

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC 2D TENTANG BAHAYA
NARKOBA UNTUK REMAJA MENGGUNAKAN
ADOBE AFTER EFFECT**

SKRIPSI



disusun oleh

Rendy Pratama

17.82.0105

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

**PERANCANGAN MOTION GRAPHIC 2D TENTANG BAHAYA
NARKOBA UNTUK REMAJA MENGGUNAKAN
ADOBE AFTER EFFECT**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknologi Infomasi



disusun oleh

Rendy Pratama

17.82.0105

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

PERSETUJUAN
SKRIPSI
PERANCANGAN MOTION GRAPHIC 2D TENTANG BAHAYA
NARKOBA UNTUK REMAJA MENGGUNAKAN
ADOBE AFTER EFFECT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rendy Pratama

17.82.0105

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 04 APRIL 2023

Dosen Pembimbing,



Rizky, M.Kom
NIK. 190302311

PENGESAHAN**SKRIPSI****PERANCANGAN MOTION GRAPHIC 2D TENTANG BAHAYA
NARKOBA UNTUK REMAJA MENGGUNAKAN
ADOBE AFTER EFFECT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rendy pratama

17.82.0086

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 04 APRIL 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ibnu Hadi Purwanto, M. Kom
NIK. 190302389

Agus Purwanto, M. Kom
NIK. 190302229

Rizky, M. Kom
NIK. 190302311



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Juli 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al-Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI). Dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu intitusi Pendidikan tinggi manapun. Dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis dan/atau diterbitkan orang lain. Kecuali yang secara tulisan diaci dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah di buat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 18 Mei 2023



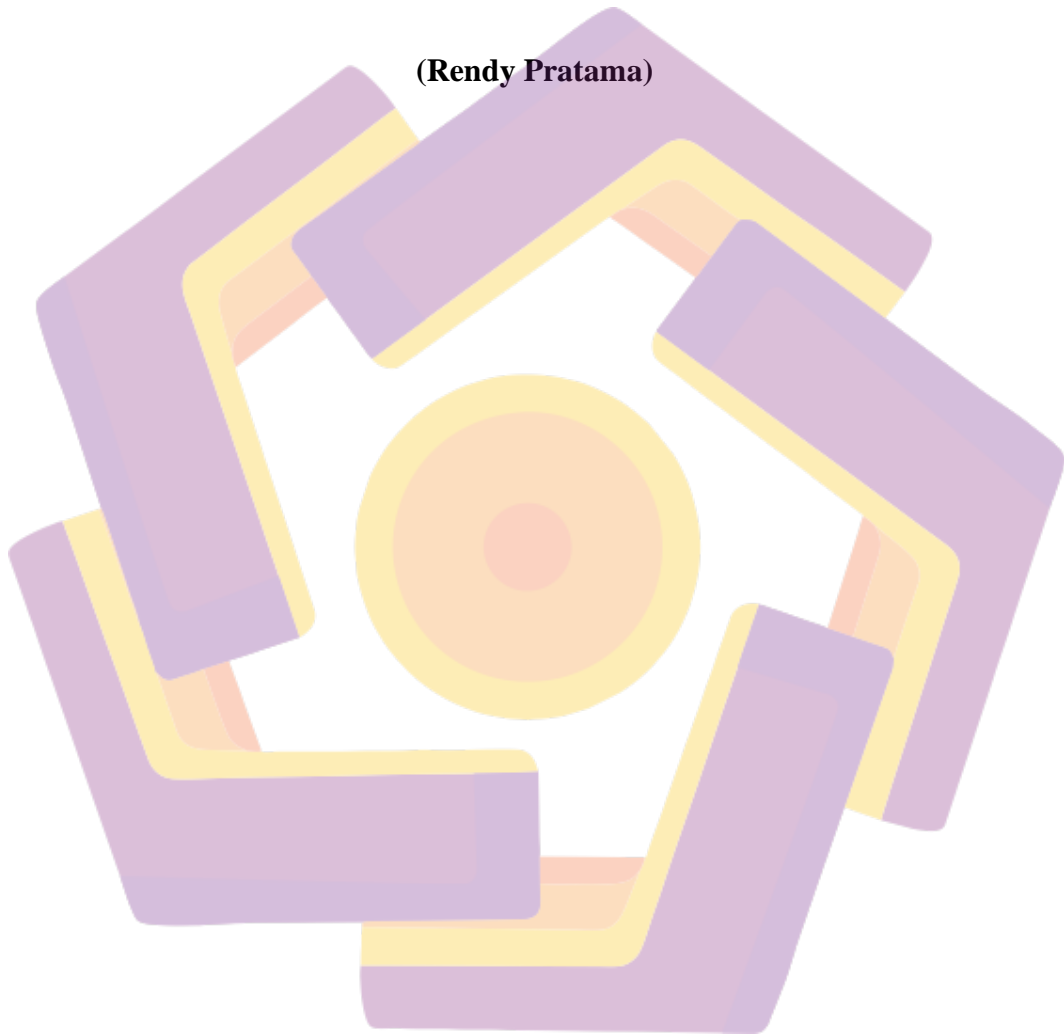
Rendy Pratama

17.82.0105

MOTTO

“ Berat karna pendirian, bertahan adalah kewajiban, Akan selesai karna perjuangan”

(Rendy Pratama)



PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah meridhoi dan mengabulkan segala do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul "PERANCANGAN MOTION GRAPHIC 2D BAHAYA NARKOBA UNTUK REMAJA MENGGUNAKAN ADOBE AFTER EFFECT " sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis. Alhamdulillah, dengan rasa bangga dan bahagia penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga padaNya sebagai penguasa alam yang mengabulkan segala do'a.
2. Kedua orang tua, yaitu Bapak Zuhdi dan Ibu Komariyah yang banyak memberi dukungan baik moril maupun materil. Seorang adik yaitu Nastia Nafiani yang juga telah memberi semangat dan dukungan, saya ucapkan terimakasih kepada keluarga telah mendukung setiap langkah baik yang saya ambil, selalu sabar menghadapi kelakuan saya dan mengingatkan saya ketika melakukan hal yang salah.
3. Bapak Rizky, M.Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi. Terima kasih atas segala kesabaran dan ilmu yang diberikan selama ini.
4. Teman-teman yang berada di belakang layar kehidupan ini, Terimakasih atas lingkung pertemanan yang diciptakan yang membuat penulis berkembang, sebuah perjalanan hidup yang sangat berharga bagi penulis. Dan juga terimakasih teman-teman "kraway" teman dari semasa kecil.

KATA PENGANTAR

Puji syukur yang tak terhingga saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberi rahmat, hidayah, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diharapkan.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

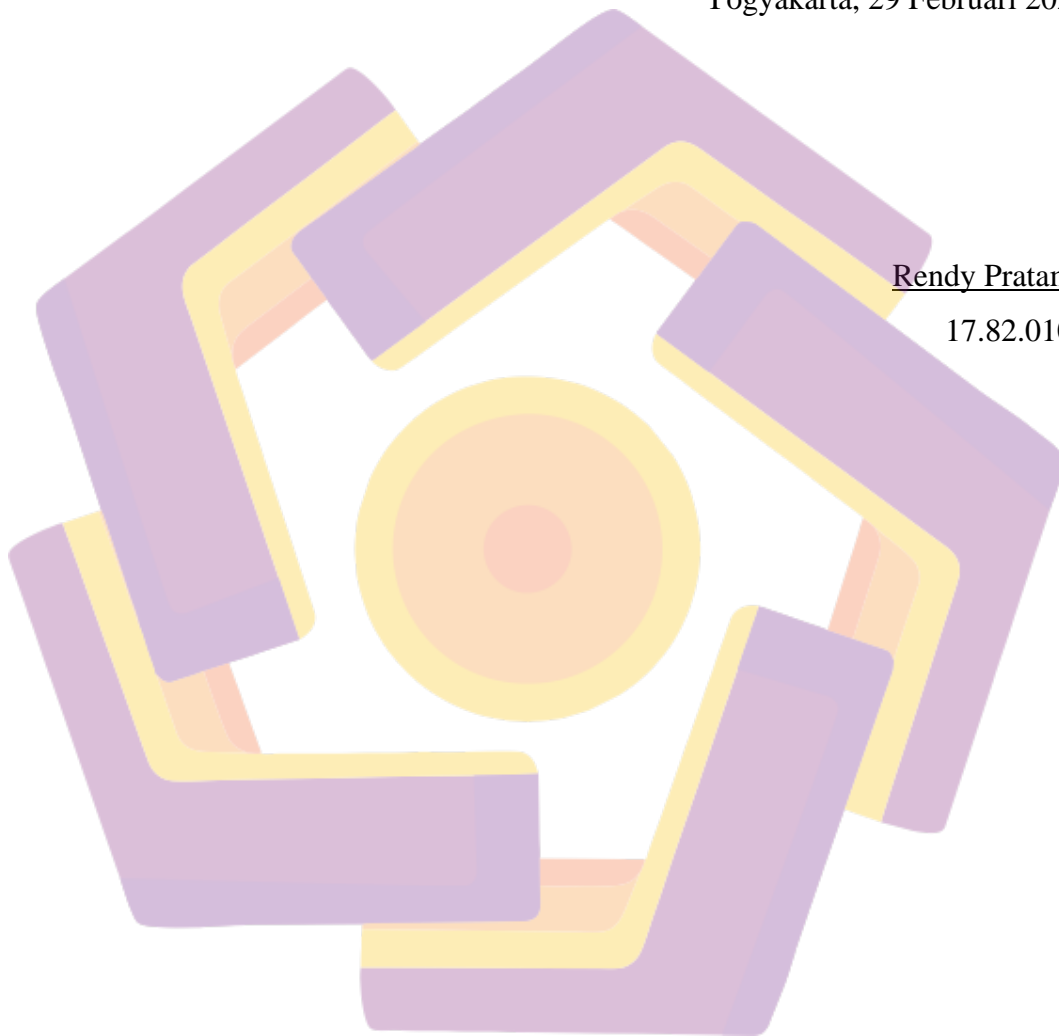
1. Ibu dan Ayah saya, serta seluruh keluarga besar yang selalu menyelipkan doa di setiap sujudnya agar saya dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan terus maju.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Hanif Al-Fatta, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Rizky, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
5. Ibnu Hadi Purwanto, M. Kom, Agus Purwanto, M. Kom sebagai dosen penguji serta semua dosen Prodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta, terima kasih atas semua jasa Bapak dan Ibu Dosen.
6. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 29 Februari 2021

Rendy Pratama

17.82.0105

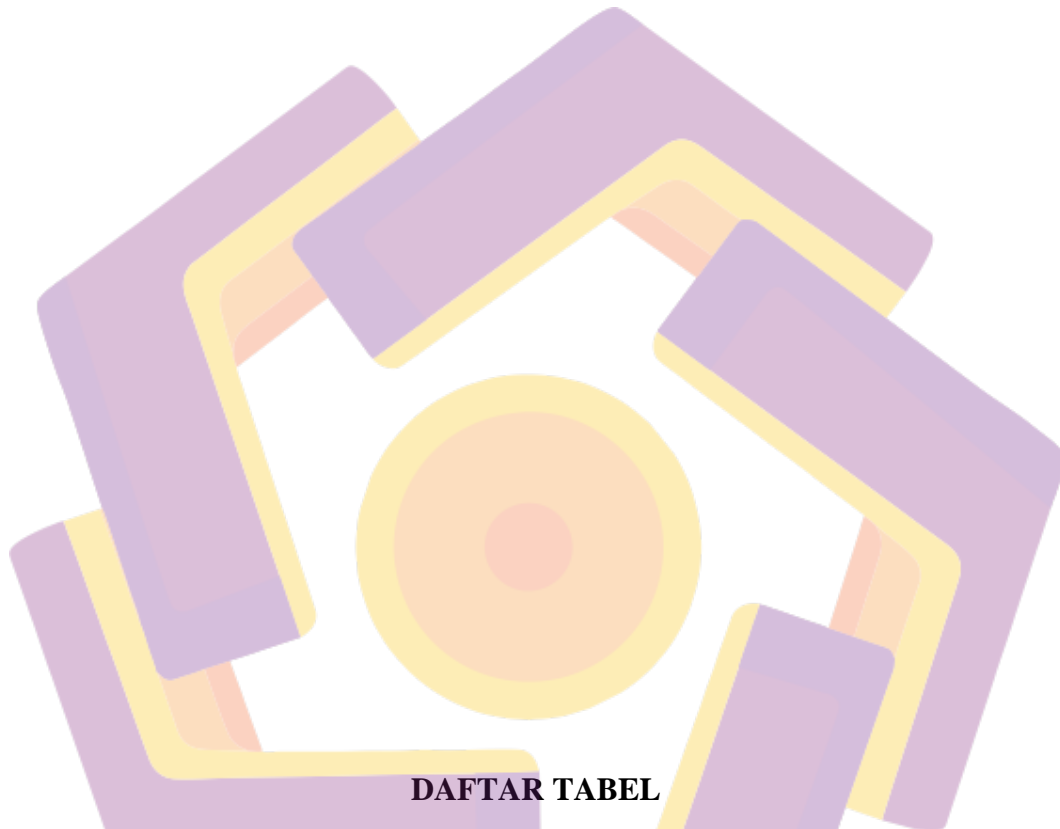


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMANB PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
DAFTAR ISI.....	i
DAFTAR TABEL.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	iv
ABSTRACT.....	vi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	7
1.1 Latar belakang masalah.....	7
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Batasan Masalah.....	9
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	9
1.5 Manfaat Penelitian.....	10
1.6 Metode Penelitian.....	10
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	10
1.6.2 Analisis.....	11
1.6.3 MDLC (Multimedia Development Life Cycle).....	11
1.6.4 Evaluasi.....	12
1.7 Sistematika Penulisan.....	13
BAB II LANDASAN TEORI.....	15
2.1 Kajian Pustaka.....	15
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	20
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	20
2.2.2 Jenis – Jenis Multimedia.....	20
2.2.3 Elemen – Elemen Multimedia.....	21
2.3 Motion graphic.....	22

2.3.1 Teknik Motion Graphic.....	22
2.3.2 Teori Motion Graphic	23
2.4 Teori Warna	24
2.5 MDLC (Multimedia Development Life Cycle)	24
2.6 Perangkat Yang Digunakan	25
2.6.1 After affect	25
2.6.1 CorelDraw	26
2.7 Bahaya dan Dampak Narkoba	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1 Alur penelitian	28
3.2 Pengambilan data.....	29
3.2.1 Metode Wawancara	29
3.3 Analisis kebutuhan.....	29
3.3.1 Analisa Kebutuhan Fungsional	30
3.3.2 Analisa Kebutuhan Non Fungsional	30
3.4 Concept	31
3.4.1 Ide	31
3.4.2 Coloring	32
3.4.3 Narasi	33
3.5 Storyboard.....	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Material Collecting	38
4.1.1 Aset Gambar	38
4.1.2 Aset Background.....	43
4.1.3 Aset Suara	46
4.2 Assembly.....	47
4.2.1 Rendering.....	52

4.3 Testin.....	52
4.3.1 Perhitungan Skala Likert.....	59
BAB V PENUTUP	61
5.1 Kesimpulan	61
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	60



DAFTAR TABEL

Table 2. 1 Perbandingan Compositing Tinjauan Pustaka	17
Tabel 3. 1 Kebutuhan Software	31
Tabel 3. 2 Storyboard Cerita.....	34
Tabel 4. 1 Kuesioner Usability Testing	53
Tabel 4. 2 Data hasil pengujian.....	55
Tabel 4. 3 Bobot Hasil Nilai	59
Tabel 4. 4 Presentasi Nilai	59

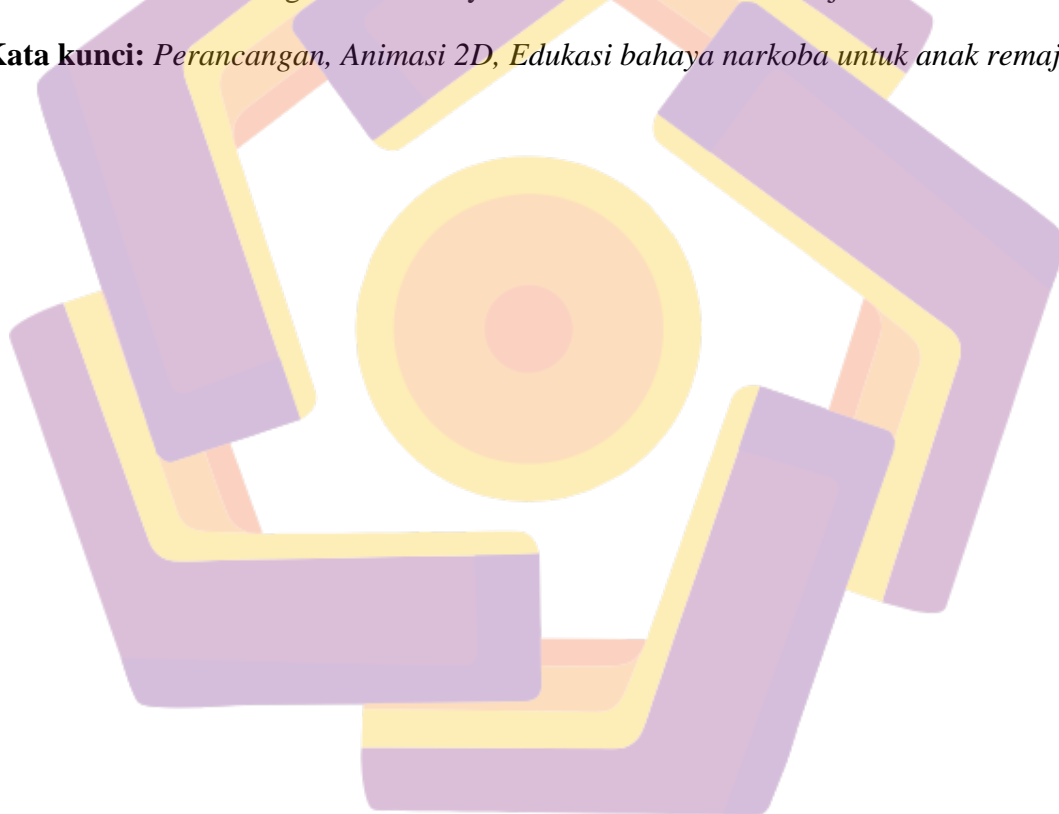
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan alur penelitian	28
Gambar 3. 2 warna Analogous.....	32
Gambar 3.3 Warna Komplementer	33
Gambar 4.1 membuat gambar pemandangan.....	38
Gambar 4.2 membuat gambar krakter	39
Gambar 4.3 membuat gambar transaksi jual beli.....	39
Gambar 4.4 membuat gambar pencuri.....	40
Gambar 4.5 membuat gambar menghabiskan uang.....	40
Gambar 4.6 membuat gambar akibat menggunakan narkoba.....	41
Gambar 4.7 membuat gambar akibat menggunakan narkoba.....	41
Gambar 4.8 membuat gambar hibawan	42
Gambar 4.9 membuat gambar penutupan	42
Gambar 4.10 Lembar kerja baru	43
Gambar 4.11 Sketsa <i>Background</i>	43
Gambar 4.12 Hasil <i>Background</i>	44
Gambar 4.13 Sketsa <i>Beckground 2</i>	44
Gambar 4.14 Hasil <i>Background 2</i>	45
Gambar 4.15 Proses Produksi Suara.....	46
Gambar 4.16 Proses Rekaman Suara	46
Gambar 4.17 Gambar Sin Pertama	47
Gambar 4.18 Gambar Sin Kedua	48
Gambar 4.19 Gambar Sin Ketiga.....	48
Gambar 4.20 Gambar Sin Keempat	49
Gambar 4.21 Gambar Sin Kelima.....	49
Gambar 4.22 Gambar Sin Keenam	50
Gambar 4.23 Gambar Sin Ketujuh.....	50
Gambar 4.24 Gambar Menggabukan Semua Sin.....	51
Gambar 4.25 Proses Pengabungan Video Dengan Narasi	51
Gambar 4.26 Proses Rendering.....	52

INTISARI

Narkoba adalah singkatan dari narkotika dan obat-obatan berbahaya, menurut para ahli kesehatan narkoba sebenarnya adalah psicotropika yang biasa dipakai untuk membius pasien saat hendak di operasi atau obat-obatan untuk penyakit tertentu. Namun kini persepsi itu disalahgunakan akibat pemakaian yang telah di luar batas dosis. Hingga kini penyebaran narkoba sudah hampir seluruh penduduk dunia dapat dengan mudah mendapat narkoba dari oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab. Maka dari itu penting nya edukasi bahaya narkoba untuk anak remaja supaya dia mengetahui bahaya nya narkoba, dengan menggunakan animasi 2D ini diharapkan lebih bisa menyampaikan seberapa bahaya narkoba itu ke anak remaja. Dalam perancangan ini menggunakan teknik frame by frame. Teknik frame by frame itu sendiri merupakan teknik animasi yang telah disusun dalam beberapa banyak rangkaian gambar yang berbeda dan diletakkan secara berurutan. Perancangan animasi 2D ini, diperlukan beberapa referensi atau penunjang seperti buku, jurnal, buku dan internet. Dengan menggunakan teknik frame by frame ini diharapkan dapat membuat animasi interaktif 2D agar dapat membantu pihak keluarga atau sekolah untuk mengedukasi bahaya narkoba untuk anak remaja.

Kata kunci: *Perancangan, Animasi 2D, Edukasi bahaya narkoba untuk anak remaja*



ABSTRACT

Drugs are an abbreviation of narcotics and dangerous drugs, according to health experts, drugs are actually psychotropic substances that are commonly used to anesthetize patients when they are about to undergo surgery or drugs for certain diseases. But now the perception is being misused due to the use that has exceeded the dose limit . Until now, the spread of drugs has almost the entire world population can easily get drugs from irresponsible elements. Therefore, it is important to educate on the dangers of drugs for teenagers so that they know the dangers of drugs, by using 2D animation, it is hoped that they can convey how dangerous drugs are to teenagers. In this design using the frame by frame technique. The frame by frame technique itself is an animation technique that has been arranged in several different series of images and placed sequentially. The design of this 2D animation requires several references or supports such as books, journals, books and the internet. By using the frame by frame technique, it is expected to create 2D interactive animations in order to help families or schools to educate the dangers of drugs for teenagers.

Keyword: *Design, 2D Animation, Education on the dangers of drugs for teenagers*

