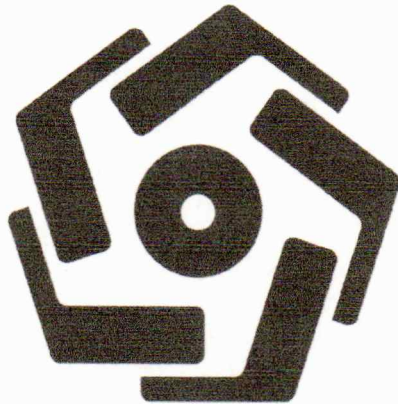


PERANCANGAN MEDIA INFORMASI VISUALHORE STUDIO  
YOGYAKARTA

SKRIPSI



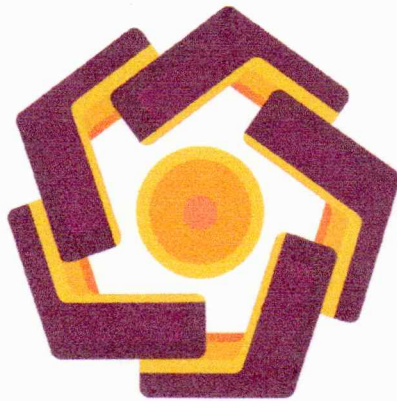
disusun oleh  
Qolbun Salim As Shidiqi  
14.11.8047

PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI VISUALHORE STUDIO  
YOGYAKARTA

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh  
Qolbun Salim As Shidiqi  
14.11.8047

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

2017

**PERSETUJUAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI VISUALHORE STUDIO**  
**YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Qolbun Salim As Shidiqi**

**14.11.8047**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 04 Oktober 2018

**Dosen Pembimbing**



**M/Rudyanto Arif, S.T.M.T.**  
**NIK. 190302098**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI VISUALHORE STUDIO**  
**YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Qolbun Salim As Shidiqi**

14.11.8047

telah dipertahankan didepan dewan penguji  
pada tanggal 26 September 2018

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Erni Seniwati, M.Cs.**  
NIK.190302231



**Yuli Astuti, M.Kom**  
NIK.190302146




**M Rudyanto Arif, S.T.M.T.**  
NIK. 190302098



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 04 Oktober 2018



**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

  
**Krisnawati, 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, 04 Oktober 2018



Qolbun Salim As Shidiqi

NIM. 14.11.8047

## MOTTO

When you stop learning, you stop growing

Jangan pernah berhenti berkarya, karna karya adalah bukti bahwa kita pernah ada.

”Berilmu amaliah, beramal ilmiah dan bertaqwa ilahiah”

- KH. Aliy As’ad -

“Hambatan tidak bisa menghentikan anda. masalah tidak bisa menghentikan anda.  
orang lain tidak bisa menghentikan anda. Hanya anda yang bisa menghentikan  
anda.”

- Jeffrey Gitomer-



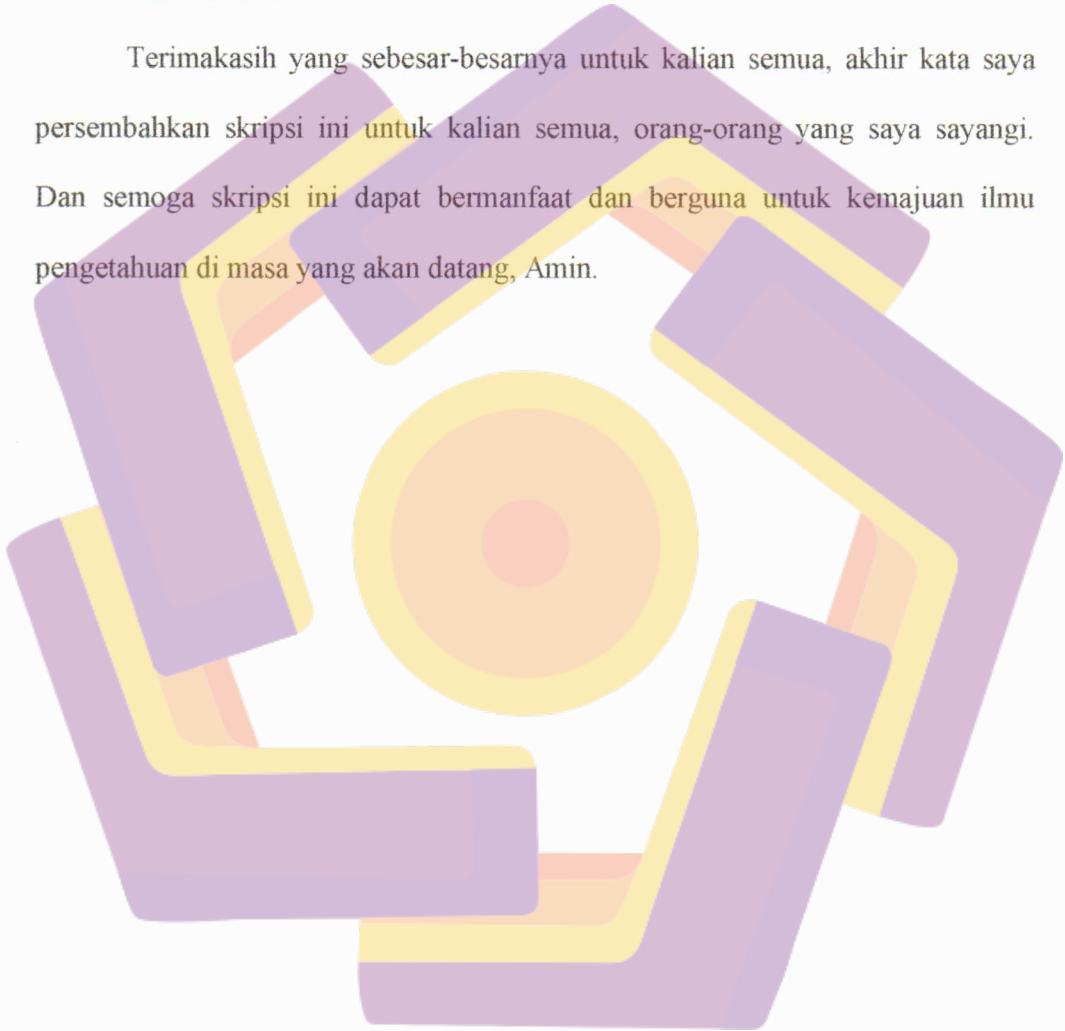
## PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya Alhamdulillah skripsi ini bisa terselesaikan. Pada kesempatan saya ucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT, karena hanya atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat terwujud.
2. Abah dan Ummi, yang telah memberikan dukungan moril maupun materil serta do'a yang tiada henti
3. Ketiga adik-adik saya, Ihyaulumuddin As Shidiqi, Anis Fitriana As Shidiqi dan Ikromul Wafa As Shidiqi semoga saya dapat menjadi tauladan yang baik.
4. Dzuriah/keluarga besar PPMA Nailul Ula Center
5. Santri santri seper-ngopian yang sudah banyak menginspirasi : Falah, Wildan, Wafi, Nabil, Ulul, Arik, Papay, Ikbar, Ocit dan yang lain yang terlalu banyak untuk saya cantumkan
6. Pengurus KPMKRY-KKB periode 2017/2018, Pengurus Inti : Syahrul, Memed, Lady, terkhusus koordinator keagamaan Elisa Istianah yang sudah banyak memberikan spirit dan sudi menjadi rekan diskusi yang intens.
7. Keluarga besar KPMKRYKKB : Adik dan abang/kakak asrama putra dan putri
8. Keluarga besar KOMA, terkhusus LK 16, semoga senantiasa diberi kelancara untuk semua urusan.

9. Kelas IT 07 terkhusus kepada keluarga “07 Underground”: Latif, Benny, Fierhan, Leno, Riki Burjo, Vian, Fairus, Tanjung, Wiga, Rofie Lek, Ridwan, Adjie yang ternyata kalian lebih berguna dari pada kelihatannya.
10. Keluarga “Konco Kentel” yang selalu membangun semangat dngan suasana reuni.

Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua, akhir kata saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua, orang-orang yang saya sayangi. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang, Amin.





## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa sholawat serta salam kepada junjungan Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW.

Dengan selesainya skripsi yang berjudul “Perancangan Media Informasi Visualhore Studio Yogyakarta”, dengan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak M Rudyanto Arif, S.T.M.T., selaku dosen pembimbing.
3. Ibu Krisnawat, S.Si, M.T., Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Abah dan Ummi tercinta, adikku tersayang dan sahabat-sahabat tersayang,
5. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu oleh penulis.

Dalam penulisan skripsi ini saya menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan pada bidang multimedia.

Yogyakarta, 04 Oktober 2018

Penulis

Qolbun Salim As Shidiqi

NIM.14.11.8047

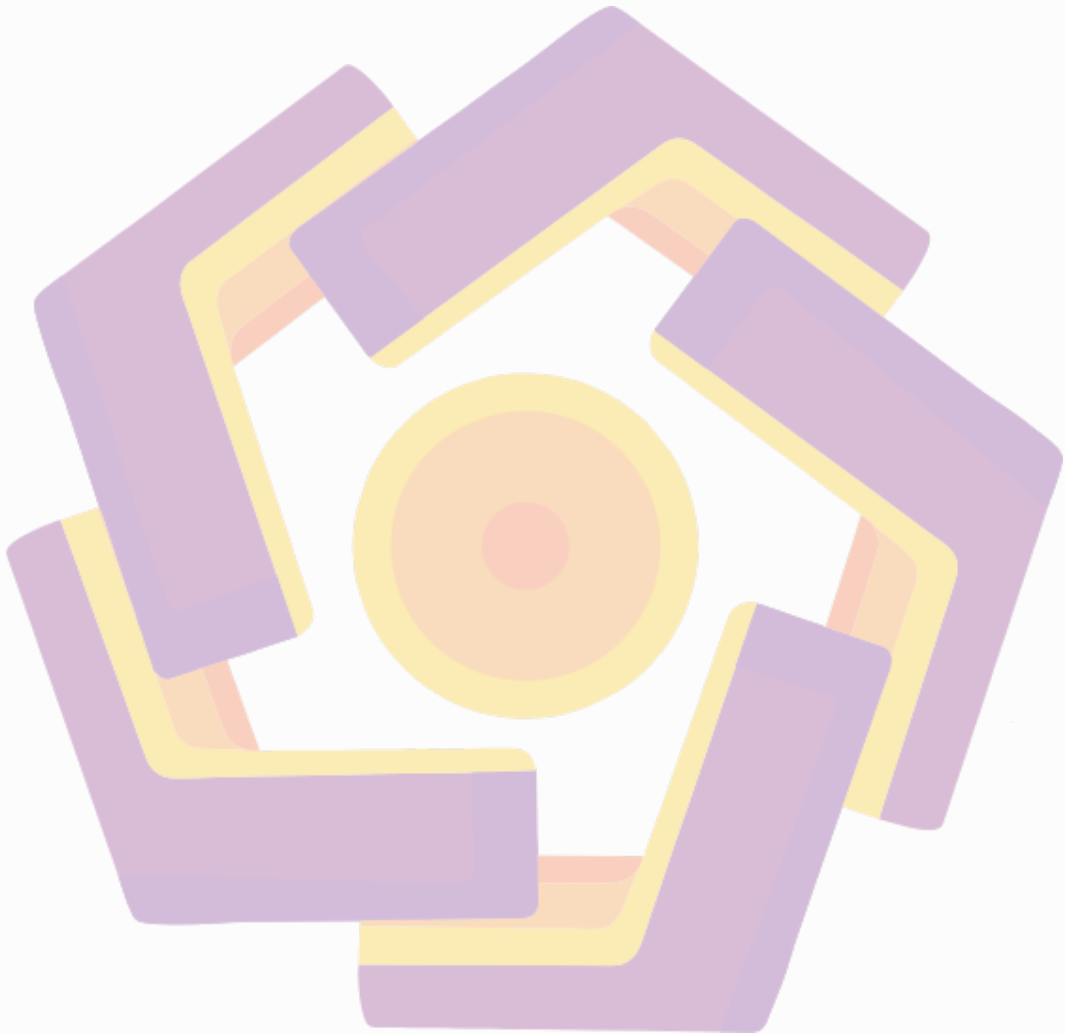
## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTARCT.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis.....	5
1.6.3 Metode Perancangan.....	5
1.6.4 Metode <i>Testing</i> .....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Media.....	9
2.2.1 Informasi.....	9
2.2.2 Media Informasi.....	10
2.3 Multimedia.....	11
2.3.1 Jenis Multimedia.....	12
2.3.2 Elemen Multimedia.....	12
2.4 Video.....	13
2.5 Animasi.....	15
2.5.1 Pengertian Animasi.....	15
2.5.2 Jenis Animasi.....	16

2.5.3	Prinsip Animasi .....	16
2.6	Memproduksi Video .....	24
2.6.1	Pra Produksi .....	24
2.6.2	Produksi .....	26
2.6.3	Pasca Produksi .....	27
2.7	Analisis SWOT .....	28
2.7.1	Kekuatan (Strenghts) .....	28
2.7.2	Kelemahan (Weakness) .....	28
2.7.3	Peluang (Opportunities) .....	28
2.7.4	Ancaman (Threats) .....	29
2.8	Analisis Kebutuhan .....	30
2.8.1	Kebutuhan Fungsional .....	30
2.8.2	Kebutuhan Non-Fungsional .....	30
2.9	Testing .....	31
2.9.1	Black Box .....	31
2.10	Metode Implementasi .....	32
BAB III .....		33
ANALISIS DAN PERANCANGAN .....		33
3.1	Analisis .....	33
3.1.1	Deskripsi Objek .....	33
3.1.1.1	Visi .....	34
3.1.1.2	Misi .....	34
3.1.2	Analisis Media Informasi Yang Sedang Berjalan .....	34
3.1.2.1	Observasi .....	34
3.1.3	Identifikasi Masalah .....	39
3.1.4	Analisis Sistem .....	40
3.1.5	Analisis SWOT .....	41
3.1.5.1	Strengths (Kekuatan) .....	41
3.1.5.2	Weakness (Kelemahan) .....	42
3.1.5.3	Opportunities (Peluang) .....	44
3.1.5.4	Threats (Ancaman) .....	45
3.1.6	Hasil Analisis Masalah .....	57
3.1.7	Solusi yang Dapat Diterapkan .....	57
3.1.8	Solusi yang Dipilih .....	58

3.1.9	Analisis Kebutuhan .....	58
3.1.9.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	58
3.1.9.2	Analisis Kebutuhan Non - Fungsional .....	59
3.1.9.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	59
3.1.9.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	60
3.1.9.2.3	Analisis Kebutuhan Pengguna ( <i>Brainware</i> ) .....	61
3.2	Perancangan .....	63
3.2.1	Tahapan Pra-Produksi .....	63
3.2.1.1	Ide Cerita .....	63
3.2.1.2	Pembuatan Naskah .....	63
3.2.1.3	Storyboard .....	66
BAB IV	.....	79
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	.....	79
4.1	Implementasi .....	79
4.1.1	Produksi .....	79
4.1.1.1	Modelling .....	79
4.1.1.1.1	Modelling 2D .....	80
4.1.1.1.2	Coloring .....	82
4.1.1.1.3	Background dan Foreground .....	83
4.1.1.2.1	Modelling 3D .....	84
4.1.1.2.2	Texturing .....	85
4.1.1.2	Dubbing .....	86
4.1.1.2.1	Sound Editing .....	87
4.1.1.3	Animation .....	90
4.1.1.4	Rendering .....	96
4.1.2	Pasca Produksi .....	98
4.1.2.1	Compositing dan Editing .....	98
4.1.2.2	Rendering .....	100
4.1.2.3	Metode Testing .....	102
4.1.2.3.1	Metode Black Box .....	102
4.1.2.3.2	Testing YouTube dan Instagram .....	108
4.2	Pembahasan .....	113
4.2.1	Pembahasan Pembuatan .....	113

BAB V Penutup .....	112
5.1 Kesimpulan .....	112
5.1 Saran .....	116
DAFTAR PUSTAKA .....	99



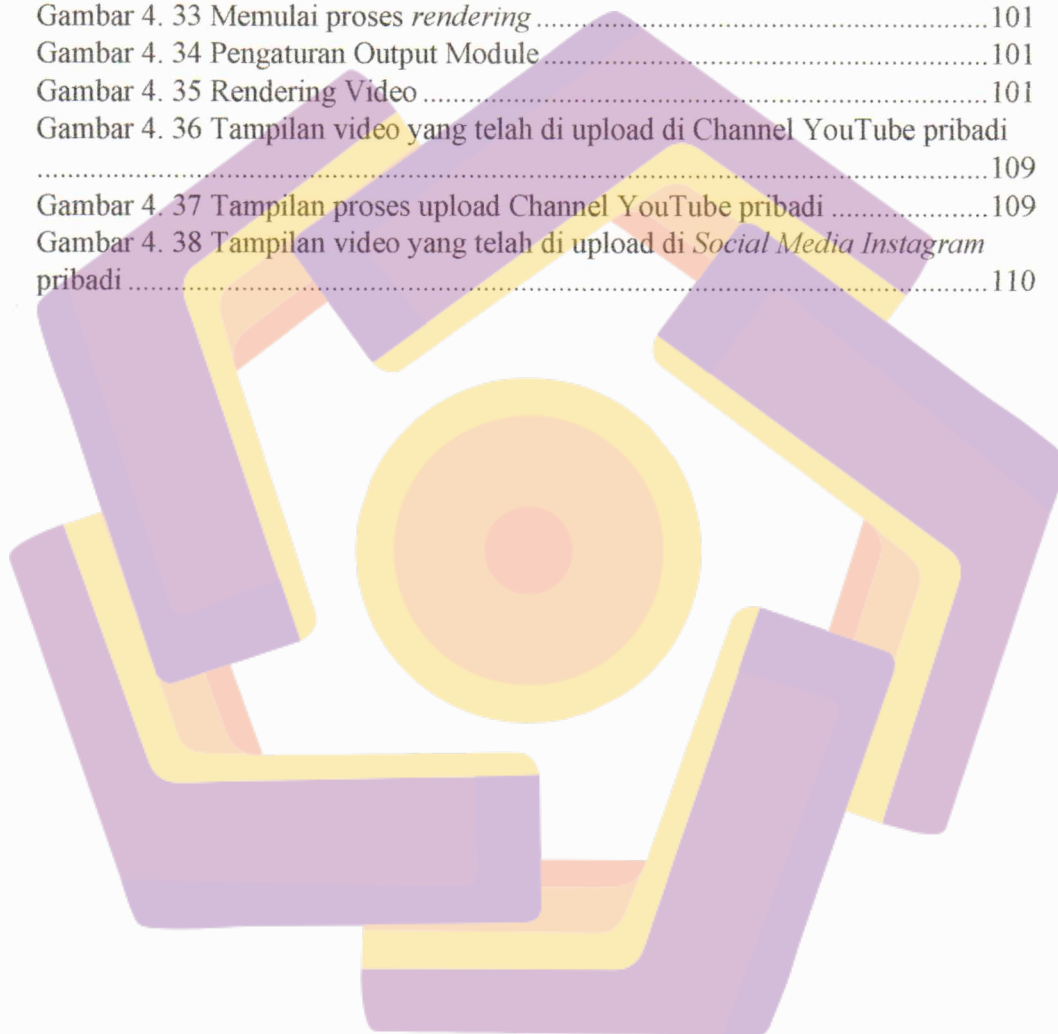
## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Tinjauan Pustaka.....	8
Tabel 2.2 <i>Storyboard</i> .....	25
Tabel 2.3 Tabel Matriks.....	30
Tabel 3.1 Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ).....	60
Tabel 3.2 Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	61
Tabel 3.3 Personil Produksi .....	62
Tabel 3.4 Storyboard.....	67
Tabel 3.5 Storyboard.....	68
Tabel 3.6 Storyboard.....	69
Tabel 3.7 Storyboard.....	70
Tabel 3.8 Storyboard.....	71
Tabel 3.9 Storyboard.....	72
Tabel 3.10 Storyboard.....	73
Tabel 3. 11 Storyboard.....	74
Tabel 3. 12Storyboard.....	75
Tabel 3.13 Storyboard.....	76
Tabel 3.14 Storyboard.....	77
Tabel 4.1 Analisis Fungsional.....	102
Tabel 4.2 Analisis Fungsional.....	103
Tabel 4.3 Penerapan 12 Prinsip Animasi.....	105
Tabel 4.4 Penerapan 12 Prinsip Animasi.....	106
Tabel 4.5 Penerapan 12 Prinsip Animasi.....	107
Tabel 4.6 Penerapan 12 Prinsip Animasi.....	108

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash and Stretch.....	17
Gambar 2.2 Anticipation.....	18
Gambar 2.3 Staging.....	18
Gambar 2. 4 Straight-Ahead and Pose to Pose.....	19
Gambar 2.5 Follow Throught and Overlapping Action.....	19
Gambar 2.6 Slow in and Slow out.....	20
Gambar 2.7 Arcs.....	21
Gambar 2.8 Secondary Action.....	21
Gambar 2.9 Timing.....	22
Gambar 2.10 Exaggeration.....	23
Gambar 2.11 Appeal.....	23
Gambar 3.1 Logo Visualhore Studio Yogyakarta.....	33
Gambar 3.2 Poster Visualhore.....	35
Gambar 3.3 Email Visualhore.....	36
Gambar 3.4 Youtube Visualhore.....	37
Gambar 3.5 Youtube Visualhore.....	37
Gambar 3.6 Instagram Visualhore.....	38
Gambar 4.1 Tampilan Bezier Tool menu pada CorelDraw X7.....	80
Gambar 4. 2 TampilanShape Tool menu pada CorelDraw X7.....	80
Gambar 4.3 Membuat Obyek dengan Shape Tool.....	81
Gambar 4. 4 <i>Save File</i> semua <i>scene</i> .....	82
Gambar 4. 5 <i>Save File .png</i> .....	82
Gambar 4.6 Coloring asset yang sudah dibuat pada proses <i>modeling</i> .....	83
Gambar 4. 7 Hasil Jadi Background dan Foreground.....	84
Gambar 4. 8 Tampilan Extrude Tool.....	84
Gambar 4. 9 Membuat Objek dengan extrude tool.....	85
Gambar 4. 10 <i>Texturing</i> .....	86
Gambar 4. 11 Proses <i>Dubbing</i> .....	87
Gambar 4. 12 <i>Import File</i> ke Adobe Audition CC 2017.....	87
Gambar 4. 13 Jendela <i>editing noise reduction</i> .....	88
Gambar 4. 14 Memotong <i>Audio</i> .....	89
Gambar 4. 15 <i>Save audio mp3</i> .....	90
Gambar 4. 16 Membuat <i>Composition</i> Baru.....	90
Gambar 4. 17 Tampilan proses <i>Import</i> .....	91
Gambar 4. 18 <i>Basic Animation</i> .....	92
Gambar 4. 19 Penggunaan <i>Plugin Joystick n Slider</i> .....	92
Gambar 4. 20 <i>Parent</i> .....	93
Gambar 4. 21 <i>Masking</i> .....	93
Gambar 4. 22 <i>Animation Composer</i> .....	94
Gambar 4. 23 <i>Easy Ease</i> .....	95
Gambar 4. 24 <i>Motion Blur</i> .....	95

Gambar 4. 25 <i>3D element</i> .....	96
Gambar 4. 26 Membuka Adobe Media Encoder .....	96
Gambar 4. 27 Pengaturan <i>Output</i> .....	97
Gambar 4. 28 Pengaturan <i>Output File</i> .....	97
Gambar 4. 29 Rendering.....	98
Gambar 4. 30 Membuka Adobe Primeir Pro CC 2017 .....	99
Gambar 4. 31 <i>Import File</i> .....	99
Gambar 4. 32 <i>Compositing</i> .....	100
Gambar 4. 33 Memulai proses <i>rendering</i> .....	101
Gambar 4. 34 Pengaturan Output Module .....	101
Gambar 4. 35 Rendering Video .....	101
Gambar 4. 36 Tampilan video yang telah di upload di Channel YouTube pribadi .....	109
Gambar 4. 37 Tampilan proses upload Channel YouTube pribadi .....	109
Gambar 4. 38 Tampilan video yang telah di upload di <i>Social Media Instagram</i> pribadi .....	110





## INTISARI

Visualhore studio merupakan start up yang didirikan pada akhir tahun 2017, agency kreatif ini bergerak pada bidang jasa visualisasi informasi seperti desain grafis, photography, videography, motion graphic dan website development. Untuk itu, Visualhore membutuhkan sebuah media untuk menyampaikan informasi dan juga promosi. Media yang digunakan Visualhore saat ini adalah sebaran poster dan juga feed instagram. Visualhore memang memiliki bidang animasi motion graphic sebagai salah satu layanan yang diberikan, namun hal ini masih dalam rancangan road map nya. Selain itu agency ini belum memiliki SDM yang mumpuni pada bidang animasi motion graphic.

Pembuatan Video explainer berbasis animasi motion graphic ini menjadi solusi untuk Visualhore. Karena keefektifan dan juga baiknya motion graphic sebagai wadah informasi yang persuasif dan menarik.

Melalui video explainer ini diharapkan dapat meningkatkan citra Visualhore studio pada masyarakat dan juga calon klien nya. Disamping itu adanya video explainer ini juga membantu Visualhore untuk menciptakan branding yang sesuai dengan apa yang diinginkan pemilik studio.

**Kata Kunci** – Media, Informasi, Animasi, Visualhore

## ABSTARCT

*Visualhore studio is a start up that was established at the end of 2017, this creative agency is engaged in information visualization services such as graphic design, photography, videography, motion graphics and website development. For this reason, Visualhore needs a media to convey information and promotions. The media used by Visualhore today is the distribution of posters and also Instagram feeds. Visualhore does have motion graphic animation as one of the services provided, but this is still in its Rancangan road map. Besides this agency does not have qualified human resources in the field of motion graphic animation.*

*The production of motion graphic based video explainer is a solution for Visualhore. Because of the effectiveness and also the good motion graphic as a persuasive and interesting information container.*

*Through this video explorer, it is expected to enhance Visualhore studio's image to the community and its prospective clients. Besides that, the existence of this video explorer also helps Visualhore to create branding that matches what the studio owner wants.*

**Keywords** – Media, Informasi, Animasi, Visualhore