

**PENERAPAN *MOTION GRAPHIC* PADA PEMBUATAN SURAT LAMARAN  
KERJA BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Rizki Fernanda**

**11.11.5335**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
2018**

**PENERAPAN *MOTION GRAPHIC* PADA PEMBUATAN SURAT LAMARAN**

**KERJA BERBASIS MULTIMEDIA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Rizki Fernanda**

**11.11.5335**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
2018**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN *MOTION GRAPHIC* PADA PEMBUATAN SURAT  
LAMARAN KERJA BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rizki Fernanda**

**11.11.5335**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 23 April 2016

**Dosen Pembimbing,**



**Heri Sismoro, M.Kom.**  
**NIK.190302057**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN *MOTION GRAPHIC* PADA PEMBUATAN SURAT  
LAMARAN KERJA BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rizki Fernanda**

**11.11.5335**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 Januari 2018

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

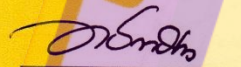
**Heri Sismoro, M.Kom.**  
NIK. 190302057



**Agus Purwanto, M.Kom.**  
NIK. 190302229



**Windha Mega Pradnya D, M.Kom.**  
NIK. 190302185



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 12 Februari 2018



**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

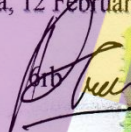
**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
NIK. 190302038

## 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 12 Februari 2018

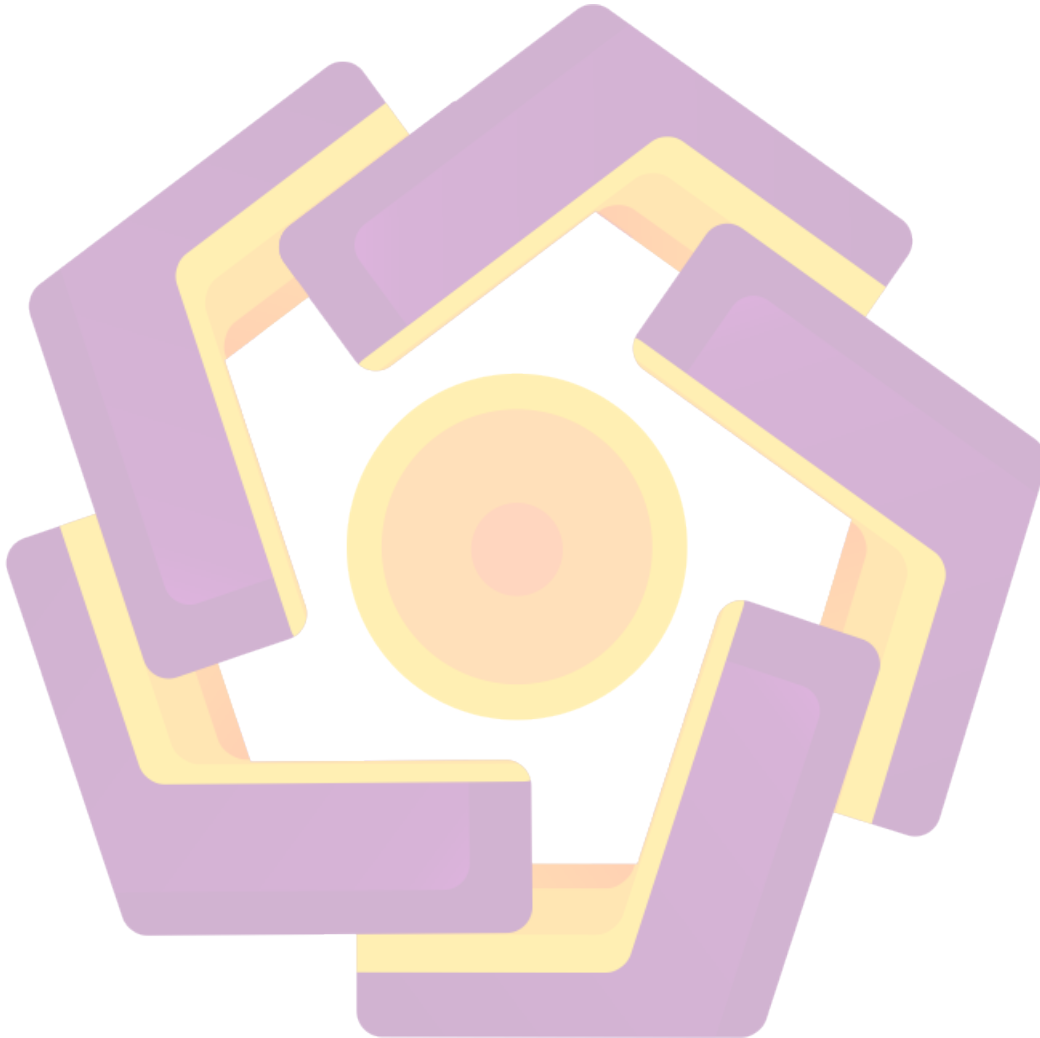
  
Rizki Fernanda

11.11.5335



## **MOTTO**

“Masalah tidak akan menjadi masalah jika tidak dipermasalahkan, tapi jika ingin menyelesaikan sebuah masalah, maka caranya hanyalah dengan usaha”



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin, segala puji syukur kepada Allah SWT dengan segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis bisa menyelesaikan penelitian/skripsi ini dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya tercinta yang senantiasa selalu mendoakan anaknya dan selalu memberikan dukungan, baik materi maupun moral yang tiada hentinya.
2. Kepada saudara sepupu saya yaitu Ferdi Bahri, sebagai orang terdekat di kota perantauan ini yang selalu menasehati saya dan membantu saya dalam mengerjakan laporan skripsi ini. Juga kepada saudara-saudara sepupu saya yang berada di Riau yang selalu mendukung saya dan menyemangati saya dalam mengerjakan skripsi ini.
3. Untuk para dosen-dosen di Universitas AMIKOM yang telah banyak membantu saya yang sudah memberikan ilmunya selama masa perkuliahan saya.
4. Untuk teman-teman seangkatan kelas saya 11-S1TI-10 terutama Rudi Wahyudi dan Hanif Budi Kusuma, yang telah banyak mendukung saya dalam mengerjakan penelitian ini.
5. Untuk diri saya sendiri yang mana penelitian ini akan saya jadikan sebagai batu loncatan demi kesuksesan saya kedepannya.
6. Serta kepada seluruh pihak-pihak yang telah membantu kelancaran penelitian ini.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga pada kesempatan ini penulis dapat menyelesaikan penelitian ini, yaitu tugas akhir skripsi dengan sebaik-baiknya. Skripsi ini ditulis sebagai syarat untuk menyelesaikan mata kuliah tugas akhir skripsi. Selain itu skripsi ini diajukan sebagai syarat kelulusan Program Studi Informatika Strata 1 Fakultas Ilmu Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan proses pembuatan skripsi ini.

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T. selaku ketua jurusan Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si. M.T. selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Heri Sismoro, M.Kom. selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, tenaga, serta pikiran untuk arahan pembuatan laporan skripsi ini.
5. Bapak Agus Purwanto, M.Kom dan Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom selaku dosen penguji.



6. Perusahaan-perusahaan dan instansi selaku pihak objek yang telah banyak membantu dan memberikan izin untuk melakukan penelitian dan menyelesaikan skripsi ini.
7. Semua pihak yang telah banyak membantu kelancaran penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahannya. Namun penulis berharap skripsi ini bisa memberikan manfaat bagi pembacanya. Terima kasih.

Yogyakarta, 12 Februari 2018

Rizki Fernanda  
11.11.5335

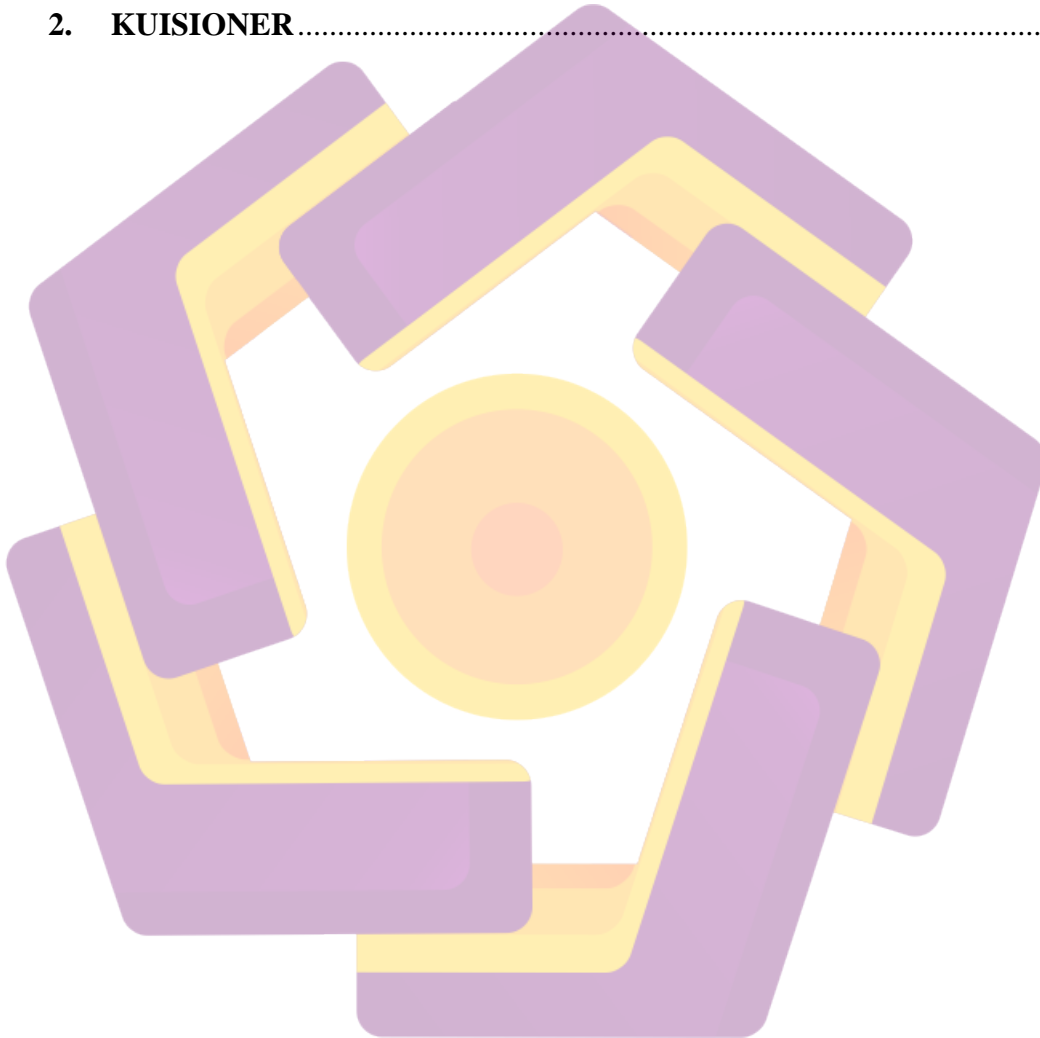
## DAFTAR ISI

<b>JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	ix
<b>INTISARI</b> .....	xvi
<b>ABSTRACT</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang Masalah</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	2
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	3
<b>1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian</b> .....	4
<b>1.5 Metode Penelitian</b> .....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis .....	5
1.5.3 Metode Perancangan .....	5
1.5.4 Metode Pengembangan .....	5
1.5.5 Metode Testing .....	5

1.5.6 Metode Implementasi.....	6
<b>1.6 Sistematika Penulisan .....</b>	<b>6</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
<b>2.1 Tinjauan Pustaka .....</b>	<b>8</b>
<b>2.2 Defenisi Multimedia .....</b>	<b>9</b>
2.2.1 Elemen-Elemen Multimedia .....	9
2.2.2 Jenis-Jenis Multimedia.....	10
<b>2.3 Desain Grafis .....</b>	<b>12</b>
2.3.1 Elemen Desain Grafis .....	13
2.3.2 <i>Flat Design</i> .....	17
<b>2.4 Konsep Dasar Motion Grafis .....</b>	<b>18</b>
2.4.1 Sejarah Motion Grafis.....	18
2.4.2 Pengertian Motion Grafis.....	20
2.4.3 Metode Motion Grafis.....	22
2.4.4 Elemen-Elemen Motion Grafis .....	23
<b>2.5 Konsep Dasar Surat Lamaran Kerja .....</b>	<b>28</b>
2.5.1 Pengertian Surat Lamaran Kerja.....	29
<b>2.6 Evaluasi .....</b>	<b>30</b>
2.6.1 Kuisisioner.....	31
2.6.2 Perhitungan Kuisisioner (Skala Likert) .....	32
2.6.3 Menentukan Interval .....	32
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>34</b>
<b>3.1 Analisis Sistem .....</b>	<b>34</b>
<b>3.2 Analisis SWOT .....</b>	<b>34</b>

3.2.1 Analisis Kekuatan ( <i>Strength</i> ).....	35
3.2.2 Analisis Kelemahan ( <i>Weakness</i> ).....	36
3.2.3 Analisis Peluang ( <i>Opportunity</i> ) .....	37
3.2.4 Analisis Ancaman ( <i>Threat</i> ).....	37
3.2.5 Matrik SWOT .....	38
3.2.6 Solusi Yang Ditawarkan .....	41
<b>3.3 Analisis Kebutuhan Sistem</b> .....	<b>42</b>
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	42
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	42
<b>3.4 Rancangan Produksi</b> .....	<b>43</b>
3.4.1 Ide Cerita.....	43
3.4.2 Tema .....	44
3.4.3 Rancangan Naskah.....	44
3.4.4 Rancangan Storyboard .....	47
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>51</b>
<b>4.1 Pembahasan</b> .....	<b>51</b>
4.1.1 Produksi .....	52
4.1.2 Pasca Produksi .....	57
<b>4.2 Evaluasi</b> .....	<b>63</b>
4.2.1 Alpha Testing.....	63
4.2.2 Beta Testing .....	65
<b>4.3 Hasil Penelitian</b> .....	<b>67</b>
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>73</b>
<b>5.1 Kesimpulan</b> .....	<b>73</b>

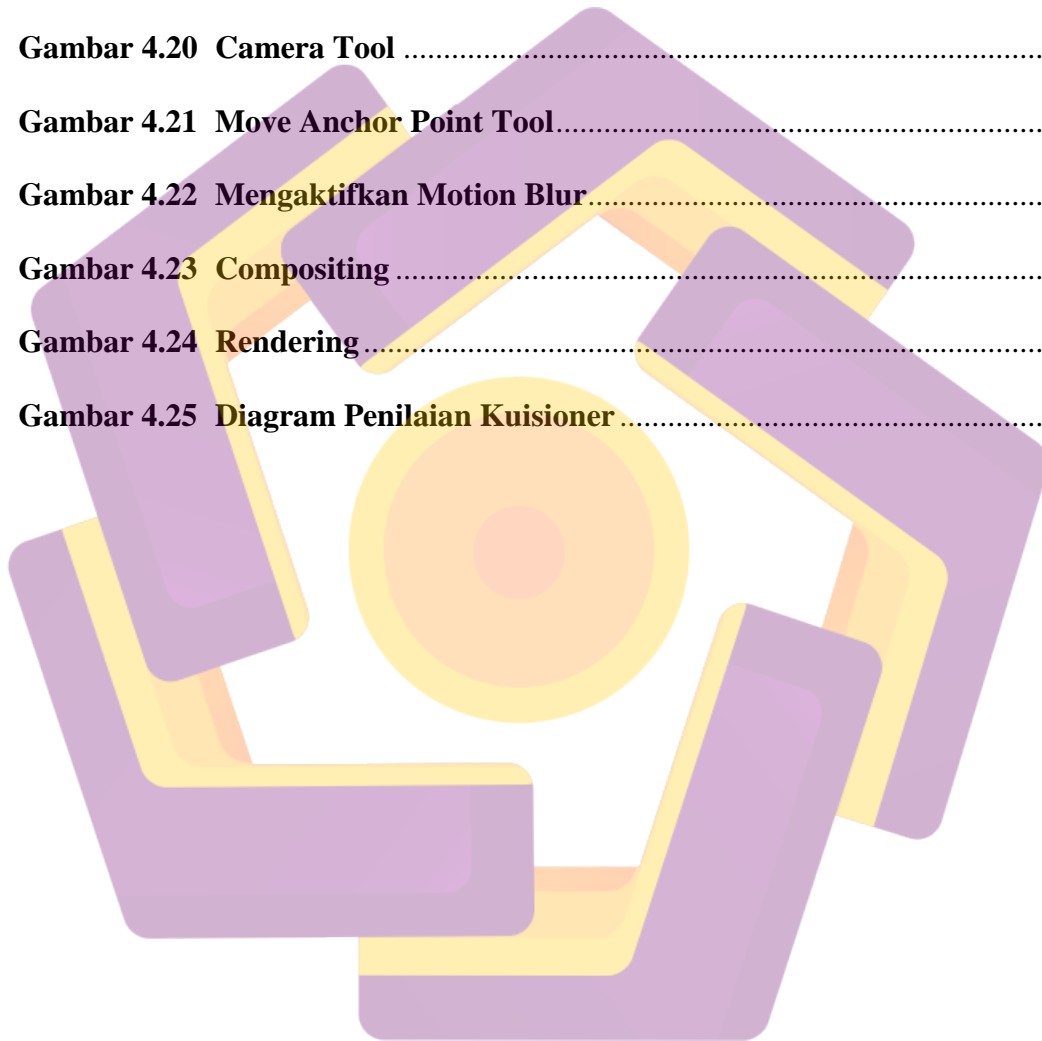
<b>5.2 Saran.....</b>	<b>74</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>77</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>1</b>
<b>1. SURAT PERSETUJUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>2. KUISIONER.....</b>	<b>4</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Elemen-Elemen Multimedia .....	9
Gambar 2.2	Definisi Multimedia .....	11
Gambar 2.3	Contoh Desain Grafis .....	13
Gambar 2.4	Tampilan Animasi Motion Grafis .....	21
Gambar 2.5	Contoh Pembuatan Animasi 2D .....	25
Gambar 2.6	Perbandingan Konsep Objek 2D dan 3D .....	26
Gambar 4.1	Bagan Penggunaan Software .....	51
Gambar 4.2	New File .....	52
Gambar 4.3	Pen Tool .....	53
Gambar 4.4	Shape Tool .....	53
Gambar 4.5	<i>Import File Gambar</i> .....	54
Gambar 4.6	Menyesuaikan Ukuran Kanvas .....	54
Gambar 4.7	<i>Tracing Menggunakan Shape Tool</i> .....	55
Gambar 4.8	Pewarnaan Objek .....	55
Gambar 4.9	Membagi Layer Objek .....	56
Gambar 4.10	Save File .....	56
Gambar 4.11	Komposisi Baru .....	57
Gambar 4.12	Import File .....	57
Gambar 4.13	Folder Source Project .....	58
Gambar 4.14	Import Ke Compositing .....	58
Gambar 4.15	Sequence Layer .....	59

<b>Gambar 4.16 Mengganti Identitas Layer .....</b>	<b>59</b>
<b>Gambar 4.17 Teknik Transformasi Dasar .....</b>	<b>59</b>
<b>Gambar 4.18 Keyframe Assistan.....</b>	<b>60</b>
<b>Gambar 4.19 Graph Editor.....</b>	<b>60</b>
<b>Gambar 4.20 Camera Tool .....</b>	<b>61</b>
<b>Gambar 4.21 Move Anchor Point Tool.....</b>	<b>61</b>
<b>Gambar 4.22 Mengaktifkan Motion Blur.....</b>	<b>62</b>
<b>Gambar 4.23 Compositing .....</b>	<b>62</b>
<b>Gambar 4.24 Rendering.....</b>	<b>62</b>
<b>Gambar 4.25 Diagram Penilaian Kuisiner .....</b>	<b>72</b>





## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b>	<b>Warna dan Respons Psikologis.....</b>	<b>14</b>
<b>Tabel 2.2</b>	<b>Contoh Pengkategorian Skor Jawaban.....</b>	<b>33</b>
<b>Tabel 3.1</b>	<b>Matrik SWOT .....</b>	<b>38</b>
<b>Tabel 3.2</b>	<b>Storyboard .....</b>	<b>47</b>
<b>Tabel 4.1</b>	<b>Alpha Testing.....</b>	<b>63</b>
<b>Tabel 4.2</b>	<b>Pengujian Aspek Informasi.....</b>	<b>65</b>
<b>Tabel 4.3</b>	<b>Pengujian Aspek Tampilan .....</b>	<b>66</b>
<b>Tabel 4.4</b>	<b>Pengujian Aspek Pelamar.....</b>	<b>67</b>
<b>Tabel 4.5</b>	<b>Hasil Aspek Informasi .....</b>	<b>69</b>
<b>Tabel 4.6</b>	<b>Hasil Aspek Tampilan .....</b>	<b>70</b>
<b>Tabel 4.7</b>	<b>Hasil Aspek Pelamar.....</b>	<b>71</b>

## INTISARI

Surat sebagai alat komunikasi harus bisa menyampaikan informasi secara efektif dan sistematis. Untuk mendapatkan suatu pekerjaan, pelamar diwajibkan untuk membuat surat lamaran kerja sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan posisi atau jabatan pada suatu perusahaan. Pada umumnya surat lamaran kerja ini dibuat menggunakan teks pada suatu media yang menyajikan informasi tentang pelamar. Saat sekarang ini sangat susah untuk mencari pekerjaan, dikarenakan banyaknya pelamar dan sedikitnya lowongan kerja yang tersedia. Untuk itu para pelamar kerja dituntut untuk memiliki keahlian lebih pada bidangnya dan lebih kreatif dalam mempromosikan dirinya agar dapat bersaing dengan pelamar lainnya.

Untuk membuat surat lamaran kerja, harus dapat menyajikan informasi dengan singkat dan lugas pada sebuah media. Multimedia adalah salah satu kemajuan teknologi yang menciptakan media presentasi yang dinamis dan interaktif dalam menyajikan informasi. Peran multimedia sangat penting untuk bersaing dalam dunia karir, dan salah satunya adalah animasi motion grafis. Motion grafis adalah salah satu teknik dalam animasi untuk menyajikan sebuah informasi.

Dengan menerapkan motion grafis kedalam pembuatan surat lamaran kerja, informasi yang disajikan lebih menarik, efektif dan komunikatif. Selain mempersentasikan informasi tentang profil pelamar kedalam sebuah video animasi, juga dapat menunjukkan daya kreatifitas pelamar untuk dapat bersaing dalam mencari pekerjaan dibidang multimedia.

**Kata Kunci:** Surat Lamaran, Komunikasi, Multimedia, Motion Grafis, Informasi, Promosi, Pelamar

## **ABSTRACT**

*The letter as a communication tool should be able to convey information effectively and systematically. To get a job, applicants are required to create a job application letter as one of the requirements to obtain a position or occupation in a company. Generally, the application letter is made using text on a media that provides information about applicants. Nowadays it is very difficult to find a job, due to the large number of applicants and the least available job vacancies. For that job applicants are required to have more expertise in the field and more creative in promoting himself in order to compete with other applicants.*

*To create a cover letter, must be able to present information briefly and straightforwardly to a media. Multimedia is one of the technological advances that create dynamic and interactive presentation media in presenting information. The role of multimedia is very important to compete in the world of career, and one of them is animation graphic graphics. Motion graphics is one of the techniques in animation to present an information.*

*By applying motion graphic into the creation of a job application letter, the information presented is more interesting, effective and communicative. In addition to providing information about the applicant profile into an animated video, can also show the creativity of applicants to compete in finding a job in the field of multimedia.*

**Keywords:** *Application Letter, Communication, Multimedia, Motion Graphic, Information, Promotion, Applicant.*