

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI ALUR PENDAFTARAN TANAH  
PADA KANTOR PERTANAHAN KOTA YOGYAKARTA  
MENGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Wahid Fahmi Alamsyah**

**13.12.7153**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI ALUR PENDAFTARAN TANAH  
PADA KANTOR PERTANAHAN KOTA YOGYAKARTA  
MENGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Wahid Fahmi Alamsyah**

**13.12.7153**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI ALUR PENDAFTARAN TANAH  
PADA KANTOR PERTANAHAN KOTA YOGYAKARTA  
MENGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wahid Fahmi Alamsyah**

**13.12.7153**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 2 Maret 2017

**Dosen Pembimbing,**



**Tonny Hidayat, M.Kom**

**NIK. 190302182**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PERANCANGAN VIDEO ANIMASI ALUR PENDAFTARAN TANAH PADA KANTOR PERTANAHAN KOTA YOGYAKARTA MENGUNAKAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wahid Fahmi Alamsyah**

**13.12.7153**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 2 Maret 2017

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Andi Sunvoto, M.Kom**  
NIK. 190302052

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

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
NIK. 190302182

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 9 Maret 2017



**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, 9 Maret



Wahid Fahmi Alamsyah

NIM. 13.12.7153

## MOTTO

- Do the best, be the good, then you'll be the best
- Sukses adalah berani bertindak dan punya prinsip
- Belajar tidak perlu dari buku, lingkungan juga bisa membuat kita mengambil pelajaran
- Berbicaralah lebih sedikit dari apa yang di ketahui, milikilah lebih banyak dari apa yang di tunjukkan.
- Hasil tidak akan mengkhianati usaha
- Kerjakan yang bisa dikerjakan jangan menunggu sampai waktu habis
- Bahkan yang tumpul bisa diasah menjadi tajam, maka tidak ada yang berpotensi tidak sukses , kecuali mereka yang bermalas-malasan
- Bermimpilah semaumu dan kejarlah impianmu itu



## PERSEMBAHAN

- Terima Kasih kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Ridho-Nya atas kelancaran dalam menyelesaikan skripsi saya.
- Terima Kasih Ayah, Ibu, Adik, serta segenap keluarga besar tercinta yang tiada hentinya memberikan do'a dan dukungan dalam menyelesaikan Skripsi ini.
- Terima kasih kepada Bapak Tonny Hidayat, M.Kom yang selalu menyempatkan waktu di tengah kesibukan beliau untuk selalu membimbing dan memberikan masukan dalam pembuatan skripsi saya.
- Teman – teman SIONE yang mendukung, membatu dan memberi masukan selama pengerjaan skripsi.
- Teman – teman POTRAIT Amikom yang selalu mengingatkan untuk mengerjakan skripsi.
- Terimakasih kepada Hirasna, Putri, Wintang yang selalu memberi semangat dan saran.
- Terimakasih kepada sahabat AtoD yang memberikan hiburan pada pengerjaan skripsi ini
- Terimakasih kepada Ilsyaffana yang selalu memberi dukungan, motivasi, hiburan dan menyemangati sehingga Skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.

Sebagai seorang manusia biasa, penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun yang menjadikannya lebih bermanfaat.

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur dan segala puji bagi Allah SWT, yang telah senantiasa memberikan rahmat serta hidayah -Nya sehingga dapat terselesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Perancangan Video Animasi Alur Pendaftaran Tanah Pada Kantor Pertanahan Kota Yogyakarta Menggunakan Teknik *Motion Graphic*” sebagai syarat menyelesaikan pendidikan Strata-1 di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan tugas akhir ini tidak akan terselesaikan tanpa bantuan dari banyak pihak. Atas tersusunnya tugas akhir ini, dengan kerendahan hati penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu dan membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ayah, Ibu, Adik, serta segenap keluarga besar tercinta yang telah memberikan do'a dan dukungan dalam menyelesaikan Skripsi ini.
5. Sahabat serta teman-teman yang selalu mendukung penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Semoga semua bentuk dukungan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang lebih mulia sisi Allah SWT. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam menyusun skripsi ini. Kritik dan saran yang membangun senantiasa diharapkan demi kebaikan tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis khususnya.

Yogyakarta, 07 Maret 2017

Penulis



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
BAB I Pendahuluan .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6.2 Metode Perancangan .....	5
1.6.3 Metode Implementasi .....	5
1.6.4 Metode Evaluasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II Landasan Teori.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Multimedia .....	7

2.3	Jenis Multimedia .....	8
2.4	Elemen-elemen Multimedia .....	8
2.5	Animasi .....	9
2.6	Jenis Animasi .....	9
2.7	Teknik-Teknik Animasi .....	9
2.8	Prinsip – Prinsip Animasi .....	11
2.8.1	<i>Solid Drawing</i> .....	11
2.8.2	<i>Squash and stretch</i> .....	12
2.8.3	<i>Anticipation</i> .....	12
2.8.4	<i>Staging</i> .....	13
2.8.5	<i>Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose</i> .....	13
2.8.6	<i>Follow-Through And Overlapping Action</i> .....	14
2.8.7	<i>Slow In-Slow Out</i> .....	14
2.8.8	<i>Arcs</i> .....	15
2.8.9	<i>Secondary Action</i> .....	15
2.8.10	<i>Timing</i> .....	15
2.8.11	<i>Exaggeration</i> .....	16
2.8.12	<i>Appeal</i> .....	16
2.9	Konsep Dasar Video .....	17
2.10.1	Jenis – jenis Video.....	17
2.10.2	Standar Video .....	18
2.10.3	Codec.....	19
2.10	Proses pembuatan animasi .....	20
2.11.1	Pra-Produksi.....	20
2.11.2	Produksi.....	21
2.11.3	Pasca-Produksi .....	22
2.11	<i>Motion Graphic</i> .....	23
2.11.1	Karakteristik <i>Motion Graphic</i> .....	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....		26
3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	26
3.1.1	Kebutuhan Fungsional.....	26

3.1.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	26
3.1.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	26
3.1.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	27
3.1.2.3	Kebutuhan <i>Brainware</i> .....	28
3.2	Pra Produksi .....	29
3.2.1	Perancangan Konsep .....	29
3.2.2	Perancangan Naskah .....	30
3.2.3	Perancangan <i>Storyboard</i> .....	33
3.2.4	Perancangan Implementasi.....	37
BAB IV IMPLEMENTASI dan Pembahasan.....		38
4.1	Produksi .....	38
4.1.1	Pembuatan Desain.....	38
4.1.2	Pembuatan Animasi Motion Graphic.....	45
4.2	Pasca Produksi .....	53
4.2.1	<i>Editing</i> .....	53
4.2.2	<i>Rendering</i> .....	57
4.3	Testing.....	59
4.4	Implementasi .....	60
4.2	Evaluasi .....	61
BAB V Penutup .....		62
5.1	Kesimpulan .....	62
Daftar Pustaka .....		64

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Kebutuhan <i>hardware</i> .....	27
Tabel 3.2 Tabel Kebutuhan <i>software</i> .....	27
Tabel 3.3 Tabel <i>Storyboard</i> .....	33
Tabel 4.1 Hasil <i>Review Testing</i> .....	59



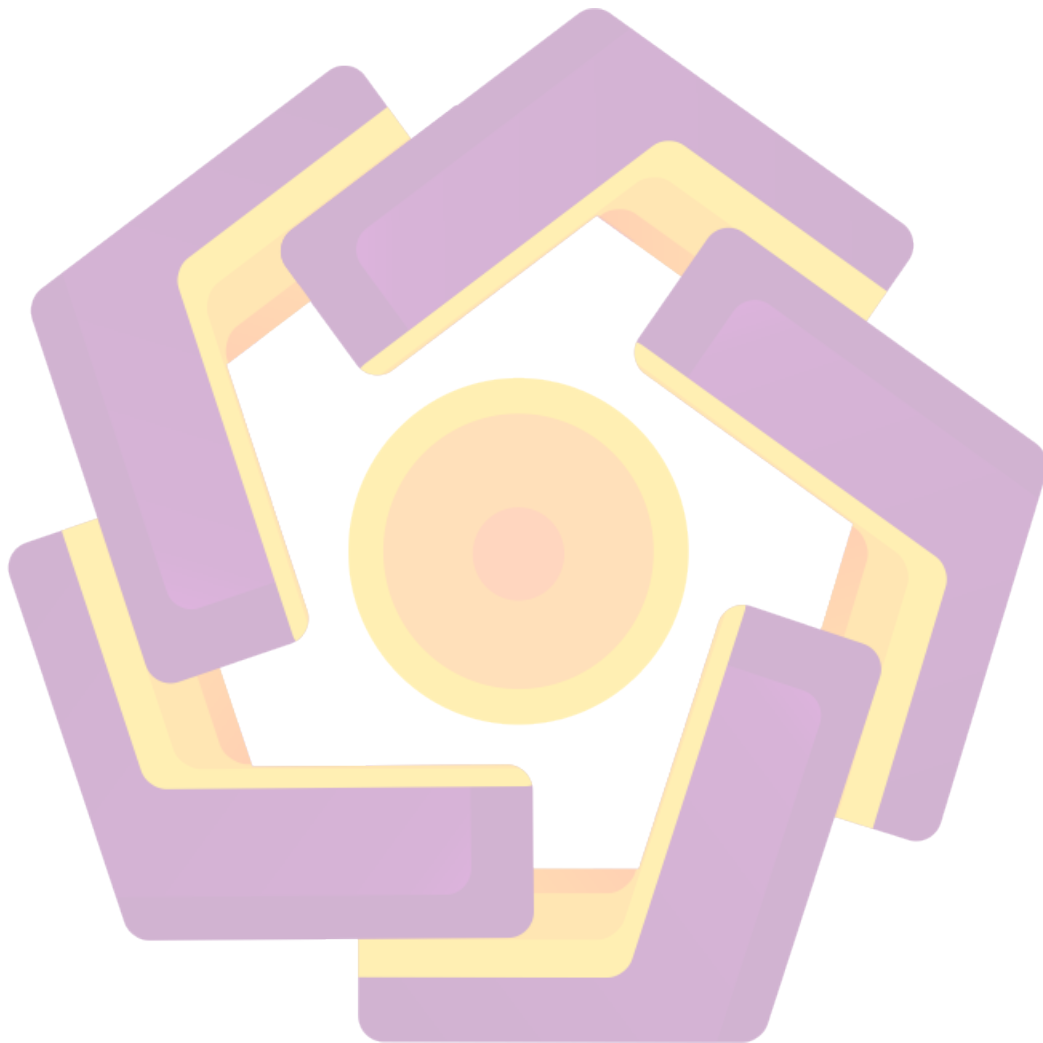
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia .....	8
Gambar 2.2 <i>Solid Drawing</i> .....	12
Gambar 2.3 <i>Squash and stretch</i> .....	12
Gambar 2.4 <i>Anticipation</i> .....	13
Gambar 2.5 <i>Staging</i> .....	13
Gambar 2.6 <i>Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose</i> .....	13
Gambar 2.7 <i>Follow-Through And Overlapping Action</i> .....	14
Gambar 2.8 <i>Slow In-Slow Out</i> .....	14
Gambar 2.9 <i>Arcs</i> .....	15
Gambar 2.10 <i>Secondary Action</i> .....	15
Gambar 2.11 <i>Timing</i> .....	16
Gambar 2.12 <i>Exaggeration</i> .....	16
Gambar 2.13 <i>Appeal</i> .....	17
Gambar 3.1 Alur Pendaftaran Tanah .....	30
Gambar 3.2 Perancangan Implementasi.....	37
Gambar 4.1 Dokumen baru.....	39
Gambar 4.2 <i>Rectangle Tool</i> .....	39
Gambar 4.3 Hasil .....	40
Gambar 4.4 Bangunan kantor .....	40
Gambar 4.5 Membuat lingkaran .....	41
Gambar 4.6 Logo BPN RI.....	41
Gambar 4.7 Objek baru .....	42
Gambar 4.8 Membuat pintu .....	42
Gambar 4.9 Bagian samping .....	42
Gambar 4.10 Bangunan jadi.....	43
Gambar 4.11 <i>Create New Layer</i> .....	43
Gambar 4.12 Folder Animasi Video .....	44
Gambar 4.13 Folder <i>Adobe illustrator</i> .....	44
Gambar 4.14 Folder <i>Adobe After Effect</i> .....	44

Gambar 4.15 Folder <i>Adobe Premiere</i> .....	45
Gambar 4.16 <i>New Composition</i> .....	45
Gambar 4.17 <i>Import menu</i> .....	46
Gambar 4.18 <i>Import File</i> .....	46
Gambar 4.19 Komposisi .....	47
Gambar 4.20 <i>Keyframe Position</i> .....	47
Gambar 4.21 <i>Keyframe Scale</i> .....	47
Gambar 4.22 <i>Scene 1</i> .....	48
Gambar 4.23 <i>Keyframe Rotate</i> .....	48
Gambar 4.24 <i>3d layer</i> .....	49
Gambar 4.25 Posisi awal.....	49
Gambar 4.26 Posisi Akhir .....	49
Gambar 4.27 <i>Keyframe null object dan Camera</i> .....	50
Gambar 4.28 <i>Solid Settings</i> .....	50
Gambar 4.29 <i>Ellipse tool</i> .....	51
Gambar 4.30 Lingkaran .....	51
Gambar 4.31 <i>Mask expansion</i> .....	51
Gambar 4.32 <i>Keyframe Mask Expansion</i> .....	52
Gambar 4.33 <i>Keyframe Assistant</i> .....	52
Gambar 4.34 <i>Graph Editor</i> .....	53
Gambar 4.35 <i>New Project Adobe Premiere</i> .....	54
Gambar 4.36 <i>New Sequence</i> .....	55
Gambar 4.37 Penyatuan <i>scene</i> .....	55
Gambar 4.38 <i>Import Backsound</i> .....	56
Gambar 4.39 <i>Import Sound Effect</i> .....	56
Gambar 4.40 <i>Sound Effect</i> .....	57
Gambar 4.41 Proses <i>export video</i> .....	57
Gambar 4.42 <i>Render Settings</i> .....	58
Gambar 4.43 Proses <i>Rendering</i> .....	58
Gambar 4.44 Implementasi Video .....	60
Gambar 4.45 Implementasi video .....	60



Gambar 4.46 Implementasi video ..... 60  
Gambar 4.47 Surat Evaluasi..... 61



## INTISARI

Saat ini Kantor Pertanahan Kota Yogyakarta dalam memberikan informasi alur pendaftaran masih menggunakan 2 (dua) elemen multimedia yaitu teks dan gambar. Menyadari hal tersebut memunculkan pemikiran bagaimana cara memberikan informasi secara lebih jelas, praktis dan mudah dipahami dengan video animasi menggunakan teknik *motion graphic*.

Dengan adanya video motion grafis ini diharapkan para pendaftar dapat mengetahui alur pendaftaran tanah yang selama ini masih dipertanyakan.

Pembuatan video animasi ini menggunakan Adobe Illustrator, Adobe After effect, dan Adobe Premiere. Tujuan pembuatan video animasi ini untuk memudahkan memberikan informasi alur pendaftaran tanah pada Kantor Pertanahan Kota Yogyakarta.

**Kata Kunci:** Motion Grafi, Animasi, Multimedia

## **ABSTRACT**

*This time Land Office of Yogyakarta city in giving registration information flow, still using 2 multimedia elements that text and images. Realizing this kind of thinking how to provide information more clear, practical and easy to understand with a video animation using motion graphic techniques.*

*With the video motion graphic expected the applicants to be aware of the flow of land registration is still a lot of questions the duration of land registration.*

*This animated video creation using Adobe Illustrator, Adobe After effects and Adobe Premiere. Purpose of making this video animation to easier for giving information flow on the land registration Land Office of Yogyakarta city.*

**Keyword:** *Motion Graphic, Animation, Multimedia*