

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI
MEDIA PENYULUHAN DONOR DARAH
PMI KOTA YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Amalia Ekanissa Perdana

13.12.7519

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI
MEDIA PENYULUHAN DONOR DARAH
PMI KOTA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Amalia Ekanissa Perdana

13.12.7519

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI
MEDIA PENYULUHAN DONOR DARAH
PMI KOTA YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Amalia Ekanissa Perdana

13.12.7519

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 September 2016

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI
MEDIA PENYULUHAN DONOR DARAH
PMI KOTA YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Amalia Ekanissa Perdana

13.12.7519

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Maret 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 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, 10 April 2017

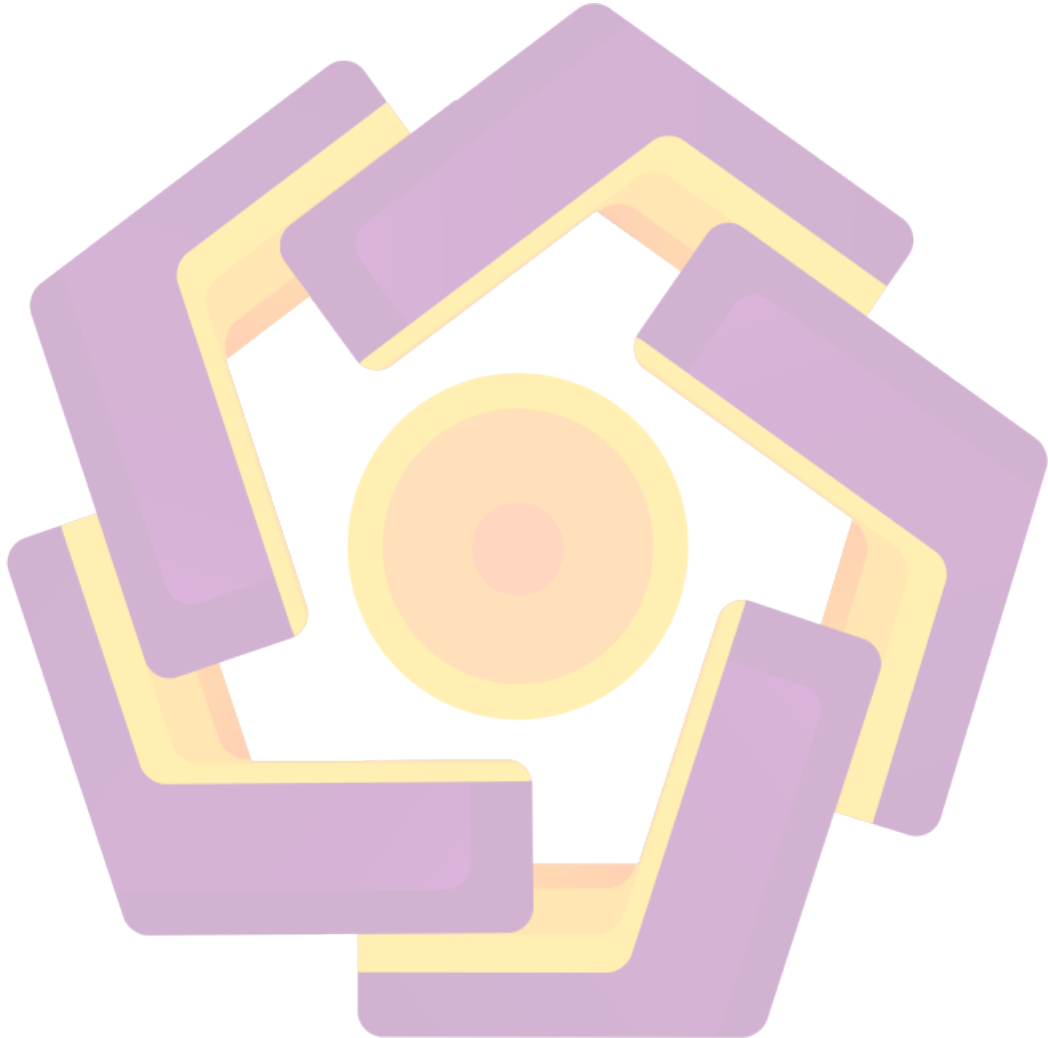


Amalia Ekanissa Perdana

NIM. 13.12.7519

MOTTO

“Kau tidak akan gagal kecuali jika menyerah!”



PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan hasil yang memuaskan. Terimakasih karena diberikan kesehatan, kemudahan, kelancaran dalam proses penyusunan skripsi ini. Alhamdulillah Alhamdulillah Alhamdulillahirobbil`alamin. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orangtua tercinta yang membiayai kuliah saya dan selalu mendoakan saya dari jauh juga adik-adik tersayang yang setiap nelpon bilang kangen terus. Terimakasih banyak untuk doa dan dukungannya.
2. Temen main dan temen seperjuangan ngerjain skripsi bareng sampai tidurnya pagi terus hahahaha Mia, Vera, Mbok Kremi a.k.a Yuli, Temi, Mendes a.k.a Erni, Ela. Terimakasih gaes sudah saling mengingatkan, jangan lupa perjuangan kita yaa..
3. Fadil & Popo♥
4. Temen hidup bareng sekontrakan Novi, Ken, Astri, dan para kucing-kucing dirumah yang ngobatin kejenuhan.
5. Dosbing tercinta, Pak Tonny Hidayat, M.Kom. Terimakasih banyak atas bimbingannya dalam penyusunan skripsi ini dari awal hingga akhir.
6. Pihak PMI Kota Yogyakarta yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian, terimakasih banyak atas kepercayaan dan bantuannya selama penyusunan skripsi ini.
7. Temen-temen kelas SI-06 angkatan 2013. Walaupun sekelas gak dekat banget tapi pisah dari kalian ternyata kangen juga. Kangen suasana kelas. Terimakasih atas bantuannya selama sekelas bareng.
8. Temen-temern organisasi Teater Manggar khususnya angkatan 14, terimakasih atas pengalaman-pengalaman berharganya.
9. Oppa-deul!!! Terimakasih untuk lagu-lagunya yang selalu menemani, menghibur dan menyemangati hari-hari berat saat penyusunan skripsi.
사랑해♥

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini akhirnya dapat terselesaikan.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan judul “Perancangan *Motion Graphic* sebagai Media Penyuluhan Donor Darah PMI Kota Yogyakarta”, skripsi ini dimaksudkan sebagai media penyuluhan PMI Kota Yogyakarta pada saat melakukan penyuluhan ke sekolah-sekolah yang ditujukan untuk anak usia remaja yaitu 13 sampai 18 tahun.

Banyak pihak yang telah mendukung terselesaikannya skripsi ini, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada :

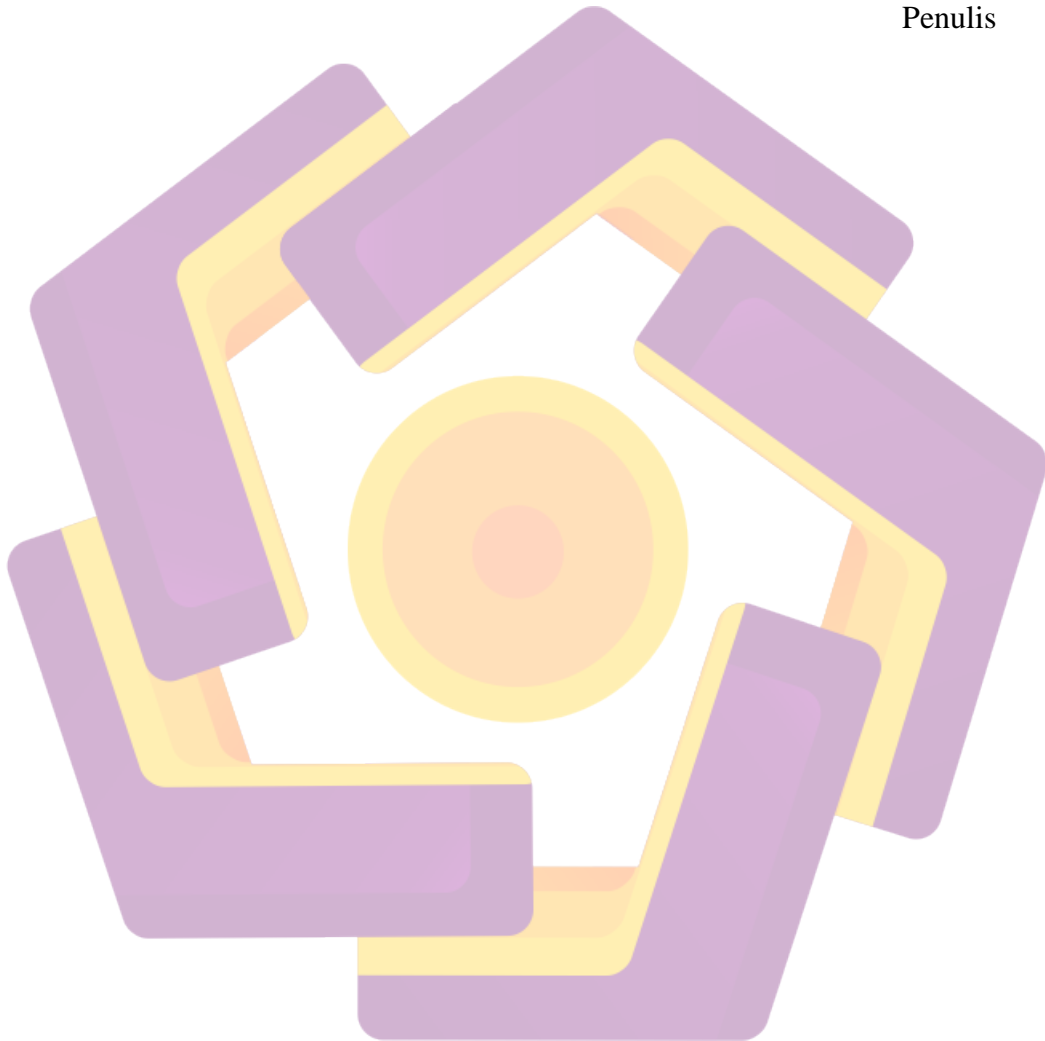
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis dalam penyusunan Skripsi.
3. Pihak PMI Kota Yogyakarta, selaku objek penelitian.
4. Semua pihak yang membantu dan mendukung dalam proses penyusunan dan pembuatan projek tugas akhir ini.

Dalam pembuatan dan penyusunan skripsi ini masih terdapat beberapa kekurangan. Untuk itu, diharapkan skripsi ini dapat memotivasi dan menjadi bahan acuan untuk penelitian yang akan datang agar kedepannya hasil dari penelitan

selanjutnya akan lebih baik lagi. Selebihnya penulis memohon maaf jika terdapat kesalahan dan kekurangan dalam penyusunan dan penyampaian skripsi ini.

Yogyakarta, April 2017

Penulis



DAFTAR ISI

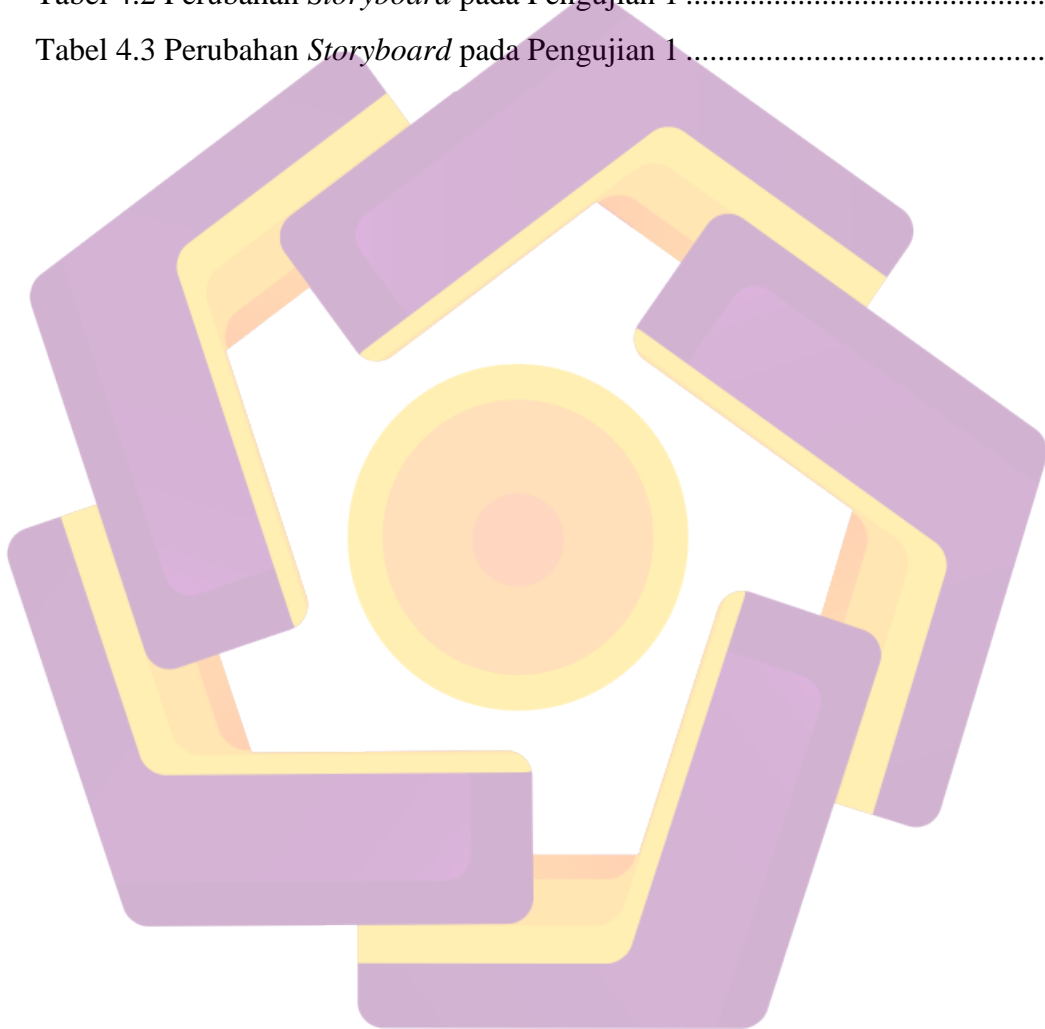
JUDUL	ii
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iError! Bookmark not defined.
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.2.1 Analisis Kebutuhan	4
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Implementasi.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Video	8
2.2.1 Pengertian Video	8
2.3 Media Penyuluhan	9
2.3.1 Pengertian Media Penyuluhan.....	9

2.3.2	Jenis Media Penyuluhan.....	10
2.3.3	Penerapan Media Penyuluhan	12
2.4	Animasi	13
2.4.1	Pengertian Animasi	13
2.4.2	Jenis Animasi	14
2.4.3	Perinsip Dasar Animasi.....	19
2.5	<i>Motion Graphic</i>	27
2.5.1	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	27
2.5.2	Pengertian <i>Motion Graphic</i>	29
2.5.3	Konsep Teknik <i>Motion Graphic</i>	30
2.6	Tahapan dalam Pembuatan Video.....	32
BAB III PERANCANGAN		34
3.1	Tinjauan Umum.....	34
3.1.1	Profil PMI Kota Yogyakarta	34
3.1.2	Visi dan Misi.....	35
3.1.2.1	Visi.....	35
3.1.2.2	Misi	35
3.1.2	Logo	36
3.2	Analisis Kebutuhan	36
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	36
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	37
3.2.2.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	37
3.2.2.2	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	38
3.2.2.3	Brainware	38
3.3	Perancangan.....	39
3.3.1	Tema atau Topik	39
3.3.2	Rancangan Konsep.....	40
3.3.3	Pengumpulan Data	41
3.3.3.1	Hasil Wawancara	41
3.3.4	Analisis Data	42
3.3.5	<i>Storyboard</i>	43
BAB IV PEMBAHASAN.....		59

4.1	Produksi.....	59
4.1.1	<i>Drawing</i>	59
4.1.2	<i>Coloring</i>	62
4.1.3	<i>Background</i>	64
4.1.4	<i>Export File</i>	67
4.1.5	<i>Animation</i>	68
4.1.6	Recording Narasi.....	76
4.1.7	<i>Sound Editing</i>	78
4.2	Pasca Produksi.....	80
4.2.1	<i>Compositing</i>	80
4.2.2	<i>Editing</i>	82
4.2.3	<i>Rendering</i>	82
4.3	File Management.....	83
4.4	Pembahasan	84
4.4.1	Kendala Proses Produksi.....	87
4.4.2	Pengujian.....	87
4.4.3	Penerapan pada PMI Kota Yogyakarta	96
BAB V PENUTUP.....		102
5.1	Kesimpulan.....	102
5.2	Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA		104

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Kebutuhan <i>Hardware</i>	37
Tabel 3. 2 Tabel Kebutuhan <i>Software</i>	38
Tabel 3.3 <i>Storyboard</i>	43
Tabel 4.1 Penerapan 12 Prinsip Animasi	84
Tabel 4.2 Perubahan <i>Storyboard</i> pada Pengujian 1	88
Tabel 4.3 Perubahan <i>Storyboard</i> pada Pengujian 1	95



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi mickey mouse yang dihasilkan dengan sketsa manual.....	20
Gambar 2.2 Menentukan pergerakan karakter dengan <i>timing and spacing</i>	20
Gambar 2.3 <i>Squash and stretch</i> pada objek.....	21
Gambar 2.4 <i>Anticipation</i> dalam pergerakan objek.....	22
Gambar 2.5 Contoh <i>Slow In</i> pada objek.....	22
Gambar 2.6 <i>Arcs</i> yang ditunjukkan pada lintasan tangan saat melempar bola dan lintasan gerak bola di udara.....	23
Gambar 2.7 <i>Secondary Action</i>	23
Gambar 2.8 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	24
Gambar 2.9 Teknik <i>Straight Ahead Action</i>	25
Gambar 2.10 Teknik <i>Pose to Pose</i>	25
Gambar 2.11 Posisi kamera pengambilan gambar objek.....	26
Gambar 2.12 Ciri khas dalam pembuatan karakter animasi.....	26
Gambar 3.1 Logo PMI.....	36
Gambar 4.1 Tampilan untuk membuat dokumen baru.....	60
Gambar 4.2 Sketsa Pembuatan Karakter.....	61
Gambar 4.3 <i>Layer</i> pada Sketsa Karakter.....	61
Gambar 4.4 Sketsa Pembuatan Tangan.....	62
Gambar 4.5 Sketsa Pembuatan Tetesan Darah.....	62
Gambar 4.6 Pemilihan Warna.....	63
Gambar 4.7 Pewarnaan pada Karakter.....	63
Gambar 4.8 Pewarnaan pada Tangan.....	63
Gambar 4.9 Pewarnaan pada Tetesan Darah.....	63
Gambar 4.10 <i>flatuicolors.com</i>	64
Gambar 4.11 <i>materialuicolors.co</i>	64
Gambar 4.12 <i>Composition Settings</i> pada After Effect CC.....	65
Gambar 4.13 <i>Copy Palet Warna</i>	65
Gambar 4.14 <i>Paste Palet Warna</i>	66
Gambar 4.15 <i>Effect & Presets</i>	66
Gambar 4.16 Pengaturan <i>Effect & Presets</i>	67

Gambar 4.17 Hasil Background dengan efek Gradient Ramp.....	67
Gambar 4.18 <i>Save</i> format *.ai.....	68
Gambar 4.19 <i>Save</i> format *.png.....	68
Gambar 4.20 Tampilan Lembar Kerja Baru pada After Effect.....	69
Gambar 4.21 Membuat <i>New Composition</i>	69
Gambar 4.22 Import bahan grafis.....	70
Gambar 4.23 Pergerakan pada Scene 1.....	71
Gambar 4.24 Pergerakan pada Scene 1.1.....	71
Gambar 4.25 Pergerakan pada Scene 1.1.....	72
Gambar 4.26 Pergerakan pada Scene 1.2.....	72
Gambar 4.27 Pergerakkan pada scene 8.1.....	74
Gambar 4.28 Pergerakkan pada scene 11.....	75
Gambar 4.29 Pergerakkan pada scene 12.2.....	76
Gambar 4.30 Tampilan Aplikasi Rekem Suara pada <i>Smartphone</i>	77
Gambar 4.31 Hasil Rekaman Narasi di <i>Smartphone</i>	77
Gambar 4.32 Proses <i>Editing Backsound</i>	78
Gambar 4.33 Proses <i>Editing</i> Narasi.....	79
Gambar 4.34 Hasil Narasi.....	79
Gambar 4.35 <i>Composition Settings</i>	80
Gambar 4.36 <i>Timeline</i> pada Adobe After effect CC.....	81
Gambar 4.37 Pembuatan Transisi dengan Menggunakan Efek <i>Turbulent Displace</i>	81
Gambar 4.38 Proses <i>Editing</i>	82
Gambar 4.39 Proses <i>Rendering</i>	83
Gambar 4.40 Struktur Folder.....	84
Gambar 4.41 Penerapan di SMA N 3 Yogyakarta.....	97
Gambar 4.42 Penerapan di SMA N 3 Yogyakarta.....	97
Gambar 4.43 Tanggapan 1 tentang Hasil Penelitian.....	98
Gambar 4.44 Tanggapan 2 tentang Hasil Penelitian.....	99
Gambar 4.45 Tanggapan 3 tentang Hasil Penelitian.....	100
Gambar 4.46 Surat Keterangan.....	101

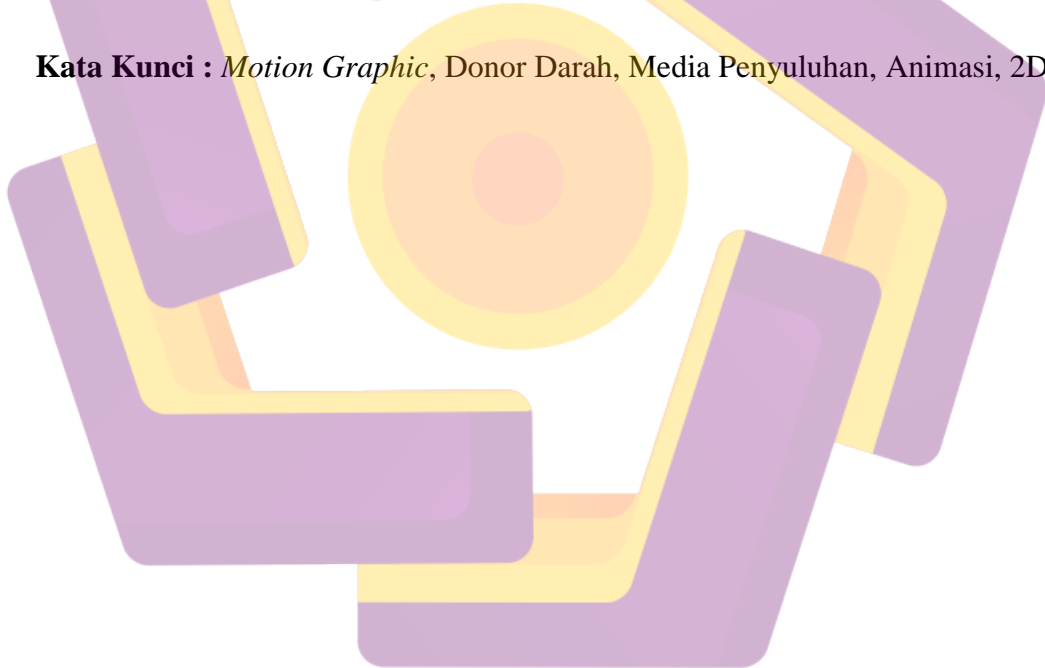
INTISARI

Dengan berkembangnya teknologi mempermudah personal ataupun kelompok dalam penyampaian pesan. Dengan kemudahan dan keuntungan yang ada maka teknologi harus dimanfaatkan semaksimal mungkin. Dalam hal ini, penyampaian informasi melalui video akan lebih cepat tersampaikan.

PMI adalah sebuah organisasi perhimpunan nasional di Indonesia yang bergerak dalam bidang sosial kemanusiaan meliputi: Kesiapsiagaan Bantuan dan Penanggulangan Bencana, Pelatihan Pertolongan Pertama untuk Sukarelawan, Pelayanan Kesehatan dan Kesejahteraan Masyarakat, Pelayanan Transfusi Darah. Dikarenakan kurangnya partisipasi anak usia remaja dalam hal donor darah maka dibuatlah suatu media penyuluhan tentang informasi edukatif berkaitan dengan donor darah tersebut diantaranya ialah pengertian donor darah, manfaat-manfaat donor darah, dan syarat-syarat donor darah.

Media penyuluhan ini akan digunakan PMI Kota Yogyakarta saat melakukan penyuluhan di sekolah-sekolah. Media penyuluhan ini berupa animasi 2D dan menggunakan teknik *motion graphic* dengan target *audience* siswa-siswi ataupun remaja dari usia 13-18 tahun.

Kata Kunci : *Motion Graphic*, Donor Darah, Media Penyuluhan, Animasi, 2D



ABSTRACT

With the development of technology makes it easy to personal or group to delivery the message. With the ease and benefit of existing technology should be utilized as fully as possible. In this case, the submission of information through video will more quickly accepted.

PMI is an organization of national associations in Indonesia which socially engaged in humanitarian relief and preparedness include : disaster relief, first aid training for volunteers, the ministry of health and social welfare, the blood transfusion service. Due to the lack of participation of the teen age children in terms of blood donor then made a media counseling about educational information related to the blood donor there are the sense of blood donor, blood donor benefits, and terms of blood donor.

Media counseling will be used by PMI Yogyakarta when doing counseling in the schools. Media counseling is 2D animation and using a motion graphic techniques with the target audience students or teenagers from ages 13-18 years.

Keywords : *Motion Graphic, Blood Donor, Media Counseling, Animation, 2D*

