

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA INFORMASI INFOGRAFIS
PT.KEDAI KARIR INDONESIA MENGGUNAKAN MOTIONGRAPHIC**

SKRIPSI



DISUSUN OLEH

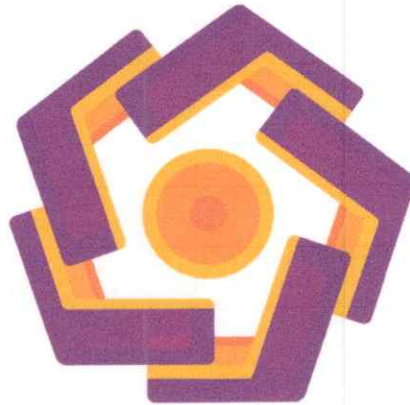
**Aditya Andika
15.11.8605**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA INFORMASI
INFOGRAFIS PT.KEDAI KARIR INDONESIA MENGGUNAKAN
MOTIONGRAPHIC**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Mencapai Gelar Sarjana
Pada Program Studi Informatika



DISUSUN OLEH

Aditya Andika

15.11.8605

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

2018

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA INFORMASI
INFOGRAFIS PT.KEDAI KARIR INDONESIA MENGGUNAKAN
MOTIONGRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aditya Andika

15.11.8605

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 November 2018

Dosen Pembimbing,



Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA INFORMASI INFOGRAFIS PT.KEDAI KARIR INDONESIA MENGGUNAKAN MOTIONGRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aditya Andika
15.11.8605

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 November 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.

NIK. 190302047

Mei P. Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 198302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 November 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.

NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 disuatu institusi perguruan 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 22 November 2018



Aditya Andika

NIM. 15.11.8605

MOTTO

Do it
Just do it

Don't let your dreams be dreams
Yesterday you said tomorrow
So just do it
Make your dreams come true
Just do it

Some people dream of success
While you're gonna wake up and work hard at it
Nothing is impossible

You should get to the point
Where anyone else would quit
And you're not going to stop there
No, what are you waiting for?

Do it
Just do it
Yes you can
Just do it

If you're tired of starting over
Stop giving up

“Shia LaBeouf”

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, syukur yang tak terhingga atas nikmat dan karunia Allah kepada hamba-Nya. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah Subhanahu wata'ala yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia dalam bentuk apapun, sehingga dilancarkan dan diberikan kemudahan dalam segala urusan yang penulis hadapi, terutama dalam proses penyampaian naskah skripsi ini.
2. Djanawir dan Erlinawati selaku kedua orang tua saya yang tiada henti-hentinya mendoakan, melimpahkan rasa kasih dan sayang, selalu memberikan nasehat, memberikan motivasi, kepada saya, tanpa mereka saya bukan lah apa – apa.
3. Bobby Hendrayanto dan Novri Hendriana, Amd selaku Saudara kandung saya yang selalu yang telah membantu saya dalam memberi nasehat dan tips pada penelitian ini.
4. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan semangat, motivasi, bimbingan, arahan, kritik dan saran selama proses penyusunan hingga penyelesaian naskah skripsi ini.
5. Bapak Haryo Seto Akhmad Yani, S.Psi selaku pendiri PT.Kedai Karir Indonesia yang telah memberikan ijin kepada saya untuk melakukan penelitian skripsi ini.
6. Maulana Ajie Pamungkas yang sudah saya anggap sebagai kakak selama saya tinggal di D.I.Yogyakarta, terima kasih telah memberikan nasehat, dukungan, dan ilmu yang sangat banyak sekali, dan menjadi mentor saya dari semester I hingga penyelesaian skripsi ini.
7. Maulana M.Ibrahim, S,Kom,.M.Kom, Hadryan Eddy dan Afny Tiara yang terlibat selama proses penyusunan hingga penyelesaian naskah skripsi ini.
8. seluruh keluarga kost 27 dan kerabat yang selalu senantiasa memberikan dukungan dalam bentuk apapun, serta kerjasama yang baik dan membangun suasana kost yang kondusif sehingga naskah skripsi ini dapat terselesaikan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu wata'ala atas segala limpahan rahmat dan ridho-Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, kemudahan, keteguhan, dan membekali anugerah ilmu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Perancangan Dan Pembuatan Media Informasi Infografis Pt.Kedai Karir Indonesia Menggunakan Motiongraphic”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di Program Strata-I Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Banyak pihak yang telah mendukung terselesaikannya skripsi ini, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat bagi saya kedepannya.
4. Keluarga besar 15-IF-02, yang telah menemani selama perkuliahan dan memberikan kenangan selama masa pendidikan.

Penulis juga memohon maaf apabila dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis berhadap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 22 November 2018

Penulis

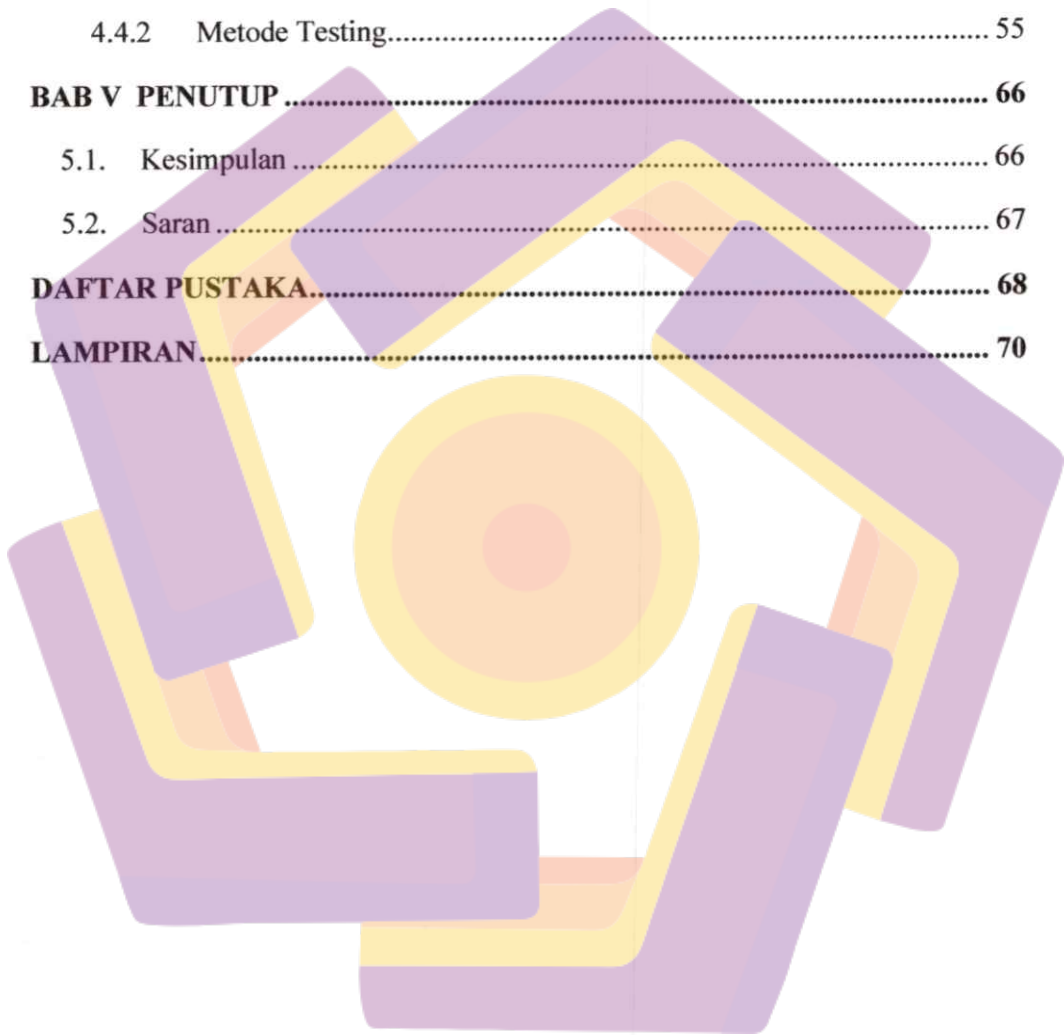
DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABLE	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.4.1. Maksud Penelitian	3
1.4.2. Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.5.1. Bagi Penulis	3
1.5.2. Bagi Perusahaan	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1. Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2. Metode Analisis.....	4
1.6.3. Metode Perancangan	5

1.7	Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI		7
2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Dasar Teori.....	8
2.2.1	Informasi.....	8
2.2.2	Media.....	9
2.2.3	Periklanan	10
2.2.4	Video	11
2.2.5	Konsep Dasar Animasi	12
2.2.6	Prinsip-Prinsip Animasi.....	13
2.2.7	Jenis-Jenis iklan.....	17
2.2.8	Infografis.....	18
2.2.9	Motion Graphic	19
2.3	Analisis Kebutuhan Sistem	20
2.3.1	Kebutuhan Fungsional.....	20
2.3.2	Kebutuhan Non-Fungsional	20
2.4	Metode Analisis Kelemahan	22
2.4.1	Analisis SWOT	22
2.5	Memproduksi Video Infografis.....	23
2.5.1	Pra Produksi	23
A.	Storyline	23
B.	Story board	23
C.	Narasi	23
2.5.2	Produksi	23
2.5.3	Pasca Produksi.	23

2.5.4	Uji Coba (<i>Testing</i>).....	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		26
3.1	Tinjauan Umum.....	26
3.1.1.	Visi Dan Misi <i>PT. Kedai Karir Indonesia</i>	27
3.2	Pengumpulan Data	27
3.2.1.	Pengamatan / Observasi.....	27
3.2.2.	Wawancara.....	28
3.2.3.	Studi pustaka	30
3.3	Analisis	30
3.3.1.	Analisis SWOT	30
3.3.2.	Solusi Yang Dapat Diterapkan.....	31
3.4	Analisis Kebutuhan	32
3.4.1.	Analisi Kebutuhan Perangkat.....	32
3.4.2.	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	33
3.5	Tahapan Pra-Produksi.....	33
3.5.1.	Konsep Cerita.....	33
3.5.2.	Naskah.	34
3.5.3.	Storyboard	35
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		37
4.1	Alur Produksi	37
4.2	Produksi	37
4.2.1	Modelling.....	37
4.2.2	Texturing dan Coloring.....	40
4.2.3	Rigging dan Animation.....	43
4.2.4	Rendering (MAYA 2017).....	47

4.2.5	Recording.....	50
4.3	Pasca Produksi	53
4.3.1	Rendering final.....	53
4.4	Pembahasan.....	54
4.4.1	Kendala Dalam Produksi	54
4.4.2	Metode Testing.....	55
BAB V	PENUTUP	66
5.1.	Kesimpulan	66
5.2.	Saran	67
DAFTAR PUSTAKA.....		68
LAMPIRAN.....		70



DAFTAR TABLE

Tabel 3. 1 Analisis SWOT	31
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Keras(primary).....	32
Tabel 3. 3 Kebutuhan Perangkat Keras(secondary) Komputer.....	32
Tabel 3.4 Kebutuhan Perangkat Lunak	33
Table 3.5 pembagian naskah untuk tiap scene.	34
Tabel 4.1 alat bantu	39
Tabel 4.2 contoh objek.....	40
Tabel 4.3 hasil tekstur dan warna pada objek	43
Tabel 4.4 ketentuan nilai.....	55
Tabel 4.5 persentase nilai.....	56
Tabel 4.6 tabel kuisioner.....	57
Tabel 4.7 kesimpulan.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Staging</i>	13
Gambar 2.2 <i>Slow In & Slow Out</i>	14
Gambar 2.3 <i>Secondary Action</i>	15
Gambar 2.4 <i>Timing</i>	15
Gambar 2.5 <i>Shape</i> dasar yang bervariasi.....	16
Gambar 2.6 Proporsi.....	16
Gambar 2.7 <i>Simple</i>	17
Gambar 3. 1 Logo Kedai Karir Indonesia.....	26
Gambar 3.2 StoryBoard Pembukaan.....	35
Gambar 3.3 StoryBoard profil perusahaan	35
Gambar 3.4 StoryBoard Jasa.....	36
Gambar 3.5 StoryBoard penutup.....	36
Gambar 4.1 halaman Kerja Maya 2017.....	38
Gambar 4.2 contoh <i>polygon</i>	38
Gambar 4.3 contoh tekstur	40
Gambar 4.4 contoh warna texture	41
Gambar 4.5 <i>quick rig tool</i>	43
Gambar 4.6 selesai <i>rigging</i>	44
Gambar 4.7 pose karakter	44
Gambar 4.8 ilustrasi.....	45
Gambar 4.9 tipografi.....	45
Gambar 4.10 fotografi	46
Gambar 4.11 <i>key animation</i>	47

Gambar 4.12 <i>render setting arnold rendered dan maya software</i>	49
Gambar 4.13 <i>render sequence</i>	50
Gambar 4.14 halaman kerja Adobe Audition CS6.....	50
Gambar 4.15 pengaturan <i>new audio file</i>	51
Gambar 4.16 halaman perekam suara.....	51
Gambar 4.17 hasil perekaman.....	52
Gambar 4.18 proses penyimpanan	52
Gambar 4.19 Proses editing	53
Gambar 4.20 <i>render setting</i>	54
Gambar 4.21 Tampilan Video Infografis PT.Kedai Karir	65
Gambar Lmpiran 1 Surat Serah Terima.....	72
Gambar lampiran 2 menampilkan video infografis.....	75
Gambar lampiran 3 penyerahan video infografis.....	76

INTISARI

PT. KEDAI KARIR INDONESIA merupakan salah satu instansi konseling yang berlokasi di Jl. Anggajaya III Komp. Taman Kuliner No.57-61 Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta. Didirikan pada tahun 2008 oleh Bp. Sep Sulistyanto, S.Psi. dan Haryo Seto Akhmad Yani, S.Psi. Yang saat ini sedang berkembang dan dihadapkan dengan banyak pesaing instansi lainnya. Oleh karena itu, PT.KEDAI KARIR INDONESIA harus mampu untuk menjadi lebih kompetitif agar dapat berkembang dan bersaing.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memenuhi kebutuhan tersebut adalah dengan merancang video infografis sebagai salah satu media penyampaian informasi yang dapat digunakan untuk mempublikasikan sejarah, profil dan pencapaian yang dapat meningkatkan nilai reputasi instansi itu sendiri, dengan tujuan agar mampu menciptakan daya saing serta menjadikan PT. KEDAI KARIR INDONESIA sebagai suatu lembaga instansi yang memiliki integritas.

Berdasarkan alasan tersebut, penulis mencoba untuk membuat video infografis pada PT. KEDAI KARIR INDONESIA dengan menggunakan metode Motion Graphic sebagai media penyampaian segala informasi tentang PT. KEDAI KARIR INDONESIA itu sendiri. Pembuatan video infografis diharapkan mampu untuk menarik minat masyarakat umum untuk mengenal lebih jauh dan mempercayai PT. KEDAI KARIR INDONESIA.

Kata Kunci : Infografis, Multimedia, Animasi 3D, Media Informasi, Motion Graphic.

ABSTRACT

PT. KEDAI KARIR INDONESIA is one of a counseling agency which located in Jl. Anggajaya III Komp. Taman Kuliner No.57-61 Condongcatur, Depok, Sleman, Yogyakarta. It was established on 2008 by Sep Sulistyanto, S.Psi and Haryo Seto Akhmad Yani, S.Psi. Which is currently developing and confronted with many competitors. Therefore, PT. KEDAI KARIR INDONESIA must be able to be more competitive in order to develop and to compete with others.

One of the efforts can be done to fulfil those needs is to make an infographic video as a delivery media of information that can be used for publishing the history, profile and achievements, which is considered as important for the reputation of the institution itself in order to raise up competitiveness and to improve the integrity.

Based on the reason, the author tries to create an infographic video about PT. KEDAI KARIR INDONESIA by using a motion graphic method as a delivery media of information. The making of these infographic video expected to be useful and to obtain the public interest of PT. KEDAI KARIR INDONESIA.

Keyword : *Infographic, Multimedia, 3D Animation, Information Media, Motion Graphic.*