

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA INFORMASI
INFOGRAFIS KABUPATEN SLEMAN YOGYAKARTA
MENGUNAKAN MOTION GRAFIS**

SKRIPSI



disusun oleh

Muttaqin Noor Pamungkas

15.12.8352

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA INFORMASI
INFOGRAFIS KABUPATEN SLEMAN YOGYAKARTA
MENGUNAKAN MOTION GRAFIS**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Muttaqin Noor Pamungkas

15.12.8352

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA INFORMASI
INFOGRAFIS KABUPATEN SLEMAN YOGYAKARTA
MENGUNAKAN MOTION GRAFIS**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muttaqin Noor Pamungkas

15.12.8352

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Agustus 2018

Dosen Pembimbing,

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA INFORMASI INFOGRAFIS KABUPATEN SLEMAN YOGYAKARTA MENGUNAKAN MOTION GRAFIS

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muttaqin Noor Pamungkas

15.12.8352

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Ike Verawati, M.Kom
NIK. 190302237

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 13 Agustus 2018

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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 9 Agustus 2018



Muttaqin Noor Pamungkas

NIM. 15.12.8352

MOTTO

” Berangkat dengan penuh keyakinan, berjalan dengan penuh keikhlasan, istiqomah dalam menghadapi cobaan. YAKIN, IKHLAS, ISTIQOMAH.”

(TGKH. Muhammad Zainuddin Abdul Madjid)

”Yesterday is history, tomorrow is a mystery, but today is a gift, that’s why it’s called a present.”

(Bil Keane)

"Terbentur, terbentur, terbentur, Terbentuk!"

(Tan Malaka)

"Sedikit lebih beda lebih baik daripada sedikit lebih baik"

(Pandji Pragiwaksono)

PERSEMBAHAN

1. Untuk kedua orangtua saya yang selalu tiada henti-hentinya memberikan dukungan dan doa.
2. Dosen Pembimbing saya Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom yang telah membimbing saya dalam mengerjakan skripsi ini.
3. Pihak dari Pemkab Sleman, khususnya Mas Agastya Dedi Kusuma dari Dinas Kominfo Sleman yang telah membantu saya dalam segala urusan terkait penelitian saya untuk skripsi ini.
4. Para Dosen pengampu matakuliah yang pernah saya temui, yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat untuk saya.
5. Geng SUKUN48 SOCIAL CLUB yang selalu bersama-sama untuk terus guyub rukun dalam belajar kelompok
6. Anton dan Shandy yang sudah meminjamkan saya condenser untuk keperluan pembuatan narasi
7. Mahasiswa kelas 15-S1SI-01 yang merupakan teman-teman saya yang telah mendukung dan berjuang bersama-sama sampai saat ini, kalian orang-orang luar biasa.

KATA PENGANTAR

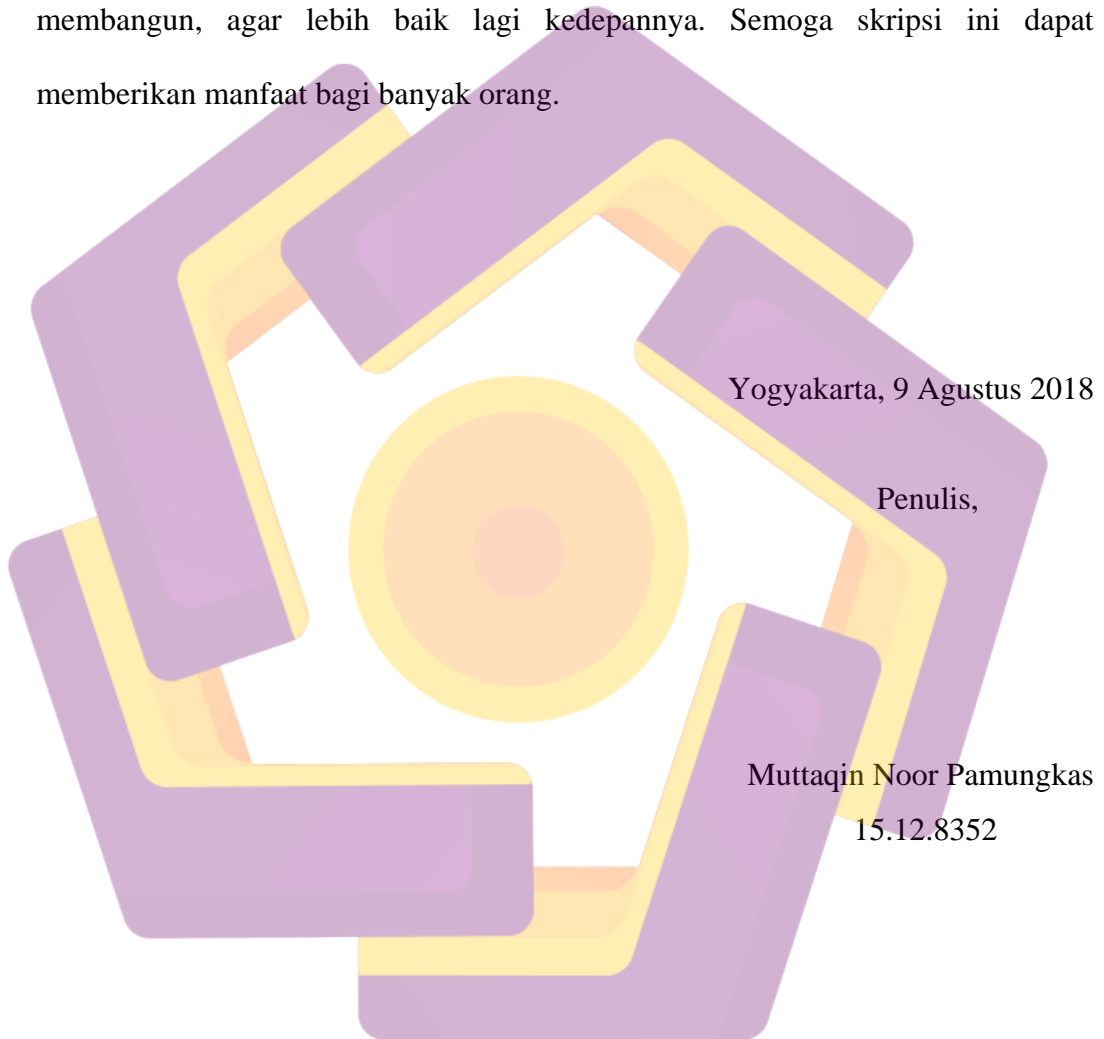
Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga pada skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Media Informasi Infografis Kabupaten Sleman menggunakan *Motion Graphic*” ini bisa selesai pada waktunya. Penyusunan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

Skripsi ini tersusun bukan karena hasil kerja keras penulis saja. Bantuan dari pihak lain pun turut andil dalam tersusunnya skripsi ini. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih semua pihak yang telah membantu tersusunnya skripsi ini, diantaranya:

1. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan baik secara moral maupun material.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan saran dalam pelaksanaan dan penyusunan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama ini.
5. Pihak Pemkab Sleman yang memberikan kesempatan pada penulis dalam melakukan penelitian.

6. Semua teman-teman saya yang telah memberikan dukungan dan membantu saya dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih ada kelemahan dan kekurangan. Maka dari itu penulis berharap adanya masukan kritik dan saran yang membangun, agar lebih baik lagi kedepannya. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi banyak orang.

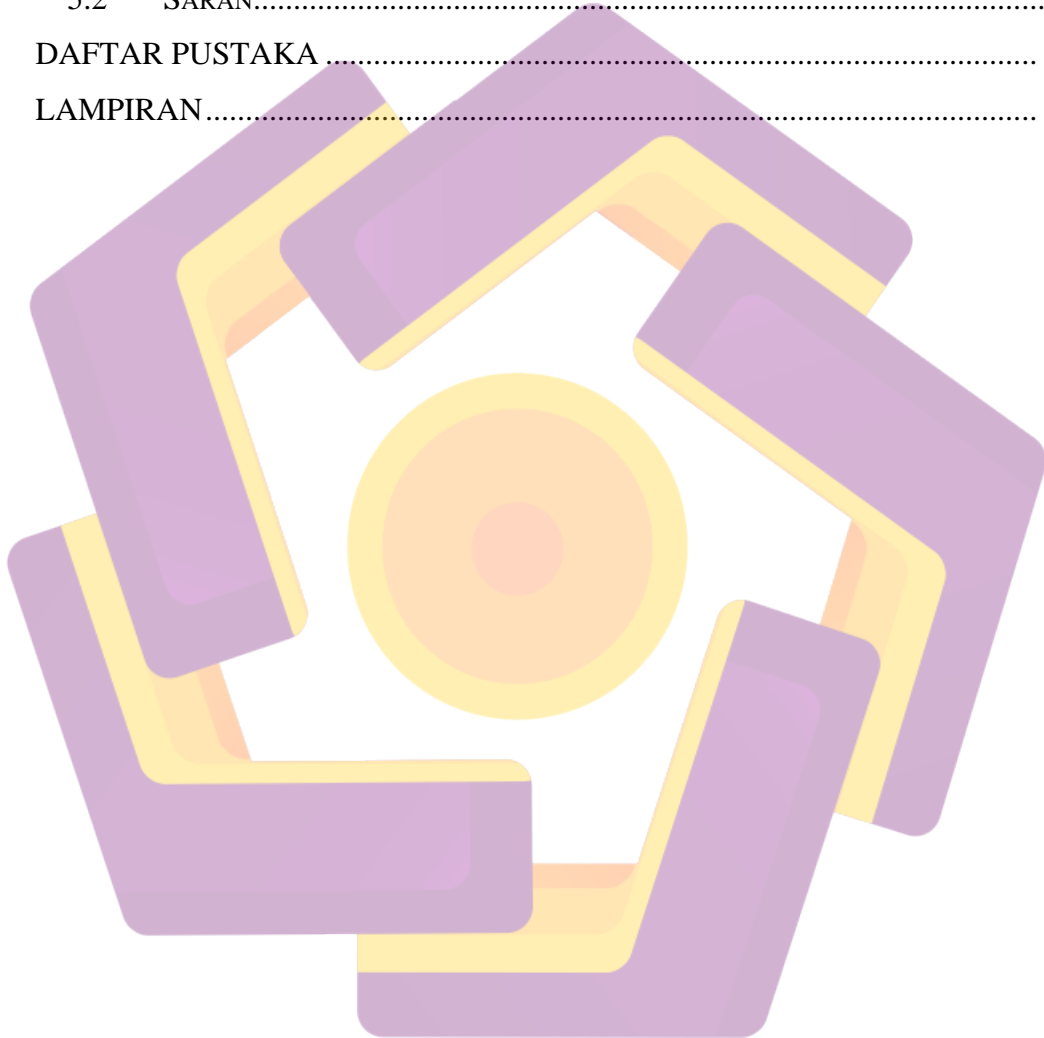


DAFTAR ISI

| | |
|--|----------|
| JUDUL | I |
| PERSETUJUAN | II |
| PENGESAHAN | III |
| PERNYATAAN..... | IV |
| MOTTO | V |
| PERSEMBAHAN..... | VI |
| KATA PENGANTAR..... | VII |
| DAFTAR ISI..... | IX |
| DAFTAR TABEL..... | XII |
| DAFTAR GAMBAR..... | XIII |
| INTISARI..... | XVI |
| <i>ABSTRACT</i> | XVII |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 LATAR BELAKANG..... | 1 |
| 1.2 RUMUSAN MASALAH..... | 2 |
| 1.3 BATASAN MASALAH..... | 2 |
| 1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN..... | 3 |
| 1.5 MANFAAT PENELITIAN..... | 3 |
| 1.6 METODE PENELITIAN..... | 4 |
| 1.7 SISTEMATIKA PENULISAN..... | 5 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 7 |
| 2.1 KAJIAN PUSTAKA..... | 7 |
| 2.2 MEDIA INFORMASI..... | 8 |
| 2.3 VIDEO..... | 8 |
| 2.4 INFOGRAFIS..... | 10 |
| 2.4.1 Sejarah Infografis..... | 10 |
| 2.4.2 Pengertian Infografis..... | 10 |
| 2.4.3 Jenis Infografis..... | 12 |
| 2.4.4 Penerapan Infografis..... | 13 |

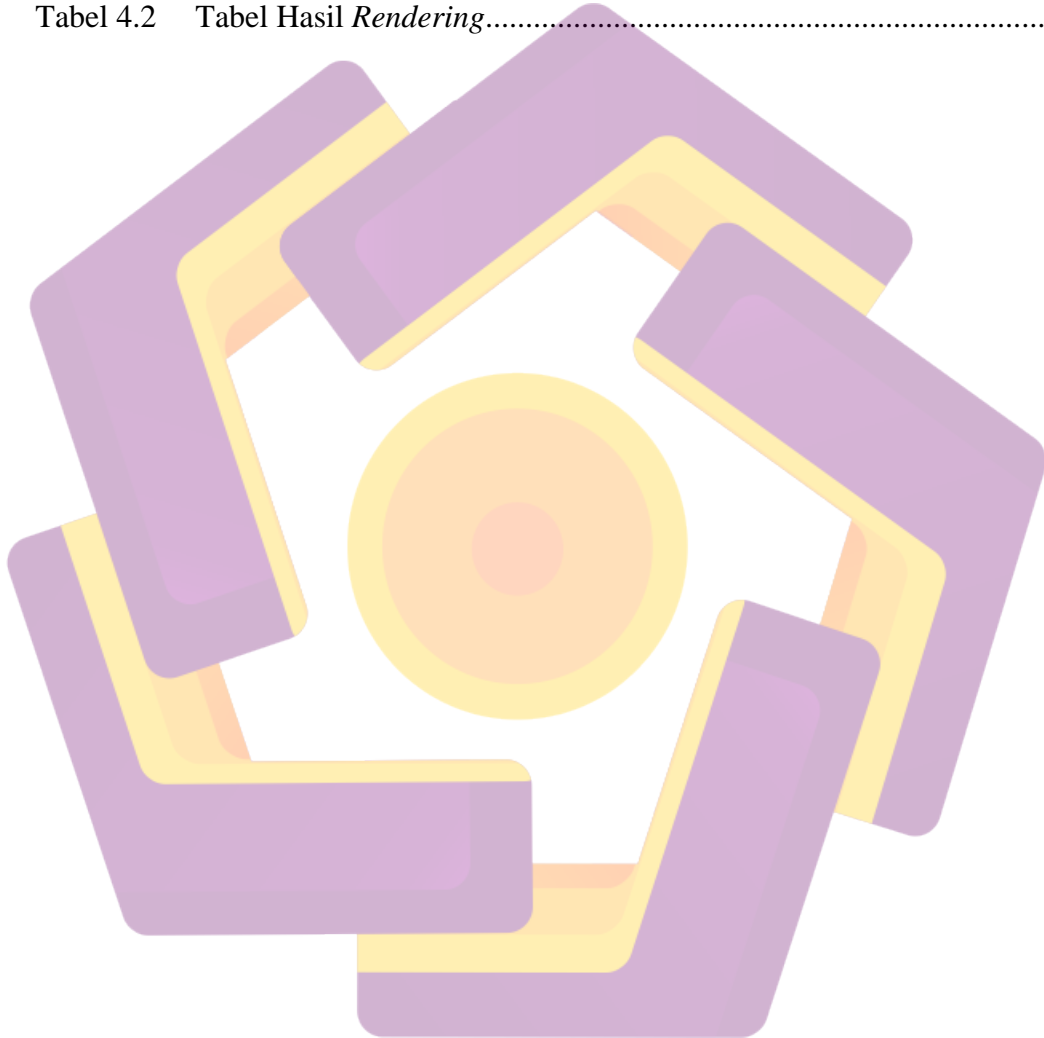
| | | |
|---|---|-----------|
| 2.5 | ANIMASI..... | 14 |
| 2.5.1 | Pengertian Animasi | 14 |
| 2.5.2 | Jenis Animasi | 15 |
| 2.5.3 | Prinsip Dasar Animasi | 20 |
| 2.6 | <i>MOTION GRAPHIC</i> | 27 |
| 2.6.1 | Sejarah <i>Motion Graphic</i> | 27 |
| 2.6.2 | Pengertian <i>Motion Graphic</i> | 27 |
| 2.6.3 | Konsep <i>Motion Graphic</i> | 28 |
| 2.7 | TAHAP PRODUKSI..... | 29 |
| 2.7.1 | Pra Produksi | 29 |
| 2.7.2 | Produksi | 30 |
| 2.7.3 | Pasca Produksi | 30 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN | | 32 |
| 3.1 | TINJAUAN UMUM..... | 32 |
| 3.1.1 | Profil Kabupaten Sleman | 32 |
| 3.1.2 | Visi dan Misi Kabupaten Sleman..... | 32 |
| 3.1.3 | <i>Smart Regency</i> | 33 |
| 3.1.4 | Sleman <i>Smart Regency</i> | 34 |
| 3.2 | ANALISIS..... | 35 |
| 3.2.1 | Definisi Analisis Sistem..... | 35 |
| 3.2.2 | Analisis SWOT | 36 |
| 3.2.3 | Analisis Kebutuhan Fungsional | 37 |
| 3.2.4 | Analisis Kebutuhan Non Fungsional | 38 |
| 3.3 | PERANCANGAN | 39 |
| 3.3.1 | Tema atau Topik | 39 |
| 3.3.2 | Konsep | 40 |
| 3.3.3 | Survey dan Riset | 40 |
| 3.3.4 | Narasi | 40 |
| 3.3.5 | <i>Storyboard</i> | 41 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | | 51 |
| 4.1 | PEMBAHASAN | 51 |

| | | |
|----------------------|----------------------|-----|
| 4.1.1 | Produksi | 52 |
| 4.1.2 | Pasca Produksi | 64 |
| 4.2 | IMPLEMENTASI..... | 97 |
| BAB V PENUTUP..... | | 99 |
| 5.1 | KESIMPULAN..... | 99 |
| 5.2 | SARAN..... | 99 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 101 |
| LAMPIRAN..... | | 103 |



DAFTAR TABEL

| | | |
|-----------|--|----|
| Tabel 3.1 | Tabel Analisis SWOT | 36 |
| Tabel 3.1 | Tabel <i>Storyboard</i> | 41 |
| Tabel 4.1 | Tabel Penggunaan <i>Software</i> | 51 |
| Tabel 4.2 | Tabel Hasil <i>Rendering</i> | 88 |



DAFTAR GAMBAR

| | | |
|-------------|---|----|
| Gambar 2.1 | Contoh infografis mengenai <i>Smart City</i> | 11 |
| Gambar 2.2 | Contoh video infografis mengenai Global Air Traffic..... | 14 |
| Gambar 2.3 | <i>Squash and Stretch</i> | 21 |
| Gambar 2.4 | <i>Anticipation</i> | 21 |
| Gambar 2.5 | <i>Staging</i> | 22 |
| Gambar 2.6 | <i>Straight-Ahead Action and Pose-to-pose</i> | 22 |
| Gambar 2.7 | <i>Follow-Through and Overlapping Action</i> | 23 |
| Gambar 2.8 | <i>Slow In - Slow Out</i> | 23 |
| Gambar 2.9 | <i>Arcs</i> | 24 |
| Gambar 2.10 | <i>Secondary Action</i> | 24 |
| Gambar 2.11 | <i>Timing</i> | 25 |
| Gambar 2.12 | <i>Exaggeration</i> | 25 |
| Gambar 2.13 | <i>Solid Drawing</i> | 26 |
| Gambar 2.14 | <i>Appeal</i> | 26 |
| Gambar 4.1 | Pembuatan Objek Grafis..... | 52 |
| Gambar 4.2 | <i>Bezier tool, Ellipse tool dan Rectangle tool</i> | 53 |
| Gambar 4.3 | <i>Trim, Intersect dan Weld</i> | 53 |
| Gambar 4.4 | Pewarnaan Objek..... | 54 |
| Gambar 4.5 | Penyimpanan Objek..... | 54 |
| Gambar 4.6 | <i>New Document</i> | 55 |
| Gambar 4.7 | <i>Open file</i> | 55 |
| Gambar 4.8 | Seleksi Gambar > <i>Copy</i> | 56 |
| Gambar 4.9 | <i>Paste</i> Gambar..... | 56 |
| Gambar 4.10 | <i>Setting</i> Ukuran Gambar..... | 57 |
| Gambar 4.11 | Hasil Penyusunan Objek Menjadi Setiap <i>Layer</i> | 57 |
| Gambar 4.12 | Penyimpanan File..... | 58 |
| Gambar 4.13 | Hasil Penyimpanan <i>Scene</i> dalam Setiap Folder..... | 58 |
| Gambar 4.14 | BM-700 Condenser Microphone..... | 59 |
| Gambar 4.15 | Tampilan Lembar Kerja..... | 60 |

| | | |
|-------------|--|----|
| Gambar 4.16 | <i>Import File</i> Rekaman | 60 |
| Gambar 4.17 | Pemotongan Suara..... | 61 |
| Gambar 4.18 | Menyeleksi <i>Noise</i> | 61 |
| Gambar 4.19 | Menghilangkan <i>Noise</i> | 62 |
| Gambar 4.20 | Meningkatkan frekuensi suara | 62 |
| Gambar 4.21 | <i>Vocal Enhancer</i> | 63 |
| Gambar 4.22 | Penyimpanan File Audio..... | 63 |
| Gambar 4.23 | Membuat <i>Composition</i> Baru | 64 |
| Gambar 4.24 | Mengimport Objek Grafis..... | 65 |
| Gambar 4.25 | Hasil <i>Import</i> Objek Grafis..... | 65 |
| Gambar 4.26 | <i>Intro</i> dengan Animasi <i>Ramp Up</i> | 66 |
| Gambar 4.27 | <i>Alpha Inverted Matte</i> | 66 |
| Gambar 4.28 | Hasil dari <i>Alpha Inverted Matte</i> | 67 |
| Gambar 4.29 | Mengatur <i>Scale</i> untuk <i>Zoom In</i> | 67 |
| Gambar 4.30 | Mengatur <i>Scale</i> untuk <i>Super Zoom</i> | 68 |
| Gambar 4.31 | Mengatur <i>Position</i> pada <i>scene 3</i> | 68 |
| Gambar 4.32 | Hasil dari <i>Presets Zig-zag</i> dan teknik <i>Time Remap</i> | 69 |
| Gambar 4.33 | <i>Trim Path</i> pada <i>Background</i> | 70 |
| Gambar 4.34 | Teknik <i>Masking</i> dan pengaturan <i>Position</i> | 70 |
| Gambar 4.35 | Penambahan dengan Animasi <i>Puppet Pin</i> dan <i>Scale</i> | 70 |
| Gambar 4.36 | Hasil Penganimasian <i>Scene 6</i> | 71 |
| Gambar 4.37 | Hasil Penganimasian <i>Scene 7</i> | 71 |
| Gambar 4.38 | Pengaturan <i>Position</i> pada Peta DIY | 72 |
| Gambar 4.39 | Penganimasian Objek Kompas | 72 |
| Gambar 4.40 | <i>Slider control</i> pada jumlah luas wilayah..... | 73 |
| Gambar 4.41 | <i>Slider control</i> dan Pengaturan <i>Scale</i> pada <i>Scene 10</i> | 73 |
| Gambar 4.42 | <i>Position</i> pada <i>scene 11</i> | 74 |
| Gambar 4.43 | <i>Rotation</i> dan <i>Position</i> pada Objek Tanah | 74 |
| Gambar 4.44 | Penggunaan <i>scale</i> pada <i>scene 12, 13 dan 14</i> | 75 |
| Gambar 4.45 | <i>Position</i> dan <i>Mask's Position</i> | 75 |
| Gambar 4.46 | <i>Position</i> dan Objek <i>Firework</i> | 76 |

| | | |
|-------------|--|----|
| Gambar 4.47 | Proses Animasi pada <i>Scene</i> 16..... | 76 |
| Gambar 4.48 | Proses Animasi pada <i>Scene</i> 17..... | 77 |
| Gambar 4.49 | Proses Animasi pada <i>Scene</i> 18..... | 77 |
| Gambar 4.50 | Proses Animasi pada <i>Scene</i> 19..... | 78 |
| Gambar 4.51 | Proses Animasi pada <i>Scene</i> 20..... | 78 |
| Gambar 4.52 | Proses Animasi pada <i>Scene</i> 21..... | 79 |
| Gambar 4.53 | Proses Animasi pada <i>scene</i> 22..... | 79 |
| Gambar 4.54 | <i>Position</i> pada Objek <i>Scene</i> 23..... | 80 |
| Gambar 4.55 | Animasi <i>Icon App</i> pada <i>Scene</i> 24..... | 81 |
| Gambar 4.56 | Animasi Objek Mobil pada <i>Scene</i> 25..... | 82 |
| Gambar 4.57 | <i>Layer</i> dan <i>Timeline</i> pada <i>Scene</i> 26..... | 82 |
| Gambar 4.58 | <i>Opacity</i> untuk Objek Lampu..... | 83 |
| Gambar 4.59 | Objek Tetesan Air pada <i>Scene</i> 28..... | 84 |
| Gambar 4.60 | <i>Super Zoom Out</i> pada <i>Scene</i> 29..... | 84 |
| Gambar 4.61 | Hasil Akhir pada <i>Scene</i> 30..... | 85 |
| Gambar 4.62 | Penambahan Narasi..... | 85 |
| Gambar 4.63 | Penambahan <i>Backsound</i> | 86 |
| Gambar 4.64 | <i>Add to Render Queue</i> | 86 |
| Gambar 4.65 | <i>Output Module Setting</i> | 87 |
| Gambar 4.66 | Proses Penyimpanan Video..... | 87 |
| Gambar 4.67 | Proses <i>Rendering</i> | 88 |
| Gambar 4.68 | Hasil Penayangan..... | 98 |

INTISARI

Kabupaten Sleman merupakan salah satu kabupaten yang berhasil menyusun tahap pertama masterplan Gerakan Menuju 100 Smart City. Kabupaten Sleman sendiri sebelumnya telah menjadikan Smart City sebagai visi yang diadaptasi menjadi Smart Regency yakni terwujudnya masyarakat Sleman yang lebih sejahtera, mandiri, berbudaya dan terintegrasikannya sistem e-government menuju smart regency pada tahun 2021.

Smart Regency merupakan konsep kabupaten cerdas dalam pengembangan dan pengelolaan berbagai sumberdaya secara efektif dan efisien dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Dikembangkan dari Smart City, yang dimaknai sebagai kota yang menggunakan teknologi digital untuk meningkatkan performance-nya, mengurangi biaya dan konsumsi, serta terlibat lebih aktif dan efektif dengan warganya.

Visualisasi Informasi merupakan salah satu cara efektif untuk menyampaikan informasi, dengan merancang Video Infografis dengan menggunakan grafik gerak diharapkan mampu menyampaikan informasi tentang Kabupaten Sleman karena Kabupaten Cerdas diharapkan mampu menyampaikan informasi secara informatif, menarik, dan efektif.

Kata Kunci: infografis, motion grafis, *smart regency*, kabupaten sleman

ABSTRACT

Sleman regency is one of the regencies that succeeded in compiling the first phase of Masterplan Movement Towards 100 Smart City. Sleman regency has previously made Smart City as a vision that is adapted to Smart Regency, namely the realization of a more prosperous Sleman community, independent, cultured and integrated e-government system to the smart regency in 2021.

Smart Regency is an intelligent regency concept in developing and managing various resources effectively and efficiently by utilizing the progress of information and communication technology. Developed from Smart City, a city that uses digital technology to improve its performance, reduce costs and consumption, and engage more actively and effectively with its citizens.

Information Visualization is one effective way to convey information, by designing Video Infographic Animation 2D using motion graphic is expected to be able to convey information about Sleman Regency as Smart Regency expected to be able to convey information in an informative, interesting, and effective.

Keyword: *infografis, motion graphic, smart regency, sleman regency*

