

**SKRIPSI**  
**VIDEO *MOTION GRAPHIC* 2 DIMENSI**  
**PROFIL BADAN KOORDINASI HUBUNGAN MASYARAKAT**  
**KOTA PALEMBANG**

**Disusun untuk memenuhi Syarat Menyelesaikan**  
**Pendidikan Sarjana Terapan**  
**Jurusan Teknik Komputer**  
**Program studi Teknologi Informatika Multimedia Digital**  
**Politeknik Negeri Sriwijaya**

**Oleh :**  
**SHOFI WAHYUNI**  
**(061840721547)**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMATIKA**  
**MULTIMEDIA DIGITAL**  
**JURUSAN TEKNIK KOMPUTER**  
**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA PALEMBANG**  
**2022**

**Video Motion Graphic 2 Dimensi**  
**Profil Badan Koordinasi Hubungan Masyarakat Kota Palembang**



Oleh:

**Shofi Wahyuni**

**061840721547**

**Palembang, Agustus 2022**

Menyetujui,

**Dosen Pembimbing I,**

**Dosen Pembimbing II,**

**Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom**

**NIP. 197305162002121001**

**Mustaziri, S.T., M.Kom**

**NIP. 196909282005011002**

Mengetahui,

**Ketua Teknik Komputer**

**Ketua Program Studi**

**Azwardi, S.T., M.T.**

**NIP. 197005232005011004**

**Ema Laila, S.Kom., M.Kom.**

**NIP. 197703292001122002**

**VIDEO MOTION GRAPHIC 2 DIMENSI  
PROFIL BADAN KOORDINASI HUBUNGAN MASYARAKAT  
KOTA PALEMBANG**



**Telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji pada sidang  
Tugas Akhir pada Jumat, 29 Juli 2022**

**Ketua Dewan Penguji**

Azwardi, ST., M.T.  
NIP. 197005232005011004

**Tanda Tangan**

**Anggota Dewan Penguji**

Ir. A Bahri Joni M., M.Kom  
NIP. 196007101991031001

Indarto, ST., M.Cs  
NIP. 197307062005011003

Ali Firdaus, S.Kom., M.Kom  
NIP. 197010112001121001

Ica Admirani, SKom., M.Kom  
NIP. 197903282005012001

**Mengetahui,  
Ketua Jurusan Teknik Komputer**

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



**SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Shofi Wahyuni  
NIM : 061840721547  
Jurusan / Prodi : Teknik Komputer / Teknologi Informatika Multimedia  
Digital (D4)  
Judul Skripsi : *Video Motion Graphic 2 Dimensi Profil Badan Koordinasi  
Hubungan Masyarakat Kota Palembang*

Dengan ini menyatakan :

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut diatas 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, Agustus 2022

Yang Membuat Pernyataan,

Shofi Wahyuni

NIM. 061840721547

**Motto :**

"Tujuan pendidikan itu untuk mempertajam kecerdasan, memperkukuh kemauan serta memperhalus perasaan"

-Tan Malaka-

"Ilmu tanpa amal adalah kegilaan, dan amal tanpa ilmu adalah kesia-siaan."

- Imam Ghazali –

Ku persembahkan untuk :

- Mama dan Papa tersayang
- Vakhira Agustien
- Teman-teman terbaikku
- Almamaterku
- Kesuksesan dan Masa Depan yang Cemerlang

### **Abstrak**

*Perkembangan teknologi informasi saat ini berkembang begitu pesat, di era serba modern seperti saat ini peran teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari tentunya sangat berpengaruh. Kemajuan teknologi informasi ini telah memunculkan sebuah media baru dalam menyampaikan sebuah informasi yaitu multimedia. Berlandaskan hal tersebut penulis membuat video motion graphic 2 dimensi profil Badan koordinasi hubungan masyarakat Kota Palembang. Video motion graphic ini berisikan profil mengenai Bakohumas Kota Palembang. Penelitian ini menggunakan Metode Luther yang dari 6 tahapan yaitu 1) konsep (concept), 2) perancangan, 3) pengumpulan bahan ( material collecting) , 4) pembuatan (assembly), 5) tes (testing) dan distribusi (distribution). Penulis melakukan pengujian terhadap 58 responden yang didominasi oleh masyarakat Kota Palembang. Hasil pengujian membuktikan bahwa Video Motion Graphic 2 Dimensi Profil Badan Koordinasi Hubungan Masyarakat Kota Palembang ini efektif dan efisien dengan skor jawaban mencapai 91,8% dalam kategori “Sangat Setuju”.*

**Kata Kunci** - *Perkembangan teknologi informasi, Video Motion Graphici 2D, Metode Pengembangan Luther, Badan Koordinasi Hubungan Masyarakat.*

### ***Abstract***

*The development of information technology is currently growing so rapidly, in this modern era, the role of information technology in everyday life is certainly very influential. Advances in information technology have given rise to a new medium in conveying information, namely multimedia. Based on this, the author made a 2-dimensional motion graphic video profile of the Palembang City Public Relations Coordinating Board. This motion graphic video contains a profile about Bakohumas Palembang City. This study uses the Luther Method which consists of 6 stages, namely 1) concept, 2) design, 3) material collection, 4) assembly, 5) testing (testing) and distribution (distribution). The author conducted testing on 58 respondents who were dominated by the people of Palembang City. The test results prove that the 2 Dimensional Video Motion Graphic Profile of the Public Relations Coordinating Board of Palembang City is effective and efficient with an answer score of 91.8% in the "Strongly Agree" category.*

***Keywords:*** *The development of information technology, Moton Graphic 2D Video, Luther Development Method, Public Relations Coordinating Board.*

**KATA PENGANTAR**

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Proposal Skripsi ini dengan sebaik-baiknya. Penulisan skripsi ini mengambil judul “*Video Motion Graphic 2 Dimensi Profil Bakohumas Kota Palembang*”

Mengingat keterbatasan pengetahuan, pengalaman dan kemampuan penulisan, Proposal skripsi ini tidak luput dari kekurangan dan belum sempurna, namun penulis berharap semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya serta bagi semua pihak yang berkenan memanfaatkannya.

Akhir kata, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang membantu selama proses penyelesaian Skripsi, yaitu:

1. Allah SWT yang selalu memudahkan langkah penyusunan skripsi
2. Kedua orang tua kami, yang selalu menjadi motivasi, semangat dan dorongan terbesar saya dalam meraih cita-cita, terima kasih untuk semua pengorbananya yang tak mungkin bisa terbalaskan baik dari segi materi dan perjuangannya, serta doa yang telah kalian berikan.
3. Bapak Slamet Widodo, S.Kom, M.Kom, selaku Pembimbing Satu Pembuatan Skripsi.
4. Bapak Mustaziri, S.T., M.Kom selaku Pembimbing Dua Pembuatan Skripsi
5. Bapak Azwardi, S.T., M.T., selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Bapak Yulian Mirza, S.Kom., M.Kom., selaku Sekretaris Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
7. Ibu Ema Laila, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya.
8. Bapak Ahyar Supani, S.T., M.T., selaku Dosen Pembimbing pada penulisan laporan KP ini.
9. Bapak Ali Firdaus, S.Kom., M.Kom., selaku Pembimbing Akademik kami.
10. Seluruh Staff Dosen Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
11. Seluruh Karyawan dan Staff Tata Usaha Teknik Komputer Politeknik Negeri



Sriwijaya.

12. Tidak lupa, saya juga ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada orang – orang terdekat yang selalu mendukung.
13. Kepada teman-teman Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital Khususnya teman-teman TIMD angkatan 2018.

Semoga amal kebaikan yang telah diberikan, mendapatkan balasan yang melimpah oleh Allah SWT. Aamiin. Akhir kata, mohon maaf atas segala kekurangan-kekurangan yang saya lakukan dalam penyusunan laporan ini, karena penulis juga adalah manusia biasa yang tak luput dari kesalahan dan kekhilafan. Saya berharap, semoga Proposal Skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat khususnya bagi saya dan umumnya bagi rekan-rekan.

Palembang, Juli 2022

Penulis

## **DAFTAR ISI**

Halaman

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>BAB I       PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistem Penulisan.....	3
<b>BAB II       TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Penelitian Sebelumnya .....	4
2.2 Multimedia .....	7
2.2.1 Elemen Multimedia .....	7
2.3 Definisi Video .....	5
2.3.1 Video Analog.....	9
2.3.1 Video Digital .....	9
2.4 Video Profil.....	9
2.5 Animasi .....	10
2.6 Jenis-jenis Animasi .....	10

2.6.1 Animasi Berdasarkan Kategori .....	10
2.6.2 Animasi Berdasarkan Teknologi .....	11
2.7 Bakohumas Kota Palembang .....	11
2.7.1 Visi dan Misi Bakohumas Kota Palembang .....	12
2.8 <i>Motion Graphic</i> .....	13
2.9 Tahapan Pembuatan Video Profil <i>Motion Graphic</i> 2 dimensi .....	13
2.9.1 <i>Storyline</i> .....	13
2.9.2 <i>Storyboard</i> .....	13
2.9.3 <i>Graphic Design</i> .....	13
2.9.4 Animasi.....	13
2.9.5 <i>Compositing</i> .....	14
2.9.6 <i>Sound Effect &amp; Musik</i> .....	14
2.9.7 <i>Editing</i> .....	14
2.9.8 <i>Rendering</i> .....	15
2.10 Perangkat Lunak ( <i>software</i> ) yang Digunakan .....	15
2.10.1 CorelDraw 2018 .....	15
2.10.2 Adobe After Effect CC 2019 .....	15
2.10.3 Adobe After Effect CC 2019 .....	16
2.11 Kuesioner .....	17
2.12 Skala Pengukuran Likert .....	17

### **BAB III      METODELOGI PENELITIAN**

3.1 Tahapan Penelitian .....	20
3.2 Metode Pengembangan Multimedia.....	21

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian .....	21
3.4 Perancangan Video <i>Motion Graphic</i> .....	22
3.5 Prosedur Penelitian .....	23
3.5.1 Praproduksi .....	23
3.5.2 Produksi .....	34
3.5.3 Pasca Produksi.....	35
3.6 Subjek dan Objek Penelitian .....	38
3.7 Teknik Pengumpulan Data .....	38
3.7.1 Data Kuesioner .....	39
3.8 Tes Kinerja Sistem .....	41
3.8.1 Pengelompokkan Data .....	42
3.8.2 Hasil Kuesioner .....	42
3.9 Contoh Kasus .....	45

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil .....	45
4.1.1 Video <i>Motion Graphic</i> 2 Dimensi .....	45
4.2 Pengujian Alpha .....	56
4.2.1 Prosedur Pengujian Alpha .....	56
4.2.2 Data Hasil Pengujian Alpha .....	58
4.2.3 Analisis Data Hasil Pengujian Alpha .....	63
4.3 Pengujian Beta .....	67
4.3.1 Prosedur Pengujian Beta .....	67
4.3.2 Data Hasil Pengujian Beta .....	69
4.3.3 Analisis Data Hasil Pengujian Beta .....	75

4.4 Pembahasan .....	80
4.4.1 Pembahasan Video <i>Motion Graphic</i> .....	80
4.4.2 Pembahasan Hasil Pengujian Alpha .....	80
4.4.3 Pembahasan Hasil Pengujian Beta .....	82
<b>BAB V      KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
5.1 Kesimpulan .....	84
5.2 Saran .....	85
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>86</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## **DAFTAR TABEL**

	Halaman
Tabel 2.1 Daftar jurnal penelitian sebelumnya .....	4

Tabel 2.2 Bentuk <i>Checklist</i> .....	18
Tabel 2.3 Skala Likert.....	18
Tabel 3.1 Spesifikasi <i>Hardware</i> .....	22
Tabel 3.2 Spesifikasi <i>Software</i> .....	22
Tabel 3.3 Deskripsi Konsep.....	23
Tabel 3.4 <i>Storyline</i> . ....	24
Tabel 3.5 <i>Script</i> .....	26
Tabel 3.6 <i>Storyboard</i> .....	29
Tabel 3. 7 <i>Material Collecting</i> yang Dibutuhkan .....	34
Tabel 3.8 Pertanyaan Kuesioner Alpha.....	39
Tabel 3.9 Pertanyaan Kuesioner Beta. ....	40
Tabel 3.10 Pengelompokkan Data .....	40
Tabel 3.11 Skala Nilai.....	41
Tabel 3.12 Skor Kriteriaum. ....	42
Tabel 3.13 <i>Rating Scale</i> . ....	43
Tabel 3.14 Contoh Data Hasil Penelitian Terdahulu. ....	43
Tabel 3.15 Skor Kriteriaum Pada Contoh Kasus. ....	44
Tabel 3.16 <i>Rating Scale</i> Contoh Kasus .....	44
Tabel 3.17 Skor Akhir Contoh Kasus. ....	45
Tabel 4.1 Pertanyaan Kuesioner Alpha.....	57
Tabel 4.2 Keterangan Pilihan Jawaban Alpha .....	57
Tabel 4.3 Tingkat Pendidikan Responden .....	58
Tabel 4.4 Jenis Pekerjaan Responden Alpha. ....	59
Tabel 4.5 Jenis Kelamin Responden Alpha .....	59

Tabel 4.6 Usia Responden Alpha .....	60
Tabel 4.7 Distribusi Responden Alpha berdasarkan Pertanyaan “Apakah Video Ini Menarik dari Segi Gambar/Grafis?” .....	60
Tabel 4.8 Distribusi Responden Alpha berdasarkan Pertanyaan “Apakah Video Ini Menarik dari Segi Warna? .....	61
Tabel 4.9 Distribusi Responden Alpha berdasarkan Pertanyaan “Apakah Video Ini Menarik dari Segi.Tipografi (Teks)? .....	61
Tabel 4.10 Distribusi Responden Alpha berdasarkan Pertanyaan “Apakah Video Ini Menarik dari Segi Animasi? .....	62
Tabel 4.11 Distribusi Responden Alpha berdasarkan Pertanyaan “Apakah Video Ini Menarik dari Segi Audio? .....	62
Tabel 4.12 Skor Kriterion Kuesioner Alpha. ....	63
Tabel 4.13 Kategori <i>Range</i> Nilai Kuesioner Alpha. ....	64
Tabel 4.14 Distribusi Skor Jawaban Responden Alpha Berdasarkan Pertanyaan ““Apakah Video Ini Menarik dari Segi Gambar/Grafis?”. .....	64
Tabel 4.15 Distribusi Skor Jawaban Responden Alpha Berdasarkan Pertanyaan ““Apakah Video Ini Menarik dari Segi Warna?. .....	65
Tabel 4.16 Distribusi Skor Jawaban Responden Alpha Berdasarkan Pertanyaan ““Apakah Video Ini Menarik dari Segi Tipografi (Teks)?. .....	66
Tabel 4.17 Distribusi Skor Jawaban Responden Alpha Berdasarkan Pertanyaan ““Apakah Video Ini Menarik dari Segi.Animasi? .....	66
Tabel 4.18 Distribusi Skor Jawaban Responden Alpha Berdasarkan Pertanyaan ““Apakah Video Ini Menarik dari Segi Audio?.....	67
Tabel 4.19 Pertanyaan Kuesioner Beta .....	68
Tabel 4.20 Keterangan Pilihan Jawaban Beta.....	69
Tabel 4.21 Usia Responden Beta .....	69
Tabel 4.22 Jenis Kelamin Responden Beta.....	70

Tabel 4.23 Jenis Pekerjaan Responden Beta .....	71
Tabel 4.24 Distribusi Skor Jawaban Responden Beta Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Video Ini Mudah Dimengerti?” .....	72
Tabel 4.25 Distribusi Responden Jawaban Responden Beta Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Jumlah Informasi yang Diberikan Lengkap?” .....	72
Tabel 4.26 Distribusi Responden Jawaban Responden Beta Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Penyampaian Informasi Dengan Pendekatan <i>Motion Graphic</i> seperti ini Mudah Dipahami?” .....	73
Tabel 4.27 Distribusi Responden Jawaban Responden Beta Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Video Ini Mampu Memberikan Informasi Kepada Masyarakat Tentang Profil Bakohumas Kota Palembang?” .....	74
Tabel 4.28 Distribusi Responden Jawaban Responden Beta Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Anda Setuju Visual Dari Segi Layout dalam Video Ini Menarik dan Jelas?” .....	74
Tabel 4.29 Skor Kriteria Kuesioner Beta .....	75
Tabel 4.30 Kategori <i>Range</i> Nilai Kuesioner Beta.....	76
Tabel 4.31 Distribusi Skor Jawaban Responden Beta Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Video Ini Mudah Dimengerti?” .....	73
Tabel 4.32 Distribusi Skor Jawaban Responden Beta Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Jumlah Informasi yang Diberikan Lengkap?” .....	77
Tabel 4.33 Distribusi Skor Jawaban Responden Beta Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Penyampaian Informasi Dengan Pendekatan <i>Motion Graphic</i> seperti ini Mudah Dipahami?” .....	78
Tabel 4.34 Distribusi Skor Jawaban Responden Beta Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Video Ini Mampu Memberikan Informasi Kepada Masyarakat Tentang Profil Bakohumas Kota Palembang?” .....	78
Tabel 4.35 Distribusi Skor Jawaban Responden Beta Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Anda Setuju Visual Dari Segi Layout dalam Video Ini Menarik dan Jelas?” .....	79



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Logo CorelDraw.....	15
Gambar 2.2 Logo <i>Adobe After Effect CC 2019</i> .....	16
Gambar 2.3 Logo Adobe Premiere CC 2019 .....	16
Gambar 3.1 Bagan Tahapan Penelitian.....	28
Gambar 3.2 Metode Pengembangan Metode.....	28
Gambar 4.1 <i>Scene 1</i> .....	45
Gambar 4.2 <i>Scene 2 Shot 1</i> .....	48
Gambar 4.3 <i>Scene 2 Shot 2</i> .....	48
Gambar 4.4 <i>Scene 2 Shot 3</i> .....	48
Gambar 4.5 <i>Scene 3</i> .....	49
Gambar 4.6 <i>Scene 4 Shot 1</i> .....	50
Gambar 4.7 <i>Scene 4 Shot 2</i> .....	50
Gambar 4.8 <i>Scene 5</i> .....	50
Gambar 4.9 <i>Scene 6</i> .....	51
Gambar 4.10 <i>Scene 7 Shot 1</i> .....	51
Gambar 4.11 <i>Scene 7 Shot 2</i> .....	52
Gambar 4.12 <i>Scene 7 Shot 3</i> .....	52
Gambar 4.13 <i>Scene 8 Shot 1</i> .....	53
Gambar 4.14 <i>Scene 8 Shot 2</i> .....	53
Gambar 4.15 <i>Scene 8 Shot 3</i> .....	53
Gambar 4.16 <i>Scene 9 Shot 1</i> .....	54

Gambar 4.17 Scene 9 Shot 2 .....	54
Gambar 4.18 Scene 9 Shot 3 .....	55
Gambar 4.19 Scene 9 Shot 4 .....	55
Gambar 4.20 Scene 10 Shot 1 .....	55
Gambar 4.21 Scene 10 Shot 2 .....	56