

**PERANCANGAN VIDEO INFOGRAFIS EVOLUSI MANUSIA DI BALAI
PELESTARIAN SITUS MANUSIA PURBA SANGIRAN**

SKRIPSI



disusun oleh

Fransisco Patri Sigara Javorson

12.12.6677

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

**PERANCANGAN VIDEO INFOGRAFIS EVOLUSI MANUSIA DI BALAI
PELESTARIAN SITUS MANUSIA PURBA SANGIRAN**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Fransisco Patri Sigara Javorson

12.12.6677

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN VIDEO INFOGRAFIS EVOLUSI MANUSIA DI BALAI PELESTARIAN SITUS MANUSIA PURBA SANGIRAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fransisco Patri Sigara Javorson

12.12.6677

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 April 2016

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN VIDEO INFOGRAFIS EVOLUSI MANUSIA DI BALAI PELESTARIAN SITUS MANUSIA PURBA SANGIRAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fransisco Patri Sigara Javorson

12.12.6677

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Februari 2017

Susunan Dewan Penguji

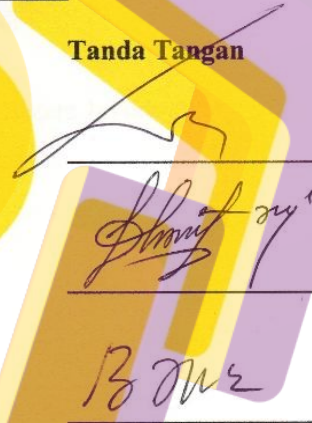
Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 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 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, 12 Maret 2017

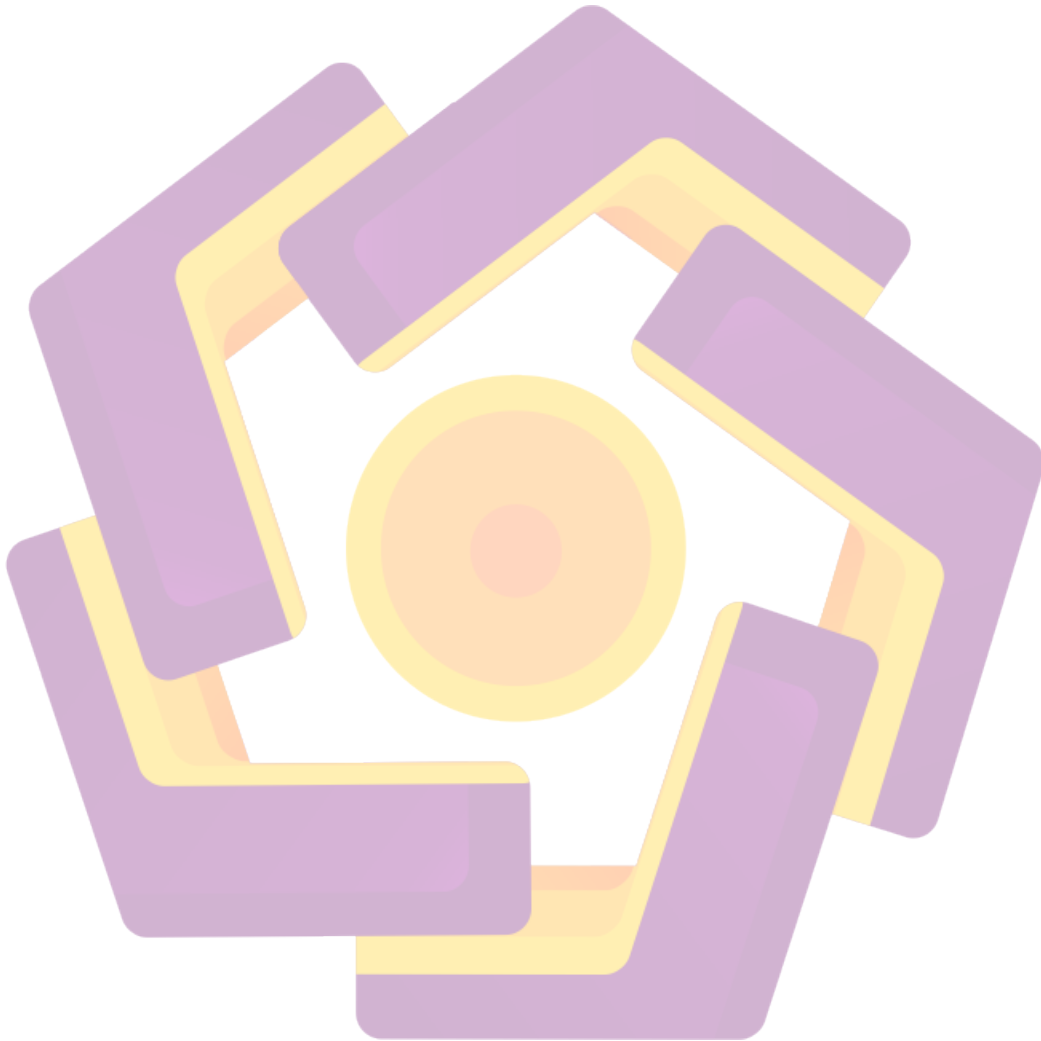


Fransisco Patri Sigara Javorson

NIM. 12.12.6677

MOTTO

“Kejujuran adalah mata uang yang berlaku disegala kondisi dan waktu”



PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas penyertaan dan kasih karunia-Nya. Dengan rasa syukur skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua Orang tua saya tercinta, Bapak Yoseph Benediktus Laku dan Ibu Retno Handayani dengan segala pengorbanan dan kerja kerasnya, serta kepada kedua saudari tercinta, kakak Veronika Novi Gilang Karunia dan adik Angela Dewi Patricia Yoga atas doa dan dukungannya.
2. Saudara seperjuangan Rahmat Jalu Setyadi, Fitzgerald dan R. E Anggit M Nuryadi, terima kasih atas segala dukungan semangat dan motivasinya.
3. Fauziah Husna Nuraini atas dukungan dan motivasi yang begitu berharga, dan terima kasih kepada Lintang Kinalit atas segala waktu, bantuan dan suara indahannya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada kehadiran Allah SWT karena berkat Rahmat dan Hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini yang berjudul “Perancangan Video Infografis PT. Adhi Persada Properti Sebagai Media Promosi”.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat kelulusan dalam jenjang pendidikan Strata 1 di Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari hambatan maupun kesulitan, namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat dan saran, serta kerjasama dari berbagai pihak, khususnya pembimbing, segala hambatan tersebut akhirnya dapat dilewati dengan baik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, sehingga penulis membutuhkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kemajuan. Dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati mengucapkan terimakasih kepada Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku pembimbing, Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom., dan Bapak M. Rudyanto Arief, MT. selaku penguji, serta berbagai pihak yang telah memberikan bantuan serta saran pada proses penyusunan skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan menjadi amal soleh yang senantiasa mendapat ridho Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua

Yogyakarta, 10 Maret 2017

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.4.1 Maksud Penelitian.....	3
1.4.2 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode 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 Testing.....	5
1.5.6 Metode Implementasi.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7

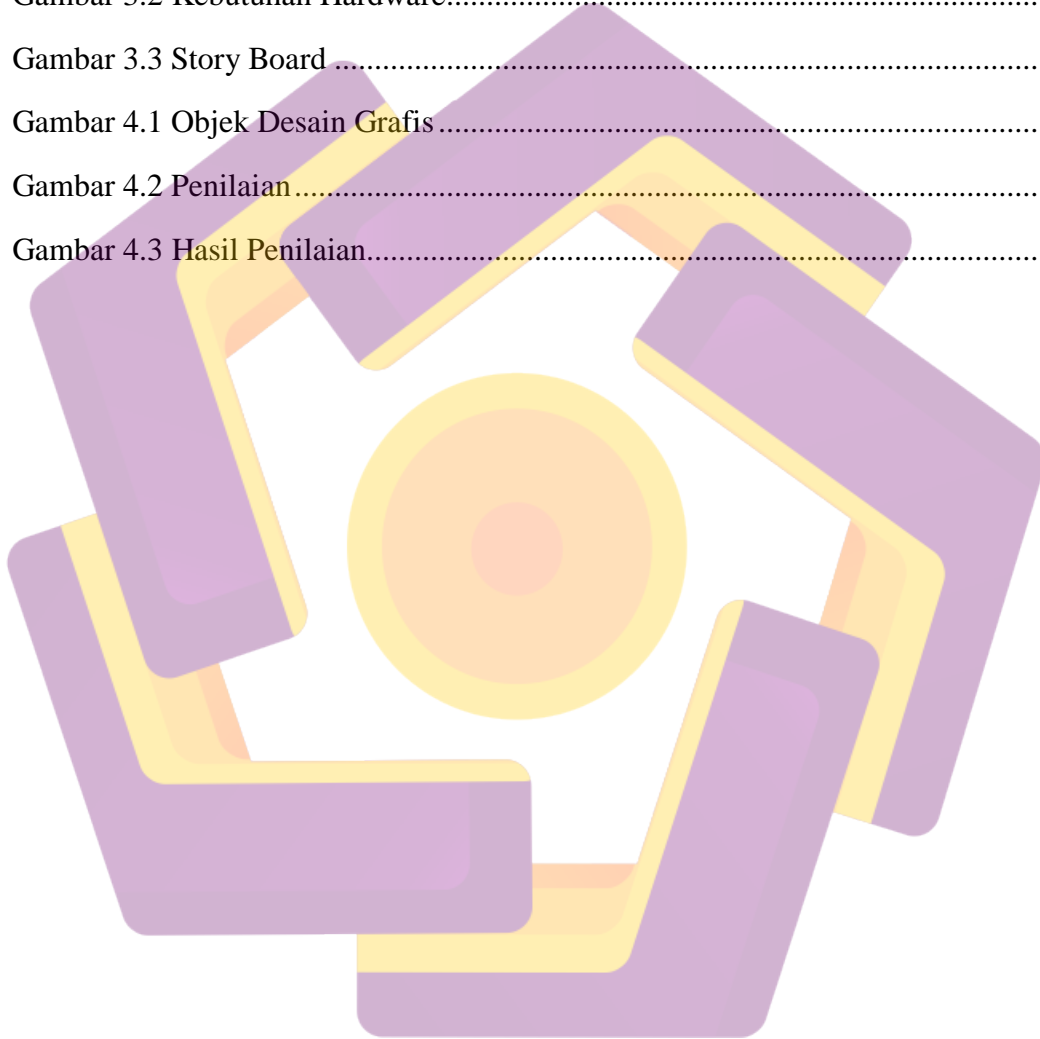
2.2 Konsep Dasar Video.....	8
2.2.1 Pengertian Video.....	8
2.2.2 Standar Video.....	8
2.3 Infografis	9
2.3. Pengertian Infografis	9
2.3. Pengembangan Infografis	10
2.4 Desain Grafis	11
2.4.1 Pengertian Desain Grafis.....	11
2.4.2 Elemen-Elemen Desain Grafis	11
2.5 Motion Graphic.....	13
2.5.1 Sejarah <i>Motion Graphic</i>	13
2.5.2 Pengertian <i>Motion Graphic</i>	14
2.5.3 Elemen – elemen Motion Graphic	15
2.5.4 Karakteristik Motion Graphic	15
2.6 Animasi.....	16
2.6.1 Pengertian Animasi	16
2.6.2 Jenis-Jenis Animasi.....	16
2.6.3 Prinsip – Prinsip Animasi.....	17
2.6.4 Teknik-teknik Animasi.....	24
2.7 Media Informasi	25
2.8 Metode Analisis.....	25
2.8.1 Analisis SWOT	26
2.8.1.1 Pengertian Analisis SWOT.....	26
2.8.1.2 Matriks SWOT	26
2.9 Metode Perancangan.....	28
2.9.1 Pra-Produksi.....	28
2.1 Metode Pengembangan.....	29
2.10.1 Produksi.....	29
2.10.2 Pasca Produksi	29
2.1 Testing	29

2.1 Implementasi	30
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN	31
3.1 Tinjauan Umum.....	31
3.1.1 Profil Balai Pelestarian Situs Manusia Purba Sangiran	31
3.1.2 Visi dan Misi.....	32
3.1.3 Perkembangan Penemuan Fosil Manusia Purba di Situs Sangiran	33
3.1.4 Media Informasi Evolusi Manusia di Balai Pelestaria Situs Manusia Purba Sangiran	36
3.2 Analisis	37
3.2.1 Analisis SWOT	38
3.2.1.1 Strengths (S)	38
3.2.1.2 Weaknesses (W)	39
3.2.1.3 Opportunities (O).....	39
3.2.1.4 Threats (T).....	39
3.2.1.5 Strategi Strengths-Opportunities (SO).....	40
3.2.1.6 Strategi Weaknesses-Opportunities (WO).....	40
3.2.1.7 Strategi Strengths-Threats (ST)	40
3.2.1.8 Strategi Weaknesses-Threats (WT)	40
3.2.2 Kelemahan Media Lama	42
3.2.3 Solusi.....	43
3.2.3.1 Solusi Yang Ditawarkan.....	43
3.2.3.2 Solusi Yang Dipilih	43
3.2.4 Analisis Kebutuhan	43
3.2.4.1 Software.....	43
3.2.4.2 Hardware	44
3.3 Perancangan.....	44
3.3.1 Pra Produksi.....	45
3.3.1.1 Konsep dan Ide Cerita.....	45
3.3.1.2 Tema	46
3.3.2 Pengumpulan Data.....	46

3.3.3 Analisis Data.....	48
3.3.4 Narasi	49
3.3.5 Storyboard.....	50
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Implementasi	53
4.1.1 Produksi.....	54
4.1.1.1 Desain Grafis	54
4.1.1.1.1 Membuat Dokumen Baru.....	55
4.1.1.1.2 Membuat Objek Grafis	55
4.1.1.1.3 Objek Desain Grafis.....	58
4.1.1.2 Animasi	63
4.1.1.2.1 Membuat Composition Baru.....	63
4.1.1.2.2 Import File	63
4.1.1.2.3 Key Motion	64
4.1.1.3 Recording Narasi	69
4.1.2 Pasca Produksi	72
4.1.2.1 Editing dan Composing	72
4.1.2.2 Rendering.....	74
4.2 Pembahasan	75
4.2.1 Hasil Penilaian	76
BAB V PENUTUP.....	78
5.1 Kesimpulan.....	78
5.2 Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80

DAFTAR TABEL

Gambar 2.1 Matiks SWOT	27
Gambar 3.1 Analisis SWOT	41
Gambar 3.2 Kebutuhan Hardware.....	44
Gambar 3.3 Story Board	50
Gambar 4.1 Objek Desain Grafis	57
Gambar 4.2 Penilaian.....	76
Gambar 4.3 Hasil Penilaian.....	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and Stretch</i>	18
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	18
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	19
Gambar 2.4 <i>Straight-Ahead Action And Post-to-Post</i>	19
Gambar 2.5 <i>Follow-Through And Overlapping Action</i>	20
Gambar 2.6 <i>Slow In – Slow Out</i>	20
Gambar 2.7 <i>Arcs</i>	21
Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i>	21
Gambar 2.9 <i>Timing</i>	22
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i>	22
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i>	23
Gambar 2.12 <i>Appeal</i>	23
Gambar 4.1 Bagan Pengembangan Video Infografis.....	53
Gambar 4.2 Pen Tool	54
Gambar 4.3 Shape Tool	54
Gambar 4.4 Membuat document baru.....	55
Gambar 4.5 Pembuatan Objek	55
Gambar 4.6 Pewarnaan Objek.....	56
Gambar 4.7 Grouping Objek.....	56
Gambar 4.8 Memisahkan layer	57
Gambar 4.9 Menyimpan Objek dengan Format .ai	57
Gambar 4.10 Composition Baru	63
Gambar 4.11 Import File.....	64
Gambar 4.12 Layer Objek Desain Grafis.....	64

Gambar 4.13 Transform	65
Gambar 4.14 Key Frame Position.....	65
Gambar 4.15 Key Frame Scale	65
Gambar 4.16 Key Frame Rotation	66
Gambar 4.17 Tampilan Scene 1	66
Gambar 4.18 Tampilan Scene 2.....	67
Gambar 4.19 Tampilan Scene 3.....	68
Gambar 4.20 Tampilan Scene 4.....	68
Gambar 4.21 Tampilan Scene 5.....	69
Gambar 4.22 Composition Baru	73
Gambar 4.23 Import File.....	73
Gambar 4.24 Editing dan Composing.....	73
Gambar 4.25 Export Video	74
Gambar 4.26 Pengaturan Video	74
Gambar 4.27 Proses Rendring.....	75

INTISARI

Museum Purbakala Sangiran merupakan situs prasejarah penghasil fosil-fosil hominid dan fauna pleistosen yang sangat terkenal di dunia internasional. Saat ini situs Sangiran menjadi sumber data lengkap tentang kehidupan manusia purba di Jawa yang menyumbang ilmu pengetahuan seperti Arkeologi, Geologi, Paleontologi, dan Paleoantropologi untuk mengungkapkan kehidupan purba. Situs ini merupakan arena penelitian tentang kehidupan pra sejarah terpenting di Asia, bahkan di dunia. Di lokasi situs Sangiran ini pula untuk pertama kalinya ditemukan fosil rahang bawah *Pithecanthropus Erectus*.

Untuk mendukung penyampaian informasi agar lebih kompleks agar dapat dipahami dengan mudah dan cepat, dibuat sebuah infografis animasi mengenai evolusi manusia secara kompleks. Infografis ini dirancang meliputi tahap perancangan model infografis yang akan ditampilkan, dilanjutkan tahap penelitian terhadap evolusi manusia pada situs Sangiran, kemudian tahap pembuatan infografis dan yang terakhir tahapan penyelesaian dimana infografis diinput pada media yang tersedia dan akan ditampilkan pada Museum Purbakala Sangiran.

Infografis ini dibuat untuk memberikan gambaran informasi tentang evolusi manusia purba di Museum Sangiran.

Kata Kunci: Video, Infografis, Motion Graphic, Museum Purbakala Sangiran

ABSTRACT

Sangiran Archaeological Museum is the site of prehistoric hominid fossils producer and Pleistocene fauna very famous international world. Currently the site Sangiran be a source of comprehensive data about early human life in Java which accounts science such as Archaeology, Geology, Paleontology and Paleoanthropology to reveal primordial life. This site is an arena of research on the life of pre-history of the most important in Asia, even in the world. Sangiran site location is also for the first time discovered fossilized lower jaw of Pithecanthropus Erectus.

To support the delivery of information to be more complex in order to be understood easily and quickly, created an animated infographic about early human evolution is complex. This infographic was designed infographics includes the design stage models that will be displayed, followed stage studies of human evolution at the Sangiran site, then the stage of making infographics and final stage of completion where infographic inputted on media available and will be displayed at the Archaeological Museum Sangiran.

This infographic created to provide an overview of information about the ancient human evolusia Sangiran Museum.

Keywords: *Video, Infographic, Motion Graphics, Sangiran Archaeological Museum*