

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI VISION MEDIA PERKASA
STUDIO PONOROGO**

SKRIPSI



disusun oleh:

Richi Nur Rahmat

15.11.9341

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

2020

**PERANCANGAN MEDIA INFORMASI VISION MEDIA PERKASA
STUDIO PONOROGO**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Richi Nur Rahmat

15.11.9341

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI VISION MEDIA PERKASA STUDIO PONOROGO

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Richi Nur Rahmat

15.11.9341

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 13 Maret 2018

Dosen Pembimbing,

Dina Maulina.M.Kom

NIK. 190302250

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI VISION MEDIA PERKASA STUDIO PONOROGO

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Richi Nur Rahmat

15.11.9341

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 10 Juli 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Achimah Sidauruk M.Kom
NIK. 190302238

Alfie Nur rahmi M.Kom
NIK. 190302240

Dina Maulina M.Kom
NIK. 190302250

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Juli 2020

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 nisi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Degala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi

Yogyakarta, 07 Agustus 2020



Richi Nur Rahmat
15.11.9341

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap”

(Q.S Al-Insyirah : 6-8)

“Mimpi berawal dari tidur. Bangun dan wujudkan”

(Richi Nur Rahmat)



PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kupersembahkan kepada Allah SWT yang tidak pernah meninggalkan dan mengabulkan doa yang selalu kupanjatkan. Terimakasih atas rasa syukur, nikmat, dan karunia yang telah Engkau berikan. Terimakasih Engkau telah memberiku pertolongan, kekuatan, kesabaran, ilmu, serta memberiku orang-orang baik di sekelilingku, selalu memberiku semangat dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu kuucapkan rasa terimakasihku juga kepada:

1. Ibu Kartini dan Bapak Saryadi yang selalu menanyakan “kapan lulus?”, yang selalu memberi motivasi dan memberi semangat ketika mulai putus asa. Terimakasih telah membesarkan dan mendidik aku dengan baik. Terimakasih atas doa ibu dan bapak yang selalu kalian panjatkan untuk kesuksesanku.
2. Ucapan
3. Ucapan
4. Ibu Dina Maulina M.Kom selaku dosen pembimbing, terimakasih sudah membimbing dan membantu saya dalam penyusunan skripsi.
5. Kantor Vision Media Perkasa yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian disana. Terimakasih kepada Bapak Aji Imam Sukoco khususnya karena sudah membantu saya dalam pengumpulan materi untuk penelitian ini.
6. Keluarga besar Komunitas Multimedia Amikom (KOMA) khususnya KOMA 16 yang telah memberiku pengalaman yang luar biasa dan mengajarkan banyak hal. KOMA, Selalu di Hati Selalu Dinanti.
7. Mas Wahid Rizky Ramadhani yang menyediakan penginapan dan selalu membantu hal multimedia dan skripsi. Terimakasih Wakidi.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatulahi Wabarakatuh.

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa shalawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Besar Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Krisnawati, S. Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Dina Maulina M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi peneliti dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama peneliti menempuh perkuliahan.
5. Semua keluarga besar peneliti terutama untuk kedua orang tua yang tidak bosan-bosannya memberikan dukungan, semangat, motivasi dan doa kepada penulis.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan maril maupun mariil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Peneliti tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu peneliti berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk

menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun peneliti tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



DAFTAR ISI

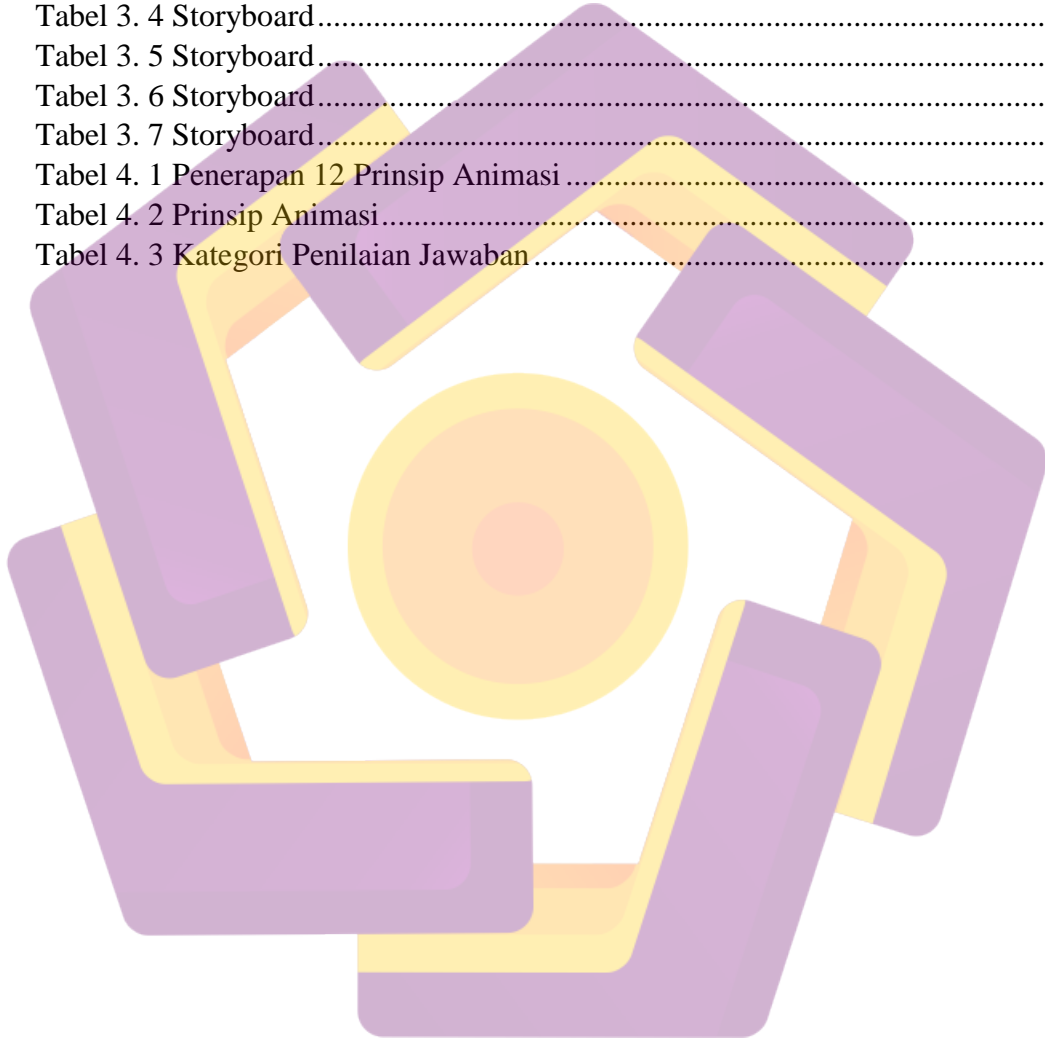
JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	vi
PERNYATAAN.....	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xiii
<i>ABSTARCT</i>	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
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 Testing.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II.....	6
LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Perancangan.....	8

2.2.1	Media.....	8
2.2.2	Informasi	9
2.2.3	Media Informasi	9
2.3	Multimedia	10
2.3.1	Jenis Multimedia	10
2.3.2	Elemen Multimedia.....	11
2.4	Video	11
2.5	Animasi	13
2.5.1	Pengertian Animasi	13
2.5.2	Jenis Animasi	13
2.5.3	Prinsip Animasi.....	14
2.6	Memproduksi Video.....	19
2.6.1	Pra Produksi	20
2.6.2	Produksi	22
2.6.3	Pasca Produksi	22
2.7	Analisis SWOT.....	23
2.7.1	Kekuatan (Strength)	23
2.7.2	Kelemahan (Weakness).....	23
2.7.3	Peluang (Opportunities)	24
2.7.4	Ancaman (Threats).....	24
2.8	Analisis Kebutuhan	25
2.8.1	Kebutuhan Fungsional	25
2.8.2	Kebutuhan Non-Fungsional	25
2.9	Testing	26
2.9.1	Skala Likert	26
2.9.2	Menentukan Interval	26
2.9.3	Rumus Presentase Skala Likert.....	27
2.10	Metode Implementasi	27
BAB III	28
ANALISI DAN PERANCANGAN	28
3.1	Analisis.....	28
3.1.1	Deskripsi Objek.....	28

3.1.2	Analisis Media Informasi Yang Sedang Berjalan.....	30
3.1.3	Identifikasi Masalah.....	32
3.1.4	Analisis Sistem.....	32
3.1.5	Analisis SWOT.....	33
3.1.6	Hasil Analisis Masalah.....	36
3.1.7	Solusi yang Dapat Diterapkan.....	37
3.1.8	Solusi yang Dipilih.....	37
3.1.9	Analisis Kebutuhan.....	37
3.2	Perancangan.....	40
3.2.1	Tahapan Pra-Produksi.....	40
BAB IV.....		46
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		46
4.1	Implementasi.....	46
4.1.1	Produksi.....	46
4.1.2	Pasca Produksi.....	56
4.2	Pembahasan.....	59
4.2.1	Pembahasan Prinsip Animasi.....	59
4.3	Pengujian.....	62
4.3.1	Menentukan Interval.....	62
4.3.2	Menentukan Nilai Ideal Keseluruhan Responden.....	63
4.3.3	Menentukan Frekuensi dan Presentase Pertanyaan.....	63
4.4	Implementasi.....	69
4.4.1	Implementasi Instagram.....	69
4.4.2	Implementasi Youtube.....	70
4.4.3	Implementasi Segmentasi.....	70
BAB V.....		71
PENUTUP.....		71
5.1	Kesimpulan.....	71
5.2	Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....		73
LAMPIRAN.....		76

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Tinjauan Pustaka	7
Tabel 2. 2Tabel Matriks	24
Tabel 2. 3 Interval Tingkat Intensitas Skala Likert.....	26
Tabel 3. 1 Perangkat Keras (Hardware).....	38
Tabel 3. 2 Perangkat Lunak (Software)	39
Tabel 3. 3 Personil Produksi	40
Tabel 3. 4 Storyboard.....	42
Tabel 3. 5 Storyboard.....	43
Tabel 3. 6 Storyboard.....	44
Tabel 3. 7 Storyboard.....	45
Tabel 4. 1 Penerapan 12 Prinsip Animasi	59
Tabel 4. 2 Prinsip Animasi.....	61
Tabel 4. 3 Kategori Penilaian Jawaban.....	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash and Stretch	14
Gambar 2. 2 Anticipation	15
Gambar 2. 3 Staging	15
Gambar 2. 4 Straight-Ahead and pose to Pose	16
Gambar 2. 5 Follow Throught and overlapping Action	16
Gambar 2. 6 Slow in and slow out	17
Gambar 2. 7 Arcs	17
Gambar 2. 8 Secondary Action	18
Gambar 2. 9 Timing	18
Gambar 2. 10 Exaggeration	19
Gambar 2. 11 Appeal	19
Gambar 3. 1 Logo Vision Media Perkasa Studio Ponorogo	28
Gambar 3. 2 Website Vision Media Perkasa	30
Gambar 3. 3 Youtube Vision Media Perkasa	31
Gambar 3. 4 Instagram Vision Media Perkasa	31
Gambar 4. 1 Tampilan Pen Tool pada Adobe Illustrator	46
Gambar 4. 2 Tampilan Direct Selection Tool pada Adobe Illustrator	46
Gambar 4. 3 Tampilan Curvature Tool pada Adobe Illustrator	47
Gambar 4. 4 Membuat Aset	47
Gambar 4. 5 Menyimpan File	47
Gambar 4. 6 Coloring	48
Gambar 4. 7 Hasil Jadi Background dan Foreground	49
Gambar 4. 8 Import File ke Adobe Audition	49
Gambar 4. 9 Jendela editing noise reduction	50
Gambar 4. 10 Memotong Audio	50
Gambar 4. 11 Save audio mp3	51
Gambar 4. 12 Membuat Composition Baru	52
Gambar 4. 13 Tampilan proses Import	52
Gambar 4. 14 Tampilan proses Composition	53
Gambar 4. 15 Tranformasi utama	53
Gambar 4. 16 Masking	54
Gambar 4. 17 Easy Ease	54
Gambar 4. 18 Import Audio	54
Gambar 4. 19 Susunan Scene	54
Gambar 4. 20 Langkah render Adobe After Effects	55
Gambar 4. 21 Pengaturan Output	55
Gambar 4. 22 Pengaturan Output File	56
Gambar 4. 23 Rendering	56
Gambar 4. 24 Membuka Adobe Primeir Pro	57
Gambar 4. 25 Import File	57
Gambar 4. 26 Compositing	58

Gambar 4. 27 Memulai proses rendering.....	58
Gambar 4. 28 Pengaturan Output Module	59
Gambar 4. 29 Rendering Video	59
Gambar 4. 30 Data Insight Instagram	69
Gambar 4. 31 Data Analytics Youtube	70



INTISARI

Vision media perkasa studio merupakan start up yang didirikan pada akhir tahun 2015, agency kreatif ini bergerak pada bidang jasa visualisasi informasi seperti Fotografi / videografi pernikahan dan pra-pernikahan, Foto Wisuda, Foto Produk, Dokumentasi Acara (Ulang tahun, Pesta, Buku tahunan, dll) Desain Grafis, Pengembang Aplikasi dan Multimedia Kreatif. Untuk itu, Vision media perkasa membutuhkan sebuah media untuk menyampaikan informasi dan juga promosi. Media yang digunakan Vision media perkasa saat ini adalah sebaran poster dan juga feed instagram. Vision media perkasa juga 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 photography dan videography

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

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

Kata kunci : Promosi Multimedia, *motion graphic*, informasi, animasi 2D, perancangan, Multimedia

ABSTARCT

*Vision media perkasa Studio is a start up that was founded at the end of 2015, this creative agency is engaged in information visualization services such as Wedding and pre-wedding Photography/videography, Graduation Photo, Product Photo, Event Documentation (Birthdays, Party, Year book,etc) Graphic Design,Aplication Developer and Creative Multimedia. For this reason, Vision media perkasa needs a media to convey information and also promotions. The media used by Vision media perkasa today is the distribution of posters and also Instagram feeds. Vision media perkasa also has the field of motion graphic animation as one of the services provided, but this is still in its road map design. Besides this agency does **not** yet have qualified human resources in the field of photography and videography*

*Making this video animation based motion graphics animation becomes a solution for Vision of the mighty media. Because of the **effectiveness** and also the good motion graphics as a container of persuasive and interesting information.*

*Through this video explainer, it is hoped that the image of Vision media perkasa Studio can improve the **public and prospective clients**. Besides that, this video explainer also helps Vision media perkasa to create a branding that is suitable with what the studio owner want*

Keywords: *Multimedia promotion, motion graphic, information, 2D animation, design, Multimedia*