

**IMPLEMENTASI TEKNIK *MOTION GRAPHIC* PADA VIDEO
PROMOSI SANGGAR SENAM ANAMEDY MENGGUNAKAN
METODE *RESEARCH AND DEVELOPMENT***



TUGAS AKHIR

**disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan pada Program
Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan Teknik Komputer
Politeknik Negeri Sriwijaya**

OLEH :

AHMAD SANDI SYAHPUTRA

061940722102

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

PALEMBANG

2023

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA VIDEO PROMOSI
SANGGAR SENAM ANAMEDY MENGGUNAKAN METODE RESEARCH
AND DEVELOPMENT



OLEH :

AHMAD SANDI SYAHPUTRA

061940722102

Pembimbing I

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

Palembang, Agustus 2023
Pembimbing II

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

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Komputer

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

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA VIDEO PROMOSI
SANGGAR SENAM ANAMEDY MENGGUNAKAN METODE RESEARCH
AND DEVELOPMENT**



**Telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji pada sidang
Tugas Akhir pada Rabu, 16 Agustus 2023**

Ketua Dewan Penguji

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

Tanda Tangan

Anggota Dewan Penguji

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

Meivi Darlies, S.Kom.M.Kom
NIP. 197815052006041003

Hidavati Aml, S.Kom., M.Kom
NIP.198409142019032009

Fithri Selva Jumellah, S.Kom., M.TI
NIP.199005042020122013

Palembang, Agustus 2023
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 : Ahmad Sandi Syahputra
NIM : 061940722102
Jurusan / Prodi : Teknik Komputer / DIV – Teknologi Informatika
Multimedia Digital
Judul Skripsi : Implementasi Teknik Motion Graphics pada Video Promosi
Sanggar Senam Anamedy Menggunakan Metode Research
and Development

Dengan ini menyatakan :

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut di atas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri..
2. Skripsi tersebut 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 2023

Yang Membuat Pernyataan,



Ahmad Sandi Syahputra

NIM. 061940722102

MOTTO

“ Your parents are not just humans,
but they are true angels in your life “

(Ettewolf)

As long as there is breath in your lungs,
you have the strength to fight. Go beyond your limits!

(Sasha Novikov)

Jadilah seperti pohon kayu yang lebat buahnya, tumbuh di tepi jalan. Dilempar
buahnya dengan batu, tetapi tetap dibalas dengan buah.

(Abu Bakar As Siddiq)

ABSTRAK

IMPLEMENTASI TEKNIK *MOTION GRAPHICS* PADA VIDEO PROMOSI SANGGAR SENAM ANAMEDY MENGGUNAKAN METODE *RESEARCH AND DEVELOPMENT*

(Ahmad Sandi Syahputra, 2023, 55 Halaman)

Dalam lingkungan bisnis yang semakin kompetitif dan *modern* seperti sekarang ini, video promosi berbasis motion graphic menjadi salah satu sarana yang dapat memberikan keunggulan dalam menarik perhatian target pasar. Kemampuan dalam menggabungkan elemen visual, teks bergerak, dan animasi memberikan dimensi tambahan pada komunikasi merek. Artikel ini mendiskusikan bagaimana motion graphic mampu menciptakan narasi visual yang kuat, membangun emosi, dan menyampaikan pesan yang kompleks dengan cara yang lebih ringkas dan mudah dimengerti. Dalam penelitian ini, penulis menciptakan video promosi berbasis *motion graphic* sebagai sarana promosi untuk menarik perhatian masyarakat. Adapun metode pengembangan yang digunakan adalah *metode Research and Development* dengan *model PPE* atau (*Planning, Production, Evaluation*), Metode ini sangat berguna dalam melakukan suatu penelitian agar lebih terstruktur dan sesuai dengan planning yang telah ditentukan.

Kata kunci : Motion Graphic, Metode R&D, Media Promosi, PPE

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF MOTION GRAPHICS TECHNIQUES ON VIDEO PROMOTION OF ANAMEDY GYMNAS TIC SCHOOL USING METHOD RESEARCH AND DEVELOPMENT

(Ahmad Sandi Syahputra, 2023, 55 Pages)

In today's increasingly competitive and modern business environment, motion graphic-based promotional videos are a tool that can provide an advantage in attracting the attention of the target market. The ability to combine visual elements, moving text, and animation provides an added dimension to brand communications. This article discusses how motion graphics can create strong visual narratives, build emotions, and convey complex messages more concisely and easily understood. In this research the author created a promotional video based on motion graphics as a promotional tool to attract public attention. The development method used is the Research and Development method with the PPE model or (Planning, Production, Evaluation). This method is very useful in conducting research so that it is more structured and in accordance with predetermined plans.

Keywords: *Motion Graphics, R&D Methods, Promotional Media, PPE*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah Subhanahu wa ta'ala, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan proposal tugas akhir ini dengan judul **“Implementasi Teknik *Motion Graphic* pada Video Promosi Sanggar Senam Anamedy Menggunakan Metode *Research and Development*”**

Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan Nabi besar kita, yakni Nabi Muhammad Sallahu ‘alaihi wasallam yang telah menunjukkan kepada kita jalan yang lurus berupa ajaran agama islam yang sempurna dan menjadi anugerah serta rahmat bagi seluruh alam. Di mana tujuan dari penyusunan Tugas Akhir ini adalah untuk dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Terapan Komputer 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 dan dukungan selama pengerjaan tugas akhir ini. Terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Allah SWT karena ridho dan karunia-Nya, penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Nabi Muhammad SAW karena beliau lah kita sampai ke zaman yang penuh ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.
3. Bapak Hermedy dan Anayuni selaku Orang tua yang telah memberikan semangat, motivasi, dan dukungan bagi penulis.
4. Bapak Ir. Ahmad Taqwa, M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Bapak Azwardi, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.

6. Ibu Ema Laila, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya.
7. Bapak M.Miftakul Amin, S.Kom., M.Eng dan Ibu Ema Laila, S.Kom., M.Kom. sebagai dosen pembimbing yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Bapak Gian Pratama S.Kom., dan Bapak M.Rianda S.Kom., Sebagai Ahli media yang telah banyak membantu dalam penulisan dan pengujian pada Tugas Akhir ini.
9. Seluruh dosen beserta staff di lingkungan jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
10. Ibu Anayuni selaku Pemilik Sanggar Senam Anamedy.
11. Winnie Saputri selaku kucing saya yang telah banyak membantu saya bangun di sepertiga malam untuk melanjutkan Tugas Akhir ini.
12. Semua teman-teman kelas TIA angkatan 2019 yang telah membantu dan memberikan semangat dalam menyelesaikan Tugas Akhir.

Semoga Laporan ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi para pembaca umumnya. Sebelumnya penulis menyadari masih banyak kekurangan, baik dari materi dan maupun teknik penyajiannya, mengingat pengetahuan dan pengalaman penulis yang masih sedikit. Oleh karena itu penulis memohon kritik dan saran yang membangun demi perbaikan pada masa mendatang. Terima kasih.

Palembang, Agustus 2023

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan Laporan Kerja Praktek	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	viii
Daftar Tabel	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.1 Manfaat	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 <i>Motion Graphic</i>	4
2.2 Prinsip dan Tahapan <i>Motion Graphic</i>	5
2.3 Kegunaan <i>Motion Graphic</i>	5
2.4 Promosi	6
2.4.1 Pengertian Promosi	7
2.4.2 Tujuan Promosi.....	8
2.5 Perangkat Lunak (<i>Software</i>) yang digunakan	9
2.6 Metode Penelitian yang digunakan.....	9
2.6.1 <i>Metode Research & Development (R&D)</i>	11
2.7 Validasi Cohen's Kappa	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	13
3.1 Kerangka Penelitian.....	13
3.2 Tahap Perancangan.....	14
3.3 Pra Produksi.....	14

3.3.1 <i>Planning</i>	14
3.4 Produksi	19
3.4.1 <i>Production</i>	19
3.5 Pasca Produksi	25
3.5.1 Evaluation	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Hasil	29
4.1.1 <i>Visualisasi Scene</i>	29
4.1.2 Deskripsi Pengolahan Asset	35
4.2 Pengujian	37
4.2.2 Deskripsi Pengujian	37
4.3 Prosedur Pengujian	38
4.3.1 Pengujian <i>Internal (Storyboard Review)</i>	38
4.3.2 Pengujian External	47
4.3.2.1 External Judgement	47
4.3.2.2 Uji Validitas	47
4.3 Hasil dan Pembahasan	55
BAB V PENUTUP	56
5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Motion Graphic	4
Gambar 2.2 Metode R&D.....	10
Gambar 3.1 Diagram Alat Penelitian.....	13
Gambar 3.2 Bagan Pengembangan metode <i>Research and Development</i>	14
Gambar 3.3 Bagan Analisis data menurut Miles dan Huberman.....	14
Gambar 3.4 Script untuk Video promosi berbasis <i>Motion Graphic</i>	18
Gambar 3.5 <i>Storyboard Motion Graphic</i>	19
Gambar 3.6 Proses Pembuatan asset motion graphic	20
Gambar 3.7 Proses pemisahan <i>asset perlayer</i>	20
Gambar 3.8 Proses Pemisahan Asset menjadi beberapa layer.....	22
Gambar 3.9 Tampilan Layer dari asset yang telah dipecah menjadi beberapa bagian.....	23
Gambar 3.10 Proses <i>Animating</i>	23
Gambar 3.11 <i>Pin Puppet</i> pada taskbar <i>Adobe After Effect</i>	23
Gambar 3.12 Tampilan saat menggunakan <i>Pin Puppet</i> pada <i>Adobe After Effect</i>	23
Gambar 3.13 Menu <i>Timeline Pin Puppet</i> yang ada pada <i>Adobe After Effect</i>	23
Gambar 3.14 Proses <i>Compositing</i>	24
Gambar 3.15 Proses Menata Suara	24
Gambar 3.16 Proses <i>Rendering</i> di <i>Adobe Encorder</i>	25
Gambar 4.1 Scene 1	28
Gambar 4.2 Scene 2	28
Gambar 4.3 Scene 3	29
Gambar 4.4 Scene 4	29
Gambar 4.5 Scene 5	29
Gambar 4.6 Scene 6	30
Gambar 4.7 Scene 7	30
Gambar 4.8 Scene 8	30
Gambar 4.9 Scene 9	31

Gambar 4.10 Scene 10	31
Gambar 4.11 Scene 11	31
Gambar 4.12 Scene 12	32
Gambar 4.13 Scene 13	32
Gambar 4.14 Scene 14	32
Gambar 4.15 Scene 15	33
Gambar 4.16 Scene 16	33
Gambar 4.17 Scene 17	33
Gambar 4.18 Scene 17	33
Gambar 4.19 Scene 18	34

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Deskripsi Konsep	15
Tabel 3.2 Asset Yang Digunakan	21
Tabel 3.3 Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	24
Tabel 3.4 Instrumen Penilaian Ahli Media	25
Tabel 3.5 Kategori Keputusan Berdasarkan Moment Kappa.....	27
Tabel 4.1 Deskripsi Pengolahan <i>Asset</i>	35
Tabel 4.2 Deskripsi Pergerakan <i>Asset</i>	36
Tabel 4.3 Pengujian Berdasarkan <i>Storyboard</i>	38
Tabel 4.4 Hasil Validasi Expert 1	48
Tabel 4.5 Hasil Validasi Expert 2	49
Tabel 4.6 Hasil Validasi Expert 1	50
Tabel 4.7 Hasil Validasi Expert 2	51
Tabel 4.8 Hasil Expert Judgment Ahli Media.....	52
Tabel 4.9 Kategori Berdasarkan Moment Cohen Kappa	53
Tabel 4.10 Hasil Expert Judgment Ahli Materi	53
Tabel 4.11 Kategori Keputusan berdasarkan Moment Cohen Kappa.....	54

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Konsultasi Skripsi Pembimbing 1
2. Lembar Konsultasi Skripsi Pembimbing 2
3. Lembar Rekomendasi Skripsi
4. Lembar Revisi Tugas Akhir Penguji 1-5
5. Lembar Pelaksanaan Revisi Ujian Tugas Akhir
6. Instrumen Penilaian Ahli Media
7. Instrumen Penilaian Ahli Materi
8. Storyboard
9. Naskah