

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC
SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA START UP PIJAR
CAREER**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Ihza Nur Firdaus

18.22.2082

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA START UP PIJAR CAREER

SKRIPSI

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



disusun oleh

Muhammad Ihza Nur Firdaus

18.22.2082

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC
SEBAGAI MEDIA INFORMASI START UP PIJAR
CAREER**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Ihza Nur Firdaus

18.22.2082

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Agustus 2019

Dosen Pembimbing,



Ali Mustopa, M.Kom

NIK. 190302192

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC

SEBAGAI MEDIA INFORMASI PADA START UP PIJAR

CAREER

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Ihza Nur Firdaus 18.22.2082

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Agustus 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ahlihi Masruro, M. Kom
NIK. 190302148

Donni Prabowo, M.Kom
NIK. 190302253

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 September 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Skripsi ini merupakan karya kami berdua (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 kami 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 kami pribadi.

Yogyakarta, 7 September 2019



Muhammad Ihza Nur Firdaus

18.22.2082

MOTTO

“Sapa temen dha tinemu, tinemonan ing pamburi, jer basuki mawa beya, beya budi luhur yekti, sura dira jayaningrat, lebur dening pangastuti.”

(Siapa bersungguh-sungguh akan mendapatkan, mendapatkannya pada akhir, bila ingin sejahtera harus berusaha, usaha berbudi luhur, semua kejahatan akan terkalahkan, oleh kebijaksanaan dengan penuh maaf)

“Ajeg sisiram kang trubus, kanthi tirta marta warih, ya toyaning kalbu ingkang, wus menga tumiyung yekti, saiyeg marang mring gegeyongan, myang kayun kayungyun yekti.”

(Tetap disiram benih itu, dengan air kehidupan, ya airnya dari kalbu, telah terbuka serta terwujud, bersikap bersatu pada cita-cita, yang sangat diharapkan)

أَدَّبَنِي رَبِّي فَأَحْسَنَ تَأْدِيبِي (الْحَدِيث)

“Tuhanku telah mendidikku dan berbuat yang terbaik dalam pendidikanku”

وَلَنَبْلُوَنَّكُمْ حَتَّىٰ نَعْلَمَ الْمُجَاهِدِينَ مِنكُمْ وَالصَّابِرِينَ (الْأَيَّة)

“Sungguh kami akan menguji kamu sekalian, sehingga kami mengetahui, mana di antara kalian sebagai pejuang atau penyabar ”

ادْعُونِي أَسْتَجِبْ لَكُمْ

“njaluko sopo siro ing Ingsun, mongko bakal nyembadani Ingsun ing siro kabeh”

Yang lebih penting dari politik, adalah kemanusiaan. ~Gus Dur

PERSEMBAHAN

Puji dan Syukur kupersembahkan untuk Allah SWT terimakasih atas rahmat, syukur, nikmat dan karunia yang telah Engkau berikan. Sholawat serta salam selalu kucurahkan kepada baginda Rosul Muhammad SAW karena beliau telah membebaskan kita dari zaman jahiliah menuju zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan. Terimakasih Engkau telah memberiku kesabaran, kekuatan, ilmu yang bermanfaat, serta teman dan lingkungan yang baik sehingga tugas akhir ini bisa terselesaikan. Untuk itu kuucapkan rasa terimakasihku juga kepada :

1. Ibuk Aoni Azizah dan Bapak Anshori, orang tuaku, yang telah memberikan segala dukungan, doa, motivasi, pendidikan sehingga aku mampu menempuh studi sampai ke jenjang ini.
2. Dosen pembimbingku, Bapak Ali Mustopa, M.Kom yang telah membimbing dan membantuku dalam pengerjaan skripsi ini.
3. Sekertariat PT. Pijar Nusantara yang telah membantu dan mengizinkanku melakukan penelitian disana.
4. Keluarga besar Pijar Career, Bayuarga Damar Sungkowo, M Yusuf, Rafi Hidayat, Alifah Nurwandari, Ardi Suseno, yang telah memberikan arahan, dukungan, motivasi.
5. Creative Home Squad, yang telah memberikan naungan serta hiburan ketika aku lelah, suntuk, dan merasa bosan.

6. Untuk ketiga adikku, salah satu motivasi terhebat kenapa aku harus sampai ke titik ini, ke jenjang ini, dan semoga kalian juga dapat meraihnya yang bahkan melampauiku.
7. Seseorang yang tak luput dalam doa, terimakasih telah menjadi salah satu alasan kenapa aku tak pernah berhenti berjuang.
8. Segenap manusia 18 S1 Sistem Informasi Transfer 01. Maaf belum bisa menjadi teman sekelas yang baik, ya walaupun hanya sekelas sebentar namun, Sungguh !, kalian semua luar biasa.
9. Sahabat seperjuanganku yang secara langsung membantu dalam pengerjaan ini. Tajib, Indro dan Ketip. Tak lupa segenap pengunjung Creative Home yang hilir mudik membantu yang tak dapat ku sebutkan satu persatu. Hilmi terimakasih atas printernya, Penceng terimakasih tausiyahnya. Kepala Suku kang Yahya, Anam, dan semua sesepuh yang telah memberiku beribu nasihat, dan semua pihak yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini.

Terimakasih.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warohmatullohi wabarokatuh

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, syukur, nikmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai target yang telah penulis tentukan. Sholawat serta salam penulis curahkan untuk baginda Nabi Muhammad SAW, yang telah memberi ilmu yang membebaskan dari zaman jahiliyah menuju ke zaman penuh ilmu pengetahuan.

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 untuk memperoleh gelar Sarjana.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tak lupa mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Ali Mustopa, M. Kom. selaku dosen pembimbing Skripsi.
4. Bapak dan ibu Dosen AMIKOM Yogyakarta yang telah memberi ilmu yang bermanfaat
5. Kesekretariatan PT Pijar Career yang telah mengizinkan untuk melakukan penelitian.
6. Keluarga besar penulis terutama kedua orang tua yang selalu memberi arahan, dukungan, dan doa kepada penulis.
7. Orang terdekat penulis, yang tak luput dari penyusunan skripsi ini.

8. Semua pihak yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberi dukungan moril maupun materiil dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa 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.

Wassalamualaikum Warohmatullohi Wabarokatuh

Yogyakarta, 7 September 2019
Penulis,

Muhammad Ihza Nur Firdaus

18.22.2082

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	3
INTISARI.....	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat Penulisan	4
1.4.1 Tujuan Penulisan.....	4

1.4.2	Manfaat Penulisan	5
1.5	Metode Penelitian	6
1.5.1	Metode Pengumpulan Data	6
1.5.2	Metode Analisis	7
1.5.3	Metode Perancangan	7
1.5.4	Metode Pengembangan	8
1.5.5	Metode Testing	8
1.6	Sistematika Penulisan	9
1.7	Jadwal Kegiatan	10
BAB II LANDASAN TEORI		11
2.1	Kajian Pustaka	11
2.2	Dasar Teori	14
2.2.1	Multimedia	14
2.2.2	<i>Motion graphic</i>	16
2.2.3	Media Informasi	21
2.2.4	Metode Analisis	22
2.2.5	Metode Perancangan	24
2.2.6	Metode Pengembangan	26
2.2.7	Metode Testing	32
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		35

3.1	Tinjauan Umum.....	35
3.1.1	Profil Start Up Pijar Career	35
3.1.2	Struktur Start Up Pijar Career	36
3.1.3	Visi Pijar Career	36
3.1.4	Misi Pijar Career	36
3.1.5	Logo Pijar Career	37
3.2	Tahap Analisis	37
3.2.1	Hasil Observasi	37
3.2.2	Hasil Wawancara	40
3.3	Analisis SWOT.....	41
3.3.1	<i>Stength</i> (Kekuatan).....	41
3.3.2	<i>Weaknesss</i> (Kelemahan).....	41
3.3.3	<i>Opportunity</i> (Peluang).....	42
3.3.4	<i>Threat</i> (ancaman)	42
3.4	Media informasi yang Sedang Digunakan	44
3.5	Kelemahan Media Informasi yang sedang digunakan.....	44
3.6	Solusi yang Diberikan	44
3.7	Perbandingan media informasi lama dan media informasi baru	45
3.8	Analisis Kebutuhan Sistem	46
3.8.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	46

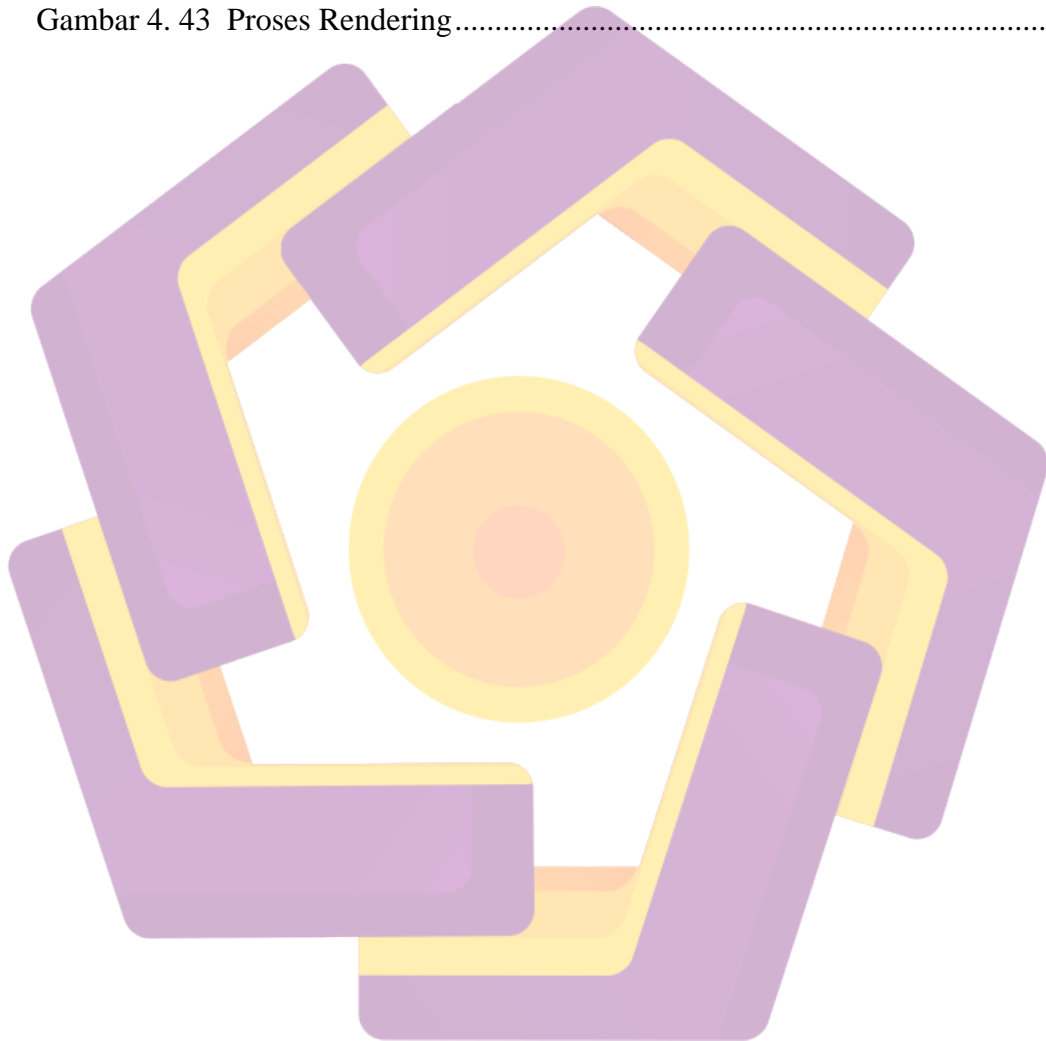
3.8.2	Analisis Kebutuhan NonFungsional	47
3.9	Tahapan Pra Produksi.....	49
3.9.1	Ide Cerita.....	50
3.9.2	Rancangan Naskah	50
3.9.3	Rancangan Storyboard	54
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		58
4.1	Implementasi	58
4.1.1	Produksi	59
4.1.2	Pasca Produksi	72
4.2	Pembahasan	86
4.2.1	Metode Testing.....	86
BAB V PENUTUP.....		93
5.1	Kesimpulan.....	93
5.2	Saran	94
DAFTAR PUSTAKA		95
LAMPIRAN.....		98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Unsur Multimedia	15
Gambar 2. 2 Contoh Motion graphic	17
Gambar 2. 3 Pembentukan Karakter	26
Gambar 3. 1 Logo Pijar Career.....	37
Gambar 3. 2 Making Motion graphics Tutorial	38
Gambar 3. 3 Contoh Motion graphic Workflow	38
Gambar 4. 1 Contoh Pembuatan Dokumen Baru.....	60
Gambar 4. 2 Contoh Pen Tool	61
Gambar 4. 3 Contoh Shapes Tool	61
Gambar 4. 4 Hasil Pembuatan Object	62
Gambar 4. 5 Hasil Penyusunan Layer	62
Gambar 4. 6 Contoh Penyimpanan dalam Format Adobe Illustrator (*.ai)	63
Gambar 4. 7 Contoh Hasil Penyimpanan dalam Folder Scene	63
Gambar 4. 8 Contoh Objek Sebelum Diwarnai	64
Gambar 4. 9 Contoh Objek yang Telah Diwarnai	65
Gambar 4. 10 Contoh Objek yang Telah Dijadikan per Scene	65
Gambar 4. 11 Contoh Perangkat yang Digunakan	66
Gambar 4. 12 Tampilan membuka Adobe Audition CC.....	67
Gambar 4. 13 Tampilan Awal Adobe Audition CC.....	67
Gambar 4. 14 Import File ke Adobe Audition CC.....	68
Gambar 4. 15 Capture Noise pada Adobe Audition CC	68

Gambar 4. 16 Menghilangkan Noise pada Adobe Audition CC.....	69
Gambar 4. 17 Seteleh Noise Dihilangkan	69
Gambar 4. 18 Crop Audio.....	70
Gambar 4. 19 Effect Normalize	70
Gambar 4. 20 Effect Vocal Enchaner	71
Gambar 4. 21 Effect Reverb.....	72
Gambar 4. 22 Menyimpan File	72
Gambar 4. 23 Contoh Pembuatan Composition Baru.....	73
Gambar 4. 24 Contoh Menentukan Ukuran Frame Video	74
Gambar 4. 25 Contoh Proses Import File	74
Gambar 4. 26 Contoh Hasil Import File	75
Gambar 4. 27 Contoh Hasil Background Pattern.....	75
Gambar 4. 28 Contoh Penyusunan Layer	76
Gambar 4. 29 Contoh Transform Pada Adobe After Effect CC	77
Gambar 4. 30 Penggunaan Transform	77
Gambar 4. 31 Contoh Penerapan Easy Ease Pada layer	78
Gambar 4. 32 Penerapan Masking dan Wake Up Smith & Twirl Pada Layer	79
Gambar 4. 33 Contoh Penerapan Track Matte Pada Layer.....	79
Gambar 4. 34 Contoh Penerapan Graph Editor	80
Gambar 4. 35 Contoh tampilan Awal untuk Rendering.....	81
Gambar 4. 36 Penyesuaian Output Module dengan format QuickTime.....	81
Gambar 4. 37 Contoh Output Video Scene Codec H.264.....	82
Gambar 4. 38 Contoh Proses Rendering.....	82

Gambar 4. 39 Tampilan Awal Adobe Premiere Pro CC.....	83
Gambar 4. 40 Pembuatan Project Pada Adobe Premiere Pro CC.....	84
Gambar 4. 41 Contoh Import File.....	84
Gambar 4. 42 Contoh Proses Penggabungan File.....	85
Gambar 4. 43 Proses Rendering.....	86



INTISARI

Dewasa ini, perkembangan teknologi semakin maju, kebutuhan akan informasi juga semakin tinggi. Informasi dapat dimanfaatkan untuk menyederhanakan kegiatan sehari-hari di masyarakat. Salah satu cara instansi atau lembaga untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat luas yaitu dengan menggunakan video. Kelebihan video adalah menarik indera dan minat, karena kekuatan utama video terletak pada teks, gambar, suara, serta ide kreatif.

Pijar Career merupakan salah satu Start Up di Yogyakarta yang menawarkan jasa atau layanan system portal karir khusus anak SMK yang menjembatani dan mengintegrasikan BKK (Vocational Career Development Center), dan Perusahaan yang berfokus kepada SMK, yang mana 3 fitur unggulannya antara lain; Tes instrument kepribadian yang dapat membantu siswa dalam mengenali potensi diri serta saran karir yang sesuai bagi dirinya. Pencarian PRAKERIND (Praktik Kerja Industri) bagi siswa SMK, serta Modul Penelusuran Tamatan / Tracer Study yang mempermudah SMK dalam menelusuri keterserapan alumni nya.

Penulis membuat sebuah penelitian guna untuk memenuhi skripsi. Dalam penelitian ini penulis merancang sebuah video animasi, dengan menggunakan teknik motion graphic sebagai media informasi, promosi maupun publikasi untuk Start Up Pijar Career. Output dari penelitian ini nantinya akan berupa video animasi yang akan dipublikasikan melalui mediasosial yaitu YouTube.

Keyword : *Motion Graphic, Media Informasi, Start Up Pijar Career*

ABSRAK

Today, the development of technology is increasingly advanced, the need for information is also getting higher. Information can be used to simplify daily activities in the community. One way for agencies or institutions to convey information to the public is by using video. The advantages of videos are attracting the senses and interests, because the main strength of the video lies in text, images, sounds, and creative ideas.

Pijar Career is one of the Start Up in Yogyakarta that offers career portal system services or services specifically for vocational school children that bridge and integrate BKK (Vocational Career Development Center), and Companies that focus on Vocational Schools, of which 3 superior features include; Tests of personality instruments that can help students recognize their potential as well as career suggestions that are appropriate for themselves. Searching for PRAKERIND (Industrial Work Practices) for Vocational students, as well as the Tracer Study Module that makes it easier for Vocational Schools to track alumni absorption.

The author makes a research to fulfill the thesis. In this study the author designed an animated video, using motion graphic techniques as information media, promotions and publications for Pijar Career Start Up. The output of this research will be in the form of animated videos which will be published through social media, YouTube.

Keyword : Motion Graphic, Informatic Media, Pijar Career Start Up