

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D INFOGRAFIS  
SAMBI SARI INDAH TOUR AND TRAVEL  
DI BANTUL**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Rahayu Muslihah**

**13.12.7528**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D INFOGRAFIS**

**SAMBI SARI INDAH TOUR AND TRAVEL**

**DI BANTUL**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Rahayu Muslihah**

**13.12.7528**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D INFOGRAFIS SAMBI SARI INDAH TOUR AND TRAVEL DIBANTUL

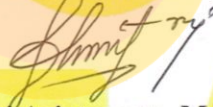
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rahayu Muslihah**

**13.12.7528**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 8 Agustus 2016

Dosen Pembimbing,



**Dhani Ariatmanto, M.Kom**

**NIK. 190302197**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D INFOGRAFIS SAMBI SARI INDAH TOUR AND TRAVEL DI BANTUL

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rahayu Muslihah**

**13.12.7528**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 27 Februari 2017

#### Susunan Dewan Penguji

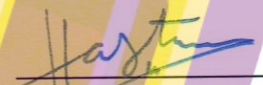
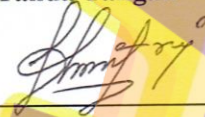
**Nama Penguji**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
NIK. 190302197

**Hastari Utama, M.Cs**  
NIK. 190302230

**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 10 Maret 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 instansi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh oranglain, 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 Maret 2017



**Rahayu Muslihah**

**NIM. 13.12.7528**

## MOTTO

“Man Jadda Wajadda

Siapa bersungguh-sungguh pasti berhasil”

“Menunggu kesuksesan adalah tindakan bodoh yang sia – sia”

“Keberuntungan adalah sesuatu yang terjadi ketika kesempatan  
bertemu dengan kesiapan”

*“work hard, play hard”*

*“life is so hard. It is even harder when you are stupid”*

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji syukur kami panjatkan khadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, hidayah serta bimbingan – Nya, sehingga skripsi yang berjudul “ Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D Infografis Sambisari Indah Tour and Travel di Bantul” dapat terselesaikan sebaik mungkin. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Allah SWT. Tuhan semesta Alam, yang telah mengatur kehidupan saya dengan jalan terbaik. Semoga Allah senantiasa menjaga, melindungi serta membimbing saya ke jalan – Nya. Sholawat teruntuk Rasulallah SAW, kekasih Allah yang syafaatnya dinantikan di hari akhir Kelak.
2. Bapak Muhilli dan Ibu Nurhaida orangtua yang sangat amat saya sayangi, yang selalu menyayangi, membimbing, menasehati, menyemangati serta memberikan doa dan motivasi kepada saya.
3. Kakak Siti Muhaiyadah dan Abang Ahmad Farhan yang selalu mengingatkan untuk segera lulus dan memberikan bantuan finansial setiap bulannya.
4. Bapak Dhani Ariatmanto selaku dosen pembimbing yang sudah membantu mengoreksi, memperbaiki dan memberikan saran sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman – teman SI06 yang telah menemani saya melewati tahun tahun perkuliahan dan merupakan rekan sekaligus rival saya. Terimakasih atas motivasi dan bantuannya baik secara langsung maupun tidak langsung :’)

6. Nicayuli S Gorat dan Nezia Seviaanawati sahabat terbaik saya yang selalu membantu dan menyemangati saya selama berada di Yogyakarta. Pasti bakal kangen dengan keseruan kalian :'). Jangan lupa main ke Jambi yaa.
7. Mbak Srikandi dan Anisah Arinilhaq yang menjadi penghilang penat saat sedang pusing – pusingnya menyelesaikan skripsi ini dan menjadi teman karaoke paling setia 😊

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT semata. Harapan penulis, informasi dalam skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk penulis dan pembaca yang membutuhkan informasi tentang skripsi ini.



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'aikum Warahmatullahi Wabarokatuh*

*Alhamdulillahirobbil'alamin*, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat, berkah dan kasih sayang – Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D Infografis Sambisari Indah Tour and Travel di Bantul”.

Keberhasilan atas terselesaikannya skripsi ini tentu tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, diantaranya :

1. Bapak Prof. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati S.Si, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing selama pengerjaan skripsi
4. Seluruh Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah membimbing saya selama perkuliahan
5. Bapak Hilman Taufiq Selaku Pemilik CV. Sambi Sari Indah sebagai objek penelitian dari skripsi ini
6. Bapak Hastari Utama, M.Cs dan Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Penguji Skripsi ini

7. Kedua Orangtua saya Bapak Muhilli dan Ibu Nurhaida serta kakak dana bang saya yang telah memberikan dukungan jasmani maupun rohani kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini
8. Semua pihak yang telah berbaik hati kepada saya dan telah membantu terselesainya skripsi ini .

Meskipun dalam penyusunan Skripsi ini sudah dilakukan semaksimal mungkin, namun penulis menyadari masih terdapat kesalahan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan Skripsi ini.

Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar - besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini. Semoga dapat bermanfaat bagi kita semua dan dapat memberikan andil bagi kemajuan dunia pendidikan dan teknologi informasi. Aamiin.

*Wassalamualaikum Warohmatullahi Wabarokatuh*

Yogyakarta, 8 Maret 2017

**Rahayu Muslihah**

## DAFTAR ISI

<i>Cover</i> .....	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan .....	iii
Lembar Pernyataan Keaslian .....	iv
Motto.....	v
Persembahan .....	vi
Kata Pengantar .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
INTISARI.....	xxi
<i>ABSTRACT</i> .....	xxii
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 Metode Penelitian .....	3
1.5.1 Pengumpulan Data .....	4

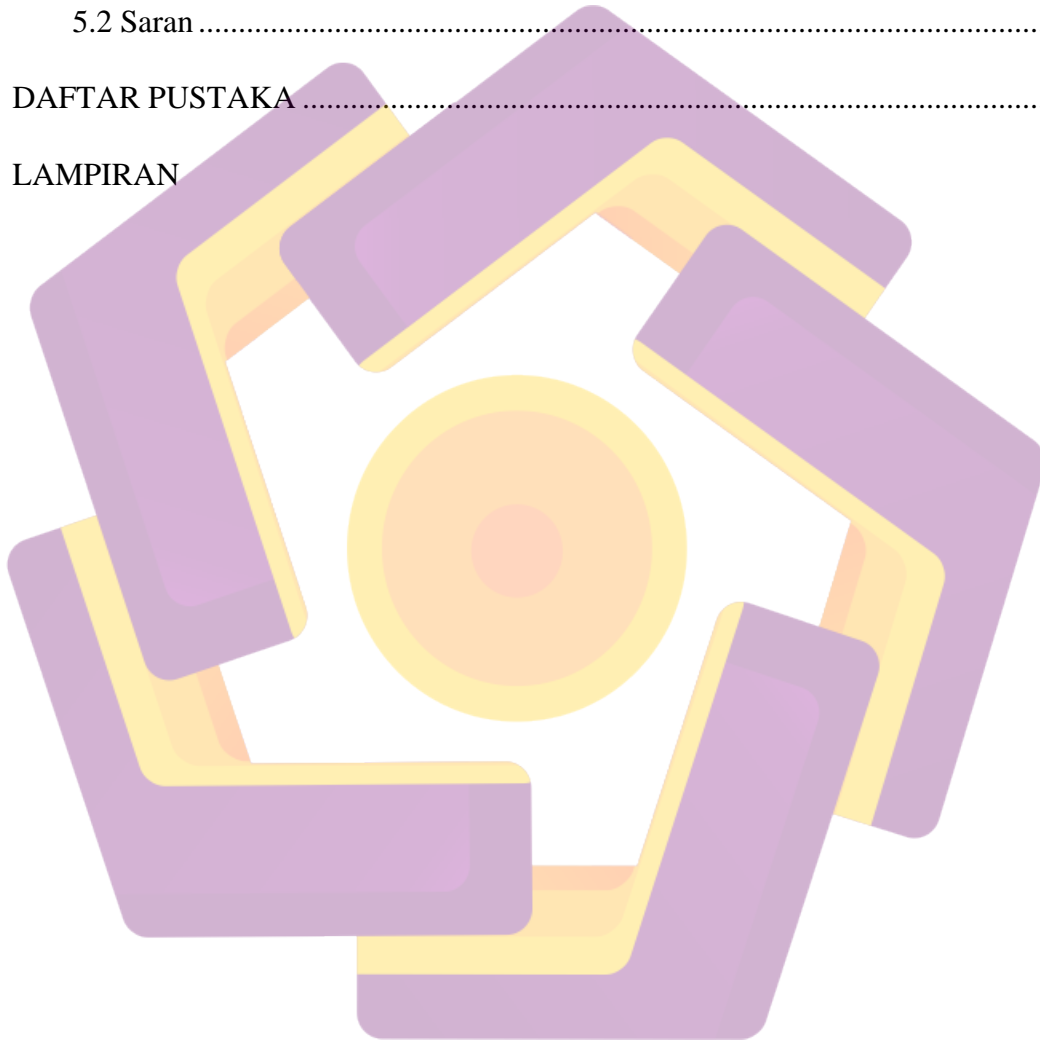
1.5.2 Metode Analisis .....	4
1.5.3 Metode Perancangan .....	4
1.5.4 Metode Pengembangan .....	5
1.5.5 Metode <i>Testing</i> .....	5
1.5.6 Metode Implementasi.....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>7</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Dasar Teori .....	8
2.2.1 Pengertian Animasi .....	8
2.2.2 Jenis Animasi .....	9
2.2.3 Proses Pembuatan Animasi .....	11
2.2.4 Infografis dan Pemanfaatannya.....	13
2.2.4.1 Format – Format Infografis .....	14
2.2.4.2 Tujuan Infografis .....	19
2.3 Metode Analisis.....	22
2.3.1 Analisis SWOT .....	22
2.3.1.1 Analisis SWOT Sebagai Alat Formulasi Strategi.....	23
2.3.1.2 Cara Membuat Analisis SWOT.....	23
2.3.1.3 Tahap Pengumpulan Data.....	25
2.2.1.3.1 Matriks Faktor Strategi Eksternal (EFAS).....	25

2.2.1.3.2 Matriks Faktor Strategi Internal (IFAS).....	26
2.3.1.4 Tahap Analisis .....	27
2.3.1.4.1 Matriks TOWS atau SWOT .....	27
2.4 Metode Perancangan.....	29
2.5 Metode Pengembangan.....	30
2.5.1 Tahap Produksi .....	30
2.5.2 Tahap Pasca Produksi .....	31
2.6 Metode <i>Testing</i> .....	32
2.6.1 Pengertian Skala Likert.....	32
2.6.2 Perhitungan Skor Skala Likert .....	33
2.7 Metode Implementasi .....	34
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>35</b>
3.1 Tinjauan Umum.....	35
3.1.1 Profil Perusahaan .....	35
3.1.2 Logo Perusahaan .....	35
3.1.3 Visi dan Misi Perusahaan.....	36
3.2 Pengumpulan Data.....	36
3.2.1 Observasi.....	36
3.2.2 Wawancara.....	42
3.3 Analisis SWOT.....	50
3.3.1 Matriks Faktor Strategi Eksternal (EFAS).....	50

3.3.2 Matriks Faktor Strategi Internal (IFAS).....	52
3.4 Solusi – Solusi Yang Dapat Diterapkan .....	56
3.5 Solusi Yang Dipilih .....	57
3.6 Analisis Kebutuhan.....	57
3.6.1 Kebutuhan Informasi.....	57
3.6.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	58
3.6.3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	59
3.6.4 Kebutuhan Pengguna ( <i>Brainware</i> ).....	59
3.7 Perancangan Video Infografis .....	59
3.7.1 Pra Produksi .....	59
3.7.1.1 Penentuan Konsep Video.....	60
3.7.1.2 Naskah .....	60
3.7.1.3 <i>Storyboard</i> .....	63
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>66</b>
4.1 Tahap Produksi .....	66
4.1.1 Pengumpulan Data .....	66
4.1.2 Pembuatan Desain.....	68
4.1.3 Pewarnaan ( <i>Coloring</i> ) .....	70
4.1.4 Rekaman Narasi .....	79
4.2 Tahap Pasca Produksi.....	82
4.2.1 Compositing.....	82

4.2.1.1 Penganimasian <i>Scene</i> 1.....	84
4.2.1.2 Penganimasian <i>Scene</i> 2.....	85
4.2.1.3 Penganimasian <i>Scene</i> 3.....	85
4.2.1.4 Penganimasian <i>Scene</i> 4.....	86
4.2.1.5 Penganimasian <i>Scene</i> 5.....	87
4.2.1.6 Penganimasian <i>Scene</i> 6.....	88
4.2.1.7 Penganimasian <i>Scene</i> 7.....	90
4.2.1.8 Penganimasian <i>Scene</i> 8.....	90
4.2.1.9 Penganimasian <i>Scene</i> 9.....	91
4.2.1.10 Penganimasian <i>Scene</i> 10.....	92
4.2.1.11 Penganimasian <i>Scene</i> 11.....	93
4.2.1.12 Penganimasian <i>Scene</i> 12.....	94
4.2.1.13 Penganimasian <i>Scene</i> 13.....	94
4.2.1.14 Penganimasian <i>Scene</i> 14.....	96
4.2.1.15 Penganimasian <i>Scene</i> 15.....	96
4.2.1.16 Penganimasian <i>Scene</i> 16.....	97
4.2.2 Render Video <i>Compositing</i> .....	98
4.2.3 Penggabungan Akhir Video <i>Project</i> .....	99
4.2.4 Hasil Akhir Render Video <i>Project</i> .....	101
4.3 Metode <i>Testing</i> .....	106
4.4 Metode Implementasi .....	109

4.5 Pembahasan .....	111
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>112</b>
5.1 Kesimpulan.....	112
5.2 Saran .....	113
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>114</b>
<b>LAMPIRAN</b>	





## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Matriks SWOT.....	28
Tabel 2.2 Skala Jawaban.....	34
Tabel 3.1 Data Hasil Observasi.....	38
Tabel 3.2 Data Hasil Wawancara.....	43
Tabel 3.3 EFAS.....	51
Tabel 3.4 IFAS.....	52
Tabel 3.5 Analisis Matriks SWOT.....	55
Tabel 4.1 Hasil Objek Desain.....	72
Tabel 4.2 Hasil Akhir Render Video <i>Project</i> .....	101

## DAFTAR GAMBAR

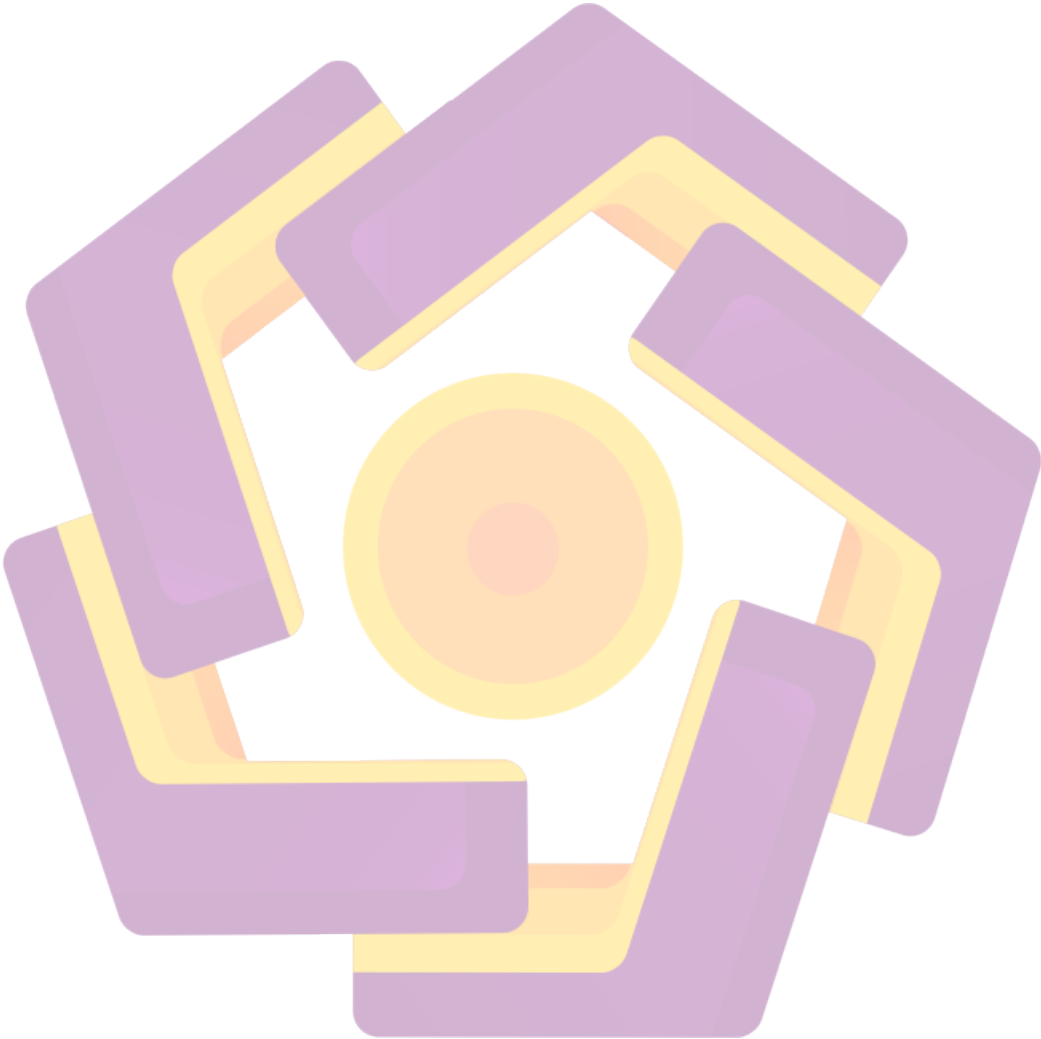
Gambar 2.1 Koordinat Sumbu X Dan Y.....	10
Gambar 2.2 Koordinat Sumbu 3 Dimensi.....	11
Gambar 2.3 Contoh Video Infografis.....	13
Gambar 2.4 Contoh Infografis Statis .....	15
Gambar 2.5 Contoh Infografis Bergerak.....	17
Gambar 2.6 Contoh Infografis Interaktif .....	18
Gambar 2.7 Kuadran SWOT.....	24
Gambar 3.1 Logo Sambi Sari Indah Tour and Travel.....	35
Gambar 3.2 Foto Penulis Menunjukkan Video Infografis Kepada Pemilik Sambi Sari Indah Travel and Tour.....	37
Gambar 3.3 Video Infografis – Apa Itu PPAM .....	37
Gambar 3.4 Video Infografis – Mari Mengenal Energi Terbarukan .....	38
Gambar 3.5 Kuadran SWOT.....	50
Gambar 3.6 Titik Koordinat.....	54
Gambar 4.1 Ikon <i>Direct Selection Tool</i> .....	68
Gambar 4.2 Ikon <i>Pen Tool</i> .....	68
Gambar 4.3 Ikon <i>Shape Tool</i> .....	68
Gambar 4.4 Mengatur Ukuran Layar .....	69
Gambar 4.5 Hasil Pembuatan Desain Menggunakan <i>Pen Tool</i> dan <i>Direct Selection Tool</i> .....	70

Gambar 4.6 Memilih Warna Pada <i>Fill</i> .....	70
Gambar 4.7 Mewarnai Desain Menggunakan <i>Fill</i> .....	71
Gambar 4.8 Menyimpan Desain Dengan Format <i>.PNG</i> dan <i>Background Transparent</i> .....	71
Gambar 4.9 Rekaman Awal.....	80
Gambar 4.10 Rekaman Yang Telah Di <i>normalize</i> .....	80
Gambar 4.11 <i>Capture Noise Print</i> .....	81
Gambar 4.12 <i>Noise Reduction</i> Proses.....	81
Gambar 4.13 Hasil Akhir Rekaman.....	81
Gambar 4.14 Membuat <i>New Composition</i> .....	82
Gambar 4.15 <i>Import</i> Desain Sesuai <i>Scene</i> .....	83
Gambar 4.16 Memulai Penganimasian .....	83
Gambar 4.17 Hasil Pemberian Efek <i>CC Sphere</i> .....	84
Gambar 4.18 Pengaturan <i>Keyframe</i> pada <i>Peta Dunia.PNG</i> .....	84
Gambar 4.19 Penganimasian Ikon Objek Wisata .....	85
Gambar 4.20 Penganimasian Pita Pada <i>Composition</i> Berbeda.....	86
Gambar 4.21 Hasil Penganimasian Pita.....	86
Gambar 4.22 Penganimasian Teks Data Objek Wisata .....	87
Gambar 4.23 Pengaturan <i>Keyframe</i> Teks Data Objek Wisata .....	87
Gambar 4.24 Mengaktifkan <i>Alpha Inverted Matte</i> pada Layer Teks “WISATAWAN” .....	88

Gambar 4.25 Hasil <i>Track Matte</i> Teks “WISATAWAN” .....	88
Gambar 4.26 Duplikat Lingkaran Pada Shape Layer Garis Banyak.....	89
Gambar 4.27 Pengaturan <i>Trim Path</i> Pada Lingkaran Didalam Garis Banyak.....	89
Gambar 4.28 Hasil <i>Masking</i> Pada Logo Sambi Sari Indah.....	90
Gambar 4.29 Hasil <i>Masking</i> Jasa Sambi Sari Indah .....	91
Gambar 4.30 Pemberian <i>Animation Preset 360 Loop</i> .....	91
Gambar 4.31 Titik Kuning <i>Puppet Pin Tool</i> Pada Tangan Kanan.....	92
Gambar 4.32 Perputaran Objek Palang Untuk Mengganti Fasilitas Yang Akan Ditampilkan .....	93
Gambar 4.33 Tampilan Presentasi Pemesanan Paket Wisata .....	93
Gambar 4.34 <i>Composition</i> Pada Gedung Stasiun.....	94
Gambar 4.35 <i>Keyframe Position</i> Pada Objek Mobil.....	95
Gambar 4.36 Karakter Supir .....	95
Gambar 4.37 Pemberian <i>Keyframe</i> Pada Grafik Pelanggan .....	96
Gambar 4.38 <i>Animation</i> Untuk Bagian Ajakan .....	97
Gambar 4.39 Penutup Video Infografis .....	98
Gambar 4.40 Proses Render Video Pada Adobe After Effect .....	98
Gambar 4.41 Pengaturan Sequence Di Adobe Premiere .....	99
Gambar 4.42 Sinkronisasi Video dan Suara .....	100
Gambar 4.43 Render Akhir Video Infografis .....	100
Gambar 4.44 Pembuatan Channel Milik CV. Sambi Sari Indah .....	110

Gambar 4.45 Mengunggah Video Infografis ..... 110

Gambar 4.46 Tampilan Video Infografis Pada Youtube ..... 110



## INTISARI

CV. Sambisari Indah Tour & Travel merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang usaha jasa pariwisata di Bantul. Jasa yang dimiliki antara lain paket wisata, rental mobil dan pemesanan tiket kereta api dan pesawat terbang. Saat ini untuk memperkenalkan jasa perusahaan, Sambi Sari Indah masih menggunakan kartu nama dan memberikan informasi secara verbal dengan mengandalkan kenalan dan kerabat dekat. Pemilik Sambi Sari Indah mengatakan bahwa pihaknya membutuhkan sebuah media informasi baru berkenaan tentang jasa perusahaannya. Media informasi ini tentunya harus bisa menjangkau masyarakat yang lebih luas khususnya di Yogyakarta.

Video infografis adalah salah satu media informasi yang dapat diterapkan pada Sambi Sari Indah. Dalam pembuatan video infografis penulis melakukan pengumpulan data dan analisis menggunakan kuadran SWOT dengan perhitungan matriks EFAS dan IFAS untuk menentukan strategi yang akan diterapkan pada Sambi Sari Indah. Hasil analisis yang didapatkan bahwa Sambi Sari Indah akan dibuatkan video infografis animasi 2D yang akan di unggah ke youtube dan akan digunakan untuk memperkenalkan jasa perusahaan Sambi Sari Indah.

Hasil perancangan video infografis berupa animasi 2D yang berisi tentang informasi dan data jasa perusahaan Sambi Sari Indah. Serta data tentang pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai data pendukung dan sebagai potensi pasar untuk usaha Sambi Sari Indah. Video infografis ini akan di unggah ke channel youtube milik perusahaan dan di media sosial lainnya milik Sambi Sari Indah.

**Kata Kunci:** Video Infografis, Animasi 2D, Kuadran SWOT, Matriks EFAS dan IFAS.

## **ABSTRACT**

*CV. Sambisari Indah Tour & Travel is a company in the field of tourism businesses at Bantul. It has services included travel packages, car rental and ticket booking train and plane. This time to introduce the company's services, Sambisari Indah still use the cards and provide information verbally by relying on acquaintances and relatives nearby. Owner of Sambisari Indah said that his company needed a new information media about the services of his company. Media information must be able to reach a wider public, especially in Yogyakarta.*

*Video Infographics is one of the media information that can applied to Sambisari Indah. In making the video infographic, author do the data collection and analysis using the SWOT quadrant, EFAS and IFAS matrix calculations to determine the strategy to be implemented at Sambisari Indah. Results of the analysis showed that Sambisari Indah will be created videos infographics 2D animation that will be uploaded to youtube and will be used to introduce the company's services Sambisari Indah.*

*Video infographic design results in the form of 2D animation that contains company information and data services Sambisari Indah. As well as data about tourism in Daerah Istimewa Yogyakarta as supporting data and as a potential market for businesses Sambisari Indah. This video infographic will be uploaded to youtube channel's company and in other social media of Sambisari Indah.*

**Keywords:** *Video Infographics, 2D Animation, Quadrant SWOT Matrix EFAS and IFAS.*

