

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PUBLIKASI
ZAKAT MAAL DI LAZISMU PCM DEPOK SLEMAN
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Iis Setiyani

17.22.1920

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PUBLIKASI
ZAKAT MAAL DI LAZISMU PCM DEPOK SLEMAN
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Iis Setiyani

17.22.1920

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

PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PUBLIKASI
ZAKAT MAAL DI LAZISMU PCM DEPOK SLEMAN
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Iis Setiyani

17.22.1920

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 April 2018

Dosen Pembimbing,


Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

PENGESAHAN

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PUBLIKASI
ZAKAT MAAL DI LAZISMU PCM DEPOK SLEMAN
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Iis Setiyani

17.22.1920

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs
NIK. 190302235

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Agustus 2018



PERNYATAAN

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, 30 Agustus 2018



Iis Setiyani

NIM. 17.22.1920

MOTTO

Dalam berjuang, kita tak akan mampu bergerak sendirian, karena dari tangan yang banyaklah perjuangan itu benar-benar menjadi ringan.

~Iis Setiyani~

Bergeraklah bersama-sama, karena selalu ada pembelajaran yang lebih banyak kau dapat. Terlebih pembelajaran untuk menjadi seorang pemimpin.

~Iis Setiyani~

Yakinlah ada sesuatu yang menantimu selepas banyak kesabaran (yang kau jalani), yang akan membuatmu terpana hingga kau lupa betapa peihnya rasa sakit.

~Ali bin Abi Thalib~

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan

~QS. Al Insyirah : 6 ~

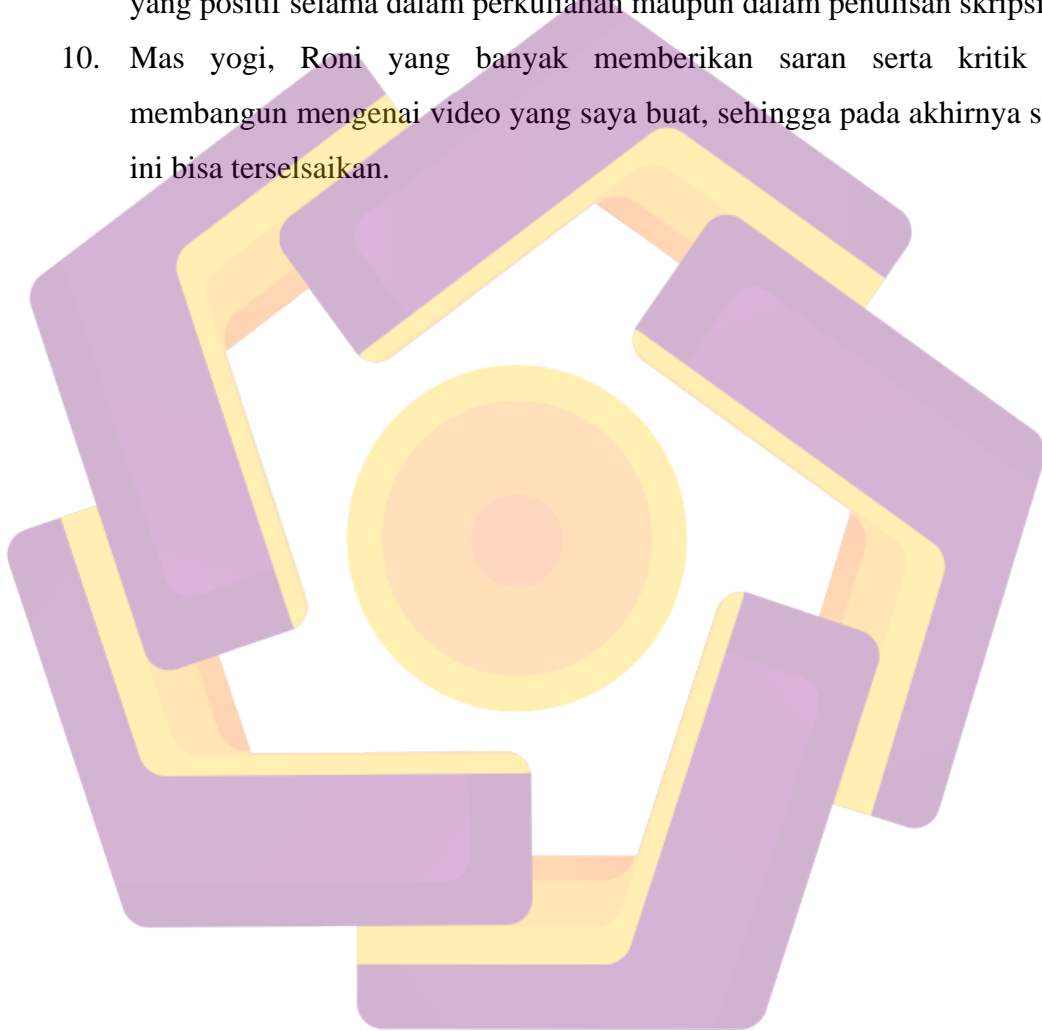
Iis Setiyani

PERSEMBAHAN

Skripsi ini bukanlah hasil yang terbaik, namun Penulis mempersembahkan karya ini kepada:

1. Orang tuaku, Papah dan Mamah tercinta yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan segala yang terbaik untuk saya. Mereka adalah dua Malaikat terbaik yang Allah SWT kirimkan untukku didunia.
2. Tetehku tercinta Rofanah, kakak iparku Ade Effendi dan keponakan tercinta serta keluarga besar yang selalu mendukung dan menghiburku disaat dalam masa- masa sulit.
3. Dosen pembimbing, Bapak Ali Mustopa, M.Kom terimakasih atas bimbingannya dalam pengerjaan skripsi ini, terutama kritik dan saran dari awal pengerjaan sampai Skripsi selesai. Terimakasih sudah sangat sabar dalam membimbing saya.
4. Gempar B. Mahardika yang sudah banyak membantu, rela lembur nyekripsi bersama saya. Dan meluangkan banyak waktunya untuk saya. Semangat ya untuk skripsimu. Semoga bisa cepat selsai dan lulus sesuai rencana. Kamu pasti bisa.
5. Sahabat senasib di kost Nining Faizah, Siti lestari, yang selalu menemani di setiap kondisi. Memberi support dalam segala bentuk. Terimakasih sudah menjadi sodara beda ayah beda ibu.
6. Risma yang sudah bersedia jadi dubber alam video yang saya buat, terimakasih sudah banyak membantu sehingga video ini bisa selsai dengan baik.
7. Kusyanto, Sandy, Irwan Reza, Aedhoh, mahfud, dkk yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu serta mendukung dalam penyusunan Skripsi ini.

8. Teman-teman seperjuangan di Grup Pejuang Skripsi yang sudah banyak membantu dan memberi support kepada saya. Semangat ya gaes untuk kalian semua.
9. Rekan-rekan mahasiswa 17-SIT-01 yang telah banyak memberikan masukan yang positif selama dalam perkuliahan maupun dalam penulisan skripsi ini.
10. Mas yogi, Roni yang banyak memberikan saran serta kritik yang membangun mengenai video yang saya buat, sehingga pada akhirnya skripsi ini bisa terselsaikan.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Video Publikasi Zakat Maal di Lazismu PCM Depok Sleman Menggunakan Teknik Motion Graphic”.

Dalam penulisan Skripsi ini, penulis menyadari bahwa dalam proses pembuatannya tidak lepas dari peranan dan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, dalam kesempatan ini perkenankan penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT atas rahmat, hidayah, serta karunia-Nya yang telah diberikan kepada penulis sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
4. Pak Ali Mustopa, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan mengarahkan dalam menyelesaikan penulisan Skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta yang telah membantu dalam proses belajar mengajar.
6. Mas Ibnu Setyawan selaku sekretaris Eksekutif dari Lazismu PCM Depok Sleman yang telah menjadi narasumber dan berkenan meluangkan waktunya membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
7. Teman-teman seperjuangan di Grup Pejuang Skripsi dan semua teman-teman kelas S1T01 angkatan 2017 Universitas AMIKOM Yogyakarta.
8. Serta semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan Skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Yogyakarta, 30 Agustus 2018

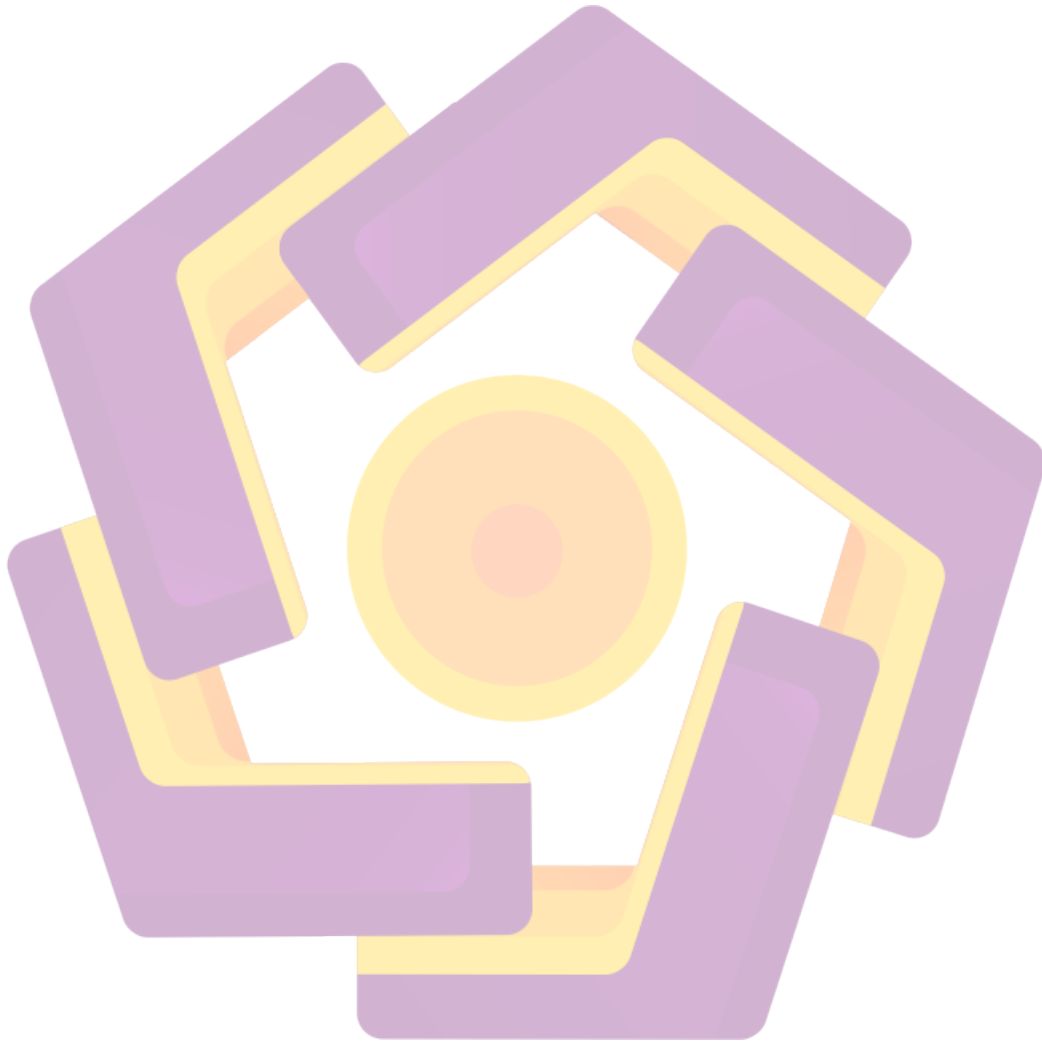
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Pengumpulan data	5
1.5.2 Metode Analisis	6
1.5.3 Metode Perancangan	6
1.5.4 Implementasi Rancangan	7

1.5.5	Metode Deskriptif	7
1.6	Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI		9
2.1	Tinjauan Pustaka	9
2.2	Dasar Teori	11
2.2.1	Definisi Video	11
2.2.2	Definisi Animasi	16
2.2.3	Animasi 2D	20
2.2.4	Prinsip Animasi.....	21
2.2.5	Definisi <i>Motion Graphic</i>	27
2.2.6	Publikasi.....	32
2.2.7	Video Publikasi	32
2.2.8	Metode Analisis	33
2.2.9	Tahap Perancangan	36
2.2.10	Tahap Pengembangan	37
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		40
3.1	Tinjauan Umum.....	40
3.1.1	Gambaran Umum Lazismu PCM Depok Sleman	40
3.1.2	Visi dan Misi Lazismu PCM Depok Sleman	41
3.1.3	Logo Instansi.....	43
3.2	Pengumpulan Data	43
3.2.1	Informasi Lazismu PCM Depok Sleman	43
3.2.2	Data Observasi	44

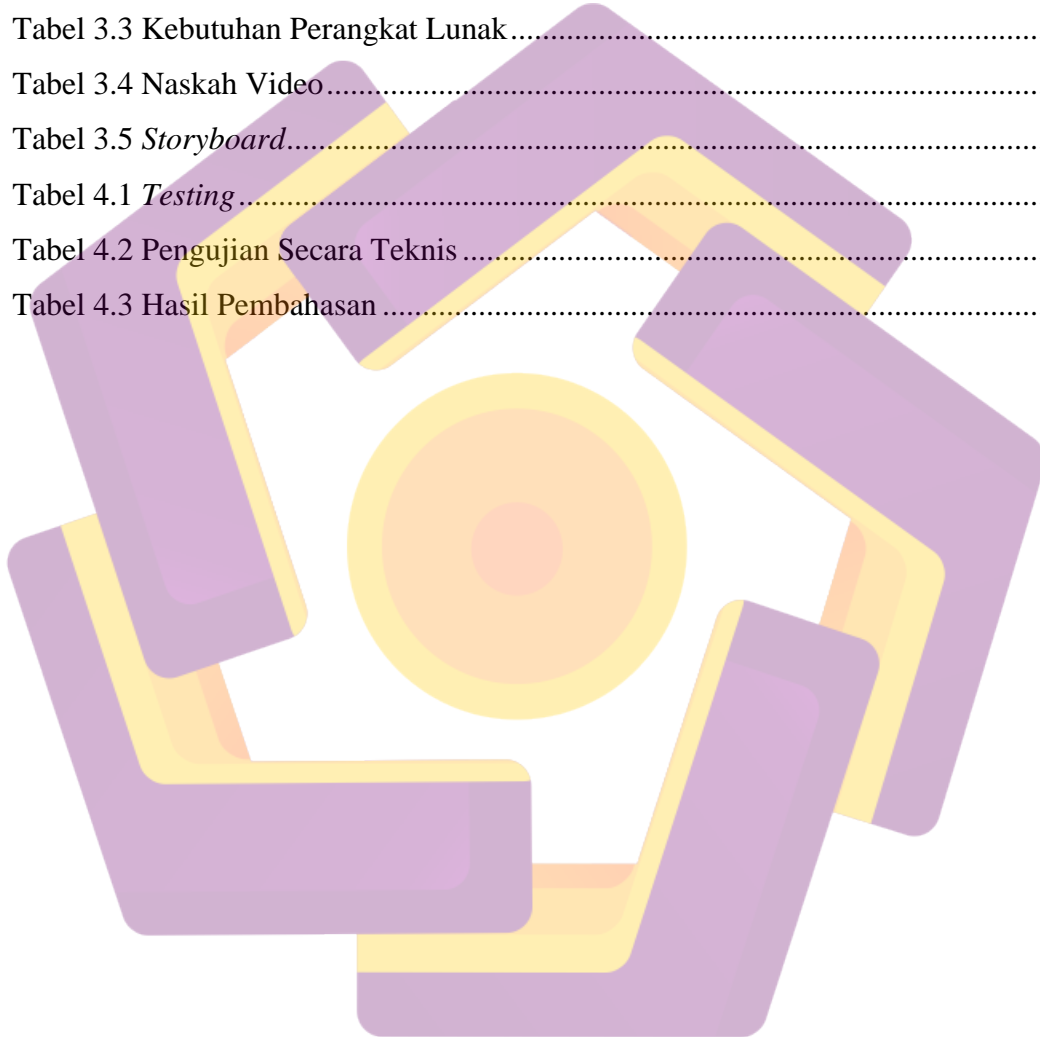
3.3	Identifikasi Masalah	46
3.4	Analisis SWOT.....	46
3.5	Solusi yang Ditawarkan.....	50
3.6	Analisis Kebutuhan	51
3.6.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	51
3.6.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	52
3.7	Tahap Perancangan.....	54
3.7.1	Pra Produksi Video	54
3.8	Uji Sistem.....	70
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		73
4.1	Implementasi	73
4.1.1	Produksi	73
4.1.2	Paska Produksi	85
4.2	Testing.....	90
4.2.1	Metode Testing	90
4.2.2	<i>Packing</i>	94
4.2.3	Penayangan Video.....	94
4.3	Pembahasan	95
4.3.1	<i>Scene 4</i>	96
4.3.2	<i>Scene 5</i>	96
4.3.3	<i>Scene 14</i>	97
BAB V PENUTUP.....		99
5.1	Kesimpulan.....	99

5.2 Saran..... 99
DAFTAR PUSTAKA 101



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian.....	10
Tabel 3.1 Analisis SWOT	47
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	52
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	53
Tabel 3.4 Naskah Video.....	55
Tabel 3.5 <i>Storyboard</i>	61
Tabel 4.1 <i>Testing</i>	90
Tabel 4.2 Pengujian Secara Teknis	92
Tabel 4.3 Hasil Pembahasan	98



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and stretch</i>	21
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	22
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	22
Gambar 2.4 <i>Straight-Ahead Action and Pose- To- Pose</i>	23
Gambar 2.5 <i>Follow-Throught and Overlapping Action</i>	23
Gambar 2.6 <i>Slow in-Slow out</i>	24
Gambar 2.7 <i>Archs</i>	24
Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i>	25
Gambar 2.9 <i>Exaggeration</i>	25
Gambar 2.10 <i>Solid Drawing</i>	26
Gambar 2.11 <i>Appeal</i>	27
Gambar 2.12 <i>Timing</i>	27
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Lazismu PCM Depok Sleman.....	41
Gambar 3.2 Logo Lazismu PCM Depok Sleman.....	43
Gambar 3.3 Contoh <i>motion graphic presentation</i>	44
Gambar 3.4 Contoh <i>motion graphic</i> dari kok bisa ?	44
Gambar 4.1 Tampilan Menu <i>Pen Tool</i>	73
Gambar 4.2 Tampilan Menu <i>Shape Tool</i>	74
Gambar 4.3 Membuat <i>New File</i>	74
Gambar 4.4 Pembuatan karakter pada zakat Profesi.....	75
Gambar 4.5 <i>Coloring scene</i> zakat Profesi.....	76
Gambar 4.6 File hasil penyimpanan <i>scene</i> zakat Profesi.....	77
Gambar 4.7 <i>Composition Setting</i>	78
Gambar 4.8 <i>Import</i> Objek Desain.....	78
Gambar 4.9 <i>Scene 1</i>	79
Gambar 4.10 <i>Scene 4</i>	80
Gambar 4.11 <i>Scene 6</i>	80

Gambar 4.12 <i>Scene 12</i>	81
Gambar 4.13 <i>Scene 13</i>	82
Gambar 4.14 <i>Scene 15</i>	82
Gambar 4.15 <i>Scene 17</i>	83
Gambar 4.16 <i>Scene 18</i>	84
Gambar 4.17 <i>Scene 19</i>	85
Gambar 4.18 <i>Setting Adobe Premiere</i>	86
Gambar 4.19 <i>Import File Adobe Premiere</i>	86
Gambar 4.20 <i>Penggabungan Video</i>	87
Gambar 4.21 <i>Penambahan Audio Effect</i>	87
Gambar 4.22 <i>Editing Suara</i>	88
Gambar 4.23 <i>Capture noise</i>	88
Gambar 4.24 <i>Noise reduction</i>	89
Gambar 4.25 <i>Rendering</i>	89
Gambar 4.26 <i>Penayangan di Proyektor</i>	95
Gambar 4.27 <i>Penguploadan video di WhatsApp</i>	95
Gambar 4.28 <i>Scene 4</i>	96
Gambar 4.29 <i>Scene 5</i>	97
Gambar 4.30 <i>Scene 14</i>	97

INTISARI

Zakat adalah salah satu kewajiban umat Islam yang telah ditetapkan dalam Al-Qur'an. Zakat merupakan salah satu rukun Islam yang selalu disebutkan sejajar dengan shalat. Inilah yang menunjukkan betapa pentingnya zakat sebagai salah satu rukun Islam.

Permasalahan yang sering muncul ditengah masyarakat kita adalah kepada siapa zakat harus diberikan. Lebih utama disalurkan langsung oleh *muzakki* kepada *mustahiq*, atau sebaliknya melalui amil zakat. Beberapa faktor yang kemungkinan menjadi penyebab yaitu kesadaran masyarakat untuk berzakat yang masih rendah, pemahaman masyarakat tentang zakat khususnya tentang zakat maal dan zakat profesi yang masih kurang. Saat ini masyarakat memahami zakat hanya sebatas pada zakat fitrah, padahal masih banyak harta-harta lain yang merupakan obyek zakat, namun belum dipahami oleh masyarakat. rendahnya ketidakpercayaan masyarakat kepada lembaga pengelolaan zakat, yang menyebabkan masyarakat enggan membayar zakat ke lembaga sehingga data pengumpulan zakat yang ada tidak menggambarkan kondisi pembayaran zakat yang sebenarnya.

Dalam pembuatan video motion grafis pada LAZISMU PCM Depok, diharapkan mampu memaksimalkan setiap kelebihan yang dimiliki oleh animasi. Sehingga masyarakat dapat mengetahui cara pembayaran dan efektivitas pendistribusian dana zakat terutama zakat maal dalam upaya peningkatan kesejahteraan *mustahik* yang dilakukan oleh Lazismu. Masyarakat juga lebih mudah memahami pesan yang terkandung dalam video tersebut.

Kata kunci : zakat maal, motion graphic, video

ABSTRACT

Zakat is one of the obligations of Muslims that have been established in Al-Qur'an. Zakat is one of the commandments on Islam that is always mentioned same to prayer. This is shows how importance of zakat as one of the commandments of Islam.

The problems that often arise in the midst of our society is to whom the zakat should be given. Mainly channeled directly by muzakki to mustahiq, otherwise through amil zakat. Some factors that may be the cause of public awareness for zakat is low, public understanding about zakat, especially about zakat maal and zakat professions are still lacking. At this time people understand zakat only limited to zakat fitrah, but there are many other treasures which is the object of zakat, but not yet understood by society, low public distrust to zakat management institutions, which causes people are reluctant to pay zakat institutional so that the existing data collection zakat does not describe the actual condition of zakat payment.

In creation of video motion graphics on LAZISMU PCM Depok, is expected to maximize in any advantages possessed by animation. So that people know how the payment and the effectiveness of the distribution of zakat funds especially zakat maal in an effort to improve the mustahik welfare done by Lazismu. Also people more easily to understand the message contained in the video.

Keywords: *zakat maal, motion graphic, video*