

**PEMBUATAN TEKS NEGOSIASI MENGGUNAKAN
MOTION GRAPHIC PADA SMK SWASTA
TRITECH INFORMATIKA MEDAN**

SKRIPSI



disusun oleh
Rizky Monica
15.12.8924

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PEMBUATAN TEKS NEGOSIASI MENGGUNAKAN
MOTION GRAPHIC PADA SMK SWASTA
TRITECH INFORMATIKA MEDAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh
Rizky Monica
15.12.8924

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN TEKS NEGOSIASI MENGGUNAKAN
MOTION GRAPHIC PADA SMK SWASTA
TRITECH INFORMATIKA MEDAN**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rizky Monica

15.12.8924

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Agustus 2018

Dosen Pembimbing,


Bhanu Sri Nugraha, M. Kom
NIK. 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN TEKS NEGOSIASI MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC PADA SMK SWASTA TRITECH INFORMATIKA MEDAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Rizky Monica

15.12.8924

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 10 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M. Kom
NIK. 190302164

Bernadhed, M. Kom
NIK. 190302243

Rizqi Sukma Kharisma, M. Kom
NIK. 190302215

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Agustus 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta,



Rizky Monica
NIM. 15.12.8924

MOTTO

“Du solltest niemals etwas im Leben bereuen. Wenn es gut ist, ist es wunderbar.

Wenn es schlecht ist, ist es Erfahrung.

Der einzige Weg, die Grenzen zu finden, besteht darin, über sie hinaus ins

Unmögliche zu gehen.

Life is a **one way ticket.**”



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas anugerah dan nikmat yang tak terkira sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Juliman dan Ibu Farida Hanum Harahap yang selalu memberikan motivasi, doa dan dukungan dalam pengerjaan skripsi ini.
2. Kedua kakak saya, Irvan dan Febriyani yang selalu memberikan masukan berupa kritik dan saran dalam pengerjaan skripsi ini.
3. Bapak M. Suyanto, Prof., Dr., MM. selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing, Bapak Bernadhed, M. Kom dan Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M. Kom selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan, arahan, dan motivasi kepada saya.
5. Teman-teman kelas 15-S1SI-09 yang selama 6 semester telah berjuang dan belajar bersama. Terimakasih atas segala doa dan dukungannya, semoga kita semua menjadi orang-orang yang berguna bagi nusa, bangsa dan agama.
6. Ibu Tri Andini Ayuningtyas, S.S selaku guru Bahasa Indonesia SMK Swasta Trittech Informatika Medan dan Ibu Ernatati, S. Pd selaku kepala sekolah SMK Swasta Trittech Informatika Medan yang telah bersedia saya jadikan narasumber dan saya minta izin untuk melakukan penelitian.
7. Sahabat-sahabat seperjuangan saya Abiyyu, Dilan, Kiko, Dendi, Agung, Maulidya, Monica, Wardah, Dibah, Juju serta seluruh pihak yang telah membantu kelancaran skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Pembuatan Teks Negosiasi Menggunakan Motion Graphic Pada SMK Swasta Tritech Informatika Medan ini sesuai dengan waktu yang diharapkan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

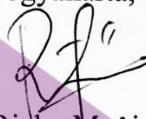
Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini sangat jauh dari kesempurnaan. Walaupun sangat sederhana, tanpa bantuan dari berbagai pihak pastinya penulis akan mengalami berbagai macam kesulitan. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak M.Suyanto, Prof., Dr., MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing.
4. Bapak Bernadhed, M. Kom dan Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M. Kom selaku dosen penguji.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
6. Kedua orang tua dan saudara-saudara yang selalu mendukung penulis dalam segala hal.
7. Ibu Tri Andini Ayuningtyas, S.S selaku guru Bahasa Indonesia SMK Swasta Tritech Informatika Medan dan Ibu Ernatati, S. Pd selaku kepala sekolah SMK Swasta Tritech Informatika Medan yang telah bersedia saya jadikan narasumber dan saya minta izin untuk melakukan penelitian dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun material, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

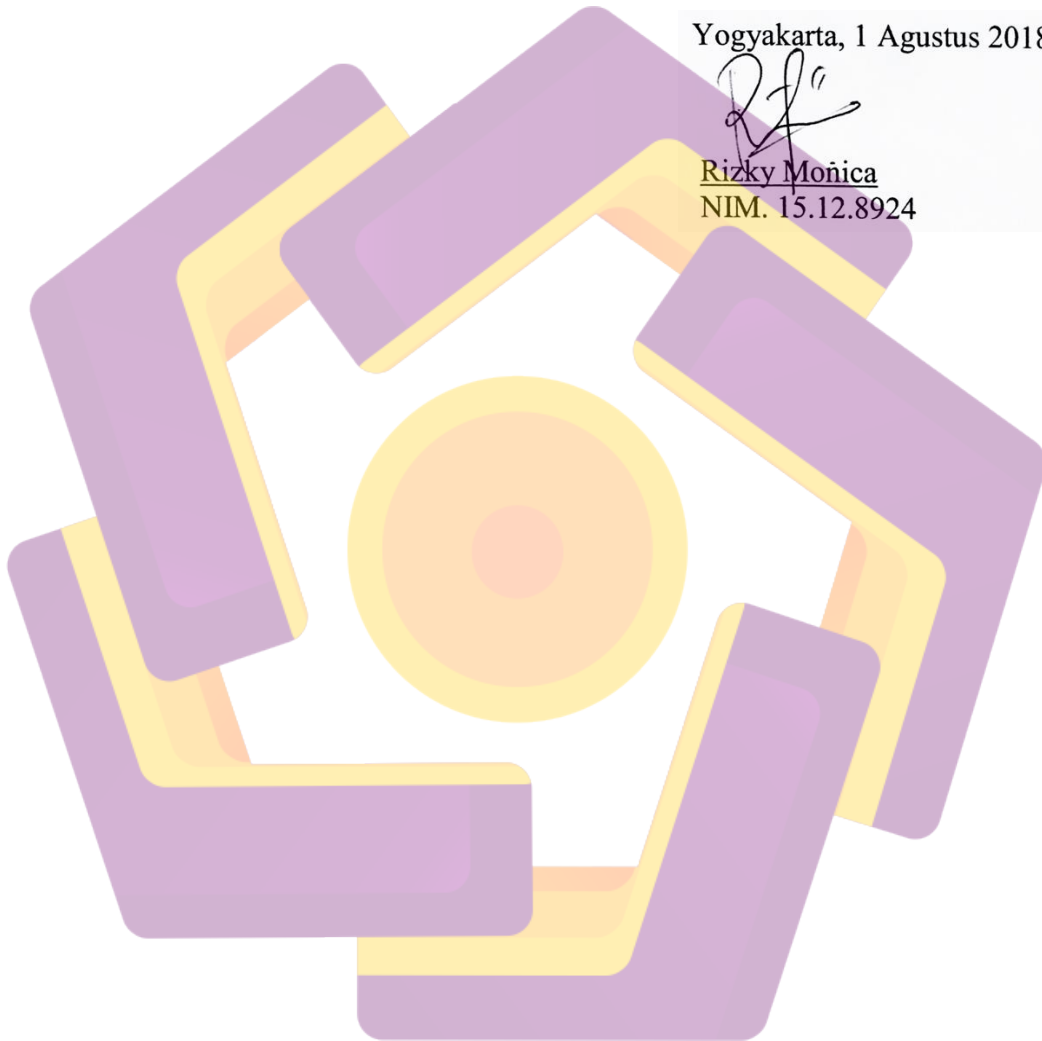
Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih banyak

kekurangan dan kelemahannya. 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.ju,

Yogyakarta, 1 Agustus 2018



Rizky Monica
NIM. 15.12.8924

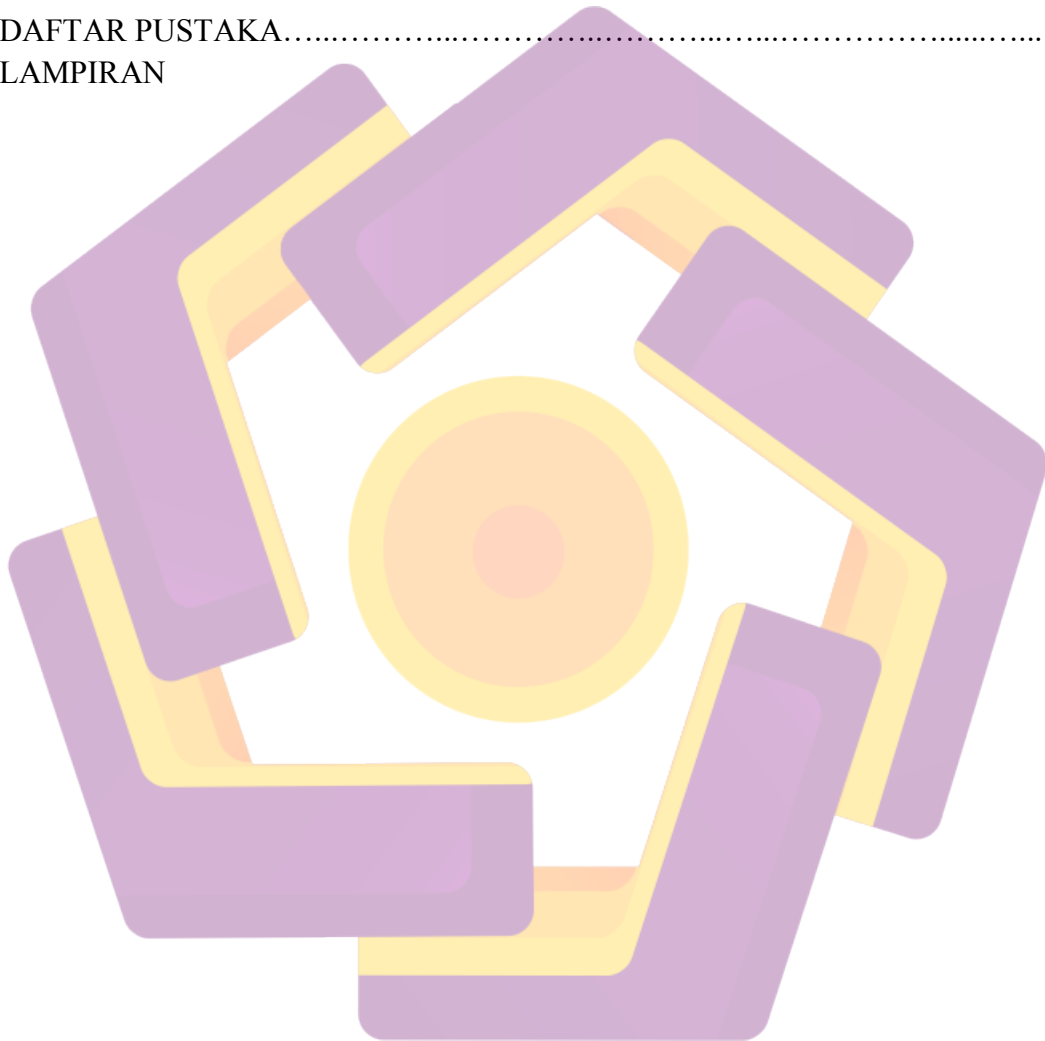


DAFTAR ISI

JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis.....	6
1.6.3 Metode Perancangan.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Multimedia.....	12
2.3 Komponen Multimedia.....	13
2.3.1 Teks.....	13
2.3.2 Grafik.....	13
2.3.3 Audio.....	14
2.3.4 Video.....	14
2.3.5 Animasi.....	14
2.3.6 12 Prinsip Animasi.....	14
2.4 Teks Negosiasi.....	19
2.4.1 Negosiasi Lisan.....	19
2.4.2 Negosiasi Tulis.....	20
2.5 Motion Graphic.....	23
2.5.1 Sejarah.....	23
2.5.2 Pengertian.....	24

2.5.3	Konsep Dasar Motion Graphic.....	24
2.6	Tahap Pengerjaan.....	26
2.6.1	Pra Produksi.....	26
2.6.2	Produksi.....	28
2.6.3	Pasca Produksi.....	29
2.7	Analisis.....	30
2.7.1	Analisis SWOT.....	30
2.7.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	34
2.8	Perangkat Lunak yang Digunakan.....	35
2.8.1	Adobe Illustrator.....	35
2.8.2	Adobe After Effect.....	35
2.8.3	Adobe Audition.....	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		36
3.1	Tinjauan Umum.....	36
3.1.1	Sejarah Singkat SMK Swasta Tritech Informatika Medan.....	36
3.1.2	Profil SMK Swasta Tritech Informatika Medan.....	37
3.1.3	Visi dan Misi.....	37
3.2	Pengumpulan Data.....	38
3.2.1	Observasi.....	38
3.2.2	Wawancara.....	39
3.2.2	Studi Pustaka.....	44
3.3	Analisis Masalah.....	45
3.3.1	Analisis SWOT.....	45
3.4	Solusi - solusi yang Dapat Diterapkan.....	49
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem.....	50
3.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	50
3.5.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	50
3.6	Pra Produksi.....	52
3.6.1	Merancang Konsep.....	52
3.6.2	Tema.....	53
3.6.3	Merancang Naskah.....	53
3.6.4	Deskripsi Karakter.....	57
3.6.5	Storyboard.....	64
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		77
4.1	Implementasi.....	77
4.2	Produksi.....	78
4.2.1	Drawing.....	78
4.2.2	Coloring.....	83
4.2.3	Background.....	84
4.2.4	Sound Recording dan Sound Editing.....	85
4.3	Pasca Produksi.....	87
4.3.1	Compositing.....	87

4.3.2	Editing.....	90
4.3.3	Rendering.....	93
4.4	Pembahasan.....	94
4.4.1	Prinsip Dasar Animasi.....	94
4.4.2	Review.....	97
4.4.4	Kuesioner.....	101
BAB V PENUTUP.....		108
5.1	Kesimpulan.....	108
5.2	Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA.....		110
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan dengan Penulis.....	10
Tabel 2.2 Matriks SWOT dalam Hisyam 1998.....	32
Tabel 2.3 SWOT Strategic Issues	33
Tabel 3.1 Profil SMK Swasta Tritech Informatika Medan	37
Tabel 3.2 Analisis SWOT	48
Tabel 3.3 Storyboard.....	64
Tabel 4.1 Penerapan 12 Prinsip Dasar Animasi.....	94
Tabel 4.2 Kriteria Responden Guru	99
Tabel 4.3 Kriteria Responden Ahli	99
Tabel 4.4 Kriteria Responden Siswa/i	100
Tabel 4.5 Kuesioner Penilaian Motion Graphic Teks Negosiasi Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	102
Tabel 4.6 Kuesioner Penilaian Motion Graphic Teks Negosiasi Siswa Kelas X Lintas Jurusan	104
Tabel 4.7 Kuesioner Penilaian Motion Graphic Teks Negosiasi Animator dan Illustrator	105
Tabel 4.8 Kuesioner Penilaian Motion Graphic Teks Negosiasi Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia	106
Tabel 4.9 Kuesioner Penilaian Motion Graphic Teks Negosiasi Siswa Kelas X Lintas Jurusan	107
Tabel 4.10 Kuesioner Penilaian Motion Graphic Teks Negosiasi Animator dan Illustrator	108

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Kerja Proses Pra Produksi.....	26
Gambar 3.1 Perbandingan karakter.....	59
Gambar 3.2 Ekspresi normal senang dan sedih karakter Abi.....	59
Gambar 3.3 Ekspresi normal senang dan sedih karakter Dylan.....	60
Gambar 3.4 Ekspresi normal senang dan sedih karakter Koko.....	61
Gambar 3.5 Ekspresi normal senang dan sedih karakter Eby.....	61
Gambar 3.6 Ekspresi normal senang dan sedih karakter Ivan.....	62
Gambar 3.7 Ekspresi normal senang dan sedih karakter Kiko.....	63
Gambar 3.8 Ekspresi normal senang dan sedih karakter Numa.....	63
Gambar 3.9 Ekspresi normal senang dan sedih karakter Baki.....	64
Gambar 3.10 Ekspresi normal senang dan sedih karakter Kiki.....	65
Gambar 3.11 Ekspresi normal senang dan sedih karakter Asa.....	65
Gambar 4.1 Alur Kerja Proses Implementasi.....	78
Gambar 4.2 Alur Kerja Proses Produksi.....	79
Gambar 4.3 Loading Screen.....	80
Gambar 4.4 Membuat Lembar Kerja Baru.....	80
Gambar 4.5 Lembar kerja Adobe Illustrator.....	81
Gambar 4.6 Tampilan dasar objek papan tulis.....	81
Gambar 4.7 Proses penyimpanan file Adobe Illustrator (*.ai).....	82
Gambar 4.8 Lampu.....	82
Gambar 4.9 Desain Karakter.....	83
Gambar 4.10 Kursi.....	83
Gambar 4.11 Proses Coloring.....	84
Gambar 4.12 Lampu (Warna).....	84
Gambar 4.13 Desain Karakter (Warna).....	85
Gambar 4.14 Kursi (Warna).....	85
Gambar 4.15 Sketsa background.....	86
Gambar 4.16 Tampilan Loading Screen Adobe Audition.....	87
Gambar 4.17 Tampilan Lembar Kerja Adobe Audition.....	87
Gambar 4.18 Proses Import File Adobe Audition.....	88
Gambar 4.19 Mengambil Sampel Noise.....	88
Gambar 4.20 Menghilangkan Noise.....	89
Gambar 4.21 Alur Kerja Proses Pasca Produksi.....	89
Gambar 4.21 Tampilan New Composition.....	90
Gambar 4.22 Tampilan Proses Import File.....	91
Gambar 4.23 Tampilan Proses Editing.....	92
Gambar 4.24 Transformasi Dasar.....	92
Gambar 4.25 Masking.....	93
Gambar 4.26 Effect Slider.....	93
Gambar 4.27 Rotation Script.....	93
Gambar 4.28 Import Audio.....	94
Gambar 4.29 Rendering.....	95
Gambar 4.30 Review.....	98

INTISARI

Salah satu ciri masyarakat modern adalah kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi secara cepat yang menuntut setiap orang untuk cermat dan cepat tanggap dalam menafsirkan setiap informasi yang diterima, terutama dalam pendidikan Bahasa Indonesia untuk SMK sederajat. Kegiatan pembelajaran di SMK Swasta Tritech Informatika Medan, guru dan siswa belajar menggunakan buku pegangan wajib serta slide presentasi. Sumber belajar berupa buku dan slide presentasi masih dianggap kurang efektif, terutama untuk informasi yang berkaitan dengan proses berbahasa dan berbicara dalam teks negosiasi. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran seperti *motion graphic* untuk pendukung materi buku.

Media pembelajaran ini berbentuk *motion graphic*. Metode dalam perancangan dilakukan dengan pendekatan kualitatif. Data primer diperoleh dari buku, literatur dan artikel yang berkaitan dengan perancangan. Perancangan dimulai dengan latar belakang, perumusan masalah, tujuan perancangan, identifikasi, pengumpulan data, analisis, perancangan, pengembangan, testing dan implementasi.

Hasil akhir dari perancangan ini adalah *motion graphic* 5 menit. *Motion graphic* ini menggambarkan proses berbahasa dan berbicara dalam teks negosiasi yang disajikan dengan jelas, menarik dan tidak membosankan. Di akhir proyek, *motion graphic* ini akan diserahkan ke SMK Swasta Tritech Informatika Medan.

Kata Kunci: *Motion Graphic*, Teks Negosiasi, Bahasa Indonesia

ABSTRACT

One of characteristics of modern society is the rapid advancement of science and technology that requires everyone to be careful and quick to interpret every information received, especially in Bahasa education for vocational high school and equal. Learning activities at Vocational High School Tritech Informatika Medan, teachers and students learn to use the mandatory handbook and presentation slides. Learning resources in books and presentation slides are still considered to be less effective, especially for information that discusses language and speaks in negotiation text. Therefore, we need a learning medium like motion graphic to support the material in the book.

This learning medium is formed as motion graphic. The method design is done with qualitative approach. Primary data obtained from books, literature and articles that related to design. Design begins with background, problem formulation, design goals, identification, data collection, analysis, design, development, testing and implementation.

The final result of this design is 5 minutes motion graphic. This motion graphic describe the process of discusses language and speaks in negotiation text that presented clearly, interesting and non-boring. At the end of the project, this motion graphic will be submitted to Vocational High School Tritech Informatika Medan.

Keyword: *Motion Graphic, Negotiation Text, Bahasa*