

**PEMBUATAN DAN PENERAPAN ANIMASI MOTION GRAPHIC  
SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI UNTUK MAHASISWA PRODI  
TEKNOLOGI INFORMATIKA MULTIMEDIA DIGITAL**



**SKRIPSI**

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

**OLEH:**

**WAHYU PIRNANDO**

**061840721870**

**JURUSAN TEKNIK KOMPUTER  
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA  
PALEMBANG**

**2022**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN DAN PENERAPAN ANIMASI MOTION GRAPHIC  
SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI UNTUK MAHASISWA PRODI  
TEKNOLOGI INFORMATIKA MULTIMEDIA DIGITAL**



**OLEH:**

**WAHYU PIRNANDO**

**061840721870**

**Palembang, September 2022**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Yulina Mirza, ST., M.Kom  
NIP. 196607121990051003**

**Rian Rahmanda Putra, S.Kom, M.Kom  
NIP. 198901252019031013**

**Mengetahui,**

**Ketua Teknik Komputer**

**Kotma Program Studi**

**Azwardi, ST., M.T.  
NIP. 197605232605011004**

**Ema Laila, S.Kom, M.Kom.  
NIP. 197703292004122002**

PEMBUATAN DAN PENERAPAN ANIMASI MOTION GRAPHIC  
SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI UNTUK MAHASISWA PRODI  
TEKNOLOGI INFORMATIKA MULTIMEDIA DIGITAL



Telah Diuji dan Dipertahankan Didepan Dewan Penguji Pada Sidang Laporan Akhir  
Pada Jum`at, 05 Agustus 2022

Ketua Dewan Penguji

Emma Laila, S.Kom., M.Kom

NIP. 197703292001122002

Anggota Dewan Penguji

Slamet Widodo, M.Kom

NIP. 197305162002121001

Isnainy Azro, M.Kom

NIP. 197310012002122007

Ikhtison Mekongga, ST. M.Kom

NIP. 19770524200031002

Adi Sutrisman, M.Kom

NIP.197503052001121005

Tanda Tangan

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Komputer

Azwardi, S.T., M.T

NIP.197005232005011004

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN</b> <b>POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA</b> Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139 Telp. 0711-353414 fax. 0711-355918 Website : www.polisriwijaya.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id	 
	<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME</b>	

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Wahyu Pirnando  
 NIM : 061840721870  
 Jurusan / Program Studi : Teknik Komputer / Teknologi Informatika Multimedia Digital  
 Judul Laporan Akhir : Pembuatan dan Penerapan Animasi *Motion Graphic* Sebagai Media Sosialisai Untuk Mahasiswa Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital

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 orang lain, maka saya bersedia menanggung konsekuensinya.

Palembang, September 2022

Yang Membuat Pernyataan



  
 Wahyu Pirnando

NIM. 061840721870

***Motto :***

***“ Just Do It ”***  
***( “ Lakukan Saja ” )***

***Untuk :***

- ***Keluargaku***
- ***Teman – Temanku***
- ***Almamaterku***

---

---

**ABSTRAK**

**PEMBUATAN DAN PENERAPAN ANIMASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI  
MEDIA SOSIALISASI UNTUK MAHASISWA PROGRAM STUDI TEKNOLOGI  
INFORMATIKA MULTIMEDIA DIGITAL**

---

---

(Wahyu Pirnando, 2022, 63 Halaman)

Politeknik negeri sriwijaya melakukan aktivitas sosialiasasi untuk memperkenalkan jurusan yang ada di kampus dan meningkatkan minat calon peserta didik tak terkecuali untuk jurusan teknik komputer program studi timd. TIMD merupakan program studi yang baru berdiri, banyak mahasiswa yang masih kebingungan tentang program studi ini dan tujuan dari adanya program studi ini dan lain sebagainya. Oleh karena itu, maka program studi teknologi informatika multimedia digital perlu melakukan sosialisasi untuk menciptakan pengetahuan tentang program studi ini sendiri. Dalam penelitian ini digunakan metode expert judgment dan index cohen kappa sebagai metode statistic untuk menguji produk yang dihasilkan. Dalam penelitian ini menggunakan 2 ahli dibidang multimedia untuk menguji kelayakan motion graphic dalam menyampaikan informasi. Didapatkan presentasi hasil pengujian dengan cohen kappa sebesar “0,545455“ dengan kesimpulan bahwa penyampaian informasi dengan menggunakan motion graphic “cukup layak “ untuk digunakan.

**Kata Kunci:** *Motion Graphic, Animasi, Sosialisasi*

---

---

## ABSTRACT

### DEVELOPMENT AND APPLICATION OF MOTION GRAPHIC ANIMATION AS A SOCIAL MEDIA FOR DIGITAL MULTIMEDIA INFORMATION TECHNOLOGY STUDENTS

---

---

(Wahyu Pirnando, 2022, 63 Page)

The Sriwijaya State Polytechnic carried out socialization activities to introduce the existing majors on campus and increase the interest of prospective students, including the computer engineering department of the team study program. TIMD is a newly established study program, many students are still confused about this study program and the purpose of this study program and so on. Therefore, the digital multimedia information technology study program needs to conduct socialization to create knowledge about this study program itself. In this study, the expert judgment method and the Cohen Kappa index were used as statistical methods to test the resulting product. In this study, 2 experts in the field of multimedia were used to test the feasibility of motion graphics in conveying information. The presentation of the test results with cohen kappa of "0.545455" was obtained with the conclusion that the delivery of information using motion graphics was "enough" to be used.

**Key Word:** *Motion Graphic, Animation, Socialization*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ **Pembuatan dan Penerapan Animasi *Motion Graphic* Sebagai Media Sosialisasi Untuk Mahasiswa Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital**”. 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.
5. Ibu Ema Laila, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital
6. Bapak Yulian Mirza, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan nasihat dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.
7. Bapak Rian Rahmananda Putra, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan nasihat dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.
8. Kak Hady Sumarna dan bapak Rio Permata, selaku penguji ahli.
9. Seluruh dosen beserta staff di lingkungan jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya
10. Teman-teman kelas 8 TIB angkatan 2018 yang telah berjuang bersama-sama dalam meraih kesuksesan..
11. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.



Akhir kata, penulis mohon maaf apabila masih terdapat banyak kekurangan dalam pembuatan proposal 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, 26 September 2022



Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI</b> .....	iii
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xv

### **BAB I PENDAHULUAN**

1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	2

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

2.1 Animasi .....	3
2.1.1 Sejarah Animasi .....	3
2.1.2 Jenis – jenis Animasi.....	4
2.1.3 Prinsip Dasar Animasi.....	4
2.2 Motion Graphic .....	5
2.3 Media Sosialisasi .....	5
2.4 Metode Penelitian.....	5
2.5 Metode Villamil - Molina .....	6
2.5.1 Development.....	6
2.5.2 Pre Production .....	6
2.5.3 Production.....	7

2.5.4 Post Production.....	7
2.5.5 Delivery .....	7
2.6 Software Animasi.....	8
2.6.1 Sofware.....	8b
2.7 Video .....	10
2.8 Program Studi.....	10
2.9 Skala <i>Likert</i> .....	10
2.10 Penelitian Sebelumnya.....	11

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

3.1 Alur Penelitian.....	14
3.2 Tahap Perancangan .....	15
3.2.1 Perancangan Video Animasi Motion Graphic.....	15
3.3 Metode Villamil - molina.....	16
3.3.1 Development.....	16
3.3.2 Pre Production .....	17
3.3.3 Production.....	19
3.3.4 Post Production.....	41
3.4 Expert Riview.....	42
3.5 Pengujian Kualitas Data.....	43
3.5.1 Uji Kesepakatan Ahli.....	43
3.6 Persiapan Data.....	43
3.7 Object Penelitian .....	44
3.8 Metode Pengumpulan Data .....	44
3.9 Tes Kinerja Sistem .....	44

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

4.1 Hasil .....	45
4.1.1 Realisasi Animasi Motion Graphic.....	45
4.2 Pengujian.....	49
4.2.1 Deskripsi Pengujian.....	49
4.3 Prosedur Pengujian.....	49
4.3.1 Pengujian Internal .....	49

4.3.2 Pengujian External.....	55
4.3.2.1 Expert Riview .....	55
4.3.2.2 Kesepakatan Para Ahli.....	55
4.3.3 Analisis Cohen Kappa .....	57
4.3.3.1 Hasil Analisis Cohen Kappa .....	58
4.4 Hasil dan Pembahasan.....	59

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan.....	62
5.1 Saran .....	62

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b> Struktur Pengembangan Villamil Molina.....	6
<b>Gambar 2.2</b> <i>Adobe After Effect</i> .....	8
<b>Gambar 2.3</b> <i>Adobe Audition</i> .....	8
<b>Gambar 2.4</b> <i>Adobe Premiere Pro</i> .....	9
<b>Gambar 2.5</b> <i>Adobe Illustrator</i> .....	9
<b>Gambar 2.6</b> <i>Adobe Media Encoder</i> .....	10
<b>Gambar 3.1</b> Alur Penelitian .....	14
<b>Gambar 3.2</b> Bagan Pengembangan <i>Villamil Molina</i> .....	15
<b>Gambar 3.3</b> Sript <i>Scene 1 – 5</i> .....	18
<b>Gambar 3.4</b> <i>Storyboard Motion Graphic</i> .....	19
<b>Gambar 3.5</b> Proses Perekaman Narasi.....	20
<b>Gambar 3.6</b> <i>Editing Audio</i> .....	21
<b>Gambar 3.7</b> Hasil <i>Editing Audio</i> .....	21
<b>Gambar 3.8</b> Proses Pembuatan <i>Asset Motion Graphic</i> .....	22
<b>Gambar 3.9</b> Proses Pemisahan <i>Asset</i> .....	22
<b>Gambar 3.10</b> Pembuatan <i>Asset Scene 1</i> .....	23
<b>Gambar 3.11</b> <i>Asset Logo Intro</i> .....	23
<b>Gambar 3.12</b> Pembuatan <i>Asset Scene 3</i> .....	24
<b>Gambar 3.13</b> Pembuatan <i>Asset Scene 5</i> .....	25
<b>Gambar 3.14</b> Pembuatan <i>Asset Scene 6</i> .....	25
<b>Gambar 3.15</b> Pembuatan <i>Asset Scene 7</i> .....	26
<b>Gambar 3.16</b> Pembuatan <i>Asset Scene 8</i> Bagian I dan II.....	26
<b>Gambar 3.17</b> Pembuatan <i>Asset Scene 9</i> .....	27
<b>Gambar 3.18</b> Pembuatan <i>Asset Scene 10</i> .....	27
<b>Gambar 3.19</b> Pembuatan <i>Asset Scene 11</i> .....	28
<b>Gambar 3.20</b> Proses <i>Compositing Scene 1</i> .....	29
<b>Gambar 3.21</b> Proses <i>Compositing Intro Polsri</i> .....	30
<b>Gambar 3.22</b> Proses <i>Compositing Intro TIMD</i> .....	30
<b>Gambar 3.23</b> Proses <i>Compositing Scene 3</i> .....	31

<b>Gambar 3.24</b> Proses <i>Compositing Scene</i> 4 .....	32
<b>Gambar 3.25</b> Proses <i>Compositing Scene</i> 5 .....	33
<b>Gambar 3.26</b> Proses <i>Compositing Scene</i> 6 .....	33
<b>Gambar 3.27</b> Proses <i>Compositing Scene</i> 7 .....	34
<b>Gambar 3.28</b> Proses <i>Compositing Scene</i> 8 Bagian I .....	34
<b>Gambar 3.29</b> Proses <i>Compositing Scene</i> 8 Bagian II .....	35
<b>Gambar 3.30</b> Proses <i>Compositing Scene</i> 9 .....	35
<b>Gambar 3.31</b> Proses <i>Compositing Scene</i> 10 .....	36
<b>Gambar 3.32</b> Proses <i>Compositing Scene</i> 11 .....	37
<b>Gambar 3.33</b> Proses <i>Compositing Scene</i> 12 .....	37
<b>Gambar 3.34</b> Proses <i>Rendering Per-scene</i> .....	38
<b>Gambar 3.35</b> Hasil <i>Render Per scene</i> .....	38
<b>Gambar 3.36</b> Proses <i>Import Seluruh Scene</i> .....	38
<b>Gambar 3.37</b> Proses Penyusunan <i>Scene</i> Dalam satu <i>Sequence</i> .....	39
<b>Gambar 3.38</b> Proses Penambahan <i>Sound effect</i> dan <i>Music</i> .....	49
<b>Gambar 3.39</b> Seluruh <i>Scene</i> .....	40
<b>Gambar 3.40</b> Proses <i>Rendering Video Motion Graphic</i> .....	40
<b>Gambar 3.41</b> Hasil <i>Rendering Motion Graphic</i> .....	41
<b>Gambar 4.1</b> <i>Scene</i> 1 .....	45
<b>Gambar 4.2</b> <i>Scene</i> 2 .....	45
<b>Gambar 4.3</b> <i>Scene</i> 3 .....	46
<b>Gambar 4.4</b> <i>Scene</i> 4 .....	46
<b>Gambar 4.5</b> <i>Scene</i> 5 .....	46
<b>Gambar 4.6</b> <i>Scene</i> 6 .....	47
<b>Gambar 4.7</b> <i>Scene</i> 7 .....	47
<b>Gambar 4.8</b> <i>Scene</i> 8 Bagian I .....	47
<b>Gambar 4.9</b> <i>Scene</i> 8 Bagian II .....	48
<b>Gambar 4.10</b> <i>Scene</i> 9 .....	48
<b>Gambar 4.11</b> <i>Scene</i> 10 .....	48
<b>Gambar 4.12</b> <i>Scene</i> 11 .....	49

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> <i>Skala Likert</i> .....	11
<b>Tabel 2.2</b> Penelitian Sebelumnya .....	11
<b>Tabel 3.1</b> <i>Expert Riview</i> .....	42
<b>Tabel 4.1</b> Tabel <i>Storyboard</i> ( Pengujian Internal ).....	50
<b>Tabel 4.2</b> Expert 1 .....	56
<b>Tabel 4.3</b> Expert 2 .....	56
<b>Tabel 4.4</b> Hasil 2 <i>Expert</i> ( <i>Cohen Kappa</i> ) .....	58