

**PEMBUATAN VIDEO INFOGRAFIS SEBAGAI MEDIA PRESENTASI  
YAYASAN KAMPUNG HALAMAN MENGGUNAKAN TEKNIK  
MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Randy Julihartono**

**13.11.6906**

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

**PEMBUATAN VIDEO INFOGRAFIS SEBAGAI MEDIA PRESENTASI  
YAYASAN KAMPUNG HALAMAN MENGGUNAKAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Randy Julihartono**

**13.11.6906**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO INFOGRAFIS SEBAGAI MEDIA PRESENTASI  
YAYASAN KAMPUNG HALAMAN MENGGUNAKAN TEKNIK  
MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Randy Julihartono**

**13.11.6906**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 29 Februari 2016

Dosen Pembimbing,



**Tonny Hidayat, M.Kom**

**NIK. 190302182**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN VIDEO INFOGRAFIS SEBAGAI MEDIA PRESENTASI YAYASAN KAMPUNG HALAMAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Randy Julihartono**

**13.11.6906**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 April 2017

#### Susunan Dewan Penguji

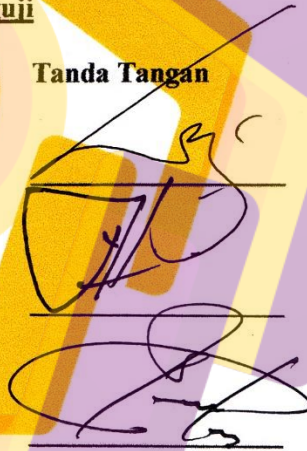
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK.190302229**

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

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK.190302182**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 27 April 2017

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si, MT**  
**NIK. 190302038**



## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan sepenuhnya karya sendiri (ASLI), dan isi dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dengan cara – cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat 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 kami pribadi

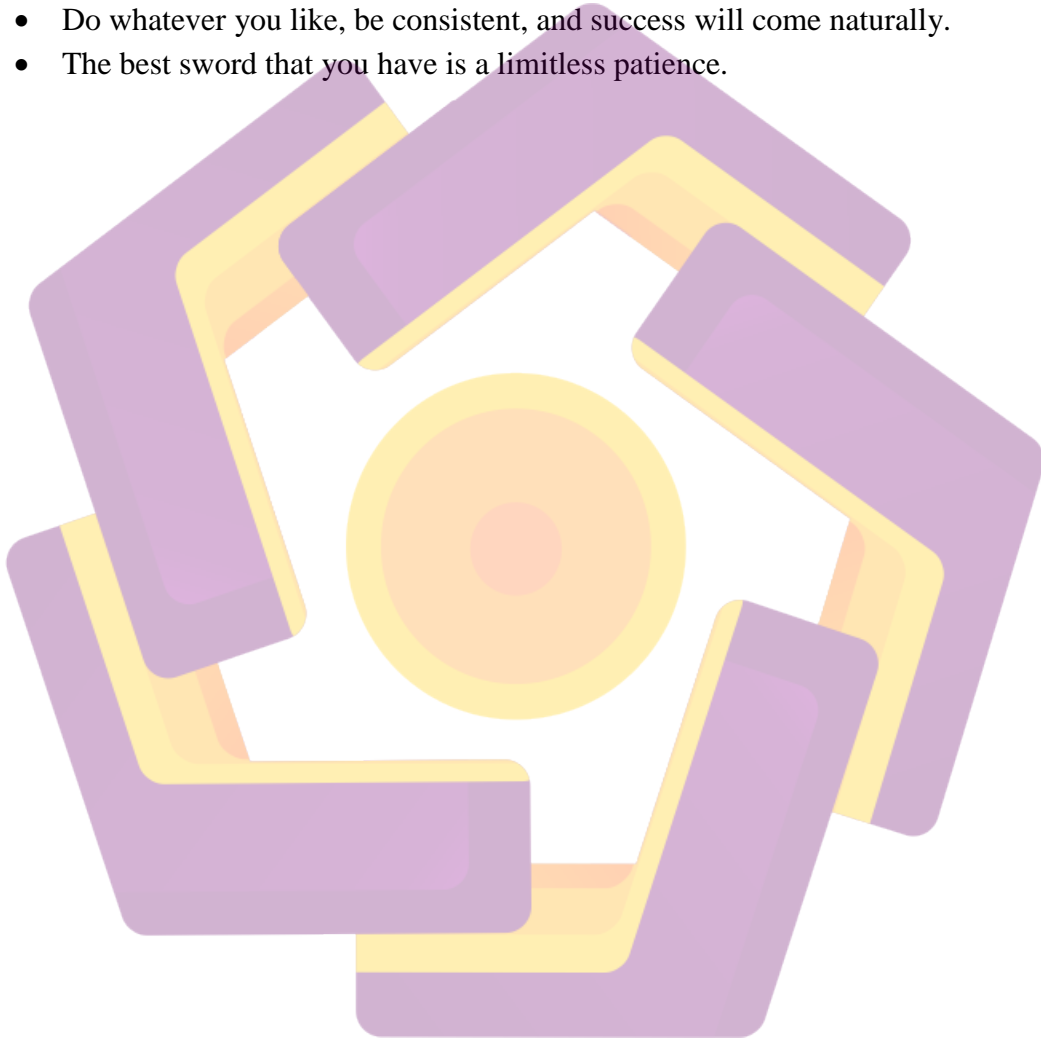
Yogyakarta , April 2017



Randy Julihartono  
13.11.6906

## MOTTO

- Semua harus kamu coba, biar tahu susahnya gimana. Kalau menurut kamu cocok ya terusin, tapi jangan merasa tidak cocok hanya karena susah. (Irianjaya Tarigan)
- Do whatever you like, be consistent, and success will come naturally.
- The best sword that you have is a limitless patience.



## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan karuniaNya sehingga berkesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan segala kekuranganku. Segala syukurku ucapkan kepadaMu karna telah menghadirkan mereka yang memberikan semangat dan do'a disaat menjalankan proses pembuatan skripsi ini , KarenaMu lah mereka ada dan KarenaMu lah skripsi ini terselesaikan. Hanya padaMu tempatku mengadu dan mengucapkan syukur. Dengan segala kerendahan hati, saya persembahkan Skripsi ini kepada :

- Mama dan Papa tercinta, terimakasih atas segenap ketulusan cinta & kasih sayangnya selama ini. Untuk segala do'a, pendidikan ,perjuangan dan pengorbanan untukku.
- Abang , adik dan keluarga besar yang senantiasa memberikan motivasi dan do'a untukku.
- Teman-teman seperjuangan 13 S1 TI 03 yang tidak mungkin di sebutkan satu persatu. Terimakasih atas semuanya tanpa kalian takkan ada kesan yang mengharukan dan menyedihkan dalam proses menimba ilmuku bersama kalian.
- Keluarga besar kontrakan kalimantan yang senantiasa memberikan semangat dan do'anya untukku.
- Triangle Cloth Store yang bersedia menyediakan tempat untuk menyelesaikan skripsi ini.
- Sahabat Cemara atas support penuhnya selama ini.
- Keluarga besar Yayasan Kampung Halaman atas pengalaman berharga, bimbingan dan bantuannya.

Ku ucapkan terimakasih yang sebesar – besarnya ,mohon maaf jika ada salah kata baik sengaja atau tidak selama ini. Sukses buat kalian semua di lancarkan segala urusannya, semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan berkat dan karunianya kepada kita semua. Amin.....

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karuniaNya, penyusunan skripsi yang berjudul “PEMBUATAN VIDEO INFOGRAFIS SEBAGAI MEDIA PRESENTASI YAYASAN KAMPUNG HALAMAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC” dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkat dari Tuhan Yang Maha Esa sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku pembimbing yang telah dengan sabar, tekun, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran-saran yang sangat berharga kepada penulis selama menyusun skripsi.

Selanjutnya ucapan terima kasih penulis sampaikan pula kepada:

1. Bapak Prof. Dr.M.Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Sudarmawan, S.T.,M. T selaku Ketua jurusan Teknik Informatika.

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

Yogyakarta, 25 April 2017

Penulis



Randy Julihartono



## DAFTAR ISI

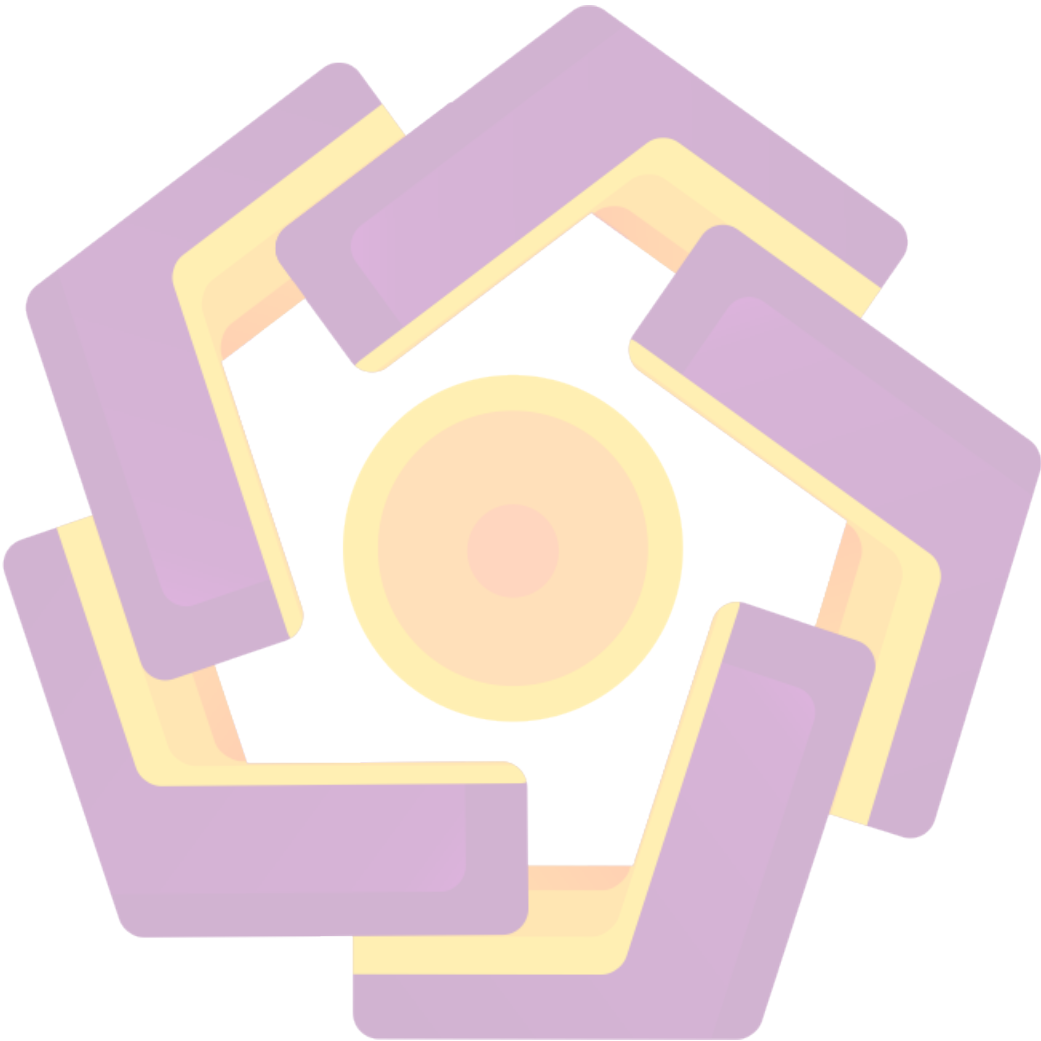
COVER .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
<b><u>BAB I PENDAHULUAN.....</u></b>	<b><u>1</u></b>
1.1 <u>Latar Belakang .....</u>	<u>1</u>
1.2 <u>Rumusan Masalah.....</u>	<u>3</u>
1.3 <u>Batasan Masalah.....</u>	<u>3</u>
1.4 <u>Maksud dan Tujuan Penelitian.....</u>	<u>4</u>
1.5 <u>Metode Penelitian.....</u>	<u>4</u>
1.6 <u>Sistematika Penulisan .....</u>	<u>6</u>
<b><u>BAB II LANDASAN TEORI.....</u></b>	<b><u>8</u></b>
2.1 <u>Tinjauan Pustaka.....</u>	<u>8</u>
2.2 <u>Multimedia .....</u>	<u>9</u>
2.2.1 <u>Definisi Multimedia .....</u>	<u>9</u>
2.2.2 <u>Objek-Objek Multimedia .....</u>	<u>10</u>
2.3 <u>Company Profile .....</u>	<u>12</u>
2.3.1 <u>Definisi Company Profile .....</u>	<u>12</u>
2.4 <u>Video.....</u>	<u>13</u>

2.4.1	<a href="#"><u>Definisi Video</u></a>	13
2.4.2	<a href="#"><u>Keuntungan Video Digital</u></a>	14
2.4.3	<a href="#"><u>Jenis-Jenis Video</u></a>	14
2.4.3.1	<a href="#"><u>Video Analog</u></a>	15
2.4.3.2	<a href="#"><u>Video Digital</u></a>	15
2.5	<a href="#"><u>Infografis</u></a>	15
2.5.1	<a href="#"><u>Pengertian Infografis</u></a>	14
2.5.2	<a href="#"><u>Elemen Infografis</u></a>	16
2.5.3	<a href="#"><u>Manfaat Penggunaan Infografis</u></a>	16
2.5.4	<a href="#"><u>Jenis-Jenis Infografis</u></a>	17
2.6	<a href="#"><u>Motion Graphic</u></a>	20
2.6.1	<a href="#"><u>Sejarah Motion Graphic</u></a>	20
2.6.2	<a href="#"><u>Definisi Motion Graphic</u></a>	21
2.6.3	<a href="#"><u>Karakteristik Motion Graphic</u></a>	23
<a href="#"><u>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</u></a>		25
3.1	<a href="#"><u>Tinjauan Umum Perusahaan</u></a>	25
3.1.1	<a href="#"><u>Gambaran Umum Yayasan Kampung Halaman</u></a>	25
3.1.2	<a href="#"><u>Latar Belakang Yayasan Kampung Halaman</u></a>	25
3.1.3	<a href="#"><u>Kegiatan</u></a>	26
3.1.4	<a href="#"><u>Program</u></a>	27
3.2	<a href="#"><u>Analisis</u></a>	27
3.2.1	<a href="#"><u>Analisis Kebutuhan Video</u></a>	27
3.2.2	<a href="#"><u>Analisis Kebutuhan Fungsional</u></a>	28
3.2.3	<a href="#"><u>Analisis Kebutuhan Non-Fungsional</u></a>	29
3.2.4	<a href="#"><u>Studi Kelayakan</u></a>	32
3.2.5	<a href="#"><u>Biaya dan Manfaat Pembuatan Video</u></a>	34
3.3	<a href="#"><u>Tahap Pra Produksi</u></a>	34
3.3.1	<a href="#"><u>Perancangan Video Infografis</u></a>	34
3.3.2	<a href="#"><u>Pengumpulan Data</u></a>	34

3.3.3	<a href="#"><u>Rancangan Naskah Video Infografis .....</u></a>	<a href="#"><u>35</u></a>
<a href="#"><u>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</u></a>		<a href="#"><u>42</u></a>
4.1	<a href="#"><u>Implementasi dan Pembahasan .....</u></a>	<a href="#"><u>42</u></a>
4.1.1	<a href="#"><u>Produksi .....</u></a>	<a href="#"><u>43</u></a>
4.1.1.1	<a href="#"><u>Persiapan Perangkat Produksi .....</u></a>	<a href="#"><u>43</u></a>
4.1.1.2	<a href="#"><u>Aplikasi Yang Digunakan Dalam Produksi .....</u></a>	<a href="#"><u>45</u></a>
4.1.1.3	<a href="#"><u>Visualisasi Data .....</u></a>	<a href="#"><u>47</u></a>
4.1.2	<a href="#"><u>Pasca Produksi .....</u></a>	<a href="#"><u>49</u></a>
4.1.2.1	<a href="#"><u>Editing .....</u></a>	<a href="#"><u>49</u></a>
4.1.2.2	<a href="#"><u>Compositing .....</u></a>	<a href="#"><u>58</u></a>
4.1.2.3	<a href="#"><u>Rendering .....</u></a>	<a href="#"><u>59</u></a>
4.1.2.4	<a href="#"><u>Testing .....</u></a>	<a href="#"><u>60</u></a>
4.2	<a href="#"><u>Pembahasan .....</u></a>	<a href="#"><u>64</u></a>
4.3	<a href="#"><u>Implementasi .....</u></a>	<a href="#"><u>65</u></a>
4.4	<a href="#"><u>Evaluasi .....</u></a>	<a href="#"><u>65</u></a>
<a href="#"><u>BAB V PENUTUP .....</u></a>		<a href="#"><u>67</u></a>
5.1	<a href="#"><u>Kesimpulan .....</u></a>	<a href="#"><u>67</u></a>
5.2	<a href="#"><u>Saran .....</u></a>	<a href="#"><u>68</u></a>
<a href="#"><u>DAFTAR PUSTAKA .....</u></a>		<a href="#"><u>69</u></a>
<a href="#"><u>LAMPIRAN .....</u></a>		<a href="#"><u>.....</u></a>

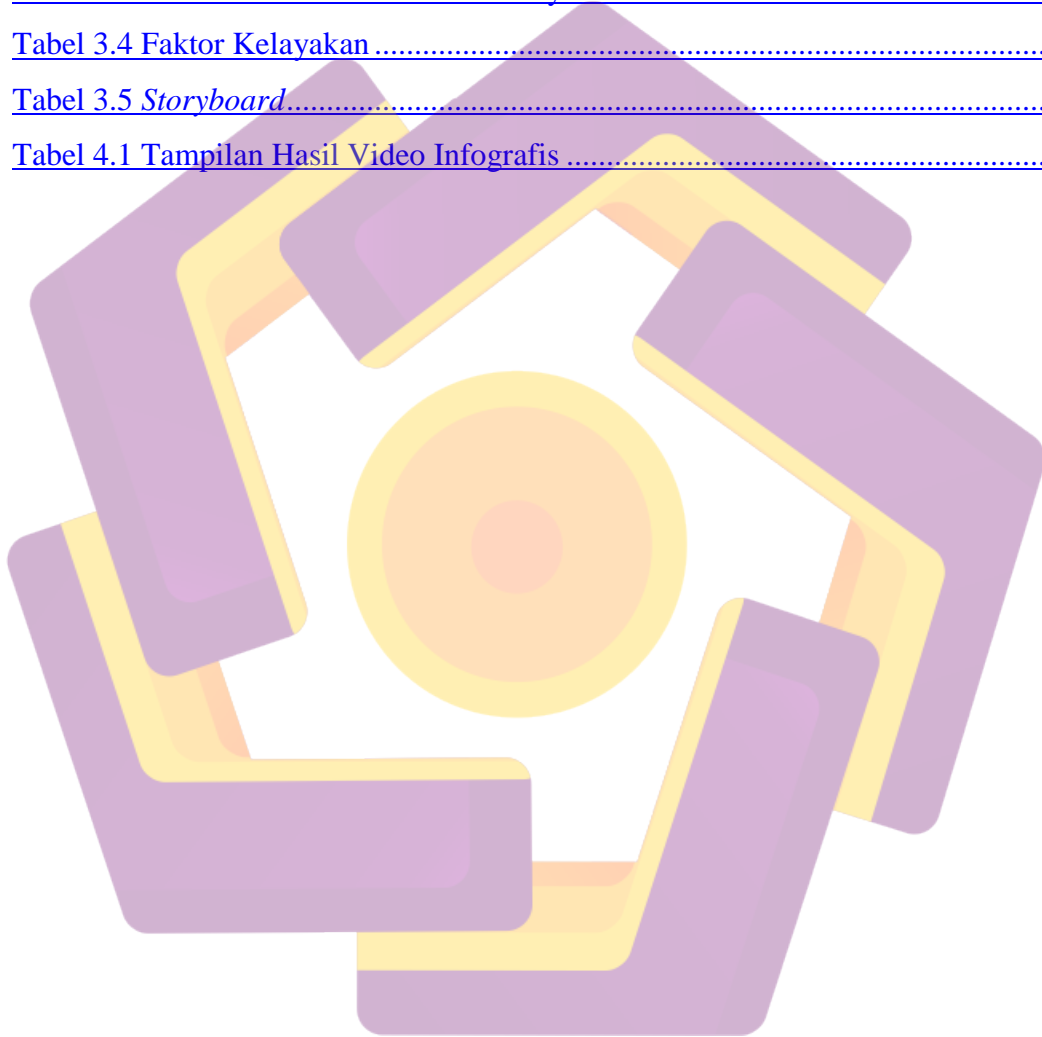
## DAFTAR GAMBAR

<u>Gambar 2.1 Contoh Video Infografis Bitcoin.co.id .....</u>	<u>19</u>
<u>Gambar 2.2 Contoh <i>Motion Graphic</i> .....</u>	<u>23</u>
<u>Gambar 4.1 Bagan Produksi dan Pasca Produksi .....</u>	<u>42</u>
<u>Gambar 4.2 Perangkat Komputer.....</u>	<u>44</u>
<u>Gambar 4.3 Perangkat <i>Pen Tablet</i> .....</u>	<u>44</u>
<u>Gambar 4.4 <i>Adobe Illustrator</i> .....</u>	<u>46</u>
<u>Gambar 4.5 <i>Adobe After Effects</i>.....</u>	<u>47</u>
<u>Gambar 4.6 <i>Pen Tool</i> .....</u>	<u>48</u>
<u>Gambar 4.7 <i>Shape Tool</i>.....</u>	<u>48</u>
<u>Gambar 4.8 <i>Direct Selection Tool</i>.....</u>	<u>48</u>
<u>Gambar 4.9 Pembuatan Karakter di <i>Adobe Illustrator CS6</i>.....</u>	<u>50</u>
<u>Gambar 4.10 Pewarnaan Karakter Berdasarkan <i>Layer</i>.....</u>	<u>51</u>
<u>Gambar 4.11 Sebelum dan Sesudah Pewarnaan .....</u>	<u>52</u>
<u>Gambar 4.12 Sebelum dan Sesudah Pewarnaan .....</u>	<u>52</u>
<u>Gambar 4.13 Sebelum dan Sesudah Pewarnaan .....</u>	<u>53</u>
<u>Gambar 4.14 Jumlah <i>Artboard</i> untuk masing-masing <i>scene</i> .....</u>	<u>53</u>
<u>Gambar 4.15 Managemen File.....</u>	<u>54</u>
<u>Gambar 4.16 File .ai Setelah Masuk Diaplikasi <i>After Effects</i>.....</u>	<u>54</u>
<u>Gambar 4.17 <i>Composition Settings</i>.....</u>	<u>55</u>
<u>Gambar 4.18 <i>Import File</i>.....</u>	<u>55</u>
<u>Gambar 4.19 Pengaturan <i>Brush Strokes</i>.....</u>	<u>56</u>
<u>Gambar 4.20 Pengaturan <i>Effect Typewriter</i> .....</u>	<u>57</u>
<u>Gambar 4.21 Pengaturan <i>Slider Control</i>.....</u>	<u>57</u>
<u>Gambar 4.22 Pengaturan <i>Fractal Noise</i>.....</u>	<u>58</u>
<u>Gambar 4.23 Penggabungan Gambar,Audio dan Animasi .....</u>	<u>58</u>
<u>Gambar 4.24 Proses <i>Rendering</i>.....</u>	<u>59</u>
<u>Gambar 4.25 Merubah Ukuran Pada <i>Adobe Illustrator</i>.....</u>	<u>66</u>



## DAFTAR TABEL

<u>Tabel 3.1 Analisis Kebutuhan <i>Software</i> .....</u>	<u>29</u>
<u>Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan <i>Hardware</i> .....</u>	<u>30</u>
<u>Tabel 3.3 Analisis Kebutuhan Sumber Daya Manusia .....</u>	<u>31</u>
<u>Tabel 3.4 Faktor Kelayakan .....</u>	<u>33</u>
<u>Tabel 3.5 <i>Storyboard</i> .....</u>	<u>37</u>
<u>Tabel 4.1 Tampilan Hasil Video Infografis .....</u>	<u>60</u>





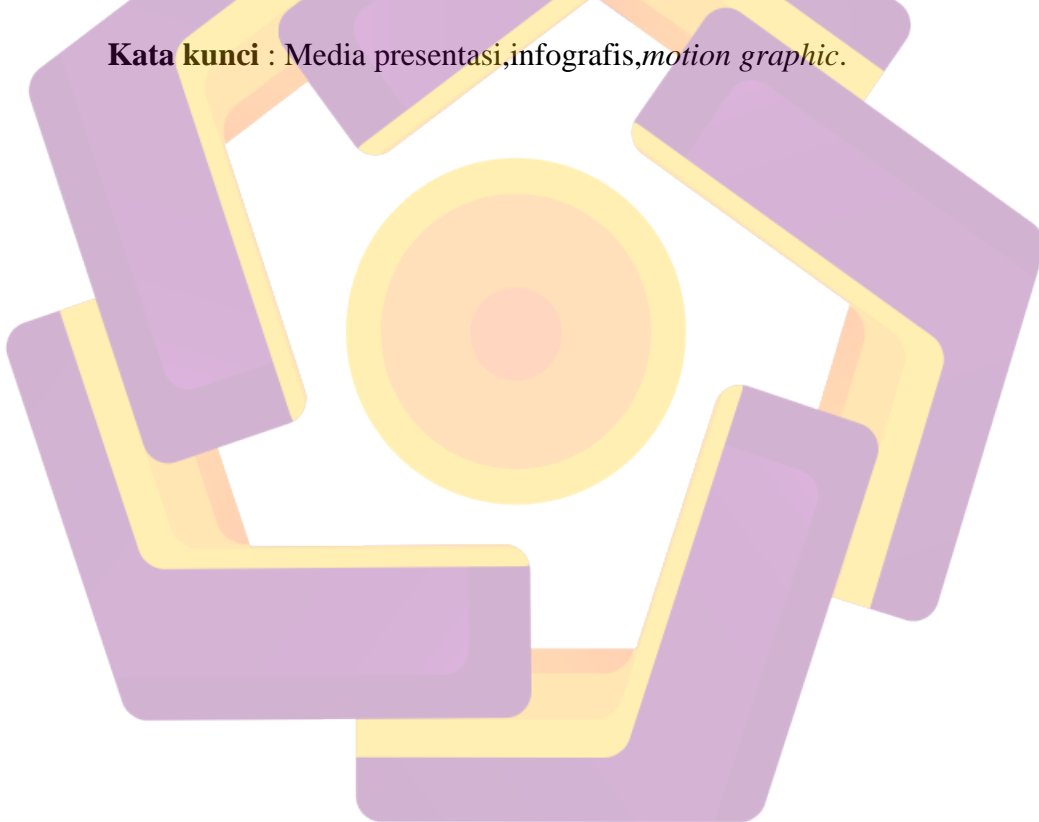
## INTISARI

Presentasi adalah cara atau metode untuk memberikan informasi dalam bentuk data, gambar, suara, video atau grafik. Dengan melakukan presentasi diharapkan informasi yang telah dimuat dapat tersampaikan dengan singkat dan jelas.

Infografis adalah representasi visual informasi, data atau pengetahuan grafis. Grafik ini menunjukkan informasi yang kompleks sederhana dan jelas, seperti pada papan, peta, jurnalisme, menulis teknik dan pendidikan.

*Motion graphic* umumnya adalah kombinasi dari potongan-potongan desain berdasarkan media visual yang menggabungkan bahasa film dengan desain grafis, seperti pemberian unsur yang berbeda seperti 2D dan 3D desain, animasi, video, tipografis, ilustrasi, fotografi dan musik.

**Kata kunci :** Media presentasi, infografis, *motion graphic*.



## ***ABSTRAKSI***

*The presentation is a way or method to provide information in the form of data, images, sound, video or graphics. By doing a presentation is expected to have published information that can be delivered succinctly and clearly.*

*Infographics are visual representation of information, data or knowledge of graphics. This graph shows the complex information simple and clear, as on board, maps, journalism, technical writing, and education.*

*Motion graphics is generally a combination pieces of designs based on visual media that combines film language with graphic design, such as the provision of different elements such as 2D and 3D design, animation, video, typographic, illustration, photography and music.*

**Keyword** : *Media presentation, infographic, motion graphics.*

