

**PENERAPAN ANIMASI 2D MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
INFORMASI SEJARAH DI AREA WISATA MASJID GEDHE KAUMAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



diajukan oleh

IRVAN EFFENDI

20.21.1468

Kepada

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2022

**PENERAPAN ANIMASI 2D MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
INFORMASI SEJARAH DI AREA WISATA MASJID GEDHE KAUMAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



diajukan oleh

IRVAN EFFENDI

20.21.1468

Kepada

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2022

**HALAMAN PERSETUJUAN
SKRIPSI**

**PENERAPAN ANIMASI 2D MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
INFORMASI SEJARAH DI AREA WISATA MASJID GEDHE KAUMAN**

yang disusun dan diajukan oleh

IRVAN EFFENDI

20.21.168

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Juli 2022

Dosen Pembimbing,

Lukman, M.Kom

NIK. 190302151

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PENERAPAN ANIMASI 2D MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
INFORMASI SEJARAH DI AREA WISATA MASJID GEDHE KAUMAN
yang disusun dan diajukan oleh

Nama Mahasiswa

20.21.1468

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Juli 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Windha Mega Pradnya D, M.Kom

NIK. 190302185

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Lukman, M.Kom

NIK. 190302151

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Juli 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta,S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Irvan Effendi**

NIM : **20.21.1468**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PENERAPAN ANIMASI 2D MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA INFORMASI SEJARAH DI AREA WISATA MASJID GEDHE KAUMAN

Dosen Pembimbing : **Lukman, M.kom**

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 21 Juli 2022

Yang Menyatakan,



Irvan Effendi

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmaniirahiim...

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan naskah skripsi ini. Naskah skripsi ini dibuat untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Program Studi Informatika. Dalam penyusunan naskah skripsi ini, penulis tidak akan dapat menyelesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, semangat, motivasi, bimbingan dan arahan yang diberikan. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa, atas diberikan kesempatan yang berharga untuk saya menempuh pendidikan transfer di jurusan informatika.
2. Hanif Al Fatta,S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom selaku Kepala Program Studi Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang memberikan support kepada mahasiswa Informatika terkhusus mahasiswa transfer.
4. Bapak Uyock Anggoro Saputro, M.Kom selaku Dosen wali yang telah menjadi dosen wali penulis yang banyak memebrikan informasi dan motivasi mahasiswa untuk berkembang.
5. Bapak Lukman, M.Kom. selaku Dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, perhatian, kasih sayang, dan dukungan dalam proses penulisan naskah skripsi, mulai dari awal hingga selesai.
6. Seluruh Dosen Program Studi Geografi yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan baik dibangku perkuliahan maupun diluar perkuliahan berupa survei lapangan yang bermanfaat bagi penulis dalam menempuh studi.
7. Mamak dan Bapak yang selalu mendukung penulis disegala aspek hal dan memberikan doa dan kasih sayangnya yang tulus untuk penulis.
8. Ucapan terimakasih kepada Pengelola Masjid Gedhe Kauman, yang telah memberikan izin kesempatan untuk saya membuat penelitian di area wisata.

9. Terimakasih juga kepada Mas Ali atau Mas Totok yang membantu saya menyelesaikan skripsi memberikan masukan dan arahan, sebagai pengisi suara sekaligus narasumber dalam penelitian penulis.
10. Terimakasih kepada Pak Gatot Supriyanto sebagai narasumber utama dalam penelitian penulis.
11. Teman-teman Informatika Transfer yang telah membantu dukungan menyelesaikan skripsi ini. Semangat bagi yang belum terselesaikan.
12. Penulis mengucapkan banyak terimakasih atas semua pihak yang ikut serta dalam pelaksanaan dan penyusunan skripsi. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pihak yang membutuhkan serta pembacanya.

Yogyakarta, 16 Juli 2022

Penulis

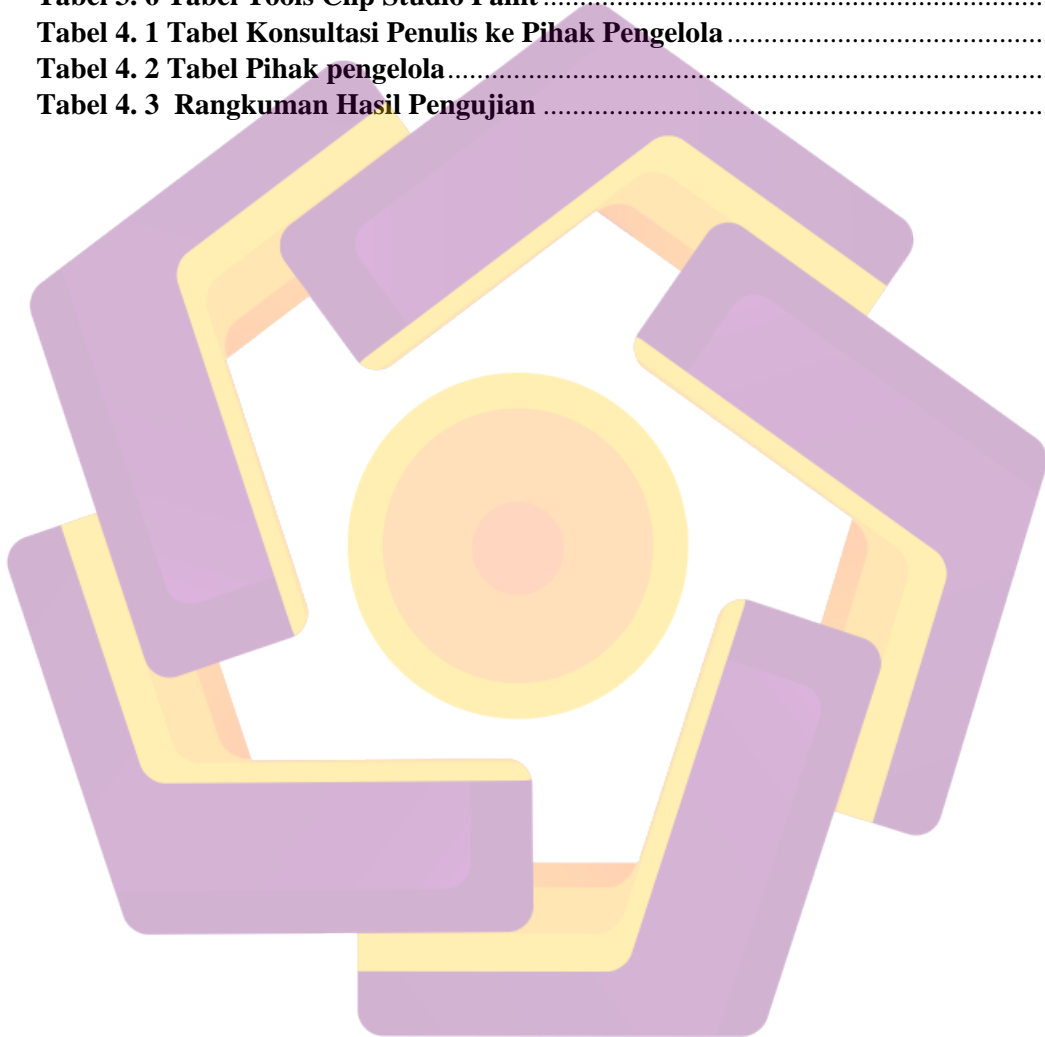
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
INTISARI	xiv
<i>Abstract</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Manfaat Teoritis	3
1.5.2 Manfaat Praktis	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Literature Review	6
2.2 Landasan Teori	8
2.2.1 Tinjauan Media Informasi Sejarah	8
2.2.2 Media Video	8
2.2.1 Multimedia	9
2.2.2 Animasi 2D	11
2.2.3 Motion Graphic	13
2.2.4 Tahap Alur Produksi	16
2.2.4 Teori Pendukung	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	20
3.1 Objek Penelitian	20

3.2 Pengumpulan Bahan	20
3.2.1 Observasi	20
3.2.2 Wawancara	25
3.3 Analisis Kebutuhan	30
3.3.1 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	30
3.3.2 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	31
3.4 Langkah Penelitian	31
3.4.1 Pra-Produksi	31
3.4.2 Produksi	35
3.4.3 Pasca-Produksi	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Implementasi	37
4.1.1 Pembuatan Naskah	37
4.1.2 Pembuatan <i>Storyboard</i>	38
4.1.3 Proses Pengambilan gambar	40
4.1.4 Pembuatan Gambar Ilustrasi	40
4.1.5 Perekaman <i>Audio</i>	43
4.1.6 <i>Compositing</i>	44
4.1.7 <i>Editing</i>	48
4.2 Pengujian	54
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	58
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	61

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Literatur review	7
Tabel 3. 1 Tabel Hasil Observasi	23
Tabel 3. 2 Hasil Wawancara Narasumber	26
Tabel 3. 3 Kebutuhan Perangkat Lunak	30
Tabel 3. 4 Kebutuhan Perangkat Keras	31
Tabel 3. 5 Naskah Cerita	32
Tabel 3. 6 Tabel Tools Clip Studio Paint	35
Tabel 4. 1 Tabel Konsultasi Penulis ke Pihak Pengelola	54
Tabel 4. 2 Tabel Pihak pengelola	55
Tabel 4. 3 Rangkuman Hasil Pengujian	56

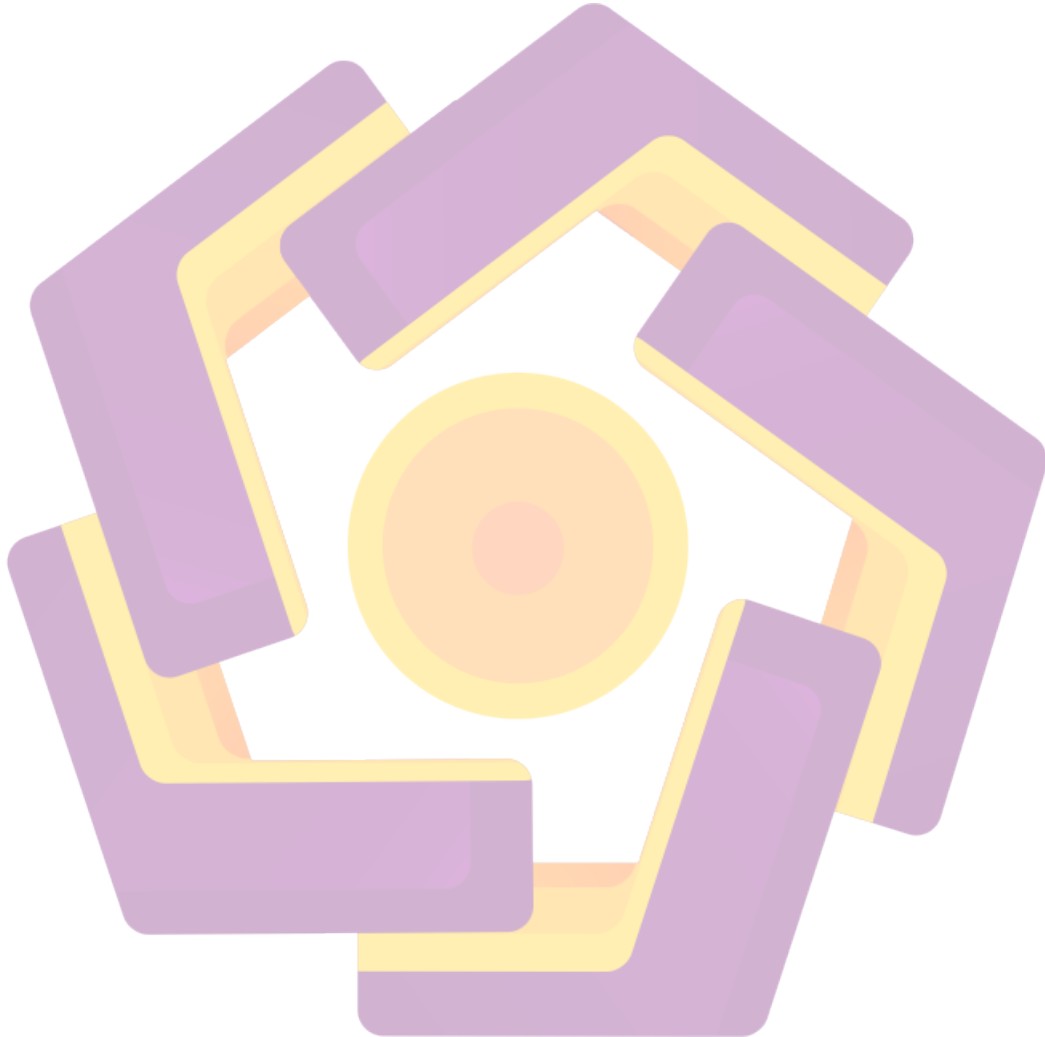


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Kondisi masjid utama dari luar	21
Gambar 3. 2 Kondisi Dalam masjid	21
Gambar 3. 3 Kondisi Serambi Masjid	22
Gambar 3. 4 Gapura Masjid.....	22
Gambar 3. 5 Dokumentasi wawancara dengan Bapak Gatot Supriyanto.....	30
Gambar 3. 6 Dokumentasi wawancara dengan Bapak Totok Yulianto	30
Gambar 3. 7 Contoh storyboard	34
Gambar 3. 8 Bukti perizinan audio.....	36
Gambar 4. 1 Gambar Storyboard 1	38
Gambar 4. 2 Gambar Storyboard 2	39
Gambar 4. 3 Gambar Storyboard 3	39
Gambar 4. 4 Gambar Storyboard 4	40
Gambar 4. 5 Mengatur Ukuran dan resolusi	41
Gambar 4. 6 Membuat gambar awal	41
Gambar 4. 7 Memberi warna objek.....	42
Gambar 4. 8 Langkah ekspor gambar	42
Gambar 4. 9 Tampilan folder setelah ekspor gambar.....	43
Gambar 4. 10 Cara setting Audio Hardware	43
Gambar 4. 11 Tampilan Hasil Record suara sesuai naskah	44
Gambar 4. 12 Tampilan file import	45
Gambar 4. 13 Tampilan setelah gambar di susun.	45
Gambar 4. 14 Bar Timeline	45
Gambar 4. 15 Pengaturan transform objek	46
Gambar 4. 16 Membuat dan mengatur Text.....	46
Gambar 4. 17 Tampilan animation composer.....	47
Gambar 4. 18 Membuat kamera	47
Gambar 4. 19 Tampilan setting camera	48
Gambar 4. 20 Mengatur gerakan kamera	48
Gambar 4. 21 Cara import compositing	49
Gambar 4. 22 Lokasi file AE dan hasil compositing.....	49
Gambar 4. 23 Cara import file	50
Gambar 4. 24 Tampilan lokasi file	50
Gambar 4. 25 Langkah mengatur speed duration.....	50
Gambar 4. 26 Tampilan speed duration	51
Gambar 4. 27 Tampilan premier composer	51
Gambar 4. 28 Tampilan transisi efek di timeline.....	51
Gambar 4. 29 Audio Gain pengatur kekuatan suara	52
Gambar 4. 30 Tampilan Audio Gain.....	52
Gambar 4. 31 Tampilan timeline.....	53
Gambar 4. 32 Tampilan render setting.....	53
Gambar 4. 33 Tampilan proses rendering.....	53
Gambar 4. 34 Kuesioner pengujian	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi wawancara	61
Lampiran 2 Storyboard.....	62
Lampiran 3 Tampilan video	66
Lampiran 4 Revisian naskah	67
Lampiran 5 Revisian Storyboard.....	68



INTISARI

Masjid Gedhe Kauman adalah salah satu masjid bersejarah di Yogyakarta, salah satu yang menjadi istimewa masjid bersejarah adalah terletak pada unsur makna filosofi yang terkandung dalam setiap jengkal bangunan yang dibuat. Makna filosofi dari masjid gedhe kauman sangat beraneka ragam mulai dari segi arsitektur, tata letak bangunan, hingga hiasan berupa relief-relief kayu yang berada di tiap sudutnya.

Penyampaian informasi sejarah kepada wisatawan, biasanya melalui tour guide yang akan menceritakan sejarah berdiri maupun dari segi filosofi masjid. Dalam hal ini, terdapat kendala yang terjadi, yaitu masih sedikit jumlah tour guide yang menguasai sejarah masjid gedhe kauman, sehingga terkadang ada informasi yang tidak tersampaikan dengan baik kepada wisatawan.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini, penulis membuat sebuah video informasi sejarah dengan memanfaatkan animasi 2D motion graphic. Sehingga harapan dalam penelitian ini, informasi yang terkandung dalam sejarah maupun filosofi masjid bisa tersampaikan dengan baik kepada wisatawan. Hasil akhir dari penelitian ini adalah berupa video animasi 2D motion graphic sebagai media informasi sejarah Masjid Gedhe Kauman.

Kata kunci: Motion graphic, Animasi 2D, Sejarah, Masjid, Media Informasi

Abstract

Gedhe Kauman Mosque is one of the historic mosques in Yogyakarta, one of the special things about this historic mosque is that it lies in the elements of philosophical meaning contained in every inch of the building that is made. The philosophical meaning of the Great Kauman Mosque is very diverse, starting from the aspect of architecture, building layout, to decoration in the form of wooden reliefs that are in every corner.

Submission of historical information to tourists, usually through a tour guide who will tell the history of the establishment and in terms of the philosophy of the mosque. In this case, there are obstacles that occur, namely there are still a few tour guides who master the history of the Grand Mosque of Kauman, so that sometimes there is information that is not conveyed properly. Therefore, in this study, the author made a historical information video by utilizing 2D motion graphic animation.

So it is hoped that in this research, the information contained in the history and philosophy of the mosque can be conveyed properly to tourists. The final result of this research is a 2D motion graphic animation video as a medium for historical information of the Gedhe Kauman Mosque.

Keyword: Motion graphic, 2D Animation, History, Mosque, Information Media