

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO CAMPAIGN PADA ARPUSDA  
KABUPATEN WONOSOBO UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA  
MASYARAKAT MENGGUNAKAN KONSEP MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Elida Diah Ramadhani**

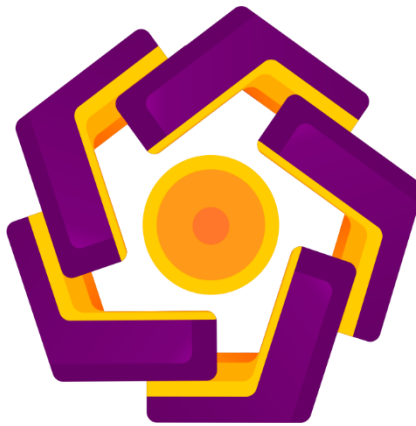
**14.11.8106**

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO CAMPAIGN PADA ARPUSDA  
KABUPATEN WONOSOBO UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA  
MASYARAKAT MENGGUNAKAN KONSEP MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

**Elida Diah Ramadhani**

**14.11.8106**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO CAMPAIGN PADA ARPUSDA  
KABUPATEN WONOSOBO UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA  
MASYARAKAT MENGGUNAKAN KONSEP MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Elida Diah Ramadhani**

**14.11.8106**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 22 Februari 2018

**Dosen Pembimbing,**

**Agus Purwanto M.Kom**

**NIK. 190302229**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO CAMPAIGN PADA ARPUSDA  
KABUPATEN WONOSOBO UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA  
MASYARAKAT MENGGUNAKAN KONSEP MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Elida Diah Ramadhani**

**14.11.8106**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 Maret 2018

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
**NIK. 190302047**

**Ahlihi Masruro, M.Kom**  
**NIK. 190302148**

**Agus Purwanto M.Kom.**  
**NIK. 190302229**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 Maret 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, 20 Maret 2018



Elida Diah Ramadhani

NIM. 14.11.8106

## MOTTO

”Jangan katakan pada Allah aku punya masalah, tapi katakan pada masalah aku punya Allah yang maha segalanya.” (Ali bin Abi Thalib ra)

”Man jadda wa jadda.”

”Allah tidak membebani seseorang melainkan selain kesanggupannya.”

( Al-Baqarah : 286)

”Sesungguhnya Allah tidak akan merubah nasib suatu kaum kecuali kaum itu sendiri yang mengubah apa yang ada pada diri mereka.” (Ar-Rad : 11)

”Gantungkan cita-citamu setinggi langit ! Bermimpilah setinggi langit. Jika engkau jatuh, engkau akan jatuh diantara bintang-bintang” (Ir. Soekarno)

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, ilmu, serta kemudahan sehingga skripsi ini dapat selesai tepat waktu. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan pada Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Orang tua tercinta Bapak Bambang WEN dan Ibu Herawati Aliyah sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terima kasih yang tiada hentinya atas segala dukungan, doa, nasehat, dan cinta kasih selama ini.
2. Kakak dan adik, Falih, Agam, dan Dimas yang telah memberikan doa dan bantuan selama ini.
3. Muhammad Darwis Arifin yang selalu sabar dan memberikan semangat, inspirasi dan membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.
4. Sahabat-sahabatku, Rara, Arum, Ratna, Riska yang telah memberikan semangat, dukungan dan doa selama ini.
5. Bella dan Monica yang selalu memberikan semangat dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Teman-teman 14 TI 08 Terimakasih untuk bantuan dan kerjasamanya selama ini.
7. Dosen pembimbing, Bapak Agus Purwanto Terimakasih atas bantuan dan arahan nya selama ini.
8. Semua pihak yang sudah membantu selama penyelesaian Skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur penulis panjatkan ke Hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah melimpahkan berkah dan rahmat-Nya, serta kasih sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya dengan judul “Perancangan Dan Pembuatan Video Campaign Pada Arpusda Kabupaten Wonosobo Untuk Meningkatkan Minat Baca Masyarakat Menggunakan Konsep Motion Graphic”

Tujuan dari penyusunan skripsi ini guna memenuhi salah satu syarat untuk bisa menempuh ujian sarjana komputer fakultas ilmu komputer program studi teknik informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Didalam pengerjaan skripsi ini telah melibatkan banyak pihak yang membantu dalam banyak hal. Oleh sebab itu, disini penulis sampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, M.T selaku Ketua Program Studi S1 Informatika.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang selama ini telah memberikan pengarahan dalam membantu menyelesaikan skripsi ini hingga mendapatkan hasil yang maksimal.



5. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom, sebagai dosen penguji yang memberikan kritik saran yang amat membangun.
6. Bapak Ahlihi Masruro, M.Kom, sebagai dosen penguji yang memberikan kritik saran yang amat membangun.
7. Para Dosen pengajar yang selama ini memberikan banyak ilmu.
8. Bapak Drs. Eko Yuwono selaku Kepala Dinas Arsip dan Perpustakaan Daerah Wonosobo yang telah memberi ijin penelitian kepada penulis.
9. Bapak Drs. Bambang WEN, MM selaku Kepala Bidang Perpustakaan Dinas Arsip dan Perpustakaan Daerah Kabupaten Wonosobo beserta staff lainnya yang telah membantu dalam proses penelitian.
10. Semua keluarga, sahabat, teman-teman, dan rekan-rekan semua yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan, untuk itu segala kritik serta saran yang bersifat membangun akan penulis terima dengan senang hati demi kesempurnaan skripsi ini. Selain itu apabila terdapat hal-hal yang tidak berkenan dalam sebagian atau keseluruhan dari isi skripsi ini, penulis memohon maaf sebesar-besarnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

Yogyakarta, 20 Maret 2018

Penulis

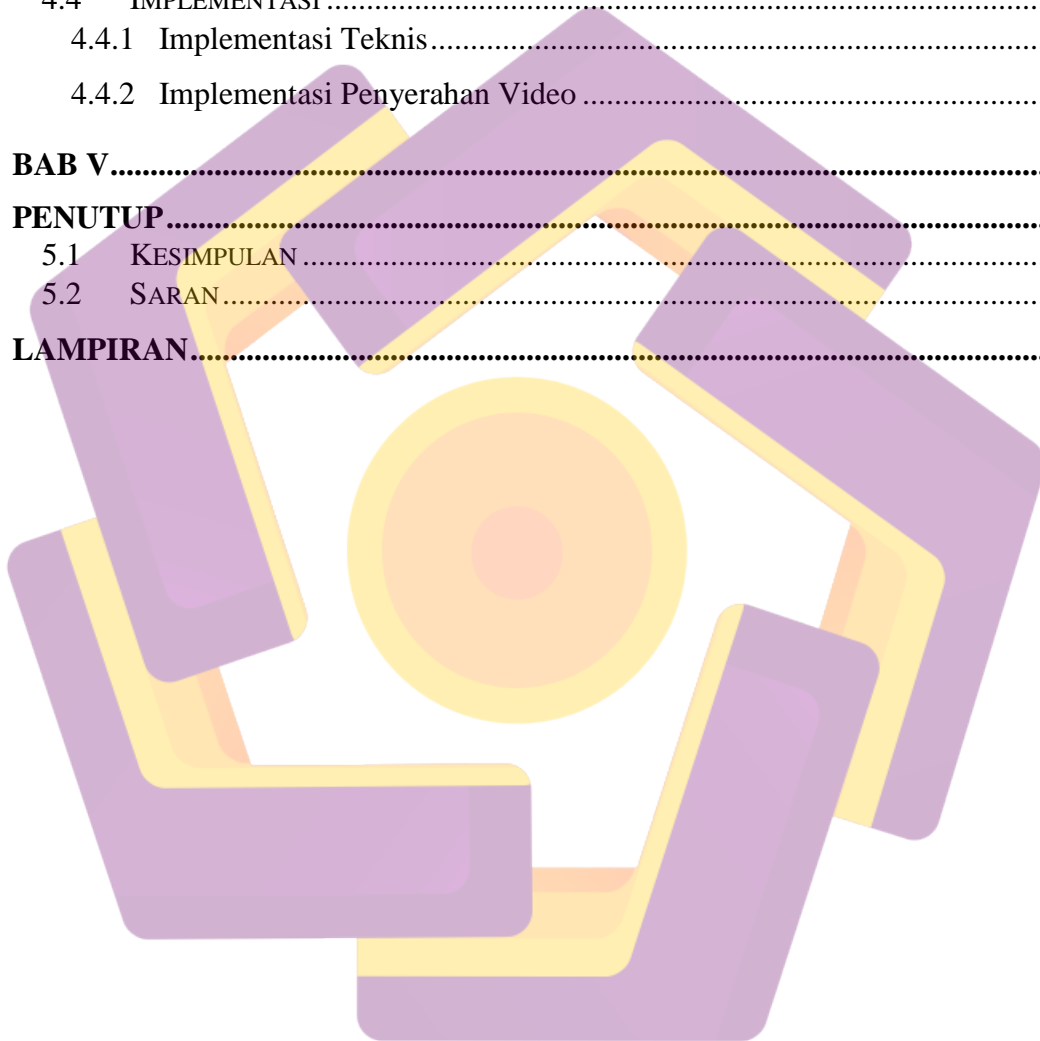
## DAFTAR ISI

<b>JUDUL</b> .....	<b>I</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>II</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>III</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>IV</b>
<b>MOTO</b> .....	<b>V</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>VI</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>VII</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>IX</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>XIII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>XIV</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>XVII</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>XVIII</b>
<b>BAB 1</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 <b>LATAR BELAKANG</b> .....	<b>1</b>
1.2 <b>RUMUSAN MASALAH</b> .....	<b>2</b>
1.3 <b>BATASAN MASALAH</b> .....	<b>3</b>
1.4 <b>MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN</b> .....	<b>4</b>
1.5 <b>MANFAAT PENELITIAN</b> .....	<b>4</b>
1.6 <b>METODE PENELITIAN</b> .....	<b>5</b>
1.6.1    Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2    Metode Analisis .....	5
1.6.3    Metode Produksi.....	6
1.6.4    Metode Evaluasi .....	6
1.7 <b>SISTEMATIKA PENULISAN</b> .....	<b>6</b>
<b>BAB II</b> .....	<b>8</b>
<b>LANDASAN TEORI</b> .....	<b>8</b>
2.1 <b>TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
2.2 <b>MULTIMEDIA</b> .....	<b>9</b>
2.2.1    Pengertian Multimedia.....	9

2.2.2	Jenis Multimedia.....	10
2.2.3	Elemen Multimedia.....	10
2.3	DESAIN GRAFIS .....	12
2.3.1	Pengertian Desain Grafis .....	12
2.3.2	Elemen Desain Grafis .....	13
2.4	ANIMASI.....	15
2.4.1	Pengertian Animasi 2D.....	15
2.4.2	Jenis-jenis Animasi.....	15
2.4.3	Prinsip Dasar Animasi .....	17
2.5	PENGERTIAN MOTION GRAPHIC.....	25
2.6	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM .....	26
2.6.1	Pra Produksi.....	26
2.6.2	Produksi .....	28
2.6.3	Pasca Produksi .....	29
2.7	MEMBACA.....	29
2.7.1	Pengertian Membaca.....	29
2.7.2	Manfaat Membaca .....	30
2.8	VIDEO CAMPAIGN .....	31
2.9	TEORI ANALISA.....	32
2.9.1	Analisis <i>SWOT</i> .....	32
2.10	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM .....	33
2.10.1	Kebutuhan Fungsional .....	33
2.10.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	34
2.11	EVALUASI.....	34
2.11.1	Pengelolaan data kuisisioner .....	34
2.11.2	Skala Likert.....	34
2.11.3	Menentukan Interval.....	35
2.11.4	Rumus Presentase .....	35
<b>BAB III</b>	.....	<b>37</b>
<b>METODE PENELITIAN</b>	.....	<b>37</b>
3.1	GAMBARAN UMUM .....	37

3.1.1	Sejarah Dinas ARPUSDA Kabupaten Wonosobo.....	39
3.1.2	Visi Dan Misi.....	40
3.1.3	Logo.....	41
3.1.4	Struktur Organisasi.....	41
3.1.5	Layanan Perpustakaan Umum.....	42
3.1.6	Data Perpustakaan.....	43
3.1.7	Prestasi Hasil Langkah Strategis Pengembangan Perpustakaan Kabupaten Wonosobo.....	43
3.1.8	Informasi Kontak.....	44
3.2	PENGUMPULAN DATA.....	45
3.2.1	Metode Observasi.....	45
3.2.2	Metode Wawancara.....	50
3.3	ANALISIS MASALAH.....	51
3.3.1	Analisis SWOT.....	52
3.3.2	Kelemahan Media Lama.....	57
3.3.3	Solusi yang ditawarkan.....	58
3.4	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	58
2.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	59
2.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	59
2.5	TAHAP PRA PRODUKSI.....	61
2.5.1	Ide Cerita.....	61
2.5.2	Rancangan Naskah.....	61
2.5.3	Rancangan <i>Storyboard</i> .....	73
<b>BAB IV</b>	.....	<b>81</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	.....	<b>81</b>
4.1	PRODUKSI.....	81
4.1.1	Pembuatan Desain Grafis.....	81
4.1.2	<i>Voice Over</i> .....	91
4.2	PASCA PRODUKSI.....	94
4.2.1	Compositing.....	94

4.2.2 Editing.....	101
4.3 EVALUASI.....	103
4.3.1 Alpha Testing.....	104
4.3.2 Beta Testing.....	107
4.4 IMPLEMENTASI.....	112
4.4.1 Implementasi Teknis.....	112
4.4.2 Implementasi Penyerahan Video.....	115
<b>BAB V.....</b>	<b>116</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>116</b>
5.1 KESIMPULAN.....	116
5.2 SARAN.....	116
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>120</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu .....	8
Tabel 2.2 Matriks SWOT .....	33
Tabel 2.3 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban.....	35
Tabel 3.1 Tabel SWOT .....	52
Tabel 3.2 Daftar Perangkat Lunak yang Digunakan.....	60
Tabel 3.3 Daftar Perangkat Keras yang Digunakan.....	60
Tabel 3.4 Daftar Sumber Daya Manusia.....	60
Tabel 3.5 Tabel Rancangan Storyboard.....	73
Table 4.1 Alpha Testing.....	104
Tabel 4.2 Pengujian Aspek Informasi.....	107
Tabel 4.3 Pengujian Pada Aspek Animasi .....	108
Tabel 4.4 Pengkategorian Skor Kuesioner.....	109
Tabel 4.5 Persentase Skor Jawaban Kuesioner.....	109

## DAFTAR GAMBAR

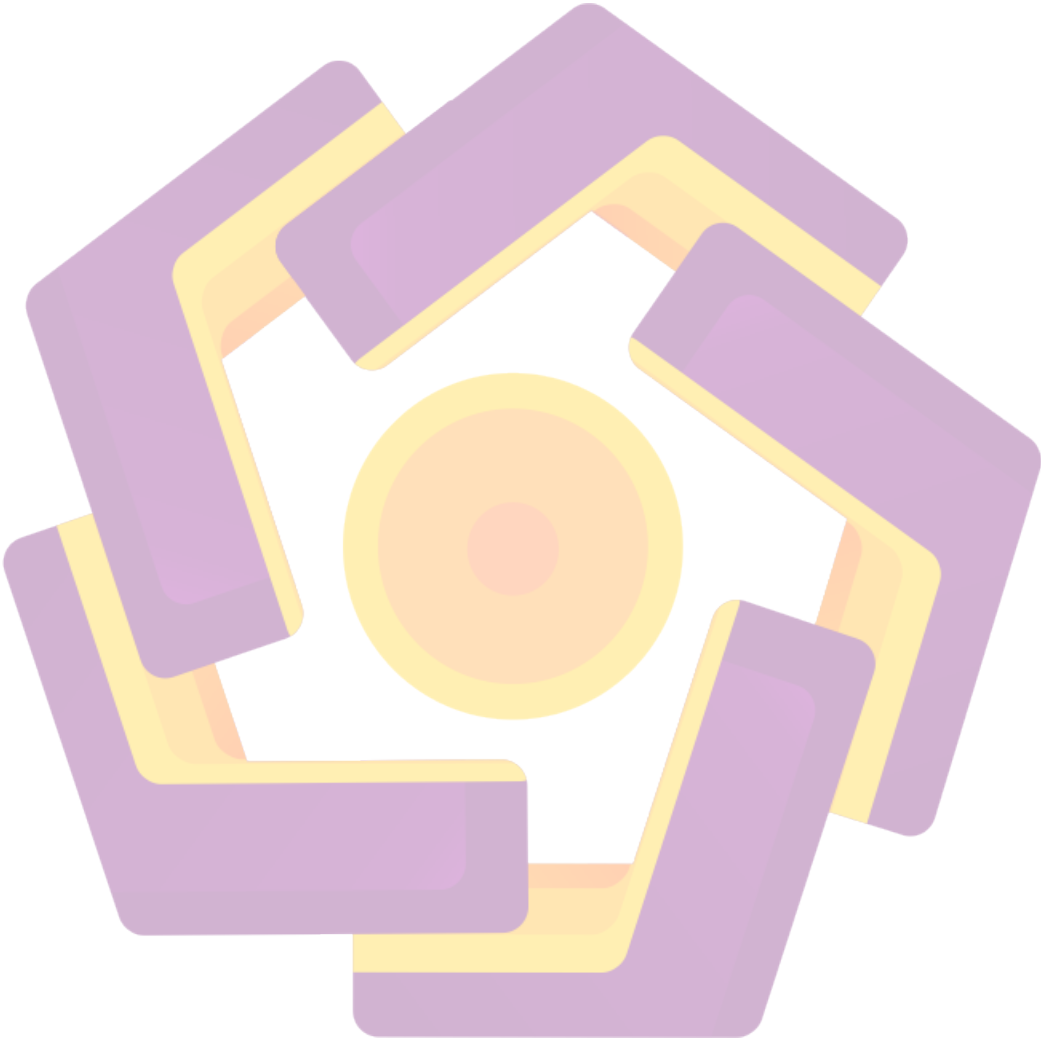
Gambar 2.1 Elemen Multimedia.....	11
Gambar 2.2 Stretch & squash .....	18
Gambar 2.3 Follow Through.....	18
Gambar 2.4 Overlapping.....	19
Gambar 2.5 Anticipation.....	19
Gambar 2.6 Staging.....	20
Gambar 2.7 Slow in Slow out .....	21
Gambar 2.8 Arc.....	21
Gambar 2.9 Secondary Action.....	22
Gambar 2.10 Timing and Spacing.....	23
Gambar 2.11 Exaggerate.....	23
Gambar 2.12 Solid Drawing.....	24
Gambar 2.13 Appeal .....	25
Gambar 2.14 Tampilan animasi motion graphic.....	25
Gambar 2.15 Contoh Storyboard .....	27
Gambar 3.1 Logo .....	41
Gambar 3.2 Struktur Organisasi.....	41
Gambar 3.3 Brosur Dinas ARPUSDA Kabupaten Wonosobo .....	46
Gambar 3.4 Website Dinas ARPUSDA Kabupaten Wonosobo.....	48
Gambar 4.1 Pengaturan Lembar Kerja .....	82
Gambar 4.2 Tools menu.....	82
Gambar 4.3 Pen Tool .....	83
Gambar 4.4 Direct Selection Tool .....	83
Gambar 4.5 Selection Tool .....	84
Gambar 4.6 Desain Karakter.....	84
Gambar 4.7 Desain Mulut Karakter.....	85
Gambar 4.8 Pewarnaan Desain Karakter .....	85

Gambar 4.9 Desain Karakter Sejenis .....	86
Gambar 4.10 Desain Karakter Statis .....	86
Gambar 4.11 Desain Background .....	87
Gambar 4.12 Pewarnaan Desain Background.....	87
Gambar 4.13 Desain Obyek Headphone .....	88
Gambar 4.14 Pemberian Warna Obyek Headphone .....	89
Gambar 4.15 Obyek Buku .....	89
Gambar 4.16 Obyek Dendrit .....	90
Gambar 4.17 Ekstensi dan Lokasi Penyimpanan Desain Grafis .....	90
Gambar 4.18 Proses Recording .....	91
Gambar 4.19 Effecter Vocal Enhancer .....	92
Gambar 4.20 Effect Vocal Enhancer female .....	92
Gambar 4.21 Effect Reverb .....	93
Gambar 4.22 Pengaturan Effect Reverb .....	93
Gambar 4.23 Penyimpanan File Audio .....	94
Gambar 4.24 Drag Aset ke Layer Komposisi .....	95
Gambar 4.25 Garis Masks .....	96
Gambar 4.26 Masks path yang sudah dicopy ke position .....	97
Gambar 4.27 Memisahkan vocal lypsinc .....	97
Gambar 4.28 Proses pembuatan animasi lypsinc .....	98
Gambar 4.39 Proses Masks pada teks .....	99
Gambar 4.30 Extensi dan Lokasi Penyimpanan .....	100
Gambar 4.31 Render pada Adobe after effct .....	100
Gambar 4.32 Project Baru pada Adobe Premiere .....	101
Gambar 4.33 Razor Tool .....	102
Gambar 4.34 Proses Memotong Gambar dan Audio .....	102
Gambar 4.35 Render pada Adobe Premiere .....	103
Gambar 4.36 Membuat channel .....	113
Gambar 4.37 Memasukkan File .....	113



Gambar 4.38 Proses Upload..... 114

Gambar 4.39 Video Sudah Terupload..... 114



## INTISARI

Dinas ARPUSDA Kabupaten wonosobo mempunyai peranan penting dalam peningkatan minat baca masyarakat Wonosobo. Menurut Dinas ARPUSDA minat baca masyarakat Wonosobo masih terbilang rendah. Sosialisasi yang dilakukan selama ini hanya terbatas dengan teks dan gambar saja atau hanya suara saja. Media ini belum mampu mensosialisasikan tentang minat membaca secara khusus. Mensosialisasikan dengan motion graphic adalah cara yang tepat karena motion graphic dapat mengilustrasikan apa yang tidak bisa dilakukan oleh gambar 2D ataupun live shoot.

Proses awal perancangan video campaign ini dimulai dari pengambilan data dari object dengan wawancara dan observasi, kemudian menganalisis data menggunakan SWOT, proses pembuatan video yaitu terdiri dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Kemudian evaluasi yang dilakukan oleh object dan komunitas multimedia.

Perancangan ini menghasilkan video campaign dengan konsep motion graphic yang bertujuan sebagai media sosialisasi untuk meningkatkan minat baca masyarakat Wonosobo serta mengajak masyarakat untuk gemar membaca dan datang ke perpustakaan.

**Kata Kunci : Video, campaign, motion graphic, minat baca**

## **ABSTRACT**

*ARPUSDA Kabupaten Wonosobo District has an important role in increasing reading interest of Wonosobo community. According to ARPUSDA Department readiness interest in Wonosobo community is still low. Socialization is done so far only limited with text and images only or just sound. This media has not been able to socialize about the interest of reading in particular. Socializing with motion graphics is a great way because motion graphics can illustrate what a 2D image or live shoot can not do.*

*The initial process of designing this video campaign starts from taking data from objects by interview and observation, then analyzing data using SWOT, video making process that consists of pre production, production, and post production. Then evaluation is done by object and multimedia community.*

*This design produces a video campaign with the concept of motion graphic that aims as a medium of sosialisasi to increase reading interest Wonosobo community and invite the community to love to read and come to the library.*

**Keywords: Video, campaign, motion graphic, reading interest**