

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN INFOGRAFIS SEBAGAI  
MEDIA INFORMASI PADA PUSPADANTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Nur Ahmad Fitriyadi**

**15.11.9094**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN INFOGRAFIS SEBAGAI  
MEDIA INFORMASI PADA PUSPADANTA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana S1  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Nur Ahmad Fitriyadi**

**15.11.9094**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN INFOGRAFIS SEBAGAI  
MEDIA INFORMASI PADA PUSPADANTA**

yang disusun oleh

**Nur Ahmad Fitriyadi**

**15.11.9094**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 2 Maret 2020

**Dosen Pembimbing,**



**Dina Maulina, M.Kom.**

**NIK. 190302250**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN INFOGRAFIS SEBAGAI**  
**MEDIA INFORMASI PADA PUSPADANTA**

yang disusun oleh

**Nur Ahmad Fitriyadi**

**15.11.9094**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 2 Maret 2020

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Ahlihi Masruro, M.Kom.  
NIK. 190302148



Mei P. Kurniawan, M.Kom.  
NIK. 190302187



Dina Maulina, M.Kom.  
NIK. 190302250



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 2 Maret 2020



**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

Krisnayati, S.Si.,M.T.  
NIK. 190302038

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 2 Maret 2020



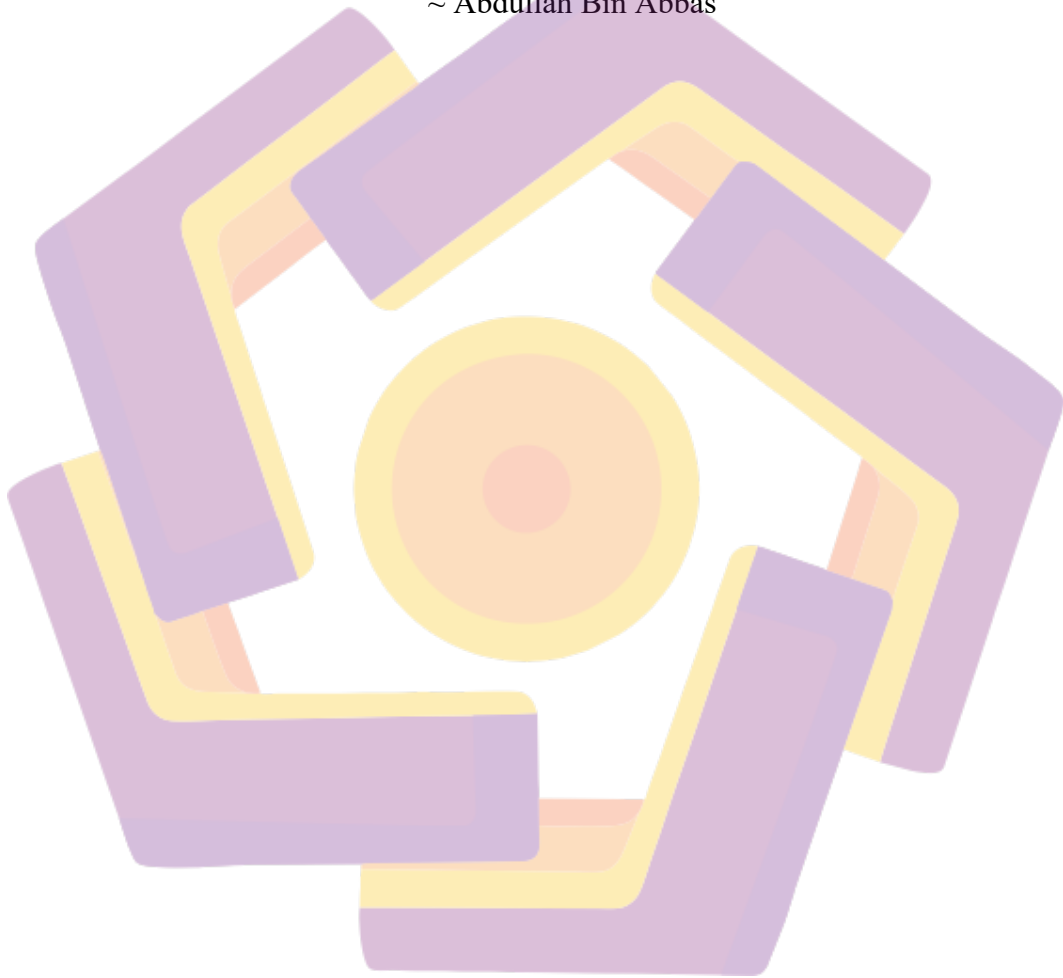
Nur Ahmad Fitriyadi  
NIM. 15.11.9094

## **MOTTO**

Bila engkau ingin menuntut sesuatu, maka tuntutlah akhirat. Karena engkau tidak akan memperolehnya kecuali dengan mencarinya. ~ Umar Bin Khattab

“Ilmu itu diperoleh dari lidah yang gemar bertanya serta akal yang suka berpikir”.

~ Abdullah Bin Abbas



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dan Segala Puji Syukur kepada Allah SWT karena berkat Ridho, Rahmat dan Karunianya, skripsi ini dapat diselesaikan tepat waktu. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan saya kesempatan dan selalu mencurahkan berkah kepada hamba-Nya.
2. Kedua orang tua saya yang paling saya sayangi yang selalu memotivasi dan mendoakan saya dan memberikan dukungan dalam berbagai hal.
3. Dosen pembimbing saya (Ibu Dina Maulina) yang telah membantu saya dalam bimbingan skripsi dan membantu saya menyelesaikan skripsi ini.
4. Para dewan penguji saya Bapak Ahlihi Masruro dan Bapak Mei P. Kurniawan yang telah menyediakan waktunya dan mendukung lancarnya sidang dan memberikan masukan-masukan ilmu untuk perbaikan skripsi.
5. Teman saya Fera Yunianti terimakasih atas bantuannya dalam dubbing narasi Puspadanta.
6. Teman-teman saya lainnya dan 15 S1-IF09 yang tidak dapat disebutkan satu-persatu, saya ucapkan terimakasih atas dukungan serta doa, tanpa kalian tidak akan ada kesan dalam menimba ilmu ini.
7. Teman-teman Kos Larissa yaitu Congbed, Bendot, Simbah dan Jihan.
8. Teman-teman Grup Silaturahmi yaitu Abiyyu, Andre, Simon, Fanok dan Yayat.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala karunia, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Perancangan dan Pembuatan Infografis Sebagai Media Informasi pada Puspendanta”**.

Skripsi ini merupakan salah satu bentuk persyaratan kelulusan jenjang Program Strata satu (S1) jurusan Teknik Informatika pada Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dalam pembuatan skripsi ini, tentu saja penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, S.T.,M.T. selaku Ketua Program Studi S1-Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Ibu Dina Maulina, M.Kom. selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Ahlihi Masruro, M.Kom. dan Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom. selaku tim penguji pendadaran yang telah mendukung lancarnya sidang ini.
6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian pembuatan skripsi ini.

Penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan serta masih jauh dari kata sempurna, maka kritik dan saran sangat diperlukan, dan semoga bermanfaat bagi pembaca dalam menambah pengetahuan. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih atas kesediaan untuk membaca dan memahami skripsi ini.

Yogyakarta, 2 Maret 2020

Penulis



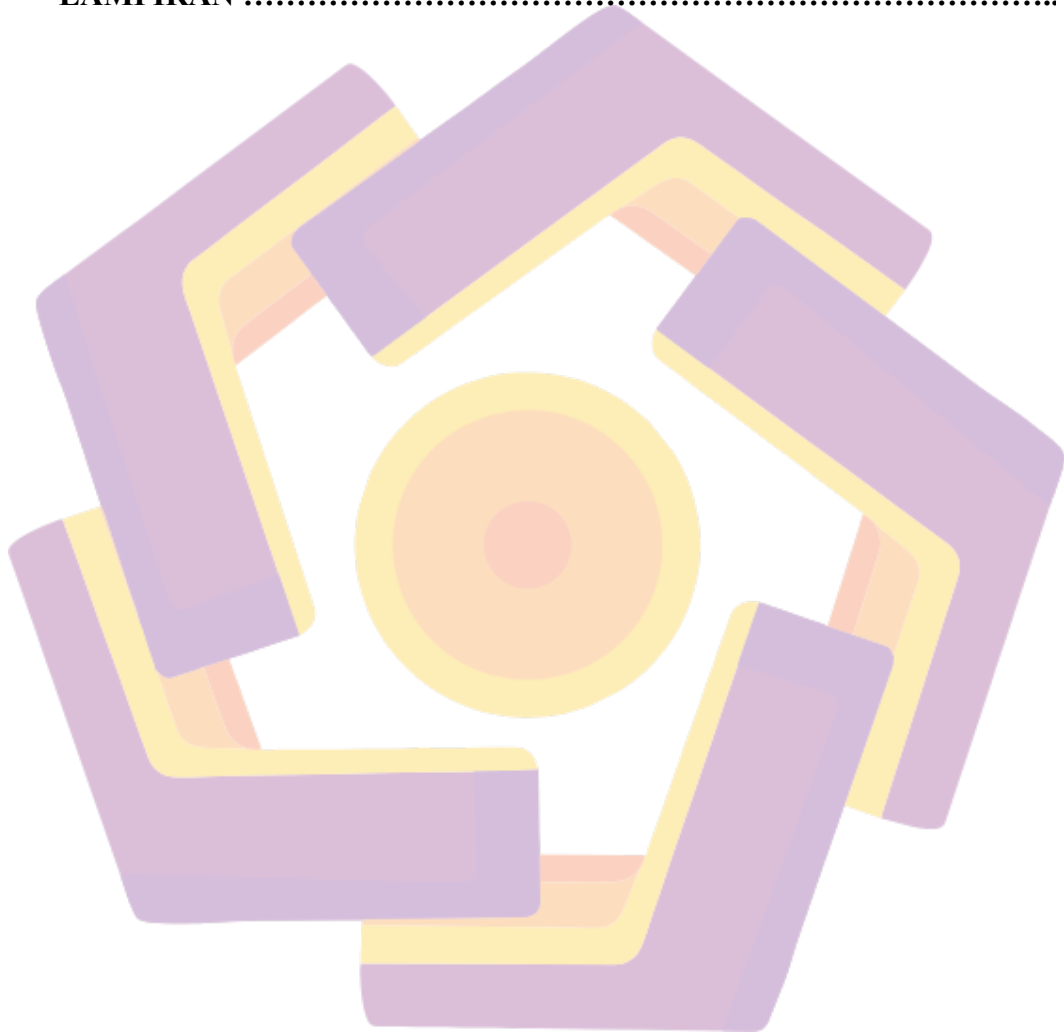
## DAFTAR ISI

<b>JUDUL</b> .....	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan masalah.....	2
1.3 Batasan masalah.....	2
1.4 Maksud dan tujuan penelitian.....	3
1.5 Manfaat penelitian.....	3
1.6 Metode penelitian.....	4
1.6.1 Metode pengumpulan data.....	4
1.6.1.1 Observasi.....	4
1.6.1.2 Wawancara.....	4
1.6.1.3 Studi pustaka.....	4
1.6.2 Metode analisis.....	4
1.6.2.1 Analisis SWOT.....	4
1.6.2.2 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	4
1.6.2.3 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	5
1.6.3 Metode perancangan.....	5

1.6.3.1 Pra Produksi.....	5
1.6.3.2 Produksi.....	5
1.6.3.3 Pasca Produksi.....	5
1.6.4 Metode implementasi.....	5
1.7 Sistematika penulisan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Kajian pustaka.....	7
2.2 Media Informasi.....	10
2.3 Video.....	11
2.4 Infografis.....	11
2.4.1 Sejarah Infografis.....	11
2.4.2 Definisi Infografis.....	12
2.4.3 Jenis-jenis infografis.....	13
2.4.3.1 Infografis statis.....	13
2.4.3.2 Infografis animasi.....	14
2.4.3.3 Infografis interaktif.....	15
2.5 Animasi.....	16
2.5.1 Definisi animasi.....	16
2.5.2 Prinsip Dasar Animasi.....	16
2.5.3 Jenis-jenis Animasi.....	23
2.6 Motion Graphics.....	25
2.6.1 Sejarah Motion Graphics.....	25
2.6.2 Konsep Dasar Motion Graphics.....	25
2.7 Analisis Masalah.....	27
2.7.1 Analisis SWOT .....	27
2.7.2 Strategi SWOT.....	28
2.8 Perangkat Lunak yang digunakan.....	29
2.9 Tahap Produksi.....	30
2.9.1 Pra-Produksi .....	30
2.9.2 Produksi.....	31
2.9.3 Pasca-Produksi.....	31

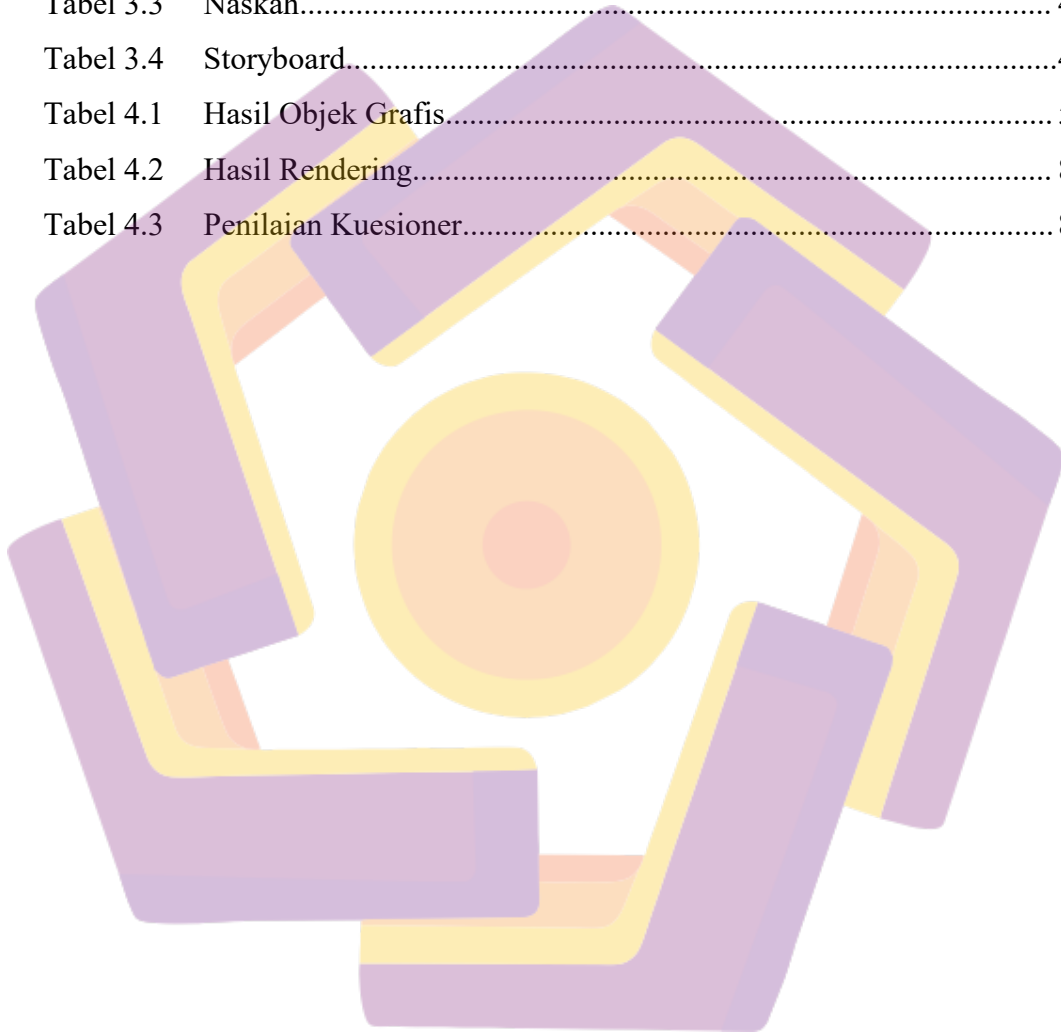
2.10 Skala Likert.....	32
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>34</b>
3.1 Tinjauan Umum.....	34
3.1.1 Profil Perusahaan .....	34
3.1.2 Logo Perusahaan.....	35
3.1.3 Visi, Misi dan Tujuan.....	36
3.2 Pengumpulan Data.....	36
3.2.1 Observasi.....	36
3.2.2 Wawancara.....	38
3.3 Analisis Sistem.....	40
3.3.1 Definisi Analisis Sistem.....	40
3.3.2 Analisis swot.....	40
3.3.3 Analisis kebutuhan fungsional.....	42
3.3.4 Analisis kebutuhan non fungsional.....	42
3.3.4.1 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	42
3.3.4.2 Kebutuhan Perangkat Keras .....	43
3.3.4.3 Kebutuhan brainware.....	43
3.4 Perancangan video infografis.....	44
3.4.1 Pra Produksi.....	44
3.4.1.1 Penentuan Konsep Video.....	44
3.4.1.2 Naskah.....	44
3.4.1.3 Storyboard.....	46
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>51</b>
4.1 Pembahasan.....	51
4.1.1 Produksi.....	51
4.1.1.1 Produksi Desain Grafis.....	51
4.1.1.2 Produksi audio.....	59
4.1.2 Pasca Produksi.....	64
4.1.2.1 Compositing dan Editing.....	64
4.1.2.2 Rendering.....	80
4.2 Implementasi.....	85

4.3 Uji Kelayakan.....	85
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>88</b>
5.1 Kesimpulan.....	88
5.2 Saran.....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>90</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>92</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tinjauan Pustaka.....	7
Tabel 3.1	Wawancara.....	39
Tabel 3.2	SWOT.....	41
Tabel 3.3	Naskah.....	45
Tabel 3.4	Storyboard.....	47
Tabel 4.1	Hasil Objek Grafis.....	57
Tabel 4.2	Hasil Rendering.....	82
Tabel 4.3	Penilaian Kuesioner.....	86

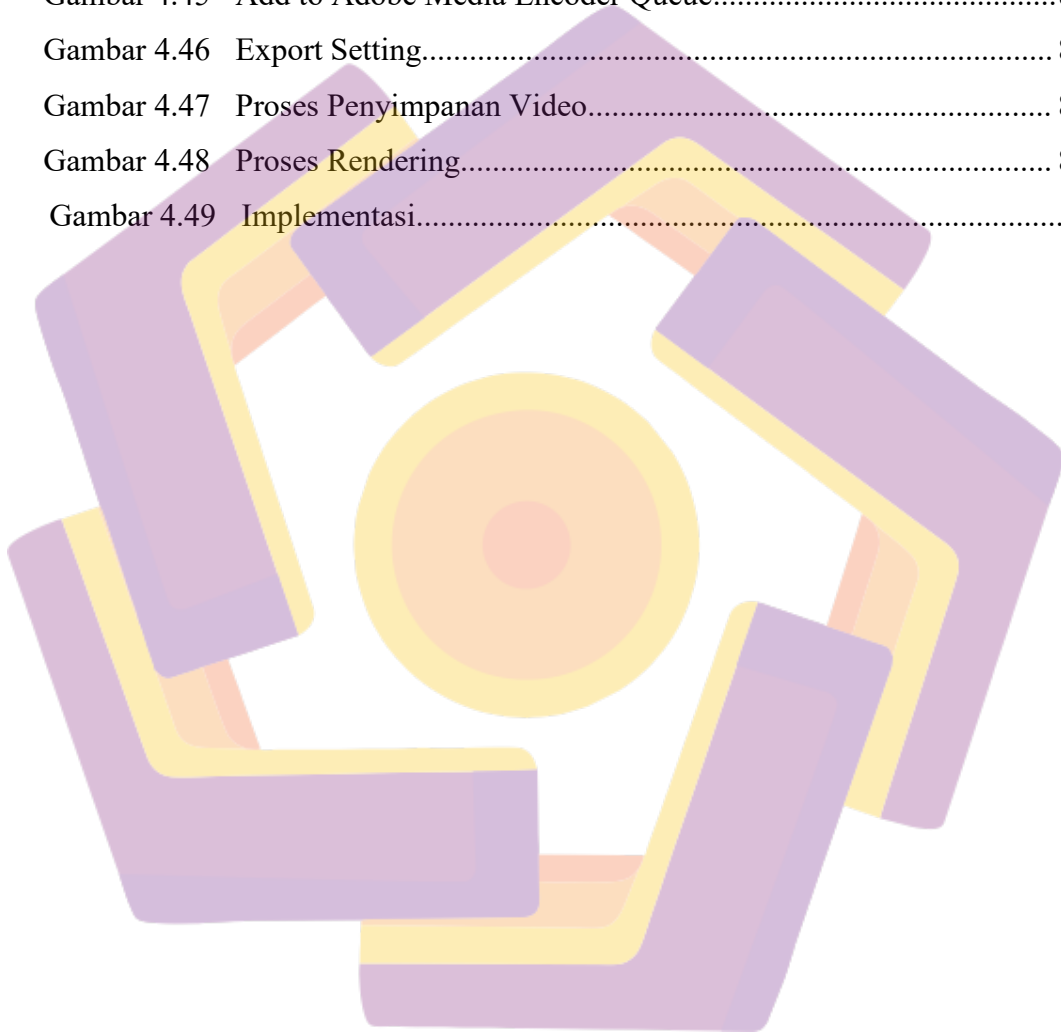


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Contoh Infografis PT. Raksasa Indonesia.....	13
Gambar 2.2	Contoh Infografis Statis.....	14
Gambar 2.3	Contoh Infografis Animasi.....	15
Gambar 2.4	Contoh Infografis Interaktif.....	16
Gambar 2.5	Contoh Gambar Squash and Stretch.....	17
Gambar 2.6	Contoh Gambar Anticipation.....	17
Gambar 2.7	Contoh Gambar Staging.....	18
Gambar 2.8	Contoh Gambar Straight-Ahead Action and Pose-To-Pose.....	18
Gambar 2.9	Contoh Gambar Follow-Through And Overllaping Action.....	19
Gambar 2.10	Contoh Gambar Slow In - Slow Out.....	20
Gambar 2.11	Contoh Gambar Arch.....	20
Gambar 2.12	Contoh Gambar Secondary Action.....	21
Gambar 2.13	Contoh Gambar Timing & Spacing.....	21
Gambar 2.14	Contoh Gambar Exaggeration.....	22
Gambar 2.15	Contoh Gambar Solid Drawing.....	22
Gambar 2.16	Contoh Gambar Appeal.....	23
Gambar 2.17	Contoh Gambar Koordinat Sumbu X dan Y.....	24
Gambar 2.18	Contoh Gambar Koordinat Sumbu X ,Y dan Z.....	24
Gambar 3.1	Logo Puspadanta.....	35
Gambar 3.2	Logo kedua Puspadanta.....	35
Gambar 3.3	Video Infografis PT.Raksasa Indonesia.....	37
Gambar 3.4	Video Infografis NET.Z INFOGRAFIS.....	38
Gambar 4.1	Mengatur ukuran.....	52
Gambar 4.2	Pen Tool.....	52
Gambar 4.3	Rectangle Tool.....	52
Gambar 4.4	Ellipse Tool.....	53
Gambar 4.5	Convert to Curve.....	53
Gambar 4.6	Hasil dari Pembuatan Objek Grafis.....	54
Gambar 4.7	Memilih warna pada fill.....	54

Gambar 4.8	Pewarnaan objek.....	55
Gambar 4.9	Save file .ai.....	55
Gambar 4.10	Adobe Illustrator Export.....	56
Gambar 4.11	Hasil penyimpanan Scene dalam setiap folder.....	56
Gambar 4.12	Tools untuk memisahkan layer objek dan hasil layer-layer.....	57
Gambar 4.13	RECORDER AUDIO.....	59
Gambar 4.14	Tampilan lembar kerja Adobe Audition.....	60
Gambar 4.15	Import File Sound Recording.....	61
Gambar 4.16	Pemotongan Suara.....	61
Gambar 4.17	Sample Noise.....	62
Gambar 4.18	Pengaturan Menghilangkan Noise.....	62
Gambar 4.19	Pengaturan Meningkatkan Frekuensi Suara.....	63
Gambar 4.20	Penyimpanan File.....	63
Gambar 4.21	Membuat composition baru.....	65
Gambar 4.22	Import desain grafis.....	65
Gambar 4.23	Intro dengan basic animation.....	66
Gambar 4.24	Pemanfaatan Rotation, Position dan Scale pada Scene 2.....	67
Gambar 4.25	Teknik Position, Mask dan Scale.....	67
Gambar 4.26	Hasil dari Scale, Rotation dari grafis dan Position.....	68
Gambar 4.27	Hasil dari Scale, Rotation dari grafis dan Position.....	69
Gambar 4.28	Hasil dari Scale, Rotation dari grafis dan Position.....	69
Gambar 4.29	Hasil dari Scale, Rotation dari grafis dan Position.....	70
Gambar 4.31	Hasil dari Mask dan Position.....	71
Gambar 4.32	Hasil dari Scale, Rotation, Mask dan Position.....	72
Gambar 4.33	Hasil dari Scale dan Opacity.....	73
Gambar 4.34	Teknik Position, Mask dan Scale.....	73
Gambar 4.35	Hasil dari Scale, Mask dan Position.....	74
Gambar 4.36	Hasil dari Scale, Mask dan Position.....	75
Gambar 4.37	Hasil dari Scale, Mask dan Position.....	75
Gambar 4.38	Teknik Position, Mask dan Scale.....	76
Gambar 4.39	Hasil penganimasian karya.....	77

Gambar 4.40	Hasil penganimasian karya.....	77
Gambar 4.41	Hasil penganimasian karya.....	78
Gambar 4.42	Hasil dari Position dan Rotation.....	79
Gambar 4.43	Hasil dari Scale, Mask dan Position.....	79
Gambar 4.44	Final Scene.....	80
Gambar 4.45	Add to Adobe Media Encoder Queue.....	81
Gambar 4.46	Export Setting.....	81
Gambar 4.47	Proses Penyimpanan Video.....	82
Gambar 4.48	Proses Rendering.....	82
Gambar 4.49	Implementasi.....	85





## INTISARI

Puspadanta adalah lembaga yang membantu mengeksplorasi bakat seseorang dengan sistem pembekalan dasar “Naturan Ability Broadcasting Systemize” di Yogyakarta yang berlokasi di Jl. Imogiri Timur KM.10 Kerto, Pleret, Bantul, Yogyakarta, yang di dirikan tanggal 11 september 2000 oleh Eny Esyta Kolopaking, Ali Masrum & Dedi Triyono ( tiga bersaudara ). Yang saat ini dihadapan banyak pesaing lainnya. Lembaga ini harus menjadi lebih kompetitif agar tetap bertahan hidup dan berusaha menjadi yang terbaik. Kebutuhan untuk mempublikasikan profil dan portofolio lembaga penting bagi reputasi dari lembaga sehingga dapat menciptakan lembaga yang terpercaya.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah dengan merancang video infografis sebagai salah satu media panyampaian informasi yang dapat digunakan untuk mempublikasikan profil dan program layanan dan keunggulan yang dinilai penting bagi reputasi lembaga itu sendiri. Penggunaan video infografis Puspadanta dengan tujuan agar mampu menciptakan daya saing serta menjadikan lembaga yang memiliki integritas.

Video infografis dari Puspadanta Visual Ekspresi memiliki durasi 3 menit yang didistribusikan digital melalui media sosial perusahaan. Mengingat video infografis ini, branding perusahaan diharapkan dapat menciptakan yang baik, dapat diandalkan, dan memiliki prospek bagus di mata pelanggan potensial, investor, dan masyarakat umum.

**Kata Kunci :** Infografis, Multimedia, Animasi 2D, Media Informasi, Motion Graphic.

## **ABSTRACT**

*Puspadanta is an institution that helps explore one's talents with the basic provisioning system "Naturan Ability Broadcasting Systemize" in Yogyakarta, located on Jl. Imogiri Timur KM.10 Kerto, Pleret, Bantul, Yogyakarta, which was founded on 11 September 2000 by Eny Esyta Kolopaking, Ali Masrum & Dedi Triyono (three brothers). Which is currently in the presence of many other competitors. This institution must become more competitive in order to survive and try to be the best. The need to publish an institution's profile and portfolio is important to the reputation of the institution so as to create a trusted institution.*

*One of the efforts undertaken to meet these needs is to design infographic videos as one of the media delivery of information that can be used to publish profiles and service programs and advantages that are considered important for the reputation of the institution itself. The use of Puspadanta infographic videos with the aim to be able to create competitiveness and make institutions that have integrity.*

*The infographic video from Puspadanta Visual Ekspres has a duration of 3 minutes which is distributed digitally via corporate social media. Given this infographic video, corporate branding is expected to create good, reliable, and have good prospects in the eyes of potential customers, investors, and the general public.*

**Keyword :** *Infographics, Multimedia, 2D Animation, Media Information, Motion Graphic.*

