

**MOTION GRAPHIC PENCEGAHAN COVID-19 DI APOTEK
HIDUP TEMANGGUNG**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

ADITYA AMIRUL ARSYAD

19.11.2852

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**MOTION GRAPHIC PENCEGAHAN COVID-19 DI APOTEK
HIDUP TEMANGGUNG**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

ADITYA AMIRUL ARSYAD

19.11.2852

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MOTION GRAPHIC PENCEGAHAN COVID-19 DI APOTEK HIDUP
TEMANGGUNG**


yang disusun dan diajukan oleh

Aditya Amirul Arsyad

19.11.2852

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 14 Juli 2023

Dosen Pembimbing,


Asro Nasiri, Drs, M.Kom.
NIK. 190302152

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
MOTION GRAPHIC PENCEGAHAN COVID-19 DI APOTEK HIDUP
TEMANGGUNG

yang disusun dan diajukan oleh

Aditya Amirul Arsyad

19.11.2852

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mulia Sulistiyono, M.Kom
NIK. 190302248

Tonny Hidayat, S.Kom., M.Kom., Ph.D
NIK. 190302182

Asro Nasiri, Drs, M.Kom
NIK. 190302152

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 Agustus 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Aditya Amirul Arsyad
NIM : 19.11.2852

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:


Motion Graphic Pencegahan COVID-19 Di Apotek Hidup Temanggung

Dosen Pembimbing : Asro Nasiri, Drs, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 31 Juli 2023

Yang Menyatakan,


Aditya Amirul Arsyad

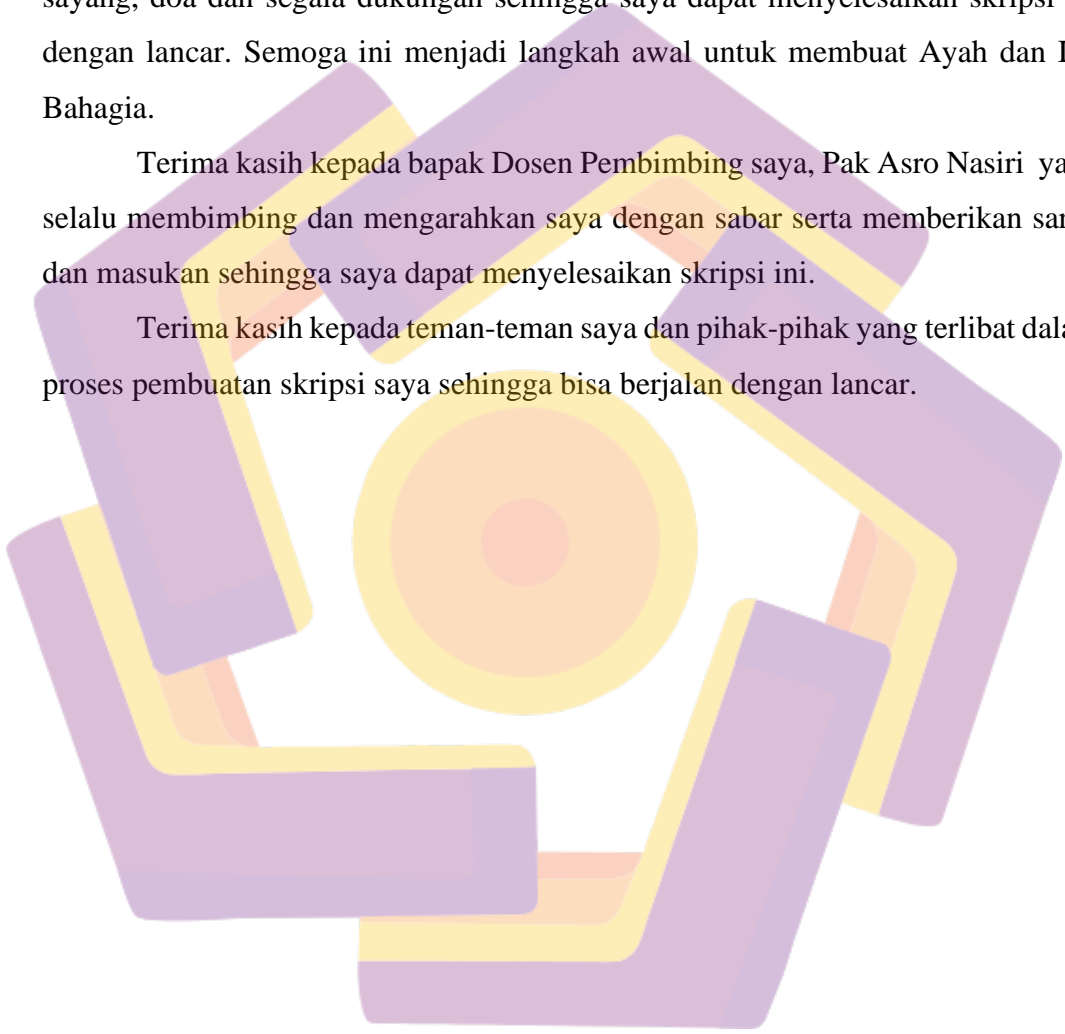
HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin atas segala rahmat yang telah diberikan kepada kita semua.

Terima kasih kepada Ayah dan Ibu saya yang telah memberikan kasih sayang, doa dan segala dukungan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ayah dan Ibu Bahagia.

Terima kasih kepada bapak Dosen Pembimbing saya, Pak Asro Nasiri yang selalu membimbing dan mengarahkan saya dengan sabar serta memberikan saran dan masukan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.

Terima kasih kepada teman-teman saya dan pihak-pihak yang terlibat dalam proses pembuatan skripsi saya sehingga bisa berjalan dengan lancar.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb. Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan berkah dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan naskah skripsi ini dengan judul "MOTION GRAPHIC TATA CARA PENCEGAHAN COVID-19 DI APOTEK HIDUP TEMANGGUNG". Naskah skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat akademik untuk memenuhi mata kuliah skripsi dan syarat untuk mendapatkan gelar Strata-I di jurusan Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam penyusunan naskah skripsi ini, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Asro Nasiri, Drs, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan sarannya kepada penulis.
3. Mbak apt. Afifah Nur Azhar, S.Farm. selaku apoteker Apotek Hidup Temanggung.
4. Bapak Suryadi dan Ibu Yulis Winarni selaku orang tua penulis.
5. Regita Chasna Azahra selaku adik perempuan penulis.
6. Seluruh sahabat dan teman-teman seperjuangan yang telah mendukung dan memberikan bantuan yang tidak dapat disebutkan satu per satu

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 14 Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I 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
1.5.1 Bagi Peneliti	3
1.5.2 Bagi Apotek Hidup.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Studi Literatur	4
2.2 Dasar Teori	9
2.2.1 Video.....	9
2.2.2 Media Informasi.....	9
2.3 Infografis.....	9
2.3.1 Sejarah Infografis.....	9

2.3.2	Definisi Infografis	9
2.3.3	Jenis - Jenis Infografis	9
2.4	Animasi	12
2.4.1	Definisi Animasi	12
2.4.2	Prinsip Dasar Animasi	12
2.5	Jenis-jenis Animasi	19
2.6	<i>Motion Graphic</i>	20
2.6.1	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	20
2.6.2	Konsep Dasar <i>Motion Graphic</i>	20
2.7	Analisis Masalah.....	21
2.7.1	Analisis SWOT (Strengths, Weakness, Opportunities, Threats)	21
2.7.2	Strategi SWOT (Strength, Weakness, Opportunities, Threats)	21
2.8	Perangkat Lunak yang Dibutuhkan.....	22
2.9	Tahap Produksi	23
2.9.1	Pra-Produksi.....	23
2.9.2	Produksi	23
2.9.3	Pasca-Produksi	24
2.10	Populasi dan Sampel.....	24
2.10.1	Populasi.....	24
2.10.2	Sampel.....	25
BAB III METODE PENELITIAN		26
3.1	Objek Penelitian.....	26
3.2	Alur Penelitian	27
3.3	Pengumpulan Data.....	28
3.3.1	Observasi.....	28
3.3.2	Wawancara.....	28
3.3.3	Studi Pustaka.....	31

3.4 Analisis Fungsional.....	31
3.4.1 Analisis SWOT	31
3.5 Analisis Non Fungsional.....	33
3.5.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	33
3.5.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	33
3.6 Tahapan Pra-Produksi.....	34
3.6.1 Konsep Cerita.....	34
3.6.2 Naskah.....	34
3.6.3 Storyboard.....	37
3.7 Metode Pengujian	41
3.7.1 Populasi dan Sampel	41
3.7.2 Tahap Pengujian.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Pembahasan Produksi dan Pasca Produksi.....	45
4.1.1 Produksi	45
4.1.2 Pasca Produksi	58
4.2 Metode Pengujian	63
4.2.1 Karakteristik Responden.....	64
4.2.2 Tanggapan Responden	64
4.2.3 Kesimpulan Pengujian	67
4.3 Evaluasi dan Revisi.....	69
4.4 Implementasi.....	69
BAB V PENUTUP	71
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran	71
REFERENSI	72
LAMPIRAN.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Keaslian Penelitian	6
Tabel 2.2	Strategi SWOT	22
Tabel 3.1	Tabel Wawancara	28
Tabel 3.2	Analisis SWOT.....	32
Tabel 3.3	Kebutuhan Perangkat Keras	33
Tabel 3.4	Kebutuhan Perangkat Lunak	33
Tabel 3.5	Naskah Pada Tiap <i>Scene</i>	34
Tabel 3.6	<i>Storyboard</i>	37
Tabel 4.1	Hasil Objek Grafis Tiap <i>Scene</i>	50
Tabel 4.2	Tanggapan Responden	64

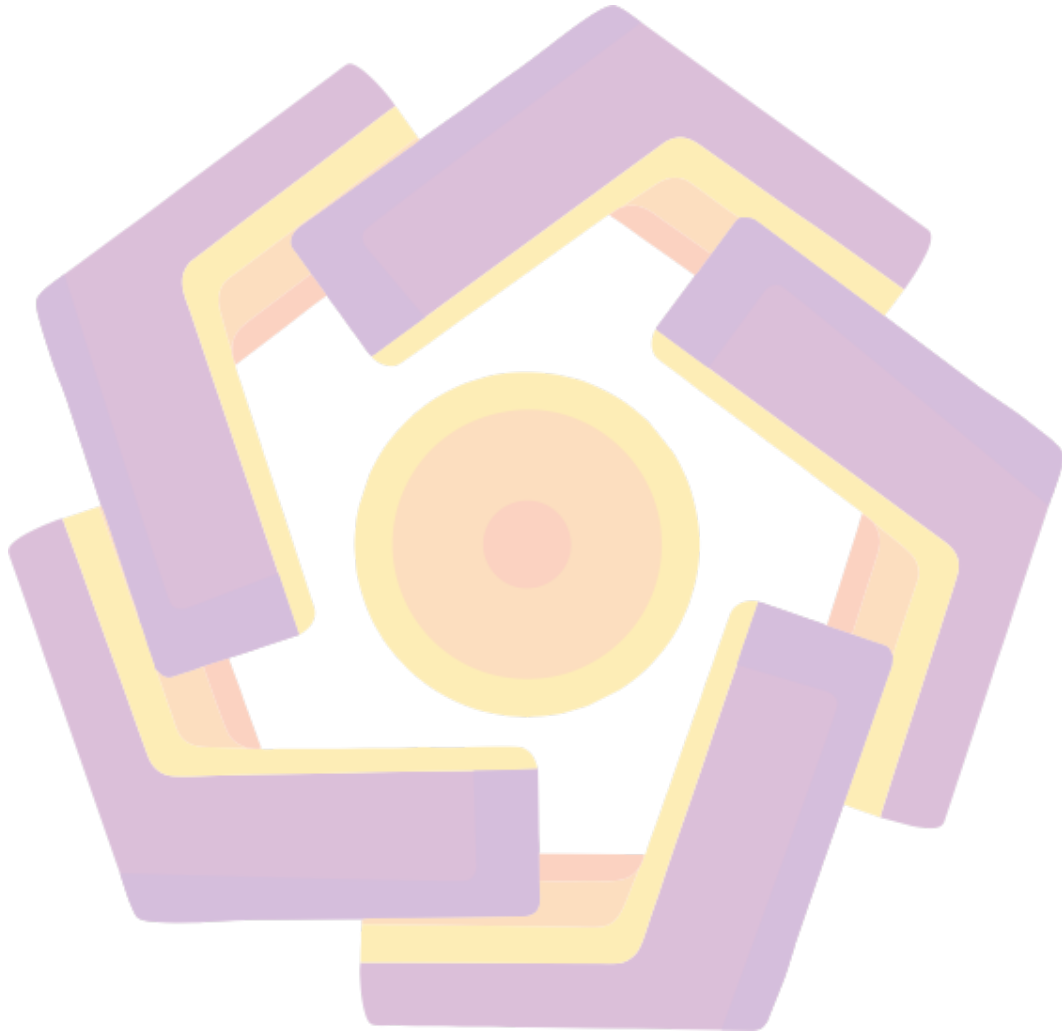
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Contoh Infografis Animasi.....	10
Gambar 2.2	Contoh Infografis Statis.....	11
Gambar 2.3	Contoh Infografis Interaktif.....	12
Gambar 2.4	Contoh Gambar Squash and Stretch.....	13
Gambar 2.5	Contoh Gambar Anticipation	13
Gambar 2.6	Contoh Gambar <i>Stagging</i>	14
Gambar 2.7	Contoh Gambar <i>Straight-Ahead Action and Pose-To-Pose</i>	14
Gambar 2.8	Contoh Gambar <i>Follow-Through and Overlapping Action</i>	15
Gambar 2.9	Contoh Gambar <i>Slow In-Slow out</i>	15
Gambar 2.10	Contoh Gambar <i>Arch</i>	16
Gambar 2.11	Contoh Gambar <i>Secondary Action</i>	16
Gambar 2.12	Contoh Gambar <i>Timing and Spacing</i>	17
Gambar 2.13	Contoh Gambar <i>Exaggeration</i>	17
Gambar 2.14	Contoh Gambar <i>Solid Drawing</i>	18
Gambar 2.15	Contoh Gambar <i>Appeal</i>	18
Gambar 2.16	Koordinat Sumbu X DAN Y	19
Gambar 2.17	Koordinat Sumbu X, Y dan Z	19
Gambar 3.1	Logo Apotek Hidup.....	27
Gambar 3.2	Alur Penilitan	27
Gambar 4.1	<i>Pen Tool</i>	45
Gambar 4.2	<i>Rectangel Tool</i>	46
Gambar 4.3	<i>Elipse Tool</i>	46
Gambar 4.4	Hasil Dari Pembuatan Objek Grafis.....	46
Gambar 4.5	Memilih warna pada <i>Fill Option</i>	47
Gambar 4.6	Pewarnaan Objek.....	47
Gambar 4.7	Penyimpanan Objek Format .png.....	48
Gambar 4.8	Penyimpanan Objek Format .ai	49
Gambar 4.9	Tampilan awal Adobe Audition	55
Gambar 4.10	<i>Import File</i>	55

Gambar 4.11	Pemotongan Suara.....	56
Gambar 4.12	Menghilangkan <i>Noise</i>	56
Gambar 4.13	Pengaturan Peningkatan Frekuensi Suara	57
Gambar 4.14	Pengaturan Penyimpanan File.....	57
Gambar 4.15	Pengaturan <i>Composition</i>	59
Gambar 4.16	Import File.....	60
Gambar 4.17	Animasi Cuci Tangan.....	60
Gambar 4.18	<i>Keyframe</i>	61
Gambar 4.19	Penambahan Narasi	61
Gambar 4.20	Penambahan Backsound.....	61
Gambar 4.21	Proses <i>Export</i>	62
Gambar 4.22	<i>Setting Format</i> dan <i>Preset</i>	63
Gambar 4.23	Proses <i>Rendering</i>	63
Gambar 4.24	Karakteristik Responden	64
Gambar 4. 25	Implementasi Video Infografis di <i>Youtube</i>	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Data Responden.....	75
Lampiran 2	Dokumentasi Penyerahan Video Infografis	90
Lampiran 3	Surat Keterangan Penerimaan Video Infografis.....	91



INTISARI

COVID-19 adalah sebuah virus menular yang disebabkan oleh virus SARS-CoV-2. COVID-19 dapat menyebar lewat hidung, mulut maupun sentuhan seseorang melalui partikel kecil yang keluar ketika orang tersebut sedang bersin, batuk dan berbicara. COVID-19 menyerang manusia melalui saluran pernapasan yang dimulai dari rongga hidung, mulut dan ke paru-paru. Virus ini juga dapat menular ketika seseorang berdekatan dengan orang yang terkena virus Covid-19. Ada beberapa cara agar terhindar dari virus ini yaitu dengan cara cuci tangan menggunakan sabun setelah bepergian, jaga jarak dengan orang lain, menggunakan masker saat keluar rumah dan mengikuti vaksinasi.

Salah satu contoh agar seseorang dapat memahami dengan mudah cara agar terhindar dari Virus COVID-19 adalah dengan dibuatnya animasi berupa video. Animasi merupakan karya tangan yang bisa bergerak dan hasil file akhirnya berupa file mp4 yang kompatibel dengan banyak perangkat. Adapun beberapa fungsi animasi yaitu dapat menarik perhatian karena adanya suara dan pergerakan yang beriring-iringan, memudahkan penggambaran dalam suatu materi, memperindah tampilan presentasi dan mempermudah susunan presentasi.

Kata kunci: Motion Graphic, Animasi, Adobe After Effect, Covid 19, Pencegahan Covid.

ABSTRACT

COVID-19 is an infectious virus caused by the SARS-CoV-2 virus. COVID-19 can spread through the nose, mouth or touch someone through small particles that come out when the person is sneezing, coughing and talking. COVID-19 attacks humans through the respiratory tract starting from the nasal cavities, mouth and to the lungs. This virus can also be transmitted when someone is close to someone who has the Covid-19 virus. There are several ways to avoid this virus, namely by washing your hands with soap after traveling, keeping your distance from other people, wearing a mask when leaving the house and getting vaccinated.

One example so that someone can easily understand how to avoid the COVID-19 Virus is by making an animation in the form of a video. Animation is a work of hands that can move and the final file is an mp4 file that is compatible with many devices. As for some of the animation functions, namely being able to attract attention because of the sound and movement that are accompanied-accompaniment, facilitate the depiction of a material, beautify the appearance of presentations and simplify presentation arrangements.

Keyword: *Motion Graphic, Animation, Adobe After Effect, Covid 19, Covid Prevention.*