

**PERANCANGAN VIDEO PENGENALAN COVID-19 MENGGUNAKAN
METODE MOTION GRAPHIC DI DINAS KESEHATAN KOTA
YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Abdul Fatah

16.12.9604

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

2021

**PERANCANGAN VIDEO PENGENALAN COVID-19 MENGGUNAKAN METODE
MOTION GRAPHIC DI DINAS KESEHATAN KOTA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Abdul Fatah

16.12.9604

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO PENGENALAN COVID-19 MENGGUNAKAN
METODE MOTION GRAPHIC DI DINAS KESEHATAN**

KOTA YOGYAKARTA

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Abdul Fatah

16.12.9604

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada Tanggal 23 Maret 2020

Dosen Pembimbing

Rizqi Sukma Kharisma, M.KOM

NIK. 190302215

PENGESAHAN**SKRIPSI****PERANCANGAN VIDEO PENGENALAN COVID-19 MENGGUNAKAN
METODE MOTION GRAPHIC DI DINAS KESEHATAN
KOTA YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Abdul Fatah

16.12.9604

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 22 Maret 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Agus Fatkhurohman, M.Kom

NIK. 190302249

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

NIK. 190302215

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal _____ 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si., M.T.

NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi 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 tanggung jawab saya pribadi.

Sleman, 24 Maret 2021

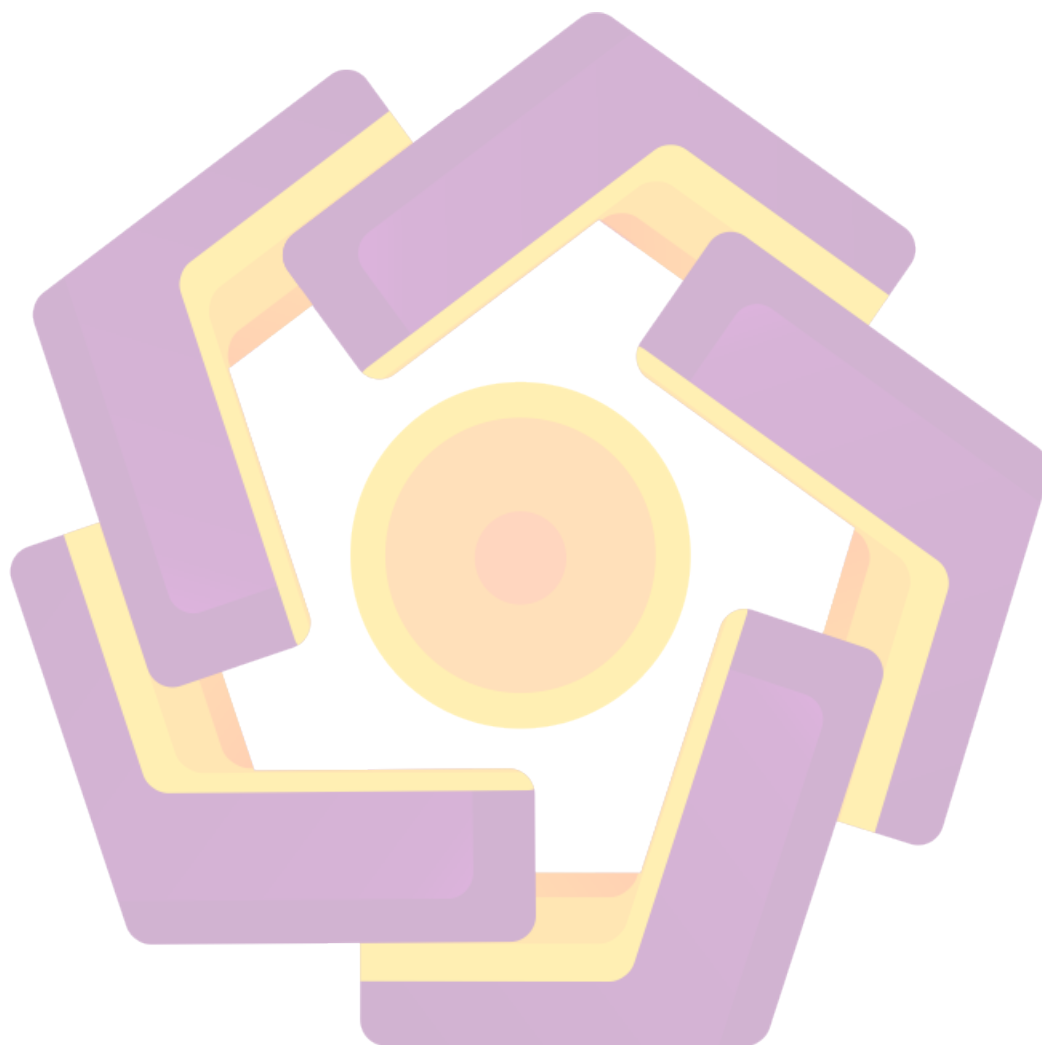


Abdul Fatah
16.12.9604

MOTTO

“Jangan pelit ke diri sendiri.”

-Nazmy



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah memberikan rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis juga sangat berterima kasih kepada semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi ini hingga selesai. Oleh karena itu, penulis persembahkan skripsi ini kepada :

1. Saya Abdul Fatah yang telah mau dan mampu menyelesaikan skripsi dengan niat tulus lillahi ta'ala.
2. Bapak Dani dan Ibu Marfuah, selaku orang tua tercinta yang selalu mendoakan, memberikan semangat dan memberikan semua fasilitas yang dibutuhkan untuk penunjang kuliah.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom. yang telah membimbing dengan sabar dari awal hingga akhir proses pembuatan skripsi dan juga ketika ujian pendadaran.
4. Dosen-dosen di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan dan mengajarkan banyak ilmu selama masa perkuliahan
5. Teman-teman Do While atau teman-teman seperjuangan selama kuliah yang telah memberikan berbagai bentuk semangat, canda, dan tawa.
6. Teman-teman kelas 16 SI 10 yang telah menemani masa perkuliahan dari awal kuliah hingga selesai. Semoga kita semua sukses dunia akhirat dan menjadi pribadi yang lebih baik lagi.
7. Elfrida, dan Zulfikar yang telah memberikan bantuan dalam proses pengerjaan skripsi.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi besar Muhammad SAW.

Skripsi ini penulis buat guna menyelesaikan studi jenjang Strata Satu (S1) pada program studi Sistem Informasi fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer. Dengan selesainya skripsi ini, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat serta waktunya selama penulisan skripsi ini.
4. Bapak IR. Rum M. Andri, KR. M.Kom selaku Dosen Wali yang telah memberikan dukungan pengarahan selama masa perkuliahan.
5. Dosen Penguji dan segenap Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah berbagi ilmu dan pengalamannya.
6. Ibu Arumi selaku Kepala Seksi Promosi Kesehatan Masyarakat yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
7. Teman-teman Do While atau teman-teman seperjuangan selama kuliah yang telah memberikan berbagai bentuk semangat, canda, dan tawa.
8. Zulfikar dan Elfrida yang telah memberikan bantuan dalam proses pengerjaan skripsi,

Semoga Allah Subhanahu wa Ta'ala memberikan balasan yang lebih kepada semua yang telah ikut membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan penulis terima dengan senang hati dan rasa terima kasih. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca dan mendorong penelitian-penelitian selanjutnya.

Yogyakarta, 24 Maret 2021

Abdul Fatah

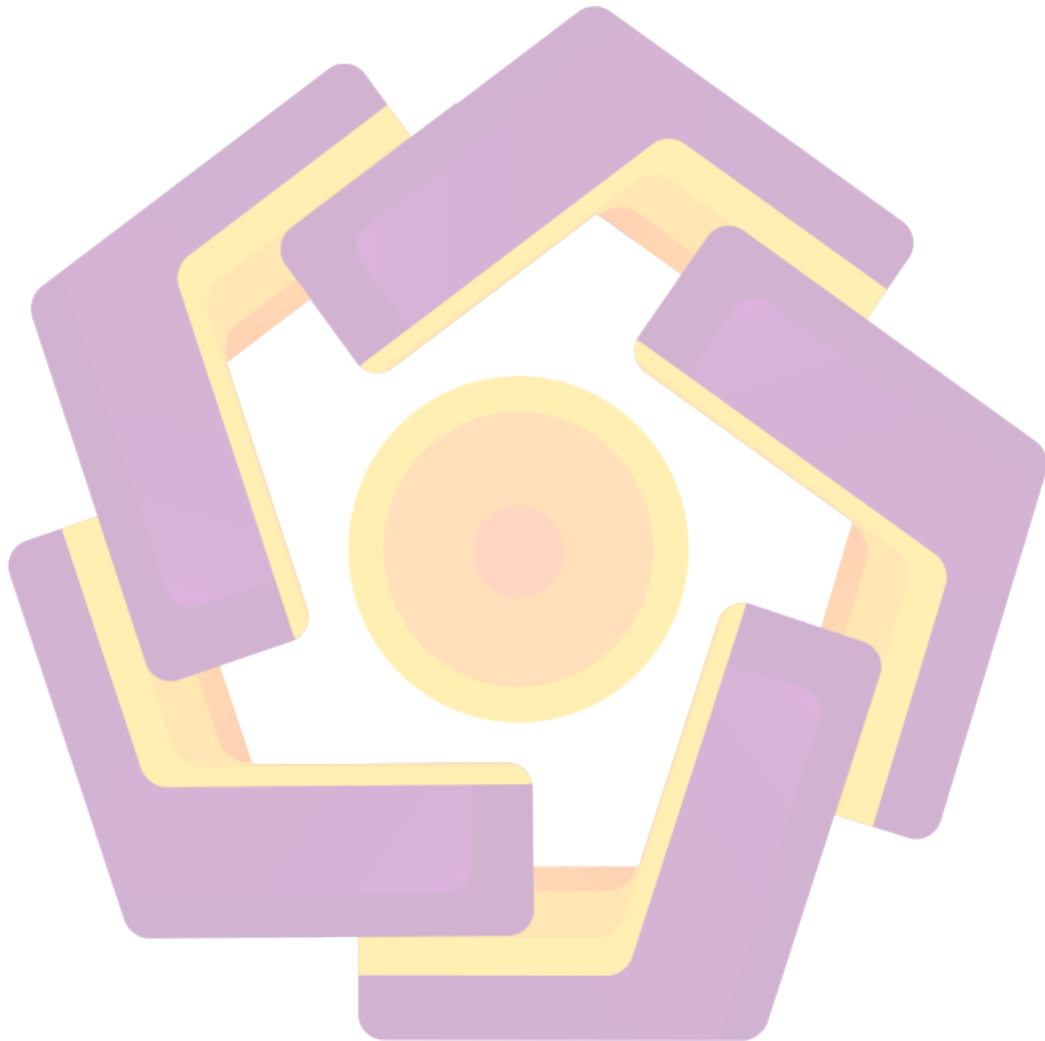
DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| LEMBAR JUDUL | i |
| PERSETUJUAN | ii |
| PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | viii |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| INTISARI | xiv |
| ABSTRACT | xv |
| BAB I | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3. Batasan Masalah | 2 |
| 1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian | 2 |
| 1.5. Metode Penelitian | 2 |
| 1.5.1. Metode Pengumpulan Data | 2 |
| 1.5.2. Metode Analisis Data | 3 |
| 1.5.3. Metode Perancangan | 3 |
| 1.5.4. Metode Pengembangan | 3 |
| 1.5.5. Metode Evaluasi | 4 |
| 1.6. Sistematika Penulisan | 4 |
| BAB II | 6 |
| LANDASAN TEORI | 6 |
| 2.1. Tinjauan Pustaka | 6 |
| 2.2. Landasan Teori | 7 |
| 2.2.1. Sejarah Multimedia | 8 |
| 2.2.2. Definisi Multimedia | 9 |
| 2.2.3. Kategori Multimedia | 9 |
| 2.2.4. Jenis Multimedia | 10 |

| | | |
|---------------------------------------|--|-----------|
| 2.3. | Instagram | 13 |
| 2.4. | Pengertian iklan..... | 13 |
| 2.4.1. | Kategori Iklan | 14 |
| 2.5. | Produksi Iklan | 14 |
| 2.5.1. | Pra Produksi..... | 14 |
| 2.5.2. | Produksi | 16 |
| 2.5.3. | Pasca Produksi | 17 |
| 2.6. | Motion Graphic | 18 |
| 2.6.1. | Pengertian Motion Graphic | 18 |
| 2.6.2. | Metode Motion Graphic | 18 |
| 2.7. | Konsep Dasar Multimedia..... | 19 |
| 2.7.1. | Definisi Multimedia | 19 |
| 2.8. | Animasi..... | 20 |
| 2.8.1. | Prinsip Animasi..... | 20 |
| 2.8.2. | Prinsip Animasi Yang Digunakan..... | 27 |
| 2.9. | Analisa SWOT | 27 |
| 2.10. | Data Kuesioner | 28 |
| 2.11. | Evaluasi..... | 29 |
| 2.11.1. | Skala Likert | 29 |
| 2.11.2. | Skala Semantic Differential | 30 |
| 2.11.3. | Skala Guttman | 31 |
| 2.12. | Teori Responden | 32 |
| 2.12.1. | Menentukan Jumlah Sample | 32 |
| BAB III | | 34 |
| ANALISIS DAN PERANCANGAN | | 34 |
| 3.1. | Gambaran Umum | 34 |
| 3.1.1. | Sejarah Dinas Kesehatan Kota Yogyakarta..... | 34 |
| 3.1.2. | Alamat Dinas Kesehatan Kota Yogyakarta | 34 |
| 3.2. | Analisis | 34 |
| 3.2.1. | Identifikasi Masalah | 34 |
| 3.3. | Solusi Yang Diterapkan | 36 |
| 3.4. | Solusi Yang Dipilih..... | 36 |
| 3.5. | Studi Kelayakan | 36 |
| 3.5.1. | Kelayakan Teknologi | 36 |
| 3.5.2. | Kelayakan Operasional | 36 |

| | | |
|-----------------------------|---|----|
| 3.5.3. | Kelayakan Ekonomi..... | 37 |
| 3.5.4. | Kelayakan Hukum | 37 |
| 3.6. | Analisis Kebutuhan Sistem..... | 37 |
| 3.6.1. | Analisis Kebutuhan Fungsional..... | 37 |
| 3.6.2. | Analisis Kebutuhan Non-Fungsional | 38 |
| 3.7. | Tahap Pra-Produksi..... | 39 |
| 3.7.1. | Perancangan Ide dan Konsep | 39 |
| 3.7.2. | Perancangan Naskah Video | 39 |
| 3.7.3. | Perancangan Storyboard..... | 40 |
| 3.7.4. | Biaya Produksi | 42 |
| BAB IV | | 43 |
| IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | | 43 |
| 4.1. | Produksi | 43 |
| 4.1.1. | Produksi Desain Grafis..... | 43 |
| 4.1.2. | Colouring | 43 |
| 4.1.3. | Manajemen <i>File</i> | 44 |
| 4.1.4. | Tata Letak..... | 45 |
| 4.1.5. | Sound Recording..... | 45 |
| 4.2. | Pasca Produksi..... | 46 |
| 4.2.1. | Animasi | 46 |
| 4.2.2. | Rendering Animasi <i>Rendering Animasi</i> merupakan proses dimana file animasi yang berada di <i>Adobe After Effect</i> di <i>export</i> dan menjadi sebuah <i>output file .mp4</i> . Langkah – langkah untuk <i>rendering</i> adalah pilih <i>composition</i> , kemudian pilih <i>add to render queue</i> atau bisa dengan <i>shortcut ctrl+m</i> pada <i>keyboard</i> . Untuk <i>export</i> menggunakan format <i>quicktime render</i> dengan format <i>H.264</i> | 50 |
| 4.2.3. | Compositing..... | 51 |
| 4.2.4. | Editing Backsound | 53 |
| 4.2.5. | Rendering..... | 53 |
| 4.3. | Implementasi..... | 54 |
| 4.3.1. | Kuesioner | 54 |
| 4.3.2. | Hasil Kuesioner | 55 |
| 4.3.3. | Perhitungan Skala Likert..... | 58 |
| BAB V | | 61 |
| PENUTUP | | 61 |
| 5.1. | Kesimpulan | 61 |
| 5.2. | Saran..... | 61 |

DAFTAR PUSTAKA.....62
LAMPIRAN.....64

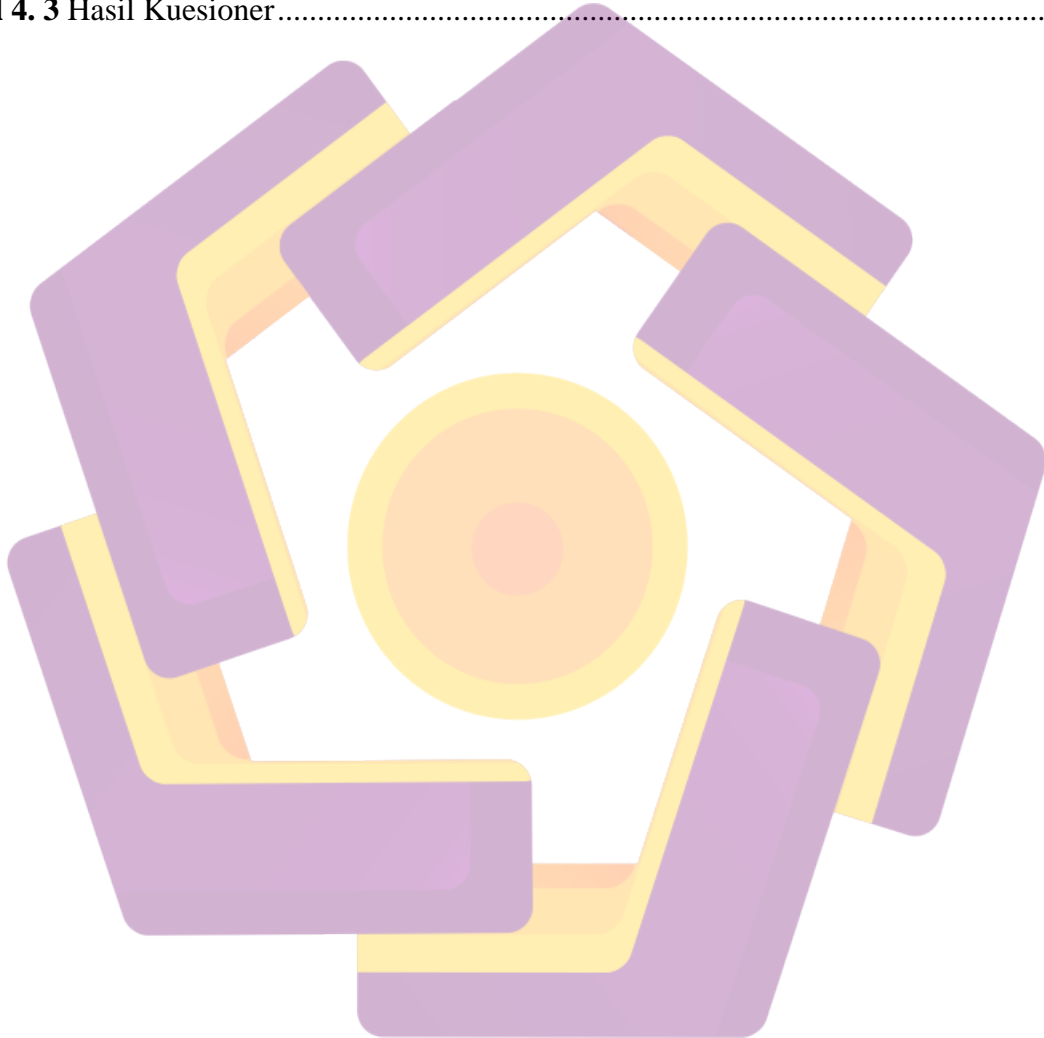


DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 2. 1 Contoh Storyboard..... | 16 |
| Gambar 2. 2 Tidak ada animasi Squash and Stretch pada bola..... | 20 |
| Gambar 2. 3 Animasi Squash and Stretch diaplikasikan pada bola | 20 |
| Gambar 2. 4 Memotong Kayu | 21 |
| Gambar 2. 5 Memotong kayu..... | 21 |
| Gambar 2. 6 Prinsip animasi Follow Through | 22 |
| Gambar 2. 7 Prinsip animasi Overlapping | 22 |
| Gambar 2. 8 Secondary Action digunakan untuk merubah suasana | 23 |
| Gambar 2. 9 Arc | 24 |
| Gambar 2. 10 Appeal..... | 24 |
| Gambar 2. 11 Timing | 25 |
| Gambar 2. 12 Spacing | 26 |
| Gambar 2. 13 Daftar Monogram | 32 |
| Gambar 4. 1 Menggambar <i>Scene</i> pengenalan Covid-19 | 43 |
| Gambar 4. 2 Coloring <i>Scene</i> pengenalan Covid-19 | 44 |
| Gambar 4. 3 Penyimpanan <i>file</i> pada setiap <i>scene</i> | 44 |
| Gambar 4. 4 Penataan objek pada <i>Scene</i> penjelasan singkat Covid-19 | 45 |
| Gambar 4. 5 Record narasi | 45 |
| Gambar 4. 6 <i>Composition Setting</i> | 46 |
| Gambar 4. 7 <i>Import file</i> Adobe Photoshop..... | 47 |
| Gambar 4. 8 Scene 1..... | 48 |
| Gambar 4. 9 Scene 2..... | 48 |
| Gambar 4. 10 Scene 3..... | 49 |
| Gambar 4. 11 Scene 4..... | 49 |
| Gambar 4. 12 Scene 5..... | 50 |
| Gambar 4. 13 <i>Output Module Setting</i> | 50 |
| Gambar 4. 14 Membuat <i>Sequence</i> baru..... | 51 |
| Gambar 4. 15 Memasukkan video setiap <i>Scene</i> ke <i>Timeline</i> | 52 |
| Gambar 4. 16 Menggabungkan seluruh <i>Scene</i> | 52 |
| Gambar 4. 17 <i>Timeline Backsound</i> | 53 |
| Gambar 4. 18 <i>Rendering</i> | 54 |
| Gambar 4. 19 Total responden masuk..... | 57 |
| Gambar 4. 20 Menunjukkan gambar pekerjaan responden..... | 57 |
| Gambar 4. 21 Usia responden | 58 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2. 1 Tabel Skala Likert | 29 |
| Tabel 2. 2 Tabel Sinetron Televisi | 30 |
| Tabel 3. 1 Menunjukkan tabel hasil wawancara | 35 |
| Tabel 3. 2 Perlengkapan Produksi..... | 38 |
| Tabel 3. 3 Perangkat Lunak..... | 39 |
| Tabel 3. 4 Storyboard..... | 40 |
| Tabel 3. 5 Biaya Produksi | 42 |
| Tabel 4. 1 Form Kuisisioner | 54 |
| Tabel 4. 2 Interval Skor..... | 56 |
| Tabel 4. 3 Hasil Kuesioner..... | 56 |



INTISARI

Perkembangan teknologi informasi saat ini sedang berkembang pesat dengan berbagai macam media. Animasi video tentang pemanfaatan informasi menimbulkan minat dan ketertarikan bagi sebagian orang. Selain itu animasi pada umumnya dapat dinikmati oleh segala usia. Infografis adalah informasi dalam bentuk video animasi, baik 2 dimensi maupun 3 dimensi. Infografis animasi dapat lebih menarik karena selain elemen visual juga menggunakan motion (pergerakan) dan audio (musik/sound effect) yang dapat memperkuat informasi atau pesan yang ingin disampaikan.

Pneumonia Coronavirus Disease 2019 atau COVID-19 adalah penyakit peradangan paru yang disebabkan oleh Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2 (SARS-CoV-2). Gejala klinis yang muncul beragam, mulai dari seperti gejala flu biasa (batuk, pilek, nyeri tenggorok, nyeri otot, nyeri kepala) sampai yang berkomplikasi berat (pneumonia atau sepsis). Melihat peningkatan jumlah kasus covid-19 di Indonesia, khususnya di wilayah Kota Yogyakarta, maka Dinas Kesehatan Kota Yogyakarta merasa perlu membuat iklan layanan masyarakat mengenai bahaya serta pencegahan Covid-19. Akan tetapi dengan keterbatasan sumber daya yang dimiliki dan dengan adanya pengalihan anggaran, iklan yang dimaksud belum dapat terrealisasikan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka penulis mengangkat judul “Video Pengenalan Covid-19 menggunakan metode Motion Graphic di Dinas Kesehatan Kota Yogyakarta”

Kata Kunci: Motion Graphic, Dinas Kesehatan Kota Yogyakarta, Covid-19

ABSTRACT

The development of information technology is currently growing rapidly with various kinds of media. Animated videos about the use of information generate interest and engagement for some people. In addition, animation in general can be enjoyed by all ages. Infographics are information in the form of animated videos, both 2 dimensional and 3 dimensional. Animated infographics can be more interesting because in addition to visual elements, they also use motion (movement) and audio (music / sound effects) which can strengthen the information or message to be conveyed.

Pneumonia Coronavirus Disease 2019 or COVID-19 is an inflammatory lung disease caused by Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2 (SARS-CoV-2). Clinical symptoms that appear vary, ranging from common cold symptoms (cough, runny nose, sore throat, muscle aches, headache) to serious complications (pneumonia or sepsis). Seeing the increase in the number of Covid-19 cases in Indonesia, especially in the Yogyakarta City area, the Yogyakarta City Health Office needs to make public service announcements regarding the risk and prevention of Covid-19. However, due to the limited resources available and with the transfer of the budget, the advertisement in question has not been able to be realized.

Based on the background of the above problems, the writer raises the title "Introduction Video of Covid-19 using the Motion Graphic method at the Yogyakarta City Health Office"

Keywords: *Motion Graphic, Yogyakarta City Health Office, Covid-19*