

**PENERAPAN VIDEO ANIMASI MOTION GRAPHIC 2D SEBAGAI
MEDIA INFORMASI PEMESANAN E-TICKET PSS PADA
STADION MAGUWO HARJO**

SKRIPSI



disusun oleh

Nuzul Dwi Profesiningrum

14.11.7692

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PENERAPAN VIDEO ANIMASI MOTION GRAPHIC 2D SEBAGAI
MEDIA INFORMASI PEMESANAN E-TICKET PSS PADA
STADION MAGUWO HARJO**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Nuzul Dwi Profesiningrum

14.11.7692

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN VIDEO ANIMASI MOTION GRAPHIC 2D SEBAGAI
MEDIA INFORMASI PEMESANAN E-TICKET PSS PADA
STADION MAGUWO HARJO**

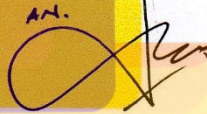
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nuzul Dwi Profesiningrum

14.11.7692

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Maret 2018

Dosen Pembimbing,

A.A.


Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN VIDEO ANIMASI MOTION GRAPHIC 2D SEBAGAI
MEDIA INFORMASI PEMESANAN E-TICKET PSS PADA
STADION MAGUWO HARJO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nuzul Dwi Profesiningrum

14.11.7692

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Januari 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

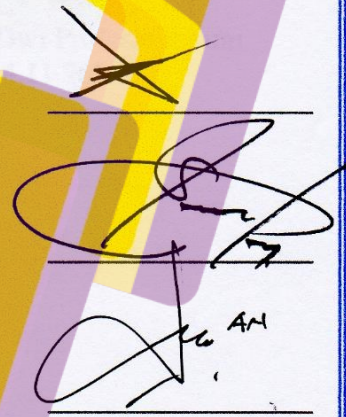
NIK. 190302047

Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Februari 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, 10 Februari 2018



Nuzul Dwi Profesiningrum
NIM. 14.11.7692

MOTTO

“Katakanlah: Dia-lah Allah, Yang Maha Esa
Allah adalah Tuhan yang bergantung kepada-Nya segala sesuatu
Dia tiada beranak dan tidak pula diperanakkan
Dan tidak ada seorangpun yang setara dengan Dia”.

(QS. Al – Ikhlas)

“Tidak apa, tidak bersinar sejenak. Terkadang cahaya butuh waktu untuk redup”.

“Yakinlah kau bisa dan kau sudah separuh jalan menuju ke sana”.

(Theodore Roosevelt)

“Vini, Vidi, Vici”.

“Hal terpenting yang harus kamu punya adalah kesabaran”.

(Jack Ma)

“Jatuh itu pasti, tapi bangkit adalah pilihan”.

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai kesanggupannya”.
(QS. Al – Baqarah : 286)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin, tiada kata seindah syukur atas segala rahmat, ridho serta karunia Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **“Penerapan Video Animasi Motion Graphic 2D Sebagai Media Informasi Pemesanan E-Ticket PSS Pada Stadion Maguwoharjo”** sesuai dengan yang diharapkan. Skripsi ini penulis persembahkan teruntuk :

1. Allah SWT, yang telah melimpahkan segala ridho-Nya.
2. Kedua Orang Tua tercinta Bapak Arif Suparno (Babe) dan Ibu Kristinah (Mom) yang selalu memberikan segala-galanya yang beliau punya untuk kesuksesan anaknya diperantuan, Kakak tersayang Etika Widya Krina Ningrum yang selalu memberikan semangat dan dukungan dikala bosan mulai datang dan Adek tersayang Nur Muhammad Akbar yang selalu jadi penghibur, serta seluruh keluarga besar yang berada di Bangka dan Jogja yang memberikan dukungan, semangat dan doa yang selalu teriring dalam setiap langkah.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing, terimakasih atas bimbingan dan saran sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.
4. Patrner dalam segala hal Mohammad Hanif yang selalu mendampingi dalam berproses memberikan semangat, dukungan serta bantuan dan yang paling utama tempat untuk berkeluh kesah. Semoga skripsinya segera terselesaikan dan dijauhkan dari segala macam kebingungan.

5. Keluarga besar “The Big Family of HMJTI sekarang HMIF” yang telah mengajarkan banyak hal tentang arti sebuah penantian, perjuangan, dan pencapaian.
6. Keluarga “Ariska and the lur” yang selalu merepotkan dan suka membully untuk kesenangan bersama walaupun sesaat. Semoga kalian semua segera menyelesaikan skripsi dan senantiasa bahagia untuk kedepanya.
7. Team gabut (Irma, Chan, Dibaj, Endah) yang selalu saya datangi secara tiba-tiba, terimakasih girls.
8. Sahabat kecil (Ingrid, Indri, fita) yang sudah bersama lebih dari 7 tahun sampai sejauh ini di perantauan.
9. Untuk Tanzil, Abdillah, Samuel, sigit dan devi serta masih banyak lagi yang tidak bisa saya sebutkan, terimakasih atas semua hal bantuan yang sudah diberikan.
10. Teman-teman sekaligus bodyguard cewek di kelas 14 S1TI 02 (kelas gersang ceweknya cuma 2) yang sudah melewati masa kuliah suka duka bersama-sama.
11. Girls Ringin Raya dan kontrakan (ifa dan pupung) yang sudah menjadi tempat sharing.
12. Club PSS dan PT.PSS terimakasih sudah memberikan izin dan kerjasamanya untuk melakukan penelitian dan menjadi tuan rumah yang baik sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
13. Semua pihak yang sudah membantu dalam menyusun skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu semoga semoga Allah membalas dengan hadiah berupa anugerah rejeki yang berkah untuk semuanya.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin ya Rabb, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat, ridho dan karunia-Nya penulis masih diberi kesempatan dan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Pada kesempatan ini penulis berterimakasih atas bimbingan, dukungan, bantuan, serta doa kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini, khususnya kepada :

1. Mom dan Babe tercinta yang telah mendukung dan mendoakan dengan sepenuh hati.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan penuh semangat.
5. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom dan Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku Dosen Penguji yang telah memberikan koreksi dan masukan terhadap Skripsi ini.
6. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom selaku Dosen Wali dari penulis.
7. Segenap Dosen dan civitas akademika Universitas AMIKOM

Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.

8. Dan kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis selalu membuka diri untuk saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Terima kasih.

Yogyakarta, 10 Februari 2018
Penulis

Nuzul Dwi Profesiningrum
Nim.14.11.7692

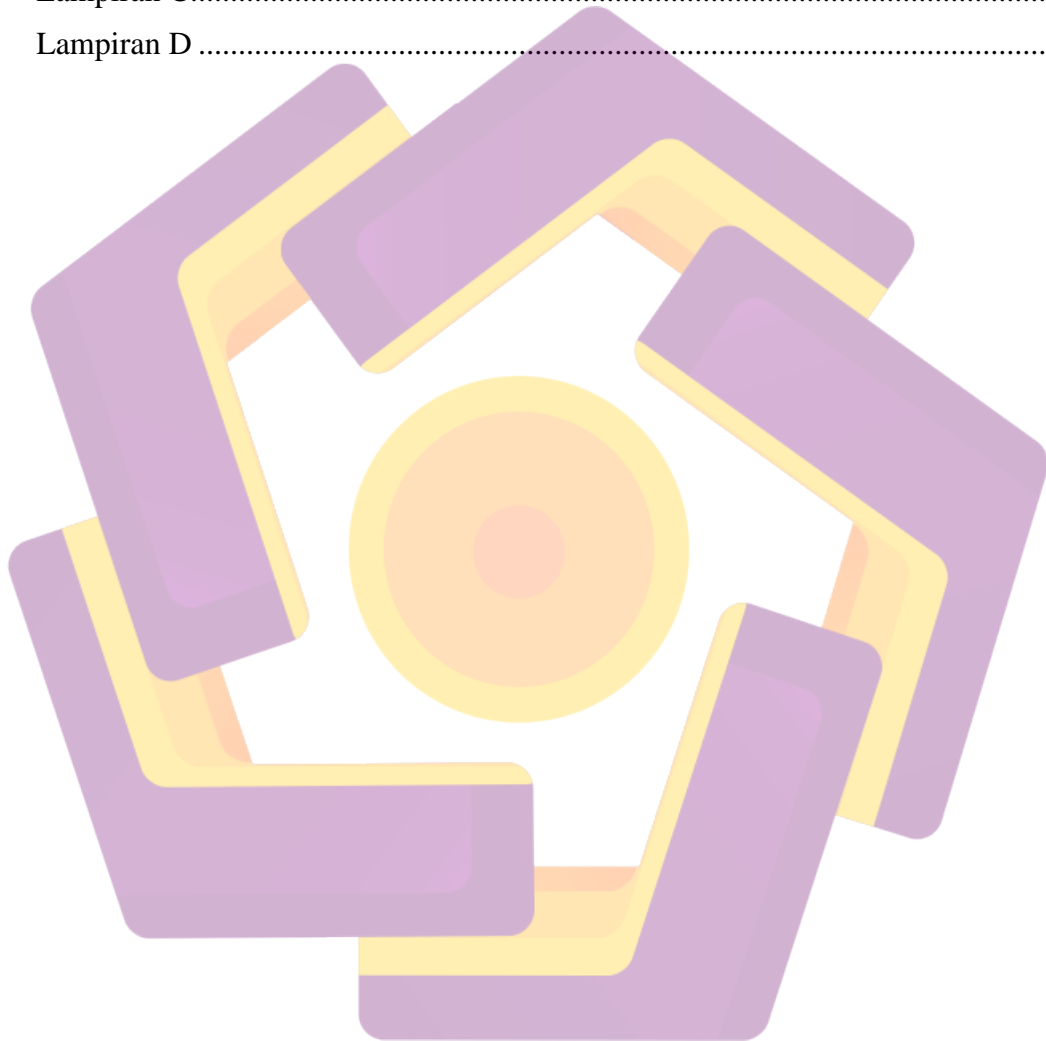
DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
Daftar lampiran.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.4.1 Maksud Penelitian.....	3
1.4.2 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis.....	5
1.5.3 Metode Perancangan.....	5
1.5.4 Metode <i>Testing</i>	5
1.5.5 Metode Pengembangan.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Kajian Pustaka.....	8
2.2 Dasar Teori.....	10
2.2.1 Definisi Video.....	10
2.2.1.1 Konsep Standar Video.....	10
2.2.2 Definisi Video.....	11
2.2.2.1 Macam Macam Animasi.....	12
2.2.3 Animasi 2D.....	16
2.2.4 Prinsip Animasi.....	16
2.2.5 Definisi <i>Motion Graphic</i>	24
2.2.5.1 Sejarah <i>Motion Graphic</i>	25
2.2.5.2 Konsep Dasar Menggunakan <i>Motion Graphic</i>	26

2.2.6	Definisi Infografis.....	27
2.2.7	Metode Analisis.....	28
2.2.8	Metode Perancangan Video Infografis.....	29
2.2.8.1	Pra Produksi.....	30
2.2.8.2	Konsep.....	30
2.2.8.3	Skenario.....	31
2.2.8.4	Pembentukan Karakter.....	31
2.2.8.5	<i>Storyboard</i>	32
2.2.9	Metode Pengembangan.....	32
2.2.9.1	Tahap Produksi.....	32
2.2.10	Pasca Produksi.....	33
2.2.10.1	Editing Audio.....	33
2.2.10.2	<i>Composite</i>	34
2.2.10.3	<i>Editing Video</i>	34
2.2.10.4	<i>Rendering</i>	34
2.2.11	Metode <i>Testing</i>	34
2.2.11.1	Skala Likert.....	34
2.2.11.2	Menentukan Interval.....	35
2.2.11.3	Rumus Presentase.....	36
2.2.12	Analisis Kebutuhan.....	36
2.2.12.1	Kebutuhan Fungsional.....	36
2.2.12.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	36
BAB III METODE PENELITIAN.....		38
3.1	Gambaran Umum.....	38
3.1.1	Profil PSS di Stadion Maguwoharjo.....	38
3.1.2	Logo.....	39
3.2	Analisis.....	39
3.2.1	Hasil Observasi.....	40
3.2.2	Hasil Wawancara.....	42
3.3	Analisis SWOT.....	43
3.3.1	<i>Strength</i> (Kekuatan).....	43
3.3.2	<i>Weakness</i> (Kelemahan).....	44

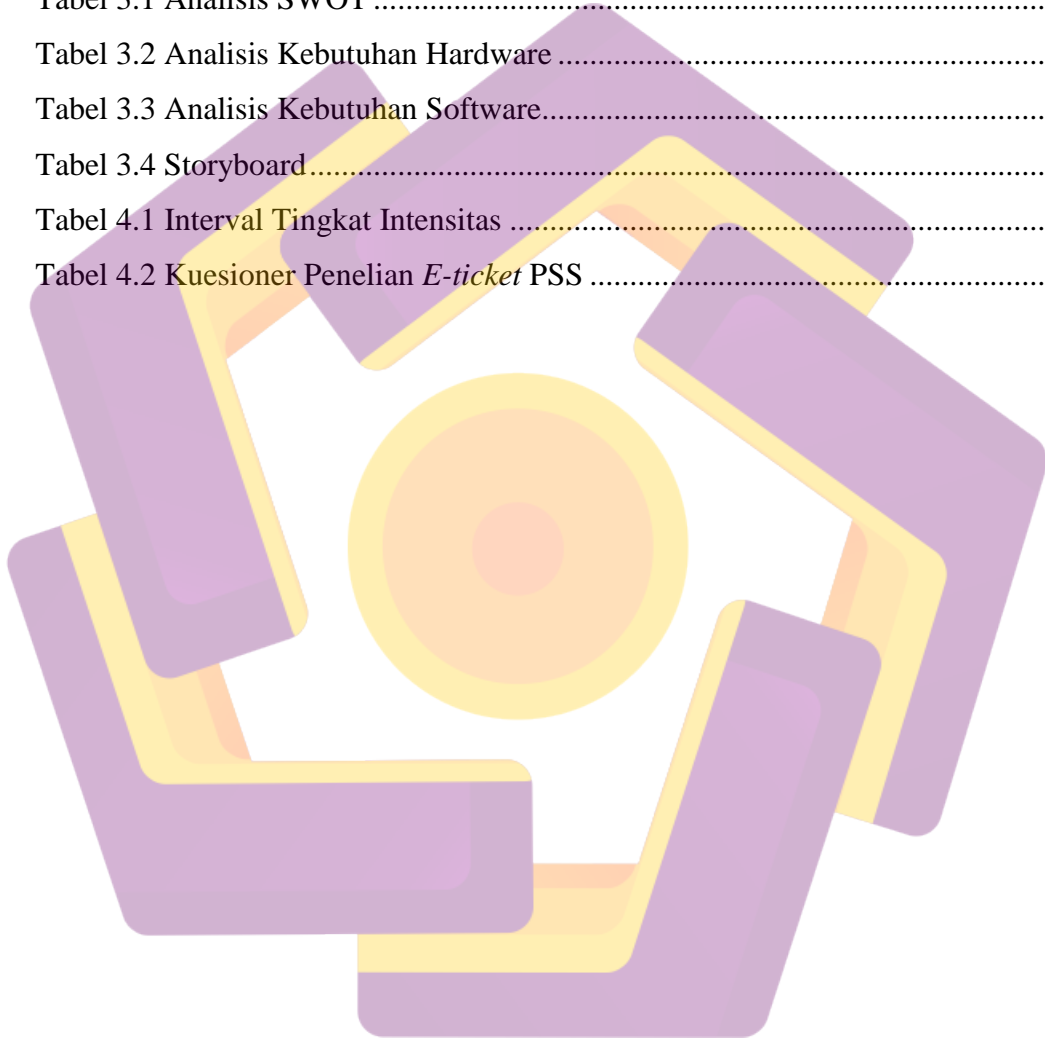
3.3.3	<i>Opportunity</i> (Peluang).....	44
3.3.4	<i>Threat</i> (Ancaman).....	44
3.4	Solusi yang disarankan.....	46
3.5	Solusi yang dipilih.....	47
3.6	Analisis Kebutuhan.....	47
3.6.1	Analisis Kebutuhan Informasi.....	47
3.6.2	Analisis Kebutuhan <i>Hardware</i>	48
3.6.3	Analisis Kebutuhan <i>Software</i>	48
3.6.4	Analisis Kebutuhan <i>Brainware</i>	49
3.7	Perancangan.....	50
3.7.1	Pra Produksi.....	50
3.7.1.1	Ide Cerita.....	50
3.7.1.2	Tema.....	50
3.7.1.3	<i>Script / Screenplay</i>	50
3.7.1.4	<i>Storyboard</i>	54
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		59
4.1	Implementasi.....	59
4.1.1	Produksi.....	59
4.1.1.1	<i>Design</i>	59
4.1.1.2	<i>Coloring</i>	61
4.1.1.3	<i>Management Folder</i>	62
4.1.1.4	<i>Animation</i>	62
4.1.1.5	Rekam Narasi.....	67
4.1.1.6	<i>Sound Editing</i>	67
4.1.2	Pasca Produksi.....	70
4.1.2.1	<i>Composing</i>	70
4.1.2.2	<i>Editing</i>	71
4.1.2.3	<i>Rendering</i>	72
4.2	Pembahasan.....	74
4.2.1	Kendala Dalam Produksi.....	74
4.2.2	Metode <i>Testing</i>	75
BAB V PENUTUP		80

5.1 Kesimpulan.....	80
5.2 Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82
Lampiran A	1
Lampiran B.....	2
Lampiran C.....	3
Lampiran D	4



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan dengan penelitian Iman Satriaputra Sukarno	8
Tabel 2.2 Tabel Perbandingan dengan penelitian Wahyu Kristianto.....	9
Tabel 2.3 Tabel Perbandingan penelitian.....	9
Tabel 3.1 Analisis SWOT	45
Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan Hardware	47
Tabel 3.3 Analisis Kebutuhan Software.....	49
Tabel 3.4 Storyboard.....	54
Tabel 4.1 Interval Tingkat Intensitas	76
Tabel 4.2 Kuesioner Penelian <i>E-ticket</i> PSS	77



DAFTAR GAMBAR

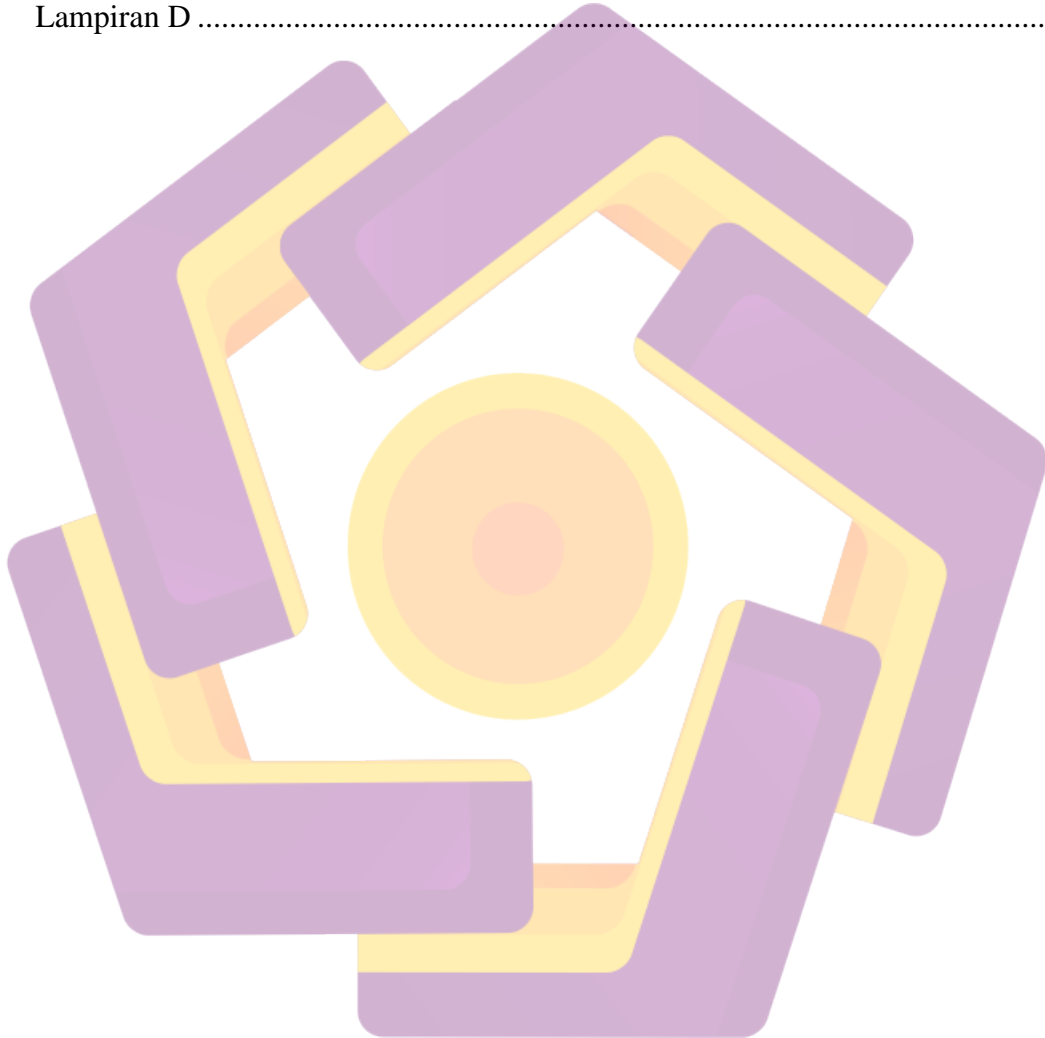
Gambar 2.1 Anticipation.....	17
Gambar 2.2 Appeal	17
Gambar 2.3 Arcs	18
Gambar 2.4 Exaggeration.....	19
Gambar 2.5 Follow-Through And Overlapping Action.....	19
Gambar 2.6 Secondary Action	20
Gambar 2.7 Slow In-Slow Out.....	21
Gambar 2.8 Solid Drawing	21
Gambar 2.9 Squash and Stretch	22
Gambar 2.10 <i>Staging</i>	23
Gambar 2.11 <i>Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose</i>	23
Gambar 2.12 <i>Timing</i>	24
Gambar 2.13 Pembentukan Karakter	31
Gambar 2.14 <i>Storyboard</i>	32
Gambar 3.1 Logo PSS.....	39
Gambar 3.2 Poster yang di <i>upload</i> di sosial media PSS	40
Gambar 3.3 Tata cara pembelian <i>e-ticket</i> PSS	41
Gambar 3.4 Hasil <i>e-ticket</i> yang sudah dipesan	41
Gambar 3.5 Hasil <i>e-ticket</i> di <i>email</i> pemesan.....	41
Gambar 3.6 <i>Supporter</i> masuk pintu <i>gateway e-ticket</i>	42
Gambar 4.1 Tampilan <i>Shape Tool</i> menu pada <i>Adobe Photoshop</i>	59
Gambar 4.2 Tampilan <i>Pen Tool</i> menu pada <i>Adobe Photoshop</i>	60
Gambar 4.3 Tampilan <i>New file</i> pada <i>Adobe Photoshop</i>	60
Gambar 4.4 Membuat karakter Maskot PSS.....	61
Gambar 4.5 <i>Coloring</i>	61
Gambar 4.6 <i>Management Folder</i>	62
Gambar 4.7 <i>Composition Setting</i>	63
Gambar 4.8 <i>Background</i>	63
Gambar 4.9 <i>Import File</i>	64

Gambar 4.10 <i>Layer</i> bahan grafis pada <i>Adobe After Effect</i>	64
Gambar 4.11 <i>Basic Animation</i>	65
Gambar 4.12 <i>Puppet Pin</i>	65
Gambar 4.13 <i>Masking</i>	66
Gambar 4.14 <i>Graph Editor</i>	66
Gambar 4.15 <i>Dubbing</i>	67
Gambar 4.16 <i>Sampel Noise</i>	68
Gambar 4.17 Jendela <i>Noise Reduction</i>	69
Gambar 4.18 Jendela <i>Edit Backsound</i>	69
Gambar 4.19 Membuat <i>Composition Baru</i>	70
Gambar 4.20 <i>Composing</i>	71
Gambar 4.21 <i>Sound Effect</i> dan Narasi	72
Gambar 4.22 <i>Render</i>	72
Gambar 4.23 <i>Export Setting</i>	73
Gambar 4.24 <i>Rendering</i>	73



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	1
Lampiran B.....	2
Lampiran C.....	3
Lampiran D	4



INTISARI

Stadion Maguwoharjo (Maguwoharjo International Stadium) merupakan stadion sepak bola di kabupaten Sleman sekaligus markas klub sepak bola PSS (Persatuan Sepak Bola Sleman). Stadion Maguwoharjo memiliki kapasitas kurang lebih 40.000 tempat duduk. Selama ini stadion maguwoharjo melayani pembelian tiket untuk pertandingan klub PSS (persatuan sepak bola sleman) menggunakan sistem pembelian tiket secara langsung yaitu pembeli datang ke lokasi untuk pemesanan tiket. Di awal tahun 2017 ini stadion maguwoharjo mulai membuat sistem baru dan menerapkan sistem pembelian tiket online. Sistem pembelian tiket online ini diharapkan dapat menghindari antrian panjang saat pembelian di loket dan mengurangi adanya calo.

Peneliti mencoba melakukan Analisa permasalahan yang terjadi dan mencoba memberikan solusi agar media penyampaian informasi pembelian tiket online lebih optimal dengan dibuatkan sebuah video animasi cara pemesanan tiket online. Video ini menggunakan teknik motion graphic dalam proses pembuatannya.

Video animasi ini bertujuan membantu dan mempermudah masyarakat yang akan melakukan pembelian tiket secara online . karena video ini dibuat dengan menggabungkan teks, gambar dan suara yang diharapkan dapat menjadi langkah yang tepat sebagai media informasi.

Kata Kunci : Teknik Motion Graphic, Video Animasi 2D, Pemesanan E-ticketing PSS, Stadion Maguwoharjo.

ABSTRACT

Maguwoharjo Stadium (Maguwoharjo International Stadium) is a football stadium in the district of Sleman and also the office of the football club PSS (Football Association Sleman). Maguwoharjo Stadium has a capacity of approximately 40,000 seats. During at this time, Maguwoharjo Stadium serves purchasing the tickets for club matches PSS (Football Association Sleman) by direct purchase of tickets that buyers come to the location of ticket booking. In early 2017, Maguwoharjo Stadium started to create and implement a new system of online ticket purchasing. Online ticket purchasing system or E-ticketing is expected to avoid the long queues at the counter when purchasing and reduce the pander.

The research perform the analysis of the problems occurred and provide a solution that deliver the information media of online ticket purchasing more optimal by created an animated video online ticket booking. This video uses motion graphic techniques in the manufacturing process.

This animation video aims to assist and facilitate the people who will buy online tickets. The animation video which is created by combining text, images and sounds that are expected to be the right step as an information media.

Keywords: *Motion Graphic Techniques, 2D Animation Video, E-ticketing, Maguwoharjo Stadium.*