

**IMPLEMENTASI ANIMASI BERBASIS *MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PADA VIDEO
PROFIL SENAT AKADEMIK POLITEKNIK NEGERI
SRIWIJAYA**



SKRIPSI

**Disusun Untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan Sarjana
Terapan Pada Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi
Informatika Multimedia Digital**

Oleh:

MUHAMMAD FARIZ RAMADHANI

061840721863

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

PALEMBANG

2022

**JURUSAN TEKNIK KOMPUTER
PRODI TEKNOLOGI INFORMATIKA MULTIMEDIA DIGITAL
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA**

**LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI**

**"IMPLEMENTASI ANIMASI BERBASIS *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI
MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PADA VIDEO PROFIL SENAT
AKADEMIK POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA"**

Disusun Oleh :

Muhammad Fariz Ramadhani

061840721863

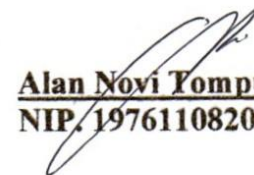
Palembang, Agustus 2022

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I



Azwardi, S.T., M.T.
NIP. 197005232005011004

Menyetujui,
Dosen Pembimbing II



Alan Novi Tompunu, S.T., M.T.
NIP. 197611082000031002

Mengetahui,
Ketua Jurusan



Azwardi, S.T., M.T.
NIP. 197005232005011004

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Ema Laila, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197703292001122002

Implementasi Animasi Berbasis *Motion Graphic* Sebagai Media Informasi dan Promosi pada Video Profil Senat Akademik Politeknik Negeri Sriwijaya



Telah diuji dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada sidang Skripsi pada Jumat, 05 Agustus 2022

Ketua Dewan Penguji

Tanda Tangan

Ahvar Supani, S.T., M.T.
NIP. 196802111992031002

Anggota Dewan Penguji

Herlambang Saputra, S.Pd., M.Kom., Ph.D
NIP. 198103182008121002

Mustaziri, S.T., M.Kom
NIP. 196909282005011002

M.Miftakul Amin, S.Kom., M.Eng
NIP. 197912172012121001

Ervi Cofrivanti, S.Si., M.T.I
NIP. 198012222015042001

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer

Azwardi, S.T., M.T.
NIP. 197005232005011004



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA**

Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139

Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918

Website : www.polsri.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang Bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Fariz Ramadhani
NIM : 061840721863
Jurusan/Program Studi : Teknik Komputer / Teknologi Informatika
Multimedia Digital
Judul Skripsi : Implementasi Animasi Berbasis Motion
Graphic Sebagai Media Informasi dan
Promosi pada Video Profil Senat Akademik
Politeknik Negeri Sriwijaya

Dengan ini menyatakan :

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut di atas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri.
2. Skripsi tersebut bukan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain.
3. Apabila skripsi ini dikemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain, maka saya bersedia menerima konsekuensinya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Palembang, 30 Agustus 2022

Yang Membuat



Muhammad Fariz Ramadhani
NIM. 061840721863

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“It’s not how you start that’s important, but how you finish!”

(Jim George)

“If you're going through hell, keep going.”

(Winston Churchill)

Kupersembahkan untuk :

- ❖ Kedua orang tuaku.
- ❖ Saudara-saudaraku.
- ❖ Sahabat dan teman-teman seperjuangan.
- ❖ Para dosen Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
- ❖ Almamater yang kubanggakan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Implementasi Animasi Berbasis *Motion Graphic* Sebagai Media Informasi dan Promosi pada Video Profil Senat Akademik Politeknik Negeri Sriwijaya”**. Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Pendidikan Sarjana Terapan di Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dukungan selama mengerjakan skripsi ini. Terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Allah SWT. Yang terus memberikan limpahan rahmat dan kemudahan serta kelancaran dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua, saudara dan keluarga yang telah memberikan doa, motivasi, dukungan dan semangat.
3. Bapak Ir. Ahmad Taqwa, M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Azwardi, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya dan selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan nasihat dalam menyelesaikan skripsi ini
5. Ibu Ema Laila, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital.
6. Bapak Alan Novi Tompunu, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan nasihat dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Bapak Dicky Seprianto, S.T., M.T., selaku narasumber bahan materi skripsi.
8. Seluruh dosen beserta staff di lingkungan jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya
9. Teman-teman kelas 8 TIB angkatan 2018 yang telah berjuang bersama-sama dalam meraih kesuksesan.

10. Untuk *Gaming Squad* (Faqih, Ridho, Ariq, Eep, Fanni, Acan dan yang lainnya) yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama di dunia perkuliahan.
11. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Akhir kata, penulis mohon maaf apabila masih terdapat banyak kekurangan dalam pembuatan skripsi ini, baik dari materi dan maupun teknik penyajiannya, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu mohon kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Terima kasih.

Palembang, Agustus 2022

Muhammad Fariz Ramadhani

ABSTRAK

IMPLEMENTASI ANIMASI BERBASIS *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI
MEDIA INFORMASI DAN PROMOSI PADA VIDEO PROFIL SENAT
AKADEMIK POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
(Muhammad Fariz Ramadhani, 2022, 87 Halaman)

Penelitian ini berisi tentang pembuatan video profil senat akademik Politeknik negeri sriwijaya sebagai media informasi dan media promosi dengan mengimplementasikan animasi berbasis *motion graphic*. Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui efektifitas penggunaan animasi berbasis *motion graphic* pada video *company profile* dalam menyampaikan informasi dan mengenalkan senat akademik Politeknik Negeri Sriwijaya sehingga layak digunakan dan dipublikasikan. Pembuatan video profil ini menggunakan metode pengembangan Villamil-Molina yang terdiri dari 5 tahap yaitu *Development*, *PreProduction*, *Production*, *Post production*, dan *Delivery*. Metode penelitian ini menggunakan metode survei dengan menggunakan teknik kuesioner. Perhitungan kuesioner memiliki dua kategori, yaitu kuesioner *Alfa* untuk para ahli di bidang *multimedia* dengan indeks persentase rata-rata 79,72%, dengan kriteria setuju dengan arti video ini layak untuk ditampilkan ke masyarakat dan kuesioner *Beta* untuk masyarakat yang membutuhkan informasi mendapatkan indeks presentase rata-rata 91,3% dengan kriteria sangat setuju dengan arti video ini mudah dipahami dan siap untuk dipublikasikan.

Kata Kunci : *Company Profile*, *Motion Graphic*, *Villamil-Molina*

ABSTRACT

THE IMPLEMENTATION OF MOTION GRAPHIC-BASED ANIMATION AS A MEDIA OF INFORMATION AND PROMOTION ON VIDEO PROFILE OF THE ACADEMIC SENATE OF THE SRIWIJAYA STATE POLYTECHNIC

(Muhammad Fariz Ramadhani, 2022, 87 Pages)

This research utilised motion graphic-based animation to create a video profile of the academic senate at the Sriwijaya State Polytechnic as an informational and marketing tool. The purpose of this research is to determine the viability of employing motion graphic-based animation on company profile video in transmitting information and introducing the academic senate of Sriwijaya State Polytechnic so that it may be used and published. This profile video was created using the Villamil-Molina technique of development, which consists of five stages: Development, Pre-production, Production, Post-production, and Delivery. This research method employs a survey strategy based on a questionnaire. The computation of the questionnaire consists of two categories: the Alpha questionnaire for experts in the multimedia sector, with an average percentage index of 79.72%, and the general questionnaire, the Beta questionnaire for those in need of information received an average percentage index of 91.3% with the criteria of strongly agreeing with the meaning that this video is ready for publication and the criteria of agreement with the meaning that it is deserving of being displayed to the public.

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN PENGUJIAN SKRIPSI..... | iii |
| SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME | iv |
| MOTTO | v |
| ABSTRAK | vi |
| ABSTRACT | vii |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| DAFTAR TABEL..... | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 3 |
| 1.3 Batasan Masalah | 3 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 4 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA | |
| 2.1 Media Informasi..... | 5 |
| 2.2 Media Promosi | 5 |
| 2.3 Animasi | 6 |
| 2.4 Prinsip Dasar Animasi | 6 |
| 2.5 <i>Motion Graphic</i> | 9 |
| 2.6 Perangkat Lunak (<i>Software</i>) yang Digunakan | 10 |
| 2.7 Metode Pengembangan Villamil-Molina..... | 13 |
| 2.8 Kuesioner | 14 |
| 2.9 Skala Likert..... | 14 |

| | |
|---------------------------------|----|
| 2.10 Penelitian Terdahulu | 15 |
|---------------------------------|----|

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

| | |
|---|----|
| 3.1 Kerangka Penelitian | 18 |
| 3.2 Metode Perancangan | 19 |
| 3.2.1 <i>Development</i> | 19 |
| 3.2.1.1 Ide | 19 |
| 3.2.1.2 Tujuan | 20 |
| 3.2.1.3 Sasaran | 20 |
| 3.2.1.4 Pembiayaan | 20 |
| 3.2.2 <i>Pre-Production</i> | 20 |
| 3.2.2.1 Persiapan <i>Software</i> dan <i>Hardware</i> | 20 |
| 3.2.2.2 Narasi | 21 |
| 3.2.2.3 <i>Storyboard</i> | 22 |
| 3.2.2.4 <i>Color Script</i> | 29 |
| 3.2.3 <i>Production</i> | 29 |
| 3.2.3.1 <i>Asset Production</i> | 30 |
| 3.2.3.2 <i>Animating</i> | 31 |
| 3.2.3.3 <i>Compositing</i> | 32 |
| 3.2.3.4 <i>Sound Design</i> | 33 |
| 3.2.3.5 <i>Rendering</i> | 33 |
| 3.2.4 <i>Post-Production</i> | 34 |
| 3.2.5 <i>Delivery</i> | 34 |
| 3.3 Perancangan Kuesioner | 34 |
| 3.3.1 Kuesioner <i>Alpha</i> | 34 |
| 3.3.2 Kuesioner <i>Beta</i> | 35 |
| 3.4 Persiapan Data | 36 |
| 3.4.1 Obejek Penelitian | 36 |
| 3.4.2 Metode Pengumpulan Data | 37 |
| 3.5 Tes Kinerja Sistem | 38 |
| 3.5.1 Pengujian Terhadap Responden | 38 |

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

| | |
|--|----|
| 4.1 Hasil | 40 |
| 4.2 Pengujian | 46 |
| 4.2.1 Deskripsi Pengujian..... | 46 |
| 4.2.2 Pengujian <i>Alpha</i> | 46 |
| 4.2.3 Pengujian <i>Beta</i> | 52 |
| 4.3 Analisis Data | 58 |
| 4.3.1 Analisis Data Pengujian <i>Alpha</i> (α)..... | 58 |
| 4.3.2 Analisis Data Pengujian <i>Beta</i> (β) | 68 |
| 4.4 Pembahasan | 81 |
| 4.4.1 Hasil Analisis Data Responden <i>Alpha</i> (α)..... | 81 |
| 4.4.2 Hasil Analisis Pengujian <i>Alpha</i> (α)..... | 82 |
| 4.4.3 Hasil Analisis Data Responden <i>Beta</i> (β)..... | 83 |
| 4.4.4 Hasil Analisis Pengujian <i>Beta</i> (β) | 84 |

BAB V PENUTUP

| | |
|----------------------|----|
| 5.1 Kesimpulan | 86 |
| 5.2 Saran | 86 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|---|---------|
| Gambar 2.1 <i>Logo Adobe Photoshop</i> | 11 |
| Gambar 2.2 <i>Logo Adobe Illustrator</i> | 11 |
| Gambar 2.3 <i>Logo Adobe After Effect</i> | 12 |
| Gambar 2.4 <i>Logo Adobe Premiere Pro</i> | 12 |
| Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian..... | 18 |
| Gambar 3.2 Bagan Produksi..... | 19 |
| Gambar 3.3 Narasi Video..... | 21 |
| Gambar 3.4 Proses Menggambar Objek..... | 30 |
| Gambar 3.5 Proses Pewarnaan Objek | 31 |
| Gambar 3.6 Proses Memisahkan Objek Per <i>Layer</i> | 31 |
| Gambar 3.7 Proses <i>Animating</i> | 32 |
| Gambar 3.8 Proses <i>Compositing</i> | 32 |
| Gambar 3.9 Proses <i>Sound Design</i> | 33 |
| Gambar 3.10 Proses <i>Rendering</i> | 33 |
| Gambar 4.1 Tampilan <i>Shot 1</i> | 40 |
| Gambar 4.2 Tampilan <i>Shot 2</i> | 40 |
| Gambar 4.3 Tampilan <i>Shot 3</i> | 41 |
| Gambar 4.4 Tampilan <i>Shot 4</i> | 41 |
| Gambar 4.5 Tampilan <i>Shot 5</i> | 41 |
| Gambar 4.6 Tampilan <i>Shot 6</i> | 42 |
| Gambar 4.7 Tampilan <i>Shot 7</i> | 42 |
| Gambar 4.8 Tampilan <i>Shot 8</i> | 42 |
| Gambar 4.9 Tampilan <i>Shot 9</i> | 43 |
| Gambar 4.10 Tampilan <i>Shot 10</i> | 43 |
| Gambar 4.11 Tampilan <i>Shot 11</i> | 43 |
| Gambar 4.12 Tampilan <i>Shot 12</i> | 44 |
| Gambar 4.13 Tampilan <i>Shot 13</i> | 44 |
| Gambar 4.14 Tampilan <i>Shot 14</i> | 44 |
| Gambar 4.15 Tampilan <i>Shot 15</i> | 45 |

| | |
|--|----|
| Gambar 4.16 Tampilan <i>Shot</i> 16..... | 45 |
| Gambar 4.17 Tampilan <i>Shot</i> 17..... | 45 |
| Gambar 4.18 Tampilan <i>Shot</i> 18..... | 46 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|------------|--|
| Tabel 2.1 | Pengertian dan Batasan Skala Likert15 |
| Tabel 2.2 | Penelitian Terdahulu15 |
| Tabel 3.1 | Rancangan <i>Storyboard Motion Graphic</i>22 |
| Tabel 3.2 | <i>Color Script</i>29 |
| Tabel 3.3 | Pertanyaan Kuesioner <i>Alpha</i>35 |
| Tabel 3.4 | Pertanyaan Kuesioner <i>Beta</i>36 |
| Tabel 4.1 | Pertanyaan Kuesioner <i>Alpha</i>47 |
| Tabel 4.2 | Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Pekerjaan48 |
| Tabel 4.3 | Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Jenis Kelamin49 |
| Tabel 4.4 | Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Tingkat Pendidikan49 |
| Tabel 4.5 | Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Usia.....49 |
| Tabel 4.6 | Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Pekerjaan50 |
| Tabel 4.6 | Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Pertanyaan <i>Alpha</i> 1.....50 |
| Tabel 4.7 | Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Pertanyaan <i>Alpha</i> 2.....50 |
| Tabel 4.8 | Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Pertanyaan <i>Alpha</i> 3.....51 |
| Tabel 4.9 | Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Pertanyaan <i>Alpha</i> 4.....51 |
| Tabel 4.10 | Distribusi Responden <i>Alpha</i> Berdasarkan Pertanyaan <i>Alpha</i> 5.....51 |
| Tabel 4.11 | Pertanyaan Kuesioner <i>Beta</i>52 |
| Tabel 4.12 | Distribusi Responden <i>Beta</i> Berdasarkan Usia55 |
| Tabel 4.13 | Distribusi Responden <i>Beta</i> Berdasarkan Jenis Kelamin55 |
| Tabel 4.14 | Distribusi Responden <i>Beta</i> Berdasarkan Pertanyaan <i>Beta</i> 155 |
| Tabel 4.15 | Distribusi Responden <i>Beta</i> Berdasarkan Pertanyaan <i>Beta</i> 256 |
| Tabel 4.16 | Distribusi Responden <i>Beta</i> Berdasarkan Pertanyaan <i>Beta</i> 356 |
| Tabel 4.17 | Distribusi Responden <i>Beta</i> Berdasarkan Pertanyaan <i>Beta</i> 456 |
| Tabel 4.18 | Distribusi Responden <i>Beta</i> Berdasarkan Pertanyaan <i>Beta</i> 556 |
| Tabel 4.19 | Distribusi Responden <i>Beta</i> Berdasarkan Pertanyaan <i>Beta</i> 657 |
| Tabel 4.20 | Studi Kasus <i>Alpha</i> Pertanyaan <i>Alpha</i> 157 |
| Tabel 4.21 | Skor Jawaban Responden <i>Alpha</i> Pertanyaan <i>Alpha</i> 158 |
| Tabel 4.22 | Studi Kasus <i>Alpha</i> Pertanyaan <i>Alpha</i> 260 |

| | | |
|------------|---|----|
| Tabel 4.23 | Skor Jawaban Responden <i>Alpha</i> Pertanyaan <i>Alpha</i> 2 | 60 |
| Tabel 4.24 | Studi Kasus <i>Alpha</i> Pertanyaan <i>Alpha</i> 3 | 62 |
| Tabel 4.25 | Skor Jawaban Responden <i>Alpha</i> Pertanyaan <i>Alpha</i> 3 | 62 |
| Tabel 4.26 | Studi Kasus <i>Alpha</i> Pertanyaan <i>Alpha</i> 4 | 64 |
| Tabel 4.27 | Skor Jawaban Responden <i>Alpha</i> Pertanyaan <i>Alpha</i> 4 | 64 |
| Tabel 4.28 | Studi Kasus <i>Alpha</i> Pertanyaan <i>Alpha</i> 5 | 66 |
| Tabel 4.29 | Skor Jawaban Responden <i>Alpha</i> Pertanyaan <i>Alpha</i> 5 | 66 |
| Tabel 4.30 | Studi Kasus <i>Beta</i> Pertanyaan <i>Beta</i> 1 | 69 |
| Tabel 4.31 | Skor Jawaban Responden <i>Beta</i> Pertanyaan <i>Beta</i> 1..... | 69 |
| Tabel 4.32 | Studi Kasus <i>Beta</i> Pertanyaan <i>Beta</i> 2 | 71 |
| Tabel 4.33 | Skor Jawaban Responden <i>Beta</i> Pertanyaan <i>Beta</i> 2..... | 71 |
| Tabel 4.34 | Studi Kasus <i>Beta</i> Pertanyaan <i>Beta</i> 3 | 72 |
| Tabel 4.35 | Skor Jawaban Responden <i>Beta</i> Pertanyaan <i>Beta</i> 3..... | 72 |
| Tabel 4.36 | Studi Kasus <i>Beta</i> Pertanyaan <i>Beta</i> 4 | 75 |
| Tabel 4.37 | Skor Jawaban Responden <i>Beta</i> Pertanyaan <i>Beta</i> 4..... | 75 |
| Tabel 4.38 | Studi Kasus <i>Beta</i> Pertanyaan <i>Beta</i> 5 | 77 |
| Tabel 4.39 | Skor Jawaban Responden <i>Beta</i> Pertanyaan <i>Beta</i> 5..... | 77 |
| Tabel 4.40 | Studi Kasus <i>Beta</i> Pertanyaan <i>Beta</i> 6 | 79 |
| Tabel 4.41 | Skor Jawaban Responden <i>Beta</i> Pertanyaan <i>Beta</i> 6..... | 79 |