

SKRIPSI
IMPLEMENTASI *MOTION GRAPHIC* PADA
VIDEO PROMOSI SUNGAI SEKANAK LAMBIDARO



Disusun untuk Memenuhi Persyaratan Menyelesaikan
Pendidikan Sarjana Terapan Jurusan Teknik Komputer
Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital

Oleh:

NYAYU PUTRI AULIA
061840721779

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG

2022

**IMPLEMENTASI *MOTION GRAPHIC* PADA VIDEO PROMOSI
SUNGAI SEKANAK LAMBIDARO**



**OLEH :
NYAYU PUTRI AULIA
061840721779**

Palembang, Agustus 2023

Pembimbing I

**Herlambang Saputra, Ph.D
NIP. 198103182008121002**

Pembimbing II

**Meiyl Darlies, M.Kom.
NIP. 197815052006041003**

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Komputer

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

**IMPLEMENTASI *MOTION GRAPHIC* PADA VIDEO PROMOSI
SUNGAI SEKANAK LAMBIDARO**



**Telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji pada sidang
Tugas Akhir pada Rabu, 10 Agustus 2022**

Ketua Dewan Penguji

Yulian Mirza, S.T., M.Kom
NIP. 196607121990031003

Tanda Tangan

Anggota Dewan Penguji

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

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

Hartati Deviana, S.T., M.Kom
NIP. 197405262008122001

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

**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.polsriwijaya.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Nyayu Putri Aulia
NIM : 061840721779
Jurusan / Prodi : Teknik Komputer / DIV – Teknologi Informatika
Multimedia Digital
Judul Skripsi : Implementasi *Motion Graphic* pada Video Promosi Sungai
Sekanak Lambidaro

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, Oktober 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Nyayu Putri Aulia
NIM. 061840721779

MOTTO

“GWENCHANA”

(CUKO DAK BECUKO TENGA DUO, YOSUDAH DAKPAPO)

Kupersembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku
2. Diriku sendiri
3. Saudara-Saudaraku
4. Keluarga besarku
5. Dosen Pembimbingku
6. dan Teman-temanku

ABSTRAK

Kota Palembang memiliki beberapa jenis objek wisata contohnya wisata alam, wisata sejarah dan budaya, serta wisata hasil buatan. Terdapat berbagai destinasi wisata baru di Kota Palembang yang harus dilestarikan serta dikenal oleh masyarakat secara lebih luas dan terus berkembang. Salah satu destinasi wisata baru di Kota Palembang yaitu Sungai Sekanak Lambidaro. Namun yang menjadi permasalahan saat ini, bagaimana mempromosikan destinasi baru di Kota Palembang yang dapat menjadi daya tarik para wisatawan baik lokal maupun asing. Oleh karena itu pada era digital ini, keberadaan media dianggap sangat penting untuk memenuhi kebutuhan informasi masyarakat serta diperlukan media promosi yang menarik seperti media promosi dalam bentuk *motion graphic*. Video promosi berbasis *motion graphic* yang dirancang dan disusun sedemikian rupa sesuai dengan tahapan metode *Multimedia Development Life Cycle*. Dalam penelitian ini akan diuji data dari video berbasis *motion graphic* mengenai Sungai Sekanak Lambidaro dengan menganalisis dari segi grafis, gambar, warna, audio, serta dari *motion graphic*nya. Metode perhitungan yang digunakan dalam pengujian yaitu Cohen Kappa. Dari hasil perhitungan menggunakan 2 responden ahli materi dan 2 ahli responden ahli media, dengan mendapatkan hasil tinggi di angka 0,80 menurut ahli media dan mendapatkan hasil sangat tinggi di angka 0,91 menurut ahli materi. Maka video promosi berbasis *motion graphic* mengenai Sungai Sekanak Lambidaro cukup untuk menjadi media promosi Sungai Sekanak Lambidaro.

Kata kunci : *Destinasi, Sungai Sekanak Lambidaro, Motion Graphic, Promosi*

ABSTRACT

The city of Palembang has several types of tourist attractions such as natural tourism, historical and cultural tourism, and artificial tourism. There are various new tourist destinations in Palembang City that must be preserved and known to the wider community and continue to develop. One of the new tourist destinations in Palembang City is the Sekanak Lambidaro River. However, the current problem is how to promote new destinations in Palembang City that can be an attraction for both local and foreign tourists. Therefore, in this digital era, the existence of media is considered very important to meet the information needs of the community and interesting promotional media are needed such as promotional media in the form of motion graphics. Promotional videos based on motion graphics are designed and arranged in such a way that they are in accordance with the stages of the Multimedia Development Life Cycle method. In this study, data from motion graphic-based videos about the Sekanak Lambidaro River will be tested by analyzing in terms of graphics, images, colors, audio, and motion graphics. The calculation method used in the test is Cohen Kappa. From the calculation results using 2 expert respondents and 2 media expert respondents, with high results at 0.80 according to media experts and very high results at 0.91 according to material experts. So a motion graphic based promotional video about the Sekanak Lambidaro River is sufficient to be a promotional media for the Sekanak Lambidaro River.

Keywords : *Destination, Sekanak Lambidaro River, Motion Graphic, Promotion*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Implementasi *Motion Graphic* pada Video Promosi Sungai Sekanak Lambidaro”**. Adapun tujuan penulisan skripsi ini yaitu untuk memenuhi persyaratan dalam melaksanakan ujian skripsi Pendidikan Sarjana Terapan di Jurusan Teknik Komputer Program Studi DIV Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada **Bapak Herlambang Saputra, Ph.D** dan **Bapak Meiya Darlies, S.Kom., M.Kom** selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan nasihatnya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT. yang terus memberi limpahan rahmat dan kemudahan serta kelancaran dalam menyusun dan menyelesaikan proposal skripsi.
2. Kedua orang tua dan saudara saya yang telah memberikan doa, semangat, motivasi, dan dukungan.
3. Bapak Dr. Ing. Ahmad Taqwa, MT. 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 Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital.
6. Bapak/Ibu dosen jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
7. Dinas Pariwisata Kota Palembang dan Dinas PUPR Kota Palembang yang telah membantu dalam hal data untuk menyelesaikan proposal skripsi ini.
8. Keluarga besar 8 TIA angkatan 2018 serta para mahasiswa Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.

9. Bambang laptop saya yang telah berjuang bersama sampai akhir hayatmu, tak lupa Pamungkas laptop kantor tercinta yang telah menggantikan tugas tugas Bambang dalam merevisi skripsi ini berkali-kali, Grab dan Maxim yang selalu ada saat saya mondar mandir kampus dengan harga yang terjangkau, serta manusia seperti Hartini, Nadhifa, Pajol, Shabrina, Sakinah, Hepta, Sukma yang telah berkontribusi dalam proses penyelesaian skripsi ini.
10. Tidak lupa, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang terdekat yang selalu mendukung.

Semoga skripsi ini dapat dipahami bagi siapapun yang membacanya. Sekiranya proposal yang telah disusun ini dapat berguna bagi penulis sendiri maupun orang yang membacanya. Sebelumnya penulis menyadari masih banyak kekurangan, baik dari materi maupun teknik penyajiannya, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu penulis memohon kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa depan.

Palembang, Agustus 2022



Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
LEMBAR PLAGIARISME	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3

BAB II TINJAUAN UMUM

2.1 Pengertian Multimedia	4
2.1.1 Unsur-Unsur Multimedia	5
2.2 Promosi.....	6
2.2.1 Tujuan Promosi	6
2.2.2 Jenis-Jenis Promosi	6
2.2.3 Publikasi	8
2.3 Pariwisata	9
2.3.1 Pengertian Pariwisata	9
2.3.2 Bentuk-Bentuk Wisata	9
2.4 <i>Motion Graphic</i>	10

2.4.1 Tahapan Pembuatan <i>Motion Graphic</i>	11
2.4.1.1 Pra Produksi	11
2.4.1.2 Proses Produksi	12
2.4.1.3 Pasca Produksi.....	13
2.5 Perangkat Lunak yang Digunakan	14
2.6 Kuesioner	14
2.7 Metode Penelitian yang Digunakan	15
2.7.1 Metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	15
2.7.2 Skala Likert	17
2.7.3 Pengujian Kualitas Data	18
2.8 Referensi Jurnal Penelitian.....	19

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Kerangka Penelitian	22
3.2 Perancangan Video Promosi <i>Motion Graphic</i>	23
3.3 Metode Pengembangan Multimedia.....	24
3.4 Pra Produksi	25
3.4.1 Konsep (<i>Concept</i>).....	25
3.4.2 Perancangan (<i>Design</i>).....	27
3.5 Produksi.....	31
3.5.1 <i>Material Collecting</i>	31
3.6 Pasca Produksi.....	34
3.6.1 Pembuatan (<i>Assembly</i>)	34
3.6.2 Tes Kinerja Sistem	41
3.6.3 Pendistribusian (<i>Distribution</i>)	53

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil	54
4.1.1 Realisasi Video Promosi berbasis <i>Motion Graphic</i>	54
4.2 Pembahasan	70

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan.....	71
---------------------	----

5.2 Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Multimedia	4
Gambar 2.2 Promosi.....	6
Gambar 2.3 Wisata Kota Palembang	9
Gambar 2.4 <i>Motion Graphic</i>	11
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian.....	22
Gambar 3.2 Bagan Pengembangan Metode MDLC.....	24
Gambar 3.3 Proses Pembuatan <i>Graphic design</i>	32
Gambar 3.4 Proses Pembuatan <i>Graphic design</i>	32
Gambar 3.5 <i>Compositing Setting</i>	35
Gambar 3.6 <i>Import file PNG</i>	36
Gambar 3.7 <i>Transform Properties</i>	36
Gambar 3.8 <i>Animation Composer</i>	37
Gambar 3.9 <i>Teks Animation</i>	37
Gambar 3.10 <i>Export Video</i>	38
Gambar 3.11 <i>Membuat Sequence Baru</i>	38
Gambar 3.12 <i>Import File</i>	39
Gambar 3.13 Teknik <i>Add Cut Point</i>	39
Gambar 3.14 Memasukkan <i>File Audio</i>	40
Gambar 3.15 Menggunakan Teknik <i>Audio Gain</i>	40
Gambar 3.16 <i>Effect Video transition</i>	40
Gambar 3.17 <i>Effect Audio transition</i>	41
Gambar 3.18 Proses <i>Rendering</i>	41
Gambar 3.19 <i>Rating Scale</i>	48
Gambar 4.1 Tampilan <i>Scene 1</i>	54
Gambar 4.2 Tampilan <i>Scene 2</i>	55
Gambar 4.3 Tampilan <i>Scene 3</i>	55
Gambar 4.4 Tampilan <i>Scene 4</i>	56
Gambar 4.5 Tampilan <i>Scene 5</i>	56
Gambar 4.6 Tampilan <i>Scene 6</i>	57

Gambar 4.7	Tampilan <i>Scene</i> 7... ..	57
Gambar 4.8	Tampilan <i>Scene</i> 8... ..	57

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1	Pengertian dan Batasan Skala Likert17
Tabel 2.2	Kategori Keputusan berdasarkan Moment Kappa.....19
Tabel 3.1	Spesifikasi Beberapa Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) Dan Perangkat Lunak (<i>Software</i>) Yang Akan Digunakan23
Tabel 3.2	Deskripsi Konsep25
Tabel 3.3	Rancangan Storyline26
Tabel 3.4	Rancangan <i>Storyboard</i>27
Tabel 3.5	Beberapa Contoh Materi Audio.....33
Tabel 3.6	Beberapa Contoh Gambar33
Tabel 3.7	Contoh Font.....34
Tabel 3.8	Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media42
Tabel 3.9	Instrumen Validasi Penilaian Ahli Media43
Tabel 3.10	Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi44
Tabel 3.11	Instrumen Validasi Penilaian Ahli Materi.....45
Tabel 3.12	Nilai Skala47
Tabel 3.13	Skor Kriterium.....47
Tabel 3.14	<i>Rating Scale</i>48
Tabel 3.15	Contoh Data Hasil <i>Survey</i>50
Tabel 3.16	Kategori Keputusan berdasarkan Moment Kappa53
Tabel 4.1	Pengujian Berdasarkan <i>Storyboard</i>59
Tabel 4.2	Hasil Validasi <i>Expert 1</i>64
Tabel 4.3	Hasil Validasi <i>Expert 2</i>64
Tabel 4.4	Hasil Validasi <i>Expert 1</i>65
Tabel 4.5	Hasil Validasi <i>Expert 2</i>66
Tabel 4.6	Hasil <i>Expert Judgement</i> ahli media.....67
Tabel 4.7	Kategori Keputusan berdasarkan Moment Kappa.....68
Tabel 4.8	Hasil <i>Expert Judgement</i> ahli materi69
Tabel 4.9	Kategori Keputusan berdasarkan Moment Kappa.....70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Kesepakatan Laporan Bimbingan TA
Lampiran 2	Kesepakatan Laporan Bimbingan TA
Lampiran 3	Kesepakatan Judul TA
Lampiran 4	Kesepakatan Judul TA
Lampiran 5	Permohonan Surat Pengantar Pengambilan Data
Lampiran 6	Izin Penelitian dan Pengambilan Data
Lampiran 7	Permohonan Surat Pengantar Pengambilan Data
Lampiran 8	Izin Penelitian dan Pengambilan Data
Lampiran 9	Persetujuan Izin Penelitian dan Pengambilan Data
Lampiran 10	Persetujuan Izin Penelitian dan Pengambilan Data
Lampiran 11	Lembar Konsultasi Skripsi Dosen Pembimbing 1
Lampiran 12	Lembar Konsultasi Skripsi Dosen Pembimbing 2
Lampiran 13	Rekomendasi Ujian Skripsi
Lampiran 14	Berita Acara Serah Terima Produk Skripsi
Lampiran 15	Lembar Revisi Sidang Skripsi
Lampiran 16	Lembar Pelaksanaan Revisi Ujian TA
Lampiran 17	Tabel Reviewer Materi
Lampiran 18	Tabel Reviewer Media
Lampiran 19	Link Barcode Video Sungai Sekanak Lambidaro