

**PERANCANGAN VIDEO INFOGRAFIS HARVEST LANGUAGE
PRACTICE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Danang Widiyanto

13.11.6967

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

**PERANCANGAN VIDEO INFOGRAFIS HARVEST LANGUAGE
PRACTICE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Danang Widiyanto

13.11.6967

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO INFOGRAFIS HARVEST LANGUAGE
PRACTICE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Danang Widiyanto

13.11.6967

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 November 2016

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO INFOGRAFIS HARVEST LANGUAGE
PRACTICE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Danang Widiyanto

13.11.6967

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Mei 2017
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Erni Seniwati, M.Cs
NIK. 190302231

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Tanda Tangan







Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 6 Juni 2017

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, 6 Juni 2017



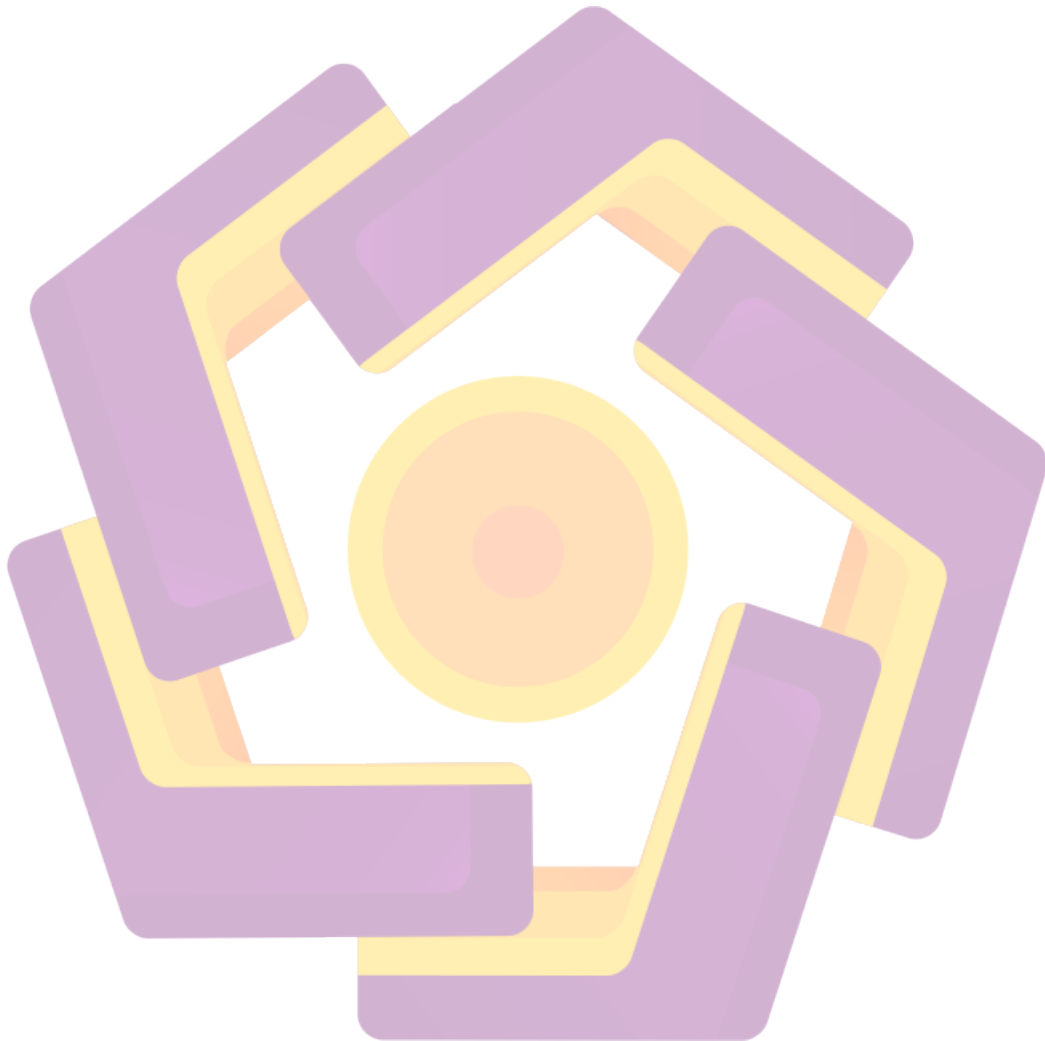
Danang Widiyanto

13.11.6967

MOTTO

“Semua kerja keras akan berhasil, jika kita rajin belajar dan berdoa”

“Kunci meraih keberhasilan adalah disiplin serta kerja keras”



PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT Tuhan maha pencipta , karena hanya atas izin dan karuniaNya lah maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.
2. Ayah dan ibunda tercinta, yang sudah memberi dukungan serta doa kepada saya, sehingga dapat menyelesaikannya tepat waktu.
3. Sahabat dan teman – teman yang tak kenal lelah memberi dukungan dan bantuan kepada saya, tanpa semangat dari kalian saya tidak mungkin sampai disini.
4. Kepada Harvest Language Practice yang telah bersedia menjadi objek penelitian saya.
5. Ibu Lenni H Kurniawan selaku pimpinan Harvest Language Practice, yang telah memberi saya kesempatan untuk peneitian di Harvest Language Practice.

Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua, akhir kata saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua, orang-orang yang saya sayangi dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang, Amin.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucap syukur kehadirat Allah SWT, karena dengan limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PERANCANGAN VIDEO INFOGRAFIS HARVEST LANGUAGE PRACTICE 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:

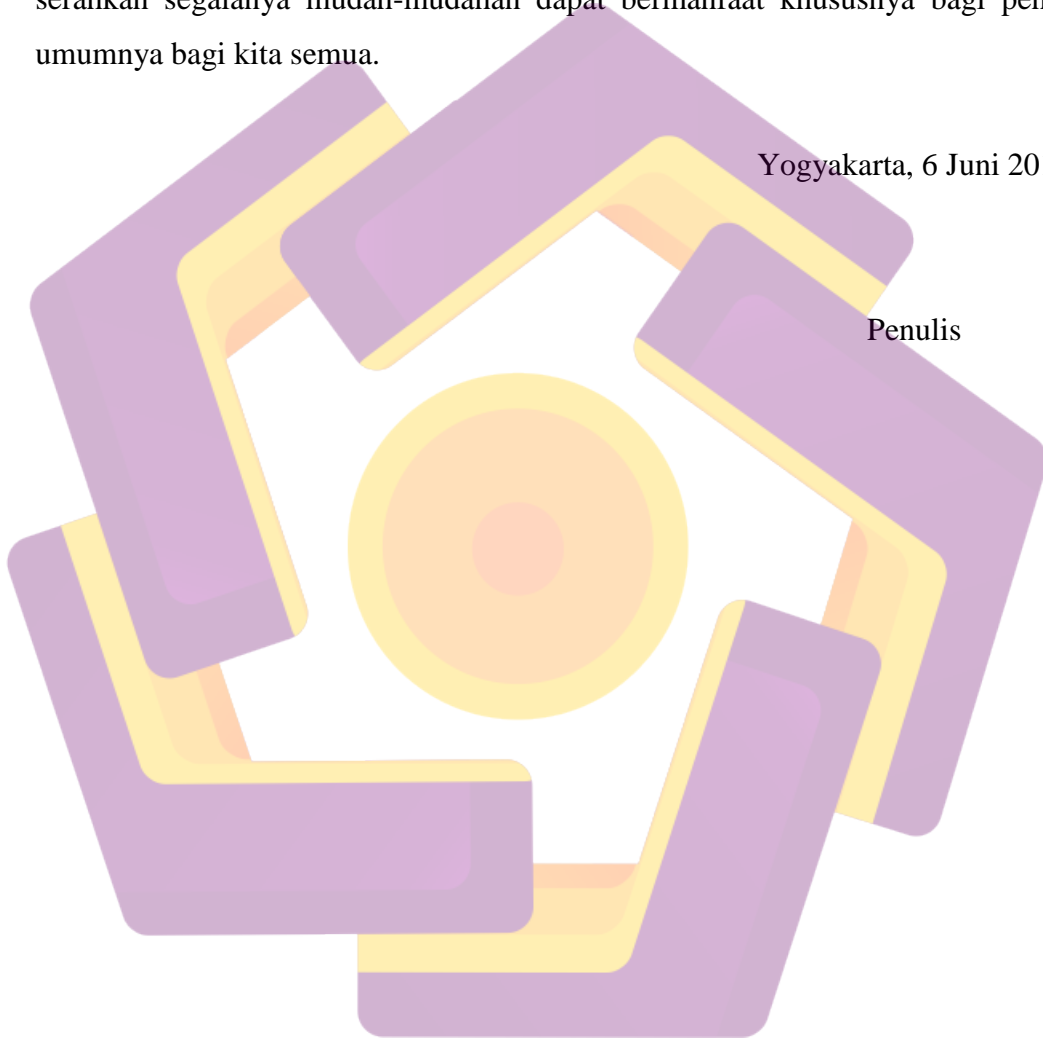
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, S.T., M.T. selaku ketua jurusan S1 Teknik Informatika UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom, selaku pembimbing yang dengan senang hati telah meluangkan waktu untuk membimbing saya dalam menyusun skripsi ini.
4. Ibu Lenni H Kurniawan, selaku Pimpinan Harvest Language Practice, yang telah meluangkan waktu dan mengizinkan saya untuk dapat melakukan penelitian.
5. Kepada semua karyawan Harvest Language Practice yang telah membantu saya dalam mengumpulkan data.
6. Ayah dan Ibu atas jasa-jasanya, kesabaran, do'a dan tidak pernah lelah dalam mendidik saya hingga sampai sekarang.
7. Teman kelas 13-S1-TI-04 yang tentunya tidak bisa saya sebutkan satu persatu, kebersamaan kita selama ini tidak akan saya lupakan.

8. Semua pihak yang banyak membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

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, 6 Juni 2017

Penulis



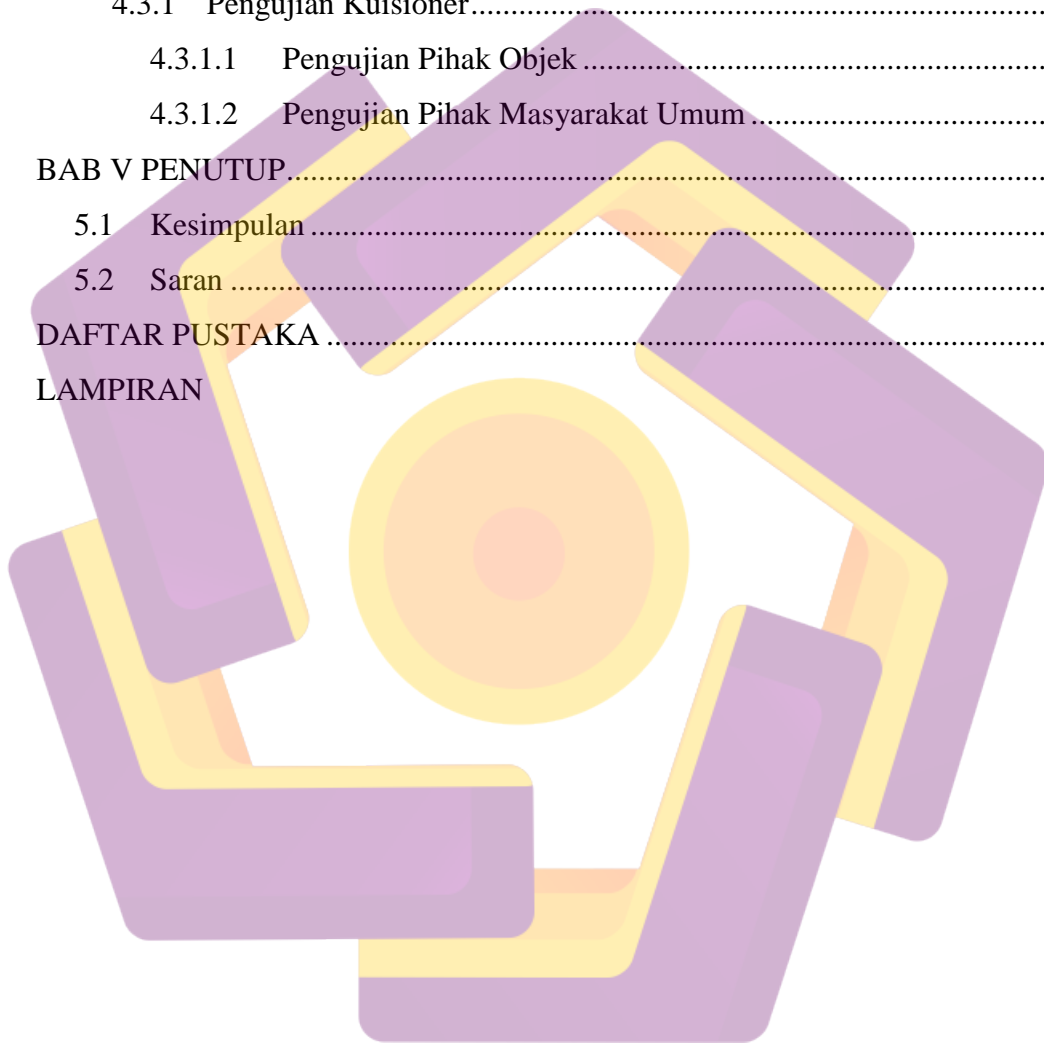
DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR GAMBAR	XIV
INTISARI.....	XVI
<i>ABSTRACT</i>	XVII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan.....	3
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 Evaluasi	6
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Video.....	10
2.3 Infografis dan Penerapannya.....	11
2.4 Animasi	13

2.5	Prinsip Dasar Animasi	15
2.6	Pengembangan Video Infografis.....	17
2.7	Video Infografis	18
2.7.1	Tahap Pra Produksi	18
2.7.1.1	Konsep.....	18
2.7.1.2	Pengumpulan Data	19
2.7.1.3	Naskah	19
2.7.1.4	Storyboard	19
2.7.2	Tahap Produksi	20
2.7.2.1	Video	20
2.7.2.2	Audio	21
2.7.3	Tahap Pasca Produksi	21
2.7.3.1	Compositing atau Video Editing	23
2.7.3.2	Rendering	22
2.8	Konsep Teknik Motion Graphic	22
2.8.1	Sejarah Mtion Graphic.....	22
2.8.2	Konsep Dasar Teknik Motion Graphic.....	23
2.9	Media Informasi.....	24
2.10	Pengolahan Data Kuisisioner.....	24
2.10.1	Skala Lingkert.....	24
2.10.2	Menentukan Interval	25
2.10.3	Rumus Presentase	26
2.11	Perangkat Lunak Yang Digunakan	26
2.11.1	Adobe Premiere Pro CS6.....	26
2.11.2	Adobe After Effect CS6.....	27
2.11.3	Adobe Illustrator CS6	28
2.11.4	Adobe Audition CS6.....	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		30
3.1	Tinjauan Umum	30
3.1.1	Deskripsi Objek	30
3.1.2	Logo Harvest Language Practice	30

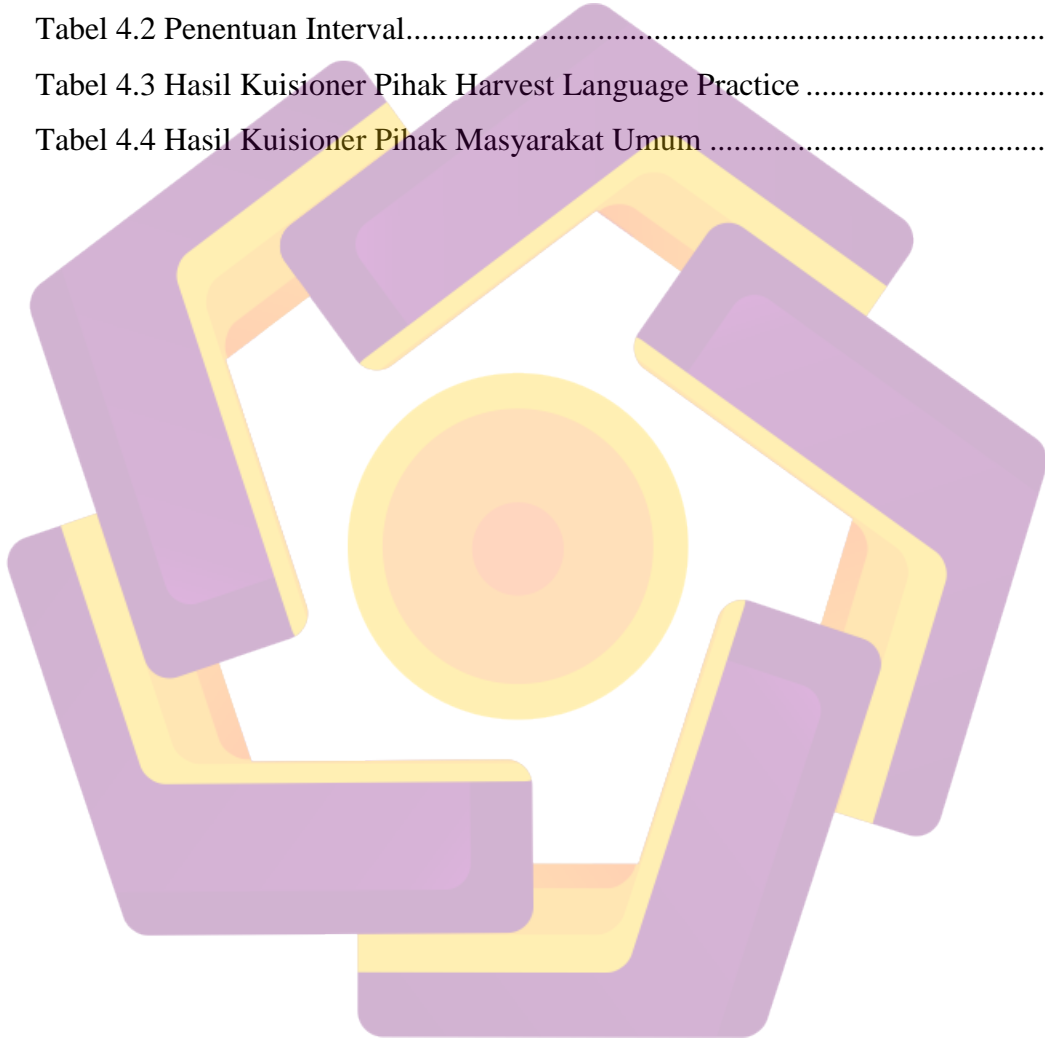
3.1.3	Nilai Plus.....	31
3.1.4	Mekanisme Media Promosi Terdahulu.....	31
3.1.5	Struktur Organisasi	32
3.2	Analisis Masalah.....	33
3.2.1	Definisi Analisis	33
3.2.2	Langkah – Langkah Analisis Masalah.....	34
3.2.3	Identifikasi Masalah.....	34
3.2.4	Wawancara.....	35
3.2.5	Hasil Analisis Masalah	35
3.3	Solusi Yang Diterapkan	36
3.4	Solusi Yang Dipilih.....	36
3.5	Study Kelayakan	36
3.5.1	Kelayakan Teknis	37
3.5.2	Kelayakan Operasional	37
3.5.3	Kelayakan Ekonomi.....	37
3.5.4	Kelayakan Hukum	37
3.6	Analisis Kebutuhan Sistem.....	38
3.6.1	Kebutuhan Fungsional	38
3.6.2	Kebutuhan Non Fungsional	39
3.7	Rancangan Pra Produksi	40
3.7.1	Ide Cerita.....	41
3.7.2	Pembuatan Naskah.....	41
3.7.3	Pembuatan Storyboard.....	43
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		49
4.1	Pembahasan.....	49
4.2	Implementasi.....	50
4.2.1	Produksi	50
4.2.1.1	Drawing (Penggambaran).....	50
4.2.1.2	Coloring (Pewarnaan).....	54
4.2.1.3	Dubbing (Perekaman Suara)	56
4.2.1.4	Sound Editing	57

4.2.2	Pasca Produksi	61
4.2.2.1	Compositing	61
4.2.2.2	Editing	73
4.2.2.3	Rendering	77
4.3	Testing	79
4.3.1	Pengujian Kuisisioner	79
4.3.1.1	Pengujian Pihak Objek	79
4.3.1.2	Pengujian Pihak Masyarakat Umum	81
BAB V PENUTUP		84
5.1	Kesimpulan	84
5.2	Saran	85
DAFTAR PUSTAKA		87
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh Skor Berdasarkan Pernyataan.....	25
Tabel 2.2 Contoh Skor Berdasarkan Interval Tingkat Intensitas	25
Tabel 3.1 Pembuatan Naskah Video Infografis Harvest Language Practice	41
Tabel 4.1 Tabel Penggunaan Software.....	49
Tabel 4.2 Penentuan Interval.....	80
Tabel 4.3 Hasil Kuisisioner Pihak Harvest Language Practice	81
Tabel 4.4 Hasil Kuisisioner Pihak Masyarakat Umum	82



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

Harvest Language Practice adalah bimbingan belajar bahasa Inggris dengan acuan internasional dengan 5 fokus diantaranya *Listening, Speaking, Reading, Writing, Grammar*. Untuk memberikan informasi kepada masyarakat umum, Harvest Language Practice masih menggunakan media seperti Koran, poster, brosur, dan media social dalam mempublikasikannya kepada konsumen atau calon siswa. Sehingga konsumen atau calon siswa belum memahami informasi yang terdapat pada Harvest Language Practice.

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 Harvest Language Practice. Maka dari itu penulis memilih video infografis untuk memasarkannya melalui Televisi.

Kata Kunci : *Motion Graphic, Animasi*

ABSTRACT

Harvest Language Practice is an english learning guidance with international reference with 5 focus such as Listening, Speaking, Reading, Writing, Grammar. To provide information to the general public, Harvest Language Practice still uses media such as newspapers, posters, brochures, and social media in publishing it to consumers or prospective students. So that consumers or prospective students do not understand the information contained in the Harvest Language Practice.

In making this research, writer make by method of data collection, method of analysis, method of designing. Design Method consists of Pre production, Production, Post production and evaluation method by using scale.

The results of problem analysis found are many consumers or prospective students who do not know about Harvest Language Practice. Therefore the authors chose the infographic video to market it through Television.

Keywords : *Motion Graphic, Animation*