

IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC PENERIMAAN

PESERTA DIDIK BARU SMK SEMESTA

BUMIAYU

SKRIPSI



Disusun oleh

Imam Adji Yanuarianto

17.12.0281

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2021

IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC PENERIMAAN

PESERTA DIDIK BARU SMK SEMESTA

BUMIAYU

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan

Mencapai gelar sarjana

Pada program studi Sistem Informasi



Disusun oleh

Imam Adji Yanuario

17.12.0281

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2021

PERSETUJUAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU SMK SEMESTA BUMIAYU

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Imam Adji Yanuarianto
17.12.0281

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 November 2021

Dosen Pembimbing

Mei P. Kurniawan, M. Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU SMK SEMESTA BUMIAYU

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Imam Adji Yanuarianto

17.12.0281

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 22 November 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P Kurniawan, M. Kom

NIK. 190302187

Dhani Ariatmanto, M. Kom

NIK. 190302197

Bhanu Sri Nugraha, M. Kom

NIK. 190302164

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 22 November 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan dalam isi 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 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 29 Januari 2022



IMAM ADJI YANUARIANTO

17.12.0281

MOTTO

“Yakinlah bahwa semua yang bisa kamu bayangkan di dunia ini juga bisa menjadi nyata. Akan tetapi, tentu saja perlu usaha dan kerja keras untuk mewujudkannya”

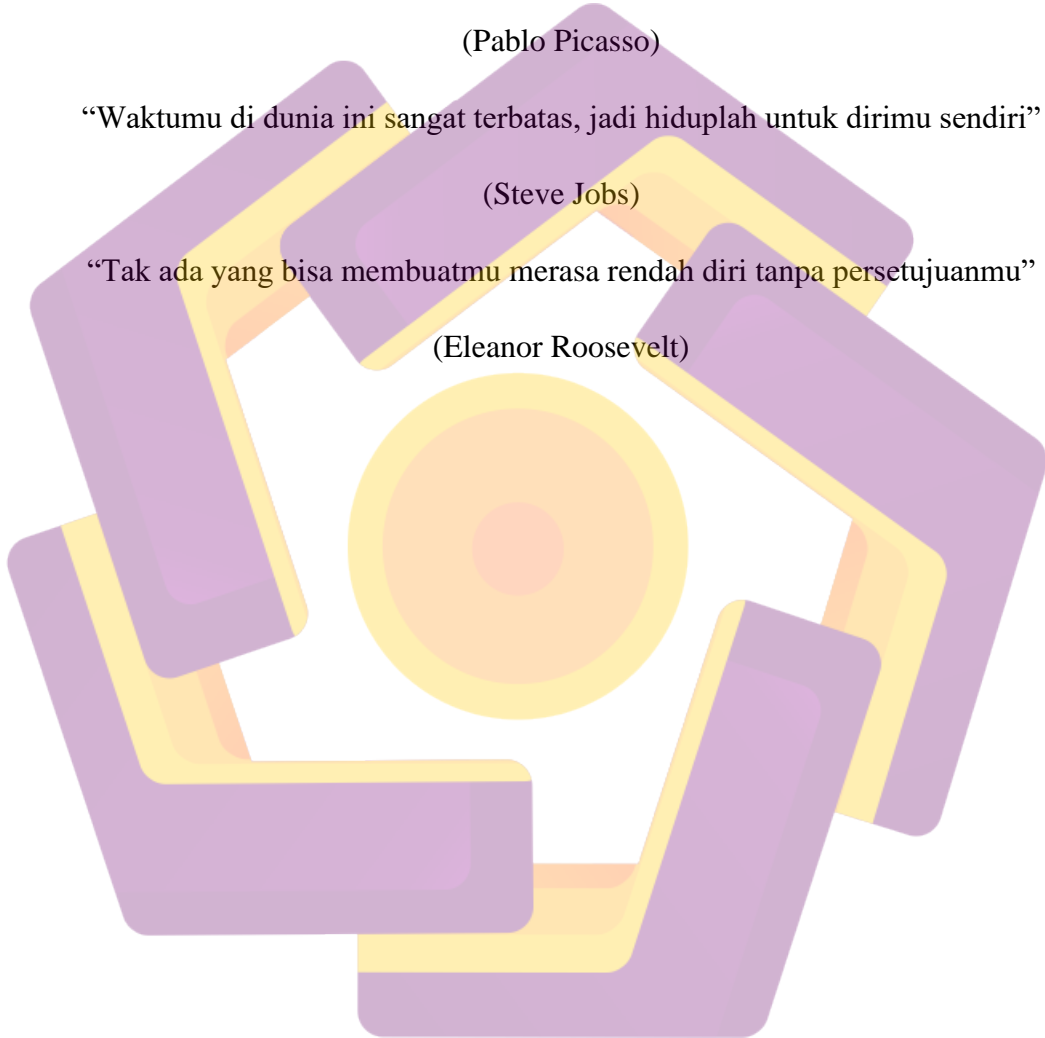
(Pablo Picasso)

“Waktumu di dunia ini sangat terbatas, jadi hiduplah untuk dirimu sendiri”

(Steve Jobs)

“Tak ada yang bisa membuatmu merasa rendah diri tanpa persetujuanmu”

(Eleanor Roosevelt)



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah meridhoi penulis dan serta mengabulkan doa yang selalu kupanjatkan. Terimakasih engkau telah memberikan sebuah pelajaran ap aitu kesabaran, kerja keras dan serta memberikan saya orang-orang baik sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Untuk penulis menyampaikan terimakasih kepada :

1. Kepada Allah SWT Yang Maha Kuasa karena atas ijinya-Nya Skripsi ini dapat selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga atas ridho-Nya dan mengabulkan segala doa.
2. Kepada Unggul Martianty Anggali dan Suprpto, sebagai ibu dan bapak penulis yang tak hentinya mendukung secara doa, moral, dan materi.
3. Kepada Bapak Mei P Kurniawan, M.kom selaku dosen pembimbing skripsi dengan tulus membimbing serta meluangkan waktunya.
4. Kepada Bapak M. Nur Sidiq,SKM,S.Pd.I selaku Wakil Kepala Sekolah yang telah memberikan ijin atas penelitiannya.
5. Kepada Syafika Noor Junaina yang telah memberikan dukungan dan bantuan serta motivasi.
6. Kepada Dyah Puji Yunianty Suprpto sebagai kaka saya yang telah memberikan dukungan dan mengajarkan saya tentang cara pengerjaan Skripsi.
7. Kepada Bagus Setya yang telah memberikan waktunya untuk mengajarkan saya dari awal hingga akhir.
8. Kepada Hasan Fajar Mutaqim yang telah membantu menyiapkan kebutuhan data dari awal.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas nikmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Implementasi Motion Graphic Penerimaan Peserta Didik Baru SMK Semesta Bumiayu”** dengan baik.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Srata 1 program studi Sistem Informasi. Dalam penulisan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak. Oleh karenanya, penulis menyampaikan terimakasih kepada

1. Kepada kedua orang tua dan keluarga atas dukungan selama ini.
2. Kepada Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Kepada Bapak Hanif Al Fatta, M. Kom selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Kepada Bapak Mei P Kurniawan, M.kom selaku dosen pembimbing skripsi dengan tulus membimbing serta meluangkan waktunya.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama kuliah.
6. Kepada SMK Semesta Bumiayu yang telah mengizinkan saya melakukan penelitiannya.
7. Kepada teman dan sahabat yang telah memberikan banyak bantuan dan semangat.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu peneliti berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun peneliti tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 31 Oktober 2021

Penulis,

Imam Adji Yanuarianto

17.12.0281

DAFTAR ISI

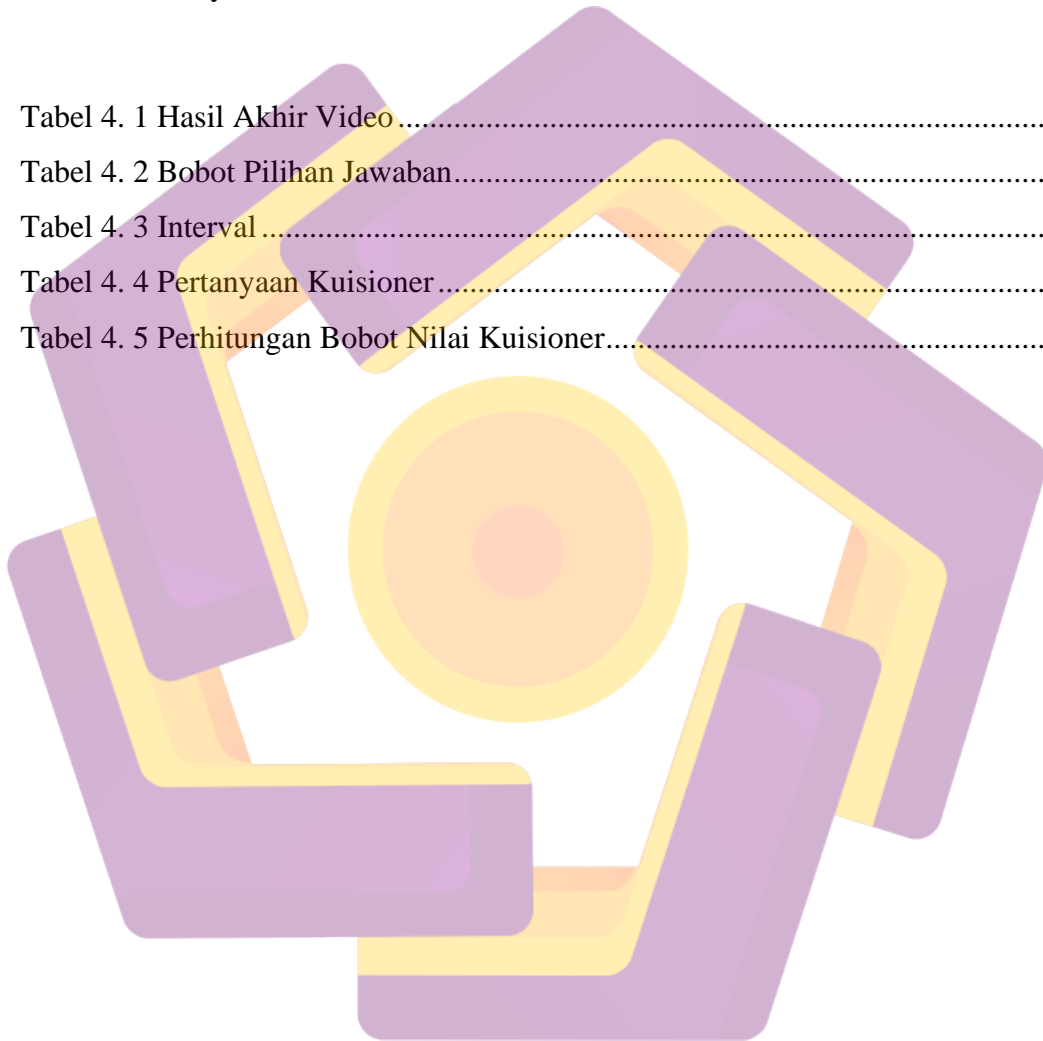
COVER.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAN.....	iv
MTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.3 Metode Perancangan.....	4
1.6.4 Metode Testing.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II.....	6
LANDASAN PENELITIAN.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori.....	8

2.2.1	Konsep Dasar Multimedia	8
2.2.2	Konsep Dasar Animasi	9
2.2.3	Konsep Dasar Motion Graphic	11
2.3	Tahap Pembuatan Animasi.....	14
2.3.1	Tahap Pra Produksi	14
2.3.2	Tahap Produksi	15
2.3.3	Tahap Pasca Produksi	15
2.4	Pengertian Promosi	15
2.4.2	Media Promosi	16
BAB III		18
METODE PENELITIAN.....		18
3.1	Sejarah SMK Semesta Bumiayu	18
3.2	Visi Misi SMK Semesta Bumiayu	18
3.2.1	Visi SMK Semesta Bumiayu	18
3.2.2	Misi SMK Semesta Bumiayu.....	18
3.2.3	Tujuan	18
3.2.4	Kebijakan Mutu	19
3.2.5	Logo SMK Semesta Bumiayu	19
3.2.6	Struktur Kepengurusan SMK Semesta Bumiayu.....	20
3.2.7	Tugas Pokok Personalia	20
3.3	Analisis Kebutuhan	22
3.3.1	Analisis Promosi	22
3.3.2	Analisis Kebutuhan Fungsional	22
3.3.3	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	22
3.4	Perancangan	24
3.4.1	Perancangan Tema Atau Topik.....	24
3.4.2	Perancangan Konsep	24
3.4.3	Perancangan Pengumpulan Data.....	24

3.4.4	Perancangan Analisis Data	24
3.4.5	Storyboard.....	25
BAB IV	29
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		29
4.1	Implementasi Motion Graphic	29
4.2	Tahap Produksi.....	29
4.2.1	Perekam Narasi	29
4.2.2	Pengambilan Gambar	30
4.2.3	Pemisahan Objek Gambar.....	31
4.2.4	Pewarnaan	32
4.2.5	Proses Penyimpanan	32
4.3	Tahap Pasca Produksi.....	32
4.3.1	Compositing	33
4.3.2	Render Video Compoisting.....	41
4.3.3	Menambahkan Backsound	42
4.4	Hasil Akhir Video Animasi	43
4.5	Metode Testing.....	46
BAB V	49
PENUTUP.....		49
5.1	Kesimpulan.....	49
5.2	Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA		50
LAMPIRAN.....		52

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian	7
Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras Hardware	23
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	23
Tabel 3. 3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware).....	24
Tabel 3. 4 Storyboard.....	25
Tabel 4. 1 Hasil Akhir Video.....	43
Tabel 4. 2 Bobot Pilihan Jawaban.....	47
Tabel 4. 3 Interval.....	47
Tabel 4. 4 Pertanyaan Kuisisioner.....	47
Tabel 4. 5 Perhitungan Bobot Nilai Kuisisioner.....	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Logo SMK Semesta Bumiayu.....	19
Gambar 3. 2 Struktur Kepengurusan SMK Semesta Bumiayu.....	20
Gambar 4. 1 Perekam Narasi	30
Gambar 4. 2 Pengambilan Gambar	30
Gambar 4. 3 Tampilan Gambar	31
Gambar 4. 4 Tampilan Gambar Yang Sudah Dipisahkan.....	31
Gambar 4. 5 Proses Pewarnaan.....	32
Gambar 4. 6 Tampilan Format Penyimpanan	32
Gambar 4. 7 Membuat New Composition	33
Gambar 4. 8 Import Format AI	34
Gambar 4. 9 Penganimasian Scene 1	34
Gambar 4. 10 Penganimasian Scene 2	35
Gambar 4. 11 Penganimasian Scene 3	35
Gambar 4. 12 Penganimasian Scene 3	36
Gambar 4. 13 Penganimasian Scene 4	36
Gambar 4. 14 Penganimasian Scene 5	37
Gambar 4. 15 Penganimasian Scene 6	37
Gambar 4. 16 Penganimasian Scene 6	38
Gambar 4. 17 Penganimasian Scene 6	38
Gambar 4. 18 Penganimasian Scene 6	38
Gambar 4. 19 Penganimasian Scene 6	38
Gambar 4. 20 Penganimasian Scene 7	39
Gambar 4. 21 Penganimasian Scene 8	39
Gambar 4. 22 Penganimasian scene 9.....	40
Gambar 4. 23 Penganimasian Scene 10.....	40
Gambar 4. 24 Penambahan Audio Narasi.....	41
Gambar 4. 25 Seting Rendering Pada Media Encoder CC 2018.....	41
Gambar 4. 26 Tampilan Hasil Rendering Pada Media Encoder CC 2018	42
Gambar 4. 27 Penambahan Backsound	42
Gambar 4. 28 Render Akhir Video Animasi.....	43

INTISARI

Motion Graphic adalah salah satu program dari multimedia yang merupakan produk informasi gabungan dari media visual bahasa film dengan desain grafis seperti 3 Dimensi, 2 Dimensi, Ilustrasi, Animasi, Vidio dan Musik. Motion Graphic atau desain grafis yang di animasikan juga sangat berperan dalam pembuatan iklan komersial, hiburan, promo, atau sebuah opening suatu acara. Program ini dapat menjadi informasi selain menggunakan brosur, banner (baleho), website dan media sosial.

Pada saat ini Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Semesta Bumiayu dalam mengenalkan promosi dan informasi identitas sekolah menggunakan promosi seperti brosur, banner (baleho) dan media sosial (instagram). Berdasarkan hal tersebut penulis mempunyai ide untuk membuat video sebuah iklan animasi tentang identitas SMK Semesta Bumiayu.

Tujuan dari penelitian ini yaitu membuat video iklan animasi 2 Dimensi identitas SMK Semesta Bumiayu sebagai media informasi dengan menggunakan Motion Graphic. Penulis menggunakan Motion Graphic 2 Dimensi yang memanfaatkan aplikasi perangkat lunak seperti adobe after effects, adobe premier pro dan adobe illustrator.

Kata Kunci : Iklan, Media, Informasi, Motion Graphic

ABSTRACT

Motion Graphic is one of the multimedia programs which is a combined information product of visual media, film language and graphic design, such as 3 Dimensional, 2 Dimensional, Illustration, Animation, Video and Music. Motion Graphics or animated graphic designs are also very instrumental in making commercial advertisements, entertainment, promos, or an opening of an event. This program can be used as information other than using brochures, banners (baleho), websites and social media.

Currently, Semesta Bumiayu Vocational High School (SMK) introduces promotions and school identity information using promotions such as brochures, banners (baleho) and social media (Instagram). Based on this, the author has the idea to make a video of an animated advertisement about the identity of SMK Semesta Bumiayu.

The purpose of this study is to create a 2 dimensional animated advertisement video for the identity of SMK Semesta Bumiayu as a medium of information using Motion Graphics. The author uses 2 Dimensional Motion Graphics that utilize software applications such as adobe after effects, adobe premiere pro and adobe illustrator.

Keyword : *Advertisement, media, information, Motion Graphic*