

**PERANCANGAN VIDEO INFOGRAFIS SEKOLAH BULUTANGKIS  
TALENTA KEBUMEN SEBAGAI MEDIA INFORMASI DENGAN  
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



**disusun oleh**

**Amin Nurul Hidayat**

**16.21.0994**

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

**PERANCANGAN VIDEO INFOGRAFIS SEKOLAH BULUTANGKIS  
TALENTA KEBUMEN SEBAGAI MEDIA INFORMASI DENGAN  
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



**disusun oleh**

**Amin Nurul Hidayat**

**16.21.0994**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN VIDEO INFOGRAFIS SEKOLAH BULUTANGKIS  
TALENTA KEBUMEN SEBAGAI MEDIA INFORMASI DENGAN  
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Amin Nurul Hidayat**

**16.21.0994**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 7 Agustus 2017

**Dosen Pembimbing,**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN VIDEO INFOGRAFIS SEKOLAH BULUTANGKIS  
TALENTA KEBUMEN SEBAGAI MEDIA INFORMASI DENGAN  
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Amin Nurul Hidayat**

**16.21.0994**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 29 September 2017

**Susunan Dewan Penguji**

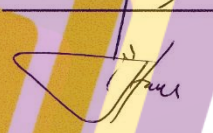
**Nama Penguji**

**Andika Agus Slameto, M.Kom.**  
**NIK. 190302109**

**Arief Setyanto, Dr.,S.Si, MT.**  
**NIK. 190302036**

**Hanif Al Fatta,S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 23 Maret 2018



## 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, 22 Desember 2017



Amin Nurul Hidayat

NIM. 16.21.0994

## MOTTO

*Menunda Bukan berarti Salah, Tetapi lebih baik jangan menunda, kerjakanlah semangatlah dan tersenyumlah.*

*(Amin Nurul Hidayat”)*

*Keberhasilan adalah kemampuan untuk melewati dan mengatasi dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan semangat*

*(Winston Churchill)*



## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang-orang yang saya sayangi:

1. Ayah dan Ibuyang telah tenang di sana, Inilah wujud kecil rasa sayangku untukmu, membiayai kuliah sendiri dari awal sampai selesai, saya ingin membuat bangga kalian... Love u mamake bapake.
2. Saudara tunggalku mas Muslih, dan istrinya mba mimah dan dua srikandinya Naomi zahro dan alviena safira.
3. Sahabat-sahabatku seperjuangan 16 S1 Transfer di Universitas AMIKOM Yogyakarta dan teman-teman yang tak mungkin penulis sebutkan satu persatu, *"Just Show If We're The Best"*.
4. Sahabat-sahabatku sedulur kaum piyambak kompak selalu ya.
5. Mbah Masrif Hidayatullah, Mbah Putri, Pak ansori, Bu Nafisah Dan sedoyo keluarga ndalem.
6. Sedulur Pondok pesantren Hidayatullah Seturan temen seperjuangan menuntut ilmu, *"pokoke ngaji bias ora bias ngaji, ben berkah"*.
7. Seluruh Keluarga Sekolah Bulutangkis Talenta Kebumen yang telah memberi kesempatan untuk melakukan penelitian.

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur kehadiran Allah SWT, karena dengan limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PERANCANGAN VIDEO INFOGRAFIS SEKOLAH BULUTANGKIS TALENTA KEBUMEN SEBAGAI MEDIA INFORMASI DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa/mahasiswi UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata satu (S1) dan memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dalam menyusun skripsi ini penyusun banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penyusun menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Mas Muslih selaku orang tua wali yang selalu memberikan dukungan baik moral maupun materiel kepada saya.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, S.T., M.T. selaku ketua jurusan S1 Teknik Informatika UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.



4. Hanif Al Fatta,S.Kom., M.Kom selaku pembimbing yang dengan senang hati telah meluangkan waktu untuk membimbing saya dalam menyusun skripsi ini.
5. Bapak Imam Satibi, selaku Pimpinan Sekolah Bulutangkis Talenta kebumen, yang telah meluangkan waktu dan mengizinkan saya untuk dapat melakukan penelitian.
6. Genk Kaum Piyambak atas semangatnya.
7. Teman-teman 16 S1 TI Tranfer atas dukungan dan motivasinya.
8. Sedulur Pondok pesantren Hidayatullah atas semua doanya.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan penulis terima dengan senang hati. Akhirnya hanya kepada Allah SWT penulis serahkan segalanya mudah-mudahan dapat bermanfaat khususnya bagi penulis umumnya bagi kita semua.

Yogyakarta, 23 Maret 2018

Amin Nurul Hidayat

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR .....	xix
INTISARI.....	xxii
<i>ABSTRACT</i> .....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Maksud dan Tujuan.....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.5.1 Manfaat Bagi Sekolah Bulutangkis Talenta Kebumen .....	5

1.5.2	Manfaat Bagi Masyarakat Dan Konsumen .....	5
1.6	Metode Penelitian .....	5
1.6.1	Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.1.1	Metode Observasi .....	5
1.6.1.2	Metode Wawancara .....	6
1.6.1.3	Metode Pustaka.....	6
1.6.1.4	Metode Perpustakaan.....	6
1.6.1.5	Metode Kuisisioner .....	6
1.6.2	Metode Analisis .....	6
1.6.3	Metode Perancangan.....	7
1.6.4	Metode Pengembangan.....	7
1.6.5	Metode Evaluasi .....	7
1.6.6	Sistematik Penulisan.....	8
<b>BAB II</b>	<b>LANDASAN TEORI.....</b>	<b>10</b>
2.1	Tinjauan Pustaka.....	11
2.2	Multimedia.....	11
2.2.1	Sejarah Multimedia.....	11
2.2.2	Definsi Multimedia.....	12
2.2.3	Elemen Multimedia .....	13
2.3	Animasi.....	15
2.3.1	Jenis – jenis Animasi.....	16
1.6.1.1	Stop Motion animation .....	16

1.6.1.2 Cell animation.....	17
1.6.1.3 Claymation animation.....	17
1.6.1.4 Cut-out animation .....	18
1.6.1.5 Puppet animation .....	19
1.6.1.6 Vektor animation .....	20
1.6.1.7 Karakter animation .....	21
1.6.1.8 Morphing animation .....	22
2.3.2 Prinsip – Prinsip Animasi.....	22
1.6.1.1 Timing .....	23
1.6.1.2 Slow In And Slow Out Or Eases .....	23
1.6.1.3 Arcs.....	24
1.6.1.4 Squash dan Strecth.....	24
1.6.1.5 Secondary action.....	25
1.6.1.6 Exaggeration .....	26
1.6.1.7 Anticipation .....	27
1.6.1.8 Staging .....	28
1.6.1.9 Follow Through and Overlapping Action.....	29
1.6.1.10 Straight Ahead and Pose to pose .....	30
1.6.1.11 Solid Drawing.....	31
1.6.1.12 Appeal.....	32

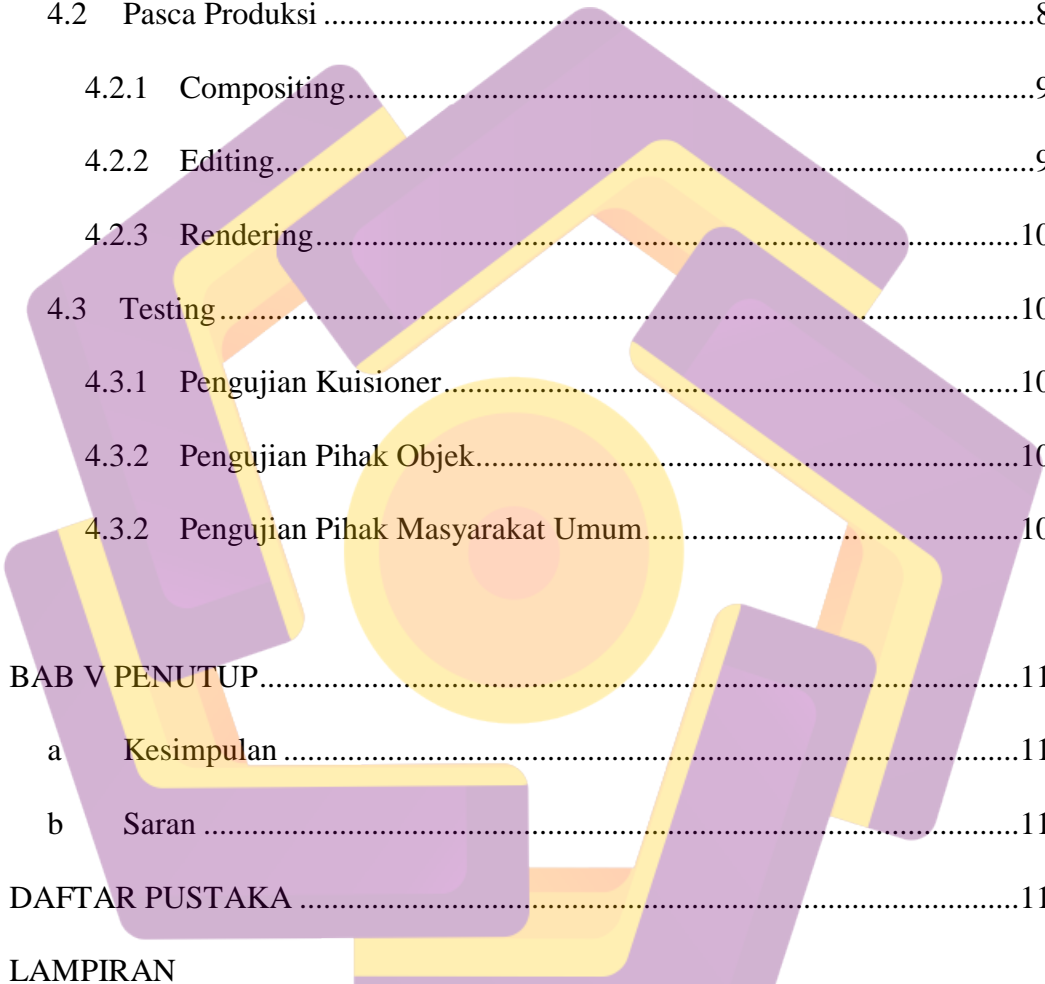
2.4	Teknik Motion Graphic.....	33
2.4.1	Definisi Motion Graphic.....	33
2.4.2	Sejarah Motion Graphic.....	33
2.4.3	Perinsip Dasar Motion Graphic.....	34
2.4.3.1	Spatial.....	34
2.4.3.2	Temporal.....	34
2.4.3.3	Live Action.....	35
2.4.3.4	Typographic.....	35
2.5	Iklan.....	35
2.5.1	Definisi Iklan.....	35
2.5.2	Sejarah Iklan.....	35
2.5.3	Strategi Merencanakan Iklan.....	37
2.5.3.1	Strategi Menetapkan Audien Sasaran.....	37
2.5.3.2	Strategi Pembidikan Pasar dan Penempatan Posisi.....	37
2.5.3.3	Strategi Mencari keunggulan produk yang dipasarkan.....	38
2.5.3.4	Strategi Menetapkan Anggaran Iklan Televisi.....	38
2.5.3.5	Strategi Kreatif Merancang Pesan Iklan Televisi.....	38
2.5.3.6	Strategi Merancang Daya Tarik Pesan Iklan.....	39
2.5.3.7	Strategi Merancang Gaya Mengeksekusi Pesan Iklan.....	39
2.5.3.8	Strategi Merancang Naskah dan Storyboard.....	39
2.5.4	Tahap Pra Produksi.....	40
2.5.5	Tahap Pra Produksi.....	40

2.5.5.1 Iklan informatif.....	40
2.5.5.2 Iklan Persuasif .....	40
2.5.5.3 Pengingat .....	41
2.5.5.4 Penambah Nilai.....	41
2.5.5.5 Bantuan Aktivitas Lain .....	41
2.6 Video Infografis .....	42
2.6.1 Pengembangan Video Infografis .....	43
2.6.2 Tahap Pra Produksi.....	43
2.6.2.1 Konsep .....	44
2.6.2.2 Pengumpulan Data.....	44
2.6.2.3 Nasakah .....	44
2.6.2.4 Storyboard .....	44
2.6.3 Tahap Produksi .....	45
2.6.3.1 Video .....	45
2.6.3.2 Audio .....	46
2.6.4 Tahap Pasca Produksi .....	46
2.6.4.1 Compositing atau Video Editing .....	46
2.6.4.2 Rendering.....	47
2.7 Media Informasi.....	47
2.8 Pengelola Data Kuisiner .....	48
2.8.1 Skala Lingkert.....	48
2.8.2 Menentukan Interval .....	48

2.8.3	Rumus Presentase .....	49
2.9	Perangkat Lunak yang digunakan .....	50
2.9.1	Adobe Premier Pro CC 2017 .....	50
2.9.2	Adobe After Effect CC 2017 .....	51
2.9.3	Corel Draw X7.....	52
2.9.4	Adobe Audition CC 2017 .....	53
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>54</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	55
3.1.1	Deskripsi Objek .....	55
3.1.2	Logo Sekolah Bulutangkis Talenta Kebumen .....	55
3.1.3	Lokasi Sekolah Bulutangkis Talenta Kebumen.....	55
3.1.4	Visi dan Misi Sekolah Bulutangkis Talenta Kebumen .....	56
3.1.5	Nilai Plusdari Sekolah Bulutangkis Talenta Kebumen.....	56
3.1.6	Program Kelas Sekolah Bulutangkis Talenta Kebumen.....	57
3.1.7	Mekanisme Media Promosi Terdahulu.....	59
3.1.8	Struktur Organisasi .....	59
3.2	Analisis Masalah.....	60
3.2.1	Definisi Analisis .....	60
3.2.2	Langkah – Langkah Analisis Masalah.....	60
3.2.3	Identifikasi Masalah.....	60
3.2.4	Wawancara.....	61
3.2.5	Hasil Analisis Masalah .....	62

3.3	Solusi Yang Diterapkan .....	63
3.4	Solusi Yang Dipilih.....	63
3.5	Study Kelayakan .....	63
3.5.1	Kelayakan Teknis .....	63
3.5.2	Kelayakan Teknologi .....	64
3.5.3	Kelayakan Operasional .....	64
3.5.4	Kelayakan Ekonomi.....	64
3.5.4	Kelayakan Hukum .....	65
3.6	Analisis Kebutuhan Sistem .....	65
3.6.1	Kebutuhan Fungsional .....	65
3.6.2.1	Kebutuhan Sistem.....	66
3.6.2.2	Kebutuhan Pengguna .....	66
3.6.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	66
3.7	Rancangan Pra Produksi .....	68
3.7.1	Ide Cerita.....	68
3.7.2	Pembuatan Naskah.....	69
3.7.3	Pembuatan Storyboard.....	70
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>76</b>
4.1	Produksi .....	76
4.1.1	Drawing .....	77
4.1.2	Coloring .....	80

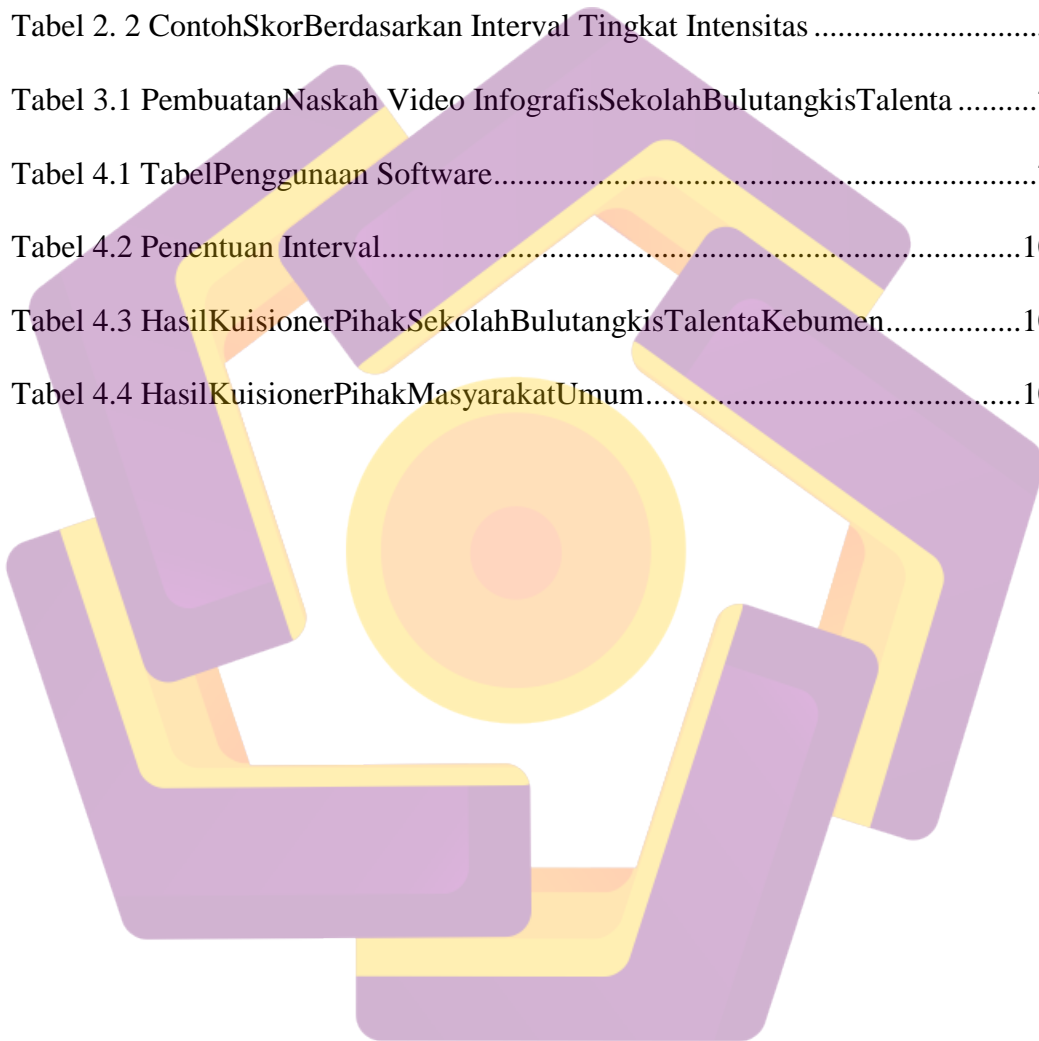




4.1.3	Background dan Foreground .....	80
4.1.4	Dubbing .....	84
4.1.5	Sound Editing .....	84
4.2	Pasca Produksi .....	89
4.2.1	Compositing.....	90
4.2.2	Editing.....	99
4.2.3	Rendering.....	103
4.3	Testing.....	105
4.3.1	Pengujian Kuisisioner.....	105
4.3.2	Pengujian Pihak Objek.....	105
4.3.2	Pengujian Pihak Masyarakat Umum.....	108
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>111</b>
a	Kesimpulan .....	111
b	Saran .....	112
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>114</b>
<b>LAMPIRAN</b>		

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 ContohSkorBerdasarkanPernyataan.....	50
Tabel 2. 2 ContohSkorBerdasarkan Interval Tingkat Intensitas .....	51
Tabel 3.1 PembuatanNaskah Video InfografisSekolahBulutangkisTalenta .....	72
Tabel 4.1 TabelPenggunaan Software.....	78
Tabel 4.2 Penentuan Interval.....	107
Tabel 4.3 HasilKuisisionerPihakSekolahBulutangkisTalentaKebumen.....	108
Tabel 4.4 HasilKuisisionerPihakMasyarakatUmum.....	109



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Infografis 1 .....	11
Gambar 2.2 Contoh Infografis 2 .....	12
Gambar 2.3 Contoh Video Infografis.....	13
Gambar 2.4 Contoh Storyboard .....	20
Gambar 2.5 Tampilan Adobe Premiere CS6.....	27
Gambar 2.6 Tampilan Adobe After Effect CS6.....	27
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Illustrator CS6 .....	28
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Audition CS6.....	29
Gambar 3.1 Logo Harvest Language Practice .....	30
Gambar 3.2 Contoh Brosur Promosi Harvest Language Practice.....	32
Gambar 3.3 Struktur Organisasi Harvest Language Practice.....	33
Gambar 3.4 Pembuatan Storyboard Video Infografis Harvest Language Practice .....	48
Gambar 4.1 Contoh Pembuatan Dokumen Baru.....	51
Gambar 4.2 Contoh Pembuatan Objek Televisi.....	52
Gambar 4.3 Contoh Pen Tool.....	52
Gambar 4.4 Contoh Shape Tool.....	53
Gambar 4.5 Contoh Pemindahan Layer .....	53
Gambar 4.6 Contoh Penyimpanan Dalam Format Adobe Illustrator (*.ai) .....	54

Gambar 4.7 Contoh Pewarnaan Objek.....	55
Gambar 4.8 Contoh Objek Yang Telah Diwarnai.....	55
Gambar 4.9 Contoh Gambar Aset Pendukung .....	56
Gambar 4.10 Contoh Dokumen Baru.....	57
Gambar 4.11 Contoh Memulai Perekaman Suara Pada Adobe Audition CS6 .....	58
Gambar 4.12 Contoh Hasil Perekaman Suara.....	58
Gambar 4.13 Proses Pemotongan Suara .....	59
Gambar 4.14 Contoh Gambar Mengcapture Noise.....	60
Gambar 4.15 Contoh Menghilangkan Noise.....	60
Gambar 4.16 Contoh Penyimpanan File Dokumen .....	61
Gambar 4.17 Contoh Tampilan Awal Pada Adobe After Effect CS6.....	62
Gambar 4.18 Contoh Menentukan Ukuran Frame Video .....	63
Gambar 4.19 Contoh Proses Import File.....	64
Gambar 4.20 Contoh Hasil Import.....	64
Gambar 4.21 Contoh Penyusunan Layer .....	65
Gambar 4.22 Contoh Penggunaan Transform .....	66
Gambar 4.23 Contoh Penggunaan Transform.....	66
Gambar 4.24 Contoh Penggunaan Plugin Duik .....	67
Gambar 4.25 Contoh Gambar Easy And Wizz .....	68
Gambar 4.26 Contoh Objek Sebelum Penerapan Efek .....	68
Gambar 4.27 Contoh Objek Setelah Penerapan Efek .....	69
Gambar 4.28 Contoh Penerapan Typerwriter .....	69

Gambar 4.29 Contoh Penerapan Efek Light Sweep.....	70
Gambar 4.30 Contoh Penerapan Rotation Expression .....	71
Gambar 4.31 Contoh Penerapan Expression Position.....	71
Gambar 4.32 Contoh Tampilan Awal Untuk Rendering .....	72
Gambar 4.33 Contoh Penyesuaian Output Module Dengan Format H.264.....	73
Gambar 4.34 Contoh Proses Rendering .....	73
Gambar 4.35 Contoh Tampilan Awal Pada Adobe Premiere Pro CS6.....	74
Gambar 4.36 Contoh Proses Penyimpanan Project.....	75
Gambar 4.37 Contoh Penyesuaian Frame Pada Adobe Premiere CS66 .....	75
Gambar 4.38 Contoh Proses Penggabungan File.....	76
Gambar 4.39 Contoh Proses Penggabungan File .....	77
Gambar 4.40 Contoh Proses Pemilihan Format Video H.264 (*MP4).....	78
Gambar 4.41 Contoh Proses Pemilihan Preset Video.....	78
Gambar 4.42 Contoh Proses Rendering.....	79
Gambar 4.43 Diagram Hasil Kuisisioner.....	83

## INTISARI

Sekolah Bulutangkis Talenta Kebumen adalah lembaga pelatihan olahraga khususnya dibidang bulutangkis dengan kelas yang ditawarkan dari anak – anak, menengah dan dewasa, untuk memberikan informasi kepada masyarakat umum, Sekolah Bulutangkis Talenta masih menggunakan media seperti koran, poster dan brosur dalam mempublikasikan kepada konsumen atau calon siswanya, Sehingga konsumen atau calon siswa kurang belum memahami informasi yang terdapat pada Sekolah Bulutangkis Talenta.

Dalam pembuatan penelitian ini, Penulis membuat dengan metode pengumpulan data, metode analisis, metode perancangan. Metode Perancangan terdiri dari Pra produksi, Produksi, Pasca produksi dan metode evaluasi dengan menggunakan skala lingkert

Hasil analisis masalah yang ditemukan adalah banyak konsumen atau calon siswa yang belum mengetahui tentang Sekolah Bulutangkis Talenta Kebumen. Maka dari itu penulis memilih video infografis untuk memasarkannya melalui Televisi.

**Kata Kunci :** *Motion Graphic*, Animasi, Olahraga

## **ABSTRAC**

*Talenta badminton school kebumen is a sport course institution especially in badminton. The class offers for children, teens and adults to give the information to society. Talenta badminton school is still used newspaper, poster and brocure to promote their school to their new students so that the students can't get the information from those media completely.*

*In arranging this research the researcher conducted the data collection method, data analizing consists of pre-production, production past-producton and the evaluation model used in this research was likers scale.*

*The finding problem were a lot of consuments that have known yet about talenta badminton school kebumen, Because of that, the researched used infographic video to promote the school through television.*

**Keywords :***Motion Graphic, Animation, Sport*