

**PEMBUATAN ANIMASI MEKANISME KERJA OBAT MAAG DI
DALAM LAMBUNG UNTUK MEDIA INFORMASI PADA
MASYARAKAT MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



Disusun oleh

Septia Puspa Anggraeni

17.11.0934

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PEMBUATAN ANIMASI MEKANISME KERJA OBAT MAAG DI
DALAM LAMBUNG UNTUK MEDIA INFORMASI PADA
MASYARAKAT MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Septia Puspa Anggraeni

17.11.0934

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI MEKANISME KERJA OBAT MAAG DI
DALAM LAMBUNG UNTUK MEDIA INFORMASI PADA
MASYARAKAT MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Septia Puspa Anggraeni

17.11.0934

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Agustus 2021

Dosen Pembimbing,

Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI MEKANISME KERJA OBAT MAAG DI
DALAM LAMBUNG UNTUK MEDIA INFORMASI PADA
MASYARAKAT MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Septia Puspa Anggraeni

17.11.0934

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 September 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Andi Sunyoto, M.Kom., Dr.
NIK. 190302052

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Bernadhed, M.Kom.
NIK. 190302243

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 September 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

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, 14 September 2021



Septia Puspa Anggraeni

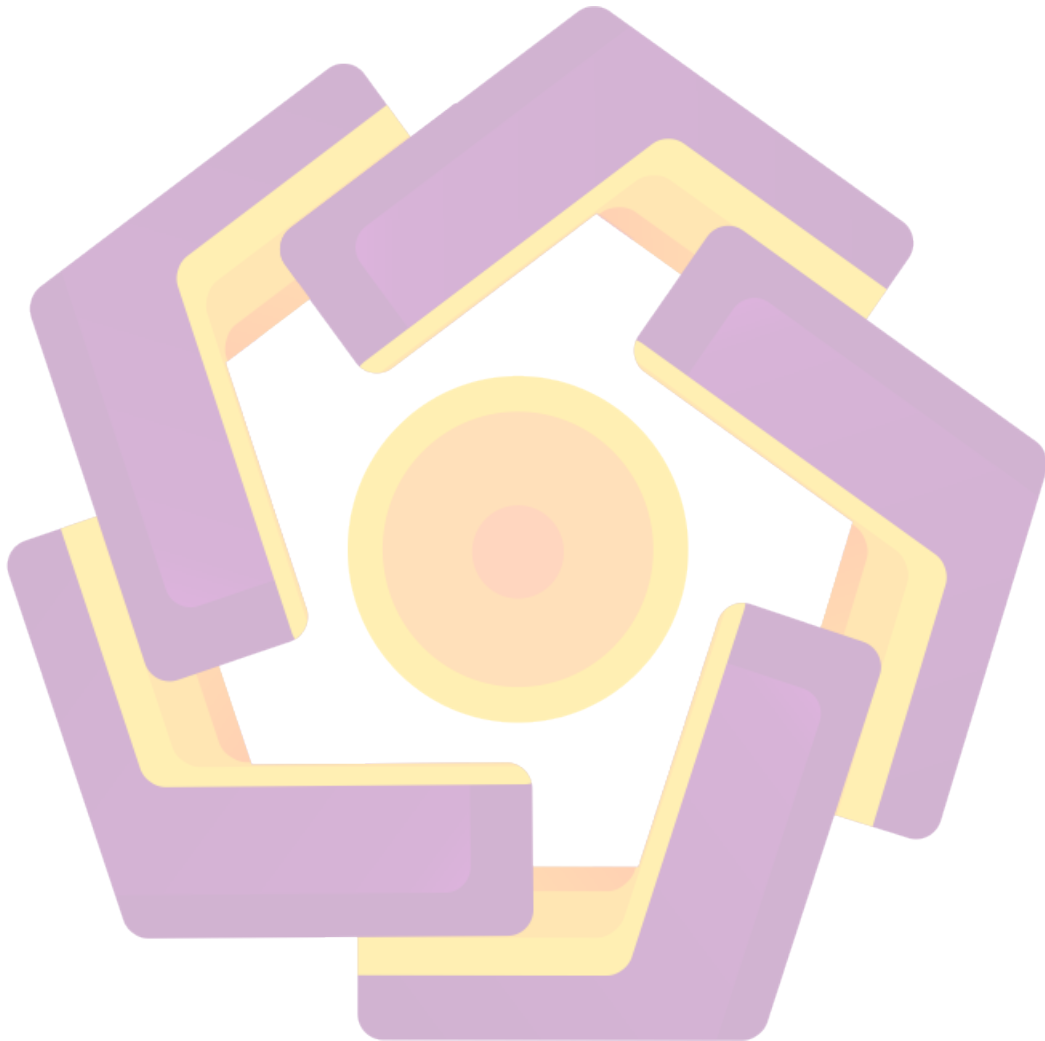
NIM. 17.11.0934

MOTTO

O cit sakhyam sakhya vavrtiyam

Kita harus memperlakukan seseorang dengan ramah

(Reg Weda X.10.1)



PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji dan syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa/ Ida Sang Hyang Widhi Wasa, karena atas Agung Kertha Wara Nugraha-Nya lah penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini tepat pada waktunya dan mendapatkan hasil yang maksimal.

Selesainya Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan bimbingan dan doa dari beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan banyak terimakasih kepada :

1. Ida Sang Hyang Widhi Wasa yang telah memberikan segala kelancaran dan kesehatan kepada penulis.
2. Kedua orang tua, Papa, Mama, Mbah Uti, Mba Pin, Mba Can tercinta dan juga Dek Tia yang telah memberikan segala dorongan dan juga motivasi hidup.
3. Bapak Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah ikhlas dan selalu sabar memberikan ilmu mulai dari semester awal hingga akhir.
4. Kontrakan Autis, Ria, Ice, Ifa dan juga mba Yusi yang telah membantu, mendengarkan curhatan dan memberikan semangat saat sedih.
5. Teman-teman kelas 17-S1IF-01 yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu saat penulis kesusahan.
6. Semua teman-teman Universitas AMIKOM Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa/ / Ida Sang Hyang Widhi Wasa, yang telah melimpahkan kasih, karunia, dan kehendak-Nya sehingga Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Pembuatan Animasi Mekanisme Kerja Obat Maag Di Dalam Lambung Untuk Media Informasi Pada Masyarakat Menggunakan Teknik Motion Graphic” dapat diselesaikan dengan baik.

Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang sarjana dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Selesainya Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan bimbingan dan doa dari beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan banyak terimakasih kepada:

1. Universitas AMIKOM Yogyakarta selaku pihak yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian ini.
2. Bapak Prof.Dr.M. Suyanto, MM. selaku Ketua Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Ibu Windha Mega PD, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.

5. Bapak Bernadhed, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang memberikan petunjuk, bimbingan dan nasehat dalam penulisan skripsi ini.
6. Kedua orang tua, nenek dan juga kakak-kakak yang telah memberikan dukungan, semangat dan juga motivasi hidup.



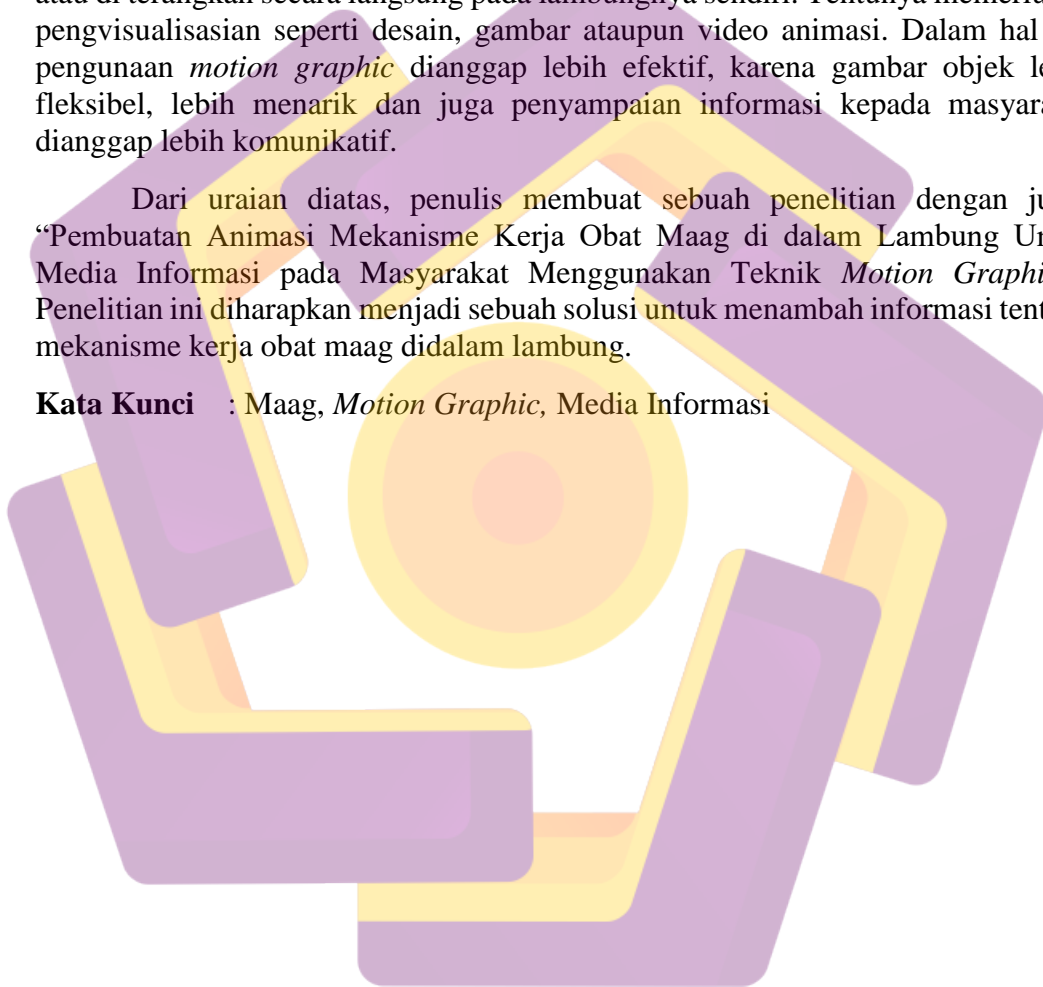
INTISARI

Maag merupakan salah satu penyakit lambung yang banyak di temukan pada masyarakat saat ini. Penyakit asam lambung atau yang sering di sebut dengan maag ini didefinisikan sebagai kondisi nyeri pada ulu hati atau seperti sensai terbakar didada karena naiknya asam lambung. Ada beberapa macam jenis obat maag, mulai dari yang berbentuk tablet sampai yang berbentuk cair.

Proses kerja obat maag didalam lambung tentunya tidak bisa di gambarkan atau di terangkan secara langsung pada lambungnya sendiri. Tentunya memerlukan pengvisualisasian seperti desain, gambar ataupun video animasi. Dalam hal ini, penggunaan *motion graphic* dianggap lebih efektif, karena gambar objek lebih fleksibel, lebih menarik dan juga penyampaian informasi kepada masyarakat dianggap lebih komunikatif.

Dari uraian diatas, penulis membuat sebuah penelitian dengan judul “Pembuatan Animasi Mekanisme Kerja Obat Maag di dalam Lambung Untuk Media Informasi pada Masyarakat Menggunakan Teknik *Motion Graphics*”. Penelitian ini diharapkan menjadi sebuah solusi untuk menambah informasi tentang mekanisme kerja obat maag didalam lambung.

Kata Kunci : Maag, *Motion Graphic*, Media Informasi



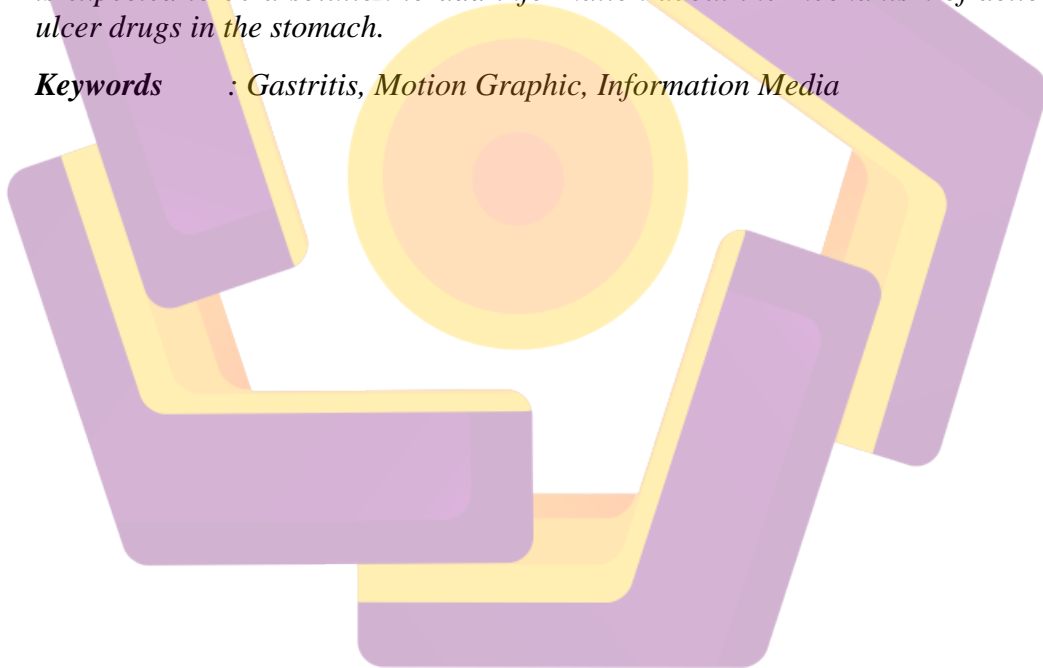
ABSTRAK

Gastritis is one of the gastric diseases that are often found in today's society. Acid reflux disease or what is often referred to as an ulcer is defined as a condition of pain in the pit of the stomach or a burning sensation in the chest due to rising stomach acid. There are several types of ulcer drugs, ranging from tablet form to liquid form.

The process of working ulcer drugs in the stomach of course cannot be described or explained directly in the stomach itself. Of course, it requires visualization such as designs, images or animated videos. In this case, the use of motion graphics is considered more effective, because the object image is more flexible, more attractive and also the delivery of information to the public is considered more communicative.

From the description above, the author makes a study with the title "Animated Making Working Mechanism Of Maag Drug In The Blood For Community Information Media Using Motion Graphics Techniques". This research is expected to be a solution to add information about the mechanism of action of ulcer drugs in the stomach.

Keywords : *Gastritis, Motion Graphic, Information Media*



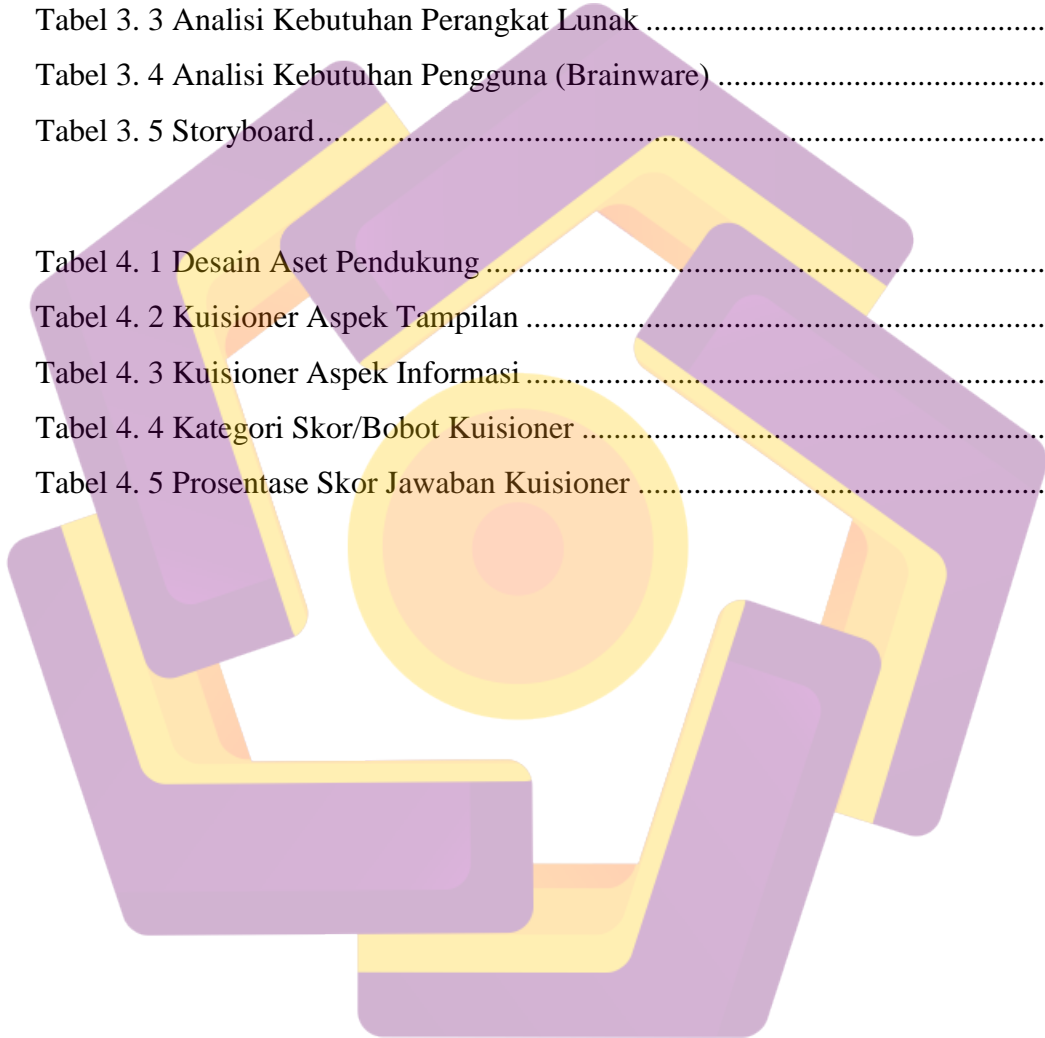
DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
INTISARI	viii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Metode Penelitian	2
1.7 Pra Produksi	3
1.8 Produksi	3
1.9 Pasca Produksi	3
1.10 Sistematika Penulisan	3
BAB II	5
LANDASAN TEORI	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Dasar Teori.....	6
2.2.1 Motion Graphic.....	6
2.2.2 Animasi.....	9

2.3	Tahapan Pembuatan Video Animasi	15
2.3.1	Praproduksi	15
2.3.2	Produksi	16
2.3.3	Pascaproduksi	17
BAB III	18
ANALISIS DAN PERANCANGAN	18
3.1	Gambaran Umum Sistem	18
3.2	Analisis SWOT	18
3.3	Solusi yang Dapat Diterapkan.....	19
3.4	Solusi yang Dipilih	19
3.5	Analisis Sistem.....	19
3.5.1	Kebutuhan Non Fungsional	19
3.5.2	Kebutuhan Fungsional	22
3.6	Perancangan	22
3.6.1	Tahap Praproduksi	22
BAB IV	29
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	29
4.1	Tahap Produksi	29
4.1.1	Pembuatan Desain Grafis.....	29
4.1.2	Pembuatan Aset Audio.....	38
4.2	Tahap Pasca Produksi	41
4.2.1	Compositing	41
4.2.2	Rendering.....	48
4.3	Evaluasi.....	49
4.3.1	Testing.....	49
4.4	Implementasi.....	54
BAB V	56
PENUTUP	56
5.1	Kesimpulan	56
5.2	Kritik & Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN	60

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan dan Persamaan Peneliti sebelumnya	5
Tabel 3. 1 Analisis SWOT	18
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Keras	20
Tabel 3. 3 Analisi Kebutuhan Perangkat Lunak	20
Tabel 3. 4 Analisi Kebutuhan Pengguna (Brainware)	21
Tabel 3. 5 Storyboard	24
Tabel 4. 1 Desain Aset Pendukung	37
Tabel 4. 2 Kuisisioner Aspek Tampilan	50
Tabel 4. 3 Kuisisioner Aspek Informasi	51
Tabel 4. 4 Kategori Skor/Bobot Kuisisioner	51
Tabel 4. 5 Prosentase Skor Jawaban Kuisisioner	52



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh Motion Graphic	7
---	---

Gambar 2. 2 Contoh Animasi 2D.....	9
Gambar 2. 3 Contoh Squash and Stretch	10
Gambar 2. 4 Contoh Anticipation	10
Gambar 2. 5 Contoh Staging.....	11
Gambar 2. 6 Contoh Straight-Ahead and Pose to Pose.....	11
Gambar 2. 7 Contoh Follow Throught and Overlapping Action	12
Gambar 2. 8 Contoh Slow in and Slow out.....	12
Gambar 2. 9 Contoh Arc	13
Gambar 2. 10 Contoh Secondary Action	13
Gambar 2. 11 Contoh Timing	14
Gambar 2. 12 Contoh Exaggeration.....	14
Gambar 2. 13 Contoh Solid Drawing.....	14
Gambar 2. 14 Contoh Appeal	15
Gambar 2. 15 Contoh Storyboard	16
Gambar 4. 1 Kotak Dialog New Document.....	30
Gambar 4. 2 Tampilan Lembar Kerja Adobe Illustrator.....	30
Gambar 4. 3 Kotak Tools	31
Gambar 4. 4 Atribut dari Karakter yang Dipisah Perlayer.....	32
Gambar 4. 5 Desain Kepala Karakter Bagian Depan.....	32
Gambar 4. 6 Desain Kepala Karakter Menghadap Samping	32
Gambar 4. 7 Desain Ekspresi Karakter Tampak Depan	33
Gambar 4. 8 Desain Ekspresi Karakter Tampak Samping.....	33
Gambar 4. 9 Desain Gabungan Ekspresi Karakter.....	33
Gambar 4. 10 Shape Tool	34
Gambar 4. 11 Badan dan Baju Karakter	34
Gambar 4. 12 Desain Tangan dan Kaki Karakter	35
Gambar 4. 13 Desain Karakter Keseluruhan.....	35
Gambar 4. 14 Desain Background Warna.....	36
Gambar 4. 15 Hasil Background Warna dan Properti	36
Gambar 4. 16 New Audio File	39

Gambar 4. 17 Pengaturan Audio File.....	39
Gambar 4. 18 Audio Narasi (VO)	40
Gambar 4. 19 Proses Menghilangkan Noise	40
Gambar 4. 20 Menyimpan File	41
Gambar 4. 21 Lembar Kerja Baru.....	42
Gambar 4. 22 Import File.....	43
Gambar 4. 23 Import As.....	43
Gambar 4. 24 Create Shape.....	43
Gambar 4. 25 Proses Animasi.....	44
Gambar 4. 26 Pengaplikasian puppet pin.....	44
Gambar 4. 27 Animasi Tangan	44
Gambar 4. 28 Parent.....	45
Gambar 4. 29 Setting Wave Warp	45
Gambar 4. 30 Setting Wave Warp	45
Gambar 4. 31 Add Camera	46
Gambar 4. 32 3D Layer.....	46
Gambar 4. 33 File yang telah diimport	47
Gambar 4. 34 Hasil Proses Compositing	47
Gambar 4. 35 Proses Rendering.....	48
Gambar 4. 36 Render Queue.....	48
Gambar 4. 37 Output Module Setting.....	49
Gambar 4. 38 Render Queue Setelah di Setting.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

- A. Lampiran A (Publikasi Mekanisme Kerja Obat Maag Didalam Lambung untuk Media Informasi pada Masyarakat di halaman situs www.youtube.com 60
- B. Lampiran B (Kuisisioner dengan memanfaatkan Google Form). 60

