

**IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC DAN 2D KARAKTER
DALAM VIDEO PENYULUHAN TANAH SULTAN
GROUND DI KABUPATEN SLEMAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

Dimas BoyAdi Prasetyo

21.82.1261

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC DAN 2D KARAKTER
DALAM VIDEO PENYULUHAN TANAH SULTAN
GROUND DI KABUPATEN SLEMAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

Dimas Boy Adi Prasetyo

21.82.1261

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Implementasi Motion Graphic dan 2D karakter dalam video
penyuluhan tanah Sultan Ground di kabupaten Sleman**

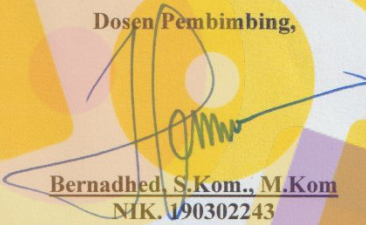
yang disusun dan diajukan oleh

Dimas Boy Adi Prasetyo

21.82.1261

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Februari

Dosen Pembimbing,


Bernadhed, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302243

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**Implementasi Motion Graphic dan 2D karakter dalam video
penyuluhan tanah Sultan Ground di kabupaten Sleman**

yang disusun dan diajukan oleh

Dimas Boy Adi Prasetyo

21.82.1261

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Februari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ahmad Zaid Rahman, M.Kom
NIK. 190302467

Imam Ainudin Pirmansah, M.Kom
NIK. 190302504

Bernadhed, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302243

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Februari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Dimas Boy Adi Prasetyo
NIM : 21.82.1261

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Implementasi Motion Graphic dan 2D karakter dalam video penyuluhan tanah Sultan Ground di kabupaten Sleman

Dosen Pembimbing : Bernadhed,S.Kom.,M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 18 Februari 2026

Yang Menyatakan,



Dimas BoyAdi Prasetyo

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segenap hati dan ucapan terima kasih yang paling mendalam, Penulis mempersembahkan skripsi ini kepada semua yang penulis sayang :

Tuhan Yesus Kristus, yang selalu menyertai penulis dalam setiap langkah, baik di keadaan bahagia maupun terpuruk. Kasih karunia dan Anugerahnya membuat penulis mampu menyelesaikan skripsi ini. Juga Ayah dan Ibu yang penulis kasihi, terima kasih atas setiap doa, perjuangan dan kasih kalian kepada penulis. Kemudian saudara, sahabat, teman dan keluarga besar, Terimakasih atas dukungan kalian, bantuan dan doa untuk penulis, Kebersamaan dengan kalian adalah kehangatan bagi penulis. Berkat dukungan sahabat penulis yaitu Andri dan Syahrul, yang selalu memberikan dukungan dalam keadaan apa pun. Kemudian terimakasih khususnya kepada Cynthia Dianly, atas perhatiannya pada saat pertama kali di Kampus Amikom ini, bahkan sampai penulis menyelesaikan masa studi. Penulis sangat bersyukur Tuhan Yesus mempertemukan kalian dengan penulis.

Persembahan ini penulis buat dengan sungguh-sungguh, dengan hati terdalam yang penulis tuangkan ke dalam tulisan ini. Persembahan ini bukanlah formalitas, karena skripsi ini dan kalian adalah bagian perjalanan dan cerita di hidup penulis. Terimakasih banyak atas warna yang kalian berikan dalam kehidupan ini

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas kasih karunia dan Anugerah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Implementasi Motion Graphic dan 2D karakter dalam video penyuluhan tanah Sultan Ground di kabupaten Sleman". Penyelesaian skripsi ini merupakan syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyelesaikan skripsi ini melewati banyak tantangan, rintangan, kegagalan yang harus di lalui, dan itu semua bukanlah hal yang mudah. Akan tetapi berkat bantuan, dan dukungan dari beberapa pihak, maka semuanya itu dapat penulis lalui, Untuk itu dengan rasa hormat yang terdalam, penulis menyampaikan terimakasih kepada :

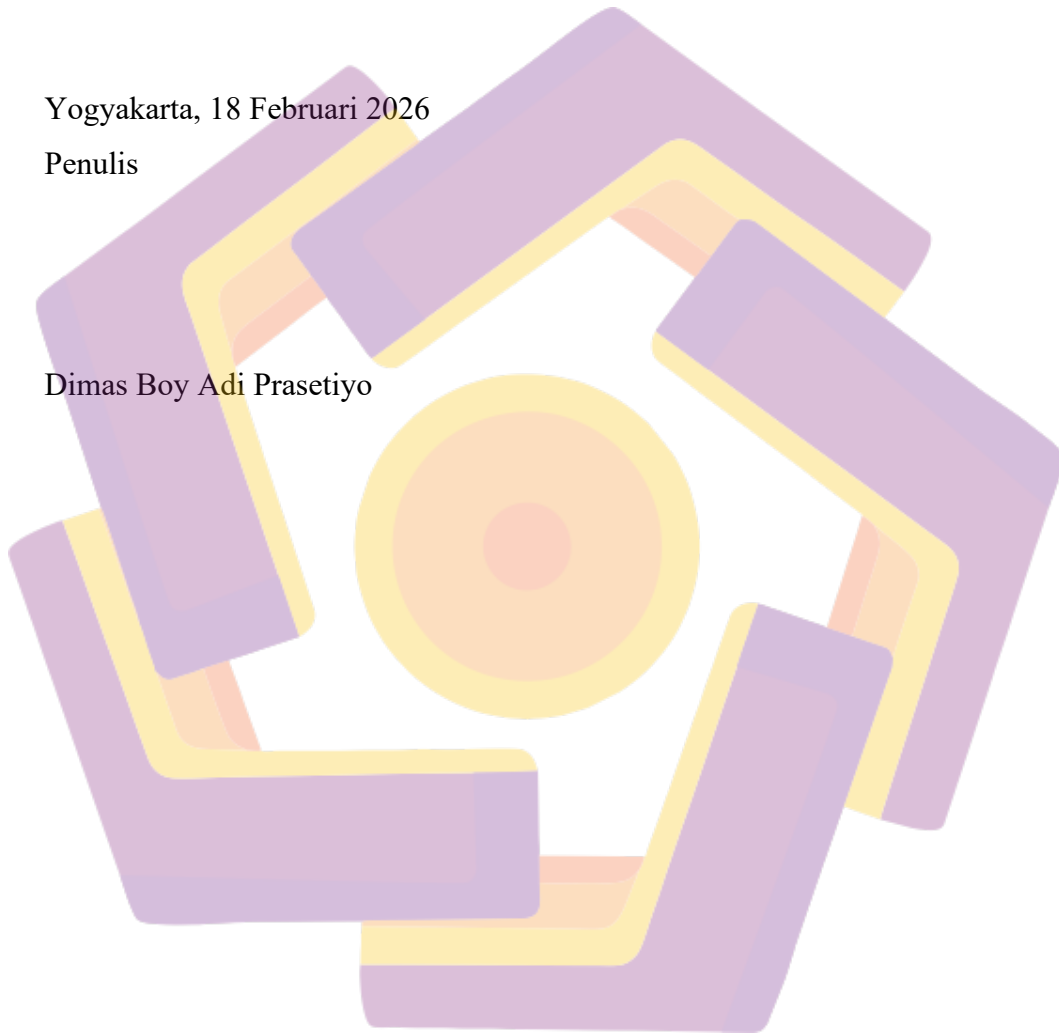
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Bernadhed, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan motivasi dan bimbingan dalam membantu menyelesaikan skripsi ini sehingga dapat tersusun dengan baik
3. Seluruh dosen dan staf di Program Studi Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta, yang telah memberikan penulis ilmu pengetahuan.
4. Kepada ayah dan ibu, saudara, keluarga, sahabat, teman yang telah memberikan bantuan dan dukungan penuh kepada penulis.
5. Kepada semua responden dan pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan semuanya.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik maupun saran yang dapat membangun menjadi lebih baik. Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini, semoga memberikan manfaat dan ilmu pengetahuan.

Yogyakarta, 18 Februari 2026

Penulis

Dimas Boy Adi Prasetyo

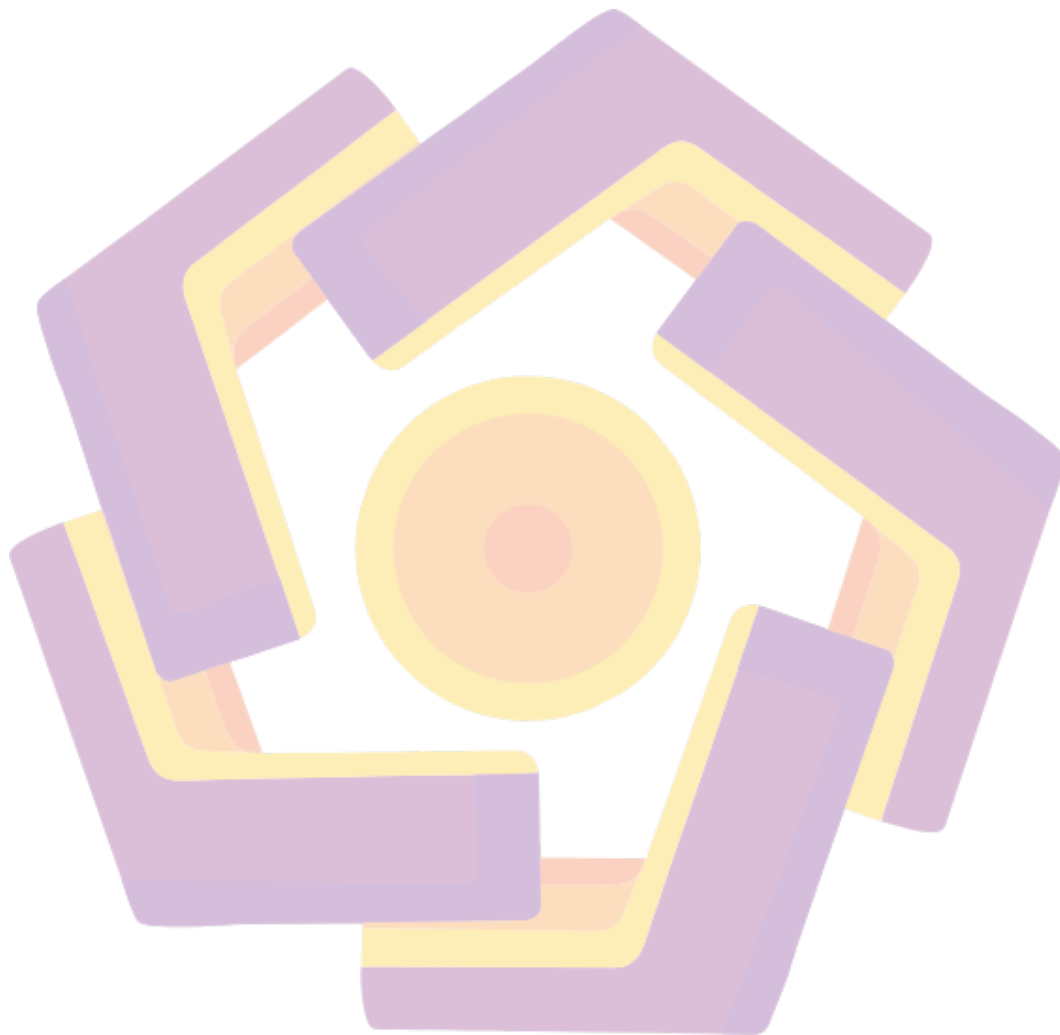


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3

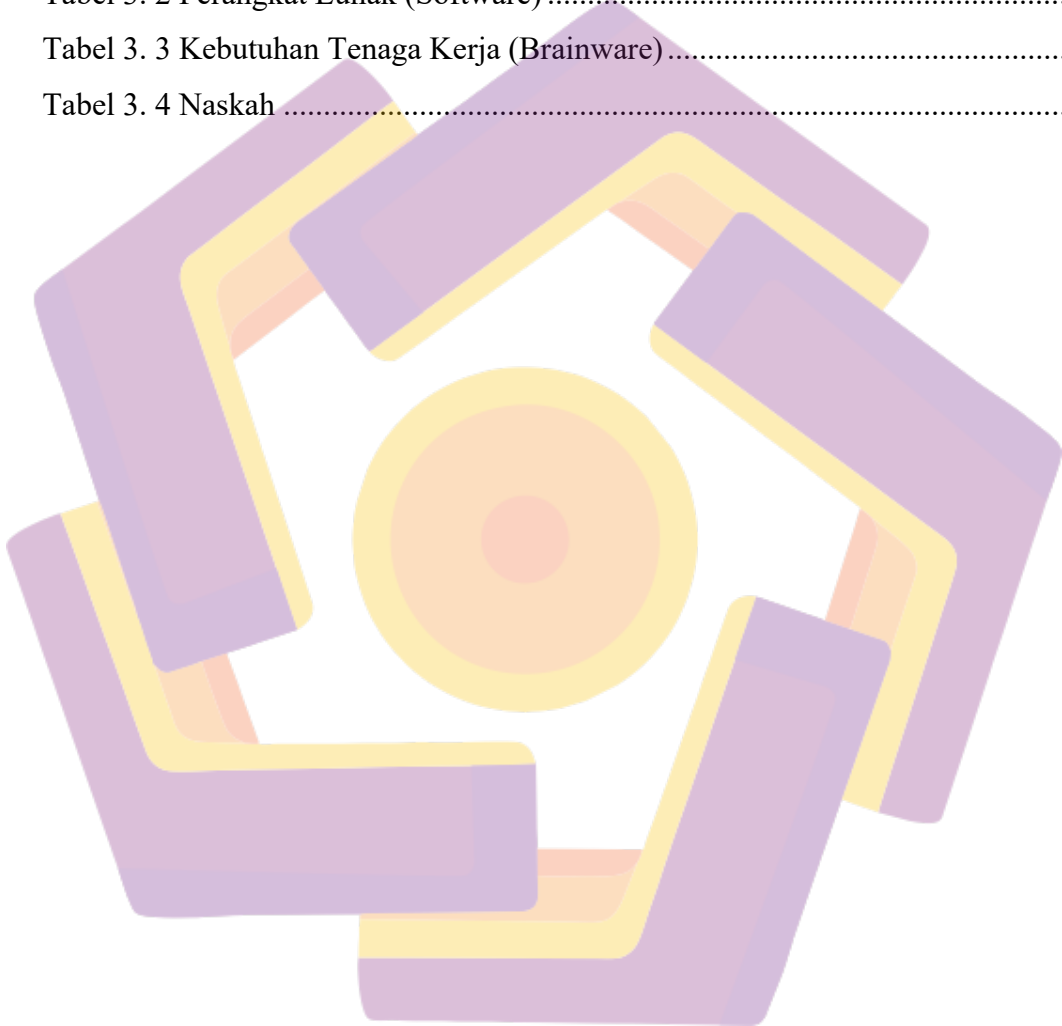
1.6	Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA		5
2.1	Studi Literatur	5
2.2	Dasar Teori.....	9
2.3	Analisis Kebutuhan Sistem	12
2.4	Metode Perancangan	13
2.5	Metode Evaluasi.....	16
BAB III METODE PENELITIAN		17
3.1	Objek Penelitian	17
3.2	Alur Penelitian	19
3.3	Metode Pengumpulan Data.....	20
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	25
3.5	Metode Perancangan	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		34
4.1	Produksi	34
4.2	Pasca Produksi	42
4.3	Evaluasi.....	51
4.4	Implementasi.....	60
BAB V PENUTUP		61
5.1	Kesimpulan	61
5.2	Saran	62
REFERENSI		63

LAMPIRAN 1.....64
LAMPIRAN 2.....67



DAFTAR TABEL

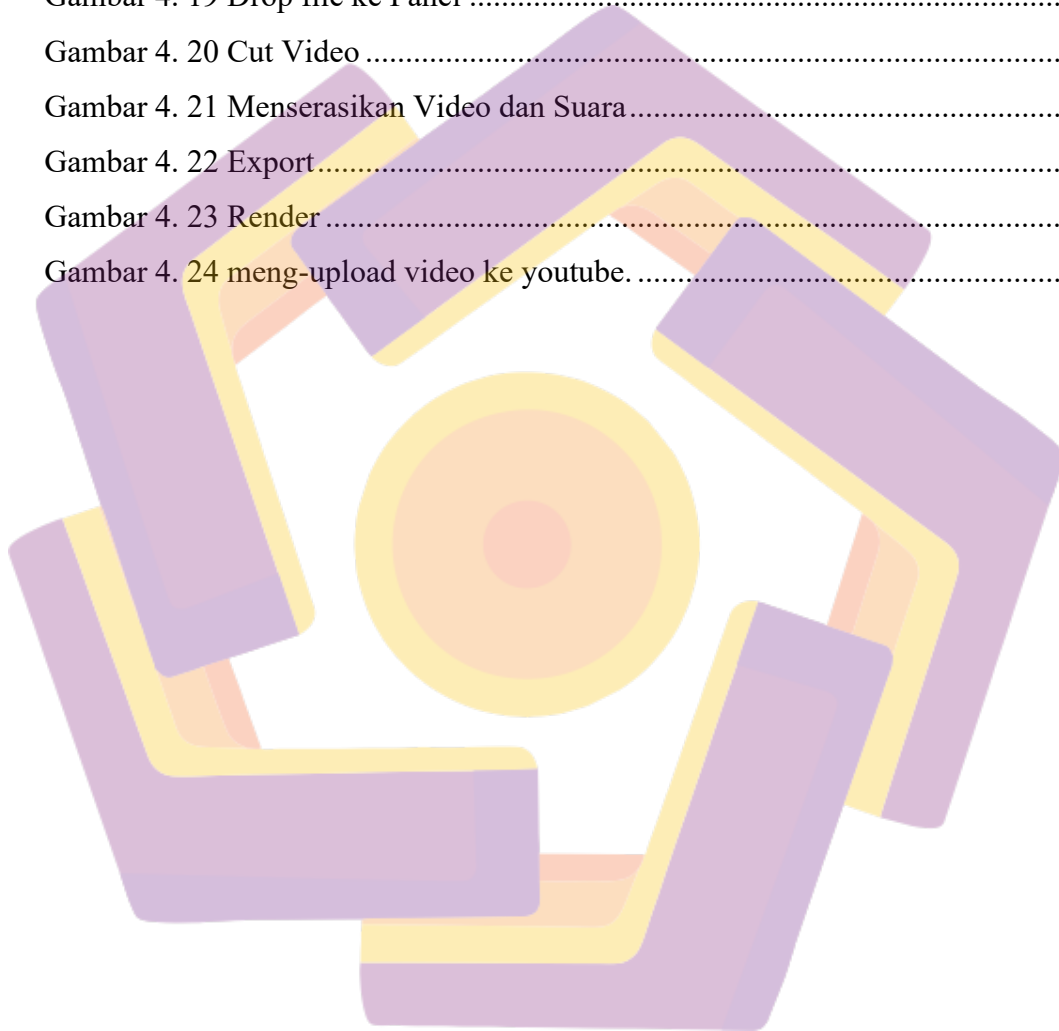
Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 3. 1 Perangkat Keras	26
Tabel 3. 2 Perangkat Lunak (Software)	27
Tabel 3. 3 Kebutuhan Tenaga Kerja (Brainware)	28
Tabel 3. 4 Naskah	30



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bentuk animasi 2D dengan karakter Satria Barong	11
Gambar 2. 2 Storyboard film pendek animasi 2D Jagal Bhumi: Tanah Kasultanan	14
Gambar 3. 1 Foto Dinas Pertanahan dan Tata Ruang Kabupaten Sleman.....	17
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi Dinas Pertanahan dan Tata Ruang Kabupaten Sleman.....	18
Gambar 3. 3 Alur Penelitian	19
Gambar 3. 4 Donghua Go For Speed.....	21
Gambar 3. 5 Donghua Go For Speed.....	21
Gambar 3. 6 Animasi Code Lyoko	22
Gambar 3. 7 Animasi Code Lyoko	23
Gambar 3. 8 Donghua Dongfang Shenwa (东方神娃).....	24
Gambar 3. 9 Donghua Dongfang Shenwa (东方神娃).....	24
Gambar 3. 10 Storyboard.....	33
Gambar 4. 1 Create New Pada Kanvas	35
Gambar 4. 2 Pembuatan kerangka tubuh	36
Gambar 4. 3 Menambahkan Objek	37
Gambar 4. 4 Menambahkan warna	38
Gambar 4. 5 Background yang di ambil dari Pngtree.....	40
Gambar 4. 6 Alat yang digunakan untuk merekam suara	40
Gambar 4. 7 Proses perekaman suara	41
Gambar 4. 8 Siapkan gambar dan Asset	41
Gambar 4. 9 Import Gambar	42
Gambar 4. 10 Create Frame Animation	42
Gambar 4. 11 Membuat Composite Baru	43
Gambar 4. 12 Import File.....	44
Gambar 4. 13 Create Frame Animation.....	45

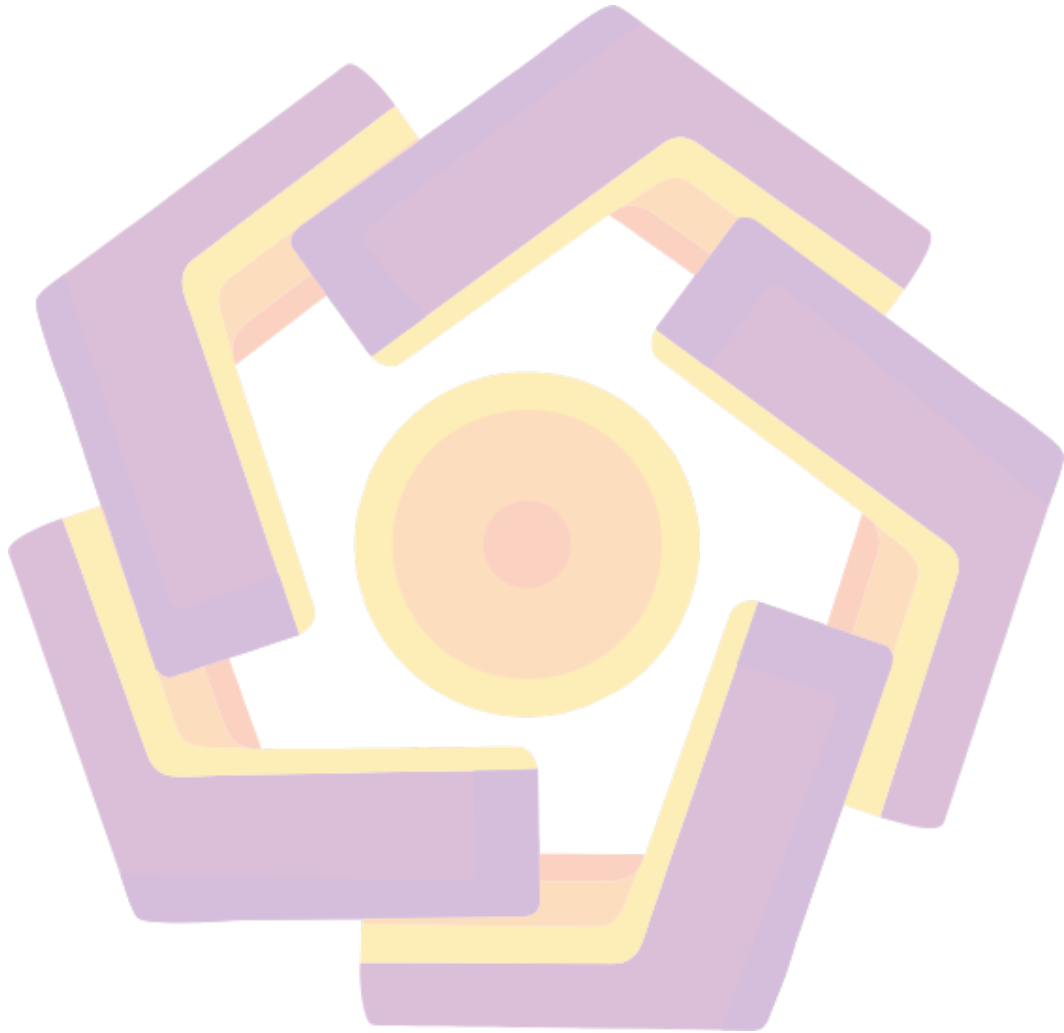
Gambar 4. 14 Menambahkan teks.....	45
Gambar 4. 15 Menganimasikan tulisan.....	46
Gambar 4. 16 Buka Adobe Premier Pro	47
Gambar 4. 17 Klik New Project.....	47
Gambar 4. 18 Import File.....	48
Gambar 4. 19 Drop file ke Panel	48
Gambar 4. 20 Cut Video	49
Gambar 4. 21 Menserasikan Video dan Suara.....	49
Gambar 4. 22 Export.....	50
Gambar 4. 23 Render	50
Gambar 4. 24 meng-upload video ke youtube.....	60



DAFTAR LAMPIRAN

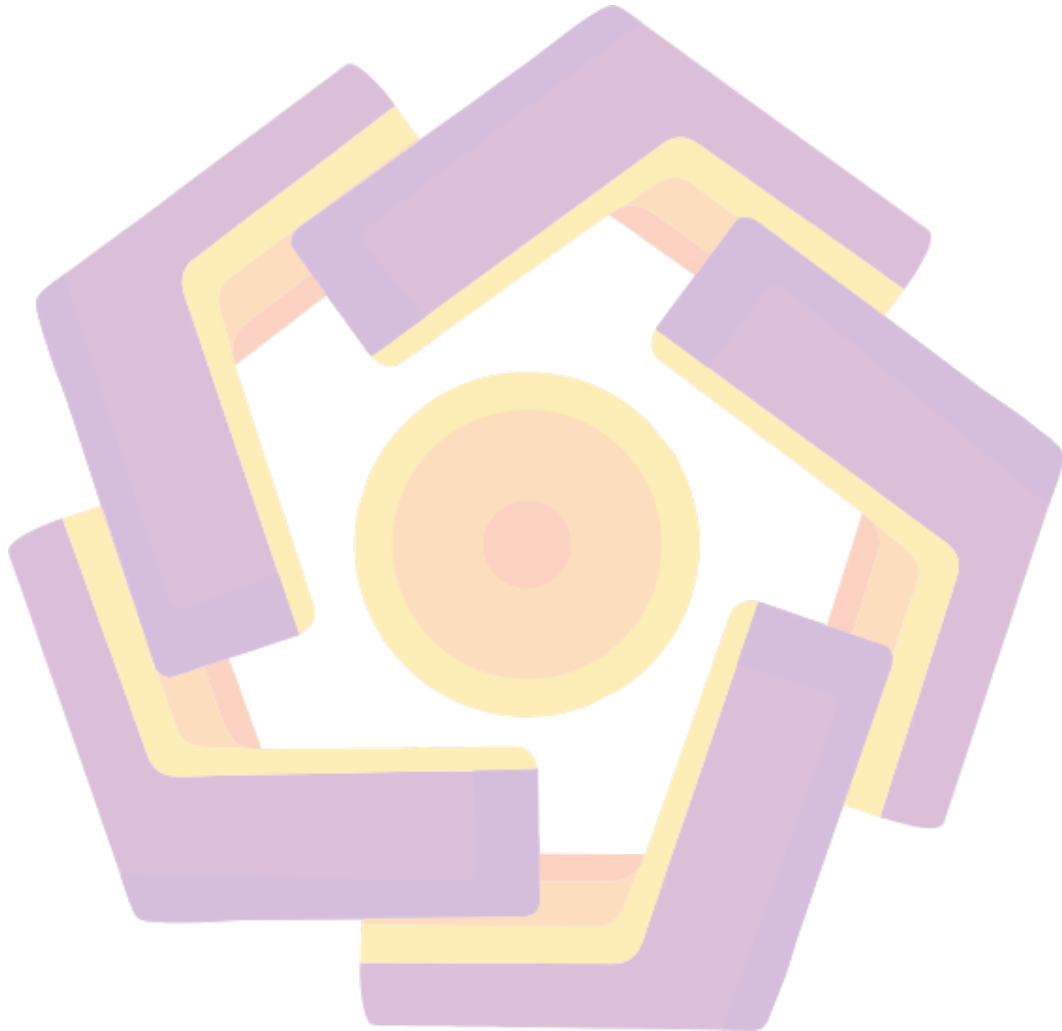
Lampiran 1 **Error! Bookmark not defined.**

Lampiran 2 **Error! Bookmark not defined.**



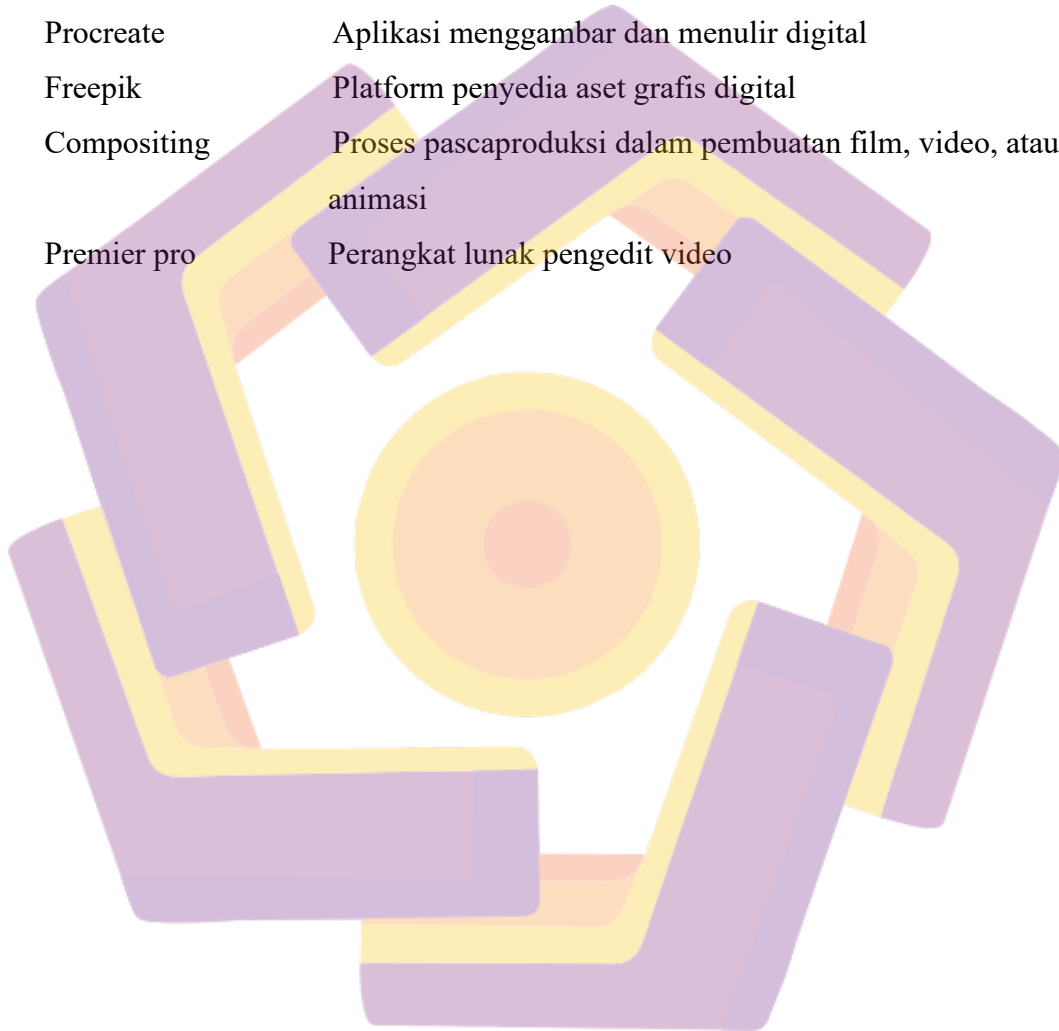
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

2D	Two-dimensional
4D	Four-Dimensional
ANFIS	Adaptive Network Fuzzy Inference System
SVM	Support Vector Machines



DAFTAR ISTILAH

Motion Graphic	desain grafis yang menggabungkan elemen visual seperti teks, ilustrasi, foto, dan ikon
Background	Latar belakang
Enviroment	Lingkungan
Procreate	Aplikasi menggambar dan menulir digital
Freepik	Platform penyedia aset grafis digital
Compositing	Proses pascaproduksi dalam pembuatan film, video, atau animasi
Premier pro	Perangkat lunak pengedit video



INTISARI

Tanah Sultan Ground merupakan aset berharga yang memiliki nilai historis dan hukum khusus di Kabupaten Sleman. Namun, pemahaman masyarakat mengenai status, aturan, dan pengelolaannya masih tergolong minim. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan Motion Graphic dan karakter 2D dalam sebuah video penyuluhan guna meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai tanah Sultan Ground.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tahap pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Pada tahap pra-produksi, dilakukan riset materi, pembuatan naskah, storyboard, dan desain karakter. Selanjutnya, tahap produksi melibatkan proses ilustrasi, animasi, serta pengisian suara. Terakhir, tahap pasca-produksi mencakup penyuntingan akhir dan evaluasi efektivitas video melalui uji coba kepada target audiens.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Motion Graphic dan karakter 2D mampu membuat informasi lebih mudah dipahami dan menarik bagi masyarakat. Video penyuluhan yang dihasilkan berhasil menyederhanakan konsep hukum dan sejarah tanah Sultan Ground, sehingga meningkatkan kesadaran serta pemahaman masyarakat terhadap topik ini.

Kata kunci: *Tanah sultan Ground, 2D, Motion Graphic*

ABSTRACT

Sultan Ground land is a valuable asset that has special historical and legal value in Sleman Regency. However, public understanding of its status, rules, and management is still relatively minimal. Therefore, this study aims to implement Motion Graphic and 2D characters in an educational video to improve public understanding of Sultan Ground land.

The methods used in this study include pre-production, production, and post-production stages. In the pre-production stage, material research, script creation, storyboarding, and character design were carried out. Furthermore, the production stage involves the process of illustration, animation, and voice-over. Finally, the post-production stage includes final editing and evaluation of the effectiveness of the video through trials with the target audience.

The results of this study indicate that the use of Motion Graphic and 2D characters can make information easier to understand and more interesting for the public. The resulting educational video successfully simplified the legal and historical concepts of Sultan Ground land, thereby increasing public awareness and understanding of this topic.

Keyword: *Sultan Ground Land, 2D, Motion Graphic*