

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE PADA SEKOLAH DASAR  
NEGERI 1 CANDIROTO DENGAN MENGGUNAKAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ari Wisnu Mangesti**

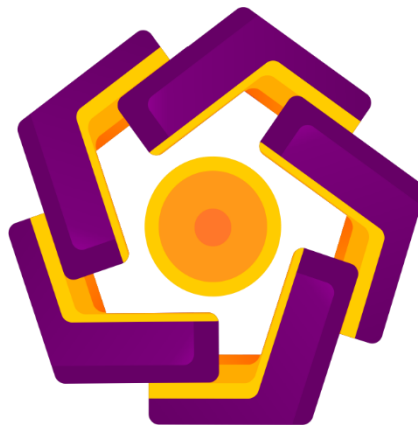
**13.11.7550**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE PADA SEKOLAH DASAR  
NEGERI 1 CANDIROTO DENGAN MENGGUNAKAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Ari Wisnu Mangesti**

**13.11.7550**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO PROFILE PADA SEKOLAH DASAR NEGERI 1  
CANDIROTO DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION  
GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ari Wisnu Mangesti**

**13.11.7550**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 29 November 2016

**Dosen Pembimbing**



**Kusnawi, S.Kom, M.Eng.**

**NIK. 190302112**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PEMBUATAN VIDEO PROFILE PADA SEKOLAH DASAR NEGERI 1 CANDIROTO DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ari Wisnu Mangesti**

**13.11.7550**


telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Agustus 2017

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs**  
NIK. 190302161



**Robert Marco, MT**  
NIK. 190302228



**Kusnawi, S.Kom, M.Eng.**  
NIK. 190302112

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 11 September 2017

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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



## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya asli saya (ASLI), dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya di dalam skripsi ini 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, 15 September 2017



Ari Wisnu Mangesti

(13.11.7550)

## MOTTO

*“Kebahagiaan itu bergantung pada diri kamu sendiri”.*

*“Cara terbaik untuk menemukan dirimu sendiri adalah dengan kehilangan dirimu dalam melayani orang lain”.*

*“Hidup ini seperti sepeda. Agar tetap seimbang, kau harus terus bergerak”.*

*“Waktumu terbatas. Jangan menyia-nyiakannya dengan menjalani hidup orang lain”.*

*“Masa lalu bisa saja menyakitkan. Tapi kau bisa memilih untuk lari darinya, atau belajar darinya”.*

*“Orang hebat tidak dilahirkan begitu saja, mereka tumbuh menjadi hebat”.*

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas nikmat, rahmat, dan hidayah-Nya yang telah dianugerahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam senantiasa penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan terbaik. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua bapak Tri Subagyo – ibu Asbanah yang telah membimbing saya sehingga dapat menempuh belajar hingga sarjana.
2. Kakak kandung saya Ananto Wahyu Setiaji yang selalu menjadi panutan, dan selalu memberikan motivasi-motivasi hidup walau terkadang ada yang tidak ada manfaatnya.
3. Sahabat-sahabat saya di Candirotto yang sekaligus menjadi kakak dan sering memberi masukan pada saat mengerjakan skripsi ini, Muhammad Fauzi Annur dan Satia Hayu Prabowo walau terkadang juga memberikan masukan yang kurang berfaedah.
4. Sahabat-sahabat saya yang sekaligus menjadi teman seperjuangan selama berada di Yogyakarta. Siro, Lambang, Andikha, Vikri, Dhimas, Rizal, Rendra, Yasri, Reca, Setiadi, Otok.
5. Kamu yang menjadi motivasi, cambuk, dan semangat untuk mengingatkanku menjadi manusia yang selalu memperbaiki diri. LUL
6. Bapak ibu guru SD, SMP, SMA serta Dosen yang telah mendidik saya dalam menuntut ilmu.
7. Semua yang telah membantu dan mendoakan saya.

## INTISARI

Video profile merupakan salah satu produk yang dihasilkan dari multimedia. Video profile tersebut digunakan sebagai media informasi. Dalam video profile akan menampilkan elemen grafis berupa teks atau gambar yang bergerak secara dinamis, yang berfungsi memberi arti dan pesan yang ingin disampaikan.

Dalam pembuatan media informasi video profile memanfaatkan teknologi computer berupa software animasi dengan teknik *motion graphic*. *Motion graphic* adalah teknik menggerakkan objek gambar agar gambar terlihat bergerak dengan menarik.

Multimedia mempunyai peranan penting dalam penyebaran informasi. Kelebihan multimedia adalah menarik indra dan menarik minat. Karena merupakan gabungan dari banyak media berupa gambar, suara, dan teks, sehingga dengan multimedia dapat menyampaikan informasi dengan baik.

**Kata Kunci :** Video Profile, *Motion Graphic*, Media Informasi.



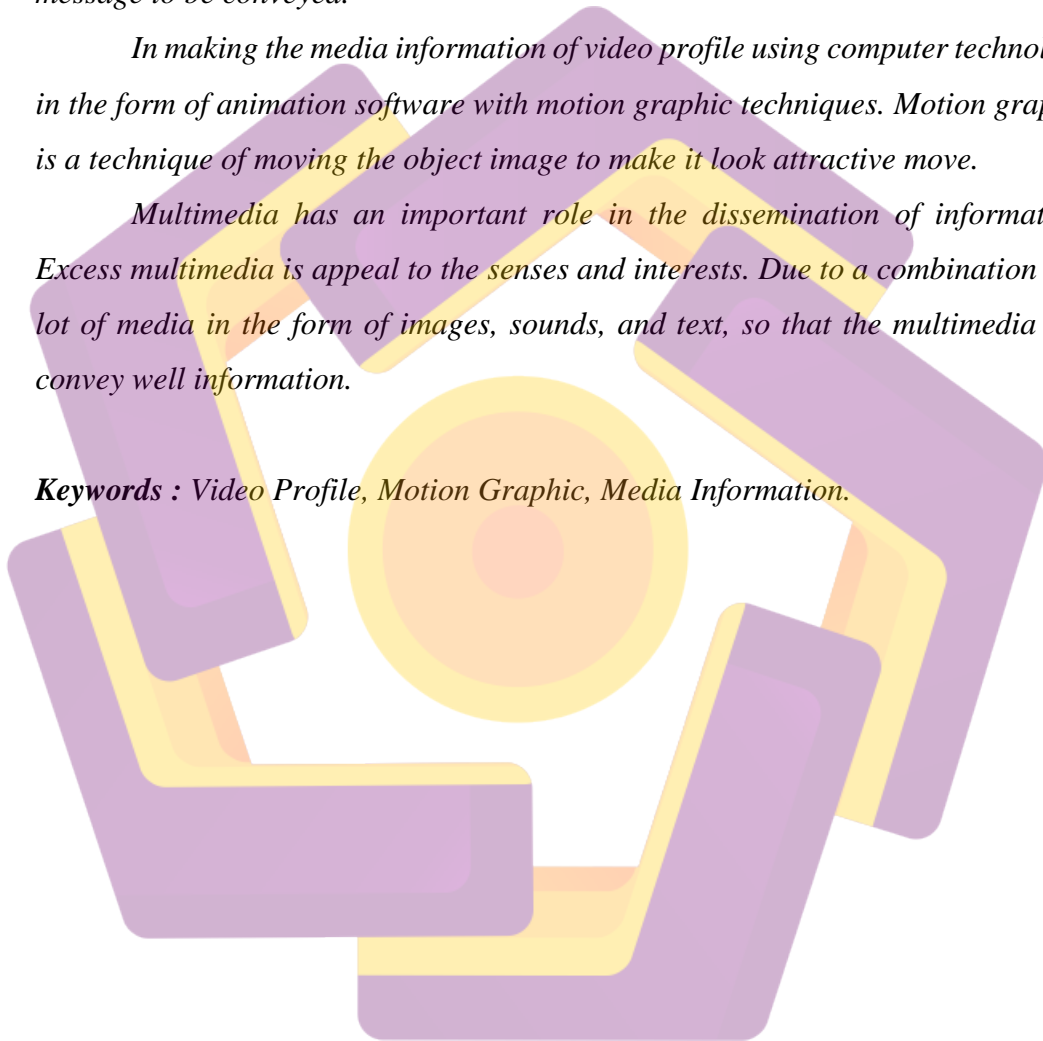
## ABSTRACT

*Video profile is one of the products of multimedia. Video profile is used as a medium of information. In a video profile will show a graphic element in the form of text or images that move dynamically, which serves to give meaning and the message to be conveyed.*

*In making the media information of video profile using computer technology in the form of animation software with motion graphic techniques. Motion graphic is a technique of moving the object image to make it look attractive move.*

*Multimedia has an important role in the dissemination of information. Excess multimedia is appeal to the senses and interests. Due to a combination of a lot of media in the form of images, sounds, and text, so that the multimedia can convey well information.*

**Keywords :** *Video Profile, Motion Graphic, Media Information.*



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi. Tidak lupa sholawat beserta salam penulis haturkan pada junjungan umat Islam yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam.

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 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

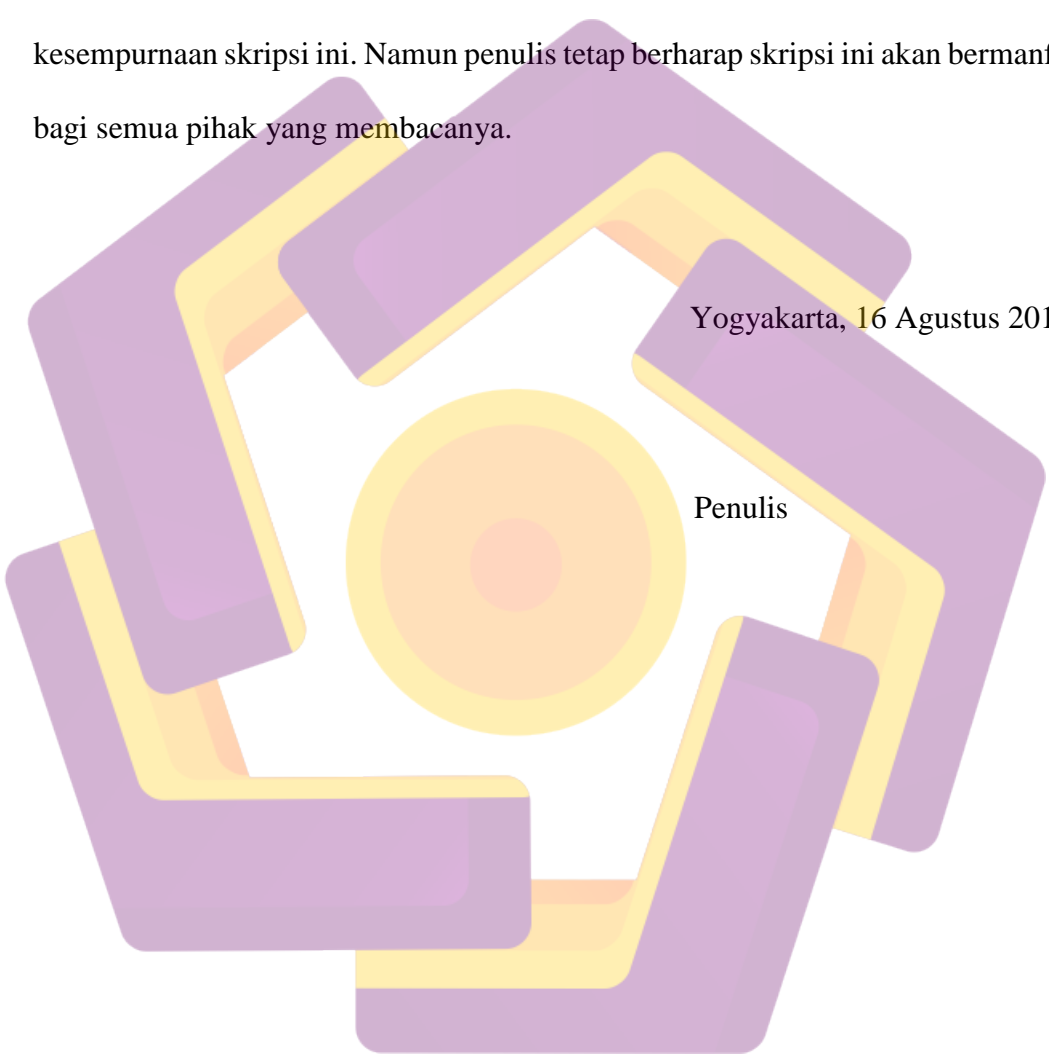
Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan M.T, selaku ketua jurusan Teknik Informatika UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta dan Bapak M. Kusnawi, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan pembuatan skripsi.
3. Kedua orang tua saya, yaitu ayahanda Tri Subagyo dan ibunda Asbanah.
4. Bapak dan Ibu Dosen UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Teman-teman saya semasa kuliah.

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

Yogyakarta, 16 Agustus 2017

Penulis



## DAFTAR ISI

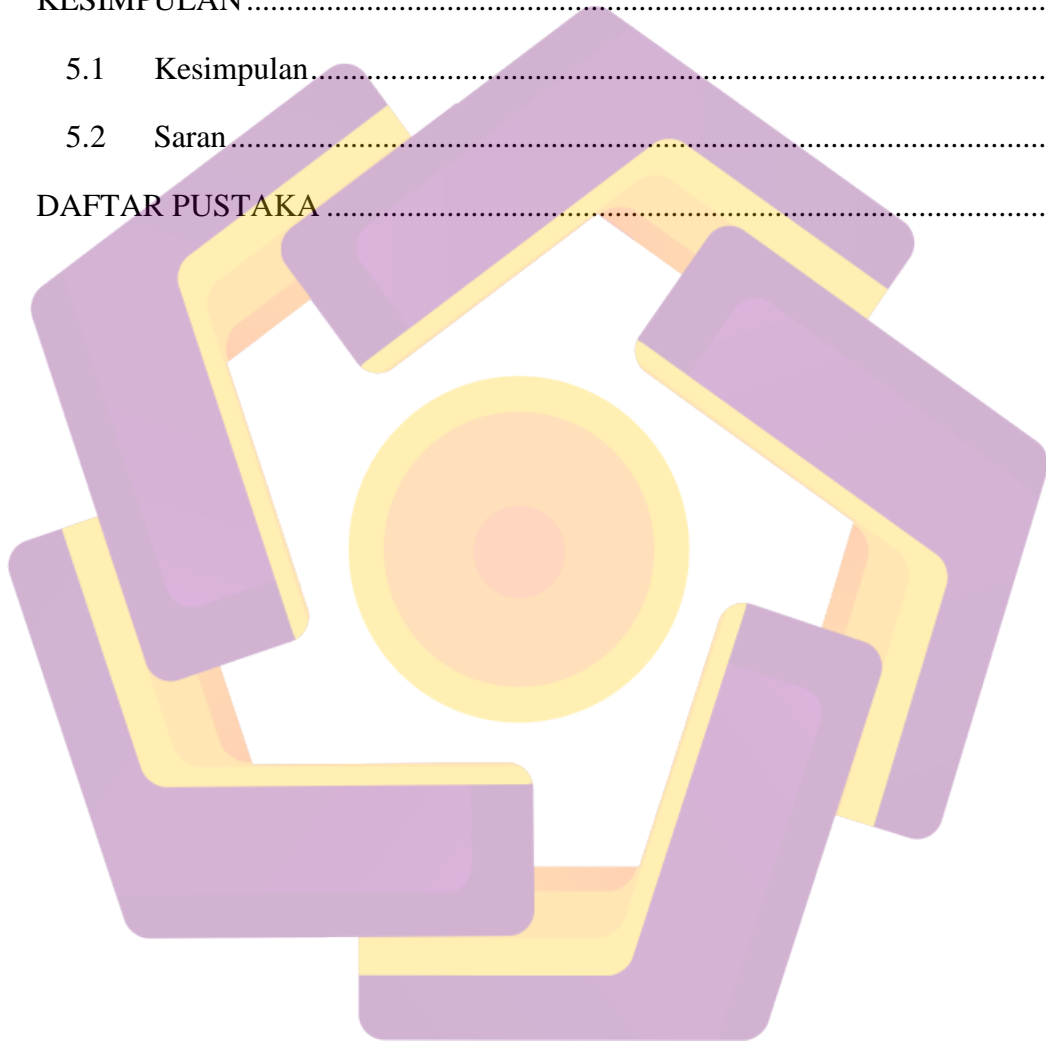
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
INTISARI.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
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 .....	5

1.6.5	Metode <i>Testing</i> .....	5
1.6.6	Metode Implementasi.....	6
1.7	Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II</b>	.....	<b>9</b>
<b>LANDASAN TEORI</b>	.....	<b>9</b>
2.1	Tinjauan Pustaka .....	9
2.2	Dasar Teori.....	12
2.2.1	Video.....	12
2.2.2	Animasi .....	16
2.2.3	Jenis Animasi .....	17
2.2.4	Teknik Animasi.....	19
2.2.5	Prinsip Dasar <i>Motion Graphic</i> .....	25
2.3	Metode Pengembangan .....	27
2.3.1	Proses Pra Produksi.....	27
2.3.2	Proses Produksi .....	28
2.3.3	Proses Pasca Produksi .....	28
<b>BAB III</b>	.....	<b>30</b>
<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b>	.....	<b>30</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	30
3.1.1	Profil Sekolah Dasar Negeri 1 Candiroti.....	30
3.1.2	Visi dan Misi Sekolah Dasar Negeri 1 Candiroti.....	30
3.1.3	Struktur Organisasi .....	32
3.1.4	Lokasi.....	32
3.2	Analisis.....	33
3.2.1	Tinjauan Sistem Promosi .....	33



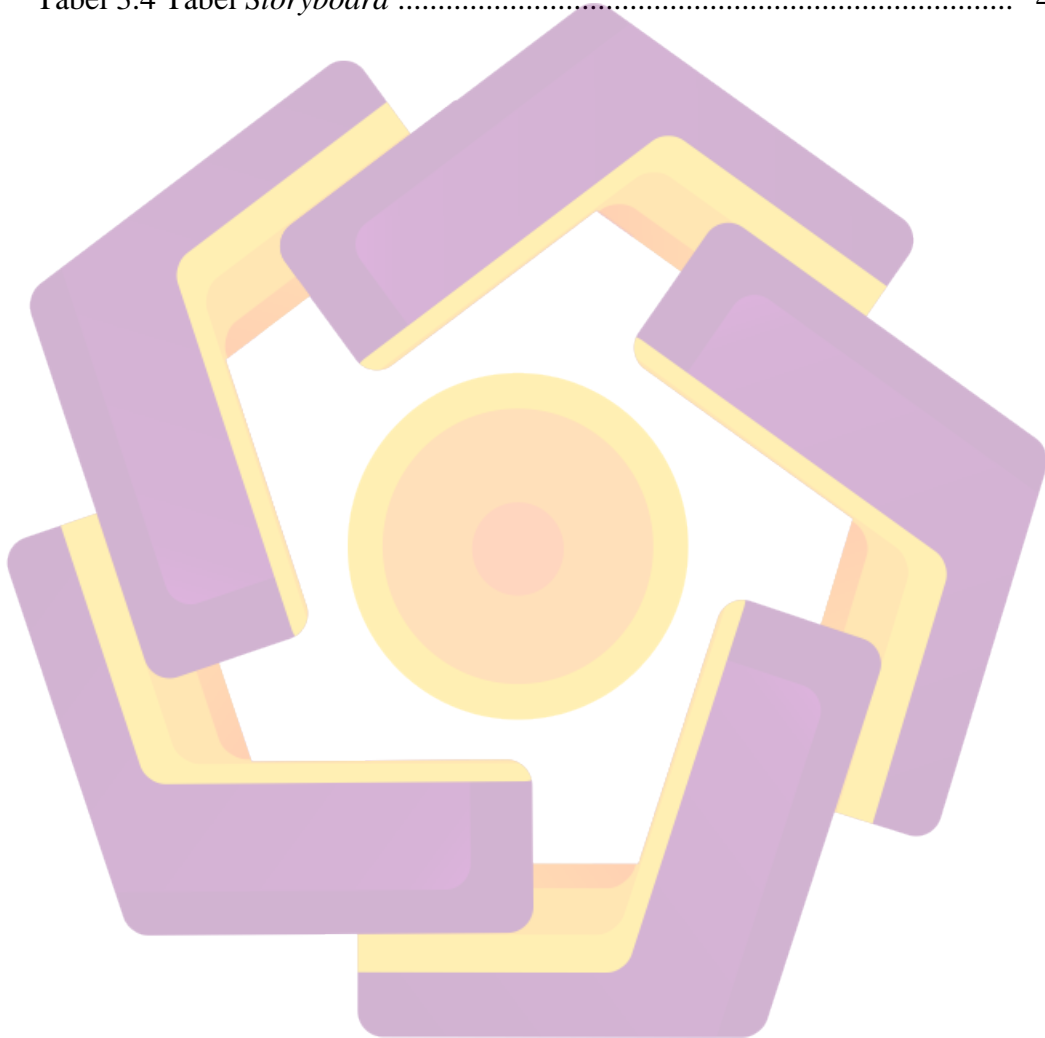
3.2.2	Identifikasi Masalah .....	33
3.3	Analisis SWOT.....	34
3.3.1	Kelemahan Media Lama .....	36
3.3.2	Solusi yang diberikan.....	37
3.4	Analisis Kebutuhan .....	37
3.4.1	Kebutuhan Fungsional .....	38
3.4.2	Kebutuhan Non-Fungsional .....	39
3.5	Tahap Praproduksi.....	41
3.5.1	Pencarian dan Penemuan Ide .....	41
3.5.2	Rancangan Naskah .....	41
3.5.3	Rancangan <i>Storyboard</i> .....	46
BAB IV	.....	54
HASIL DAN PEMBAHASAN	.....	54
4.1	Tahap Produksi.....	54
4.1.1	<i>Drawing</i> .....	55
4.1.2	<i>Coloring</i> .....	58
4.1.3	<i>Background dan Foreground</i> .....	59
4.1.4	<i>Dubbing</i> .....	62
4.1.5	<i>Sound Editing dan Lypsnc</i> .....	63
4.2	Tahap Pasca Produksi.....	66
4.2.1	<i>Editing</i> .....	66
4.2.2	<i>Composting</i> .....	66
4.2.3	<i>Editing Video Menggunakan Adobe Premiere Pro CC</i> .....	72
4.3	<i>Rendering</i> .....	75
4.4	Hasil Pengujian dan Pembahasan.....	76

4.4.1	<i>Testing</i> .....	76
4.4.2	Implementasi pada Situs Media <i>Online</i> .....	77
4.4.3	Tampilan <i>Screenshot Video Profile Motion Graphic per Scene</i> .....	78
BAB V .....		81
KESIMPULAN .....		81
5.1	Kesimpulan .....	81
5.2	Saran .....	81
DAFTAR PUSTAKA .....		82



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbedaan .....	10
Tabel 3.2 Hasil Analisis SWOT .....	34
Tabel 3.3 Rancangan Naskah .....	42
Tabel 3.4 Tabel <i>Storyboard</i> .....	47



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Organisasi SD Negeri 1 Candirotto .....	32
Gambar 4.1 Bagan Penggunaan <i>Software</i> .....	54
Gambar 4.2 Tampilan <i>Pen Tool</i> .....	55
Gambar 4.3 Tampilan <i>Shape Tool</i> .....	56
Gambar 4.4 Tampilan <i>New File</i> .....	56
Gambar 4.5 <i>Tracing</i> menggunakan <i>Pen Tool</i> .....	57
Gambar 4.6 Objek <i>Tracing</i> dipisah dengan <i>Layer</i> Berbeda.....	57
Gambar 4.7 Tampilan <i>Save File</i> .....	58
Gambar 4.8 Tampilan <i>Coloring</i> .....	59
Gambar 4.9 Tampilan Sketsa <i>Background</i> .....	60
Gambar 4.10 Tampilan Hasil <i>Background</i> dan <i>Foreground</i> .....	60
Gambar 4.11 Gambar Karakter .....	61
Gambar 4.12 Tampilan Objek .....	61
Gambar 4.13 Headphone .....	62
Gambar 4.14 <i>Record Dubbing</i> .....	62
Gambar 4.15 Tampilan Awal Adobe Audition CS6 .....	63
Gambar 4.16 <i>Record</i> Suara di Adobe Audition CS6 .....	63
Gambar 4.17 Potong / <i>Crop</i> Audio .....	64
Gambar 4.18 <i>Effect Normalize</i> .....	64
Gambar 4.19 <i>Effect Noise</i> .....	65
Gambar 4.20 <i>Save File</i> .....	65
Gambar 4.21 Tampilan <i>New Project</i> .....	66
Gambar 4.22 Tampilan <i>Composition Setting</i> .....	67
Gambar 4.23 Tampilan Folder <i>Source Project</i> .....	68
Gambar 4.24 Tampilan Proses <i>Import</i> .....	68
Gambar 4.25 Tampilan Penyusunan <i>Layer</i> .....	69
Gambar 4.26 Mengganti Identitas <i>Layer</i> .....	69
Gambar 4.27 Transformasi Utama .....	70
Gambar 4.28 Sebelum Menggunakan <i>Graph Editor</i> .....	70

Gambar 4.29 Sesudah Menggunakan <i>Graph Editor</i> .....	70
Gambar 4.30 Sesudah Menggunakan <i>Motion Blur</i> .....	71
Gambar 4.31 Pemberian <i>Effect Puppet Pin</i> .....	71
Gambar 4.32 Menyusun <i>Scene</i> Seperti Alur Cerita .....	72
Gambar 4.33 <i>New Project</i> Adobe Premiere Pro CC .....	72
Gambar 4.34 <i>New Sequence</i> dan <i>Source</i> .....	73
Gambar 4.35 Proses Penggabungan Video dan Audio .....	74
Gambar 4.36 Pemilihan <i>Codec</i> Video .....	75
Gambar 4.37 Halaman <i>Upload</i> Video di Youtube .....	77
Gambar 4.38 <i>Screenshoot</i> Tampilan Video per <i>Scene</i> .....	80

