

**PENERAPAN VIDEO INFOGRAFIS REHABILITASI NARKOBA DI
BADAN NARKOTIKA NASIONAL PROVINSI (BNNP) DIY
Studi Kasus : Badan Narkotika Nasional Provinsi (BNNP) DIY**

SKRIPSI



disusun oleh

Rizky Riyadi

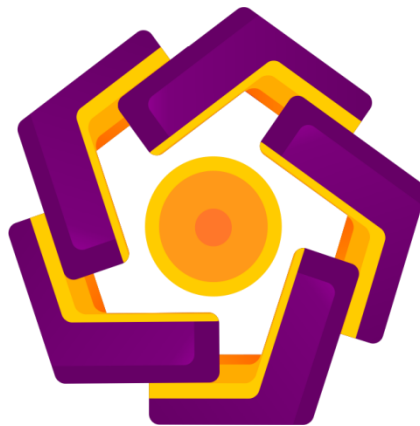
13.11.6763

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

**PENERAPAN VIDEO INFOGRAFIS REHABILITASI NARKOBA DI
BADAN NARKOTIKA NASIONAL PROVINSI (BNNP) DIY
Studi Kasus : Badan Narkotika Nasional Provinsi (BNNP) DIY**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Rizky Riyadi

13.11.6763

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN VIDEO INFOGRAFIS REHABILITASI NARKOBA
DI BADAN NARKOTIKA NASIONAL PROVINSI (BNNP) DIY
Studi Kasus : Badan Narkotika Nasional Provinsi (BNNP) DIY**

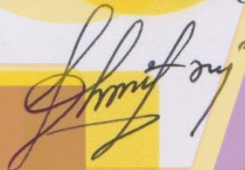
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rizky Riyadi

13.11.6763

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 02 Februari 2017

Dosen Pembimbing



Dhani Ariatmanto, M.Kom.
NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN VIDEO INFOGRAFIS REHABILITASI NARKOBA
DI BADAN NARKOTIKA NASIONAL PROVINSI (BNNP) DIY
Studi Kasus : Badan Narkotika Nasional Provinsi (BNNP) DIY**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rizky Riyadi

13.11.6763

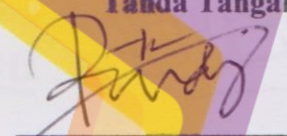
telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Februari 2017

Susunan Dewan Penguji

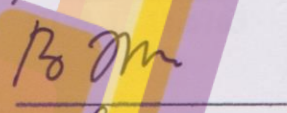
Nama Penguji

Tanda Tangan

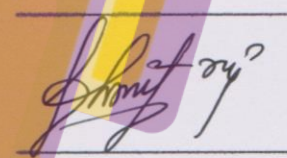
M. Rudyanto Arief, ST, M.T.
NIK. 190302098



Barka Satya, M.Kom.
NIK. 190302126



Dhani Ariatmanto, M.Kom.
NIK. 190302197



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 01 Maret 2017



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.

NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi yang sudah dibuat merupakan karya penulis sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu intitusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan penulis 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 penulis secara pribadi.

Yogyakarta, 01 Maret 2017



Rizky Riyadi
NIM. 13.11.6763

MOTTO

- Jika saya terlahir bukan menjadi seorang yang pandai, saya harus menjadi seorang yang pantang menyerah dan pekerja keras sebab orang hebat terlahir dari orang yang pantang menyerah dan pekerja keras. (Rizky Riyadi)
- Saat saya meminta kekuatan dan Allah memberi saya kesulitan untuk membuat saya kuat. (Salahudin Al Ayubi)
- Sebuah pencapaian ialah berasal dari 1 persen bakat, dan 99 persen kerja keras. (Thomas Alfa Edison)
- Kaizen Mind dimana hidup hendaknya fokus pada upaya perbaikan yang terus menerus. (*Japanese Philosophy*)
- Imagination at Work adalah sebuah mimpi untuk mewujudkan segalanya. (General Electric)

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas anugerah dan kemudahan yang telah diberikan sehingga membuat penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tua yang sudah mendidik penulis sehingga menjadi seperti sekarang, merekalah yang menjadi motivasi utama dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Keluarga tercinta para adik - adik penulis yang sudah memberikan *support* yang luar biasa dalam berbagai hal.
3. Kubu kiri belakang 13-S1TI-01 yang sudah menjadi sahabat yang sangat luar biasa dalam membantu dan melepas segala pikiran penat penulis.
4. Keluarga besar 13-S1TI-01 sebagai teman berjuang, berbagi ilmu dan berbagi pengalaman hidup.
5. Bapak Dhani Ariatmanto selaku dosen pembimbing, yang memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran dan ilmu yang diberikan sangat luar biasa berarti bagi penulis.
6. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M yang menjadi inspirasi penulis untuk bangkit dari sebuah kegagalan.
7. Ibu Nurhayati, SKM, Mkes selaku mentor dan narasumber dari BNNP DIY, yang memberikan saran dan masukan dalam penulisan skripsi ini
8. Semua jajaran Badan Narkotika Nasional Provinsi (BNNP) DIY yang sudah berkenan untuk melakukan wawancara dan berdiskusi dengan penulis untuk digunakan sebagai data dalam skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, dengan mengucap syukur kepada ALLAH SWT, atas limpahan nikmat dan karuniaNya serta arahan dan bimbingan dari berbagai pihak akhirnya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul **“PENERAPAN VIDEO INFOGRAFIS REHABILITASI NARKOBA DI BADAN NARKOTIKA NASIONAL PROVINSI (BNNP) DIY Studi Kasus : Badan Narkotika Nasional Provinsi (BNNP) DIY”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada Strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan, bimbingan serta dukungan yang sangat bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, S.T, M.T selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta
4. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, penulis berterima kasih atas bimbingan dan arahan kepada penulis dalam pembuatan skripsi.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama perkuliahan.
6. Bapak, Ibu dan Kakak saya yang telah memberikan dukungan dan do'a kepada penulis.
7. Teman-teman yang memberikan dukungan, do'a serta bantuan dalam

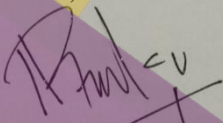
mengerjakan skripsi.

8. Terima kasih juga kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Pada akhir kata, penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu, penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini serta semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 01 Maret 2017



Rizky Riyadi

13.11.6763

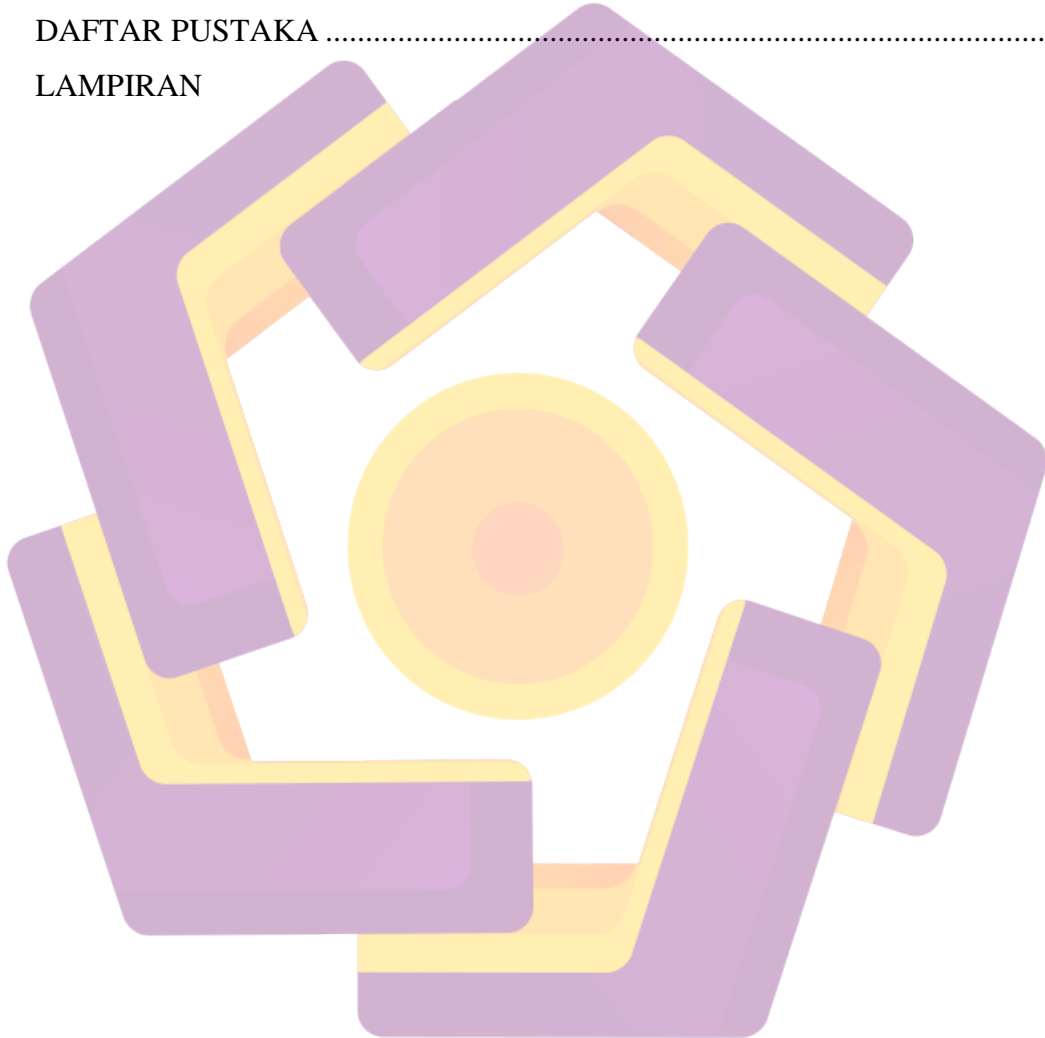
DAFTAR ISI

JUDUL	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	IV
<i>MOTTO</i>	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR	XIII
DAFTAR TABEL.....	XIV
INTISARI.....	XVI
<i>ABSTRACT</i>	XVII
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN.....	2
1.3 BATASAN.....	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	3
1.4.1 Maksud.....	3
1.4.2 Tujuan	3
1.5 METODE PENELITIAN	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Perancangan	4
1.5.4 Metode Pengembangan	4
1.5.5 Metode <i>Testing</i>	4
1.5.6 <i>Metode Implementasi</i>	5

1.6	SISTEMATIKA PENULISAN	5
BAB II LANDASAN TEORI		6
2.1	TINJAUAN PENELITIAN	6
2.2	DASAR TEORI.....	7
2.2.1	<i>Video</i>	7
2.2.1.1	Pengertian <i>Video</i>	7
2.2.2	<i>Infografis</i>	8
2.2.2.1	Sejarah <i>Infografis</i>	8
2.2.2.2	Pengertian <i>Infografis</i>	9
2.2.2.3	Penerapan <i>Infografis</i>	10
2.2.3	<i>Animasi</i>	13
2.2.3.1	Pengertian <i>Animasi</i>	13
2.2.3.2	Jenis <i>Animasi</i>	14
2.2.3.3	Prinsip Dasar <i>Animasi</i>	16
2.2.4	<i>Motion Graphic</i>	26
2.2.4.1	Pengertian <i>Motion Graphic</i>	26
2.2.4.2	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	26
2.2.4.3	Konsep Teknik <i>Motion Grapic</i>	27
2.3	METODE ANALISIS	28
2.3.1	Pengertian Analisis Data Kualitatif.....	28
2.3.2	Metode Analisis Data Kualitatif.....	28
2.4	METODE PERANCANGAN	29
2.4.1	Metode pengumpulan data	29
2.4.2	Metode analisis data	32
2.4.3	Narasi	32
2.4.4	<i>Storyboard</i>	34
2.5	METODE PENGEMBANGAN.....	35
2.5.1	Produksi	35
2.5.2	Pasca Produksi	36
2.6	METODE TESTING.....	36

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	38
3.1 TINJAUAN UMUM	38
3.1.1 Profil Badan Narkotika Nasional Provinsi Yogyakarta	38
3.1.2 Visi Dan Misi	38
3.1.2.1 Visi	38
3.1.2.2 Misi	39
3.2 ANALISIS WAWANCARA	39
3.3 SOLUSI	44
3.4 ANALISIS KEBUTUHAN	44
3.4.1 Analisis Kebutuhan <i>Hardware</i>	44
3.4.2 Analisis Kebutuhan <i>Software</i>	45
3.4.3 Analisis kebutuhan Informasi	46
3.5 PERANCANGAN	46
3.5.1 Pra Produksi	46
3.5.1.1 Metode Pengumpulan Data	46
3.5.1.2 Analisis Data	47
3.5.1.3 Tema Atau topik	47
3.5.1.4 Narasi	47
3.5.2 <i>Storyboard</i>	48
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	59
4.1 <i>IMPLEMENTASI</i>	59
4.1.1 Produksi	59
4.1.1.1 <i>Drawing and coloring</i>	59
4.1.1.2 <i>Recording Narasi / Dubbing</i>	76
4.1.1.3 <i>Backsound</i>	76
4.1.2 Pasca Produksi	77
4.1.2.1 <i>Editing</i>	77
4.1.2.2 <i>Rendering</i>	84
4.2 PEMBAHASAN	85
4.2.1 Metode <i>testing</i>	85

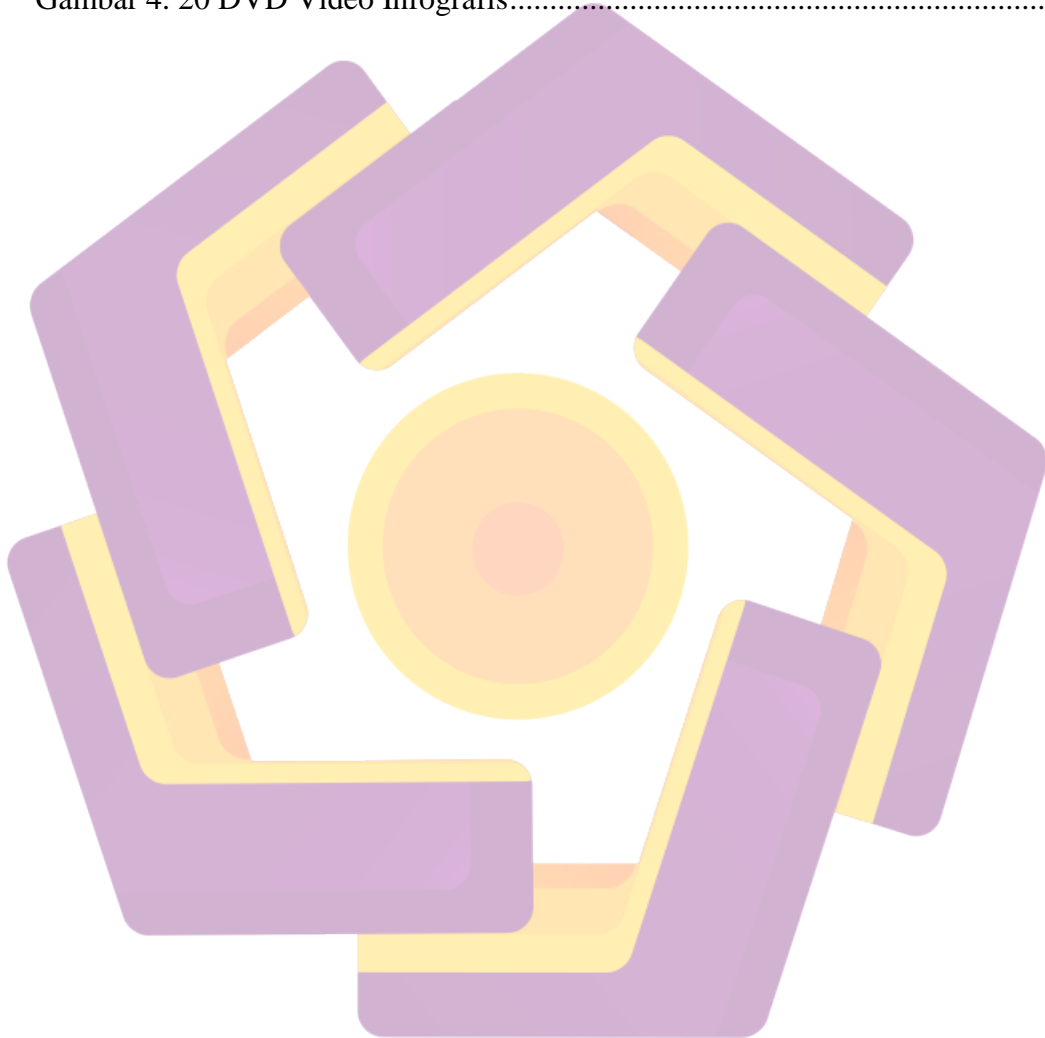
4.2.1.1 <i>Testing</i>	86
4.2.2 <i>Distribution</i>	91
BAB V PENUTUP.....	92
5.1 KESIMPULAN.....	92
5.2 SARAN.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

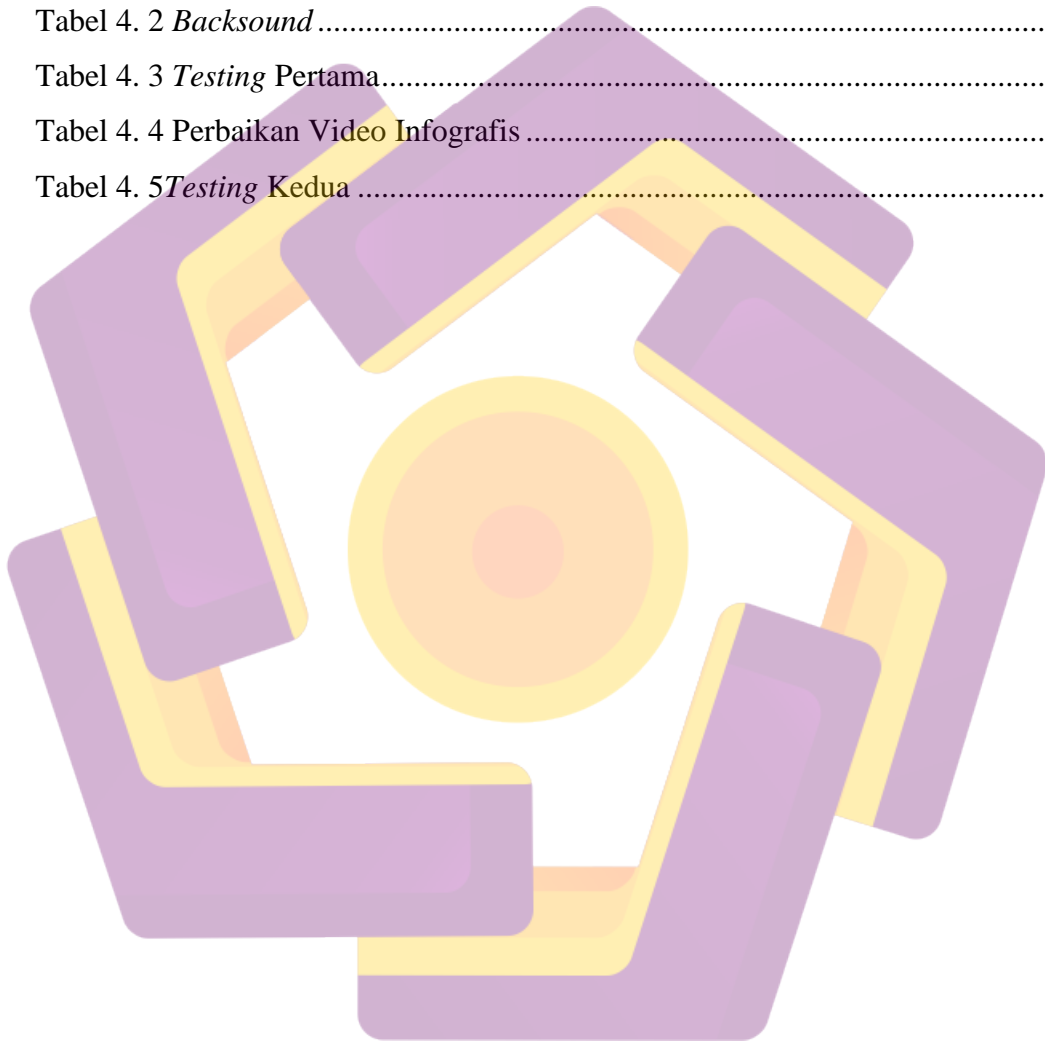
Gambar 2. 1 Contoh Infografis pada Media Massa	11
Gambar 2. 2 Transportasi Umum Jakarta dari Masa ke Masa	12
Gambar 2. 3 Eletronik berjudul Fakta sampah	13
Gambar 2. 4 gerakan <i>Elastisitas (Squash and Stretch)</i>	17
Gambar 2. 5 Contoh Gerakan Antisipasi	17
Gambar 2. 6 gerakan <i>staging</i>	18
Gambar 2. 7 Gerakan <i>Straight Ahead Action dan pose to pose</i>	19
Gambar 2. 8 Contoh Gerakan <i>Follow – Trhouht and Overlapping Action</i>	20
Gambar 2. 9 Contoh Gerakan <i>Slow in – slow out</i>	21
Gambar 2. 10 Contoh Gerakan melengkung (<i>arcs</i>)	22
Gambar 2. 11 Contoh gerakan tambahan (<i>secondary action</i>)	22
Gambar 2. 12 Contoh gerakan pengaturan waktu (<i>Timing</i>)	23
Gambar 2. 13 Contoh Gerakan Dramatisasi (<i>Exeggeration</i>)	24
Gambar 2. 14 Contoh Gerakan <i>solid Drawing</i>	25
Gambar 2. 15 Contoh Daya Tarik Karakter (<i>Appeal</i>)	25
Gambar 4. 1 Setting Document Baru	59
Gambar 4. 2 Rule Dan Desain Asset.....	60
Gambar 4. 3 Scene kedua.....	61
Gambar 4. 4 Asset Gedung dan Rule	61
Gambar 4. 5 Layer Desain Infografis.....	63
Gambar 4. 6 <i>Save As Type</i>	63
Gambar 4. 7 <i>Composition Setting</i>	78
Gambar 4. 8 <i>Import As Composition</i>	79
Gambar 4. 9 <i>Moving Animasi</i>	80
Gambar 4. 10 Layer Normal	80
Gambar 4. 11 Langkah Memilih <i>Easy Ease</i>	81
Gambar 4. 12 Key Frame Normal.....	81
Gambar 4. 13 <i>Keyframe Easy Ease</i>	81
Gambar 4. 14 <i>Graph Editor</i>	82

Gambar 4. 15 <i>Backsound</i>	82
Gambar 4. 16 <i>Dubbing</i>	83
Gambar 4. 17 <i>Scene Project</i>	83
Gambar 4. 18 <i>Composetting Final</i>	84
Gambar 4. 19 <i>Proses Rendering</i>	85
Gambar 4. 20 <i>DVD Video Infografis</i>	91



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kebutuhan Hardwere	45
Tabel 3. 2 Kebutuhan Software.....	46
Tabel 3. 3 <i>Storyboard</i>	48
Tabel 4. 1 Gambar Asset Dan Narasi.....	64
Tabel 4. 2 <i>Backsound</i>	76
Tabel 4. 3 <i>Testing</i> Pertama.....	86
Tabel 4. 4 Perbaikan Video Infografis	87
Tabel 4. 5 <i>Testing</i> Kedua	90



INTISARI

Di zaman serba modern ini kita di tuntut untuk mengikuti perkembangan teknologi khususnya di bidang teknologi informasi atau sering disebut dengan multimedia , saat ini multimedia sudah di adaptasi oleh semua elemen baik orang dewasa, orangtua maupun anak kecil, maka sudah pasti multimedia akan menjadi pilihan pertama untuk dijadikan sebuah promosi dan juga edukasi.

Badan Narkotika Nasional (BNN) adalah sebuah Lembaga Pemerintah Non Kementerian (LPNK) Indonesia yang mempunyai tugas melaksanakan tugas pemerintahan di bidang pencegahan, pemberantasan penyalahgunaan dan peredaran gelap psikotropika, prekursor, dan bahan adiktif lainnya kecuali bahan adiktif untuk tembakau dan alkohol. Didalam upaya membrantas narkoba di BNN terdapat unit kerja yang diberi nama Unit kerja penyuluhan dan Unit kerja Rehabilitasi Narkoba yang salah satu tugasnya memberi paparan bahaya narkoba, pencegahan narkoba dan proses rehabilitasi dengan mengadakan penyuluhan, pemberian pamphlet dan seminar.

Lembaga riset dan penerbit computer, yaitu Computer Teknologi Reseach(CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yg dilihat dan 30% dari yang di dengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 30% dari yang dilihat didengar dan dilakukan sekaligus. Dengan video dan editing, informasi akan terlihat menarik, mudah dipahami, dan dapat lebih mudah menyampaikan pesan yang dimaksud , maka dari itu tugas akhir yang akan saya buat adalah “ Penerapan Video Infografis Rehabilitasi Narkoba di Badan Narkotika Nasional Provinsi (BNNP) DIY “ dengan harapan video ini dapat memberikan informasi yang mudah di pahami sekaligus bisa sebagai edukasi.

Kata kunci : Infografis, Narkoba, Narkotika, BNNP

ABSTRACT

In an age of modern all of this we are in demand to keep up with technology especially in the field of information technology is often called multimedia, Now multimedia is adapted by all elements of both adults, parents and young children then it is definitely multimedia will become the first choice to be used as a promotion and education.

National Narcotics Agency (BNN) is a Non-Government Organization (LPNK) Indonesia, which has the task of carrying out government duties in the field of prevention, combating abuse and illicit trafficking psychotropic substances, precursors and other addictive substances addictive ingredients except for tobacco and alcohol. In an effort membrantas drugs at the National Narcotics Agency contained unit that is named Unit labor employment counseling and Drug Rehabilitation Unit whose job gave exposure to the dangers of drugs, drug prevention and rehabilitation process by providing extension, giving pamphlet and seminars.

Research institute and publisher of computer, the Computer Technology Reseach (CTR) states that people only remember 20% of that seen and 30% of the hearing. But people can remember 50% of what is seen and heard and 30% of that seen heard and done at once. By video and editing, information will looked interesting, easy to understand and can be more easily convey the message in question, So the last task that i took is " Application of Video Infographics on Drug Abuse at the National Narcotics Agency Province (BNNP) DIY" in the hope video this can provide information that is easy to understand at a time can be as educational.

Keywords : infografis, Drugs, narkotic, BNNP

