

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI ENGLISHOPEDIA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ainun Widianingsih Djamil**

**14.11.8282**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI ENGLISHOPEDIA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Ainun Widianingsih Djamil**

**14.11.8282**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI ENGLISHOPEDIA**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ainun Widianingsih Djamil**

**14.11.8282**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 9 Desember 2017

**Dosen Pembimbing,**

  
**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
**NIK. 190302164**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC  
SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI ENGLISHOPEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ainun Widianingsih Djamil**

**14.11.8282**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Desember 2017

**Susunan Dewan Penguji**

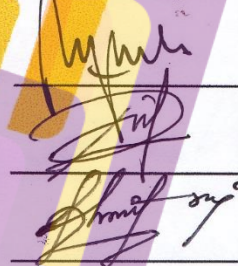
**Nama Penguji**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
NIK. 190302164

**Ainul Yaqin, M.Kom**  
NIK. 190302255

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
NIK. 190302197

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 11 Januari 2018

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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



## 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, 2 Oktober 2017



**Ainun Widianingsih Djamil**

**14.11.8282**

## MOTTO



“A million dreams are impossible comes true, it's taking over you”

## PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah S.W.T atas berkah rahmat dan limpahan karunia-Nya skripsi ini berhasil diselesaikan dalam waktu yang telah ditetapkan.

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing pada penyelesaian skripsi ini yang telah memberikan panduan serta arahan dengan penuh kepercayaan kepada penulis untuk menyempurnakan skripsi ini. Ucapan terimakasih juga ditujukan kepada Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta, Ibu Krisnawati, S.SI., M.T. dan Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.

Akhirnya, tidak terlupakan kepada keluarga, Papah (Abdul Jamil Hamim), Mamah (Kunaenah), Ibu (Rusmiyati), Kakak (Winda Setianingsih Djamil), Adik (Khairul dan Dinda), dan partner terbaikku (Sudirman Wiranata) yang selalu memberikan dukungan, perhatian, serta kritik dan saran kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah S.W.T membalasnya.

## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirahim,

Alhamdulillah rabbil'alamin, puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah S.W.T yang telah memberikan nikmat, rahmat, serta karunia nya sehingga penulis berkesempatan untuk menulis skripsi ini. Tidak lupa shalawat serta salam selalu tercurah kepada junjungan, tauladan, panglima besar kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabatnya yang selalu istiqomah hingga akhir zaman. Dan Insya Allah kita adalah pengikutnya yang senantiasa mengikuti sunahnya dan istiqomah di jalan Allah, aamiin.

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk mempromosikan Englishopedia dalam bentuk *video motion graphic*. Dibuatkannya *video motion graphic* untuk mempromosikan lembaga kursusnya agar dapat menyajikan informasi yang tepat dan lebih banyak dikenal orang yang belajar di Englishopedia. Sehingga membuat siapapun menjadi tahu bahwa ada lembaga bahasa inggris dengan harga murah dan dapat meningkatkan jumlah siswa di Englishopedia.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini, diantaranya:

1. Allah S.W.T, pencipta alam semesta yang maha kuasa dan agung yang telah memudahkan segala urusan dan telah memberikan karunia, kesehatan dan hidayah nya disaat apapun.
2. Orangtua (A.J. Hamim, Rusmiyati dan Kunaenah), kakak (Winda Setianingsih Djamil), adik (Khairul dan Dinda) dan keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan, kasih sayang dan perhatian sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
3. Partner Terbaikku, Sudirman Wiranata, yang selalu menemani dan memberikan semangat serta motivasi saat penulis menyelesaikan skripsi ini.



4. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Ibu Krisnawati, S.SI., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Sudarmawan M.T, selaku ketua program studi S1-Informatika.
7. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom. selaku dosen pembimbing.
8. Sahabat SMVK (Lita, Liza, Tuti, Selly, Ines, Dhana), Thanks for being my bestfriend since we first met from first semester, I love you guys!.
9. Teman-teman 14-SITI-11, semoga cepat menyusul!.
10. Sahabat AEC, yang tidak bisa kusebutkan satu persatu.

“Pendidikan bukan merupakan sesuatu yang diterima, melainkan sesuatu yang didapatkan”. Penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya apabila ada kesalahan atau kekeliruan baik dalam penulisan maupun pembahasan materi yang kurang lengkap atau kurang jelas. Penulis juga menerima kritik dan saran yang sifatnya membangun agar dapat memberikan masukan serta pengalaman bagi penulis untuk masa yang akan datang. Semoga Skripsi ini tidak hanya bermanfaat bagi penulis, tetapi juga dapat bermanfaat bagi orang lain.

Yogyakarta, 2 Oktober 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II.....	8
LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	10
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	10
2.2.2 Elemen Multimedia.....	11
2.3 Konsep Dasar Animasi.....	12
2.3.1 Pengertian Animasi .....	12
2.3.2 Jenis Animasi .....	13
2.4 Video .....	15
2.4.1 Pengertian Video.....	15
2.4.2 Digital Video.....	15

2.4.3	Standar Video [10].....	16
2.5	<i>Motion Graphic</i> .....	16
2.5.1	Pengertian <i>Motion Graphic</i> .....	16
2.5.2	Elemen <i>Motion Graphic</i> .....	17
2.5.3	Karakteristik <i>Motion Graphic</i> .....	18
2.6	Media Promosi .....	18
2.7	Metode Analisis.....	19
2.7.1	Metode Analisis Data Deskriptif Kualitatif .....	19
2.8	Metode Perancangan .....	20
2.8.1	Pra Produksi [16] .....	20
2.9	Metode Pengembangan .....	21
2.9.1	Produksi [16].....	21
2.9.2	Pasca Produksi [16].....	22
2.10	Pengolahan Data Kuesioner .....	22
2.10.1	Skala Gutman [17] .....	23
2.10.2	Skala <i>Likert</i> [19].....	23
2.10.3	Rumus Presentase [18].....	24
2.11	<i>Software</i> yang Digunakan .....	25
2.11.1	<i>Adobe After Effect CS6</i> [20].....	25
2.11.2	<i>Adobe Premiere Pro CS6</i> [21] .....	25
2.11.3	<i>Adobe Audition CS6</i> [22] .....	26
2.11.4	<i>Adobe Illustrator CS6</i> [23].....	27
BAB III	.....	28
ANALISIS DAN PERANCANGAN	.....	28
3.1	Deskripsi Umum.....	28
3.1.1	Englishopedia.....	28
3.1.2	Keadaan Geografi.....	28
3.1.3	Motto Englishopedia.....	29
3.1.4	Sarana dan Prasarana.....	29
3.2	Metode Analisis.....	29
3.2.1	Analisis Data Deskriptif Kualitatif.....	29

3.3	Solusi-solusi yang dapat ditawarkan .....	32
3.4	Solusi yang dipilih.....	32
3.5	Analisis Kebutuhan .....	32
3.5.1	Analisis Kebutuhan Informasi .....	32
3.5.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	33
3.5.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	33
3.5.4	Analisis Kebutuhan <i>Brainware</i> .....	34
3.6	Tahap Pra Produksi .....	35
BAB IV .....		40
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....		40
4.1	Tahap Produksi.....	40
4.1.1	<i>Desain</i> Karakter .....	41
4.1.2	<i>Coloring</i> .....	43
4.1.3	Pembuatan gerakan <i>frame by frame</i> .....	47
4.1.4	<i>Dubbing</i> dan <i>Sound Editing</i> .....	53
4.2	Tahap Pasca Produksi.....	58
4.2.1	<i>Editing</i> Video Menggunakan <i>Adobe After Effect CS6</i> .....	58
4.2.2	<i>Editing</i> Video Menggunakan <i>Adobe Premiere CS6</i> .....	60
4.2.3	<i>Rendering</i> .....	61
4.3	Pembahasan .....	62
4.3.1	Pembahasan Kebutuhan Informasi.....	62
4.3.2	Pembahasan Hasil Kuesioner.....	63
4.3.3	Perhitungan Kuesioner .....	65
4.4	Kendala Proses Produksi .....	70
BAB V .....		72
PENUTUP.....		72
5.1	Kesimpulan.....	72
5.2	Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA .....		74



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Penelitian.....	9
Tabel 2.2 Bobot Pilihan Jawaban Skala Gutman [18] .....	23
Tabel 2.3 Bobot Pilihan Jawaban Skala Likert [18] .....	24
Tabel 3.1 Hasil Observasi .....	31
Tabel 3.2 Tabel Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	33
Tabel 3.3 Tabel Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....	33
Tabel 3.4 Tampilan <i>Storyboard</i> .....	37
Tabel 4.1 Karakter dan Background pada Video <i>Motion Graphic</i> .....	45
Tabel 4.2 Kebutuhan Informasi.....	62
Tabel 4.3 Penilaian Kuesioner Kebutuhan Informasi pada.....	63
Tabel 4.4 Penilaian Kuesioner Aspek Tampilan <i>Motion Graphic</i> .....	64
Tabel 4.5 Tabel Bobot Pilihan Jawaban.....	65
Tabel 4.6 Hasil Uji Kuesioner.....	66
Tabel 4.7 Tabel Bobot Pilihan Jawaban.....	68
Tabel 4.8 Hasil Uji Kuesioner.....	69

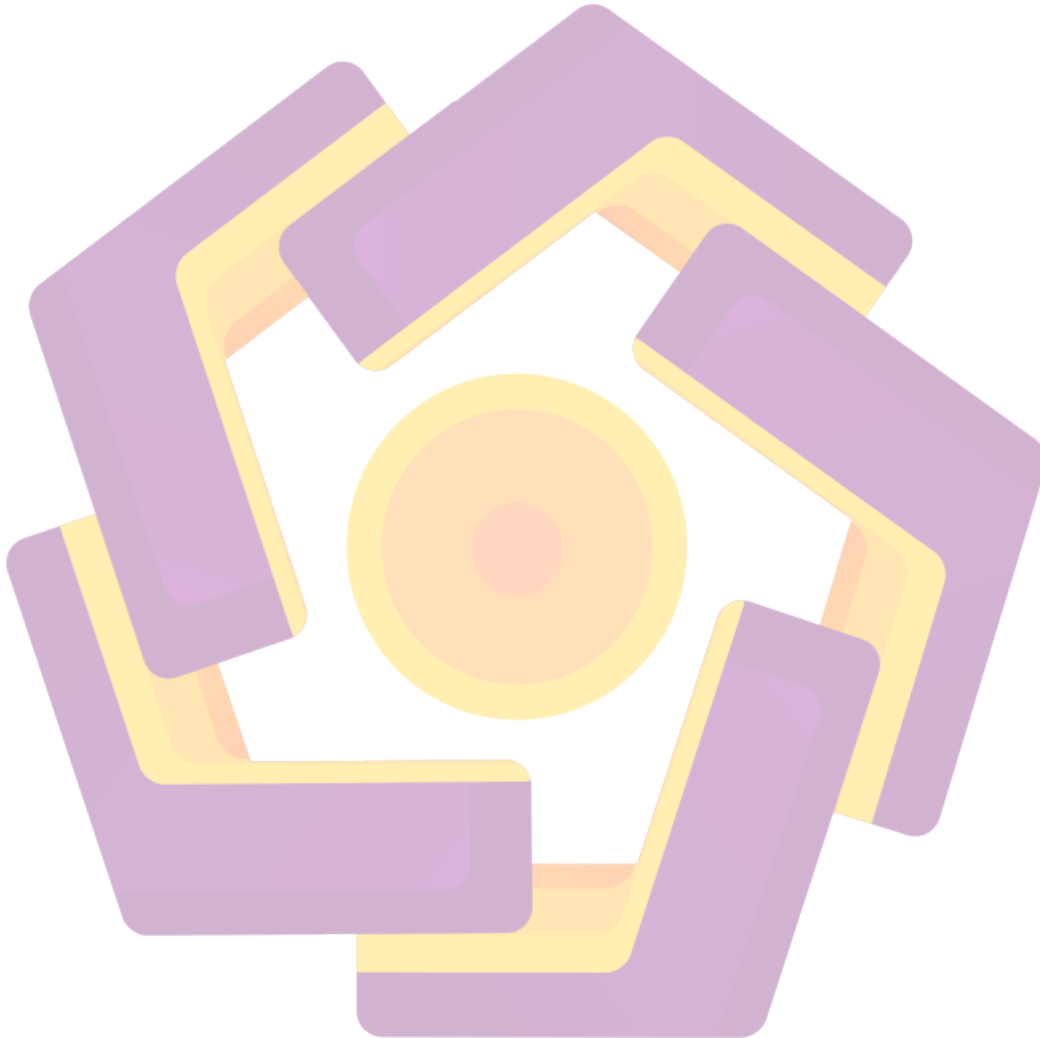
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh <i>Motion Graphic</i> .....	17
Gambar 2.2 Tampilan <i>Adobe After Effects CS6</i> .....	25
Gambar 2.3 Tampilan <i>Adobe Premiere Pro CS6</i> .....	26
Gambar 2.4 Tampilan <i>Adobe Audition CS6</i> .....	26
Gambar 2.5 Tampilan <i>Adobe Illustrator</i> .....	27
Gambar 4.1 Diagram Alur Produksi .....	40
Gambar 4.2 Tampilan membuat dokumen baru <i>Adobe Illustrator CS6</i> .....	41
Gambar 4.3 Tampilan tool menu <i>Adobe Illustrator CS6</i> .....	41
Gambar 4.4 Tampilan <i>Rectangle Tool</i> .....	42
Gambar 4.5 Hasil Pembuatan Karakter.....	42
Gambar 4.6 Tampilan <i>Layer</i> dari Objek .....	43
Gambar 4.7 Karakter Pendukung.....	43
Gambar 4.8 Tampilan <i>Color Picker</i> .....	44
Gambar 4.9 Karakter yang telah di <i>Coloring</i> .....	44
Gambar 4.10 Komposisi Baru.....	47
Gambar 4.11 Tampilan Proses <i>Import File</i> .....	48
Gambar 4.12 Proses <i>Composition</i> .....	48
Gambar 4.13 Tampilan <i>Transform</i> .....	49
Gambar 4.14 Penggunaan <i>Scale</i> pada scene 1 .....	49
Gambar 4.15 Penggunaan <i>Position</i> pada scene 3.....	50
Gambar 4.16 Penggunaan <i>Opacity</i> pada scene 2 menuju 3 .....	50
Gambar 4.17 Penggunaan <i>move Anchor Point</i> pada scene 2 menuju 3 .....	51
Gambar 4.18 Karakter yang telah diberi <i>Puppet</i> .....	51
Gambar 4.19 <i>Masking</i> dengan <i>Shape Tool</i> .....	52
Gambar 4.20 Tampilan <i>Track Matte</i> .....	52
Gambar 4.21 Tulisan yang telah di <i>Masking</i> .....	52
Gambar 4.22 Penggunaan efek <i>Trim Path</i> pada scene 5.....	53

Gambar 4.23 Tampilan Awal <i>Adobe Audition CS6</i> .....	54
Gambar 4.24 Tampilan <i>Waveform</i> .....	54
Gambar 4.25 <i>Hiss Reduction (process)</i> .....	55
Gambar 4.26 Tampilan <i>Effect – Hiss Reduction</i> .....	55
Gambar 4.27 Tampilan <i>Menu Effect</i> .....	56
Gambar 4.28 Tampilan <i>Normalize</i> .....	56
Gambar 4.29 Tampilan <i>Menu Effect</i> .....	56
Gambar 4.30 Tampilan <i>Effect – Vocal Enhancer</i> .....	57
Gambar 4.31 Tampilan <i>Menu Effect</i> .....	57
Gambar 4.32 Tampilan <i>Effect – Reverb</i> .....	57
Gambar 4.33 Menyimpan File .....	58
Gambar 4.34 Tampilan File Sebelumnya.....	59
Gambar 4.35 Mengimport File Audio.....	59
Gambar 4.36 Meletakkan File Audio.....	59
Gambar 4.37 Mensikronkan Gerakan dengan Audio.....	60
Gambar 4.38 Mengimport File ke <i>Adobe Premiere CS6</i> .....	60
Gambar 4.39 Proses Penggabungan Video dengan Audio.....	61
Gambar 4.40 Proses <i>Rendering</i> .....	62
Gambar 4.41 Hasil Percobaan.....	70
Gambar 4.42 Pengaturan Percobaan .....	71

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Kuesioner Penilaian Terhadap Video Promosi Motion Graphic.....	1
Lampiran B Kuesioner Penilaian Terhadap Aspek Tampilan.....	8





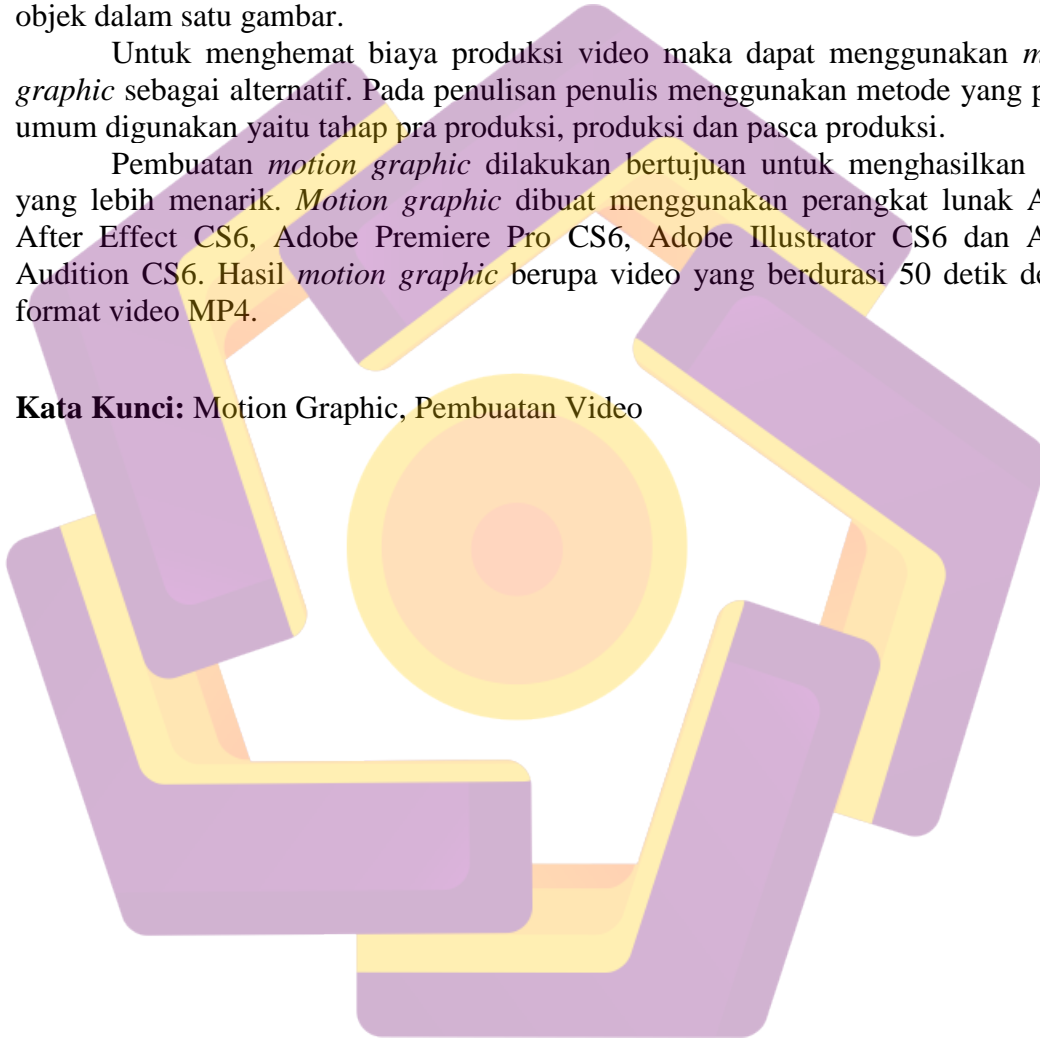
## INTISARI

Perusahaan media bersaing dengan menghasilkan multimedia yang lebih kreatif dan inovatif sehingga salah satu komponen yang memenuhi dalam media adalah video *motion graphic*. *Motion graphic* adalah salah satu jenis multimedia berbasis teknologi animasi yang memfokuskan pergerakan beberapa objek atau semua objek dalam satu gambar.

Untuk menghemat biaya produksi video maka dapat menggunakan *motion graphic* sebagai alternatif. Pada penulisan penulis menggunakan metode yang paling umum digunakan yaitu tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Pembuatan *motion graphic* dilakukan bertujuan untuk menghasilkan video yang lebih menarik. *Motion graphic* dibuat menggunakan perangkat lunak Adobe After Effect CS6, Adobe Premiere Pro CS6, Adobe Illustrator CS6 dan Adobe Audition CS6. Hasil *motion graphic* berupa video yang berdurasi 50 detik dengan format video MP4.

**Kata Kunci:** Motion Graphic, Pembuatan Video



## **ABSTRACT**

*Media companies are compete by producing more creative and innovative multimedia so that one component that meets in the media is motion graphic video. Motion graphics is one type of multimedia-based animation technology that focuses the movement of multiple objects or all objects in a single image.*

*To save the cost of video production then can use motion graphic as an alternative. In writing the author uses the most commonly used methods of pre-production, production and post production.*

*Making motion graphics aimed to produce more interesting videos. Motion graphics created using Adobe After Effect CS6 software, Adobe Premiere Pro CS6, Adobe Illustrator CS6 and Adobe Audition CS6. Motion graphic results form a video 50 seconds with MP4 video format.*

**Keywords:** *Motion Graphic, Making a Video*

