

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI PROSEDUR PENDAFTARAN  
ASISTEN PRAKTIKUM DI FORUM ASISTEN STMIK  
AMIKOM YOGYAKARTA MENGGUNAKAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Maulana Reza Prasetya**

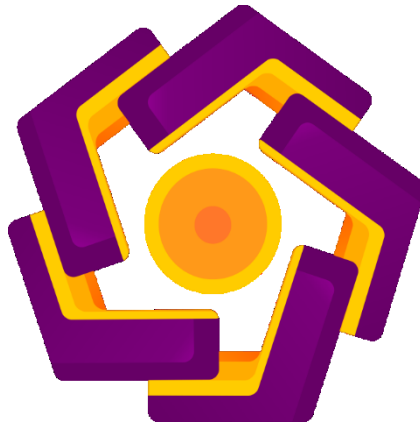
**13.12.7148**

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

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI PROSEDUR PENDAFTARAN  
ASISTEN PRAKTIKUM DI FORUM ASISTEN STMIK  
AMIKOM YOGYAKARTA MENGGUNAKAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Maulana Reza Prasetya**

**13.12.7148**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI PROSEDUR PENDAFTARAN  
ASISTEN PRAKTIKUM DI FORUM ASISTEN STMIK  
AMIKOM YOGYAKARTA MENGGUNAKAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

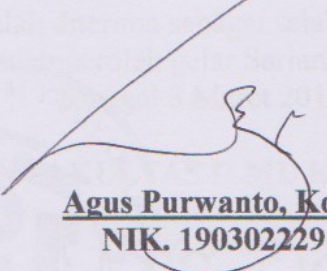
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Maulana Reza Prasetya**

**13.12.7148**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 23 Maret 2016

**Dosen Pembimbing,**

  
**Agus Purwanto, Kom**  
**NIK. 190302229**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN VIDEO ANIMASI PROSEDUR PENDAFTARAN ASISTEN PRAKTIKUM DI FORUM ASISTEN STMIK AMIKOM YOGYAKARTA MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Maulana Reza Prasetya**

**13.12.7148**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Februari 2017

Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng

**NIK. 190302105**

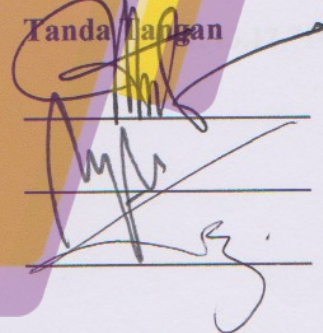
Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

**NIK. 190302164**

Agus Purwanto, M.Kom

**NIK. 190302229**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 3 Maret 2017

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyetakan 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 disuatu 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 diacuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang berkaitan dengan naskah dan karya ini yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab pribadi.

Yogyakarta, Maret 2017



Maulana Reza Prasetya

NIM. 13.12.7148

## **MOTTO**

“Awali segala sesuatu dengan mengucapkan Bismillah”

“Jadilah Dirimu Sendiri”



## PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Saya juga merasa berterima kasih kepada orang-orang disekitar saya yang telah secara langsung maupun tidak langsung membantu saya dalam mengerjakan Skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat, pertolongan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Ibu dan Bapak, terima kasih atas do'a, nasehat, motivasi dan kesabaran yang selalu dicurahkan dengan ikhlas.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan, motivasi, nasehat serta bimbingan dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Adik saya yang selalu memberikan motivasi dan semangat untuk tidak menyerah.
5. Seseorang yang amat berarti dia selalu ada dan yang sangat membantu dalam pengerjaan skripsi ini, terimakasih waktu, tenaga dan semangat Zara Dwi Rahayu semoga Allah SWT meridhoi, Aamiin yaa Rabbal'alamiin.
6. Kepada sahabat seperjuangan saya Faqih, Mawan, Fahmi, Fatonah, Iلسya, Umi yang selalu memberikan ada untuk motivasi dan mendengarkan curahan hati saya.
7. Kepada teman-teman Forum Asisten, Catur, Mas Albar, Agus, Boim, Nisa, Emil, Nuryadi, dan Vika terima kasih banyak atas ilmu yang telah membagi ilmu dan memberikan bimbingan.
8. Kepada teman-teman kelas saya 13-SI-01, terima kasih kepada kalian telah menjadi teman saya semasa kuliah serta kenangan yang tidak dapat saya rasakan di kesempatan lain sungguh keluarga yang luar biasa.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi tepat pada waktunya dengan judul “Perancangan Video Animasi Prosedur Pendaftaran Asisten Praktikum Di Forum Asisten STMIK Amikom Yogyakarta Menggunakan Teknik *Motion Graphic*”.

Laporan skripsi ini dibuat untuk melengkapi tugas akhir kuliah dan memenuhi syarat kelulusan program Pendidikan S1 Sistem Informasi di STMIK Amikom Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan skripsi ini, berbagai pihak telah membantu, memfasilitasi, membina, dan membimbing penulis, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing penulis selama penyusunan Skripsi ini.
3. Bapak/Ibu Dosen di STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang bermanfaat bagi penulis.
4. Forum Asisten yang telah memberikan kesempatan dan memberikan motivasi selama menyusun Skripsi penulis.
5. Seluruh teman-teman seperjuangan kelas 13-S1SI-01 yang telah bersama-sama menjalani masa study, yang telah berbagi ilmu, suka dan duka.
6. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.

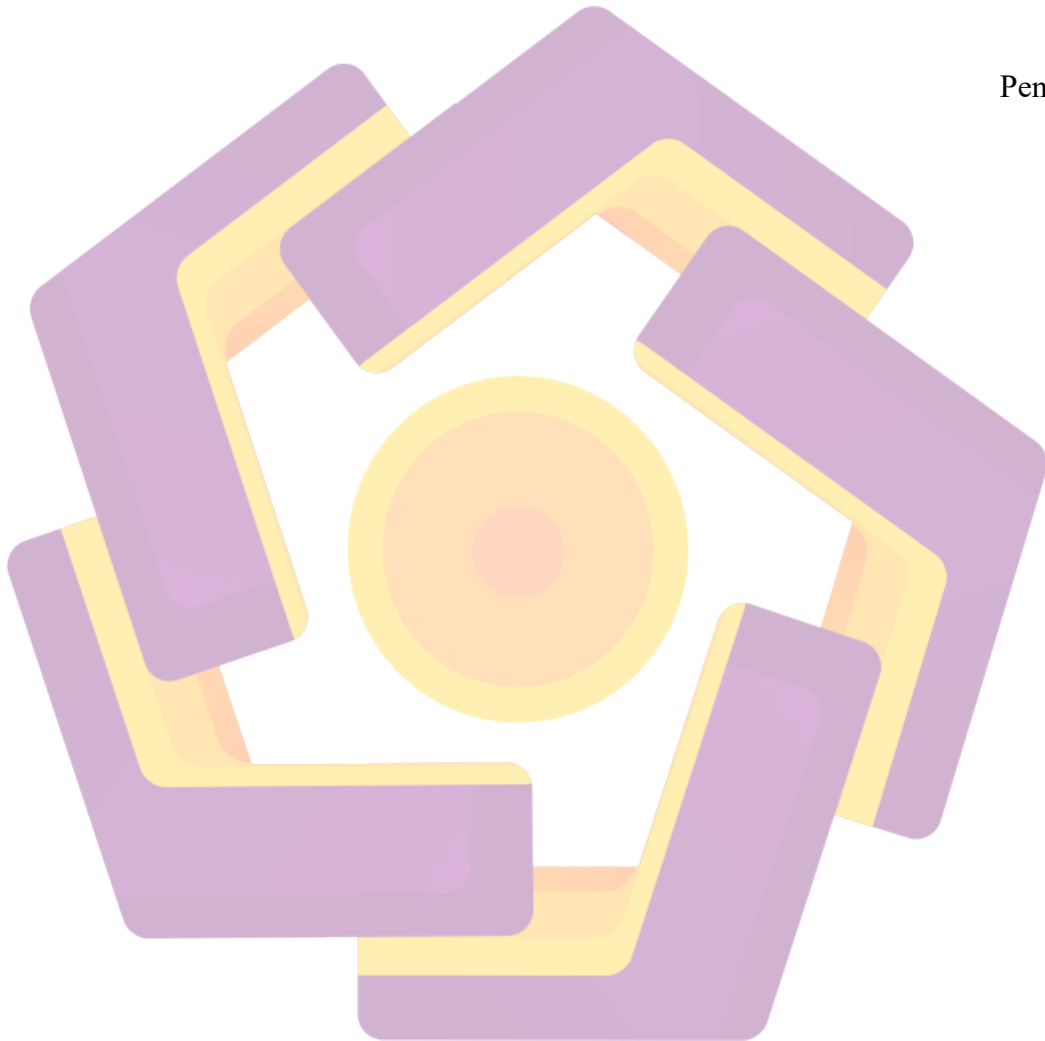
Penulis menyadari bahwa laporan Skripsi ini masih banyak kelemahan dan kekurangan. Penulis berharap semoga Skripsi ini dapat bermanfaat dan menjadi bahan kajian mahasiswa STMIK Amikom Yogyakarta dalam mengambil Skripsi



khususnya menyangkut Video Animasi Prosedur Pendaftaran Asisten Praktikum.  
Kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati.

Yogyakarta, Februari 2017

Penulis



## DAFTAR ISI

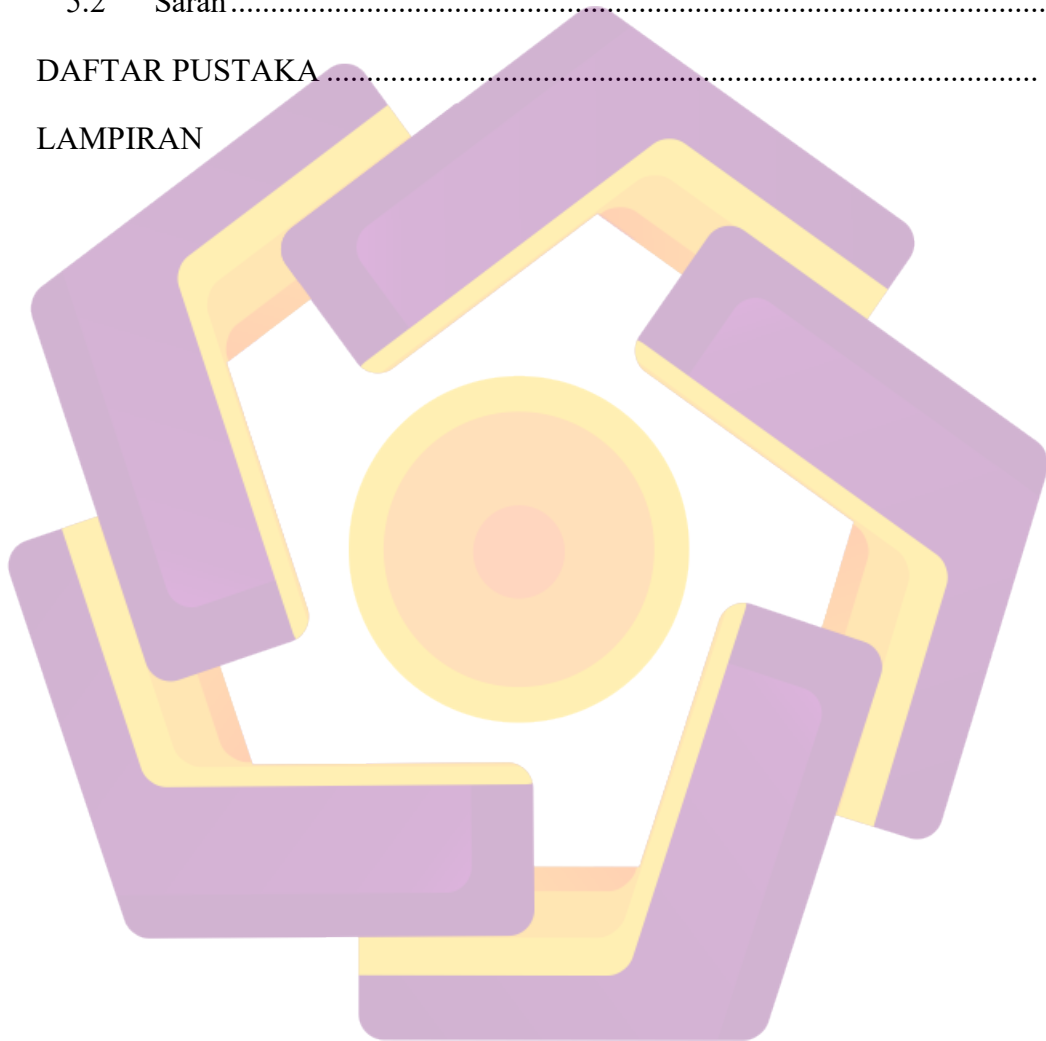
HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
INTISARI.....	xix
<i>ABSTRACT</i> .....	xx
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Bagi Penulis.....	4
1.5.2 Bagi Mahasiswa.....	4
1.5.3 Bagi Forum Asisten.....	5
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	5

1.6.2	Metode Analisis .....	6
1.6.3	Metode Perancangan .....	6
1.6.4	Metode Evaluasi .....	6
1.7	Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....		8
2.1	Tinjauan Pustaka .....	8
2.2	Multimedia .....	9
2.2.1	Jenis Multimedia.....	9
2.2.2	Elemen Multimedia.....	10
2.3	Video .....	12
2.3.1	Standar Video.....	12
2.4	Animasi .....	14
2.4.1	Pengertian Animasi .....	14
2.4.2	Animasi 2D.....	15
2.4.3	Prinsip Animasi.....	15
2.4.3.1	<i>Squash and Stretch</i> .....	15
2.4.3.2	<i>Anticipation</i> .....	16
2.4.3.3	<i>Staging</i> .....	17
2.4.3.4	<i>Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose</i> .....	17
2.4.3.5	<i>Follow-Through And Overlapping Action</i> .....	18
2.4.3.6	<i>Slow In – Slow Out</i> .....	18
2.4.3.7	<i>Arcs</i> .....	19
2.4.3.8	<i>Secondary Action</i> .....	19
2.4.3.9	<i>Timing</i> .....	20
2.4.3.10	<i>Exaggeration</i> .....	20

2.4.3.11	<i>Solid Drawing</i> .....	21
2.4.3.12	<i>Apeal</i> .....	21
2.5	Teknik <i>Motion Graphic</i> .....	22
2.5.1	Sejarah <i>Motion Graphic</i> .....	22
2.5.2	Konsep Dasar Teknik <i>Motion Graphic</i> .....	22
2.6	Proses Pembuatan Animasi .....	24
2.6.1	Pra Produksi .....	24
2.6.2	Produksi .....	26
2.6.3	Pasca Produksi .....	28
2.7	Analisis SWOT.....	29
2.7.1	Kekuatan ( <i>Strenghts</i> ).....	29
2.7.2	Kelemahan ( <i>Weakness</i> ).....	29
2.7.3	Peluang ( <i>Opportunities</i> ).....	29
2.7.4	Ancaman ( <i>Threats</i> ).....	30
2.8	Analisis Kebutuhan .....	31
2.9.1	Kebutuhan Fungsional .....	31
2.9.2	Kebutuhan Non-Fungsional .....	31
2.9	Evaluasi .....	32
2.9.1	Sejarah Skala <i>Likert</i> .....	32
2.9.2	Skala <i>Likert</i> .....	33
2.9.3	Rumus Presentase Skala <i>Likert</i> .....	33
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....		34
3.1	Tinjauan Umum.....	34
3.1.1	Dekripsi Singkat Forum Asisten.....	34
3.1.2	Struktur Organisasi Forum Asisten .....	35

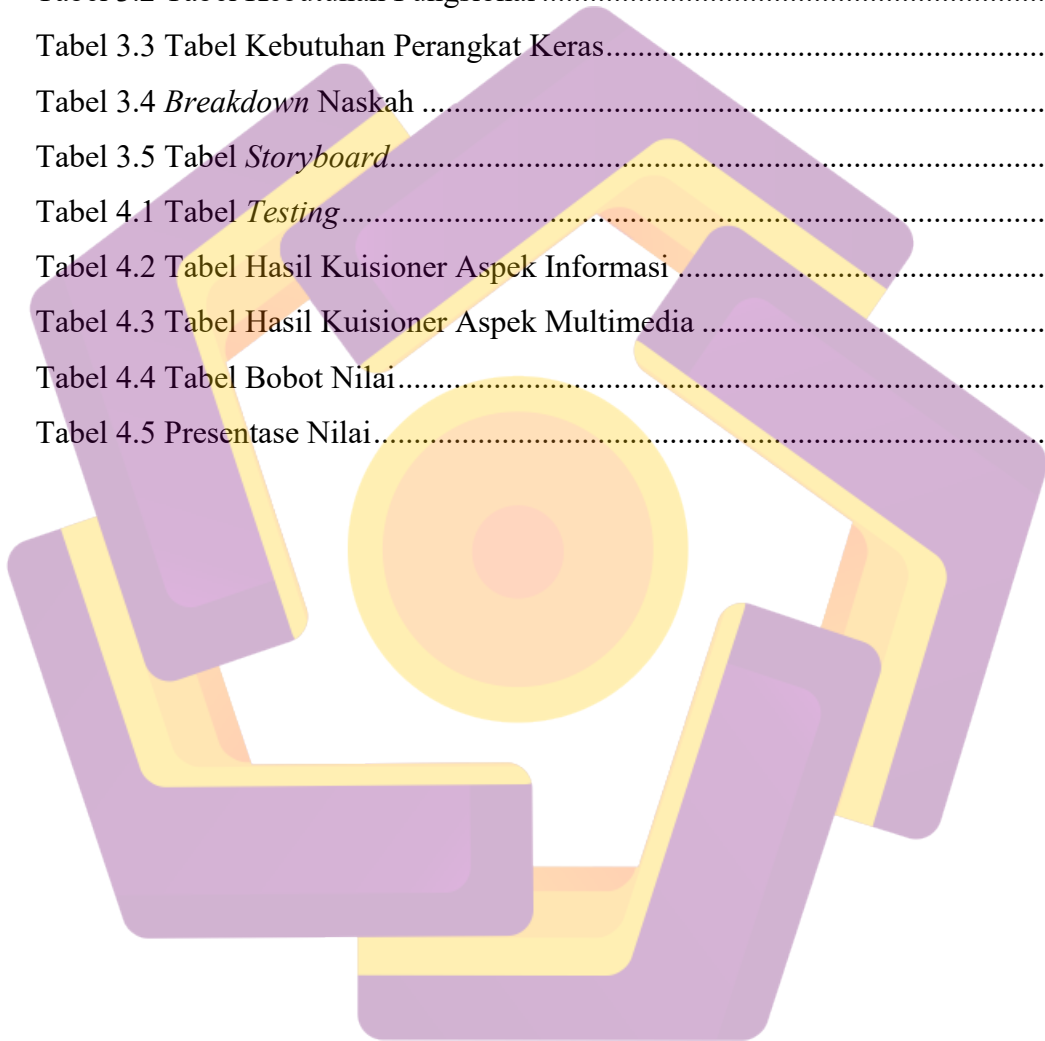
3.2	Pengumpulan Data .....	36
3.2.1	Wawancara .....	36
3.2.2	Observasi .....	38
3.3	Analisa Masalah .....	40
3.3.1	Analisis SWOT .....	40
3.3.2	Kelemahan Sistem Lama .....	42
3.3.3	Solusi yang Ditawarkan .....	42
3.4	Analisa Kebutuhan .....	43
3.4.1	Analisa Kebutuhan Fungsional .....	43
3.4.2	Anilasa Kebutuh Non Fungsional .....	44
3.5	Pra Produksi .....	45
3.5.1	Ide .....	45
3.5.2	Rancangan Naskah .....	47
3.5.3	<i>Storyboard</i> .....	51
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....		55
4.1	Proses Produksi .....	55
4.1.1	<i>Design</i> .....	55
4.1.2	<i>Animasi Motion Graphic</i> .....	59
4.1.3	Rekam Narasi .....	72
4.2	Pasca Produksi .....	76
4.2.1	<i>Composite</i> .....	76
4.2.2	<i>Editing</i> .....	78
4.2.3	<i>Rendering</i> .....	84
4.3	Pembahasan .....	86
4.3.1	<i>Testing</i> .....	86

4.3.2	Skala <i>Likert</i> .....	88
4.3.3	Penerapan Teknis Video.....	97
BAB V PENUTUP.....		98
5.1	Kesimpulan.....	98
5.2	Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA.....		100
LAMPIRAN		



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel <i>Matriks</i> .....	31
Tabel 2.2 Tabel Evaluasi Skala Likert .....	33
Tabel 3.1 Tabel Analisis SWOT .....	41
Tabel 3.2 Tabel Kebutuhan Fungsional .....	44
Tabel 3.3 Tabel Kebutuhan Perangkat Keras .....	45
Tabel 3.4 <i>Breakdown</i> Naskah .....	49
Tabel 3.5 Tabel <i>Storyboard</i> .....	51
Tabel 4.1 Tabel <i>Testing</i> .....	86
Tabel 4.2 Tabel Hasil Kuisisioner Aspek Informasi .....	89
Tabel 4.3 Tabel Hasil Kuisisioner Aspek Multimedia .....	90
Tabel 4.4 Tabel Bobot Nilai .....	91
Tabel 4.5 Presentase Nilai .....	91



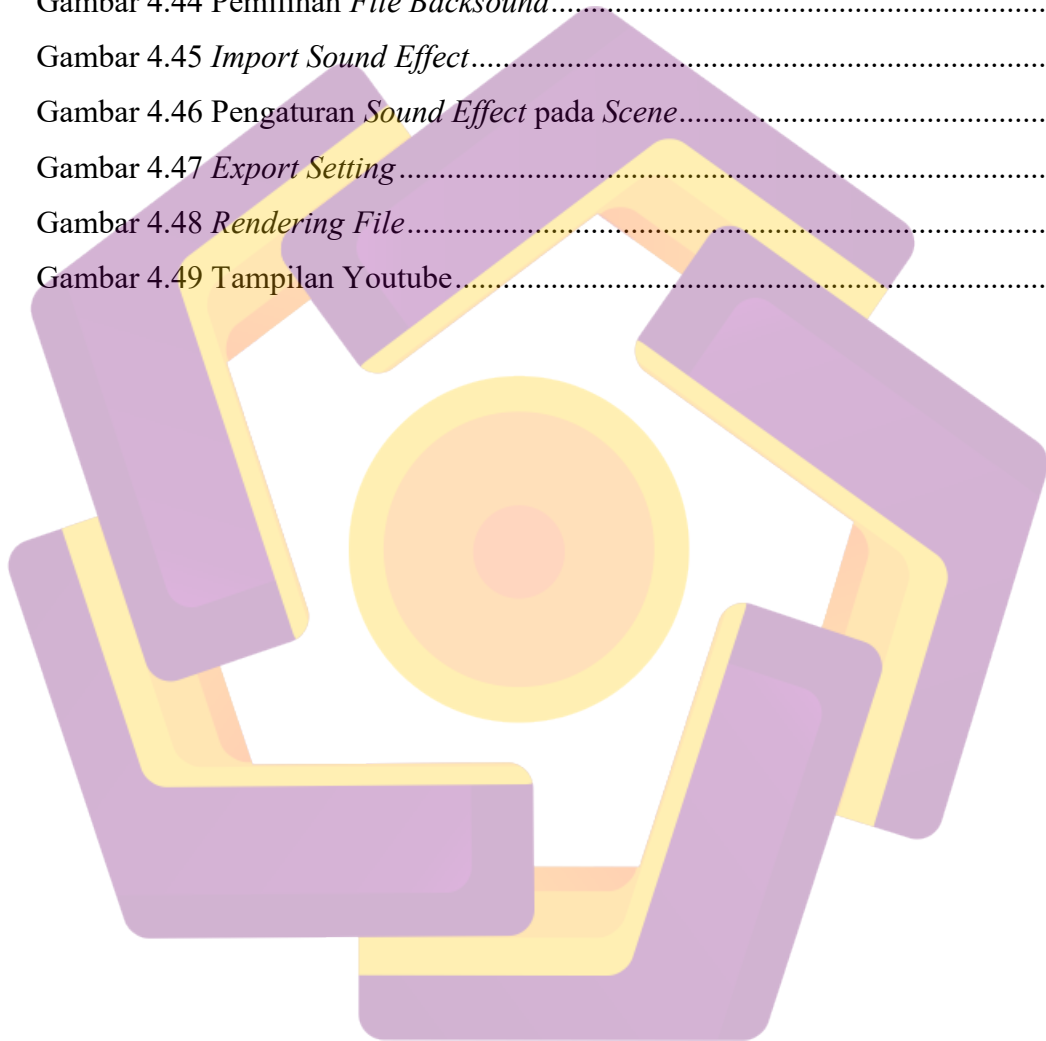
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia .....	12
Gambar 2.2 <i>Squash and Stretch</i> .....	16
Gambar 2.3 <i>Anticipation</i> .....	16
Gambar 2.4 <i>Staging</i> .....	17
Gambar 2.5 <i>Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose</i> .....	17
Gambar 2.6 <i>Follow-Through And Overlapping Action</i> .....	18
Gambar 2.7 <i>Slow In – Slow Out</i> .....	18
Gambar 2.8 <i>Arc</i> .....	19
Gambar 2.9 <i>Secondary Action</i> .....	19
Gambar 2.10 <i>Timing</i> .....	20
Gambar 2.11 <i>Exaggeration</i> .....	21
Gambar 2.12 <i>Appeal</i> .....	21
Gambar 2.13 Contoh <i>Storyboard</i> .....	26
Gambar 2.14 Contoh <i>Keymotion</i> .....	27
Gambar 2.15 Contoh <i>In Between</i> .....	27
Gambar 3.1 Susunan Kepengurusan Forum Asisten.....	35
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Alur pendaftaran .....	36
Gambar 3.3 Halaman Utama <i>Web</i> .....	38
Gambar 3.5 Facebook Forum Asisten.....	39
Gambar 3.4 Instagram Forum Asisten .....	39
Gambar 3.6 Halaman <i>Login</i> Web Join.....	40
Gambar 3.7 Halaman Detail Data Web Join.....	40
Gambar 4.1 Membuat <i>File</i> Baru .....	56
Gambar 4.2 <i>Elipse Tool</i> .....	56
Gambar 4.3 Pembuatan Objek pada Adobe Illustrator .....	57
Gambar 4.4 Pembuatan Objek Telinga pada Adobe Illustrator .....	58
Gambar 4.5 Pembuatan <i>New Layer</i> pada Adobe Illustrator.....	58
Gambar 4.6 Penyimpanan <i>File</i> pada <i>Folder</i> .....	59
Gambar 4.7 <i>Import File</i> di Adobe Illustrator .....	60



Gambar 4.8 Tampilan <i>Composition</i> pada <i>Scene 1</i> .....	60
Gambar 4.9 Tampilan <i>Scale</i> pada Objek.....	61
Gambar 4.10 <i>Easy Ease</i> .....	61
Gambar 4.11 <i>Graph Editor</i> .....	62
Gambar 4.12 <i>Puppet Pin Tool</i> .....	62
Gambar 4.13 Penerapan <i>Puppet Pin Tool</i> pada Objek.....	63
Gambar 4.14 Penggerakan Objek dengan <i>Puppet Pin Tool</i> .....	63
Gambar 4.15 <i>Transform Rotate</i> pada Objek .....	64
Gambar 4.16 Tampilan Objek.....	65
Gambar 4.17 Tampilan <i>3D Layers</i> .....	65
Gambar 4.18 Pengaturan <i>Zoom</i> pada Objek .....	66
Gambar 4.19 Tampilan Objek Sebelum <i>Zoom</i> .....	66
Gambar 4.20 Tampilan Objek Setelah <i>Zoom</i> .....	66
Gambar 4.21 Membuat objek menggunakan <i>Ellipse tool</i> .....	67
Gambar 4.22 Mengatur <i>Scale</i> pada <i>Shape Layer 1</i> .....	67
Gambar 4.23 Mengubah Warna <i>Shape Layer</i> .....	68
Gambar 4.24 Tampilan Akhir Transisi .....	69
Gambar 4.25 Menduplikat <i>Layer</i> .....	69
Gambar 4.26 <i>Mask Expansion</i> .....	70
Gambar 4.27 Mengatur <i>Scale</i> Objek.....	71
Gambar 4.28 Menambahkan <i>Expression</i> .....	71
Gambar 4.29 <i>Import File</i> pada Adobe Audition .....	72
Gambar 4.30 Tampilan <i>File</i> yang Telah di <i>Import</i> .....	73
Gambar 4.31 Penyeleksian Suara.....	73
Gambar 4.32 <i>Setting New Audio</i> .....	74
Gambar 4.33 <i>Capture Noise Print</i> .....	74
Gambar 4.34 <i>Noise Reduction</i> .....	75
Gambar 4.35 Penyimpanan <i>File</i> .....	75
Gambar 4.36 <i>Composition Settings</i> .....	76
Gambar 4.37 <i>Composition Scene 1</i> .....	77
Gambar 4.38 Solid Settings Penambahan <i>Background</i> .....	78

Gambar 4.39 <i>New Project</i> pada Adobe Premiere .....	79
Gambar 4.40 <i>New Sequence</i> pada Adobe Premiere .....	80
Gambar 4.41 <i>Import Scene</i> dengan Adobe <i>Dynamic Link</i> .....	81
Gambar 4.42 Penggabungan <i>Scene</i> .....	82
Gambar 4.43 <i>Import File Backsound</i> .....	82
Gambar 4.44 Pemilihan <i>File Backsound</i> .....	83
Gambar 4.45 <i>Import Sound Effect</i> .....	83
Gambar 4.46 Pengaturan <i>Sound Effect</i> pada <i>Scene</i> .....	84
Gambar 4.47 <i>Export Setting</i> .....	85
Gambar 4.48 <i>Rendering File</i> .....	85
Gambar 4.49 Tampilan Youtube.....	97



## INTISARI

Forum Asisten adalah forum yang mengatur kegiatan Asisten praktikum di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Segala kegiatan mulai dari pendaftaran asisten pada awal semester, seleksi asisten hingga kegiatan penutupan asisten praktikum pada akhir semester. Dalam sosialisasi atau penyampaian informasi tentang kegiatan asisten praktikum sangat penting bagi calon asisten dan juga asisten praktikum. Maka dibutuhkan media informasi untuk sosialisasi tersebut.

Video animasi adalah salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk mensosialisasikan kegiatan yang diadakan Forum Asisten. Perancangan *video* animasi ini merupakan animasi 2 dimensi yang menggunakan teknik Motion graphic.

Dengan *video* ini akan menginformasikan tentang prosedur pendaftaran asisten praktikum di Forum Asisten STMIK AMIKOM Yogyakarta. Dengan melalui Media sosial Forum Asisten Maupun Website Forum Asisten di sebarakan dengan tujuan agar para pendaftar atau calon asisten praktikum dapat mengerti prosedur pendaftaran asisten praktikum.

Kata Kunci: Video, Perancangan, Prosedur Pendaftaran, Asisten Praktikum, Forum Asisten.

## **ABSTRACT**

*Forum Assistant is the forum which organizes activities Assistant practical STMIK AMIKOM Yogyakarta. All activities ranging from registration Assistant at the beginning of the semester, selection Assistant until the closing activities of the Assistant teaching at the end of the semester. In socialization or the delivery of information about the activities of teaching assistant is essential for prospective assistants and teaching assistants also. Then it takes the dissemination of information to the media.*

*Video animation is one medium that can be utilized for disseminating activities held Forum Assistant. The design of this animated video is a 2 dimensional animation using Motion graphic techniques.*

*With this video will inform about registration procedure practical Assistant Forum Assistant STMIK AMIKOM Yogyakarta. With through Social Media Forum Assistant Or Assistant Forum Website in the spread with the aim that the registrant or prospective teaching assistants can understand Teaching Assistant application procedures.*

**Keywords** : *Video, designing, application procedures, Teaching Assistants, Assistant Forum.*