



**PERANCANGAN VIDEO INFOGRAFIS *HOUSE OF TOOLS*
BERBASIS *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI SARANA EDUKASI
KARYAWAN PT SEMEN INDONESIA (PERSERO) TBK.
LULUSAN SMK SEDERAJAT**



**Oleh:
DIMAS WAHYU ADITYA
16420100059**

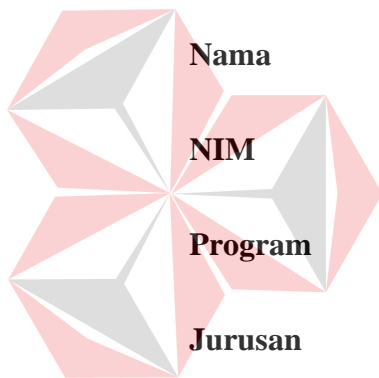
**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2019**

**PERANCANGAN VIDEO INFOGRAFIS *HOUSE OF TOOLS* BERBASIS
MOTION GRAPHIC SEBAGAI SARANA EDUKASI KARYAWAN
PT SEMEN INDONESIA (PERSERO) TBK. LULUSAN SMK SEDERAJAT**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Mata Kuliah Kerja Praktik :

Di susun Oleh :



Nama

: DIMAS WAHYU ADITYA

NIM

: 16420100059

Program

: S1 (Strata Satu)

Jurusan

: Desain Komunikasi Visual

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2019

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

"The way to get started is to quit talking and begin doing."

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

Kupersembahkan rasa terima kasih untuk orang tua saya, dan seluruh pihak yang membantu menyelesaikan laporan kerja praktik.

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN VIDEO INFOGRAFIS *HOUSE OF TOOLS* BERBASIS
***MOTION GRAPHIC* SEBAGAI SARANA EDUKASI KARYAWAN**
PT SEMEN INDONESIA (PERSERO) TBK. LULUSAN SMK SEDERAJAT

Laporan Kerja Praktik oleh:

Dimas Wahyu Aditya

NIM: 16420100059

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 20 Desember 2019

Disetujui

Dosen Pembimbing

Penyelia


Ardian Java Prasetya, S.T., M.Ds.

NIDN. 0714118806


Mochammad Kharis ST., M.MT.

NIP. 1577


Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual



Fakultas Teknologi dan Informatika
UNIVERSITAS

Dinamika


Siswo Martono, S.Kom., M.M.

NIDN. 0726027101

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Dimas Wahyu Aditya
NIM : 16420100059
Program Studi : S1 Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **Perancangan Video Infografis *House Of Tools* Berbasis *Motion Graphic* Sebagai Sarana Edukasi Karyawan PT Semen Indonesia (Persero) Tbk. Lulusan SMK Sederajat**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika atas Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 20 Desember 2019

Saya menyatakan
METERAI
TEMPEL
9CC38AEF197259006
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Dimas wahyu Aditya
NIM. 16420100059

ABSTRAK

PT Semen Indonesia (Persero) Tbk. Adalah perusahaan yang sudah dikenal lama oleh masyarakat. Salah satu produk unggulannya adalah semen. PT Semen Indonesia (Persero) Tbk. menerapkan budaya inovasi yang dimana inovasi tersebut akan berguna untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi pada setiap permasalahan yang ada. Inovasi membutuhkan riset dan pengetahuan tentang instrumen – instrumen khusus untuk menganalisis dan pengambilan keputusan dalam sebuah permasalahan. Namun, permasalahannya berada pada karyawan baru terutama lulusan SMK sederajat yang belum mengetahui instrument gugus mutu.

Solusi untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah merancang sebuah Video Infografis House of Tools berbasis *Motion Graphic* sebagai sarana edukasi. Video infografis dibuat sebagai media pembelajaran yang mudah untuk diakses dan sangat praktis. Materi yang disampaikan menggunakan data-data dari KMI (Knowledge Management & Innovation) PT Semen Indonesia (Persero) Tbk. yang merupakan divisi yang berfungsi untuk mengelola dan menampung inovasi-inovasi yang ada di PT Semen Indonesia (Persero) Tbk. Dalam perancangan ini, output yang dihasilkan adalah 2 buah video tentang instrument dari *House of Tools* dengan judul “Alat gugus mutu – Fishbone” dan “Alat gugus mutu – Flowchart”.

Kata Kunci : *House of Tools, Video Infografis, Motion Graphic, Edukasi*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah kelimpahkan rahmat dan hidayah – Nya yang sangat besar sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik yang berjudul “Perancangan Video Infografis *House Of Tools* Berbasis *Motion Graphic* Sebagai Sarana Edukasi Karyawan PT Semen Indonesia (Persero) Tbk. Lulusan Smk Sederajat” ini dengan baik.

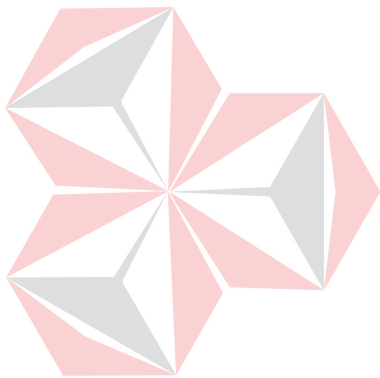
Melalui kesempatan yang berharga ini, penulis sebagai penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya terhadap semua pihak yang membantu menyelesaikan laporan kerja praktik yang disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika. Ucapan terima kasih ditujukan kepada :

1. Yang terhormat, Bapak **Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.** selaku Rektor Universitas Dinamika.
2. Yang terhormat, Bapak **Siswo Martono, S.Kom., M.M.** selaku Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika.
3. Yang terhormat, Bapak **Ardian Jaya Prasetya, S.T., M.Ds.** selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan serta memberi saran dan dukungan dalam pembuatan laporan kerja praktik ini.
4. Yang terhormat Bapak **Mochamad Kharis ST, M.MT.** selaku pembimbing lapangan di PT Semen Indonesia (Persero) Tbk.
5. Dan semua pihak yang telah membantu dan memberikan support baik secara moral dan materiil dalam proses penyelesaian laporan ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberikan imbalan yang setimpal atas segala bantuan yang telah diberikan.

Surabaya, 21 Desember 2019

Dimas Wahyu Aditya



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	4
1.4.1. Tujuan	4
1.4.2. Manfaat	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
PROFIL PT SEMEN INDONESIA (PERSERO) Tbk.....	6
2.1 Sejarah dan Perkembangan PT Semen Indonesia (Persero) Tbk.	6
2.2 Visi dan Misi PT Semen Indonesia (Persero) Tbk.	7
2.2.1 Visi PT Semen Indonesia (Persero) Tbk.	7
2.2.2 Misi PT Semen Indonesia (Persero) Tbk.	7
2.3 Lokasi PT Semen Indonesia (Persero) Tbk.	8
2.4 Struktur Organisasi PT Semen Indonesia (Persero) Tbk.....	9
2.4.1. Dewan Komisaris.....	9
2.4.2. Direksi.....	9
2.5 Produk Semen.....	10
2.5.1 <i>Ordinary Portland Cement (OPC)</i>	10

2.5.2 <i>Portland Composite Cement (PCC)</i>	11
2.5.3. <i>Portland Pozzoland Cement (PPC)</i>	12
2.5.4 Super White Cement.....	13
2.5.5 Max Strength Cement.....	14
TINJAUAN PUSTAKA	15
3.1 <i>House of Tools</i>	15
3.1.1 Fishbone Diagram.....	15
3.1.2 Pareto Chart	15
3.1.3 Flow Chart	16
3.1.4 Check Sheet	16
3.1.5 Scatter Diagram	16
3.1.6 Control Chart	17
3.1.7 Histogram.....	17
3.2 Video Motion Graphic.....	17
3.3 Infografis	20
3.3.1 Definisi Infografis.....	20
3.3.2 Macam-macam format infografis	20
3.2 Elemen Dasar Desain	22
3.2.1 Garis.....	22
3.2.2 Bentuk.....	22
3.2.3 Warna.....	23
3.2.4 Ruang.....	23
3.2.5 Tekstur	23
3.2.6 Ukuran	23
DESKRIPSI PEKERJAAN.....	25
4.1 Pengumpulan Data	26

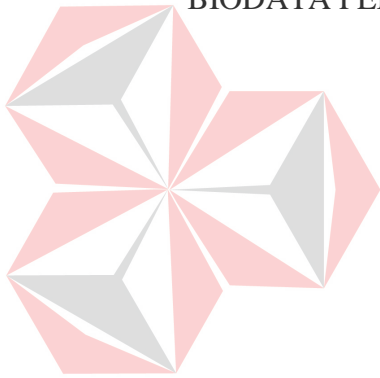
4.2 Konsep Desain.....	26
4.2.1 Infografis.....	27
4.2.2 <i>Motion Graphic</i>	29
4.3 Perancangan Karya.....	30
4.3.1 Storyboard.....	31
4.3.2 Penentuan Software	31
4.3.2.1 Adobe Photoshop CC 2018.....	32
4.3.2.1 Adobe Illustrator CC 2018.....	34
4.3.2.2 Adobe After Effect CC 2018	35
4.3.2.3. Adobe Premiere Pro CC 2018.....	37
4.4 Implentasi Karya	39
PENUTUP.....	41
5.1 Kesimpulan.....	41
5.2 Saran.....	42
DAFTAR PUSTAKA.....	43
LAMPIRAN.....	45
BIODATA PENULIS.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gedung Utama Semen Indonesia	8
Gambar 2.2 Lokasi Gedung Utama Semen Indonesia	8
Gambar 2.3 Struktur Dewan Komisaris PT Semen Indonesia (Persero) Tbk.....	9
Gambar 2.4 Struktur Direksi PT Semen Indonesia (Persero) Tbk	9
Gambar 2.5 Produk Semen Ordinary Portland Cement (OPC).....	10
Gambar 2.6 Produk Semen Portland Composite Cement (PCC).....	11
Gambar 2.7 Produk Semen Portland Pozzoland Cement (PPC).....	12
Gambar 2.8 Produk Semen Super White Cement.....	13
Gambar 2.9 Produk Semen Max Strength Cement	14
Gambar 4.1 Gambar Bagan Alur Pengerjaan Video Infografis.....	40
Gambar 4.2. Contoh Gambar <i>Sprite Animastion Motion Graphic</i>	29
Gambar 4.3. Gambar Bagan Alur Perancangan Karya	30
Gambar 4.4 Sketsa Storyboard Video Infografis Flow chart.....	31
Gambar 4.5 Penggunaan Photoshop untuk Pembuatan Storyboard.....	33
Gambar 4.6 Penggunaan Adobe Illustrator untuk Pembuatan Asset Desain	34
Gambar 4.7 Penggunaan Adobe After Effect untuk Animasi.....	35
Gambar 4.8 Penggunaan Adobe Premiere untuk <i>Voice, Music</i> dan <i>Animasi</i>	37
Gambar 4.9 Gambar Scene Video Infografis Flowchart.....	39
Gambar 4.10 Gambar Scene Video Infografis Fishbone	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Kerja Praktik.....	45
Lampiran 2 Form KP-5 (Halaman 1).....	46
Lampiran 3 Form KP-5 (Halaman 2).....	47
Lampiran 4 Form KP-5 (Halaman 3).....	48
Lampiran 5 Form KP-6 (Halaman 1).....	49
Lampiran 6 Form KP-6 (Halaman 2).....	50
Lampiran 7 Form KP-6 (Halaman 3).....	51
Lampiran 8 Form KP-7 (Halaman 1).....	52
Lampiran 9 Form KP-7 (Halaman 2).....	53
Lampiran 10 Kartu Bimbingan	54
BIODATA PENULIS	54



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

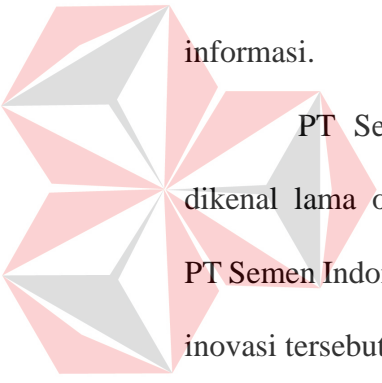
1.1 Latar Belakang

Sering dengan perkembangan jaman, kemajuan teknologi dan informasi semakin tidak terbendung dalam segala aspek kehidupan. Salah satunya adalah penggunaan teknologi dalam media pembelajaran dan edukasi. Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran, tentu saja mempermudah dan memperluas metode yang bisa digunakan oleh pengajar terhadap pelajar dalam penyampaian materi.

Metode pembelajaran sudah banyak sekali berkembang pada zaman sekarang. Ada metode penceramah yang merupakan metode konvensional, yaitu pembelajaran menggunakan lisan. Lalu ada metode pembelajaran diskusi yang proses pembelajarannya mengedepankan aktivitas pelajar dalam berdiskusi untuk memecahkan suatu masalah dan masih ada banyak metode pembelajaran lainnya.

Jenis metode pembelajaran yang dipakai juga mempengaruhi bagaimana sikap pelajar menilai materi disampaikan. Penyampaian materi yang monoton tentu saja membuat orang yang belajar menjadi cepat bosan. Pada dasarnya tujuan utama metode pembelajaran adalah untuk membantu mengembangkan kemampuan pelajar secara individu sehingga mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi. Namun kali ini penulis ingin membahas mengenai pembelajaran dengan menggunakan metode video infografis.

Inforgraphic atau infografis atau informasi grafis adalah penggambaran suatu data, informasi atau pengetahuan yang disajikan dalam bentuk visual yang bertujuan untuk menyampaikan informasi yang kompleks dengan cepat dan jelas. Infografis dapat meningkatkan kognisi dengan memanfaatkan grafis untuk meningkatkan kemampuan sistem visual manusia untuk melihat pola dan tren. Dengan ramainya social media, infografis semakin marak dipakai oleh banyak orang. Perpaduan visual dan audio meningkatkan nilai ketertarikan seseorang dalam membaca sebuah informasi dan pembelajaran. Infografis digunakan oleh segala macam pihak, bahkan perusahaan-perusahaan besar pun membuat infografis juga, baik itu untuk promosi dari produknya maupun untuk menyampaikan informasi.



PT Semen Indonesia (Persero) Tbk. Adalah perusahaan yang sudah dikenal lama oleh masyarakat. Salah satu produk unggulannya adalah semen. PT Semen Indonesia (Persero) Tbk. menerapkan budaya inovasi dan setiap inovasi-inovasi tersebut akan dilombakan pada gelaran event yang diadakan setiap 1 tahun sekali yaitu, Semen Indonesia Innovation Awards. Dalam melakukan sebuah inovasi tentunya adalah proses yang harus dilakukan mulai dari observasi, menganalisa permasalahan lalu menemukan cara yang tepat dan efisien untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Tentunya disetiap proses terdapat banyak sekali instrumen yang bisa dipakai untuk menunjang sebuah proses inovasi salah satunya adalah *House of Tools* atau 7 alat gugus mutu.

Menurut Eko Henryanto dalam Pengendalian Mutu Terpadu, *House of Tools* atau yang biasa disebut 7 alat gugus mutu merupakan sebuah sistem untuk membantu dan mempermudah proses penyelesaian sebuah masalah pekerjaan dan

mengusahakan perbaikan hasil dan proses kerja. Alat-alat tersebut dirancang secara sederhana hingga dapat dipakai oleh siapa saja dengan bekal pendidikan menengah.

Berikut adalah ketujuh alat gugus mutu :

1. *Check Sheet* (Lembar pemeriksaan)
2. Histogram
3. Diagram Pareto
4. *Control Chart* (Diagram Kendali)
5. *Fishbone Diagram* (Diagram Sebab-akibat)
6. *Flow Chart* (Diagram Alir)

Alat-alat kendali mutu ini sangat penting dalam sebuah industri khususnya di PT Semen Indonesia (Persero) Tbk. Selain digunakan untuk memecahkan sebuah permasalahan, 7 alat gugus mutu ini juga bisa digunakan sebagai alat untuk membuat sebuah inovasi didalam perusahaan.

Dengan ini, penulis tertarik untuk merancang video tentang *House of Tools* dengan judul “ Perancangan Video Infografis *House of Tools* Sebagai Sarana Edukasi Karyawan PT Semen Indonesiaa (Persero) Tbk. Lulusan SMK atau Sederajat”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas dapat dirumuskan permasalahan yaitu Bagaimana menciptakan video infografis *House of Tools* untuk karyawan PT Semen Indonesia lulusan SMK sederajat ?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah diatas, batasan masalah dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Video hanya membahas 2 dari 7 tools yang ada dalam *House of Tools*
2. Video berdurasi kurang lebih 3 menit
3. Target audience dari video yang dirancang adalah karyawan PT Semen Indonesia (Persero) Tbk. terutama karyawan SMK atau sederajat.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1. Tujuan

1. Untuk membuat media informasi berbentuk video infografis tentang *House of Tools* yang ditujukan kepada karyawan PT Semen Indonesia lulusan SMK sederajat.
2. Agar karyawan PT Semen Indonesia lulusan SMK sederajat mengenal apa saja yang ada didalam *House of Tools* dan mengaplikasikannya kedalam permasalahan sehari-hari.

1.4.2. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari video infografis *House of Tools* adalah :

1. Video infografis yang telah dibuat bisa membantu karyawan PT Semen Indonesia dalam menyelesaikan masalah yang ada di lingkungan perusahaan.
2. Sebagai acuan atau referensi dalam melakukan program kerja praktik dan penyusunan laporan untuk angkatan-angkatan selanjutnya.

1.5 Sistematika Penulisan

Pada bab pertama, menjelaskan tentang latar belakang permasalahan yang diangkat, dimana metode pembelajaran konvensional terlalu monoton dan membosankan. Sebagai alternatif, penulis merancang sebuah video infografis yang didalamnya berupa audio dan visual sebagai media edukasi yang praktis.

Pada bab kedua menjelaskan tentang profil dari PT Semen Indonesia (Persero) Tbk. Mulai dari sejarah awal dan perkembangan dari perusahaan, gambaran umum perusahaan, produk-produk yang dihasilkan, sampai dengan struktur organisasi dari PT Semen Indonesia (Persero) Tbk,

Pada bab ketiga adalah menjelaskan tentang landasan teori yang dipakai dalam perancangan video infografis. Sumber yang dipakai bisa dari buku, jurnal maupun internet.

Pada bab keempat dijelaskan tentang deskripsi pekerjaan selama kegiatan kerja praktik. Seluruh detail pekerjaan dijelaskan pada bab ini, mulai dari pengumpulan data, perancangan konsep, pembuatan karya dan implementasi.

Dan yang terakhir adalah bab 5 yaitu penutup, yang berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan perancangan ini dan saran.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

PROFIL PT SEMEN INDONESIA (PERSERO) Tbk.

2.1 Sejarah dan Perkembangan PT Semen Indonesia (Persero) Tbk.

PT Semen Indonesia (Persero) Tbk (“SMGR”) didirikan pada tahun 1957 di Gresik, dengan nama NV Semen Gresik. Pada tahun 1991, PT .Semen Gresik merupakan perusahaan BUMN pertama yang go public di Bursa Efek Indonesia. Selanjutnya, pada tahun 1995, PT Semen Gresik (Persero) Tbk melakukan konsolidasi dengan PT Semen Padang dan PT Semen Tonasa yang kemudian dikenal dengan nama Semen Gresik Group. Dalam perkembangannya pada tanggal 7 Januari 2013, P Semen Gresik (Persero) Tbk bertransformasi menjadi PT Semen Indonesia (Persero) Tbk, dan berperan sebagai strategic holding company yang menaungi PT Semen Gresik, PT Semen Padang, PT Semen Tonasa, dan Thang Long Cement Company.

Pada tanggal 31 Januari 2019, PT Semen Indonesia (Persero) Tbk melalui anak usahanya PT Semen Indonesia Industri Bangunan (SIIB) telah resmi mengakuisisi 80,6% kepemilikan saham Holderfin B.V. yang ditempatkan dan disetor di PT Holcim Indonesia Tbk. Selanjutnya pada tanggal 11 Februari 2019, melalui mekanisme Rapat Umum Pemegang Saham Luar Biasa, telah disahkan perubahan nama PT Holcim Indonesia Tbk menjadi PT Solusi Bangun Indonesia Tbk.

Dengan prinsip “Membangun Kekuatan Memajukan Indonesia“ Semen Indonesia terus meningkatkan sinergi dan inovasi demi mencapai keunggulan

kualitas, menjaga keterpaduan dan kesinambungan kinerja ekonomi, berkomitmen terhadap lingkungan serta memberikan manfaat sosial dalam seluruh kegiatan operasional.

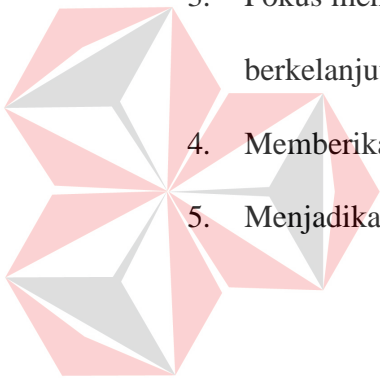
2.2 Visi dan Misi PT Semen Indonesia (Persero) Tbk.

2.2.1 Visi PT Semen Indonesia (Persero) Tbk.

Menjadi Perusahaan Penyedia Solusi Bahan Bangunan Terbesar di Regional.

2.2.2 Misi PT Semen Indonesia (Persero) Tbk.

1. Berorientasi pada kepuasan pelanggan dalam setiap inisiatif bisnis.
2. Menerapkan standar terbaik untuk menjamin kualitas.
3. Fokus menciptakan perlindungan lingkungan dan tanggung jawab sosial yang berkelanjutan.
4. Memberikan nilai tambah terbaik untuk seluruh pemangku kepentingan.
5. Menjadikan sumber daya manusia sebagai pusat pengembangan perusahaan.



UNIVERSITAS
Dindamika

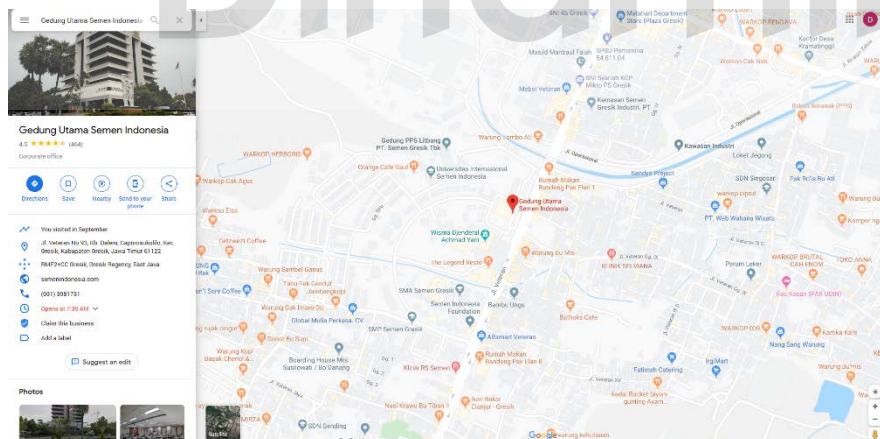
2.3 Lokasi PT Semen Indonesia (Persero) Tbk.

Kantor Gresik : Gedung Utama Semen Indonesia Jalan Veteran, Gresik Jawa

Timur, 61122



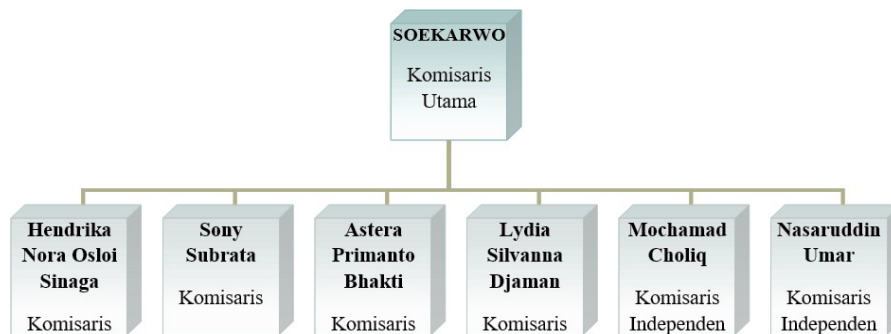
Gambar 2.1 Gedung Utama Semen Indonesia
(Sumber : www.bumn.go.id)



Gambar 2.2 Lokasi Gedung Utama Semen Indonesia
(Sumber : maps.google.co.id)

2.4 Struktur Organisasi PT Semen Indonesia (Persero) Tbk.

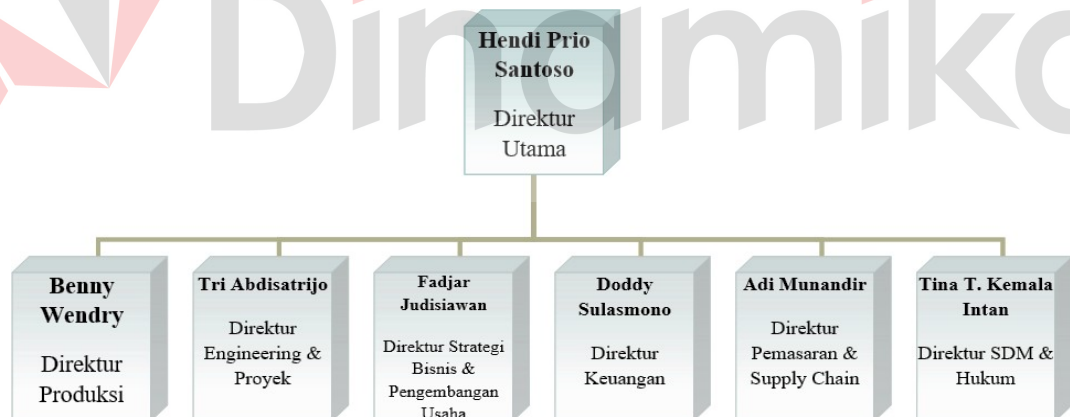
2.4.1. Dewan Komisaris



Gambar 2.3 Struktur Dewan Komisaris PT Semen Indonesia (Persero) Tbk

(Sumber : Semen Indonesia)

2.4.2. Direksi



Gambar 2.4 Struktur Direksi PT Semen Indonesia (Persero) Tbk

(Sumber : Semen Indonesia)

2.5 Produk Semen

Berikut ini adalah beberapa Produk Semen yang diproduksi PT Semen Indonesia (Persero) Tbk :

2.5.1 Ordinary Portland Cement (OPC)



Gambar 2.5 Produk Semen Ordinary Portland Cement (OPC)

(Sumber : Semen Indonesia)

Semen OPC cocok untuk penggunaan konstruksi umum untuk semua mutu beton. Keunggulan produk semen OPC adalah Cepat kering, dapat digunakan untuk semua mutu beton. Memiliki workabilitas yang tinggi. Semen OPC dapat digunakan untuk aplikasi bangunan seperti Gedung, jembatan, jalan raya, rumah pemukiman, landasan pacu pesawat terbang, beton *precast* dan *prestress*. Semen OPC dapat digunakan untuk elemen bangunan seperti Genteng, *hollow brick*, batako, *paving block*, *roster*, pabrikan berbasis semen, dll. Kemasan yang tersedia untuk produk semen OPC adalah Zak 40kg, Zak 50kg, Jumbo Bag 1 Ton, dan Curah.

2.5.2 Portland Composite Cement (PCC)



Gambar 2.1 Portland Composite Cement (PCC)

(Sumber : Semen Indonesia)

Semen PCC cocok untuk bahan pengikat dan direkomendasikan untuk keperluan konstruksi umum dan bahan bangunan. Terdapat 3 macam Brand untuk Semen PCC yaitu Semen Gresik, Semen Tonasa, dan Semen Padang. Keunggulan semen PCC adalah lebih mudah dikerjakan. Suhu beton lebih rendah, sehingga tidak mudah retak. Lebih tahan terhadap sulfat. Lebih kedap air. Permukaan acian lebih halus. Semen PCC dapat diaplikasikan untuk pembangunan Gedung, jembatan, jalan raya, rumah pemukiman, irigasi, bendungan, pelabuhan, power plant, bangunan di tepi pantai, dll. Kemasan yang tersedia untuk Semen PPC adalah Zak 40kg, Zak 50kg, Jumbo Bag 1 Ton, dan Curah.

2.5.3. Portland Pozzoland Cement (PPC)



Gambar 2.2 Portland Pozzoland Cement (PPC)

(Sumber : Semen Indonesia)

Semen PPC berfungsi ganda untuk konstruksi umum dan konstruksi yang membutuhkan ketahanan sulat sedang. Terdapat 3 macam Brand untuk Semen PPC yaitu Semen Gresik, Semen Tonasa dan Semen Padang. Keunggulan dari Semen PPC sendiri adalah ketahanan pada sulfat sedang. Panas hidrasi sedang. Semakin lama semakin kuat. Beton lebih kedap. Setara Semen Portland Type II. Semen PPC dapat diaplikasikan untuk pembangunan Gedung, jembatan, jalan raya, rumah pemukiman, bendungan, pelabuhan, *power plant*, bangunan di tepi pantai dll. Terdapat beberapa kemasan yang tersedia untuk Semen PPC antara lain Zak 40kg, Zak 50kg, Jumbo Bag 1 Ton, dan Curah.

2.5.4 Super White Cement



Gambar 2.3 Super White Cement
(Sumber : Semen Indonesia)

Super White Cement adalah semen yang digunakan untuk finishing dan aplikasi dekoratif maupun arsitektural pada bangunan umum. Diproduksi dengan membatasi kandungan Fe_2O_3 dalam bahan baku tetap rendah. Terdapat 1 macam brand untuk *Super White Cement* yaitu Semen Gresik. Keunggulan dari *Super White Cement* adalah ketahanan pada sulfat tinggi. Panas hidrasi rendah. Setara dengan Semen Portland Type V. Pengembangan kuat tekan janga Panjang. *Super White Cement* dapat diaplikasikan untuk Konstruksi dengan persyaratan ketahanan sulfat yang tinggi dan panas hidrasi yang rendah. Seperti contohnya pembangunan jembatan yang terpapar air laut, dermaga, *power plant*, fasilitas pengolahan limbah, dll. Terdapat beberapa kemasan yang tersedia untuk *Super White Cement* yaitu Zak 40kg, Zak 50kg, Jumbo Bag 1 Ton, dan Curah.

2.5.5 Max Strength Cement



Gambar 2.9 Max Strength Cement
(Sumber : Semen Indonesia)

Max Strength Cement adalah Semen Portland Slag Pertama diproduksi di Indonesia yang memiliki kuat tekan letur tinggi, panas hidrasi rendah dan ramah lingkungan. Brand yang tersedia untuk jenis produk semen Max Strength Cement adalah dikhususkan Ready Mix & Beton Precast. Keunggulan dari produk semen Max Strength Cement adalah Tingkat kuat tekan dan kuat lentur yang tinggi. Panas hidrasi rendah. Ramah lingkungan. Max Strength Cement dapat diaplikasikan untuk pembangunan Mega struktur seperti jembatan, flyover, terowongan bawah tanah, skyscraper, dan tower.

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1 *House of Tools*

House of Tools atau 7 alat gugus kendali mutu adalah suatu sistem yang digunakan untuk memecahkan masalah terutama yang berhubungan dengan mutu (kualitas). 7 alat gugus mutu ini pertama kali diperkenalkan pada tahun 1968 oleh Kaoru Ishikawa, seorang professor dari Universitas Tokyo yang terkenal akan inovasinya dibidang manajemen mutu. Menurut Kaoru Ishikawa dalam buku nya yang berjudul *Guide to Quality Control*, Ishikawa percaya bahwa 90% masalah dari sebuah perusahaan dapat diatasi dengan 7 alat gugus mutu dan ketujuh alat gugus mutu ini mudah sekali untuk diajarkan. Ketujuh alat gugus mutu tersebut adalah :

3.1.1 Fishbone Diagram

Cause and Effect Diagram atau Fishbone Diagram adalah alat yang dipergunakan untuk meng-identifikasikan dan menunjukkan hubungan antara sebab dan akibat agar dapat menemukan akar penyebab dari sebuah permasalahan. Fishbone Diagram dipergunakan untuk menunjukkan faktor penyebab dan akibat kualitas yang disebabkan oleh faktor penyebab tersebut.

3.1.2 Pareto Chart

Pareto adalah grafik batang yang menunjukkan masalah berdasarkan urutan banyaknya jumlah kejadian. Urutannya mulai dari jumlah permasalahan yang paling banyak terjadi hingga pada permasalahan yang frekuensi terjadinya

paling sedikit. Dalam Grafik, ditunjukkan dengan batang grafik tertinggi (paling kiri) hingga grafik terendah (paling kanan).

3.1.3 Flow Chart

Pareto adalah grafik batang yang menunjukkan masalah berdasarkan urutan banyaknya jumlah kejadian. Urutannya mulai dari jumlah permasalahan yang paling banyak terjadi hingga pada permasalahan yang frekuensi terjadinya paling sedikit. Dalam Grafik, ditunjukkan dengan batang grafik tertinggi (paling kiri) hingga grafik terendah (paling kanan).

3.1.4 Check Sheet

Check Sheet atau Lembar Periksa merupakan tools yang sering dipakai dalam Industri Manufakturing untuk pengambilan data di proses produksi yang kemudian diolah menjadi informasi dan hasil yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan.

3.1.5 Scatter Diagram

Scatter Diagram adalah alat yang berfungsi untuk melakukan pengujian terhadap seberapa kuatnya hubungan antara 2 variabel serta menentukan jenis hubungannya. Hubungan tersebut dapat berupa hubungan Positif, hubungan Negatif ataupun tidak ada hubungan sama sekali. Bentuk dari Scatter Diagram adalah gambaran grafis yang terdiri dari sekumpulan titik-titik dari nilai sepasang variabel (Variabel X dan Variabel Y). Dalam Bahasa Indonesia, Scatter Diagram disebut juga dengan Diagram Tebar.

3.1.6 Control Chart

Control chart (Peta Kendali) merupakan salah satu dari alat dari QC 7 tools yang berbentuk grafik dan dipergunakan untuk memonitor/memantau stabilitas dari suatu proses serta mempelajari perubahan proses dari waktu ke waktu. Control Chart ini memiliki Upper Line (garis atas) untuk Upper Control Limit (Batas Kontrol tertinggi), Lower Line (garis bawah) untuk Lower control limit (Batas control terendah) dan Central Line (garis tengah) untuk Rata-rata (Average).


3.1.7 Histogram

Histogram merupakan tampilan bentuk grafis untuk menunjukkan distribusi data secara visual atau seberapa sering suatu nilai yang berbeda itu terjadi dalam suatu kumpulan data. Manfaat dari penggunaan Histogram adalah untuk memberikan informasi mengenai variasi dalam proses dan membantu manajemen dalam membuat keputusan dalam upaya peningkatan proses yang berkesimbangan (Continous Process Improvement).

3.2 Video Motion Graphic

Motion graphic adalah potongan-potongan media visual berbasis waktu yang menggabungkan film dan desain grafis. Hal tersebut bisa dicapai dengan menggabungkan berbagai elemen-elemen seperti animasi 2D dan 3D, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan music. Penggunaan *motion graphic* yang umum adalah sebagai *title sequence* (adegan pembuka) film atau serial TV, logo yang bergerak di akhir iklan, elemen-elemen seperti logo 3D yang berputar-putar di sebuah siaran, dan dengan adanya internet, animasi berbasis web, dll.

Menurut Ahli Teori Perfilman Michael Betancourt, dalam artikelnya yang berjudul *The Origins of Motion Graphics*, yang terdapat di Cinegraphic pada tanggal 6 Januari 2012, *motion graphic* adalah media yang menggunakan rekaman video dan / atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi gerak dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam sebuah output multimedia. *Motion graphic* biasanya ditampilkan melalui teknologi media elektronik, tetapi dapat ditampilkan melalui petunjuk didukung teknologi (misalnya *thaumatrope*, *phenakistoscope*, *stroboscope*, *zoetrope*, *praxinoscope*, dan *flip book* juga). Istilah ini berguna untuk membedakan *still graphics* dari grafis dengan penampilan yang berubah dari waktu ke waktu (*transforming graphics*).



Motion graphic telah melampaui metode-metode seperti *footage frame-by-frame* dan animasi. *Motion graphic* ini mampu mengkalkulasikan dan mengacak perubahan dalam sebuah citra untuk menciptakan ilusi akan gerakan dan transformasi. Animasi komputer mampu menggunakan ruang informasi lebih kecil (memori komputer) dengan tweening secara otomatis, proses *rendering* perubahan-perubahan utama sebuah citra dalam sebuah waktu yang ditentukan. Hal tersebut disebut sebagai *keyframe*. Program *Adobe Flash* contohnya, menggunakan animasi komputer *tweening* juga animasi *frame-by-frame* dan video.

Karena tidak ada definisi *motion graphic* yang diterima secara universal, bentuk awal bidang tersebut masih diperdebatkan. Ada presentasi yang dapat diklasifikasikan sebagai *motion graphic* pada awal 1800-an. Michael Betancourt adalah orang yang pertama kali menulis survei mendalam

sejarah *motion graphic*, menyatakan bahwa akar *motion graphic* adalah *visual music* dan film abstrak tahun 1920-an oleh Walther Ruttmann, Hans Richter, Viking Eggeling, dan Oskar Fischinger.

Salah satu penggunaan pertama dari istilah "*motion graphic*" adalah dengan animator John Whitney, yang pada tahun 1960 mendirikan sebuah perusahaan bernama *Motion Graphics Inc.* Saul Bass adalah pelopor utama dalam pengembangan judul urutan film. Karyanya termasuk urutan judul untuk film-film populer seperti *The Man With The Golden Arm* (1955), *Vertigo* (1958), *Anatomy of a Murder* (1959), *North by Northwest* (1959), *Psycho* (1960), dan *Advise & Consent* (1962). Desainnya yang sederhana, namun efektif dikomunikasikan suasana film.

Motion graphic Design adalah sebuah subset dari Multimedia yang menggunakan elemen grafis dan prinsip-prinsip desain grafis dalam konteks pembuatan film atau produksi video melalui animasi atau teknik perfilman lainnya. Contohnya adalah tipografi kinetik dan grafis-grafis yang sering terlihat dalam sebuah pembukaan (*title sequence*) film, atau *opening sequence* untuk serial TV, juga animasi *web-based*, bahkan hingga logo 3D stasiun TV yang kerap dipakai dalam sebuah saluran TV (contohnya: Ikan Indosiar). Meski *motion graphic design* telah ada selama beberapa dekade, akhir-akhir ini dengan majunya teknologi maka *motion graphic design*-pun telah mengalami kemajuan yang eksponensial dalam konteks kemutakhiran teknis.

3.3 Infografis

3.3.1 Definisi Infografis

Infografis atau bisa juga disebut dengan garis informasi adalah sebuah teknik penyampaian informasi yang menggunakan isyarat – isyarat visual untuk mengkomunikasikan sebuah informasi (Crooks dkk, 2014:20). Biasanya secara umum infografis dicirikan dengan sebuah ilustrasi, tipografi besar, dan orientasi memanjang, vertical yang menampilkan berbagai fakta lanjut Ross Crooks (2014:20).

3.3.2 Macam-macam format infografis

Menurut Ross Crooks dkk (2014:59) sangat penting untuk memahami format mana yang tepat yang akan membantu menyampaikan pesan secara efektif. Format - format pokok yang dapat menjadi wahana untuk komunikasi infografis dibagi menjadi 3, yaitu infografis statis, infografis bergerak, dan infografis interaktif, berikut penjelasan lebih detail dari 3 format pokok infografis tersebut :

1. Infografis Statis

Biasanya informasinya tetap. Interaksi pengguna mencakup, melihat dan membaca. Yang ditampilkan ialah citra diam. Paling baik sebagai narasi meskipun bisa juga eksploratif. Dan ada tiga jenis utama konten infografis statis yang digunakan oleh dunia bisnis:

- a. Laporan dan presentasi internal
- b. Konten Editorial untuk blogging dan distribusi sosial atau humas
- c. Konten Terpusat Merek untuk blogging dan distribusi sosial atau humas.

Salah satu manfaat utama (dan mengapa ada di mana-mana) konten infografis statis adalah relative mudahnya pembuatan infografis citra statis dibanding antarmuka interaktif, jika ingin menggunakan infografis untuk meliput material peka-waktu atau sebuah breaking news. Efisiensi ini juga menjadikan konten tadi relative lebih terjangkau daripada konten infografis bergerak dan infografis interaktif. Sebuah faktor kunci lain dalam peningkatan popularitas infografis statis adalah mudahnya dibagi-bagikan, karena konten statis dengan mudah dapat disatukan dengan website, blog, media sosial, dan media online.

2. Infografis Bergerak (Animasi)

Biasanya informasi tetap. Interaksi pengguna terdiri atas melihat, mendengarkan jika ada narrator dibelakang, dan membaca. Yang ditampilkan adalah animasi, atau citra bergerak. Paling baik sebagai narasi, hampir tidak pernah eksploratif kecuali digunakan bersama konten interaktif.

Beberapa contoh infografis bergerak adalah:

- a. Video Infografis
- b. Infografis dalam Motion Graphic

3. Infografis Interaktif

Masukan bisa informasi tetap atau informasi dinamis. Interaksi pengguna terdiri atas mengklik, mencari data spesifik, secara aktif membentuk konten yang disajikan, dan memilih informasi mana yang diakses dan divisualisasikan. Bisa naratif, eksploratif, atau bahkan keduanya. Biasanya infografis interaktif lebih sering dijumpai pada suatu website dan pengguna dapat berinteraksi dengan

informasi yang ditampilkan melalui user interface yang telah didesain. Atau biasanya lebih ke animation edukasi yang berbasis flash, swf dan lain-lainya

Ada beberapa jenis infografis interaktif yang perlu diketahui adalah sebagai berikut:

- a. Interaktif dengan informasi tetap (perlu pembaruan secara manual)
- b. Interaktif dengan kumpulan informasi tetap (display terbaru secara dinamis jika informasi baru diperbarui secara manual)
- c. Interaktif dinamis (dengan pembaruan otomatis baik pada display maupun informasi yang mendasari).

3.2 Elemen Dasar Desain

3.2.1 Garis

Garis adalah sebuah unsur desain yang menghubungkan antara satu titik dengan titik yang lainnya sehingga tergambarlah sebuah garis dengan bentuk lengkung (*curve*) atau lurus (*straight*). Mampu membuat keteraturan, mengarahkan pandangan dan memberikan kesan bergerak serta memiliki karakter tertentu. Penggunaan garis dapat diaplikasikan dalam pembuatan grafik atau bagam.

3.2.2 Bentuk

Bentuk adalah seperangkat garis yang ditempatkan berdekatan, memiliki diameter, tinggi dan lebar. Ini merupakan obyek 2 (dua) dimensi.

Berdasarkan sifatnya, bentuk dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu huruf, simbol, dan bentuk nyata (*form*).

3.2.3 Warna

Warna merupakan media paling akhir dalam komunikasi simbolik dan yang terpenting. Warna dibagi menjadi dua *section*, warna yang timbul karena sinar (RGB) dan warna yang dibuat dalam unsur tinta atau cat (CMYK). Dengan warna desainer dapat menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau menarik perhatian serta menegaskan sesuatu.

3.2.4 Ruang

Ruang adalah jarak yang memisahkan antar sesuatu. Biasanya digunakan memisahkan atau menyatukan elemen *layout*. Ruang juga berfungsi sebagai tempat istirahat bagi mata. Dalam bentuk fisiknya, pengidentifikasian ruang digolongkan menjadi dua unsur, yaitu objek (*figure*) dan latar belakang (*background*).

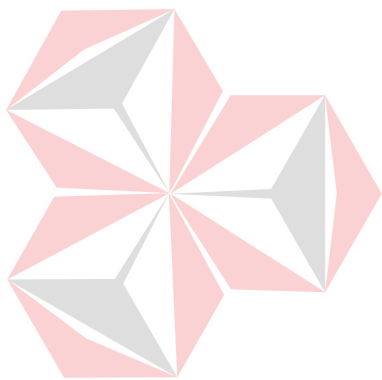
3.2.5 Tekstur

Tekstur merupakan sebuah visualisasi dari permukaan yang dapat dinilai dengan cara dilihat atau diraba. Pada prakteknya, tekstur sering dikategorikan sebagai corak dari suatu permukaan benda. Tekstur dapat menambah dimensi dan kekayaan sebuah *layout*, menegaskan atau membawa ke dalam sebuah rasa/emosi tertentu.

3.2.6 Ukuran

Ukuran adalah seberapa besar atau kecil sesuatu hal. Perbandingan ukuran satu bentuk terhadap bentuk lainnya. Dengan menggunakan elemen ini kamu dapat menciptakan kontras dan penekanan (*emphasis*) pada obyek desain,

sehingga orang akan tahu sisi menarik atau menonjol dari desain itu dan melihatnya terlebih dahulu.

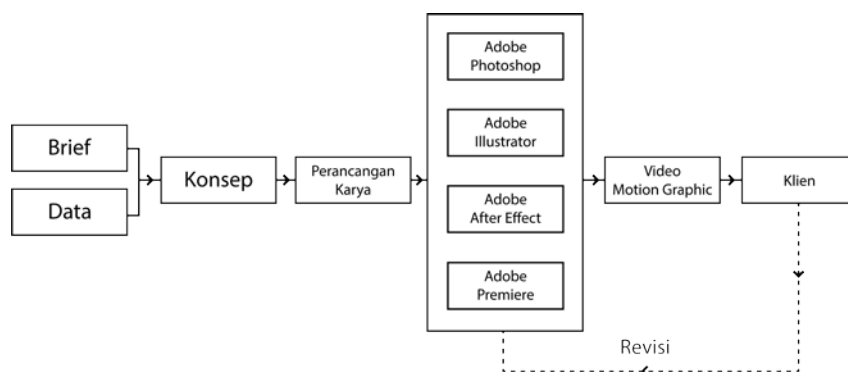


UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Pada bab ini, akan dibahas detail mengenai tahapan pengerjaan perancangan selama kerja praktik di PT Semen Indonesia (Persero) Tbk. Penulis melakukan kerja praktik di divisi *Knowledge Management & Innovation* sehingga konten untuk perancangan berfokus pada inovasi dan manajemen asset. Tahapan dimulai dari pengumpulan data-data yang akan diperlukan dalam perancangan. Setelah data-data terkumpul dan diolah, penulis bisa lanjut ke proses desain untuk mulai membuat konsep dan desain perancangan. Permasalahan yang dihadapi oleh PT Semen Indonesia (Persero) Tbk. terutama dibagian *Knowledge Management & Innovation* adalah, kurangnya tidak adanya konten edukasi untuk karyawan lulusan SMA/SMK se-derajat tentang alat untuk membantu memecahkan masalah yang ada di PT Semen Indonesia (Persero) Tbk. Perancangan ini dibimbing oleh Bapak Mochammad Kharis sebagai pembimbing lapangan.



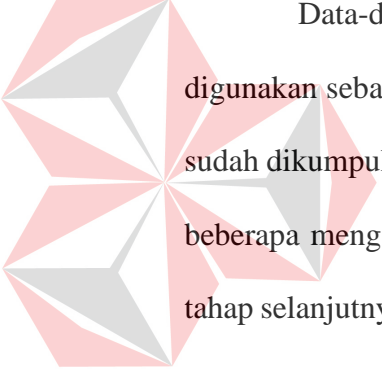
Gambar 4.1 Gambar Bagan Alur Pengerjaan Video Infografis

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2019)

4.1 Pengumpulan Data

Pada tahap awal ini, penulis menerima *brief* dan arahan yang diberikan langsung oleh Bapak Mochammad Kharis. *Brief* yang diterima berupa ide-ide dan *plan* untuk proyek yang akan dikerjakan selama kerja praktik.

Setelah *brief* diterima, data-data yang diperlukan mulai dikumpulkan lewat wawancara dengan staff divisi, data dari perusahaan dan sumber sumber dari internet dan buku. Perancangan ini membahas tentang *House of Tools* sehingga data-data yang diperlukan adalah data-data yang berhubungan dengan pengendalian mutu, alat gugus mutu dan sejenisnya.



Data-data yang sudah didapat lalu dipadatkan karena data tersebut akan digunakan sebagai materi yang akan dibahas di video infografis. Lalu materi yang sudah dikumpulkan kembali diasistensikan kepada Bapak Mochammad Kharis dan beberapa mengalami revisi. Setelah itu, materi yang matang dibawa langsung ke tahap selanjutnya. Selain data untuk materi data yang dikumpulkan adalah referensi dari gaya desain untuk video infografis. Setelah referensi terkumpul, dilakukanlah *brainstorming* untuk bagaimana materi tersebut akan divisualisasikan.

4.2 Konsep Desain

Penentuan konsep sangat penting dalam proses desain karena sebuah desain jika tidak ada nantinya akan mempersulit dalam proses pembuatan dan hasil yang tidak sesuai dengan yang diharapkan. Beberapa hal yang ditetapkan adalah gaya desain yang digunakan, durasi video, apa saja materi yang dipakai dan *target audience*.

Setelah beberapa kali diskusi dan *brainstorming*, didapatkan konsep video infografis dengan basis *motion graphic*, berdurasi 5 menit dan dari 7 *House of Tools* yang ada dibatasi 2 jenis dikarenakan terbatasnya waktu kerja praktik.

4.2.1 Infografis

Infografis berasal dari kata Infographics dalam Bahasa Inggris yang merupakan singkatan dari Information + Graphics adalah bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat.

Grafik informasi atau lebih dikenal dengan istilah infografis adalah salah satu bidang yang berkembang pesat dalam media massa setelah desainer dapat mengkombinasikan antara informasi dari ranah berita ke piranti lunak komputer yang mutakhir untuk menjelaskan cerita yang tidak dapat diceritakan oleh teks dan foto.

Perkembangan infografis yang luar biasa ini adalah sederhana, karena infografis seringkali dapat menjelaskan cerita yang terlalu membosankan jika dijelaskan melalui kata-kata dan tidak lengkap jika dijelaskan melalui foto saja. Penggunaan infografis dapat diaplikasikan dalam presentasi, laporan tahunan, konten penelitian, blog, dan newsletter. Ini akan membuat orang tertarik karena ia memberi tahu mereka cerita menggunakan elemen visual yang akan menjaga kepentingan mereka menyediakan mereka dengan informasi yang dapat diserap dalam sekejap. Sebagai konsumen kita ingin angka dan statistik untuk mendukung informasi yang kita baca, tapi konsumen ingin pula angka dan statistik tersebut menjadi visual menarik dan tidak selalu berbasis teks. Sebuah infografis

memberikan kemudahan bagi pembaca. Sebagian besar orang adalah pelajar visual, sehingga infografis menguntungkan mereka dan manfaat jangka panjang bisnis.

Infografis dapat dimanfaatkan untuk belajar, marketing, presentasi, dan masih banyak lainnya. 40% orang lebih mudah merespon informasi secara visual dibandingkan tekstual. 12% infografis dapat menaikkan traffic website. (<http://www.erickazof.com/apa-itu-infografis/>, diakses 25 November 2014).

Infografis dipilih karena perancangan ini tentang video infografis *House of Tools* dimana perancangan ini berfokus pada menyampaikan informasi kepada target audiens. Infografis menyajikan informasi secara visual/grafis, sehingga mudah dipahami oleh pembaca. Metode estetika yang digunakan untuk mengkaji nilai estetis sebuah infografis dari ragam hias, tema, pola, pengolahan data, komposisi, ilustrasi. Ikonografi juga merupakan persoalan ikon yang memperkatakan mengenai objek dan makna. Di dalam sebuah infografis data teks yang sudah ada diilustrasikan dalam bentuk simbol yang mempunyai makna. Representasi visual (ilustrasi/fotografi) mempunyai kekuatan menarik atensi secara langsung dan memiliki peran persuasi visual yang besar dalam tampilan suatu infografis.

4.2.2 Motion Graphic



Gambar 4.2 Contoh Gambar *Sprite Animation Motion Graphic*

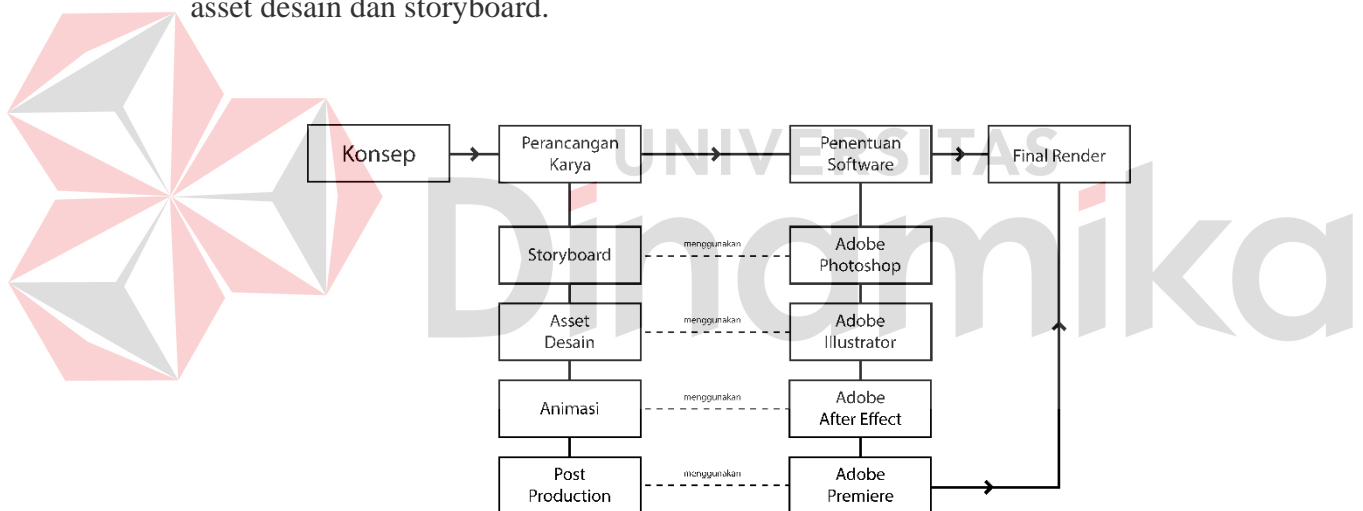
(Sumber : netclipart.com, 2017)

Motion graphics adalah salah satu kategori dalam animasi yang membuat animasi dengan banyak unsur desain dalam tiap-tiap komponennya. Dalam sebuah motion graphics membutuhkan proses yang panjang meliputi preproduksi, produksi dan pasca produksi. Preproduksi sendiri memiliki peranan penting agar tahapan selanjutnya dapat memberikan guidance atau petunjuk untuk proses produksi atau proses pengerjaan animasi. Preproduksi mencakup riset, pembuatan cerita, script, screenplay, karakter, environment disain dan storyboard. Melalui storyboard ini akan ditentukan angle kamera, blocking, set, dan banyaknya peran pembantu yang terlibat dalam sebuah scene. Storyboard juga berguna sebagai acuan produksi dalam melakukan rekaman atau pembuatan tiap scene secara berurutan atau sesuai prioritas yang efisien. Contoh yang digunakan adalah pembuatan iklan menggunakan animasi motion graphic dimana storyboard memiliki peranan penting sebagai blueprint setiap adegan dan memberikan petunjuk untuk melakukan transisi gerakan, layout, blocking, serta mendefinisikan gerakan kamera yang semuanya

harus dilakukan berkala dalam produksi animasi. Melakukan perencanaan dahulu sebelum membuat animasi atau motion graphic akan membuat pekerjaan lebih teratur, rapi, dan lebih efisien dalam waktu pengerjaannya.

4.3 Perancangan Karya

Setelah konsep yang diinginkan ditemukan, maka tahap selanjutnya adalah tahap perancangan karya. Pertama dimulai dari pencarian referensi video *motion graphic* di internet seperti behance, instagram, youtube dan pinterest. Setelah didapatkan referensi yang sesuai, referensi tersebut bisa menjadi acuan untuk pembuatan video mulai dari pembuatan script, penentuan software, desain karakter, asset desain dan storyboard.

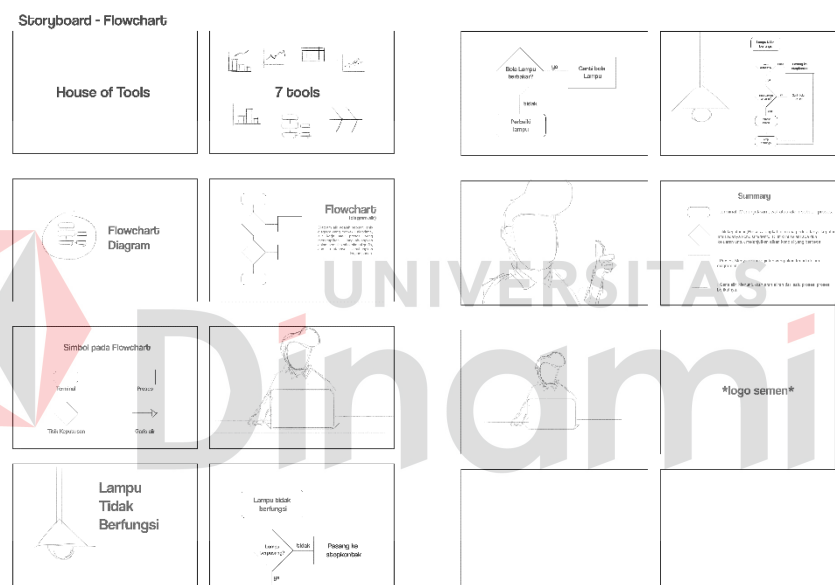


Gambar 4.3 Gambar Bagan Alur Perancangan Karya

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2019)

4.3.1 Storyboard

Menurut Cristiano (2005), Storyboard digunakan untuk mengurangi beban waktu dan biaya bagi sang produser. Bayangkan betapa rumitnya sebuah proyek besar yang tidak terencana, tentu akan mengakibatkan kelangsungan pengerjaan proyek itu akan tersendat atau bahkan mungkin gagal. Storyboard pada dasarnya dibuat sebagai acuan dan untuk mempermudah dalam pembuatan asset desain dan untuk mengetahui alur dari video yang akan dibuat nantinya.



Gambar 4.4 Sketsa Storyboard Video Infografis *Flow chart*

Sumber: Hasil Olahan Peneliti, 2019

Setelah membuat storyboard dengan beberapa alternative scene, selanjutnya di buat threatment dengan tujuan untuk menjelaskan detail cerita.

4.3.2 Penentuan Software

Setelah pembuatan sketsa storyboard, tahap selanjutnya adalah mulai pembuatan video infografis sesuai dengan storyboard yang telah dibuat

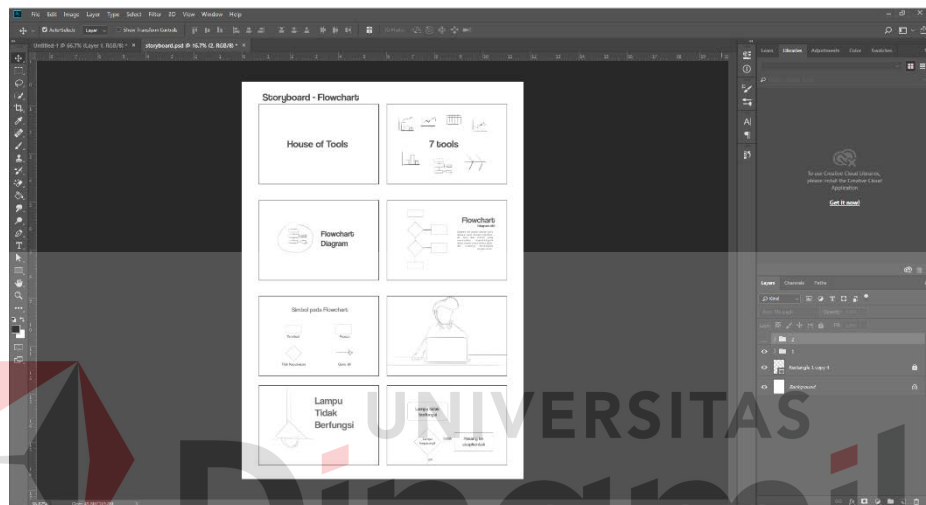
sebelumnya. Proses pembuatan video tentunya menggunakan software yang ada. Penentuan software yang akan digunakan pastinya sangat penting. Karena jika menggunakan software tidak sesuai maka pasti akan mempersulit dalam pembuatan video. Yang pertama adalah pembuatan asset desain. Software yang dipakai dalam pembuatan asset desain adalah Adobe Illustrator CC 2018 yang berbasis vector. Setelah asset-asset desain telah dibuat, asset-asset yang ada akan dianimasikan dengan menggunakan software Adobe After Effect CC 2018. Setelah scene animasi dibuat di After Effect, tahap selanjutnya adalah finishing dan penambahan *background music* dengan menggunakan software Adobe Premiere Pro CC 2018.

4.3.2.1 Adobe Photoshop CC 2018

Adobe Photoshop atau biasanya di sebut sebagai Photoshop merupakan perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek.

Photoshop banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (market leader) sebagai perangkat lunak pengolah gambar atau foto dan bersama Adobe Acrobat, photoshop juga merupakan produk produksi terbaik dari Adobe Systems.

Selain memiliki fitur yang mudah untuk di pahami, photoshop juga memiliki beberapa fitur unggulan yang dapat bekerja secara maksimal, dan juga dapat mensupport beberapa file, sehingga bagi seorang desain grafis hal ini merupakan salah satu syarat yang wajib ada untuk masuk ke dunia desain grafis, karena photoshop dengan segala fasilitasnya sangat cocok bagi seorang desain grafis.



Gambar 4.5 Penggunaan Photoshop untuk Pembuatan Storyboard

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2019)

Photoshop dikhususkan sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk mengedit gambar dalam format BITMAP. Foto adalah salah satu gambar dengan format BITMAP oleh karena itu Photoshop banyak digunakan oleh para fotografer. Saat ini Photoshop merupakan perangkat lunak terbaik jika di bandingkan dengan perangkat lunak lain sejenisnya. Dapat di katakan juga hampir tidak ada tandingannya. Format File Photoshop mampu untuk membaca dan menulis gambar berformat raster dan vektor seperti .png, .gif, .jpeg, dan lain-lain.

4.3.2.1 Adobe Illustrator CC 2018

Merupakan perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk editor grafis vektor terkemuka, pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek



Gambar 4.6 Penggunaan Adobe Illustrator untuk Pembuatan Asset Desain

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2019)

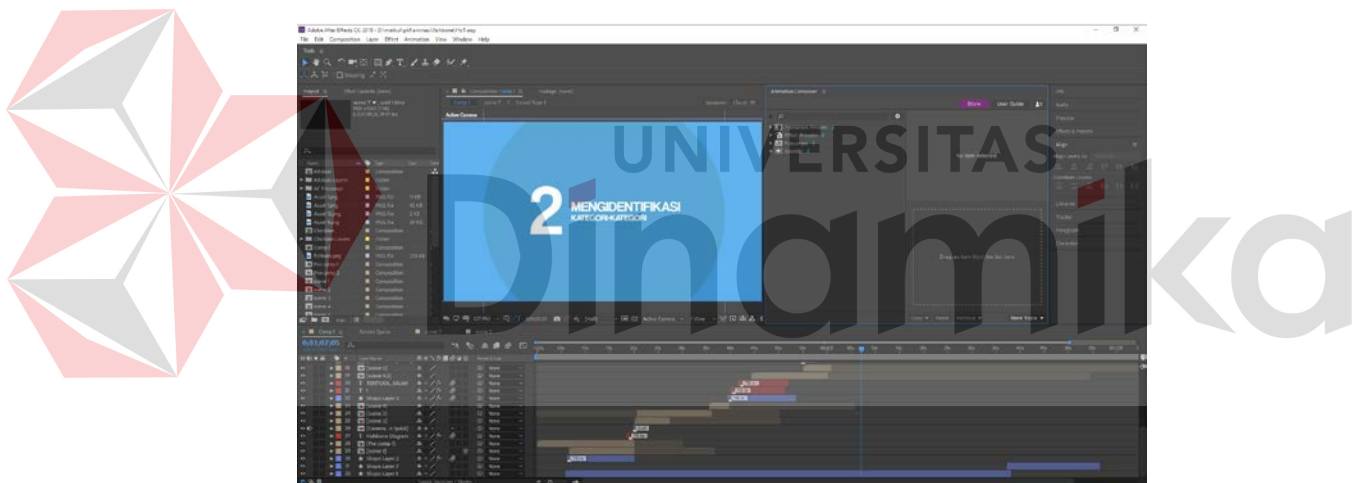
Sama seperti dengan Adobe Photoshop, Adobe Illustrator memiliki hubungan erat dengan beberapa perangkat lunak penyunting media, animasi, dan authoring buatan Adobe lainnya. Kompatibilitas dengan Inkscape, format asli Inkscape adalah SVG, yang didukung oleh AI, namun dua implementasi tidak 100% kompatibel. Inkscape juga ekspor ke PS , EPS dan PDF, format yang dapat mengenali Illustrator.

Kelebihan Adobe Illustrator :

- a. Mudah diintegrasikan dengan software Adobe yang lain.
- b. Untuk pengerjaan ilustrasi sangat bertenaga dan ringan.

- c. Fitur lengkap, seperti palet layar di Adobe Photoshop yang sering digunakan desainer grafis untuk mengkoordinasi layar.
- d. Memiliki beberapa efek yang ada di photoshop.
- e. Dapat membuka file-file besar, tanpa ada gejala lag.
- f. Kualitas warnanya sangat baik, warna output di monitor dengan print outnya hampir mendekati sama.
- g. Warna tampilan interface yang menarik.

4.3.2.2 Adobe After Effect CC 2018



Gambar 4.7 Penggunaan Adobe After Effect untuk Animasi

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2019)

Adobe After Effects adalah salah satu software compositing yang populer dan telah digunakan secara luas dalam pembuatan video, multimedia, film dan web. After Effects terutama dipakai dalam penambahan efek khusus seperti efek petir, hujan, salju, ledakan bom, dan efek khusus lainnya.

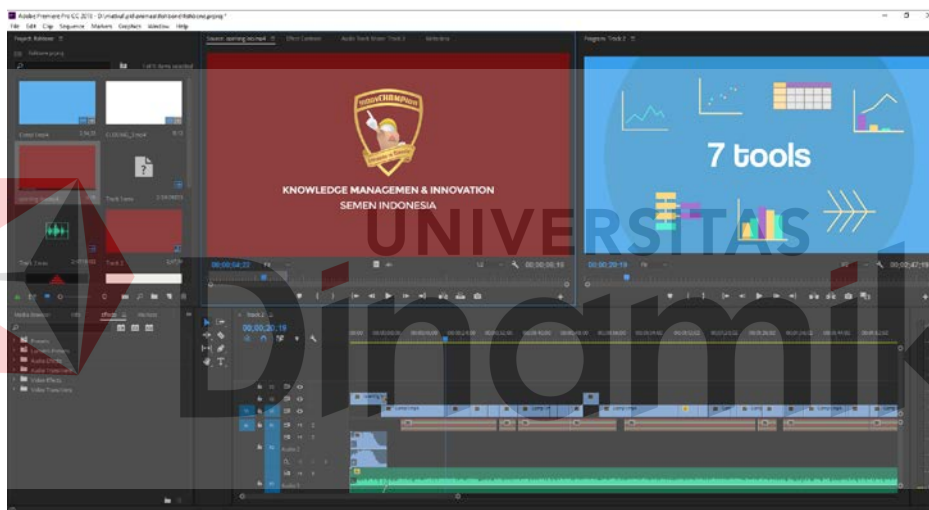
After Effects telah membantu para praktisi perfilman Hollywood dalam menghasilkan film-film dengan efek khusus yang spektakuler. *Spawn*, *Titanic*, *Deep Rising*, *The Jackal* adalah beberapa judul film yang telah memanfaatkan potensi After Effects. Adanya kesamaan interface antara After Effects dengan keluarga Adobe yang lain seperti PhotoShop memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam pemakaiannya. Integrasi After Effects bersama dengan PhotoShop, Illustrator, dan Premiere akan menghasilkan karya yang sebelumnya sulit dibayangkan untuk diwujudkan. Pada versi terbarunya, After Effects CC memiliki fitur yang lebih memudahkan bagi para profesional dalam menghasilkan efek khusus yang inovatif namun dengan tengat waktu yang terbatas.

Beberapa fitur yang terdapat di adobe after effects diantaranya :

1. Preset yaitu ukuran yang akan digunakan pada project (jika memilih preset maka akan mempengaruhi "Width And Height" secara otomatis akan muncul sesuai yang dipilih) dan saat membuat project untuk tune televisi atau periklanan televisi maka harus menggunakan (PAL D1/DV Square Pix, 768 x 576), apabila untuk pembelajaran dapat menggunakan ukuran (Medium, 320 x 240) Pixel Aspect Ratio gunakan "Square Pixels".
2. Frame Rate yaitu perhitungan frame per second yang memiliki arti, jika menggunakan 30 FPS berarti dalam satu detik menggunakan 30 gambar. Akan tetapi standart perfilman di Indonesia hanya menggunakan 25 FPS. Di Jepang juga menggunakan standart FPS yaitu 25 FPS untuk pembuatan film kartun.

4.3.2.3. Adobe Premiere Pro CC 2018

Adobe Premiere Pro adalah sebuah program penyunting Video berbasis non-linear editor (NLE) dari Adobe Systems. Itu adalah salah satu produk software dari Adobe Creative Suite, tetapi juga bisa dibeli sendirian. Bahkan kalau dibeli sendirian, itu termasuk Adobe Encore dan Adobe OnLocation. Walaupun yang dua versi pertama hanya tersedia untuk Windows, versi CS3 tersedia baik untuk Windows maupun Mac OS X. CS3 tersedia dalam Bahasa Inggris, Bahasa Perancis, Bahasa Jerman, Bahasa Jepang, Bahasa Italia, dan Bahasa Spanyol.



Gambar 4.8 Penggunaan Adobe Premiere untuk Mengkombinasikan Voice, Music dan Video Animasi.

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2019)

4

Adobe Premiere Pro merupakan program pengolah video pilihan bagi kalangan profesional, terutama yang suka bereksperimen. Program ini banyak digunakan oleh perusahaan Pembuatan Film/Sinetron, Broadcasting, dan Pertelevision. Salah satunya adalah BBC dan The Tonight Show. Adobe Premiere Pro sudah sering digunakan untuk film- film, seperti Dust to Glory, Captain Abu

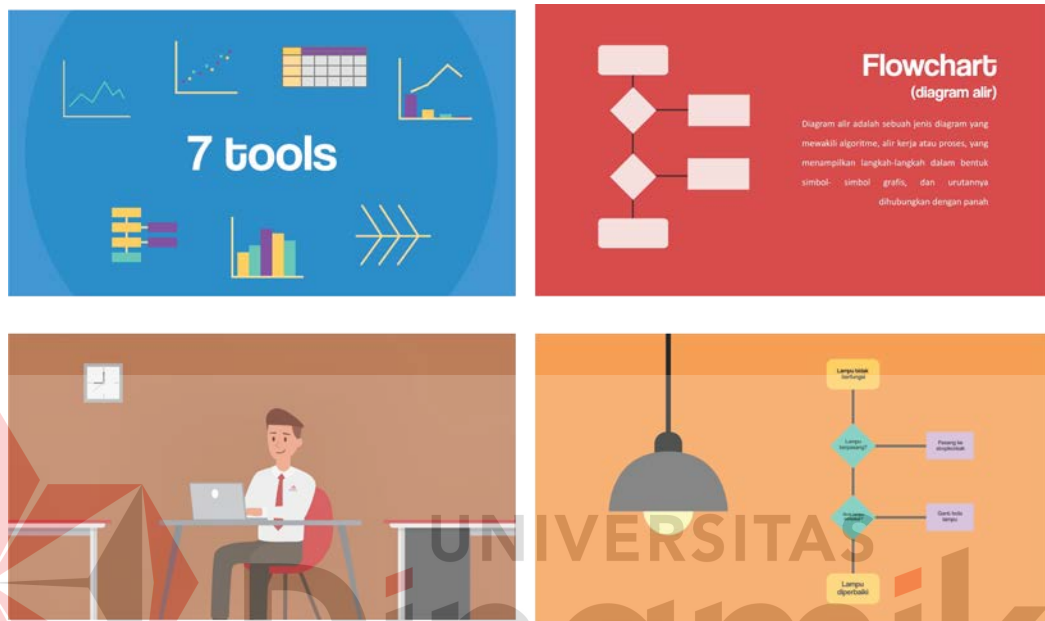
Raed, dan Superman Returns dan untuk tempat lain seperti Confessions Tour oleh Madonna.

Adobe Premiere Pro memiliki sekitar 45 efek video dan 12 efek audio, yang bisa untuk mengubah pola tampilan dan menganimasikan klip video dan audio. Beberapa efek memerlukan kartu grafis yang berkualitas tinggi. Namun dari 45 efek itu, hanya 3 efek saja yang memerlukan kartu grafis kelas tinggi (misal. AMD atau NVIDIA) agar bisa diaplikasikan pada klip video. Anda juga bisa menambahkan produk efek dari pihak ketiga yang mendukung Adobe Premiere Pro. Disamping itu, Adobe Premiere Pro juga memiliki sekitar 30 macam transisi (perpindahan antar-klip) sehingga peralihan antara klip video satu ke klip video selanjutnya lebih dinamis. Sama seperti efek, beberapa transisi juga memerlukan kartu grafis yang berkualitas tinggi seperti AMD atau NVIDIA. Ada 5 transisi yang memerlukan kartu grafis AMD atau NVIDIA agar bisa diaplikasikan.

Adobe Premiere Pro memiliki fitur - fitur penting, antara lain Capture (perekam video) Monitor, Trim (alat pemotong klip) Monitor, dan Titler (Pembuat teks judul) Monitor. Pada efek-efek video Adobe Premiere Pro terdapat Keyframe seperti yang terdapat pada Adobe After Effects (cara menganimasikannya juga hampir sama). Pada Titler, anda bisa membuat teks judul/title dan mengubah properti dari teks itu seperti mengubah bentuk huruf, memberi dan mengubah warna, memberi kontur, garis luar (outline), membuat animasi pergerakan atau animasi teks berjalan (roll and/or crawl), bisa juga untuk memberi shapes/bangun datar agar tampilan judul/teks video terlihat lebih menarik. Tahap terakhir adalah export/output/menyimpan proyek dalam bentuk video dan didistribusikan ke berbagai media yang bisa menampilkan format video.

4.4 Implentasi Karya

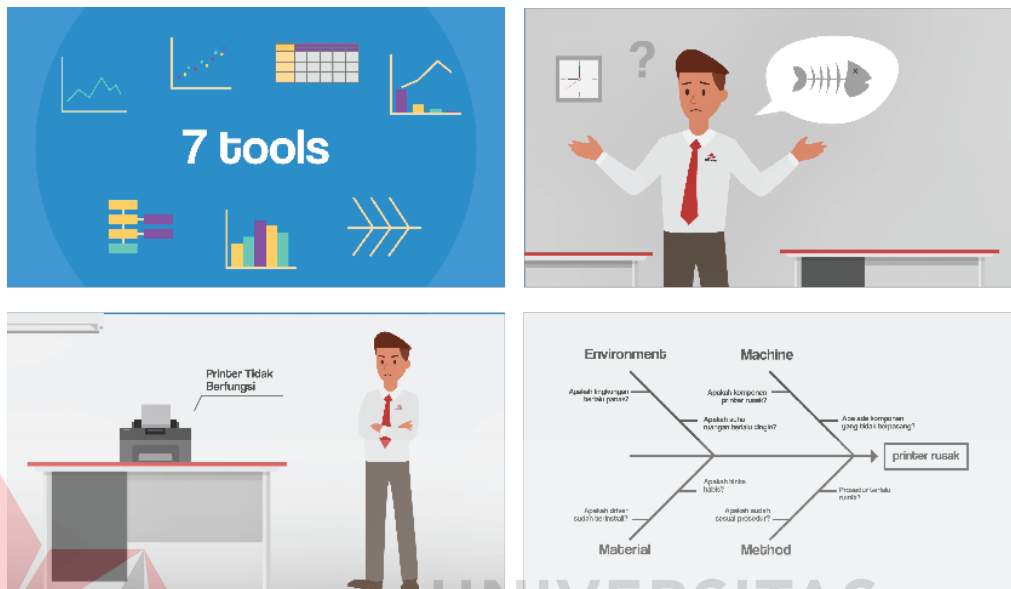
Berikut ini adalah hasil pembuatan video infografis yang dibuat dengan menggunakan Adobe Illustrator untuk pembuatan asset desain, Adobe After Effect untuk menganimasikan asset desain.



Gambar 4.9 Gambar Scene Video Infografis Flowchart

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2019)

Gambar-gambar diatas adalah beberapa cuplikan scene dari video infografis *Flow Chart* yang dibuat dengan basis motion graphic. Video berdurasi 3 menit 6 detik.



Gambar .10 Gambar Scene Video Infografis Fishbone

(Sumber : Hasil Olahan Peneliti, 2019)

Gambar-gambar diatas adalah beberapa cuplikan scene dari video infografis *Fishbone* yang dibuat dengan basis motion graphic. Video berdurasi 2 menit 48 detik.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perancangan video *motion graphic* dibuat dengan berbagai macam tahapan. Yang pertama adalah, pengumpulan data-data yang diambil dari berkas yang dimiliki oleh perusahaan, buku, jurnal dan internet. Setelah data-data terkumpul, dilakukan reduksi data dan *brainstorming*. Data yang sudah diolah dijadikan bahan sebagai materi untuk script video infografis. Setelah materi dan referensi terkumpul, bisa langsung ke tahap pembuatan storyboard. Dari storyboard, asset desain bisa dibuat dan di animasi kan. Tahap terakhir adalah penambahan *background music* dan voice untuk narasi. Beberapa software yang dipakai adalah Adobe Illustrator CC 2018 untuk pembuatan asset desain, Adobe After Effect CC 2018 untuk animasi asset dan Adobe Premiere Pro CC 2018 untuk *post-production*. Proses desain ditempuh untuk mempermudah pembuatan Video Infografis *House of Tools* sehingga video yang dibuat sesuai dengan konsep yang telah ditentukan.

Dengan adanya laporan kerja praktik ini penulis dapat memahami bagaimana sebuah proses desain dalam lingkungan kerja professional. Disamping itu, banyak sekali ilmu yang didapat selama perancangan video infografis *house of tools* salah satunya adalah skill softskill yang dilatih seiring dengan perancangan video infografis. Komunikasi dan *sharing* dengan karyawan yang ada di PT Semen Indonesia (Persero) Tbk. merupakan salah satu hal yang penting dalam memahami

bagaimana cara bersikap dan berkomunikasi dengan rekan kerja secara professional.

Terdapat beberapa perbedaan antara dunia kerja dengan dunia perkuliahan antara lain, dalam dunia kerja dituntut untuk berpikir kreatif dan inovatif dan tidak boleh terlalu idealis karena kita bersaing dengan banyak sekali pesaing. Sedangkan didalam dunia perkuliahan, kita masih bisa mengedepankan sisi idealis, bereksperimen dan berpikir diluar batas kreatifitas kita karena tidak ada tuntutan dari siapapun. Pada dasarnya, dunia perkuliahan ini bisa diartikan sebagai simulasi dunia kerja dimana kita mahasiswa sebagai desainer dan dosen kita sebagai klien.

5.2 Saran

Sebagai penulis, berharap dengan adanya kritik dan saran untuk laporan perancangan video infografis ini. Meskipun penulis sudah menulis laporan ini dengan maksimal, tentu saja laporan ini jauh dari kata sempurna. Kritik dan saran dibutuhkan agar kedepannya membantu penulis untuk menjadi lebih baik dalam membuat laporan-laporan mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

Baksin, A. 2009. Pengantar Vidiografi. Bandung: Widya Padjadjaran.

Crooks, dkk. 2014. *Infografis Kedahsyatan Cara Bercerita Visual*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

Continuous Improvement of Manufacturing Processes. *International Journal of Engineering Research and General Science* 2(1), June – July, 2014.

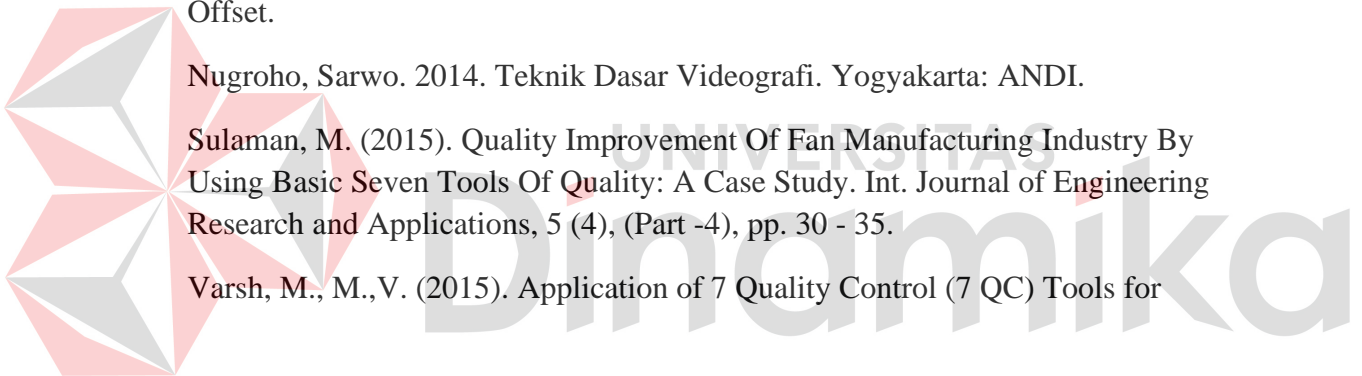
Eko Henryanto. BN Marbun. 1987. Pengendalian Mutu Terpadu. Pustaka Binaman Pressindo.

Kusrianto, Adi. 2007. Pengantar Desain Komunikasi Visual. Yogyakarta: ANDI Offset.

Nugroho, Sarwo. 2014. Teknik Dasar Videografi. Yogyakarta: ANDI.

Sulaman, M. (2015). Quality Improvement Of Fan Manufacturing Industry By Using Basic Seven Tools Of Quality: A Case Study. *Int. Journal of Engineering Research and Applications*, 5 (4), (Part -4), pp. 30 - 35.

Varsh, M., M., V. (2015). Application of 7 Quality Control (7 QC) Tools for



Sumber Internet :

ASQ (2009) Kaoru Ishikawa Retrived from

<https://asq.org/about-asq/honorary-members/ishikawa> (diakses pada 25 September 2019)

Improvement and Quality (2007) *The seven basic tools of quality* Retrived from

<http://www.improvementandinnovation.com> (diakses pada 20 September 2019)

Ilmu Manajemen Industri (2018) *QC Seven tools* Retrived from

<https://ilmumanajemenindustri.com> (diakses pada 20 September)

Nesaba Media (2019) Pengertian Adobe Photoshop Beserta Sejarah, Fungsi dan

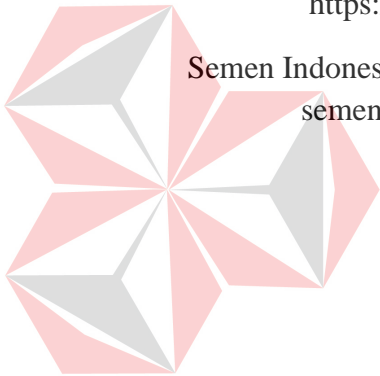
Kekurangan Retrived from <https://www.nesabamedia.com/> (diakses pada 2 November 2019)

Net Clipart (2018) *Sprite Animation* Retrived from

<https://www.netclipart.com/> (diakses pada 5 November 2019)

Semen Indonesia Group. (2019). About Us : Semen Indonesia. Retrieved from

semenindonesia.com (diakses 5 September 2019)



UNIVERSITAS
Dinamika