

SKRIPSI
PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS *MOTION*
***GRAPHIC* APLIKASI SIDEMANG METODE R&D**



Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan
Pendidikan Sarjana Terapan
Pada Jurusan Teknik Komputer
Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital
Politeknik Negeri Sriwijaya

Oleh:
DIPPU ROKAYA PASARIBU
061940722106

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMATIKA
MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG
2023

LEMBAR PERSETUJUAN
PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS *MOTION GRAPHIC*
APLIKASI SIDEMANG METODE R&D

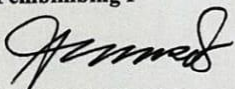


LAPORAN TUGAS AKHIR

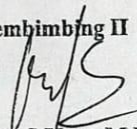
Oleh :
Dippu Rokaya Pasaribu
061940722106

Palembang, 18 Agustus 2023

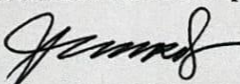
Disetujui oleh,
Pembimbing I


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

Pembimbing II


Hidayati Ami, S.Kom., M.Kom
NIP. 1984091420019032009

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer


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



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
JURUSAN AKUNTANSI**



Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139

Telp (0711)353414 Fax (0711)355918 Website: www.polsri.ac.id Email: info@polsri.ac.id

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dippu Rokaya Pasaribu
NIM : 061940722106
Jurusan/Program Studi : Teknik Komputer/Teknologi Informatika
Multimedia Digital
Judul Skripsi : Perancangan Media Informasi Berbasis
Motion Graphic Aplikasi Sidemang Metode
R&D

Dengan ini menyatakan:

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

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

Palembang, Agustus 2023

Yang Membuat Pernyataan,

Dippu Rokaya Pasaribu
NPM 061940722106

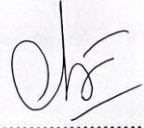
PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS *MOTION GRAPHIC*
APLIKASI SIDEMANG METODE R&D

Telah Diuji dan dipertahankan di depan dewan
penguji Sidang Laporan Tugas Akhir pada hari
Selasa, 8 Agustus 2023

Ketua Dewan penguji

Tanda Tangan

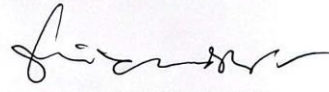
Emma Laila, S.Kom.,M.Kom
NIP 197703292001122002



.....

Anggota Dewan penguji

Meiyi Darlies, S.Kom., M.Kom
NIP 197805152006041003



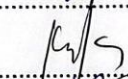
.....

Adi sutrisman, S.Kom.,M.Kom
NIP 197503052001121005



.....

Hidayati Ami, S.Kom.,M.Kom
NIP 1984091420019032009



.....

Fithri Selva Jumaailah,Skom.MTI
NIP 199005042020122013



..... 16/8 2023

Palembang, Agustus 2023

Mengetahui,

Ketua Jurusan,



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

Motto:

“Segala perkara dapat kutanggung di dalam Dia yang memberi kekuatan kepadaku.” . (Filipi 4:13)

Orang lain tidak akan bisa paham *struggle* dan masa sulitnya kita yang mereka ingin tahu hanya bagian *success stories*. Berjuang untuk diri sendiri walaupun gak ada yang tepuk tangan. Kelak diri kita di masa depan akan sangat bangga dengan apa yang telah di perjuangkan hari ini, tetap berjuang sampai seterusnya.

"Tanpa Tuhan, kehidupan tidak memiliki tujuan. Tanpa tujuan, hidup tidak memiliki makna. Tanpa makna, kehidupan tidak memiliki harapan."

Abstrak

Di era teknologi informasi, keberadaan media massa dianggap sangat penting untuk memenuhi kebutuhan informasi masyarakat. Banyak media yang dapat digunakan untuk menghubungkan informasi. Keberadaan internet juga memiliki arti penting dalam mengubah kebiasaan masyarakat dalam mengumpulkan informasi. Oleh karena itu, perkembangan dunia komputer dalam bidang multimedia memegang peranan penting dalam memberikan informasi kepada masyarakat. Banyak sekali hal dalam penyampaian informasi yang diolah dalam multimedia agar terlihat lebih dimengerti penyampaiannya. Berlandaskan hal tersebut penulis membuat Perancangan Teknik *Motion Graphic* Video Informasi Dinas Komunikasi dan Informasi Kota Palembang Metode R&D pembuatan surat secara digital dengan Aplikasi Sidemang. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model PPE (*Planning, Production, and Evaluation*). Penulis melakukan pengujian terhadap responden Masyarakat Kota Palembang 25 responden dan 2 ahli media. Hasil pengujian membuktikan bahwa Perancangan Teknik *Motion Graphic* Video Informasi Dinas Komunikasi dan Informasi Kota Palembang Metode R&D ini *efektif* dan *efesien* dengan skor jawaban 71-75% dalam kategori “Setuju”.

Kata Kunci - Di Era Teknologi Informasi, Teknik *Motion Graphic* Video Informasi, Metode *Research And Development*, Dinas Komunikasi Dan Informasi Kota Palembang.

Abstract

In the era of information technology, the existence of mass media is considered very important to meet the information needs of society. Many media can be used to link information. The existence of the internet also has an important meaning in changing people's habits in collecting information. Therefore, the development of the world of computers in the field of multimedia plays an important role in providing information to the public. There are so many things in the delivery of information that are processed in multimedia so that the delivery looks more understandable. Based on this, the author created a Motion Graphic Video Information Engineering Design for the Palembang City Communication and Information Service R&D method for making letters digitally with the Sidemang Application. This study uses the Research and Development method with the PPE (Planning, Production, and Evaluation) model. The author conducted tests on respondents from the Palembang City Community, 25 respondents and 2 media experts. The test results prove that the Motion Graphic Video Information Engineering Design of the Palembang City Communication and Information Service The R&D method is effective and efficient with an answer score of 71-75% in the "Agree" category.

Keywords— *In the Information Technology Era, Information Motion Graphic Video Techniques, Research and Development Methods, Communication and Information Office of Palembang City.*

DAFTAR ISI

<u>KATA PENGANTAR</u>	ii
<u>DAFTAR ISI</u>	ix
<u>DAFTAR GAMBAR</u>	xii
<u>DAFTAR TABEL</u>	Error!
Bookmark not defined.	
<u>BAB I PENDAHULUAN</u>	Error! Bookmark not defined.
1.1 <u>Latar Belakang</u>	Error! Bookmark not defined.
1.2 <u>Rumusan Masalah</u>	Error! Bookmark not defined.
1.3 <u>Batasan Masalah</u>	Error! Bookmark not defined.
1.4 <u>Tujuan</u>	Error! Bookmark not defined.
1.5 <u>Manfaat</u>	Error! Bookmark not defined.
1.6 <u>Manfaat</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</u>	Error! Bookmark not defined.
2.2 <u>Media Informasi</u>	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 <u>Pengertian Media</u>	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 <u>Pengertian Informasi</u>	Error! Bookmark not defined.
2.3 <u>Video</u>	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 <u>Pengertian Video</u>	Error! Bookmark not defined.
2.4 <u>Animasi</u>	Error! Bookmark not defined.
2.4.1 <u>Jenis-jenis Animasi</u>	Error! Bookmark not defined.
2.4.2 <u>Sofwrawe Animasi</u>	Error! Bookmark not defined.
2.4.3 <u>Prinsip-Prinsip Dasar Animasi</u>	Error! Bookmark not defined.
2.5 <u>Aplikasi Sidemang</u>	Error! Bookmark not defined.
2.5.1 <u>Kelebihan Aplikasi SIDEMANG</u>	Error! Bookmark not defined.
2.6 <u>Motion Graphic</u>	Error! Bookmark not defined.
2.6.1 <u>Sejarah Motion Graphic</u>	Error! Bookmark not defined.
2.6.2 <u>Prinsip Dalam Motion Graphic</u>	Error! Bookmark not defined.
2.6.3 <u>Penggunaan Motion Graphic</u>	Error! Bookmark not defined.
2.7 <u>Metode Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
2.7.1 <u>Metode Research and Development (R&D)</u> Error! Bookmark not defined.	
2.7.2 <u>Model Pengembangan Penelitian</u>	Error! Bookmark not defined.
2.8 <u>Storyboard</u>	Error! Bookmark not defined.

2.8.1 Tujuan Storyboard.....	Error! Bookmark not defined.
2.8.2 Fungsi Storyboard.....	Error! Bookmark not defined.
2.9 Perangkat Lunak (Software) yang digunakan	Error! Bookmark not defined.
2.9.1 Adobe Premiere Pro 2020	Error! Bookmark not defined.
2.9.2 Adobe Illustrator 2020	Error! Bookmark not defined.
2.9.3 Adobe After Effect 2020	Error! Bookmark not defined.
2.10 Perangkat Keras (Hardware) yang digunakan	Error! Bookmark not defined.
2.10.1 Komputer atau Laptop	Error! Bookmark not defined.
2.10.2 Mouse.....	Error! Bookmark not defined.
2.10.3 Smartphone	Error! Bookmark not defined.
2.11 Metode Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
2.11.1 Data Sekunder.....	Error! Bookmark not defined.
2.12 Perbandingan Metode Dalam Penyelesaian Masalah	28Error! Bookmark not defined.
2.13 Refrensi Jurnal Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
<u>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</u>	Error! Bookmark not defined.
3.1 Kerangka Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2 Metode Pengembangan Research and Development	Error! Bookmark not defined.
3.2.1 Perancangan (Planning)	Error! Bookmark not defined.
1. Konsep (Concept).....	Error! Bookmark not defined.
2. Storyline	Error! Bookmark not defined.
3.2.2 Produksi (Production).....	Error! Bookmark not defined.
3.2.3 Evaluasi(Evaluation).....	44Error! Bookmark not defined.
3.3 Populasi dan Teknik Penarikan Sampel...	Error! Bookmark not defined.
3.3.1 Populasi.....	Error! Bookmark not defined.
3.3.2 Teknik Penarikan Sampel	Error! Bookmark not defined.
3.3.3 Teknik Pengumpulan Data	46Error! Bookmark not defined.
3.3.4 Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.4 Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.5 Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
<u>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</u>	Error! Bookmark not defined.
4.1 Hasil.....	Error! Bookmark not defined.

4.1.1 <u>Realisasi Video</u>	Error! Bookmark not defined.
4.2 <u>Pengujian Kelayakan Produk</u>	Error! Bookmark not defined.
4.2.1 <u>Hasil Pengujian Ahli Media</u>	Error! Bookmark not defined.
4.2.2 <u>Pengujian Responden Masyarakat</u>	Error! Bookmark not defined.
4.3 <u>Pembahasan</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>BAB V PENUTUP</u>	Error! Bookmark not defined.
5.1 <u>Kesimpulan</u>	Error! Bookmark not defined.
5.2 <u>Saran</u>	Error! Bookmark not defined.
<u>DAFTAR PUSTAKA</u>	72
<u>LAMPIRAN</u>	

DAFTAR TABEL

Halaman	
Tabel 2.1	Tabel Penelitian Terdahulu 42
Tabel 3.1	Deskripsi Konsep 43
Tabel 3.2	<i>Storyline</i> Video Animasi 45
Tabel 3.3	<i>Storyboard</i> video <i>motion graphic</i> Dinas Kominfo Kota Palembang..... 47
Tabel 3.4	Beberapa Gambar Materi <i>File Asset</i> 48
Tabel 3.5	Beberapa Contoh Materi <i>Audio</i> 49
Tabel 3.6	Beberapa Contoh Materi <i>Font</i> 50
Tabel 3.8	Alternatif Jawaban Responden dalam Angket 53
Tabel 3.9	Tabel Kisi-kisi Wawancara untuk Mitra 53
Tabel 3.10	Lembar Instrumen Penilaian Ahli Media..... 53
Tabel 3.11	Lembar Instrumen Penelitian Masyarakat 53
Tabel 3.12	Kriteria Validasi Tingkat Pencapaian 53
Tabel 4.1	Lembar Instrumen Penilaian Ahli Media..... 53
Tabel 4.2	Lembar Instrumen Responden Masyarakat..... 53
Tabel 4.4	Uji Validitas Variabel Responden Masyarakat 53
Tabel 4.5	Uji Reliabilitas Responden Masyarakat 53

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Gambar Lambang Dinas Komunikasi dan Informasi Kota Palembang	9
Gambar 2.2 Gambar <i>Stop-Motion</i>	12
Gambar 2.3 Gambar Contoh Animasi <i>Motion Graphic</i> atau 2D	12
Gambar 2.4 Gambar contoh Animasi 3D.....	13
Gambar 2.5 Contoh Animasi <i>Stop-Motion</i>	13
Gambar 2.6 Contoh Animasi <i>Frame by frame</i>	14
Gambar 2.7 Contoh Animasi Tradisional	14
Gambar 2.8 Contoh Gambar Animasi Komputer	15
Gambar 2.9 Bagan Pengembangan Metode <i>R&D</i>	24
Gambar 2.10 Langkah langkah penelitian pengembangan PPE	25
Gambar 2.11 Logo <i>Adobe Premiere</i>	28
Gambar 2.12 Logo <i>Adobe Illustrator</i>	28
Gambar 2.13 Logo <i>Adobe After Effect</i>	29
Gambar 3.1 Gambar Kerangka Penelitian	31
Gambar 3.2 Pengembangan Metode	32
Gambar 3.3 <i>Storyboard Scane 1</i>	35
Gambar 3.4 <i>Storyboard Scane 2</i>	35
Gambar 3.5 <i>Storyboard Scane 3</i>	35
Gambar 3.6 <i>Storyboard Scane 3</i>	35
Gambar 3.7 <i>Storyboard Scane 4</i>	36
Gambar 3.8 <i>Storyboard Scane 5</i>	36
Gambar 3.9 <i>Storyboard Scane 6</i>	36

Gambar 3.10	<i>Storyboard Scane 7</i>	36
Gambar 3.11	<i>Storyboard Scane 8</i>	36
Gambar 3.12	<i>Storyboard Scane 9</i>	37
Gambar 3.13	Logo Aplikasi Kominfo	37
Gambar 3.14	Logo Aplikasi Sidemang.....	37
Gambar 3.15	Tampilan Awal Aplikasi	38
Gambar 3.16	Tampilann Pengurusan Berkas.....	38
Gambar 3.17	Gedung Kantor Kelurahan	38
Gambar 3.18	Gedung Kantor Kecamatan.....	38
Gambar 3.19	Pemberi Penjelasan	39
Gambar 3.20	Gambar Orang Menyapa.....	39
Gambar 3.21	Gambar Orang Berjalan	39
Gambar 3.22	Gambar <i>Background</i> Orang Berjalan.....	40
Gambar 3.23	Tampilan <i>New Comoposeting</i>	41
Gambar 3.24	Tampilan <i>Import File</i>	41
Gambar 3.25	Tampilan <i>Adding to Track</i>	42
Gambar 3.26	Tampilan <i>Speed/Duration</i>	42
Gambar 3.27	Tampilan <i>New Sequence</i>	43
Gambar 3.28	Tampilan <i>Import</i>	43
Gambar 3.29	Tampilan <i>Add Cut Point</i>	44
Gambar 3.30	Tampilan <i>Speed/Duration</i>	44
Gambar 3.31	Tampilan <i>Rendering Setting</i>	44
Gambar 3.32	Tampilan Proses <i>Rendering</i>	45
Gambar 4.1	Tampilan intro pada scane 1 <i>Cut 1</i>	61
Gambar 4.2	Tampilan pada scane 2 <i>Cut 1</i>	62
Gambar 4.3	Tampilan pada scane 3 <i>Cut 1 dan 2</i>	62
Gambar 4.4	Tampilan pada scane 4 <i>Cut 1 dan 2</i>	62
Gambar 4.5	Tampilan pada scane 5 <i>Cut 1 dan 2</i>	63
Gambar 4.6	Tampilan pada scane 6 <i>Cut 1</i>	63
Gambar 4.7	Tampilan pada scane 7 <i>Cut 1</i>	64
Gambar 4.8	Tampilan pada scane 8 <i>Cut 1</i>	64

