

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO INFOGRAPHICS PADA  
ANGKRINGAN BENTO SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN  
PENGGABUNGAN TEKNIK MOTION GRAPHICS  
DAN TEKNIK LIVE SHOOT**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Wintang Wasesa Sagara**

**13.12.7159**

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO INFOGRAPHICS PADA  
ANGKRINGAN BENTO SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN  
PENGGABUNGAN TEKNIK MOTION GRAPHICS  
DAN TEKNIK LIVE SHOOT**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi

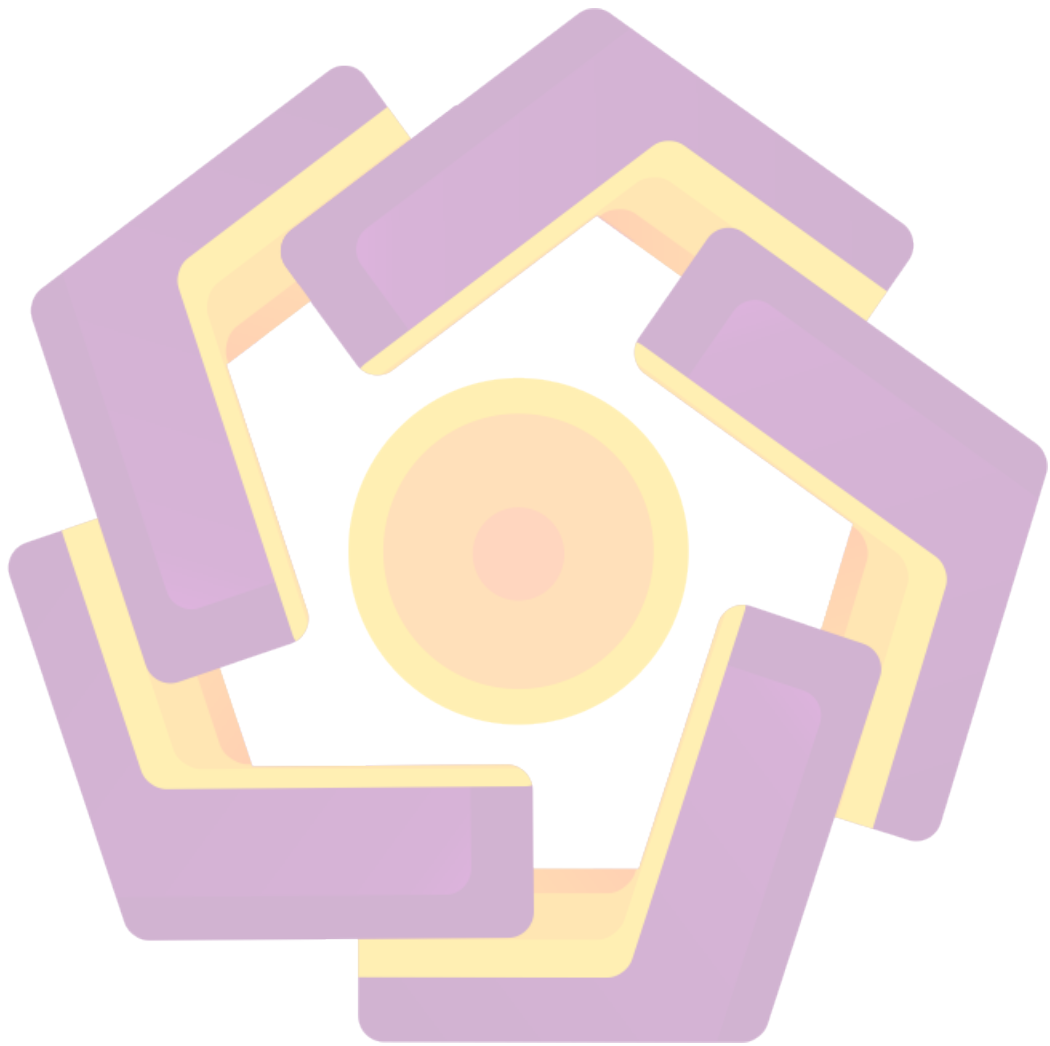


disusun oleh

**Wintang Wasesa Sagara**

**13.12.7159**

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



**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO INFOGRAPHICS PADA  
ANGKRINGAN BENTO SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN  
PENGGABUNGAN TEKNIK MOTION GRAPHICS  
DAN TEKNIK LIVE SHOOT**

yang disusun oleh

**Wintang Wasesa Sagara**

**13.12.7159**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 9 Februari 2017

**Dosen Pembimbing,**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**  
**NIK. 190302215**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO INFOGRAPHICS PADA  
ANGKRINGAN BENTO SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN  
PENGABUNGAN TEKNIK MOTION GRAPHICS  
DAN TEKNIK LIVE SHOOT**

yang disusun oleh

**Wintang Wasesa Sagara**

**13.12.7159**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Januari 2017

**Susunan Dewan Penguji**

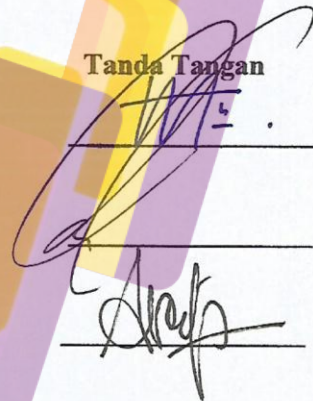
**Nama Penguji**

**Kusnawi, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302112**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**  
**NIK. 190302215**

**Arif Dwi Laksito, M.Kom**  
**NIK. 190302150**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 28 Februari 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, 8 Februari 2017

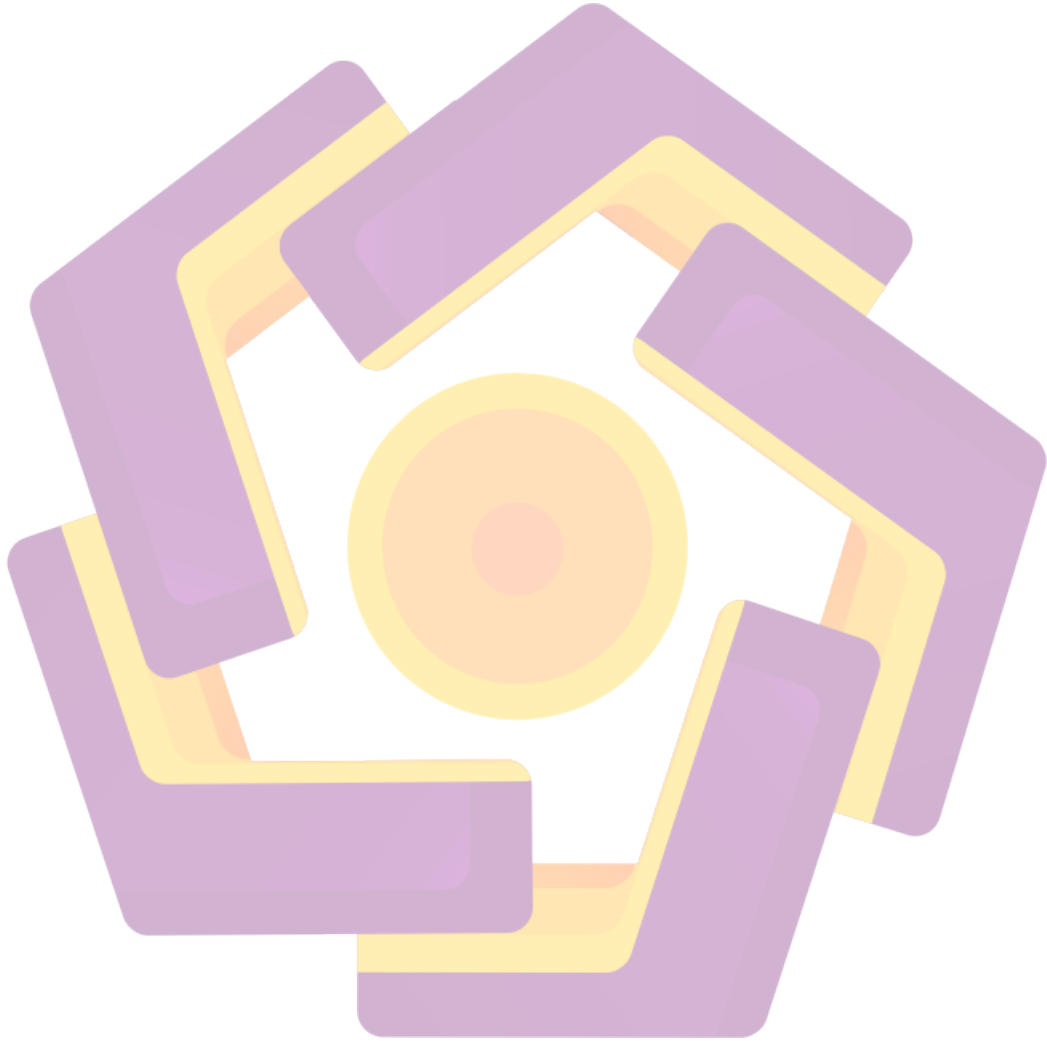


Wintang Wasesa Sagara

NIM. 13.12.7159

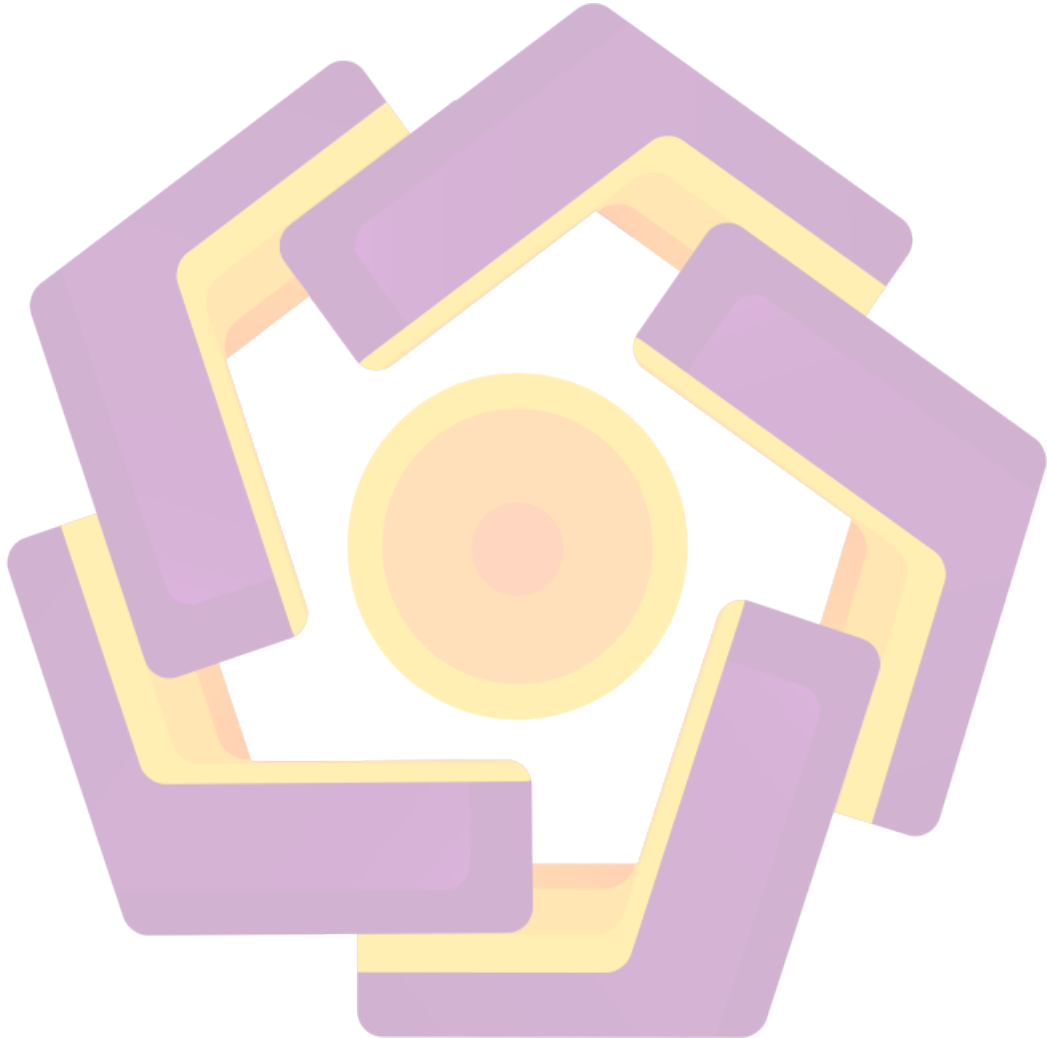
## **MOTTO**

Live to be real, not to be perfect.



## **PERSEMBAHAN**

For  
Loving kindness, my mother  
and  
Superhero, my father





## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur dan segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga dapat diselesaikan Penulisan Skripsi ini dengan judul PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO INFOGRAPHICS PADA ANGKRINGAN BENTO SEBAGAI MEDIA PROMOSI DENGAN PENGGABUNGAN TEKNIK MOTION GRAPHICS DAN TEKNIK LIVE SHOOT sebagai syarat menyelesaikan pendidikan Strata I di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan Tugas Akhir ini tanpa bantuan dari berbagai pihak tidak akan terselesaikan. Atas tersusunnya tugas akhir ini, dengan kerendahan hati penulis sampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Ketua Jurusan Strata I Sistem Informatika.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu dan membimbing dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Bapak, Ibu, Kakak, Adik dan segenap orang tercinta yang telah memberikan doa dan dukungannya dalam menyelesaikan Skripsi ini.
5. Sahabat ATOD dan Sahabat APAAPAAN yang senantiasa berbagi inspirasi dan ilmu pengetahuannya.

Semoga semua bentuk dukungan dan bantuan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang lebih mulia sisi Allah SWT. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekuarangan dalam menyusun skripsi ini. Kritik dan saran yang membangun senantiasa diharapkan demi kebaikan tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan penulis khususnya.

Yogyakarta, 1 Febuari 2017

Penulis

## DAFTAR ISI

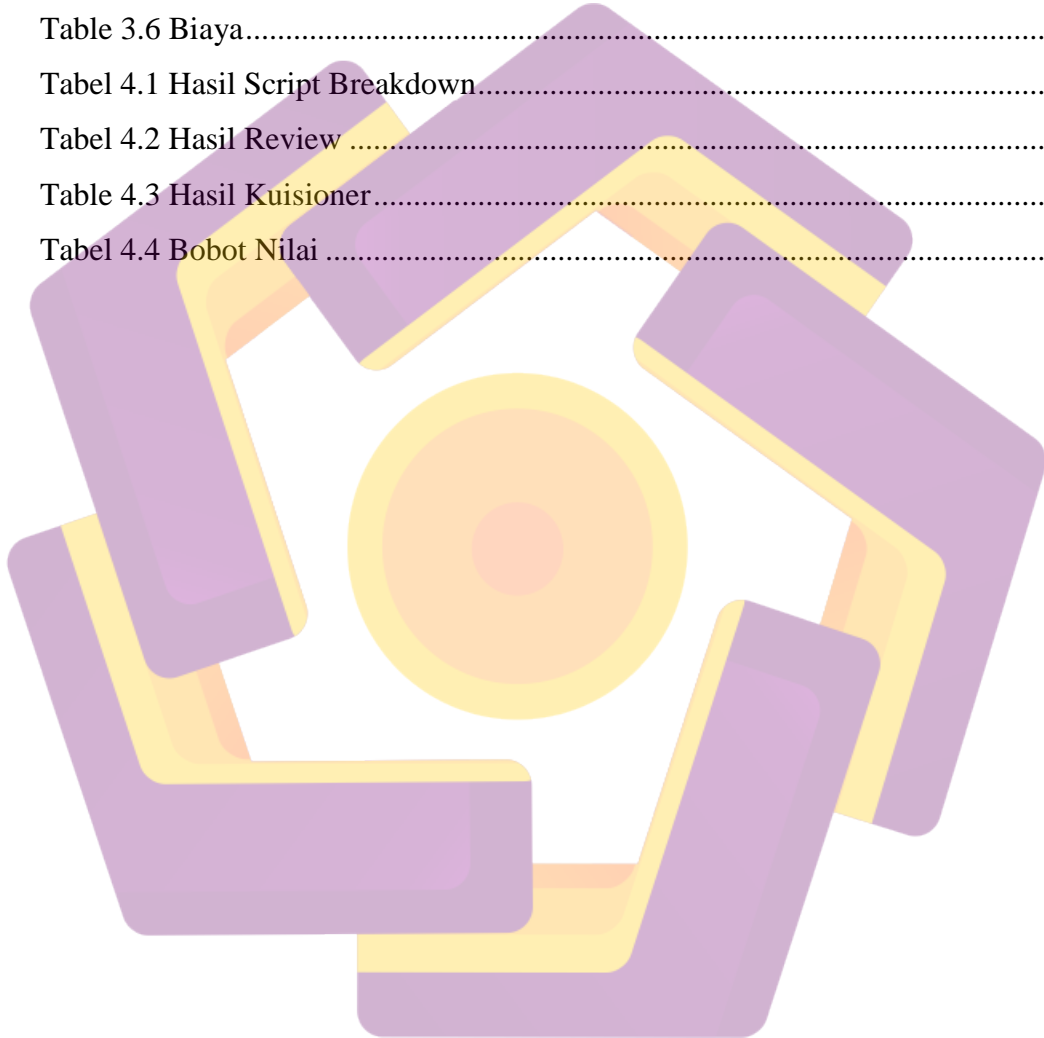
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiii</b>
<b>INTISARI</b> .....	<b>xv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xvi</b>
<b>BAB I Pendahuluan</b> .....	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	<b>1</b>
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	<b>2</b>
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	<b>2</b>
<b>1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian</b> .....	<b>3</b>
<b>1.5 Manfaat Penelitian</b> .....	<b>3</b>
<b>1.6 Metode Penelitian</b> .....	<b>3</b>
<b>1.7 Sistematika Penulisan</b> .....	<b>5</b>
<b>BAB II Landasan Teori</b> .....	<b>7</b>
<b>2.1 Tinjauan Pustaka</b> .....	<b>7</b>
<b>2.2 Definisi Multimedia</b> .....	<b>8</b>
2.2.1 Element Multimedia .....	<b>8</b>
2.2.2 Jenis Multimedia .....	<b>10</b>
2.2.3 Manfaat Multimedia .....	<b>10</b>
<b>2.3 Definisi Iklan</b> .....	<b>11</b>
2.3.1 Pengertian Iklan .....	<b>11</b>
2.3.2 Jenis- Jenis Iklan .....	<b>11</b>
2.3.3 Tujuan Periklanan .....	<b>12</b>
<b>2.4 Definisi Desain Grafis</b> .....	<b>14</b>
2.4.1 Elemen Dasar Desain Grafis .....	<b>15</b>
<b>2.5 Definisi Motion Graphic</b> .....	<b>16</b>
2.5.1 Elemen – Elemen Motion Graphic .....	<b>18</b>
2.5.2 Karakteristik Motion Graphic .....	<b>18</b>
<b>2.6 Infografis</b> .....	<b>19</b>

2.6.1	Sejarah Infografis .....	19
2.6.2	Pengertian Infografis .....	20
2.6.3	Penerapan Infografis.....	20
<b>2.7</b>	<b>Memproduksi Iklan.....</b>	<b>23</b>
2.7.1	Tahap Praproduksi.....	23
2.7.2	Tahap Produksi.....	27
2.7.3	Tahap Pasca Produksi.....	34
<b>2.8</b>	<b>Skala Likert.....</b>	<b>36</b>
2.8.1	Menentukan Interval.....	37
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>38</b>
<b>3.1</b>	<b>Gambaran Umum.....</b>	<b>38</b>
3.1.1	Sejarah Angkringan Bento.....	38
3.1.2	Profil Angkringan Bento .....	38
3.1.3	Visi dan Misi .....	38
3.1.4	Logo.....	39
3.1.5	Produk.....	39
<b>3.2</b>	<b>Analisis Kebutuhan .....</b>	<b>40</b>
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	40
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non – Fungsional.....	40
3.2.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras .....	41
3.2.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	42
3.2.2.3	Kebutuhan SDM.....	42
<b>3.3</b>	<b>Tahap Pra Produksi .....</b>	<b>43</b>
3.3.1	<i>Scripting</i> .....	43
3.3.2	<i>Schedulling</i> .....	45
3.3.3	<i>Storyboard</i> .....	46
3.3.4	Biaya Produksi.....	49
<b>BAB IV Implementasi dan Pembahasan.....</b>		<b>50</b>
<b>4.1</b>	<b>Pembahasan .....</b>	<b>50</b>
4.1.1	Alur Produksi.....	50
<b>4.2</b>	<b>Tahap Produksi .....</b>	<b>50</b>
4.2.1	Pemilihan Lokasi dan Menyiapkan Perlengkapan yang digunakan .....	51

4.2.1.1	Kamera.....	51
4.2.1.2	<i>Memory Card</i> .....	52
4.2.1.3	<i>Tripod</i> .....	53
4.2.1.4	<i>Slider</i> .....	53
4.2.1.5	<i>Lighting</i> .....	54
4.2.2	<i>Rehearal</i> .....	54
4.2.3	Pengaturan Kamera.....	55
4.2.4	Proses Pengambilan Gambar (Shooting).....	56
4.2.4.1	Hasil Pengambilan Video .....	56
4.2.4.2	Proses Pembuatan Video .....	59
<b>4.3</b>	<b>Pasca Produksi</b> .....	<b>61</b>
4.3.1	<i>Capruting</i> .....	61
4.3.2	<i>Editing</i> .....	62
4.3.2.1	Proses Pengeditan Suara.....	63
4.3.2.2	Proses <i>Composting</i> dan Pengeditan Video .....	67
4.3.2.3	Proses <i>Coloring</i> .....	71
4.3.2.4	Proses <i>Editing Grafis</i> .....	72
4.3.2.5	<i>Motion Graphic</i> .....	73
4.3.3	<i>Rendering</i> .....	75
4.3.4	<i>Mastering</i> .....	79
4.3.5	Hasil Pembuatan Video Promosi.....	79
<b>4.4</b>	<b>Implementasi</b> .....	<b>81</b>
4.4.1	Testing .....	81
4.4.2	Skala Likert .....	82
<b>BAB V</b>	<b>Penutup</b> .....	<b>86</b>
<b>5.1</b>	<b>Kesimpulan</b> .....	<b>86</b>
<b>5.2</b>	<b>Saran</b> .....	<b>87</b>
	<b>Daftar Pustaka</b> .....	<b>89</b>
	<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

Table 3.1 Perlengkapan Produksi .....	41
Table 3.2 Perlengkapan Pasca Produksi .....	41
Table 3.3 Software.....	42
Table 3.4 Schedul .....	46
Table 3.5 Storyboard .....	46
Table 3.6 Biaya.....	49
Tabel 4.1 Hasil Script Breakdown.....	56
Tabel 4.2 Hasil Review .....	81
Table 4.3 Hasil Kuisisioner.....	82
Tabel 4.4 Bobot Nilai .....	83



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh infografis pada Media Massa .....	21
Gambar 2.2 Contoh Infografis.....	22
Gambar 2.3 Contoh Infografis.....	22
Gambar 2.4 Storyboard .....	26
Gambar 2.5 Kamera High Angel.....	30
Gambar 2.6 Kamera Low Angel.....	30
Gambar 2.7 Contoh Extreme Close Up (ECU).....	31
Gambar 2.8 Contoh Close up (CU) .....	32
Gambar 2.9 Contoh Long Shoot (LS) .....	32
Gambar 2.10 Contoh Two Shoot.....	33
Gambar 2.11 Contoh Group Shoot.....	33
Gambar 2.12 Contoh Visual Effect .....	35
Gambar 2.13 Contoh Skala Likert.....	37
Gambar 3.1 Logo Angkringan Bento .....	39
Gambar 3.2 Contoh Produk Angkringan Bento .....	40
Gambar 4.1 Bagan Pra Produksi,Produksi dan Pasca Produksi .....	50
Gambar 4.2 Canon 60D .....	51
Gambar 4.3 Canon 10-22mm .....	52
Gambar 4.4 Canon 17-55mm .....	52
Gambar 4.5 Canon 50mm.....	52
Gambar 4.6 Memory Card Sandisk Ultra 16gb class 10 .....	53
Gambar 4.7 Tripod .....	53
Gambar 4.8 Slider Semut 60cm.....	54
Gambar 4.9 Lighting Bestluck New Pro .....	54
Gambar 4.10 Setting White Balance .....	55
Gambar 4.11 Setting Ukuran Video .....	56
Gambar 4.12 Take Scene 1,2 dan 4.....	60
Gambar 4.13 Take Scene 5,6,7,8 dan 9 .....	60
Gambar 4.14 Take Scene 7 dan 8 .....	61



Gambar 4.15 Manajemen File Video Promosi Waza-Waza Angkringa Bento ....	62
Gambar 4.16 Bagan Pasca Produksi Waza-Waza Angkringan Bento Yogyakarta .....	62
Gambar 4.17 Tampilan Open File pada Adobe Audition CS 6.....	63
Gambar 4.18 Tampilan Pemotongan File Audio.....	64
Gambar 4.19 Tampilan Noise Reduction File Audio .....	65
Gambar 4.20 Tampilan editor File Audio .....	66
Gambar 4.21 Hasil Export Audio dengan Adobe Audition CS 6.....	67
Gambar 4.22 Meng- import File Audio yang telah dibuat .....	68
Gambar 4.23 Memposisikan Shoot Per Shoot sesuai dengan naskah .....	68
Gambar 4.24 Menyisipkan efek Warp Stabilizer .....	69
Gambar 4.25 Membuat efek Slow Motion .....	70
Gambar 4.26 Hasil Penataan Potongan Gambar .....	70
Gambar 4.27 Pemberian Efek RGB Curve.....	71
Gambar 4.28 Sebelum dan Sesudah Coloring.....	72
Gambar 4.29 Membuat Gambar Per Layer di Adobe Illustrator CS6 .....	73
Gambar 4.30 Membuat Composting Baru.....	74
Gambar 4.31 Proses Pembuatan Bumper .....	74
Gambar 4.32 Proses Editing Motion Graphic .....	75
Gambar 4.33 Proses Editing Tracking Text .....	75
Gambar 4.34 Import Objek yang Sudah Siap.....	76
Gambar 4.35 Import Obejk yang Sudah Siap 2.....	77
Gambar 4.36 Pemilihan Format Video yang Digunakan .....	78
Gambar 4.37 Proses Rendering .....	78
Gambar 4.38 Hasil Akhir Editing.....	80

## INTISARI

Kemudahan di dalam mendapatkan informasi yang lengkap tentang segala aspek dari sebuah tempat makan atau tempat nongkrong merupakan hal utama yang menjadi bahan pertimbangan untuk memilih tempat itu. Menggunakan multimedia untuk menyampaikan informasi bisa menjadi salah satu pilihan karena didalam multimedia terdapat audio dan video yang membuat informasi tersaji dengan lebih atraktif dan mudah untuk diterima

Peneliti mencoba menganalisa pokok-pokok permasalahan yang terjadi pada Angkringan Bento dan mencoba memberikan solusi agar media promosi lebih optimal. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data yang meliputi : observasi,wawancara dan dokumentasi. Penelitian dilakukan dengan meliputi : perancangan,pengambilan gambar,capturing dan pengeditan

Media promosi berupa video ini bertujuan untuk menghasilkan media promosi untuk menpromosikan Angkringan Bento Yogyakarta yang memiliki beberapa nilai-nilai serta elemen-elemen penting yang harus diketahui oleh masyarakat luas. Disamping itu, media promosi video dapat menarik minat dan menarik indra, karena merupakan gabungan dari banyak media seperti gambar,suara dan text, sehingga dapat menyampaikan informasi mengenai Angkringan Bento dengan baik

**Kata Kunci :** Video, Infografis, Media Promosi , Iklan

## ABSTRACT

The easiness of getting information on all aspects of an eatery or hang out place becomes the principle point in consideration of choosing it. Using multimedia to convey information is an option because multimedia offers not only audio, but also video which make the information more attractive and easy to be understood.

The researcher tries to analyze the main problems in Waza-Waza Angkringan Bento and tries to give solution so that the promotional media can be more optimal. The research is using data collection method which comprises of observation, interview, and documentation. The research is done by designing, shooting, capturing, and editing.

Promotional media in the form of video is made to promote that Waza-Waza Angkringan Bento, Yogyakarta, has many to offer, such as values and other important elements that need to be known by the society. Besides, using video as promotional media can attract human senses because video is a combination of many kinds of medias such as picture, sound, and text. It is expected that the video can convey the information about Waza-Waza Angkringan Bento well enough.

**Keywords :** Video, Infographic, Media promotion, advertisement