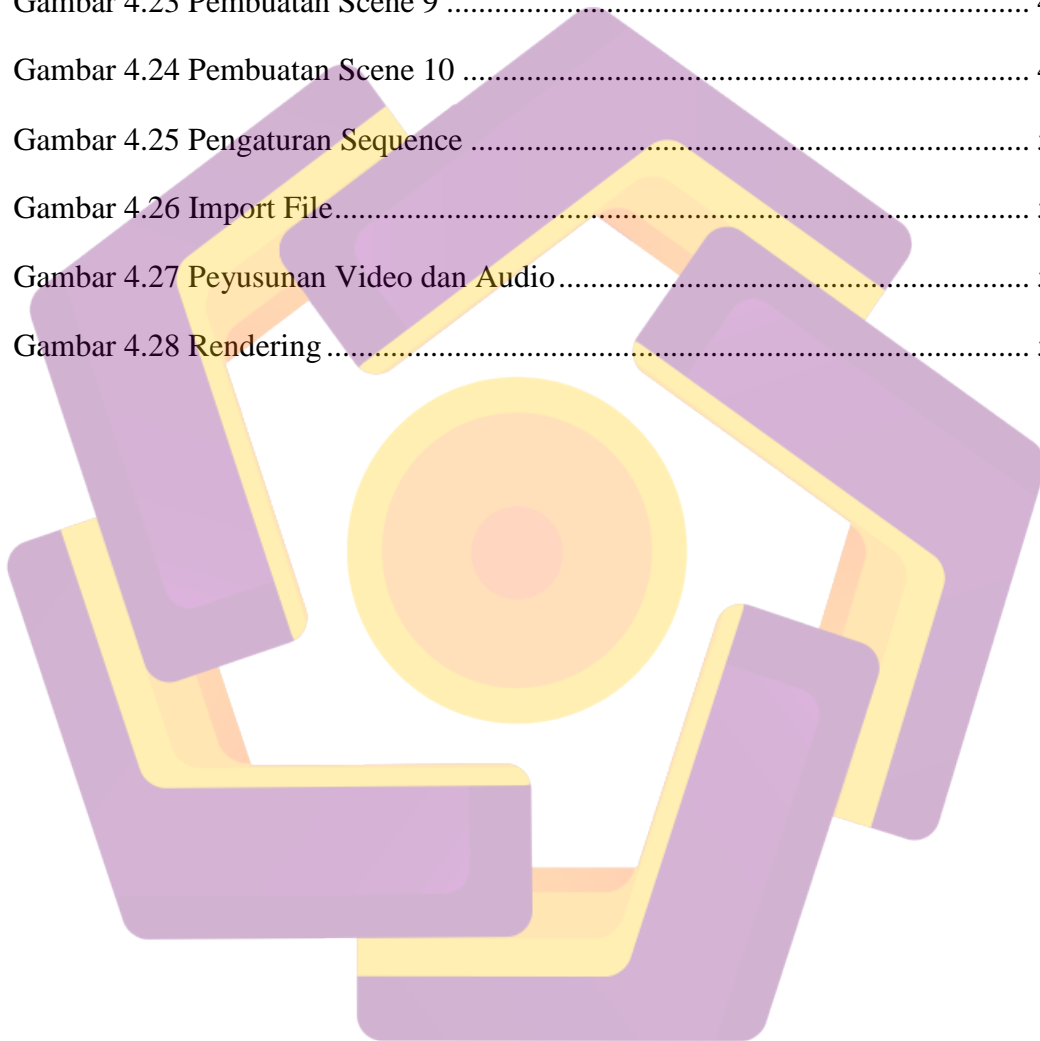
Tabel 2.1 Perbandingan	7
Tabel 3.1 Naskah Video.....	28
Tabel 3.2 Storyboard.....	30
Tabel 4.1 Hasil Produksi.....	53



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	20
Gambar 4.1 Keterangan Penggunaan Software	33
Gambar 4.2 Membuat Dokumen Baru.....	34
Gambar 4.3 Membuat Objek Buku 1	35
Gambar 4.4 Membuat Objek Buku 2.....	35
Gambar 4.5 Membuat Objek Kertas	36
Gambar 4.6 Penyusunan Objek.....	36
Gambar 4.7 Proses Penyimpanan	37
Gambar 4.8 Import File Rekaman	38
Gambar 4.9 Capture Sampel Nois.....	39
Gambar 4.10 Capture Nois Keseluruhan	39
Gambar 4.11 Nois Reduction.....	40
Gambar 4.12 Save File.....	40
Gambar 4.13 Pengaturan Composition	42
Gambar 4.14 Proses Import File	43
Gambar 4.15 Pembuatan Scene 1	44
Gambar 4.16 Pembuatan Scene 2	45
Gambar 4.17 Pembuatan Scene 3	45
Gambar 4.18 Pembuatan Scene 4	46
Gambar 4.19 Pembuatan Scene 5	46

Gambar 4.20 Pembuatan Scene 6	47
Gambar 4.21 Pembuatan Scene 7	47
Gambar 4.22 Pembuatan Scene 8	48
Gambar 4.23 Pembuatan Scene 9	48
Gambar 4.24 Pembuatan Scene 10	49
Gambar 4.25 Pengaturan Sequence	50
Gambar 4.26 Import File.....	51
Gambar 4.27 Peyusunan Video dan Audio.....	51
Gambar 4.28 Rendering.....	52



INTISARI

Undang - Undang Informasi Transaksi Elektronik UU ITE, adalah Undang - Undang yang mengatur tentang penggunaan internet dan sosial media. Undang – Undang ini disahkan pertama kali pada tahun 2008, namun pada tahun 2016 telah di ajukan revisi dan mulai berlaku kembali pada tanggal 28 November 2016.

Dengan semakin majunya teknologi internet dan berkembangnya berbagai macam aplikasi sosial media, maka setiap orang dapat berkomunikasi dengan bebas tanpa ada batasan waktu, daerah, maupun Negara. Mereka dapat saling berbagi informasi berupa teks, foto atau gambar, audio, dan video. Namun sekarang ini media sosial banyak digunakan untuk hal – hal yang negatif, seperti penyebaran berita hoax, saling menghina di media sosial, dan penyebaran foto atau video yang tidak semestinya dikonsumsi publik.

Oleh karena itu, tujuan pembuatan video motion graphic tentang sosialisasi UU ITE dapat membantu pengguna internet dan sosial media, khususnya para remaja untuk memahami aturan – aturan bersosial media agar tidak merugikan pihak manapun dan tidak terjerat hukum yang sudah diatur oleh Undang – Undang Informasi Transaksi Elektronik.

Kata Kunci : *Motion Graphic*, UU ITE, Permudiba, Sosialisasi

ABSTRACT

The Law on Electronic Transaction Information of the ITE Law, is a Law that regulates the use of the internet and social media. Shrimp - This law was first ratified in 2008, but in 2016 a revision was submitted and entered into force again on November 28, 2016.

With the advancement of internet technology and the development of various kinds of social media applications, everyone can communicate freely without any limitations on time, region or country. They can share information in the form of text, photos or images, audio and video. But nowadays social media is widely used for negative things, such as the spread of hoax news, insulting each other in social media, and the dissemination of photos or videos that should not be consumed by the public.

Therefore, the purpose of making a motion graphic video about the dissemination of the ITE Law can help internet and social media users, especially adolescents to understand the rules of social media so as not to harm any party and not be ensnared by the Law on Electronic Transaction Information .

Keywords: *Motion Graphic, UU ITE, Permudiba, Socialization*