

**PEMBUATAN VIDEO INFOGRAFIS DENGAN TEKNIK MOTION  
GRAPHIC PADA KAGAYAKU HOBBYSHOP SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ibnu Pradana**

**15.12.8374**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PEMBUATAN VIDEO INFOGRAFIS DENGAN TEKNIK MOTION  
GRAPHIC PADA KAGAYAKU HOBBYSHOP SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Ibnu Pradana**

**15.12.8374**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2019**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO INFOGRAFIS DENGAN TEKNIK MOTION  
GRAPHIC PADA KAGAYAKU HOBBYSHOP SEBAGAI MEDIA  
PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ibnu Pradana**

**15.12.8374**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 September 2018

**Dosen Pembimbing,**

**Bernadhen M.Kom.**

**NIK. 190302243**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PEMBUATAN VIDEO INFOGRAFIS DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC PADA KAGAYAKU HOBBYSHOP SEBAGAI MEDIA PROMOSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ibnu Pradana**

**15.12.8374**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Agustus 2019

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Bernadhed, M.Kom.**  
NIK. 190302243

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.**  
NIK. 190302164

**Mulia Sulistivono, M.Kom.**  
NIK. 190302248

**Tanda Tangan**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 Agustus 2019

**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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 27 Agustus 2019



Ibnu Pradana

NIM. 15.12.8374

## MOTTO

”Meraka yang tidak bekerja tidak dapat makanan”

”Berbuat baiklah kepada semua makhluk”

”Usaha bisa dicopy tapi rezeki tidak bisa dipaste”

(Qoute of Diri Sendiri)

*”Takdir setiap manusia memang telah ditentukan sejak lahir, tetapi dengan kerja keras kita dapat mengalahkan takdir”*

(Uzumaki Naruto)

*”Tidak peduli seberat apapun atau tidak mungkin untuk dicapai, kau tidak boleh menyerah dengan tujuanmu*

(Lufffy – One Piece)

*”Hidup bukanlah permainan keberuntungan. Jika kau ingin menang, kau harus berkerja keras”*

(Sora - NoGameNoLife)

*”Jangan khawatirkan apa yang dipikirkan orang lain. Tegakkan kepalamu dan melangkahlah kedepan ”*

(Midoriya Izuku - BokuNoHero)

## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, syukur yang tak terhingga atas nikmat dan karunia Allah kepada hamba-Nya. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah Subhanahu wata'ala yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia dalam bentuk apapun, sehingga dilancarkan dan diberikan kemudahan dalam segala urusan yang penulis hadapi, terutama dalam proses penyampaian naskah skripsi ini.
2. Kedua orang tua saya yang tiada henti-hentinya mendoakan, melimpahkan rasa kasih dan sayang, selalu memberikan nasehat, memberikan motivasi, memberikan bimbingan dan dukungan kepada saya, tanpa mereka saya bukan lah apa – apa.
3. Bernadhed, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan semangat, motivasi, bimbingan, arahan, kritik dan saran selama proses penyusunan hingga penyelesaian naskah skripsi ini.
4. Mas Gilang selaku Owner di Kagayaku Hobbyshop memberikan izin kepada saya untuk melakukan penelitian skripsi ini.
5. Seluruh Keluarga besar kelas 15.S1SI.01 teman semasa kuliah yang memberikan dukungan kepada saya.
6. Teman teman Awsubs yang selalu menyemangati saya dan serta seluruh kerabat dan pihak-pihak yang terlibat selama proses penyusunan hingga penyelesaian naskah skripsi ini yang tidak bisa saya sebut satu persatu.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu wata'ala atas segala limpahan rahmat dan ridho-Nya yang telah memberikan kesehatan, kelancaran, kemudahan, keteguhan, dan membekali anugerah ilmu sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pembuatan Video Infografis Dengan Teknik Motion Graphic pada Kagayaku Hobbyshop Sebagai Media Promosi”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan di Program Strata-I Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta. Banyak pihak yang telah mendukung terselesaikannya skripsi ini, sehingga pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bernadhed, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan semangat, motivasi selama bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu yang sangat bermanfaat bagi saya kedepannya.
4. Keluarga besar 15-S1SI-01, yang telah menemani selama perkuliahan dan memberikan kenangan yang tidak akan terlupakan.

Penulis juga memohon maaf apabila dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis berhadap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 28 Agustus 2019

Penulis



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
INTISARI.....	xii
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.4.1 Maksud Penelitian.....	4
1.4.2 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.5.2 Metode Analisis Data.....	6
1.5.3 Metode Perancangan .....	6

1.5.4 Metode Evaluasi.....	7
1.6 Sistematika Penulisan .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>9</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Dasar Teori.....	11
2.2.1 Video.....	11
2.2.2 Infografis dan Penerapannya.....	13
2.2.3 Animasi.....	16
2.2.4 Pengembangan Video Infografis.....	17
2.2.5 Memproduksi Video Infografis.....	18
2.2.6 Konsep Teknik Motion Graphic .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2.7 Media Informasi.....	27
2.2.8 Metode Testing.....	29
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>31</b>
3.1 Tinjauan Umum .....	31
3.1.1 Deskripsi Perusahaan .....	31
3.1.2 Produk Kagayaku Hobbyshop.....	31
3.2 Pengumpulan Data .....	32
3.2.1 Metode Wawancara.....	32
3.2.2 Metode Dokumentasi .....	33
3.3 Identifikasi Masalah.....	34
3.3.1 Analisis Sistem.....	34
3.3.2 Analisis SWOT .....	34
3.3.3 Analisis Kebutuhan Sistem .....	38
a. Storyboard .....	40

b. Narasi .....	41
c. Editor .....	41
d. Desain Grafis .....	41
3.4 Perancangan .....	41
3.4.1 Rancangan Konsep.....	41
3.4.2 Pengumpulan Data .....	42
3.4.3 Rancangan Naskah .....	43
3.4.4 Storyboard .....	44
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>50</b>
4.1 Tahap Produksi .....	50
4.1.1 Visualisasi .....	50
4.2 Pasca Produksi .....	56
4.2.1 <i>Compositing</i> .....	56
4.2.2 Editing Video Menggunakan Adobe Premiere Pro CC 2015 .....	60
4.2.3 Rendering .....	61
4.3 Metode Testing.....	63
4.3.1 Alpha Testing.....	63
4.4 Implementasi .....	70
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>72</b>
5.1 Kesimpulan .....	72
5.2 Saran.....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian.....	9
Tabel 2.2 Tabel Skala Jawaban.....	30
Tabel 3.3 Kualitatif Matrik SWOT .....	36
Tabel 3.4 Tabel Kebutuhan Perangkat Keras.....	39
Tabel 3.5 Tabel Kebutuhan Perangkat Lunak.....	40
Tabel 3.6 Rancangan Naskah.....	43
Tabel 3.7 Storyboard.....	45
Tabel 4.8 Kuesioner Penilaian Video Praktisi Multimedia.....	64
Tabel 4.9 Kuesioner Penilaian Video Masyarakat Umum.....	65
Tabel 4.10 Kuesioner Penilaian Video Pihak Kagayakuhobbyshop.....	66
Tabel 4.11 Hasil Kuesioner Praktisi Multimedia Hasil Kuesioner Praktisi Multimedia.....	67
Tabel 4.12 Hasil Kuesioner Praktisi Masyarakat.....	68
Tabel 4.13 Hasil Kuesioner Penilaian Pihak Kagayakuhobbyshop.....	69

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Tampilan Website Kagayaku Hobbyshop.....	2
Gambar 2. 1. Contoh Infografis 1.....	13
Gambar 2. 2 Contoh Infografis 2.....	14
Gambar 2. 3 Contoh Video Infografis 1.....	15
Gambar 2. 4 Contoh Video Infografis 2.....	16
Gambar 2. 5 Diagram Skematik Tahapan Visualisasi Data.....	22
Gambar 2. 6 Contoh Storyboard.....	23
(Gambar 2. 7 Motion Graphic Design: Applied History and Aesthetics 3rd Edition.).....	25
( Gambar 2. 8 Sejarah Motion Graphic.).....	27
Gambar 3. 1 Tampilan Website Kagayaku Hobbyshop.....	34
Gambar 3. 2 Tampilan Instagram Kagayaku Hobbyshop.....	34
Gambar 4. 1 Bagan Penggunaan Software.....	51
Gambar 4. 2 Gambar yang akan ditracing.....	52
Gambar 4. 3Proses Tracing.....	53
Gambar 4. 4 Hasil Dari Proses Tracing.....	53
Gambar 4. 5 Record Dubbing .....	54
Gambar 4. 6 Wavefrom Audio.....	54
Gambar 4. 7 Crop Audio.....	55
Gambar 4. 8 Normalize.....	55
Gambar 4. 9 Spech Volume Leveler.....	56
Gambar 4. 10 Adaptive Noise Reduction.....	56

Gambar 4. 11 Vocal Enhancer .....	57
Gambar 4. 12 Manual Pitch Correction.....	57
Gambar 4. 13 Tampilan Composition Settings.....	58
Gambar 4. 14 Tampilan Folder Source Project.....	59
Gambar 4. 15 Tampilan Proses Import.....	59
Gambar 4. 16 Tampilan Penyusunan Layer.....	60
Gambar 4. 17 Transformasi Utama.....	60
Gambar 4. 18 Animation Composer.....	61
Gambar 4. 19 Penggunaan Animation Composer.....	61
Gambar 4. 20 New Sequence dan Source.....	62
Gambar 4. 21 Proses Penggabungan Video dan Audio.....	62
Gambar 4. 22 Proses Export Video.....	63
Gambar 4. 23 Pemilihan Codec Video.....	64
Gambar 4. 24 Proses Rendering.....	64
Gambar 4. 25 Diagram Penilaian Video.....	70
Gambar 4. 26 Video di Upload di Facebook.....	71
Gambar 4. 27 Video di Upload di Instagram.....	71
Gambar 4. 28 Video di Upload di Youtube.....	72

## INTISARI

Kagayaku Hobbyshop merupakan toko yang bergerak di bidang jual beli modelkit, cat, aksesoris, untuk gundam. Kagayaku mampu bersaing dan dijalankan hingga sekarang untuk memperkenalkan dan memperluas hobby gundam. Dalam pengembangan perusahaan dibutuhkan media informasi dan media promosi untuk mencapai tujuan yang diinginkan terutama kepada penikmat gundam .

Pembuatan video infografis merupakan salah satu media informasi dan media promosi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan reputasi perusahaan Kagayaku Hobbyshop. Analisis dan perancangan pembuatan video infografis ini adalah dengan menggunakan teknik *motion graphic*.

Melalui website perusahaan dan media sosial video infografis Kagayaku Hobbyshop disebarluaskan, dengan tujuan untuk menciptakan reputasi perusahaan yang terpercaya dan memiliki prospek baik dimata pelanggan dan masyarakat luas.

**Kata Kunci:** Infografis, Kagayaku Hobbyshop, Perancangan, Media Informasi, Motion Graphic



## **ABSTRACT**

*Kagayaku Hobbyshop is a shop engaged in buying and selling model kits, paints, accessories, for gundams. Kagayaku is able to compete and run until now to introduce and expand the Gundam hobby. In the development of the company, it takes information and promotional media to achieve the desired goals, especially to lovers of Gundam.*

*Making infographic videos is one of the media information and promotional media that can be utilized to enhance the Kagayaku Hobbyshop company's reputation. Analysis and design of making this infographic video is to use motion graphic techniques.*

*Through the corporate website and social media video infographic, Kagayaku Hobbyshop is disseminated, with the aim of creating a trusted company reputation and having good prospects in the eyes of customers and the wider community.*

**Keyword:** *Infographics, Kagayaku Hobbyshop, Design, Information Media, Motion Graphic*

