

IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA VIDEO
PROMOSI ORGANISASI PERGERAKAN MAHASISWA
ISLAM INDONESIA (PMII)

SKRIPSI



Disusun oleh

Rizqi Purnama Aji

17.12.0338

PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021

IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA VIDEO
PROMOSI ORGANISASI PERGERAKAN MAHASISWA
ISLAM INDONESIA (PMII)

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian
Persyaratan mencapai gelar
Sarjana
Pada Program Studi Sistem
Informasi



Disusun oleh

Rizqi Purnama Aji

17.12.0338

PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021

PERSETUJUAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA VIDEO
PROMOSI ORGANISASI PERGERAKAN MAHASISWA
ISLAM INDONESIA (PMII)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rizqi Purnama Aji

17.12.0338

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 November 2020

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

***IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA VIDEO
PROMOSI ORGANISASI PERGERAKAN MAHASISWA
ISLAM INDONESIA (PMII)***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

RIZQI PURNAMA AJI

17.12.0338

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Oktober 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Amir Fatah Sofvan, S.T, M. Kom

NIK. 190302047

Ainul Yaqin M. Kom

NIK. : 190302255

Arifiyanto Hadinegoro, S. Kom, M.T

NIK. 190302289

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu
persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Oktober 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif AlFatta, M.Kom

NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 diaacu 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, 02 November 2021



Rizqi Purnama Aji

17.12.0338

MOTTO

**" Berpikirlah positif, tidak peduli seberapa keras kehidupanmu."
(Ali bin Abu Thalib)**

**" Jangan terlalu keras pada dirimu sendiri, karena hasil akhir dari semua urusan di dunia ini sudah ditetapkan oleh Allah. Jika sesuatu ditakdirkan untuk menjauh darimu, maka ia tak akan pernah mendatangimu. Namun jika ia ditakdirkan bersamamu, maka kau tak akan bisa lari darinya."
(Ummar bin Khattab)**

**"Kesuksesan bukan tentang seberapa banyak uang yang kamu hasilkan, tapi seberapa besar kamu bisa membawa perubahan untuk hidup orang lain"
(Michelle Obama)**

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kupersembahkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang tidak pernah meninggalkan dan mengabulkan doa yang selalu kupanjatkan. Terimakasih atas rasa syukur, nikmat, dan karunia yang telah Engkau berikan. Terimakasih Engkau telah memberiku pertolongan, kekuatan, kesabaran, ilmu, serta memberiku orang-orang baik di sekelilingku, selalu memberiku semangat dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu kuucapkan rasa terimakasihku kepada:

1. Allah SWT yang Maha Kuasa karena hanya atas ijin-Nya skripsi ini dapat selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga sehingga meridhoi dan mengabulkan segala doa.
2. Ibu, Bapak dan Kakak saya yang selalu memberikan semangat sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi saya yang telah dengan tulus membimbing serta meluangkan waktunya.
4. Terimakasih kepada pihak dari organisasi Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia yang telah memberi izin menjadi objek skripsi ini.
5. Terimakasih kepada teman saya Audia Apridini Alexandra yang telah membantu dubbing pada pembuatan skripsi ini.
6. Terimakasih kepada teman saya Gray Zein Syahputra yang telah banyak memberi saran dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-temanku Sulthon Nasir, Khanif Musadad dan Samuel Cahyadi yang telah banyak menghibur dan berjuang bareng menyelesaikan skripsi.
8. Terimakasih kepada diri saya sendiri yang masih mampu berjuang sampai sejauh ini

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan yang Maha Esa, akan nikmat dan karunianya sehingga pembuatan penelittian Skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana Strata-1 (S1) program studi Sistem Informasi.

Dalam penulisan skripsi ini, peneliti mendapat bantuan serta semangat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan rasa hormat, dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM Selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M. Kom selaku dekan Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi saya yang telah dengan tulus membimbing serta meluangkan waktunya.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama kuliah.
5. Organisasi Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia Komisariat Hadiningrat Universitas Amikom Yogyakarta yang telah mengizinkan saya melakukan penelitian terhadap organisasinya.
6. Keluarga, teman dan sahabat yang telah banyak memberikan banyak bantuan dan semangat.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu peneliti berharap kepada semua

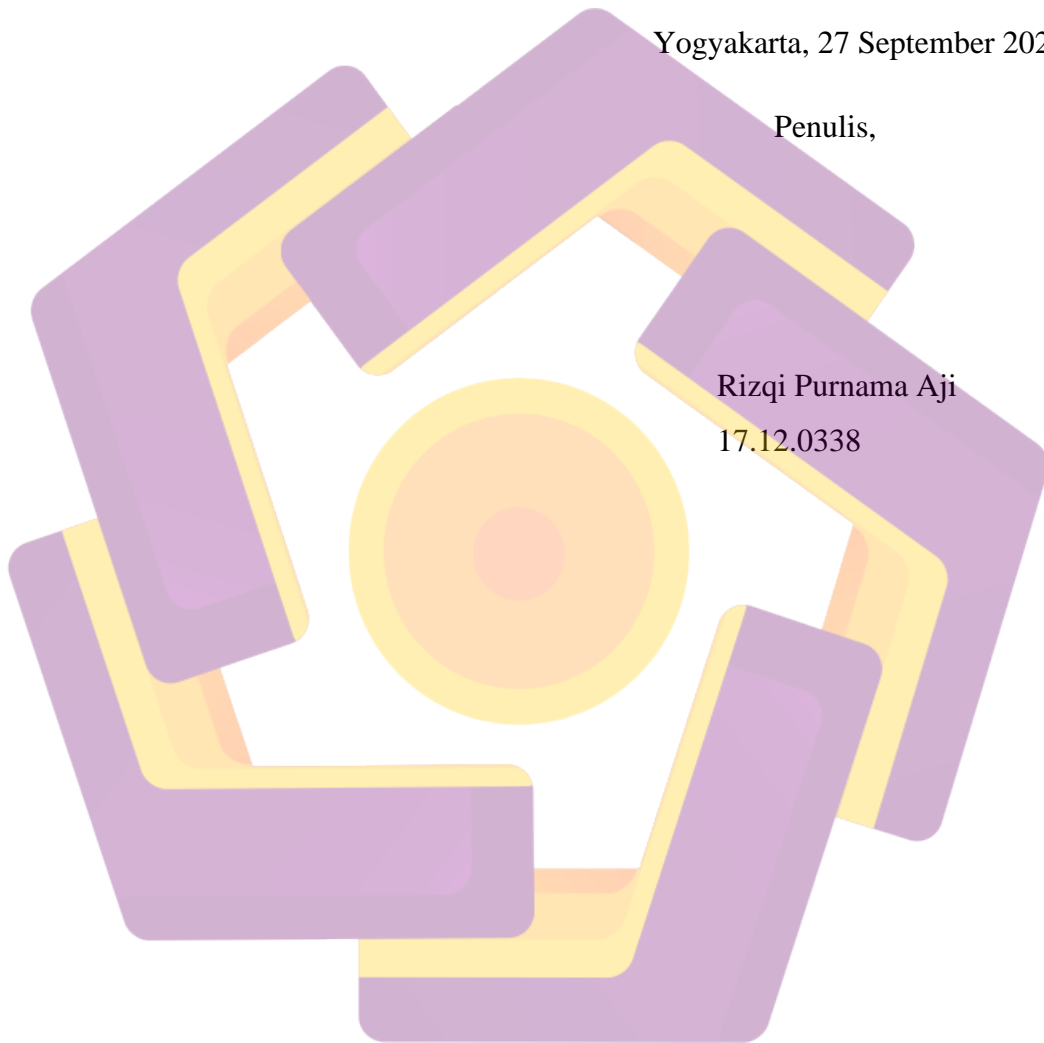
pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun peneliti tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 27 September 2021

Penulis,

Rizqi Purnama Aji

17.12.0338



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud Dan Tujuan.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Bagi Pihak Objek	3
1.5.2 Bagi Peneliti	3
1.5.3 Bagi Universitas Amikom	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Evaluasi	5
1.6.5 Metode Testing	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1 Pengertian Multimedia	9
2.2.2 Jenis-jenis Multimedia	10
2.2.3 Elemen-Elemen Multimedia	11
2.2.4 Prinsip Animasi	14
2.2.4.1 Motion Graphic	18

2.2.5	<i>Pengertian Promosi</i>	19
2.2.6	<i>Tujuan Promosi</i>	19
2.2.7	<i>Media Promosi</i>	20
2.2.8	<i>Media Sosial</i>	21
2.2.9	<i>Instagram</i>	24
2.3	Analisis Masalah.....	25
2.3.1	<i>Analisis SWOT</i>	25
2.3.2	<i>Strategi SWOT</i>	26
2.3.3	<i>Analisis Kelayakan</i>	27
2.4	Tahap Pembuatan Video.....	28
2.4.1	<i>Pra Produksi</i>	28
2.4.2	<i>Produksi</i>	29
2.4.3	<i>Pasca Produksi</i>	30
2.5	Analisis Kebutuhan Sistem.....	30
2.5.1	<i>Analisis Kebutuhan Fungsional</i>	30
2.5.2	<i>Analisis Kebutuhan Non Fungsional</i>	31
2.6	Pengolahan Data Kuisioner.....	31
2.6.1	<i>Kuisioner</i>	31
2.6.2	<i>Skala Likert</i>	31
2.6.3	<i>Rumus Presentase Skala Likert</i>	32
2.7	Populasi Sampel dan Random Sampling	33
2.7.1	<i>Populasi</i>	33
2.7.2	<i>Sampel</i>	33
2.7.3	<i>Random Sampling</i>	33
2.8	Testing dan Evaluasi	34
2.8.1	<i>Testing</i>	34
2.8.2	<i>Black Box Testing</i>	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		36
3.1	Gambaran Umum Objek.....	36
3.1.1	<i>Tentang PMII Amikom Yogyakarta</i>	36
3.1.2	<i>Logo PMII</i>	37
3.1.3	<i>Visi</i>	37
3.1.4	<i>Misi</i>	37
3.1.5	<i>Struktur Organisasi</i>	38
3.2	Alur Penelitian	39
3.3	Pengumpulan Data	40
3.3.1	<i>Rancangan Wawancara</i>	40
3.3.2	<i>Rancangan Observasi</i>	40
3.3	Analisis Masalah.....	40

3.3.1	<i>Analisis SWOT</i>	41
3.3.2	<i>Kelemahan dari Media Lama</i>	43
3.3.3	<i>Solusi yang ditawarkan</i>	43
3.4	Analisis Kebutuhan	43
3.4.1	<i>Analisis Kebutuhan Fungsional</i>	43
3.4.2	<i>Analisis Kebutuhan Non Fungsional</i>	43
3.5	Rancangan Pra Produksi	46
3.5.1	<i>Rancangan Konsep</i>	46
3.5.2	<i>Rancangan Naskah</i>	46
3.5.3	<i>Rancangan Storyboard</i>	50
3.6	Rancangan Testing	57
3.7	Rancangan Kuisisioner	58
3.7.1	<i>Rancangan Kuisisioner Aspek Informasi</i>	59
3.7.2	<i>Rancangan Kuisisioner Aspek Tampilan Multimedia</i>	60
3.7.3	<i>Rancangan Kuisisioner Aspek Respon Mahasiswa</i>	61
BAB IV IMPEMENTASI DAN PEMBAHASAAN		63
4.1	Hasil Pengumpulan Data	63
4.1.1	<i>Hasil Wawancara</i>	63
4.1.2	<i>Hasil Observasi</i>	64
4.2	Tahap Produksi	65
4.2.1	<i>Perekaman Narasi</i>	65
4.2.2	<i>Pengambilan Gambar</i>	66
4.2.3	<i>Pemisahan Objek Gambar</i>	66
4.2.4	<i>Coloring</i>	67
4.2.5	<i>Proses Penyimpanan</i>	68
4.3	Tahap Pasca Produksi	68
4.3.1	<i>Compositing</i>	68
4.3.2	<i>Editing</i>	70
4.3.3	<i>Export File (Rendering)</i>	75
4.4	Hasil Akhir	76
4.5	Testing	80
4.5.1	<i>Metode Testing</i>	80
4.5.2	<i>Hasil Pengujian Alpha</i>	81
4.6	Evaluasi	82
4.6.1	<i>Hasil Kuisisioner</i>	82
4.6.2	<i>Hasil Kuisisioner Aspek Informasi</i>	82
4.6.3	<i>Hasil Kuisisioner Aspek Tampilan Multimedia</i>	85
4.6.4	<i>Kuesioner Aspek Respon Mahasiswa</i>	87
4.7	Publish Media Sosial Instagram	89

BAB V PENUTUP	90
5.1 Kesimpulan	90
5.2 Saran	90
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	94

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Matriks SWOT	27
Tabel 3. 1 Tabel SWOT	41
Tabel 3. 2 Tabel Kebutuhan Perangkat Lunak	44
Tabel 3. 3 Tabel Kebutuhan Perangkat Keras	45
Tabel 3. 4 Tabel Crew Kebutuhan Brainware	45
Tabel 3. 5 Rancangan Naskah	46
Tabel 3. 6 Rancangan Storyboard	50
Tabel 3. 7 Rancangan Testing	57
Tabel 3. 8 Rancangan Kuisisioner Aspek Informasi	59
Tabel 3. 9 Rancangan Kuisisioner Aspek Tampilan Multimedia	60
Tabel 3. 10 Rancangan Kuisisioner Aspek Respon Mahasiswa	61
Tabel 4. 1 Hasil Animasi Motion Graphic	76
Tabel 4. 2 Hasil Animasi Motion Graphic (Lanjutan)	77
Tabel 4. 3 Hasil Animasi Motion Graphic (Lanjutan)	78
Tabel 4. 4 Hasil Animasi Motion Graphic (Lanjutan)	79
Tabel 4. 5 Hasil Pengujian	81
Tabel 4. 6 Hasil Kuisisioner Aspek Informasi	83
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Uji Aspek Informasi	84
Tabel 4. 8 Hasil Kuisisioner Aspek Tampilan Multimedia	85
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Kuisisioner Aspek Tampilan Multimedia	86
Tabel 4. 10 Hasil Kuisisioner Aspek Respon Mahasiswa	87
Tabel 4. 11 Hasil Uji Validasi Kuisisioner Aspek Mahasiswa	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Storyboard.....	29
Gambar 3. 1 Logo PMII.....	37
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi PMII Amikom Yogyakarta	38
Gambar 3. 3 Flowchart Penelitian.....	39
Gambar 4. 1 Brosur PMII Amikom.....	64
Gambar 4. 2 Instagram PMII Amikom	65
Gambar 4. 3 Perekaman Narasi	66
Gambar 4. 4 Pengambilan Gambar	66
Gambar 4. 5 Pemisahan Objek Gambar	67
Gambar 4. 6 Coloring.....	67
Gambar 4. 7 Proses Penyimpanan.....	68
Gambar 4. 8 Pembuatan Komposisi Baru	69
Gambar 4. 9 Proses Import File	70
Gambar 4. 10 Penyusunan Layer	70
Gambar 4. 11 Transformasi Dasar	71
Gambar 4. 12 Animation Composer	71
Gambar 4. 13 3D Camera Movement	73
Gambar 4. 14 Trim Path	74
Gambar 4. 15 Pemberian Transisi.....	74
Gambar 4. 16 Proses Rendering.....	75
Gambar 4. 17 Upload Instagram.....	89

INTISARI

Perkembangan teknologi saat ini berkembang dengan sangat cepat, terutama dalam bidang multimedia. Multimedia merupakan salah satu produk teknologi informasi yang ada saat ini. Multimedia juga dapat digunakan dalam bidang pemasaran yaitu sebagai media untuk mempromosikan atau mengiklankan suatu organisasi kemahasiswaan kepada calon anggota baru.

Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia (PMII) merupakan salah satu organisasi ekstra kampus yang terdapat di Universitas Amikom Yogyakarta. Pada saat ini, organisasi Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia (PMII) Amikom Yogyakarta dalam mengenalkan organisasinya masih menggunakan media promosi pada umumnya seperti brosur, website maupun media sosial Instagram. Berdasarkan hal tersebut, penulis mempunyai ide untuk membuat sebuah video promosi PMII Amikom Yogyakarta dengan menggunakan teknik motion graphic.

Tujuan dari penelitian ini yaitu membuat video PMII Amikom Yogyakarta sebagai media promosi dengan menggunakan teknik Motion Graphic. Video promosi ini melibatkan unsur-unsur multimedia seperti teks, suara, gambar, video dan animasi. Penulis menggunakan teknik animasi Motion Graphic 2 Dimensi dengan memanfaatkan beberapa aplikasi perangkat lunak seperti Adobe After Effect, Adobe Audition, Adobe Media Encoder dan Adobe Illustrator.

Kata Kunci: Media, Promosi, Motion Graphic

ABSTRACT

The development of technology is currently growing very quickly, especially in the multimedia field. Multimedia is one of the existing information technology products. Multimedia can also be used in the field of marketing, namely as a medium to promote or advertise a student organization to prospective new members.

Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia (PMII) is one of the extra-campus organizations located at Amikom University Yogyakarta. At this time, the IPergerakan Mahasiswa Islam Indonesia (PMII) Amikom Yogyakarta organization in introducing its organization still uses promotional media in general such as brochures, websites and Instagram social media. Based on this, the author has an idea to make a promotional video for PMII Amikom Yogyakarta using motion graphic techniques.

The purpose of this research is to make a video of PMII Amikom Yogyakarta as a promotional media using Motion Graphic techniques. This promotional video involves multimedia elements such as text, sound, images, videos and animations. The author uses 2 Dimensional Motion Graphic animation techniques by utilizing several software applications such as Adobe After Effects, Adobe Audition, Adobe Media Encoder and Adobe Illustrator.

Keywords: *Media, Promotion, Motion Graphic.*