

**PERANCANGAN VIDEO SOSIALISASI “GIVE BLOOD, GIVE LIVE”
PMI D.I YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Ahmad Sulaiman

13.12.7575

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

**PERANCANGAN VIDEO SOSIALISASI “GIVE BLOOD, GIVE LIVE”
PMI D.I YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ahmad Sulaiman

13.12.7575

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO SOSIALISASI “GIVE BLOOD, GIVE LIFE”
PMI D.I YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Sulaiman

13.12.7575

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 November 2016

Dosen Pembimbing,



Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.

NIK. 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO SOSIALISASI “GIVE BLOOD, GIVE LIFE”
PMI D.I YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK
MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Sulaiman

13.12.7575

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105

Ahlihi Masruro, M.Kom.
NIK. 190302148

Sri Ngudi Wahyuni, S.T., M.Kom.
NIK. 190302060

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 29 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, 28 Agustus 2017



Ahmad Sulaiman

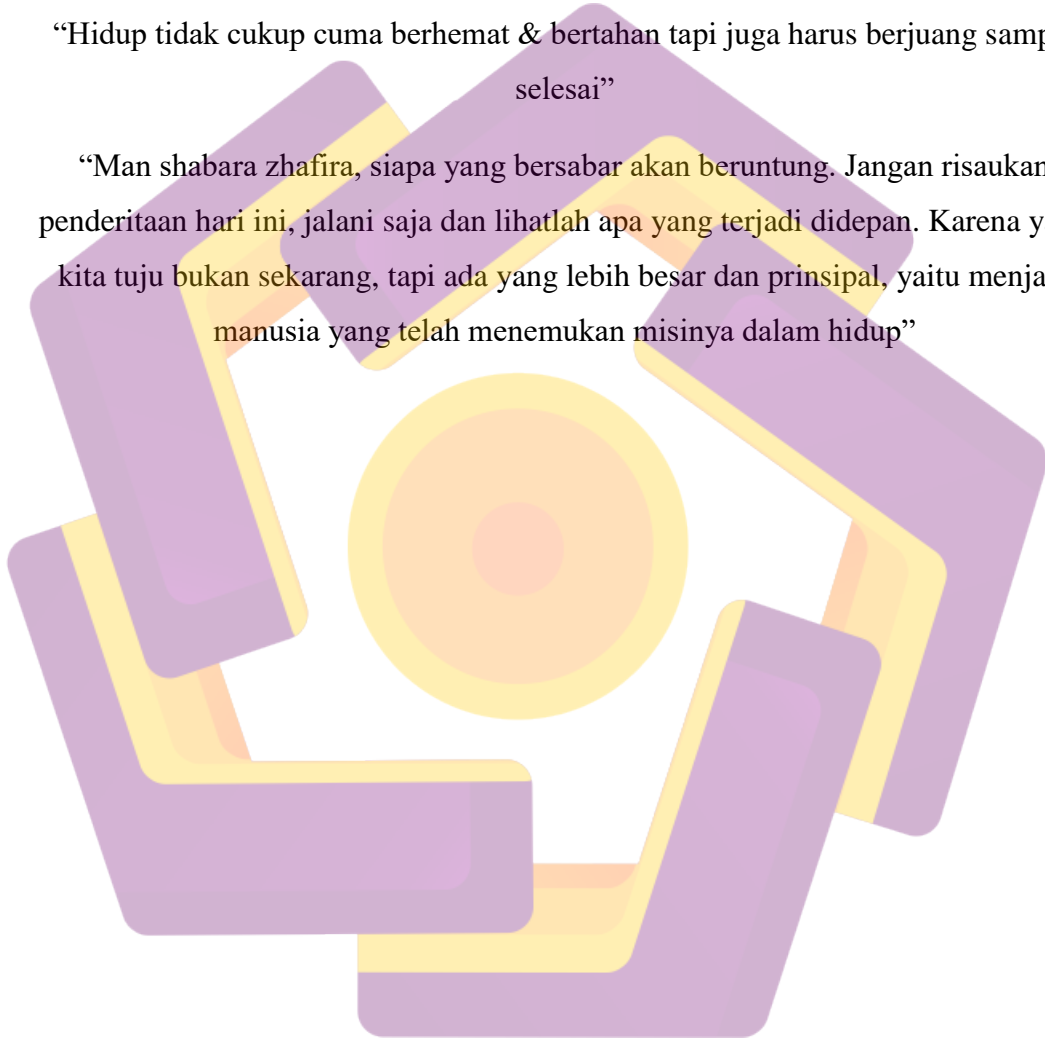
NIM. 13.12.7575

MOTTO

“Manusia takkan tau kekuatan maksimalnya sampai ia berada dalam kondisi dimana ia dipaksa kuat untuk bisa bertahan”

“Hidup tidak cukup cuma berhemat & bertahan tapi juga harus berjuang sampai selesai”

“Man shabara zhafira, siapa yang bersabar akan beruntung. Jangan risaukan penderitaan hari ini, jalani saja dan lihatlah apa yang terjadi didepan. Karena yang kita tuju bukan sekarang, tapi ada yang lebih besar dan prinsipal, yaitu menjadi manusia yang telah menemukan misinya dalam hidup”



PERSEMBAHAN

Penulis mengucapkan syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga berkesempatan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan Video Sosialisasi “Give Blood, Give Life” PMI D.I Yogyakarta menggunakan Teknik Motion Graphic. 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. Ibunda dan Ayahanda tercinta, terimakasih atas segenap ketulusan cinta dan kasih sayang selama ini. Untuk segala do'a, pendidikan, perjuangan dan pengorbanan untuk anakmu ini.
3. Adik saya Dewi Sekar Sari dan Zaidun Abdullah yang selalu membuat saya semangat demi menjadi contoh yang baik.
4. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng. selaku pembimbing skripsi yang telah berikan banyak saran dan masukan hingga terselesaikannya skripsi ini.
5. Teman-teman 13-S1-SI-07 yang sudah menjadi keluarga, terimakasih atas segala do'a dan dukungannya semoga kita semua menjadi orang-orang yang berguna di dunia dan di akhirat.

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 mengucapkan syukur kehadiran 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. GBPH. H. Prabokusumo, S.Psi. selaku ketua Markas Daerah PMI D.I Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng. 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, 28 Agustus 2017

Penulis

DAFTAR ISI

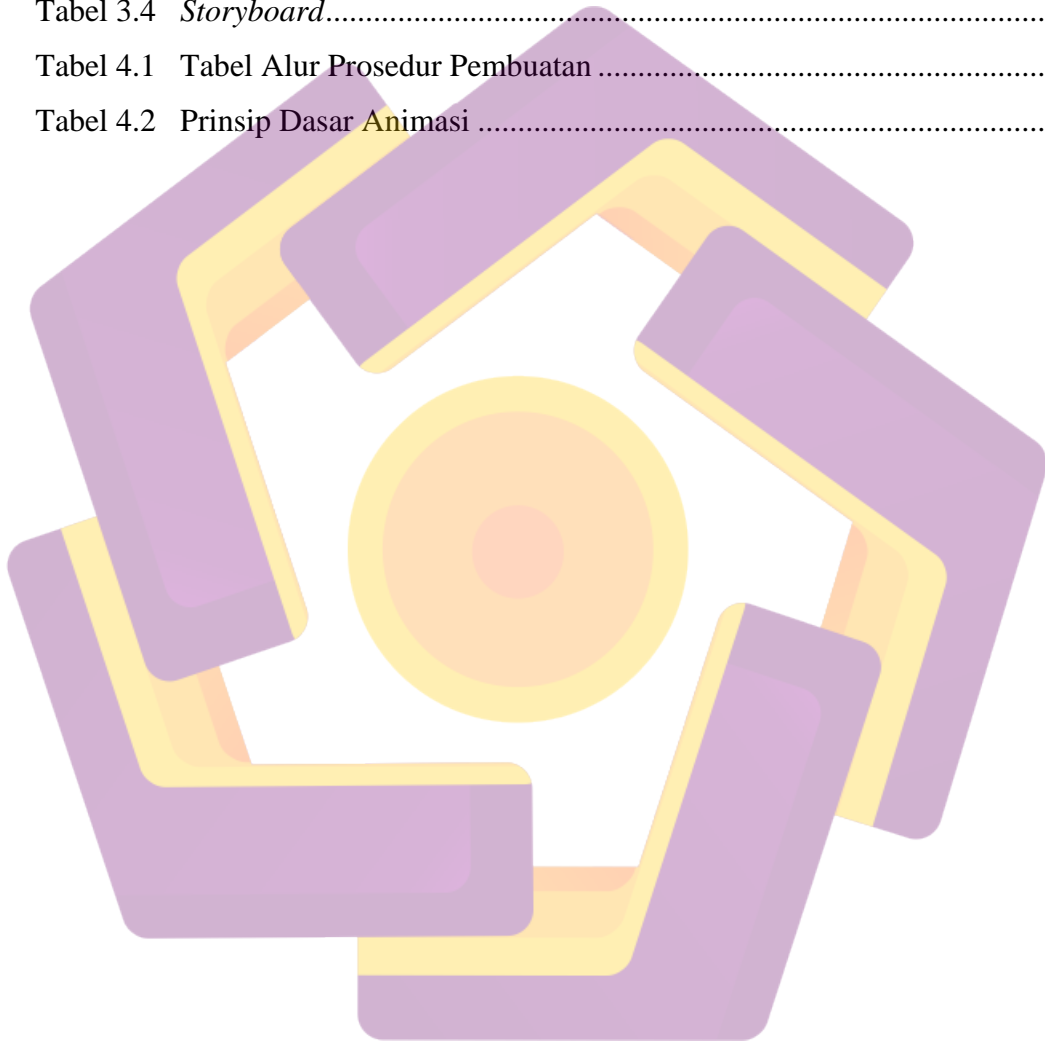
JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR SINGKATAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.2.1 Sejarah Multimedia.....	7

2.2.2	Definisi Multimedia	8
2.2.3	Elemen-Elemen Multimedia	9
2.3	Konsep Dasar Animasi	11
2.3.1	Definisi Animasi	11
2.3.2	Prinsip-Prinsip Dasar Animasi.....	12
2.4	Konsep Teknik <i>Motion graphic</i>	19
2.4.1	Sejarah <i>Motion graphic</i>	19
2.4.2	Definisi <i>Motion graphic</i>	20
2.5	Tahap pengerjaan Video.....	21
2.5.1	Pra Produksi.....	21
2.5.2	Produksi	23
2.5.3	Pasca Produksi	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		26
3.1	Deskripsi Umum PMI Yogyakarta	26
3.1.1	Profil Organisasi	26
3.1.2	Deskripsi Singkat Organisasi.....	27
3.1.3	Visi dan Misi Organisasi.....	27
3.2	Analisis Masalah	28
3.2.1	Analisis SWOT	28
3.3	Solusi - solusi yang Dapat Diterapkan	30
3.3.1	Solusi Jangka Menengah.....	30
3.4	Solusi yang Dipilih.....	30
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem	31
3.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	31
3.5.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	31

3.6	Pra Produksi	33
3.6.1	Ide Cerita.....	33
3.6.2	Tema	33
3.6.3	Logline	34
3.6.4	Sinopsis	34
3.6.5	Desain Karakter	36
3.6.6	Naskah.....	37
3.6.7	Storyboard.....	42
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	53
4.1	Implementasi	53
4.2	Produksi.....	54
4.2.1	Drawing.....	54
4.2.2	Coloring	58
4.2.3	Background	59
4.2.4	Sound Recording dan Sound Editing.....	60
4.3	Pasca Produksi.....	64
4.3.1	Compositing.....	64
4.3.2	Editing.....	72
4.3.3	Rendering.....	73
4.4	Pembahasan	74
4.4.1	Pembahasan Prinsip Dasar Animasi	74
BAB V	PENUTUP.....	80
5.1	Kesimpulan.....	80
5.2	Saran.....	81
	DAFTAR PUSTAKA	82
	LAMPIRAN.....	1

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Profil Organisasi	26
Tabel 3.2	Analisis SWOT	29
Tabel 3.3	Tabel Kebutuhan <i>Software</i>	32
Tabel 3.4	<i>Storyboard</i>	43
Tabel 4.1	Tabel Alur Prosedur Pembuatan	53
Tabel 4.2	Prinsip Dasar Animasi	75



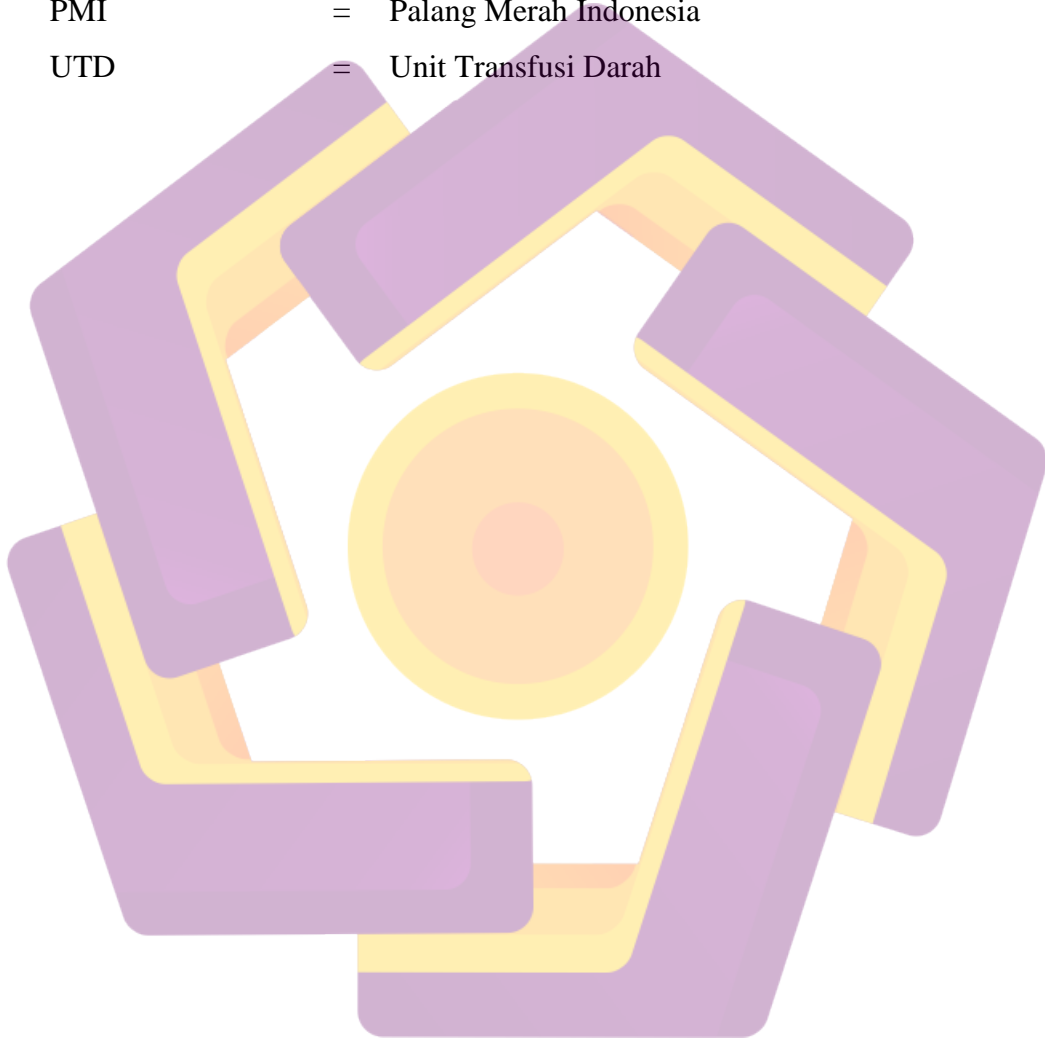
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Squash & Stretch</i> pada ekspresi karakter	13
Gambar 2.2	<i>Anticipation</i> pada karakter	13
Gambar 2.3	<i>Staging</i> pada karakter	14
Gambar 2.4	Contoh <i>Straight Ahead & Pose to Pose</i>	14
Gambar 2.5	Contoh <i>Follow Through & Overlapping Action</i>	15
Gambar 2.6	Contoh <i>Slow In & Slow Out</i> pada objek.....	15
Gambar 2.7	Contoh <i>Arcs</i>	16
Gambar 2.8	Contoh <i>Secondary Action</i> pada sebuah topi.....	16
Gambar 2.9	Contoh <i>Timing</i> pada sebuah karakter	17
Gambar 2.10	Contoh <i>Exaggeration</i> pada sebuah <i>cartoon</i>	18
Gambar 2.11	<i>Solid Drawing</i> pada karakter Winnie the Pooh.....	18
Gambar 2.12	Contoh <i>Appeal</i>	19
Gambar 3.1	Logo PMI	27
Gambar 3.2	Rancangan Karakter	37
Gambar 4.1	<i>Loading Screen</i>	54
Gambar 4.2	Lembar kerja Adobe Illustrator	55
Gambar 4.3	Membuat Lembar Kerja Baru	55
Gambar 4.4	Tampilan dasar objek	56
Gambar 4.5	Proses penyimpanan di Adobe Illustrator	56
Gambar 4.6	Kantong darah	57
Gambar 4.7	Tubuh Manusia.....	57
Gambar 4.8	Desain Karakter.....	57
Gambar 4.9	Proses <i>Coloring</i>	58
Gambar 4.10	Kantong Darah (Warna).....	58
Gambar 4.11	Tubuh Manusia (Warna)	59
Gambar 4.12	Desain Karakter (Warna)	59
Gambar 4.13	Sketsa <i>background</i>	60
Gambar 4.14	Tampilan <i>Loading Screen</i> Adobe Audition	61

Gambar 4.15	Tampilan Lembar Kerja Adobe Audition	61
Gambar 4.16	Proses <i>Import File</i> Adobe Audition	62
Gambar 4.17	Proses Menghilangkan Audio Tidak Terpakai.....	62
Gambar 4.18	Proses <i>Effect Normalize</i>	63
Gambar 4.19	<i>Effect Vocal Enhancer</i>	63
Gambar 4.20	Menyimpan File	64
Gambar 4.21	Tampilan <i>New Composition</i>	64
Gambar 4.22	Tampilan Proses <i>Import Fiile</i>	65
Gambar 4.23	Tampilan Proses <i>Compositing</i>	66
Gambar 4.24	Transformasi Dasar	66
Gambar 4.25	<i>Masking Shape Tool</i>	67
Gambar 4.26	Tampilan <i>Duik</i>	67
Gambar 4.27	Tampilan Karakter setelah diberi Efek <i>Puppet</i>	68
Gambar 4.28	Contoh <i>Bones</i> Kaki Kiri yang sudah diberi Nama	68
Gambar 4.29	Animasi <i>Frame by Fraime</i>	69
Gambar 4.30	Pembuatan Komputer 3D	69
Gambar 4.31	<i>Monitor Screen</i> dan Content	70
Gambar 4.32	Proses <i>Import file</i> komputer 3D	70
Gambar 4.33	Compositiion <i>Content/Isi Layar</i>	70
Gambar 4.34	Proses Ediiting Cointent.....	71
Gambar 4.35	Proses Sciale pada komputer.....	71
Gambar 4.36	Proses Penggabungan 3D dengan 2D.....	71
Gambar 4.37	Susunan seluruh <i>Scene</i>	72
Gambar 4.38	Proses <i>Import Video</i>	73
Gambar 4.39	Proses Penggabungan Video dengan Audio.....	73
Gambar 4.40	Proses <i>Rendering</i>	74

DAFTAR SINGKATAN

DDS	=	Donor Darah Sukarela
MD	=	Markas Daerah
PDDI	=	Perhimpunan Donor Darah Indonesia
PMI	=	Palang Merah Indonesia
UTD	=	Unit Transfusi Darah



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A SURAT PENYERAHAN HASIL PENELITIAN	1
LAMPIRAN B SURAT PERMOHONAN PENELITIAN	2



INTISARI

Donor darah merupakan bentuk bagian dari dedikasi masyarakat untuk membantu sesama yang membutuhkan darah. Untuk mendapatkan hasil darah yang maksimal, maka harus ada penyediaan stok darah yang cukup sehingga dapat menunjang pemulihan kesehatan bagi penderita kekurangan darah. PMI D.I Yogyakarta seringkali kedatangan kendala, salah satunya kekurangan persediaan darah karena permintaan darah lebih besar dibandingkan dengan persediaan darah. Salah satu penyebabnya adalah kurangnya sukarelawan donor darah. Berdasarkan masalah tersebut solusi alternatif untuk meningkatkan kesadaran masyarakat yang dapat dilakukan adalah merancang media sosialisasi donor darah.

Media sosialisasi ini dibuat dalam bentuk *video motion graphic*. Metode dalam perancangan media sosialisasi ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif, data dalam perancangan berupa data primer yang didapat dalam wawancara dan data sekunder yang didapat dalam buku, literatur dan majalah yang berhubungan dengan perancangan. Perancangan diawali dengan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, identifikasi, pengumpulan data, analisis, perancangan, pengembangan, serta testing dan implementasi.

Hasil dari perancangan ini adalah berupa video sosialisasi berdurasi kurang lebih 2 menit. Pesan yang disampaikan adalah sosialisasi mengenai manfaat donor darah secara padat, jelas, menarik serta tidak membosankan. Di akhir proyek, video sosialisasi donor darah ini akan diserahkan pada markas besar PMI D.I Yogyakarta.

Kata Kunci : PMI D.I Yogyakarta, *Motion Graphic*, Video Sosialisasi, Donor Darah.

ABSTRACT

Blood donation is a part of dedication residents to help people in need of blood. To get results maximum blood, then there must be a sufficient supply of blood stocks so as to support the restoration of health for patients with anemia. PMI D.I Yogyakarta often finds obstacles, one of which is a shortage of blood supply because blood demand is greater than supply of blood. One reason is the lack of volunteer blood donors. Based on the issue of alternative solutions to increase public awareness to do is design a media socialization blood donors.

Media socialization is made in the form of motion graphic video. Methods in the design of media socialization is done with a qualitative approach, the data in the design of primary data obtained in interviews and secondary data obtained in books, literature and magazines related to the design. The design begins with the background of the problem, formulation of the problem, the design objectives, identification, data collection, analysis, design, development, and testing and implementation.

The results of this design is a form of socialization video lasts approximately 2 minutes. The message conveyed is the socialization of the benefits of blood donation as a solid, clear, interesting and not boring. At the end of the project, video socialization blood donation will be handed over to the headquarters of the PMI D.I Yogyakarta.

Keywords : *PMI D.I Yogyakarta, Motion Graphic, video socialization, blood donation.*