

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI DENGAN MOTION GRAPHIC PADA
GERAKAN DAN AKSI UNTUK PENDIDIKAN INDONESIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Fandy Adam Satrio

13.12.7472

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

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI DENGAN MOTION GRAPHIC PADA
GERAKAN DAN AKSI UNTUK PENDIDIKAN INDONESIA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Fandy Adam Satrio

13.12.7472

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI DENGAN MOTION GRAPHIC PADA
GERAKAN DAN AKSI UNTUK PENDIDIKAN INDONESIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fandy Adam Satrio

13.12.7472

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 13 Oktober 2016

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

NIK. 190302215

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO PROMOSI DENGAN MOTION GRAPHIC PADA
GERAKAN DAN AKSI UNTUK PENDIDIKAN INDONESIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fandy Adam Satrio

13.12.7472

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 1 Maret 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom,
NIK. 190302215

Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs.
NIK. 190302161

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs.
NIK. 190302235



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 Maret 2017



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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 4 Maret 2017

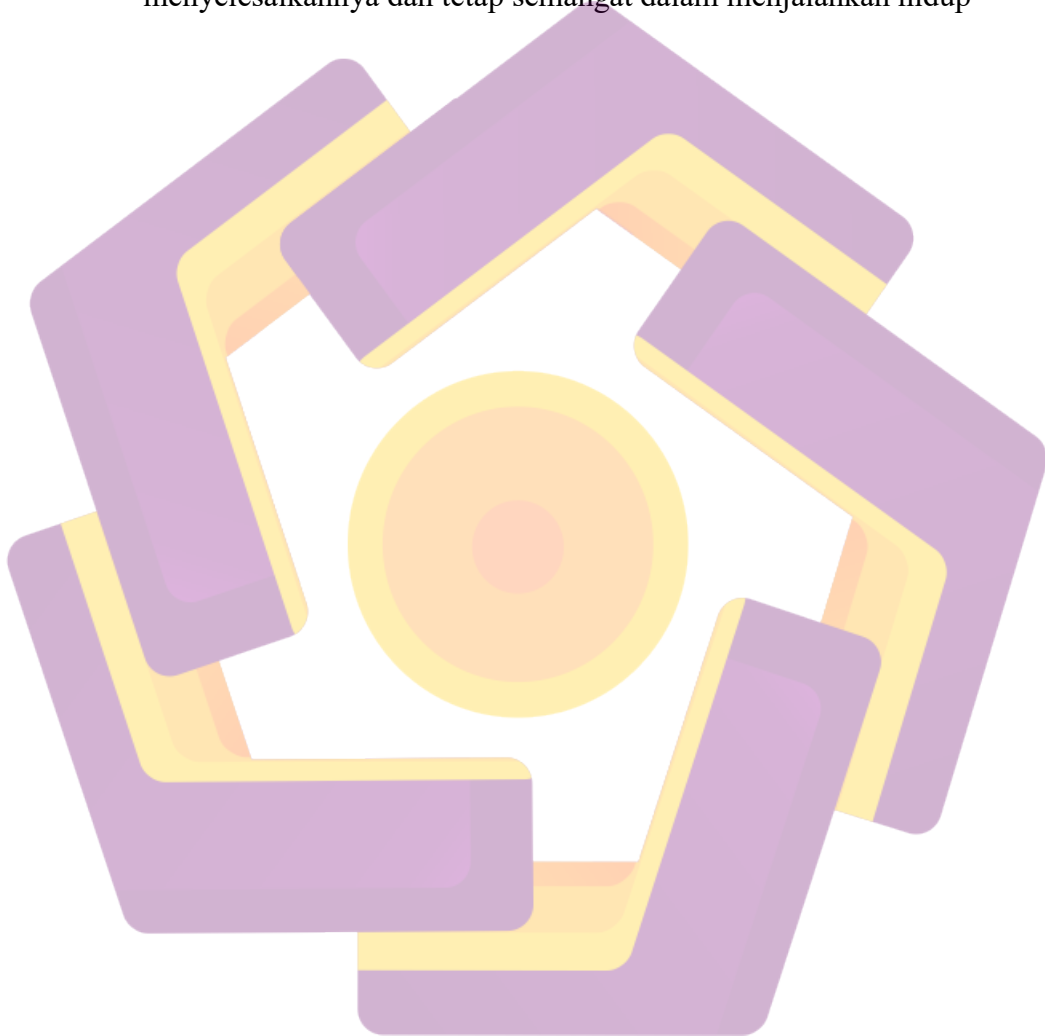


Fandy Adam Satrio

NIM. 13.12.7472

MOTTO

“Jangan mudah berputus asa dalam menghadapi apapun Karena semua kalau dilakukan dengan ikhlas insha allah semua ada jalan keluarnya untuk menyelesaikannya dan tetap semangat dalam menjalankan hidup”



PERSEMBAHAN

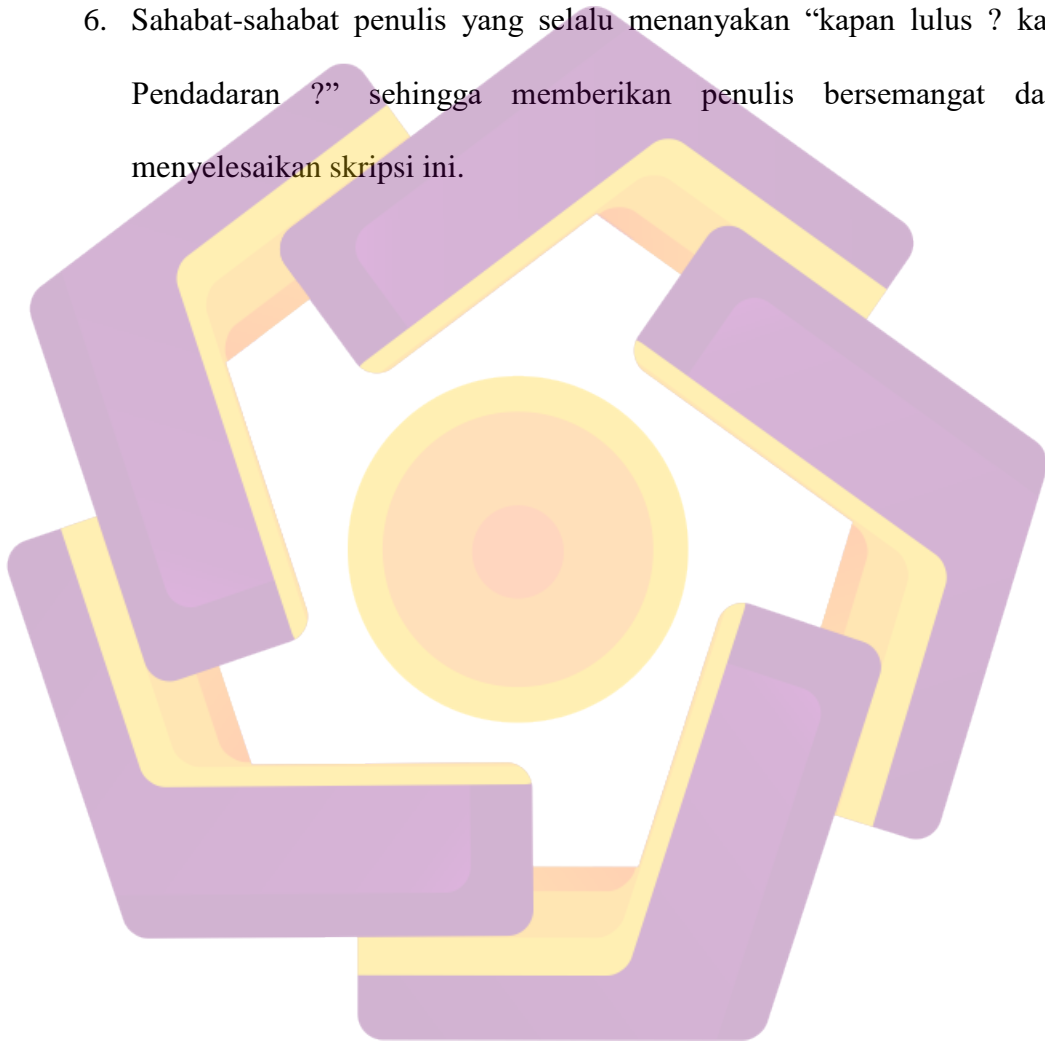
Segala Puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya serta kemudahan kelancaran dalam penyelesaian tugas akhir atau skripsi dengan judul “Pembuatan Video Promosi dengan Motion Graphic pada Gerakan dan Aksi untuk Pendidikan Indonesia”.

Penulis persembahkan skripsi ini untuk :

1. Kedua orang tua penulis, Bapak Marsit dan Ibu Tutik Saptaningsih yang telah memberikan doa kepada penulis serta telah sabar menunggu dan memberikan segala dukungan yang dapat diberikan pada penulis dalam menempuh studi yang telah penulis lakukan dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Gladis Lamarsya Purna Fatmalia, yang telah menyemangati, menemani dan membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini mulai dari membantu membuat proposal skripsi sampai dengan pembuatan dokumen presentasi dan membantu mencari inspirasi dalam pembuatan video promosi ini.
3. Dosen pembimbing penulis, Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom. yang telah membimbing saya dengan sabar dan meluangkan waktu untuk bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dan mendapatkan hasil yang sangat baik.
4. Syarif Hidyatultah dan Roby Arwanto yang telah meminjamkan penulis komputernya sampai dengan penulis selesai dalam mengerjakan skripsi ini

atau video promosi serta membantu dalam proses pendadaran sampai dengan angkat-angkat komputer ke ruang pendadaran.

5. Teman-teman kelas 13 S1 SI 05 yang selalu ada untuk memberikan bantuan dan menghibur di saat yang sulit.
6. Sahabat-sahabat penulis yang selalu menanyakan “kapan lulus ? kapan Pendadaran ?” sehingga memberikan penulis bersemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Segala Puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat, kekuatan, kemudahan, dan kelancaran dalam penyelesaian skripsi dengan judul “Pembuatan Video Promosi dengan Motion Graphic pada Gerakan dan Aksi untuk Pendidikan Indonesia”.

Tujuan penulis skripsi ini untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program Strata-1 di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah membantu penulis dalam pembuatan proposal ijin penelitian untuk skripsi ini.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom. selaku dosen pembimbing penulis yang telah membimbing penulis dengan penuh kesabaran.
4. Ade Qurrota Ayyun selaku Ketua komunitas Gerakan dan Aksi untuk Pendidikan Indonesia yang telah memberikan ijin dan kemudahan dalam pelaksanaan penelitian ini.
5. Teman – teman komunitas Gerakan dan Aksi untuk Pendidikan Indonesia yang telah banyak memberikan kemudahan dan bantuan pada penulis dalam penelitian ini.

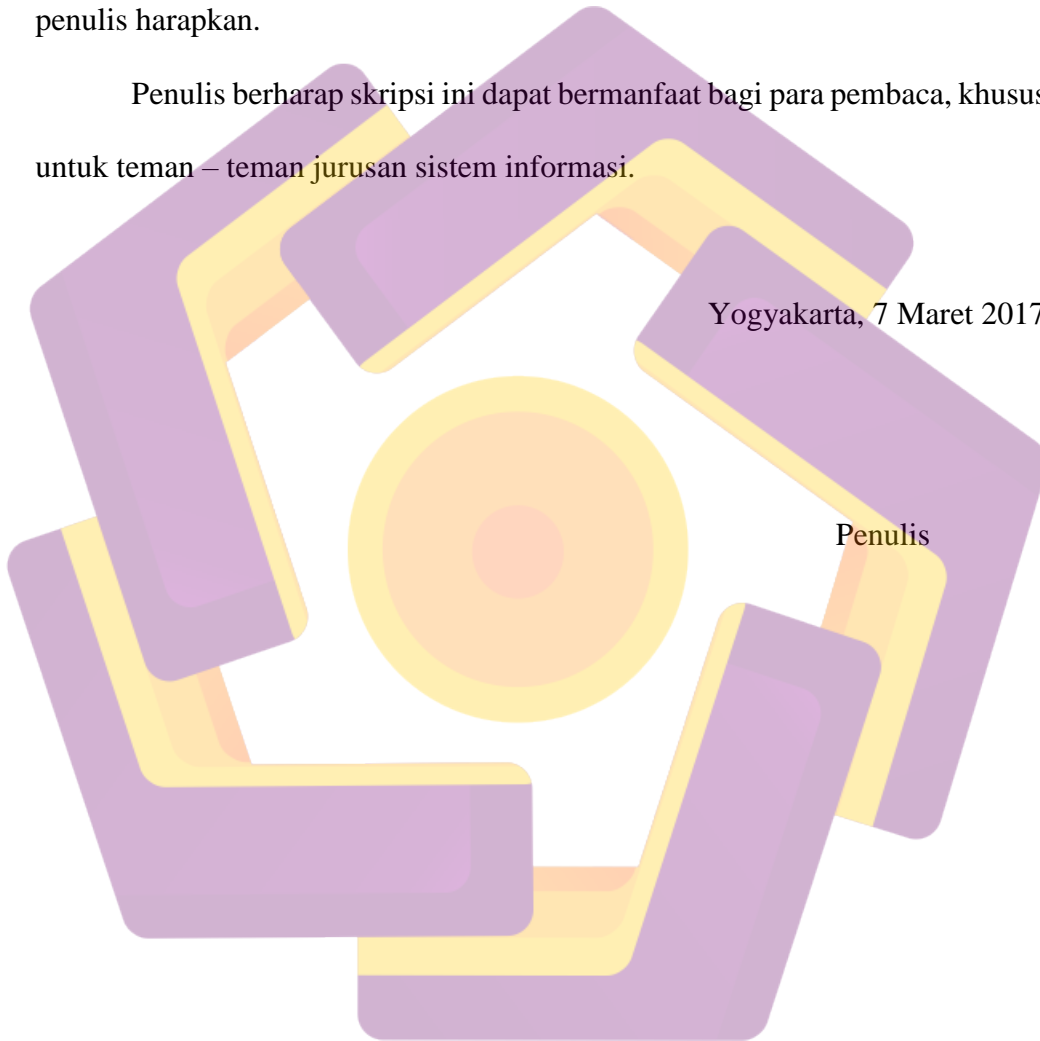
6. Sahabat – sahabat penulis yang telah membantu dalam penulisan maupun pembuatan presentasi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kelemahan dan kekurangan, oleh Karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan.

Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca, khususnya untuk teman – teman jurusan sistem informasi.

Yogyakarta, 7 Maret 2017

Penulis



DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
INTISARI	xx
<i>ABSTRACT</i>	xxi
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 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	5

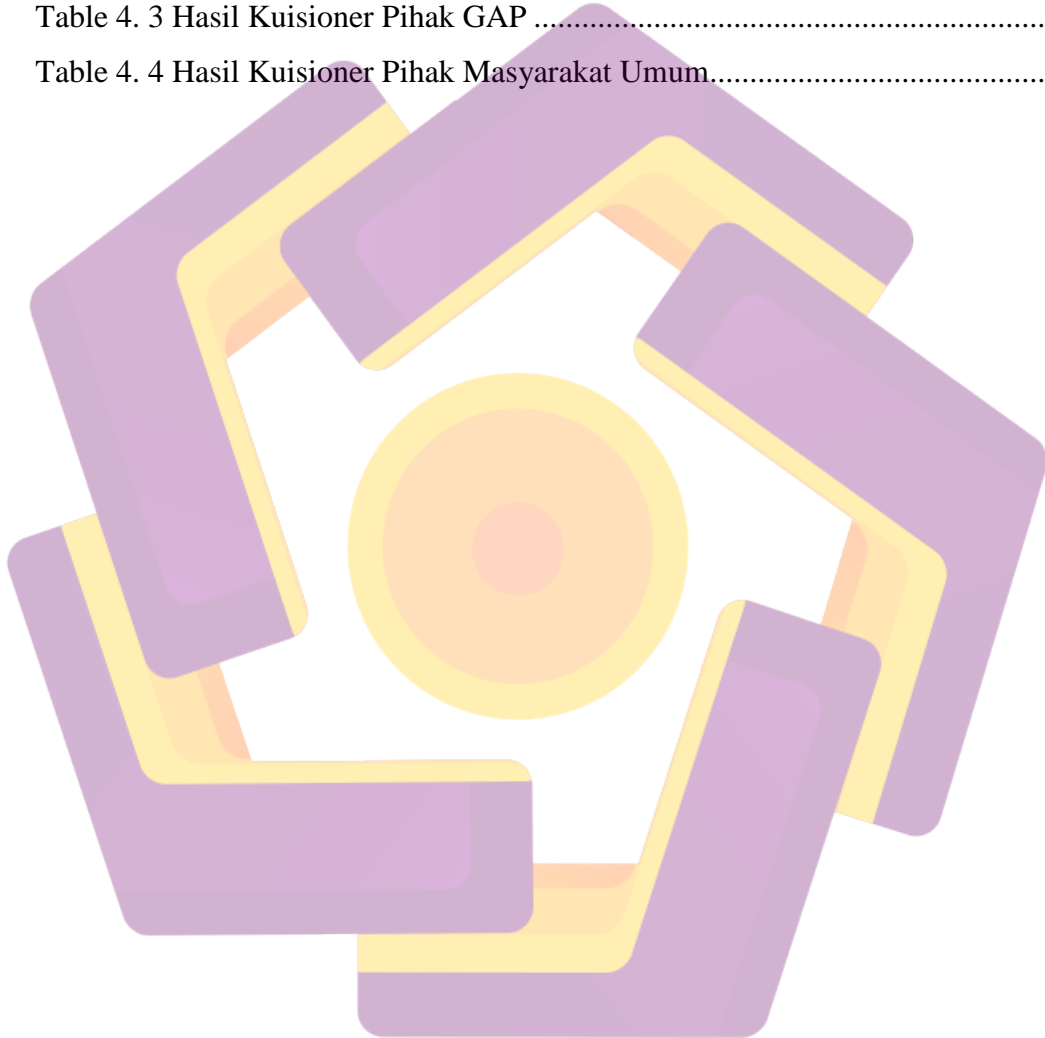
1.6.4	Metode Evaluasi.....	6
1.7	Sistematika penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI		8
2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Video	10
2.3	Animasi	11
2.4	Prinsip Dasar Animasi	13
2.5	Jenis Animasi	19
2.5.1	Animasi <i>Cel (Animation Cell)</i>	19
2.5.2	Animasi <i>Frame (Frame Animation)</i>	20
2.5.3	Animasi <i>Sprite (Sprite Animation)</i>	20
2.5.4	Animasi <i>Lintasan (Path Lintasan)</i>	20
2.5.5	Animasi <i>Spline</i>	21
2.5.6	Animasi <i>Vektor (Vector Animation)</i>	21
2.5.7	Animasi karakter (<i>Character Animation</i>)	21
2.5.8	Animasi <i>Computational Animation</i>	22
2.5.9	Animasi <i>Morphing</i>	22
2.6	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	23
2.7	Konsep <i>Motion Graphic</i>	24
2.7.1	Pengertian <i>Motion Graphic</i>	24
2.7.2	Pertimbangan <i>Motion Graphic</i>	24
2.8	Desain Pengukuran Data	26
2.8.1	Skala Likert	26
2.8.2	Skala Guttman.....	26
2.8.3	Skala Semantik Diferensial.....	26

2.8.4	Skala Rating	27
2.9	Tahap Produksi	27
2.9.1	Pra Produksi	27
2.9.2	Produksi	30
2.9.3	Pasca Produksi	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		36
3.1	Tinjauan Umum.....	36
3.1.1	Deskripsi Objek.....	36
3.1.2	Visi dan Misi Gerakan dan Aksi untuk Pendidikan Indonesia	37
3.1.3	Logo Komunitas.....	37
3.1.4	Struktur Komunitas	38
3.1.5	Mekanisme Media Promosi Terdahulu	39
3.2	Analisis Masalah	40
3.2.1	Langkah – Langkah Analisis Masalah.....	40
3.2.2	Identifikasi Masalah	40
3.2.3	Wawancara.....	41
3.2.4	Hasil Analisis Masalah.....	42
3.3	Kelemahan Media Lama (Brosur)	42
3.4	Solusi yang diterapkan	43
3.5	Solusi yang diberikan	43
3.6	Studi Kelayakan	44
3.6.1	Kelayakan Teknis.....	44
3.6.2	Kelayakan Operasional	44
3.6.3	Kelayakan Ekonomi	44
3.6.4	Kelayakan Hukum.....	45

3.7	Analisis Kebutuhan Sistem	45
3.7.1	Kebutuhan Fungsional	45
3.7.2	Kebutuhan Non – Fungsional.....	47
3.8	Tahapan Praproduksi	49
3.8.1	Ide Cerita.....	49
3.8.2	Pembuatan Naskah	49
3.8.3	Pembuatan Storyboard	51
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		54
4.1	Pembahasan	54
4.2	Implementasi	55
4.2.1	Tahapan Produksi.....	55
4.2.2	Pasca Produksi	69
4.3	Testing	91
4.3.1	Pengujian Kuesioner	91
BAB V PENUTUP.....		97
5.1	Kesimpulan.....	97
5.2	Saran	98
DAFTAR PUSTAKA		100
LAMPIRAN.....		1

DAFTAR TABEL

Table 3. 1 Pembuatan Naskah Video GAP	49
Table 4. 1 Tabel Penggunaan Software.....	54
Table 4. 2 Penentuan Interval.....	92
Table 4. 3 Hasil Kuisisioner Pihak GAP	93
Table 4. 4 Hasil Kuisisioner Pihak Masyarakat Umum.....	95



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Stretch and Squash</i>	13
Gambar 2. 2 <i>Anticipation</i>	13
Gambar 2. 3 <i>Staging</i>	14
Gambar 2. 4 <i>Straight-Ahead and Pose-to-Pose</i>	14
Gambar 2. 5 <i>Follow-Through and Overlapping Action</i>	15
Gambar 2. 6 <i>Slow in and Slow out</i>	15
Gambar 2. 7 <i>Arcs</i>	16
Gambar 2. 8 <i>Secondary Action</i>	16
Gambar 2. 9 <i>Timing</i>	17
Gambar 2. 10 <i>Exaggeration</i>	17
Gambar 2. 11 <i>Solid Drawing</i>	18
Gambar 2. 12 <i>Appeal</i>	18
Gambar 2. 13 Contoh <i>Storyboard</i>	30
Gambar 2. 14 Contoh Proses <i>Dubber</i>	33
Gambar 3. 1 Logo Gerakan dan Aksi untuk	37
Gambar 3. 2 Struktur Komunitas GAP	38
Gambar 3. 3 Brosur Kegiatan GAP 1	39
Gambar 3. 4 Brosur Kegiatan GAP 2	39
Gambar 3. 5 Contoh Promosi Melalui Media Sosial	40
Gambar 3. 6 Pembuatan <i>Storyboard 1</i> Video Promosi GAP	52
Gambar 3. 7 Pembuatan <i>Storyboard 2</i> Video Promosi GAP	53
Gambar 4. 1 Contoh Pembuatan Dokumen Baru	56
Gambar 4. 2 Contoh Pembuatan Objek	57
Gambar 4. 3 Contoh di dalam menu <i>Pen tools</i>	57
Gambar 4. 4 Contoh Tool di Software <i>CoreDraw</i>	58
Gambar 4. 5 Contoh Pembuatan Dokumen Baru	59
Gambar 4. 6 Hasil Penyusunan Objek dari <i>CorelDraw</i>	59
Gambar 4. 7 Contoh Hasil Penyusunan Layer	59

Gambar 4. 8 Contoh Penyimpanan dalam Format <i>Adobe Illustrator (*.ai)</i>	60
Gambar 4. 9 Contoh Hasil Penyimpanan Dalam Folder <i>Scene</i>	60
Gambar 4. 10 Contoh Perwarnaan Objek Menggunakan <i>Fill</i>	61
Gambar 4. 11 Contoh Objek Yang Telah Diwarnai.....	61
Gambar 4. 12 Contoh objek yang telah dijadikan satu	62
Gambar 4. 13 Contoh Microphone yang digunakan	63
Gambar 4. 14 Contoh Pembuatan Dokumen Baru.....	64
Gambar 4. 15 Contoh Memulai Perekaman Suara.....	64
Gambar 4. 16 Contoh Proses Perekaman Suara dengan Perangkat	65
Gambar 4. 17 Contoh Hasil dari Perekaman Suara.....	65
Gambar 4. 18 Proses Pemotongan Suara	66
Gambar 4. 19 Contoh Mengcapture <i>Noise</i> untuk Diseleksi.....	67
Gambar 4. 20 Contoh Menghilangkan atau Membersihkan <i>Noise</i>	67
Gambar 4. 21 Contoh Hasil Proses <i>Noise Reduction</i>	68
Gambar 4. 22 Contoh Proses Penyimpanan File Suara	68
Gambar 4. 23 Contoh Pembuatan <i>Composition</i> Baru	70
Gambar 4. 24 Contoh Menentukan Ukuran Frame Video	70
Gambar 4. 25 Contoh Proses <i>Import File</i>	71
Gambar 4. 26 Contoh Hasil <i>Import File</i>	71
Gambar 4. 27 Contoh Penyusunan Layer	72
Gambar 4. 28 Contoh <i>Transform</i> Pada <i>Adobe After Effects CC</i>	72
Gambar 4. 29 Contoh Penggunaan <i>Transform</i>	73
Gambar 4. 30 Contoh Plugin <i>Ease and wizz</i>	74
Gambar 4. 31 Contoh Proses Memblock Titik Pada Layer	74
Gambar 4. 32 Contoh Pemberian <i>Effect Expo</i> Pada Layer	75
Gambar 4. 33 Penerapan <i>Masking</i> Pada Layer	75
Gambar 4. 34 Contoh Penerapan <i>Track Matte</i> Pada Layer.....	76
Gambar 4. 35 Penerapan <i>Motion Blur</i> Pada Layer	77
Gambar 4. 36 Penerapan <i>Efek Radial Wipe</i>	77
Gambar 4. 37 Contoh Penerapan 3D Layer	78
Gambar 4. 38 Contoh Penerapan Efek <i>Bevel Alpha</i>	79

Gambar 4. 39 Expression <i>Scale Code</i>	80
Gambar 4. 40 Contoh Penerapan <i>Scale Expression</i>	80
Gambar 4. 41 Expression <i>Position Code</i>	81
Gambar 4. 42 Contoh Penerapan <i>Position Expression</i>	81
Gambar 4. 43 Contoh Penerapan <i>Rotation Expression</i>	82
Gambar 4. 44 Contoh Penerapan <i>Graph Editor</i>	83
Gambar 4. 45 Contoh Objek Sebelum Penerapan Efek	83
Gambar 4. 46 Contoh Objek Sesudah Penerapan Efek	84
Gambar 4. 47 Contoh Tampilan Awal untuk <i>Rendering</i>	85
Gambar 4. 48 Penyesuaian Output <i>Module</i> dengan Format <i>QuickTime</i>	85
Gambar 4. 49 Contoh Penyesuaian <i>Output Video codec H.264</i>	86
Gambar 4. 50 Contoh Proses <i>Rendering</i>	86
Gambar 4. 51 Tampilan Awal <i>Adobe Premiere Pro CC</i>	87
Gambar 4. 52 Proses Penyimpanan Project	87
Gambar 4. 53 Penyesuaian Frame Pada <i>Adobe Premiere Pro CC</i>	88
Gambar 4. 54 Contoh <i>Import File</i>	88
Gambar 4. 55 Contoh Proses Penggabungan File	89
Gambar 4. 56 Contoh Pemilihan Format Video H.264 *mp4	90
Gambar 4. 57 Proses Pemilihan <i>Preset Video</i>	90
Gambar 4. 58 Proses <i>Rendering</i>	91
Gambar 4. 59 Diagram Hasil Penilaian Kuisisioner	96

INTISARI

Gerakan dan Aksi untuk Pendidikan Indonesia adalah sebuah komunitas yang dibuat oleh sekumpulan anak-anak muda yang bertujuan dalam berkontribusi dan berbagi inspirasi untuk memajukan Pendidikan Indonesia, Namun dalam media promosi Gerakan dan Aksi untuk Pendidikan Indonesia masih menggunakan media seperti koran, brosur, poster, web dan media sosial dalam mempublikasikan kegiatan serta tujuan dari GAP sehingga masih banyak masyarakat umum yang belum mengerti dan memahami informasi apa arti dari GAP serta kurangnya minat para donatur yang berpartisipasi dikarenakan minimnya informasi.

Video promosi Gerakan dan Aksi untuk Pendidikan Indonesia ini menggunakan teknik motion graphic. Dalam konsep ide dan perancangan, menjelaskan pengertian dari Gerakan dan Aksi untuk Pendidikan Indonesia, tujuan dari komunitas GAP, Kegiatan dari komunitas GAP serta informasi donasi dan media sosial dari komunitas GAP itu sendiri. Pembuatan video promosi yang menarik dan kreatif diharapkan dapat meningkatkan citra positif Gerakan dan Aksi untuk Pendidikan Indonesia.

Pembuatan video promosi ini menghasilkan suatu produk berupa video promosi yang berdurasi 75 detik yang lebih mempresentasikan komunitas Gerakan dan Aksi untuk Pendidikan Indonesia, agar lebih dikenal oleh masyarakat luas. Pembuatan ini diharapkan dapat menjadi acuan atau tolak ukur dalam mengadakan pembuatan video promosi, baik bagi mahasiswa, pengajar dan lain sebagainya.

Kata Kunci : video promosi, motion graphic, GAP, Gerakan dan Aksi untuk Pendidikan Indonesia, analisis, animasi

ABSTRACT

Gerakan dan Aksi untuk Pendidikan Indonesia is a community created by a group of young people who aim to contribute and share inspiration for promoting education Indonesia, but in the media campaign Gerakan dan Aksi untuk Pendidikan Indonesia still using media such as newspapers, brochures, posters, web and social media in publicizing the activities and objectives of the GAP so many common people who do not know and understand what the meaning of GAP information and lack of interest from donors who participate due to lack of information.

Promotional video Gerakan dan Aksi untuk Pendidikan Indonesia It uses motion graphic techniques. In concept and design ideas, explain the meaning of Gerakan dan Aksi untuk Pendidikan Indonesia, the purpose of the community GAP, GAP and activity of the community donations and social media information from the community itself GAP. Making the video interesting and creative promotion is expected to enhance the positive image Gerakan dan Aksi untuk Pendidikan Indonesia.

This promotional video creation to produce a product in the form of a promotional video which lasts 75 seconds more to present the community Gerakan dan Aksi untuk Pendidikan Indonesia, to be more recognized by the public. The construction is expected to be a reference or benchmark in organizing promotional video creation, both for students, teachers and others.

Keywords : *promotional video, motion graphics, GAP, Gerakan dan Aksi untuk Pendidikan Indonesia, analysis, animation*