

**PERANCANGAN VIDEO INFOGRAFIS SEBAGAI MEDIA PROMOSI
DAN INFORMASI DENGAN MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC
PADA HARVEST RECORDS YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Joko Dwi Hartanto

18.21.1307

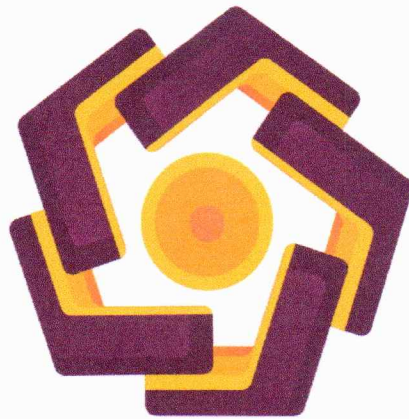
**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**



**PERANCANGAN VIDEO INFOGRAFIS SEBAGAI MEDIA PROMOSI
DAN INFORMASI DENGAN MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC
PADA HARVEST RECORDS YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Joko Dwi Hartanto

18.21.1307

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN VIDEO INFOGRAFIS SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI DENGAN MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC PADA HARVEST RECORDS YOGYAKARTA

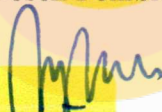
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Joko Dwi Hartanto

18.21.1307

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Juli 2019

Dosen Pembimbing,



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.

NIK. 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN VIDEO INFOGRAFIS SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI DENGAN MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC PADA HARVEST RECORDS YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Joko Dwi Hartanto

18.21.1307

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Juli 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182



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




Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Juli 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER




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

PENYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, 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 terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 20 Agustus 2019



Joko Dwi Hartanto

NIM. 18.21.1307

HALAMAN MOTTO

“Kita lebih membutuhkan adab (meskipun) sedikit dibanding ilmu (meskipun) banyak.”

[Abdullah bin Mubarak, ulama sufi; dikutip dari Adabul ‘Âlim wal Muta‘allim karya Hadratussyekh Hasyim Asy’ari]

“Orang yang tidak pernah membuat kesalahan adalah orang yang tidak pernah mencoba hal baru.”

-Albert Einstein-

“Bermimpilah seolah – olah anda hidup selamanya. Hiduplah seakan-akan inilah hari terakhir anda.”

-James Dean-

“Jika kita tidak berubah, kita tidak akan bertumbuh, jika kita tidak bertumbuh, kita belum benar-benar hidup.”

-Call Sheehy-

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahrabbi'l'alamin puji syukur kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai derajat Sarjana Komputer:

Saya persembahkan Skripsi ini kepada :

1. Kedua orang tua saya Alm. Bapak Mukino yang telah tenang disana dan Ibu Sutarni yang saya hormati dan sayangi, serta Mas Budi, Mbak Astri, Dek Retno dan seluruh keluarga yang senantiasa memberi semangat, do'a, serta motivasi yang tiada habis dan tiada hentinya.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan saran yang membangun dalam penyusunan Skripsi ini.
3. Alfian, Ganang, Aris dan Tantawi yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada saya.
4. Terimakasih juga untuk keluarga besar Urban Wacana yang kini sering gonta-ganti nama dan selalu cuma bikin wacana saja hehe, tapi kalian semua adalah orang-orang sungguh luar biasa dan hebat, semoga kita kedepannya lebih sukses lagi Aamiin.
5. Keluarga besar D'Kost Joss terima kasih atas segala bentuk kerjasama selama ini, terima kasih untuk doanya, semangat dan dukungannya.
6. Dan terimakasih untuk objek penelitian skripsi saya Harvest Record yang telah memberi wadah dan tempat untuk saya melakukan penelitian.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “ Perancangan Video Infografis Sebagai Media Promosi Dan Informasi Dengan Menggunakan Motion Graphic Pada Harvest Records Yogyakarta”, masih banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penulis.

Skripsi ini merupakan salah satu bentuk persyaratan kelulusan jenjang Program Studi Strata 1(S1) Informatika, Fakultas Ilmu Komputer pada Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dalam pembuatan skripsi ini, tentu saja penulis mendapat banyak sekali bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.Kom selaku Ketua Jurusan S1 Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penyusunan skripsi ini hingga selesai.
4. Tim penguji, segenap dosen dan karyawan Universitas AMIKOM yang telah memberikan ilmu dan pengalaman.
5. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian pembuatan skripsi ini.

Semoga pembuatan skripsi ini dapat bermanfaat bagi setiap pembaca.

Yogyakarta, 20 Agustus 2019

Joko Dwi Hartanto

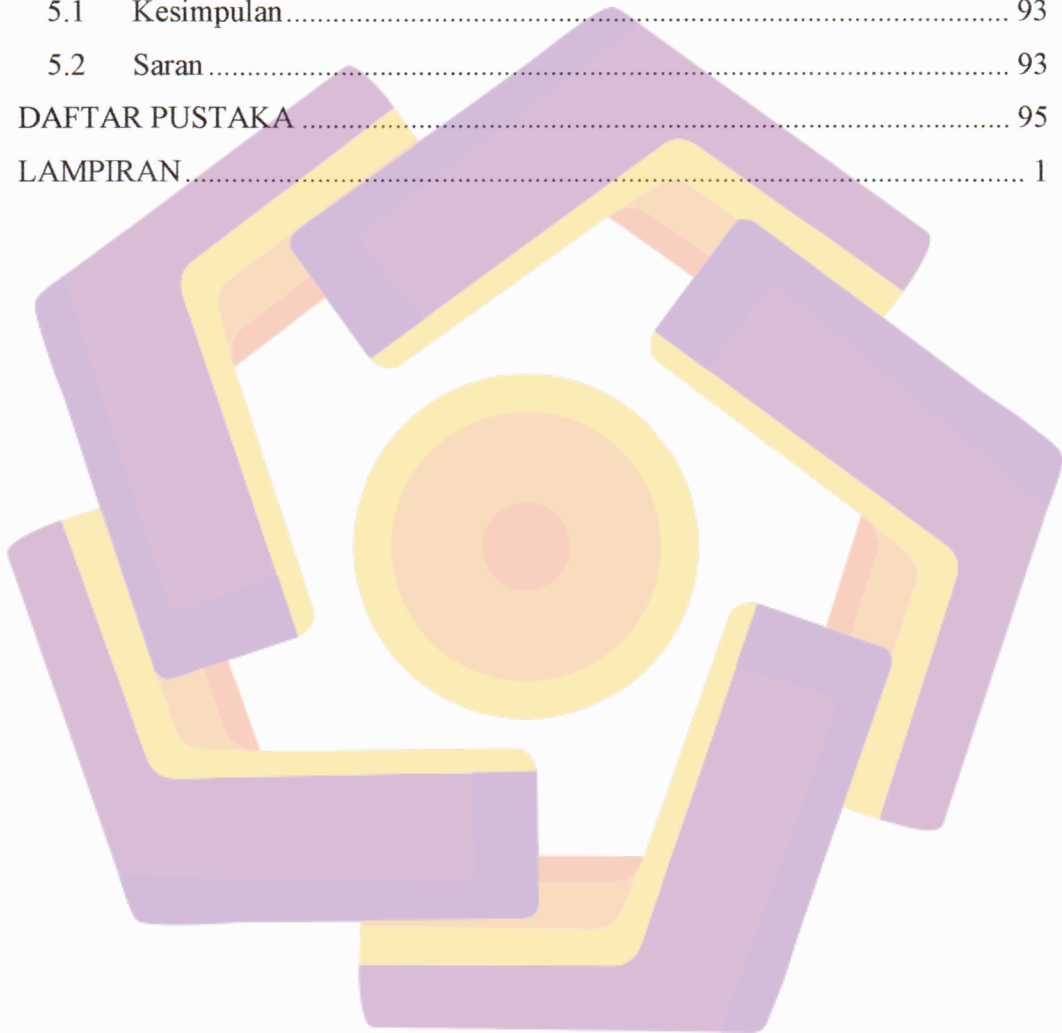
DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PENYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis	4
1.5.2 Manfaat Bagi Harvest Records Yogyakarta	4
1.5.3 Manfaat Bagi Masyarakat Umum	4
1.5.4 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	6
1.6.4 Metode Pengembangan	6
1.6.5 Metode Evaluasi	6
1.6.6 Sistematika Penulisan	7

BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Definisi Multimedia	11
2.3 Sejarah Multimedia	12
2.4 Objek / Elemen Multimedia	12
2.4.1 Teks	12
2.4.2 Gambar	13
2.4.3 Suara	13
2.4.4 Video	13
2.4.5 Animasi	14
2.4.6 <i>Virtual Reality</i>	14
2.5 Animasi	15
2.5.1 Pengertian Animasi	15
2.5.2 Teknik Animasi	15
2.6 <i>Motion Graphic</i>	18
2.6.1 Definisi <i>Motion Graphic</i>	18
2.6.2 Sejarah <i>Motion Graphic</i>	19
2.6.3 Konsep Dasar Perancangan Teknik <i>Motion Graphic</i>	19
2.6.4 Prinsip Dasar <i>Motion Graphic</i>	20
2.6.5 Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	22
2.7 Tahap Produksi Multimedia	22
2.7.1 Tahap Pra Produksi	23
2.7.2 Tahap Produksi	25
2.7.3 Tahap Pasca Produksi	27
2.8 Iklan	29
2.8.1 Definisi Iklan	29
2.8.2 Jenis Iklan	29
2.8.3 Langkah-langkah dalam Strategi Merancang Iklan	32
2.9 Analisis SWOT	33
2.9.1 Tabel Matriks SWOT	33
2.10 Analisis Kebutuhan Sistem	35

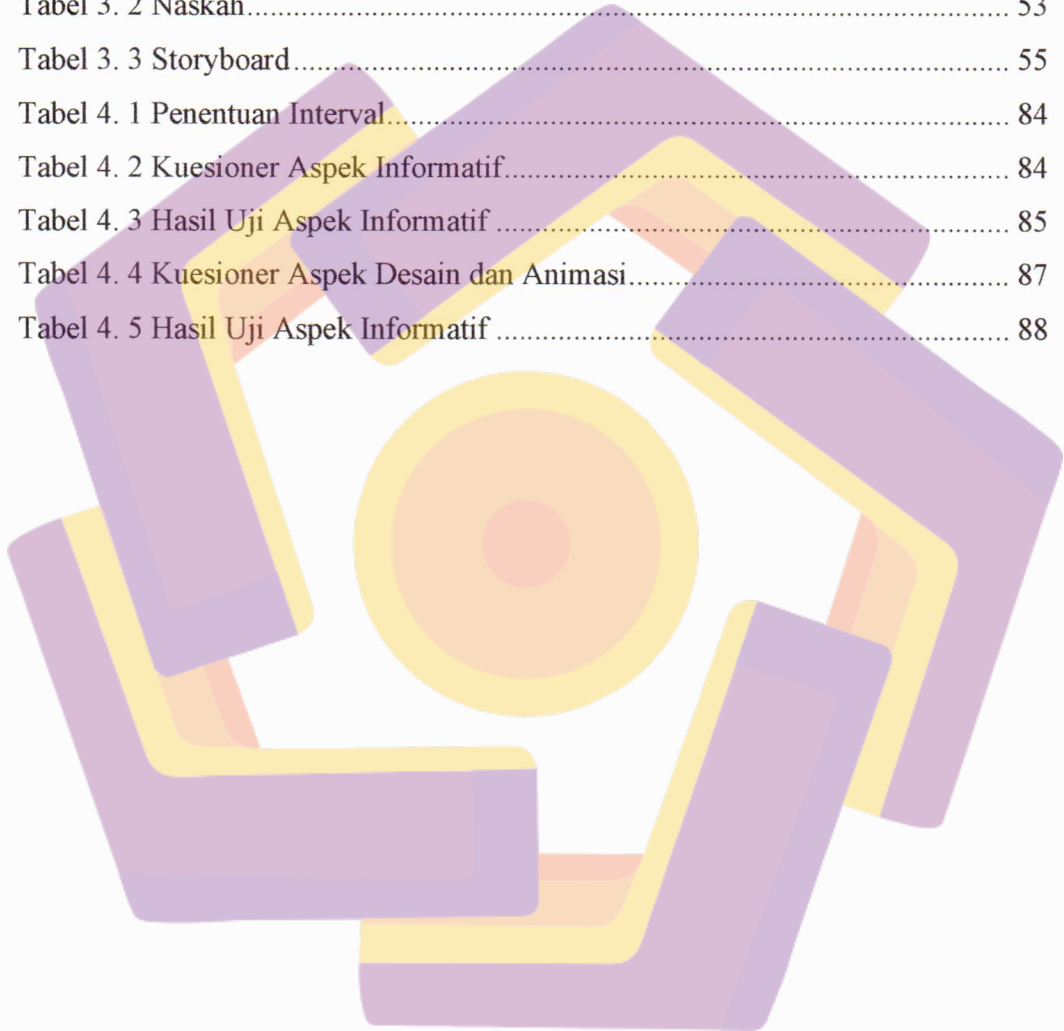
2.10.1	Kebutuhan Fungsional	36
2.10.2	Kebutuhan Non-Fungsional	36
2.11	Metode Kuesioner	37
2.11.1	Skala Likert	37
2.11.2	Skor Perhitungan Skala Likert	38
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		40
3.1	Tinjauan Umum	40
3.1.1	Harvest Records	40
3.1.2	Visi dan Misi	40
3.1.3	Logo Perusahaan	40
3.1.4	Informasi Kontak	41
3.2	Pengumpulan Data	41
3.2.1	Wawancara	41
3.2.2	Observasi	43
3.3	Analisis Masalah	44
3.3.1	SWOT	44
3.3.2	Analisa Kebutuhan Sistem	49
3.4	Rancangan Pra-Produksi	52
3.4.1	Ide Cerita	52
3.4.2	Tema Cerita	52
3.4.3	Naskah	53
3.4.4	<i>Storyboard</i>	54
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		60
4.1	Tahap Produksi	60
4.1.1	Pembuatan Grafis	60
4.1.2	Perekaman	71
4.1.3	Editing Suara	73
4.2	Tahap Pasca Produksi	76
4.2.1	<i>Compositing</i>	76
4.2.2	<i>Rendering</i>	82
4.3	Tahap Pengujian	83

4.3.1	Menentukan Interval	83
4.4	Penyerahan Video dan Publishing Media Sosial.....	89
4.4.1	Penyerahan Video	89
4.4.2	Upload Instagram	90
BAB V PENUTUP.....		93
5.1	Kesimpulan.....	93
5.2	Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA		95
LAMPIRAN.....		1



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Matriks SWOT	34
Tabel 2. 2 Presentase Nilai	39
Tabel 3. 1 Matrik SWOT	46
Tabel 3. 2 Naskah	53
Tabel 3. 3 Storyboard	55
Tabel 4. 1 Penentuan Interval	84
Tabel 4. 2 Kuesioner Aspek Informatif	84
Tabel 4. 3 Hasil Uji Aspek Informatif	85
Tabel 4. 4 Kuesioner Aspek Desain dan Animasi	87
Tabel 4. 5 Hasil Uji Aspek Informatif	88

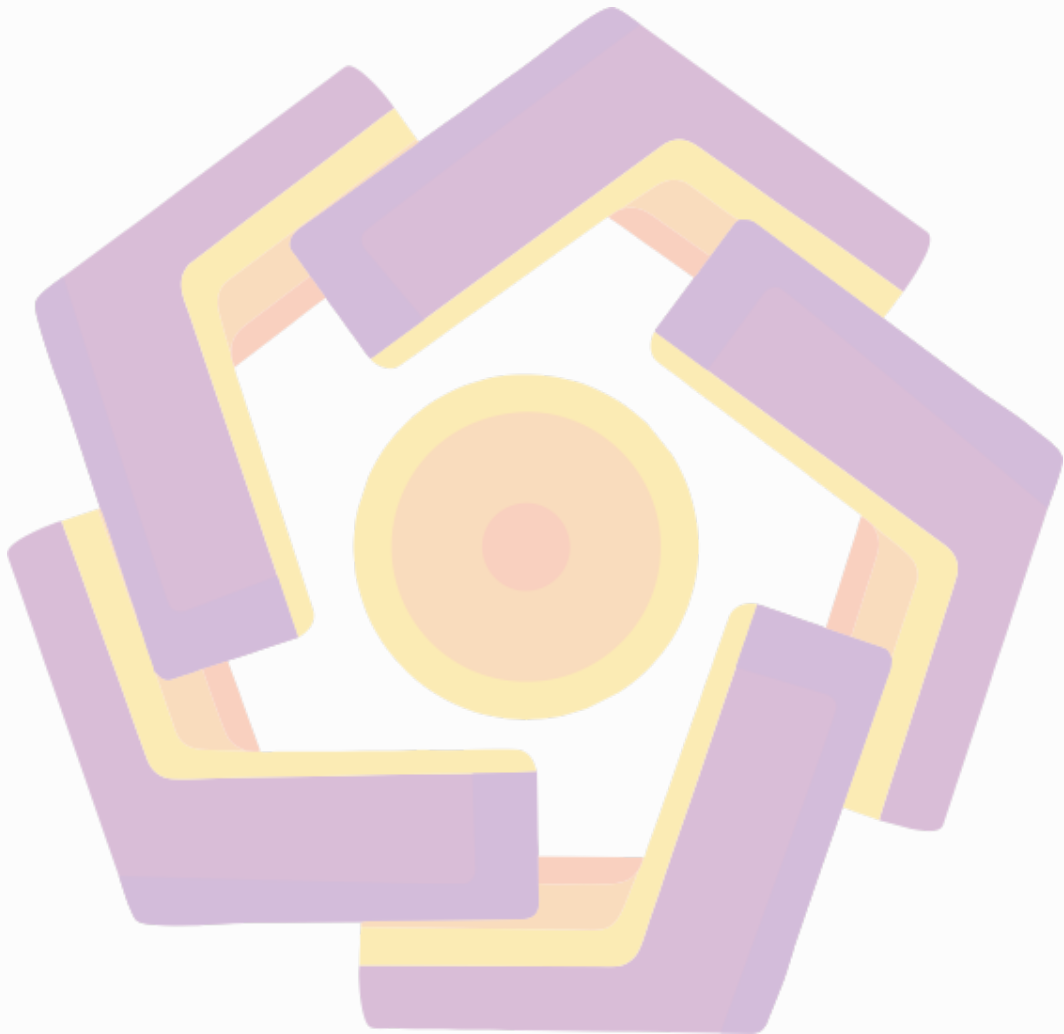


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Film kubo yang menggunakan teknik stop motion	16
Gambar 2. 2 Anime naruto proses inking tradisional	16
Gambar 2. 3 Anime naruto proses coloring digital	17
Gambar 2. 4 Multi-Sketching.....	17
Gambar 2. 5 Cel-shaded Animation.....	18
Gambar 2. 6 Pipeline 3d movie.....	23
Gambar 2. 7 User interface celtx.....	24
Gambar 2. 8 Contoh storyboard.....	25
Gambar 2. 9 Adobe Photoshop CC 2017.....	26
Gambar 2. 10 Adobe Illustrator CC 2017	26
Gambar 2. 11 Adobe Audition CC 2017.....	27
Gambar 2. 12 Adobe After Effects CC 2017	28
Gambar 2. 13 Adobe Premier Pro CC 2017.....	28
Gambar 3. 1 Logo Harvest Records.....	41
Gambar 3. 2 Instagram Harvest Records	44
Gambar 4. 1 Bagan Penggunaan Software.....	60
Gambar 4. 2 Tampilan loading adobe illustrator	61
Gambar 4. 3 Tampilan adobe illustrator pertama	61
Gambar 4. 4 Pilihan art board	62
Gambar 4. 5 Pencil tool.....	62
Gambar 4. 6 Hasil pencil tool dan pewarnaan	62
Gambar 4. 7 Menu place	63
Gambar 4. 8 Tampilan gambar yang sudah disesuaikan dengan art board.....	63
Gambar 4. 9 Pen tool.....	64
Gambar 4. 10 Objek yang dibuat dengan pen tool.....	64
Gambar 4. 11 Gradient tool.....	64
Gambar 4. 12 Hasil seting gradien tool.....	64
Gambar 4. 13 Tampilan dari pengaturan gradient tool pada masing-masing warna	65

Gambar 4. 14 File logo dari Harvest records	65
Gambar 4. 15 Selection tool	66
Gambar 4. 16 Penambahan align tool	66
Gambar 4. 17 Setting align to art board	66
Gambar 4. 18 Hasil setelah align dengan art board	67
Gambar 4. 19 Hasil akhir scene 4	67
Gambar 4. 20 Pembuatan text	68
Gambar 4. 21 Penambahan ilustrasi	68
Gambar 4. 22 Tampilan grafis scene 6	69
Gambar 4. 23 Tampilan akhir scene 7	69
Gambar 4. 24 Hasil akhir scene 8	70
Gambar 4. 25 Hasil akhir scene 9	70
Gambar 4. 26 Membuka file dubbing	73
Gambar 4. 27 Capture noise wave	74
Gambar 4. 28 Penghilangan noise	75
Gambar 4. 29 Menggunakan hard limiter untuk memangkas suara berlebih	75
Gambar 4. 30 Settingan hard limiter	76
Gambar 4. 31 Sound wave sebelum dan sesudah diterapkan hard limiter	76
Gambar 4. 32 Contoh Tampilan Awal Pada Adobe After Effect CC 2017	77
Gambar 4. 33 Contoh Menentukan Ukuran Frame Video	77
Gambar 4. 34 Contoh proses Import File	78
Gambar 4. 35 Contoh Penyusunan Layer	78
Gambar 4. 36 Contoh Memaksimalkan Objek	79
Gambar 4. 37 Contoh Penggunaan Transform	79
Gambar 4. 38 Contoh Penerapan Typewriter	80
Gambar 4. 39 Contoh Tampilan Awal untuk Rendering	81
Gambar 4. 40 Contoh Penyesuaian Output Module dengan Format H.264	81
Gambar 4. 41 Contoh Proses Rendering	81
Gambar 4. 42 Contoh Proses Pemilihan Format Video H.264 (*mp4)	82
Gambar 4. 43 Contoh proses pemilihan Preset Video	82
Gambar 4. 44 Contoh Proses Rendering	83

Gambar 4. 45 Surat penyerahan video	90
Gambar 4. 46 Memilih file.....	91
Gambar 4. 47 Opsi filter Instagram.....	91
Gambar 4. 48 Menambah Caption dan Tagar	92
Gambar 4. 49 Postingan Instagram	92



INTISARI

Perkembangan teknologi mendorong promosi suatu produk maupun jasa tak hanya berkuat sekadar gambar diam di tiang reklame atau terpajang super besar di halaman depan sebuah situs. Persaingan dalam dunia usaha saat ini sangat ketat dibutuhkan teknik dan cara promosi yang efisien agar dapat bertahan dan berkembang dalam dunia usaha.

Seiring berjalannya waktu motion graphic berkembang sangat pesat sehingga memungkinkan akan banyak yang menggunakannya, Misalkan dalam pengenalan sebuah jasa profesional recording studio dan music production Harvest Records Yogyakarta, agar konsumen luas mengenalnya maka dibuatlah video infografis sebagai media promosi dan informasi dengan menggunakan motion graphic, didalam video tersebut akan menampilkan informasi seperti nama studio rekaman, alamat dan kontak yang bias dihubungi serta fasilitas yang ditawarkan dan keunggulan.

Pembuatan video ini diharapkan akan membantu dan mempermudah konsumen untuk mengetahui apa saja jasa dan fasilitas yang ditawarkan yang ditawarkan oleh Harvest Records.

Kata Kunci : *Harvest Records, Motion grafis, Vidio Iklan, Studio Rekaman.*

ABSTRACT

Technological developments encourage the promotion of a product or service not only dwelling on still images on billboards or super large displays on the front page of a site. Competition in the business world today is very tight, it requires efficient promotion techniques and ways to survive and develop in the business world.

As time goes on, motion graphic has developed so rapidly that it will be possible for many to use it. For example, in the introduction of professional recording studio and music production Records Harvest Yogyakarta, so that broad consumers know it, infographic videos are made as promotional media and information using motion graphics, in the video it will display information such as the name of the recording studio, address and contact that can be contacted as well as the facilities offered and excellence.

Making this video is expected to help and facilitate consumers to find out what services and facilities are offered offered by Harvest Records.

Keywords : *Harvest Records, Motion Graphic, Advertising Video, Recording Studio.*

