

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI MEDIA INFORMASI TENTANG *MICROGREENS***

Studi Kasus : Farm Orchestra

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Dion Prabowo

15.11.9193

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI MEDIA INFORMASI TENTANG *MICROGREENS***

Studi Kasus : Farm Orchestra

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Muhammad Dion Prabowo

15.11.9193

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2022

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Dan Pembuatan Animasi Motion Graphic Sebagai
Media Informasi Tentang Microgreens**

(Studi Kasus : Farm Orchestra)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Dion Prabowo

15.11.9193

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 25 Juni 2022

Dosen Pembimbing,

Mei P. Kurniawan, M.Kom.

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan Dan Pembuatan Animasi Motion Graphic Sebagai
Media Informasi Tentang Microgreens**

(Studi Kasus : Farm Orchestra)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Dion Prabowo
15.11.9193**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Juni 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

**Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216**

**Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng
NIK. 190302287**

**Mei P. Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Juni 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

**Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096**

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 Juni 2022



Muhammad Dion Prabowo
NIM. 15.11.9193

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji dan Syukur kita panjatkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala. Dzat yang hanya kepada-Nya memohon pertolongan. Alhamdulillah atas segala pertolongan, rahmat, dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Dan Pembuatan Animasi Motion Graphic Sebagai Media Informasi Tentang Microgreens (Studi Kasus : Farm Orchestra)”. Shalawat dan salam kepada Rasulullah Shallallahu Alaihi Wasallam yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan teladan terbaik untuk umat manusia.

Saat ini ketika membicarakan tentang pertanian atau sayuran Hidroponik, mayoritas orang sudah mengerti apa itu pertanian atau sayuran Hidroponik, sedangkan berbeda dengan Microgreens yang hingga saat ini belum banyak orang mengerti apa itu Microgreens. Farm Orchestra sendiri telah melakukan beberapa upaya untuk edukasi dan memberikan informasi tentang *Microgreens* melalui kelas terbuka namun upaya yang dilakukan dirasa masih kurang maksimal dalam menyampaikan informasinya karena keterbatasan jumlah peserta yang bisa menghadiri kelas tersebut.

Dari masalah yang disebutkan diatas maka penulis membuat sebuah penelitian dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Animasi *Motion Graphic* sebagai Media Informasi tentang *Microgreens*” dengan melibatkan unsur-unsur multimedia untuk menjelaskan hal-hal mengenai *Microgreens*, khususnya yang ada di Farm Orchestra sehingga dapat di hasilkan keluaran sebuah produk Media Informasi tentang *Microgreens* yang lebih mudah untuk di akses oleh masyarakat secara luas.

Penulis menyadari banyak pihak yang memberikan dukungan dan bantuan selama menyelesaikan studi dan tugas akhir ini. Oleh karena itu, sudah sepantasnya penulis dengan penuh hormat mengucapkan terimakasih dan mendoakan semoga Allah memberikan balasan terbaik kepada:

Terimakasih penulis juga haturkan untuk semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Akhir kata penulis menyadari bahwa tidak ada yang sempurna, penulis masih melakukan kesalahan dalam penyusunan skripsi. Oleh karena itu, penulis meminta maaf yang sedalam-dalamnya atas kesalahan yang dilakukan penulis.

Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat dijadikan referensi demi pengembangan ke arah yang lebih baik. Kebenaran datangnya dari Allah dan kesalahan datangnya dari diri penulis. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan Ridho-Nya kepada kita semua.

Yogyakarta, 28 Juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
INTISARI.....	ix
ABSTRACT.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Bagi Pihak Objek.....	5
1.5.2 Bagi Peneliti.....	5
1.5.3 Bagi Masyarakat Luas.....	5
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.6.1.1 Metode Observasi.....	6
1.6.1.2 Metode Wawancara.....	6
1.6.2 Metode Analisis.....	6
1.6.3 Metode Perancangan.....	7
1.7 Metode <i>Testing</i>	7
1.8 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9

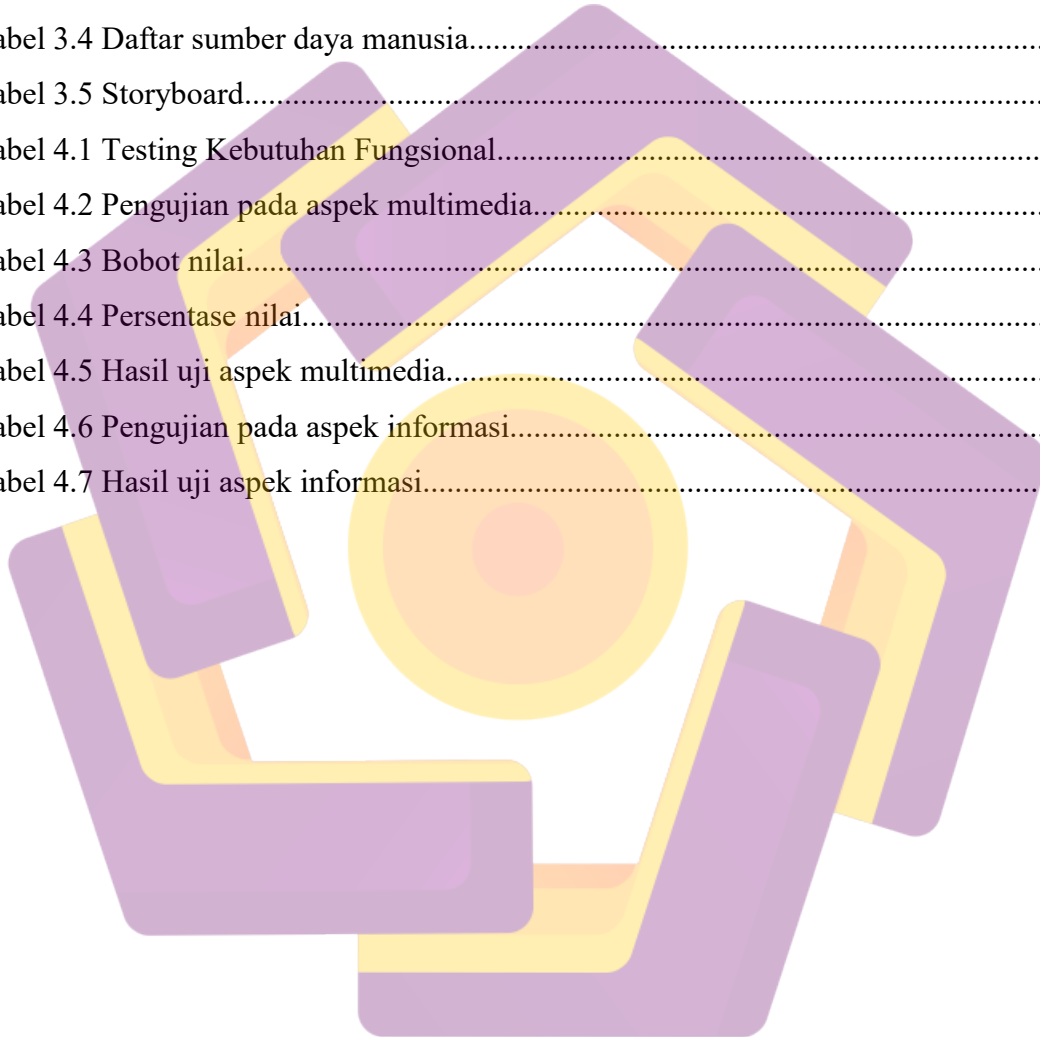
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 Multimedia	11
2.2.1.1 Multimedia <i>Content Production</i>	11
2.2.1.2 Multimedia <i>Communication</i>	12
2.2.2 Komponen Multimedia	12
2.2.2.1 <i>Teks</i>	12
2.2.2.2 <i>Image</i>	12
2.2.2.3 <i>Audio</i>	13
2.2.2.4 <i>Video</i>	13
2.2.2.5 <i>Animation</i>	13
2.2.3 12 Prinsip- Prinsip Dasar Animasi	13
2.2.3.1 <i>Squash and Stretch</i>	13
2.2.3.2 <i>Anticipation</i>	14
2.2.3.3 <i>Staging</i>	14
2.2.3.4 <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	15
2.2.3.5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	15
2.2.3.6 <i>Slow In and Slow Out</i>	15
2.2.3.7 <i>Arch</i>	16
2.2.3.8 <i>Secondary Action</i>	16
2.2.3.9 <i>Timing</i>	16
2.2.3.10 <i>Appeal</i>	16
2.2.3.11 <i>Exaggeration</i>	17
2.2.3.12 <i>Solid Drawing</i>	17
2.2.4 <i>Storyboard</i>	17
2.2.5 Komponen-Komponen <i>Storyboard</i>	18
2.2.5.1 <i>Bagian Judul</i>	18
2.2.5.2 <i>Bagian Sub Judul</i>	18
2.2.5.3 <i>Bagian Visual</i>	18
2.2.5.4 <i>Bagian Audio</i>	18
2.2.5.5 <i>Bagian Dialog/Action</i>	18
2.2.5.6 <i>Bagian Properties</i>	18
2.2.6 <i>Motion Graphic</i>	19
2.2.7 <i>Pertimbangan Motion Graphic</i>	19
2.2.7.1 <i>Spatial</i>	19

2.2.7.2 <i>Temporal</i>	19
2.2.7.3 <i>Live Action</i>	20
2.2.7.4 <i>Typographic</i>	20
2.3 Analisis	20
2.3.1 Analisis Kebutuhan Sistem	20
2.3.2 Analisis Kebutuhan Fungsional	21
2.3.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	21
2.3.4 Analisis Perancangan	21
2.3.4.1 Pra Produksi	21
2.3.4.2 Produksi	22
2.3.4.3 Pasca Produksi	24
2.4 Perhitungan Skor Skala <i>Likert</i>	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	26
3.1 Tinjauan Umum	26
3.1.1 Sejarah Singkat Farm Orchestra	26
3.1.2 Profil Farm Orchestra	29
3.1.3 Visi dan Misi Farm Orchestra	29
3.1.3.1 Visi	29
3.1.3.2 Misi	30
3.1.4 Struktur Organisasi Farm Orchestra	30
3.1.5 Motto Farm Orchestra	31
3.1.6 Kebijakan Mutu Farm Orchestra	31
3.1.7 Tujuan Farm Orchestra	32
3.1.8 Makna Logo Farm Orchestra	32
3.2 Pengumpulan Data	33
3.2.1 Observasi	33
3.2.2 Wawancara	34
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	37
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	37
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	38
3.3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	38
3.3.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	38
3.3.2.3 Kebutuhan Manusia (Brainware)	39
3.3.3 Analisis Kelayakan Sistem	40

3.3.3.1 Kelayakan Teknis	40
3.3.3.2 Kelayakan Operasional	40
3.3.3.3 Kelayakan Hukum	40
3.3.3.4 Kelayakan Jadwal	41
3.4 Pra Produksi	41
3.4.1 Merancang Konsep	41
3.4.2 Tema	41
3.4.3 Merancang naskah	42
3.4.4 Storyboard	50
BAB IV IMLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	68
4.1 Implementasi	68
4.2 Produksi	69
4.2.1 Pencarian Objek	69
4.2.3 <i>Sound Recording</i> dan <i>Sound Editing</i>	71
4.2.3.1 <i>Sound Recording</i>	71
4.2.3.2 <i>Sound Editing</i>	72
4.3 Pasca Produksi	74
4.3.1 <i>Compositing</i>	74
4.3.2 <i>Editing</i>	75
4.3.3 <i>Rendering</i>	79
4.4 Pembahasan	80
4.4.1 <i>Testing</i>	80
4.4.2 Kuesioner	83
4.4.2.1 Kuesioner Faktor Multimedia	83
4.4.2.2 Kuesioner Faktor Informasi	87
4.4.3 Penyerahan ke Pihak Farm Orchestra	89
4.4.4 <i>Review</i>	89
BAB V PENUTUP	94
5.1 Kesimpulan	94
5.2 Saran	95
DAFTAR PUSTAKA	xi
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Contoh penggunaan skala likert.....	7
Tabel 2.1 Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penulis.....	10
Tabel 2.2 Skala Jawaban.....	25
Tabel 3.1 Profil Farm Orchestra.....	29
Tabel 3.2 Daftar perangkat keras.....	38
Tabel 3.3 Daftar perangkat lunak.....	39
Tabel 3.4 Daftar sumber daya manusia.....	39
Tabel 3.5 Storyboard.....	50
Tabel 4.1 Testing Kebutuhan Fungsional.....	80
Tabel 4.2 Pengujian pada aspek multimedia.....	83
Tabel 4.3 Bobot nilai.....	84
Tabel 4.4 Persentase nilai.....	85
Tabel 4.5 Hasil uji aspek multimedia.....	85
Tabel 4.6 Pengujian pada aspek informasi.....	87
Tabel 4.7 Hasil uji aspek informasi.....	88



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Trends Indonesia Terhadap <i>Microgreens</i>	2
Gambar 1.2 Trends Amerika Serikat Terhadap <i>Microgreens</i>	2
Gambar 3.1 Gambar <i>Display</i> <i>Microgreens</i> di store Farm Orchestra.....	26
Gambar 3.2 Struktur Organisasi Farm Orchestra.....	31
Gambar 3.3 Logo Farm Orchestra.....	32
Gambar 4.1 Alur Kerja Proses Implementasi.....	68
Gambar 4.2 Aplikasi Video Scribe.....	68
Gambar 4.3 Layar Utama Video Scribe.....	70
Gambar 4.4 Lembar Kerja Baru.....	70
Gambar 4.5 Aplikasi Recorder Redmi Note 9Pro.....	71
Gambar 4.6 Gambar aplikasi Audacity.....	72
Gambar 4.7 Proses menghilangkan <i>Noise</i>	73
Gambar 4.8 Proses mensinkronkan rekaman suara.....	73
Gambar 4.9 <i>Loading</i> screen Video Scribe.....	74
Gambar 4.10 <i>Import</i> file objek Video Scribe.....	75
Gambar 4.11 Editing di Software Video Scribe.....	76
Gambar 4.12 Transformasi dasar dalam <i>properties</i>	76
Gambar 4.13 <i>Effect Typewriter</i> Video Scribe.....	77
Gambar 4.14 Memilih <i>background music</i>	77
Gambar 4.15 Proses <i>render</i> Video Scribe.....	78
Gambar 4.16 <i>Loading Screen</i> Adobe Premiere Pro 2022.....	78
Gambar 4.17 <i>Import</i> Video dan Audio Adobe Premiere Pro 2022.....	79
Gambar 4.18 Proses <i>rendering</i> final.....	80
Gambar 4.19 Akun Instagram Farm Orchestra.....	90
Gambar 4.20 Hasil penautan animasi pada instagram.....	91
Gambar 4.21 Hasil penautan animasi pada Facebook Farm Orchestra.....	93

INTISARI

Farm Orchestra merupakan sebuah sub usaha dari PT.Senopati Mataram Raya yang bergerak di bidang pertanian modern, khususnya *Microgreens* dan Hidroponik, terletak di Jalan Kaliwaru Raya No.84c, Soropadan, Depok, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Farm Orchestra memadukan konsep *Modern farm* dan *Urban farm*, untuk menghasilkan produk sayuran segar dengan optimal pada lahan pertanian di perkotaan yang sangat terbatas.

Saat ini ketika membicarakan tentang pertanian atau sayuran Hidroponik, mayoritas orang sudah mengerti apa itu pertanian atau sayuran Hidroponik, sedangkan berbeda dengan *Microgreens* yang hingga saat ini belum banyak orang mengerti apa itu *Microgreens*. Farm Orchestra sendiri telah melakukan beberapa upaya untuk edukasi dan memberikan informasi tentang *Microgreens* melalui kelas terbuka namun upaya yang dilakukan dirasa masih kurang maksimal dalam menyampaikan informasinya karena keterbatasan jumlah peserta yang bisa menghadiri kelas tersebut.

Dari masalah yang disebutkan diatas maka penulis membuat sebuah penelitian dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Animasi *Motion Graphic* sebagai Media Informasi tentang *Microgreens*” dengan melibatkan unsur-unsur multimedia untuk menjelaskan hal-hal mengenai *Microgreens*, khususnya yang ada di Farm Orchestra sehingga dapat di hasilkan keluaran sebuah produk Media Informasi tentang *Microgreens* yang lebih mudah untuk di akses oleh masyarakat secara luas.

Kata Kunci : *Microgreens, Pertanian Modern, Motion Graphic, Media, Informasi*

ABSTRACT

Farm Orchestra is a sub-business of PT. Senopati Mataram Raya which is engaged in modern agriculture, especially Microgreens and Hydroponics, located at Jalan Kaliwaru Raya No.84c, Soropadan, Depok, Sleman, Special Region of Yogyakarta. Farm Orchestra combines the concepts of Modern farm and Urban farm, to optimally produce fresh vegetable products on agricultural land in very limited urban areas.

Currently when talking about hydroponic agriculture or vegetables, the majority of people already understand what hydroponic agriculture or vegetables are, while it is different from microgreens which until now not many people understand what microgreens are. The Farm Orchestra itself has made several efforts to educate and provide information about Microgreens through open classes, but the efforts made are still not optimal in conveying the information due to the limited number of participants who can attend the class.

From the problems mentioned above, the authors make a study with the title "Design and Manufacture of Motion Graphic Animations as Information Media about Microgreens" by involving multimedia elements to explain things about Microgreens, especially those in the Farm Orchestra so that output can be produced. an Information Media product about Microgreens that is easier to access by the public at large.

Keywords : *Microgreens, Pertanian Modern, Motion Graphic, Media, Information*

