

**PEMBUATAN MEDIA INFORMASI UPT KLK DINAS SOSIAL TENAGA
KERJA DAN TRANSMIGRASI KABUPATEN REMBANG**

SKRIPSI



disusun oleh

Buyung Hazmi Adlin

13.12.7594

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN MEDIA INFORMASI UPT KLK DINAS SOSIAL TENAGA
KERJA DAN TRANSMIGRASI KABUPATEN REMBANG**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Buyung Hazmi Adlin

13.12.7594

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN MEDIA INFORMASI UPT KLK DINAS SOSIAL TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI KABUPATEN REMBANG

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Buyung Hazmi Adlin

13.12.7594

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 25 Januari 2017

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN MEDIA INFORMASI UPT KLK DINAS SOSIAL TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI KABUPATEN REMBANG

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Buyung Hazmi Adlin

13.12.7594

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Kusnawi, S.Kom, M. Eng.

NIK. 190302112

Windha Mega Pradnya D, M.Kom

NIK. 190302185



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 31 Agustus 2017

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, 29 Agustus 2017



Buyung Hazmi Adlin

NIM. 13.12.7594

MOTO

”Jangan banyak berharap dengan orang lain, karena itu akan membuat sebuah ketergantungan yang membuatmu menjadi orang yang selalu menunggu dan menunggu”

” Berpikirkan yang besar, tapi tetap menikmati kesenangan yang kecil”

” Mungkin Perjalanan Kita Tidak Sempurna, Tapi Pembelajaran Kita Yang Sempurna”



PERSEMBAHAN

Penulis mengucapkan syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga berkesempatan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul Pembuatan Media Informasi UPT – KLK Dinas Sosial Tenaga Kerja dan Transmigrasi Kabupaten Rembang. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

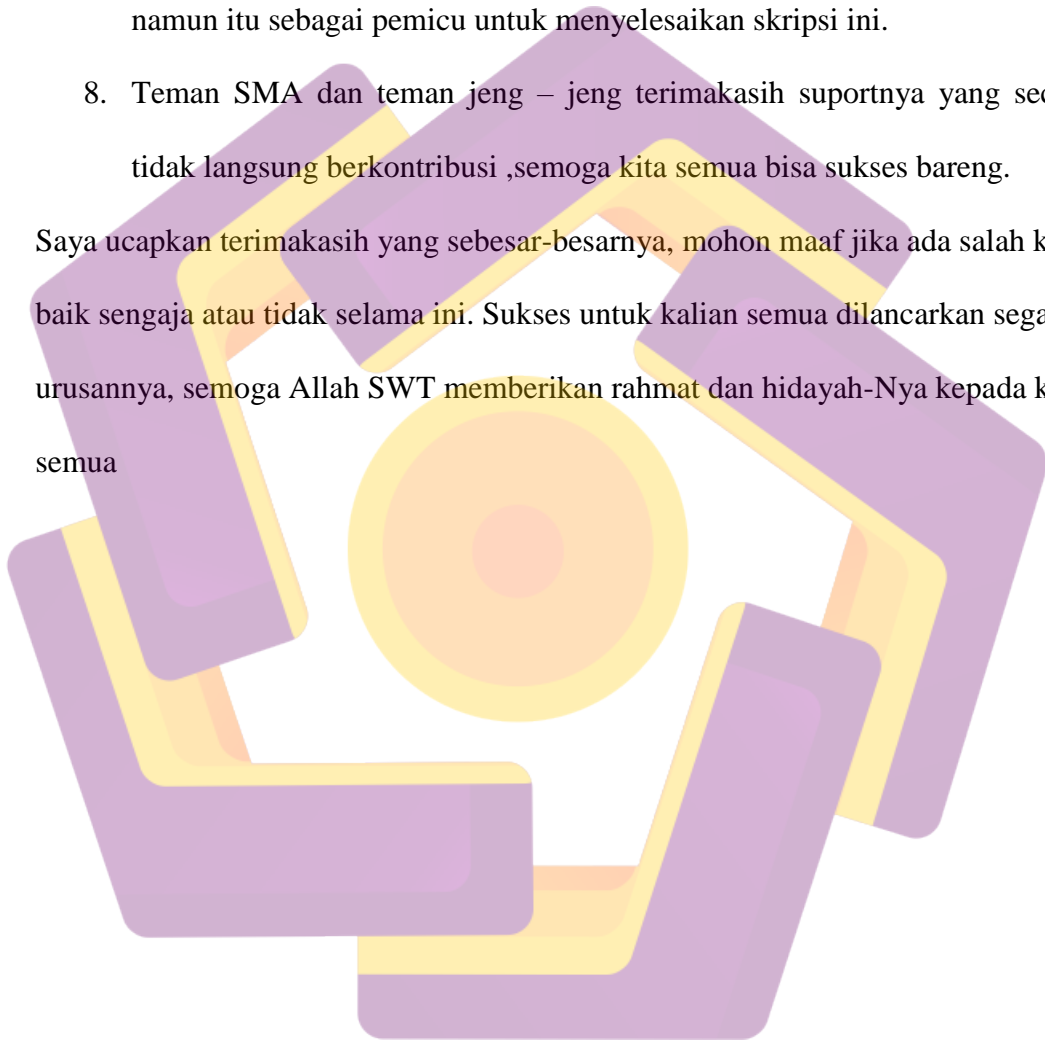
Dengan segala kerendaha hati, saya mempersembahkan Skripsi ini kepada :

1. M. Suyanto, Prof., Dr., MM. selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Kedua orang tua Babe dan Mak Siti tercinta, yang selalu mendo'akan setiap saat sehingga apa yang penulis kerjakan selalu diberi jalan keluar dan cara yang brilian.
3. Upik Agustia dan Jihan Azhaar Dzakiyyah yang selalu menjadi penyemangat dan motivasi atas terselesaikan skripsi ini.
4. Olga Vania Trixie Zuldhani supporter, orang paling heboh, berisik dan orang dibalik layar atas selesainya skripsi ini.
5. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom. selaku pembimbing skripsi yang telah berikan banyak saran dan masukan hingga terselesaikannya skripsi ini.
6. Saudara – saudara Komunitas Multimedia Amikom yang membantu ataupun mengganggu dalam pengerjaan skripsi ini yang membuat penulis

bisa banyak belajar mana yang namanya kebutuhan yang harus diutamakan

7. Teman-teman 13-S1-SI-07 yang selalu membuat penulis terpacu dan selalu memberi dukungan yang secara tidak langsung berupa sindirian , namun itu sebagai pemicu untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Teman SMA dan teman jeng – jeng terimakasih suportnya yang secara tidak langsung berkontribusi ,semoga kita semua bisa sukses bareng.

Saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya, mohon maaf jika ada salah kata baik sengaja atau tidak selama ini. Sukses untuk kalian semua dilancarkan segala urusannya, semoga Allah SWT memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua



KATA PENGANTAR

Dengan mengucap syukur kehadirat Allah SWT atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Pembuatan skripsi ini guna memenuhi persyaratan akademis untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

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. M.Suyanto, Prof., Dr., MM. selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Budi Sanyoto, BE selaku kepala UPT – KLK Dinas Sosial Tenaga Kerja dan Transmigrasi Kabupaten Rembang.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing.

Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaannya skripsi ini. Namun, penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 29 Agustus 2017

Penulis

DAFTAR ISI

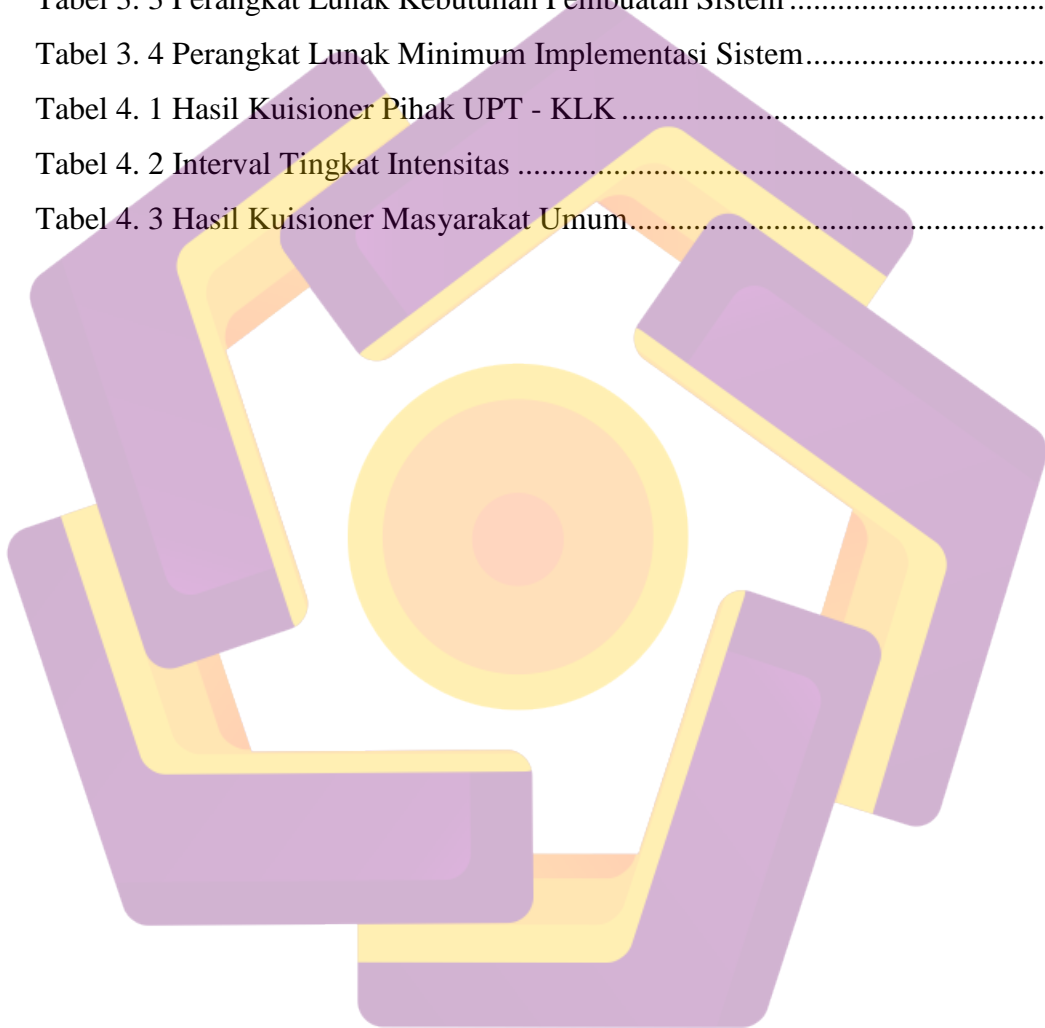
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1. Bagi Penulis	4
1.5.2. Bagi Universitas AMIKOM Yogyakarta	4
1.5.3. Bagi Masyarakat.....	4
1.5.4. Bagi Objek Penelitian	4
1.6. Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis	6
1.6.3 Metode Perancangan	8

1.6.4	Metode Testing.....	10
1.7.	Sistematika Penulisan.....	11
BAB II LANDASAN TEORI		13
2.1.	Tinjauan Pustaka	13
2.2.	Dasar Teori	14
2.2.1.	Multimedia	14
2.2.2.	Animasi	16
2.2.3.	Motion Graphic	26
2.2.4.	Tahap Pembuatan Animasi	31
2.2.5.	Media Penyampai Informasi	37
2.2.6.	Image Editor	39
2.2.7.	Pengolahan Data Kuisisioner.....	40
2.2.8.	Software Penunjang yang Digunakan	42
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		53
3.1.	Tinjauan Umum.....	53
3.1.1.	Deskripsi Objek.....	53
3.1.2.	Lokasi Objek	53
3.1.3.	Pelatihan yang Diadakan.....	53
3.1.4.	Mekanisme Penyampaian Informasi Terdahulu.....	54
3.2.	Analisi Sistem.....	55
3.2.1.	Analisis SWOT	55
3.2.2.	Analisis Kebutuhan Sistem	58
3.2.3.	Kebutuhan Pengguna (Brainware)	60
3.2.4.	Analisi Kelayakan Sistem	62
3.3	Pra Produksi	62
3.3.1	Ide.....	63
3.3.2	Tema.....	63
3.3.3	Logline	63
3.3.4	Naskah.....	64
3.3.5	Storyboard	70

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	75
4.1. Alur Produksi	75
4.2. Produksi.....	76
4.2.1. Drawing.....	76
4.2.2. Coloring	80
4.2.3. Background dan Foreground.....	82
4.2.4. Dubbing.....	83
4.2.5. Sound Editing.....	84
4.3. Pasca Produksi.....	86
4.3.1. Editing.....	87
4.3.2. Rendering	90
4.4. Pembahasan Hasil Uji Kuisisioner.....	92
4.4.1 Uji Pihak UPT KLK Kabupaten Rembang	92
4.4.2 Masyarakat Umum / Random Audience.....	94
BAB V PENUTUP.....	98
5.1. Kesimpulan.....	98
5.2. Saran.....	98
DAFTAR PUSTAKA.....	100
LAMPIRAN.....	103

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kategori Skor	41
Tabel 3. 1 Perangkat Keras Kebutuhan Pembuatan Sistem	59
Tabel 3. 2 Perangkat Keras Minimum Implementasi Sistem.....	59
Tabel 3. 3 Perangkat Lunak Kebutuhan Pembuatan Sistem	60
Tabel 3. 4 Perangkat Lunak Minimum Implementasi Sistem.....	60
Tabel 4. 1 Hasil Kuisisioner Pihak UPT - KLIK	93
Tabel 4. 2 Interval Tingkat Intensitas	95
Tabel 4. 3 Hasil Kuisisioner Masyarakat Umum.....	96



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen Multimedia	16
Gambar 2. 2 <i>Squash & Stretc</i>	17
Gambar 2. 3 <i>Anticipation</i>	18
Gambar 2. 4 <i>Staging</i>	18
Gambar 2. 5 <i>Straight Ahead & Pose to Pose</i>	19
Gambar 2. 6 <i>Follow Through & Overlapping Action</i>	19
Gambar 2. 7 <i>Slow In & Slow Out</i>	20
Gambar 2. 8 <i>Arcs</i>	20
Gambar 2. 9 <i>Secondary Action</i>	21
Gambar 2. 10 <i>Timing</i>	21
Gambar 2. 11 <i>Exanggeration</i>	22
Gambar 2. 12 <i>Solid Drawing</i>	22
Gambar 2. 13 <i>Appeal</i>	23
Gambar 2. 14 Contoh <i>Motion Graphics</i>	26
Gambar 2. 15 Contoh <i>Layout</i>	33
Gambar 2. 16 Contoh <i>Key Animation</i>	33
Gambar 2. 17 Contoh <i>In Between</i>	34
Gambar 2. 18 Contoh <i>Background</i>	35
Gambar 2. 19 CorelDraw X7	42
Gambar 2. 20 <i>Adobe After Effect CC</i>	45
Gambar 2. 21 Lembar Kerja <i>Adobe After Effect CC</i>	45
Gambar 2. 22 Logo Adobe Premiere CS6	47
Gambar 2. 23 Jendela Utama Adobe Premiere CS	47
Gambar 2. 24 Logo Adobe Illustration	48
Gambar 2. 25 Lembar Kerja Adobe Illustration	49
Gambar 2. 26 Tampilan Utama Media Player Classic	50
Gambar 2. 27 Adobe Audition CS6	51
Gambar 2. 28 Lembar Utama Adobe Audition	51
Gambar 3. 1 Media Penyampaian Informasi Lama	54

Gambar 3. 2 Gambar Penyampaian Informasi Lama.....	54
Gambar 4. 1 Alur Produksi	75
Gambar 4. 2 Pen Tool menu pada Corel Draw	76
Gambar 4. 3 Shape Tool menu pada Corel Draw	77
Gambar 4. 4 Tampilan New File CorelDraw X7	77
Gambar 4. 5 Proses Pembuatan Tokoh Utama.....	78
Gambar 4. 6 Proses Export File <i>CorelDraw</i> Ke Format File <i>Adobe Illustration</i> ..	79
Gambar 4. 7 Unsur Pendukung	80
Gambar 4. 8 Proses Pewarnaan Tokoh Utama.....	81
Gambar 4. 9 Proses Pewarnaan Unsur Pendukung	82
Gambar 4. 10 Beberapa Background dan Foreground yang dibuat Penulis	83
Gambar 4. 11 <i>Iphone 4</i> untuk Proses <i>Dubbing</i>	84
Gambar 4. 12 Proses <i>Import File</i>	85
Gambar 4. 13 Proses <i>Import File</i>	85
Gambar 4. 14 Penghilangan <i>Noise</i>	86
Gambar 4. 15 Pengubahan Suara Keras ke Pelan	86
Gambar 4. 16 Pengaturan <i>Scale, Position, Key Frame</i> dan <i>Anchor Point</i>	88
Gambar 4. 17 Timeline	88
Gambar 4. 18 Tampilan Timeline untuk Pengubahan <i>Effect</i>	88
Gambar 4. 19 Tampilan <i>Worksheet Adobe Premiere</i>	89
Gambar 4. 20 <i>Export File</i>	90
Gambar 4. 21 Penyetingan Video yang akan Di Render	91
Gambar 4. 22 Proses <i>Rendering</i>	91

INTISARI

Media Penyampai Informasi adalah salah satu *trend* yang sedang banyak di buat oleh beberapa instansi pemerintah maupun swasta. Tidak bisa dipungkiri, media penyampai informasi yang menarik akan lebih banyak diminati, tidak hanya itu namun juga media yang unik juga sedang di butuhkan didunia yang serba modern saat ini. Salah satu instansi pemerintahan yang akan mengambil kesempatan ini adalah, Dinas Sosial, Tenaga Kerja dan Transmigrasi Kabupaten Rembang, Jawa Tengah. Dinas Sosial, Tenaga Kerja dan Transmigrasi memiliki beberapa pelatihan bagi masyarakat yang mempunyai kriteria khusus untuk peningkatan ketrampilan kerja guna memaksimalkan kualitas tenaga kerja yang ada di kabupaten Rembang.

Multimedia di pilih oleh penulis karena mempunyai ketertarikan tersendiri di kabupaten Rembang. Media penyampai informasi dengan menggunakan Multimedia sangat kurang dimanfaatkan, karena kurangnya sumberdaya manusia yang mumpuni di kabupaten Rembang. Maka, untuk meningkatkan daya imajinasi dan daya kreatif, penulis memilih multimedia sebagai sarana penyampai informasi dengan tujuan memberikan ketertarikan untuk mengikuti pelatihan tenaga kerja yang dimiliki Dinas Sosial, Tenaga Kerja dan Transmigrasi.

Aplikasi yang dihasilkan akan berupa Video Motion Graphics yang digunakan sebagai media penyampai informasi yang lengkap dan menarik untuk disajikan ketika presentasi oleh Dinas Sosial, Tenaga Kerja dan Transmigrasi.

Kata Kunci: Media Informasi, *Motion Graphic*, Multimedia

ABSTRACT

Information delivery media is one of the trends that is being made by several government agencies and private. It is undeniable, interesting Information delivery media will be more in demand, not only that but also a unique media is also being in need in today's modern world. One of the government agencies that will take this opportunity is the Department of Social, Manpower and Transmigration of Rembang Regency, Central Java. The Office of Social Affairs, Manpower and Transmigration has several trainings for people who have specific criteria for improving work skills to maximize the quality of the workforce in Rembang district.

Multimedia is selected by the author because it has its own interest in Rembang district. Information delivery media using Multimedia is much underutilized, due to lack of qualified human resources in Rembang district. So, to increase the power of imagination and creative power, the authors choose multimedia as a means of conveyance information with the aim of giving interest to follow the training of workers owned by the Office of Social Affairs, Manpower and Transmigration.

The resulting application will be Video Motion Graphics which is used as a complete and compelling information media to be presented when presentations by the Department of Social Affairs, Manpower and Transmigration.

Keyword: *Media Information, motion graphics, multimedia*