

**PEMBUATAN ANIMASI PENTINGNYA VAKSIN DIMASA
PANDEMI COVID-19 UNTUK MEDIA INFORMASI PADA
MASYARAKAT MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika



disusun oleh

MIFTAH HULJANNAH

17.11.1542

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PEMBUATAN ANIMASI PENTINGNYA VAKSIN DIMASA
PANDEMI COVID-19 UNTUK MEDIA INFORMASI PADA
MASYARAKAT MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika



disusun oleh

MIFTAH HULJANNAH

17.11.1542

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI PENTINGNYA VAKSIN DIMASA PANDEMI
COVID-19 UNTUK MEDIA INFORMASI PADA MASYARAKAT
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**


yang disusun dan diajukan oleh

Miftah Huljanuah

17.11.1542

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Januari 2023

Dosen Pembimbing,


Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom
NIK. 0511029001

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN ANIMASI PENTINGNYA VAKSIN DIMASA PANDEMI
COVID-19 UNTUK MEDIA INFORMASI PADA MASYARAKAT
MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

yang disusun dan diajukan oleh

Miftah Huljannah

17.11.1542

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Januari 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ferian Fauzi Abdullah, M.Kom
NIK. 190302276

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302391

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Februari 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 : Miftah Huljannah

NIM : 17.11.1542

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PEMBUATAN ANIMASI PENTINGNYA VAKSIN DIMASA PANDEMI COVID-19 UNTUK MEDIA INFORMASI PADA MASYARAKAT MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC

Dosen Pembimbing: Ferian Fauzi Abdulloh, 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, 25 Januari 2023

Yang Menyatakan,



Miftah Huljannah

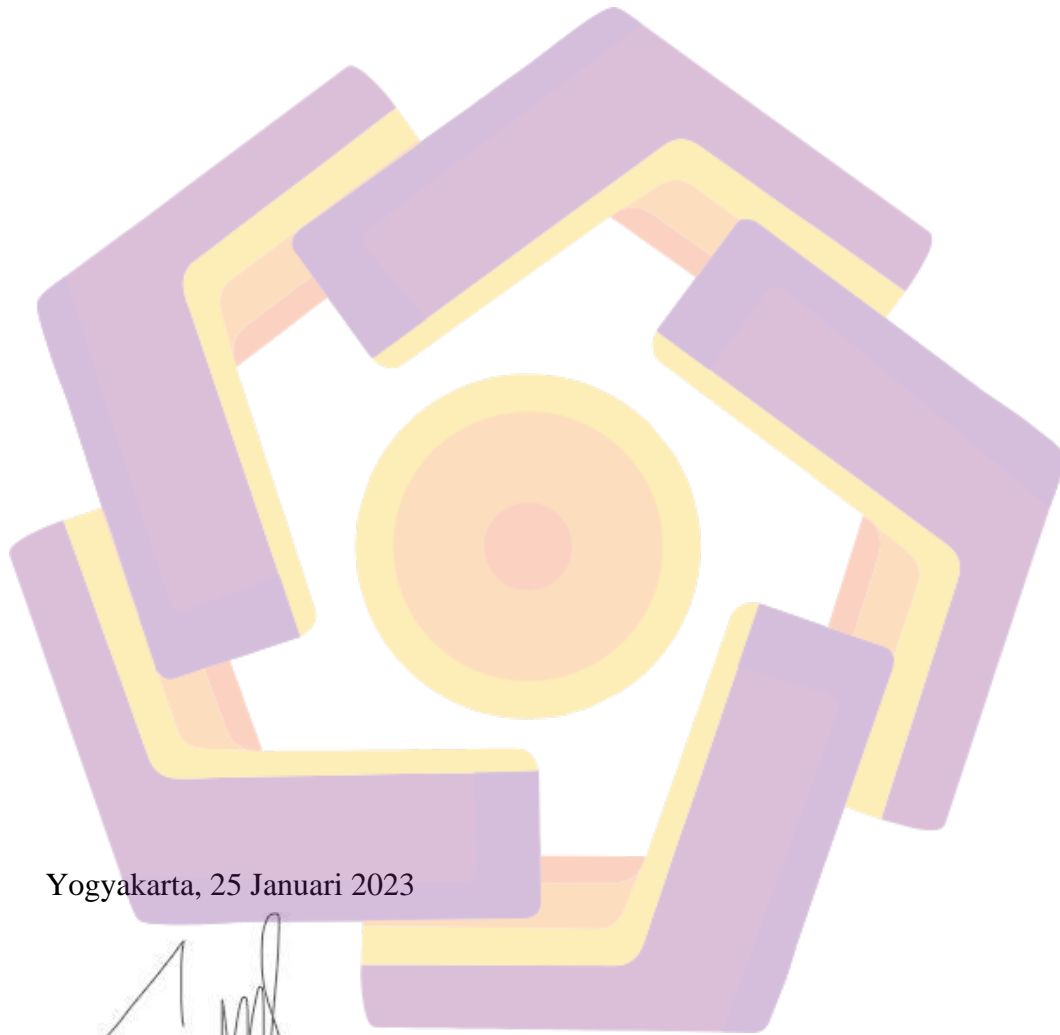
KATA PENGANTAR

Alhamdulillah saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang Maha Esa karena telah memberikan Hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul “PEMBUATAN ANIMASI PENTINGNYA VAKSIN DIMASA PANDEMI COVID-19 UNTUK MEDIA INFORMASI PADA MASYARAKAT MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC” yang disusun demi memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komputer Jurusan Informatika pada Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Pembuatan pengerjaan skripsi ini tidak lepas dari arahan, bimbingan, serta motivasi oleh para pihak. Karenanya penulis mengucapkan apresiasi setinggi-tingginya dan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer
2. Ibu Windha Mega Pradnya Duhita, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis selama menempuh Pendidikan S1 dalam Program Studi Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu dan meluangkan waktu, pikiran, dan tenaga untuk mengarahkan saya selama penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom. dan Ibu Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Penguji atas Masukan serta saran perbaikannya.
5. Seluruh jajaran pengajar Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM yang telah memberikan ilmu sebagai bekal di masa depan.
6. Untuk orang tua, ayahanda tersayang Johan, dan ibunda tercinta Aidal Fitri, untuk adik saya Rana dan Farenta, dan Mas Sandika yang telah memberikan doa, semangat, dan dukungan moril serta material untuk penulis, dan untuk teman sekelas saya Tio yang telah membantu mengerjakan tugas-tugas kuliah.
7. Semua pihak yang memberikan dorongan, masukan dan semangat demi kelancaran penyusunan skripsi ini.

Tidak ada gading yang tak retak dalam penyusunan skripsi ini, saya sadar bahwa masih banyak kekurangan, oleh karena itu saya mengharapkan kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun apabila terdapat kekeliruan dalam penyusunan skripsi ini



Yogyakarta, 25 Januari 2023

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Miftah Huljannah'. The signature is fluid and cursive, with a prominent initial 'M'.

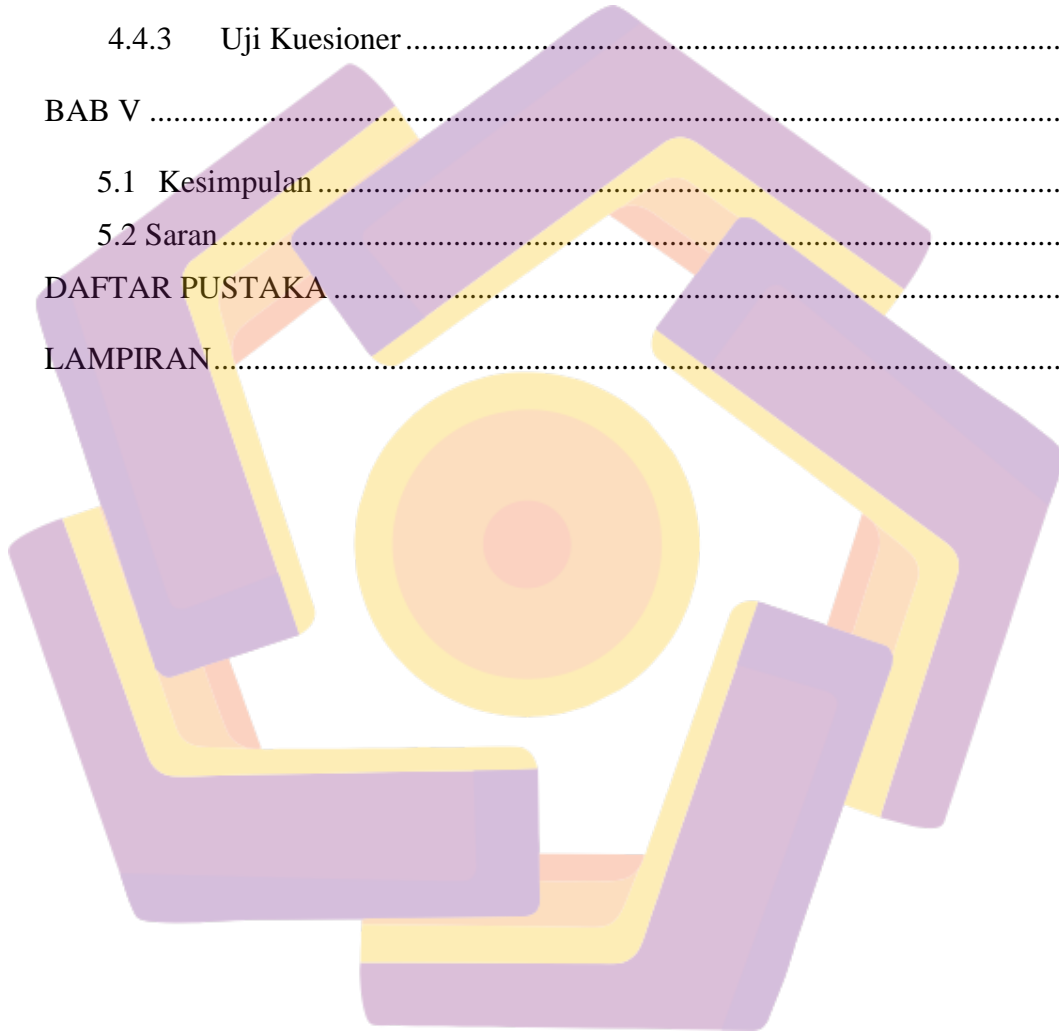
Miftah Huljannah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiii
INTISARI	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
1.6.1 Pra Produksi	3
1.6.2 Produksi	4
1.6.3 Pasca Produksi	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Tinjauan Pustaka.....	5
2.2 Dasar Teori	6
2.2.1 <i>Video</i>	6

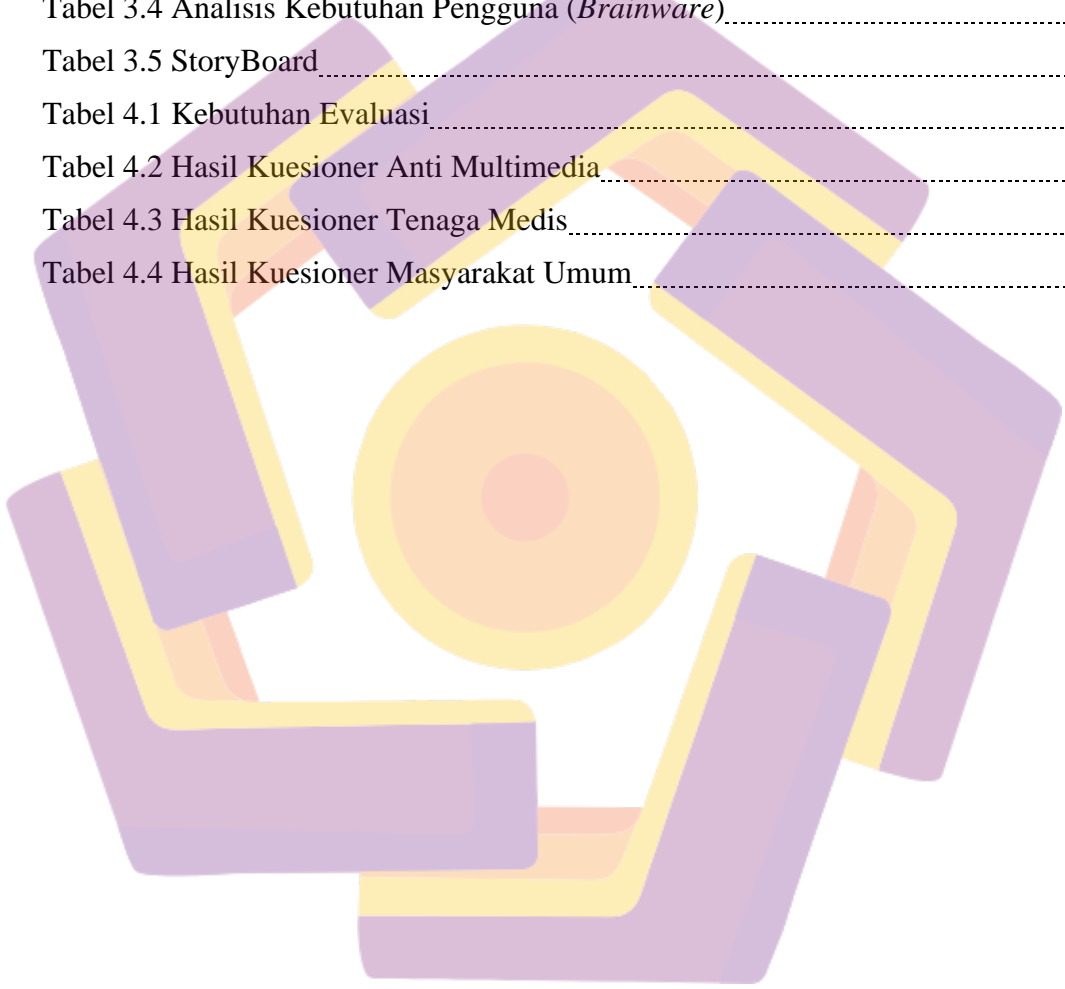
2.2.1.1	<i>Video Digital</i>	6
2.2.1.2	<i>Codec</i>	6
2.2.1.3	<i>Frame Rate</i>	7
2.2.1.4	<i>Aspect Ratio</i>	7
2.2.1.5	Resolusi	8
2.2.1.6	Format	8
2.2.2	<i>Motion Graphic</i>	10
2.2.3	Animasi	13
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		23
3.1	Gambaran Umum Sistem.....	23
3.2	Analisis SWOT	23
3.3	Solusi yang Dapat Diterapkan	24
3.4	Solusi yang Dipilih	24
3.5	Analisis Sistem	24
3.5.1	Kebutuhan Non Fungsional	24
3.5.2	Kebutuhan Fungsional	27
3.6	Perancangan	27
3.6.1	Tahap Praproduksi	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		31
4.1	Produksi	31
4.1.1	Produksi Aset	31
4.1.2	Hasil Pembbuatan Aset Gambar	34
4.1.3	Perekam Audio (<i>Recording Voice Over</i>)	35
4.2	Pasca Produksi	36
4.2.1	Animation	36
4.2.2	Memberikan Animasi Pada Aset Gambar.....	38

4.2.3	Compositing.....	43
4.2.4	Rendering.....	44
4.3	Hasil Akhir.....	46
4.4	Evaluasi.....	46
4.4.1	Evaluasi Kebutuhan Fungsional	47
4.4.3	Uji Kuesioner	47
BAB V		54
5.1	Kesimpulan.....	54
5.2	Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA		55
LAMPIRAN.....		57



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan metode.....	5
Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	11
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	25
Tabel 3.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	25
Tabel 3.4 Analisis Kebutuhan Pengguna (<i>Brainware</i>).....	26
Tabel 3.5 StoryBoard.....	28
Tabel 4.1 Kebutuhan Evaluasi.....	47
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner Anti Multimedia.....	48
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Tenaga Medis.....	50
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner Masyarakat Umum.....	51



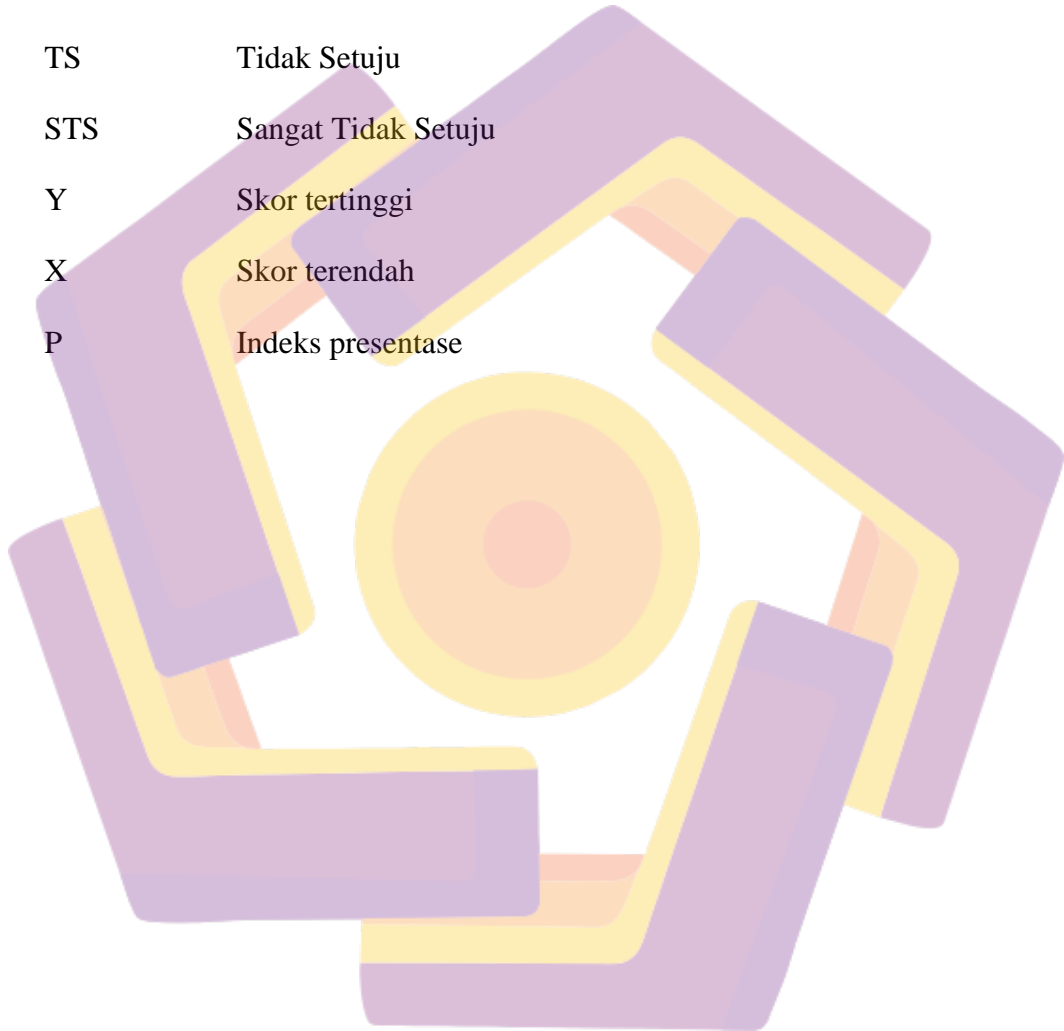
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Contoh Motion Graphic.....	11
Gambar 2.2. Contoh Animasi 2D.....	13
Gambar 2.3 Contoh Squash and Stretch.....	14
Gambar 2.4 Contoh Anticipation.....	14
Gambar 2.5 Contoh Staging.....	15
Gambar 2.6 Contoh Straight ahead.....	15
Gambar 2.7 Contoh Straight-ahead and pose to pose.....	15
Gambar 2.8 Contoh Follow through.....	16
Gambar 2.9 Contoh Follow Throught and Overlapping Action.....	16
Gambar 2.10 Contoh Slow in and Slow out.....	17
Gambar 2.11 Contoh Ares.....	17
Gambar 2.12 Contoh Secondary Action.....	18
Gambar 2.13 Contoh Timing.....	18
Gambar 2.14 Contoh Exaggeration.....	19
Gambar 2.15 Contoh Olid Drawing.....	19
Gambar 2.16 Contoh Appeal.....	20
Gambar 4.1 Membuat Lembar Kerja Baru.....	31
Gambar 4.2 Pembuatan Karakter.....	32
Gambar 4.3 Tool Fill.....	32
Gambar 4.4 Proses Pewarnaan.....	33
Gambar 4.5 Proses Penyimpanan Hasil Gambar.....	33
Gambar 4.6 Jenis-Jenis Botol Vaksin.....	34
Gambar 4.7 Karakter Virus Covid-19.....	34
Gambar 4.8 Karakter dokter.....	35
Gambar 4,9 Bumi.....	35
Gambar 4.10 Adobe Audition CC 2022.....	36
Gambar 4.11 Composition Setting.....	36
Gambar 4.12 Import File Aset Gambar.....	37
Gambar 4.13 Pilihan Import.....	37
Gambar 4.14 Layer.....	38

Gambar 4.15 Proses Mengaktifkan Anchor Point	38
Gambar 4.16 Mengatur Parent	39
Gambar 4.17 Proses Animasi Aset Gambar	39
Gambar 4.18 Puppet Pins Tool	40
Gambar 4.19 Easy Ease In	40
Gambar 4.20 Effect Glow	41
Gambar 4.21 Mengatur Effect Glow pada Effect Control	41
Gambar 4.22 Plugin Mister Horse	42
Gambar 4.23 Proses Menggunakan Animation Composer	42
Gambar 4.24 Proses Export	42
Gambar 4.25 Tampilan saat Membuka Adobe Media Encoder	43
Gambar 4.26 Tampilan Adobe Media Encoder	43
Gambar 4.27 Import File	44
Gambar 4.28 Compositing	44
Gambar 4.29 Export	45
Gambar 4.30 Export Setting	45
Gambar 4.31 Proses Rendering	46
Gambar 4.32 Hasil Akhir Video	46

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

SS	Sangat Setuju
S	Setuju
N	Netral
TS	Tidak Setuju
STS	Sangat Tidak Setuju
Y	Skor tertinggi
X	Skor terendah
P	Indeks presentase



INTISARI

Pemutusan penyebaran Covid 19 tidak cukup hanya dengan pencegahan penularannya saja tetapi juga harus dibantu agar masyarakat memiliki imunitas tubuh yang baik untuk memerangi risiko virus Covid-19. Peningkatan imunitas tubuh bisa dengan mengonsumsi vitamin, pemanfaatan energi matahari di pagi hari dan aktivitas ringan selama beberapa menit, serta melakukan vaksinasi. Vaksin banyak sekali manfaatnya, selain untuk melindungi diri dari paparan virus, juga dapat mengurangi penyebaran virus tersebut. Minimnya pengetahuan masyarakat akan vaksinasi Covid 19 dan kurangnya informasi tentang vaksinasi Covid 19 menjadi salah satu faktor penyebab masyarakat takut akan vaksin.

Sebuah animasi juga bisa menjadi sarana alternatif yang bisa di gunakan sebagai informasi yang tidak bisa di sampaikan secara langsung dan membuat penontonnya dapat lebih mengerti maksud dari suatu informasi tersebut. Salah satunya yaitu pembuatan animasi yang menggunakan teknik *motion graphic*. Dari latar belakang di atas, maka si penulis membuat penelitian berjudul “Pembuatan Animasi Pentingnya Vaksinasi di Masa Pandemi Untuk Media Informasi Pada Masyarakat Menggunakan Teknik *Motion Graphic*”.

Kata kunci: *Motion Graphic, Covid-19, Virus, Pandemi.*

ABSTRACT

Stopping the spread of Covid-19 is not enough just to prevent its transmission but must also be assisted so that people have good body immunity to combat the risk of the Covid-19 virus. You can increase your body's immunity by taking vitamins, using solar energy in the morning, and doing light activities for a few minutes, as well as carrying out vaccinations. Vaccines have many benefits, in addition to protecting oneself from exposure to the virus, it can also reduce the spread of the virus. The lack of public knowledge of the Covid 19 vaccination and the lack of information about the Covid 19 vaccination are one of the factors causing people to be afraid of vaccines.

An animation can also be an alternative tool that can be used as information that cannot be conveyed directly and makes the audience better understand the purpose of that information. One of them is making animation using motion graphic techniques. From the background above, the author conducted a study entitled "Making Animations on the Importance of Vaccination in the Pandemic Period for Information Media in Society Using Motion Graphic Techniques".

Keyword: *Motion Graphic, covid-19, Virus, Pandemic.*

