

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI MEDIA INFORMASI PROTOKOL KESEHATAN
PADA PUSAT WISATA
Studi Kasus : Taman Pintar Yogyakarta**

SKRIPSI



disusun oleh

Iyan Nur Alfisyhar

16.11.0165

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI MEDIA INFORMASI PROTOKOL KESEHATAN
PADA PUSAT WISATA
Studi Kasus : Taman Pintar Yogyakarta**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Iyan Nur Alfisyhar

16.11.0165

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI MEDIA INFORMASI PROTOKOL KESEHATAN PADA PUSAT WISATA

Studi Kasus : Taman Pintar Yogyakarta

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Iyan Nur Alfisyhar

16.11.0165

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 09 November 2020

Dosen Pembimbing,

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302038

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC*
SEBAGAI MEDIA INFORMASI PROTOKOL KESEHATAN
PADA PUSAT WISATA**

Studi Kasus : Taman Pintar Yogyakarta

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Iyan Nur Alfisyhar

16.11.0165

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 November 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Ibnu Hadi Purwanto, M.K
NIK. 190302390

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 November 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038

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, 10 November 2020

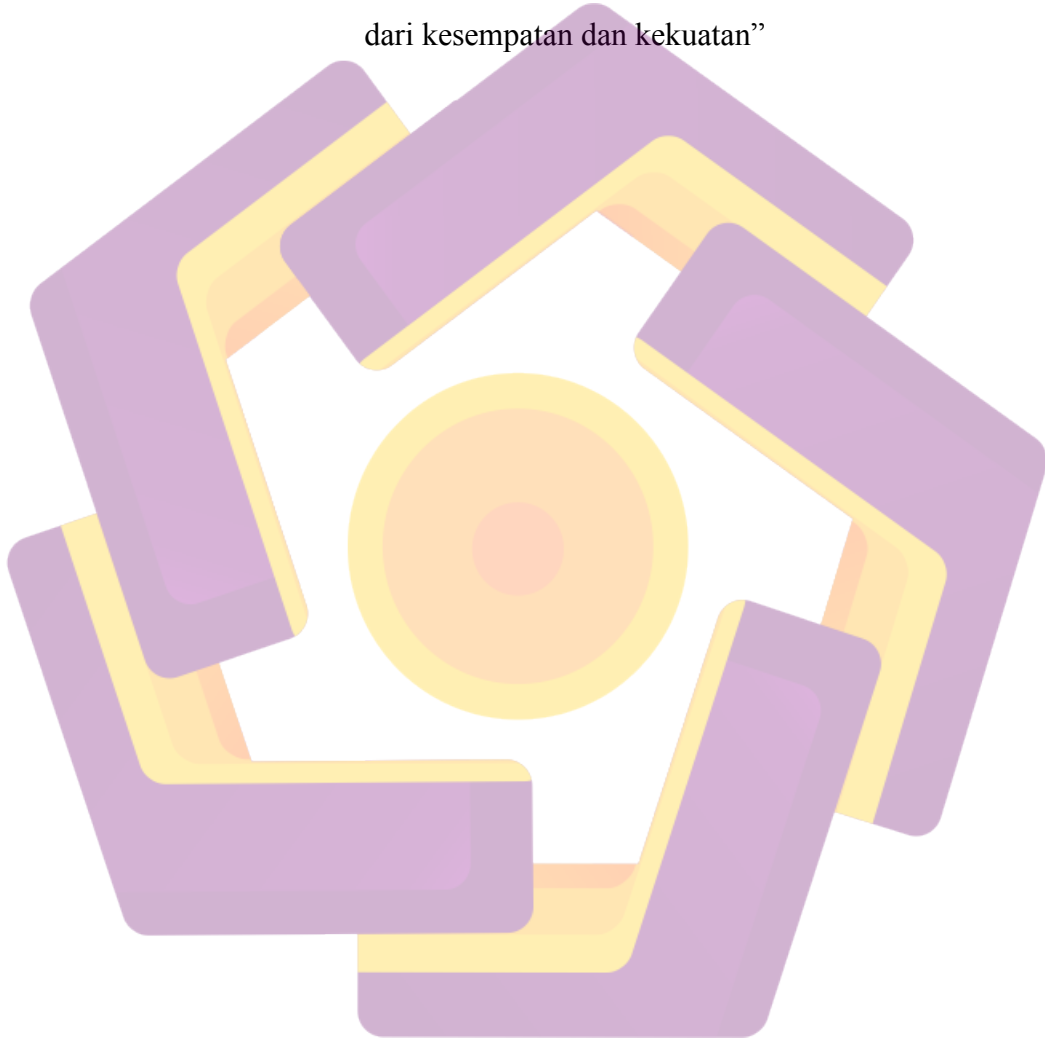


Iyan Nur Alfisyhar
NIM. 16.11.0165

MOTTO

“Segala impian pasti bisa terwujud jika memiliki keberanian
dan tekad untuk mengejarnya”

“Bertambah tua itu bukan berarti kehilangan masa muda. Tetapi, babak baru
dari kesempatan dan kekuatan”



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya Bapak Sudaryanto dan Ibu Siti Nurjanah atas segala doa, motivasi, dan pengorbanan yang selalu diberikan selama saya melakukan studi sampai menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom yang telah membimbing saya selama mengerjakan skripsi ini.
3. Rizki Anugrah Pratami yang selalu memberikan dukungan dan semangat kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman-teman kelas S1 Informatika 03 2016 yang selalu mendoakan, memberikan dukungan, semangat, dan saran selama kuliah.
5. Keluarga besar Taman Pintar Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian dan juga telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan saran, sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Perancangan dan Pembuatan Animasi *Motion Graphic* Sebagai Media Informasi Protokol Kesehatan Pada Pusat Wisata. Studi Kasus : Taman Pintar Yogyakarta ini yang disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana pada Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

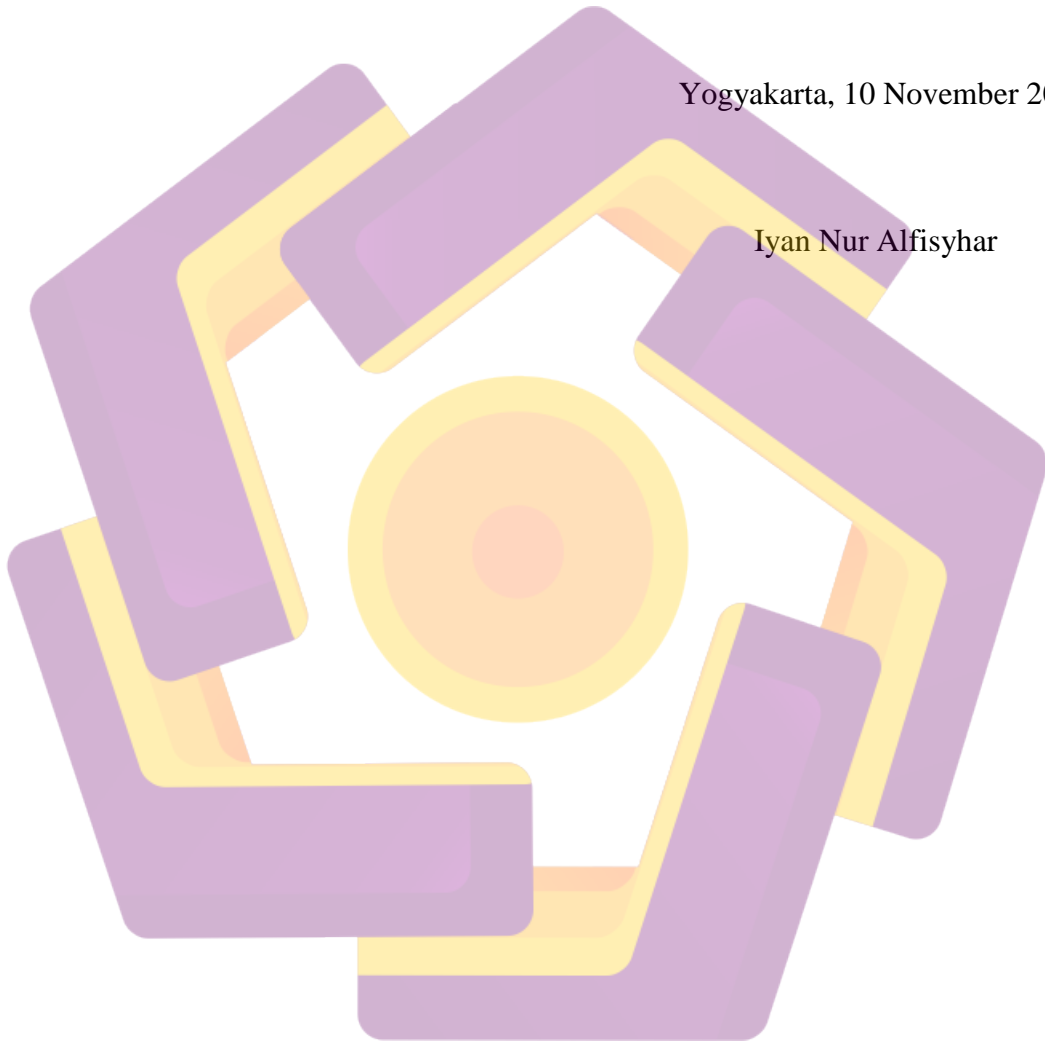
Skripsi ini dapat terlaksana dengan baik atas bimbingan dan bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si. M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, waktu, arahan, dan saran untuk mengembangkan pemikiran dalam penyusunan skripsi ini.
4. Segenap dosen, staf, dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu, motivasi, dan pengalaman selama pendidikan.
5. Ibu Karmila, S.E selaku Kepala Humas Kerjasama dan Pemasaran Taman Pintar Yogyakarta yang telah menerima dan membantu penulis untuk melakukan penelitian dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk dijadikan acuan ke arah yang lebih baik. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 10 November 2020

Iyan Nur Alfisyhar



DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Bagi Pihak Objek.....	4
1.5.2 Bagi Peneliti.....	5
1.5.3 Bagi Pengunjung.....	5
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Analisis	6
1.6.3 Metode Perancangan.....	6
1.7 Metode Testing.....	6
1.8 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9

2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 Multimedia.....	11
2.2.2 Komponen Multimedia.....	12
2.2.3 12 Prinsip-Prinsip Dasar Animasi	13
2.2.4 Storyboard.....	17
2.2.5 Komponen-Komponen Storyboard.....	17
2.2.6 Motion Graphic.....	18
2.2.7 Pertimbangan Motion Graphic	19
2.2.8 Frame Per Second (FPS).....	20
2.2.9 Perbedaan Frame Rate	21
2.2.10 Protokol Kesehatan.....	22
2.2.11 Kenormalan Baru.....	22
2.3 Analisis	23
2.3.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	23
2.3.2 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	23
2.3.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	23
2.3.4 Analisis Perancangan.....	24
2.4 Perhitungan Skor Skala Likert	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	29
3.1 Tinjauan Umum.....	29
3.1.1 Sejarah Singkat Taman Pintar Yogyakarta.....	29
3.1.2 Profil Taman Pintar Yogyakarta.....	30
3.1.3 Visi Dan Misi Taman Pintar Yogyakarta	30
3.1.4 Struktur Organisasi Taman Pintar Yogyakarta.....	32
3.1.5 Motto Taman Pintar Yogyakarta	33
3.1.6 Kebijakan Mutu Taman Pintar Yogyakarta.....	33
3.1.7 Tujuan Taman Pintar Yogyakarta.....	33
3.1.8 Makna Logo Taman Pintar Yogyakarta	33
3.1.9 Maskot Taman Pintar Yogyakarta	34
3.2 Pengumpulan Data	35
3.2.1 Observasi	35

3.2.2 Wawancara	36
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	40
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	40
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	41
3.3.3 Analisis Kelayakan Sistem	43
3.4 Pra Produksi	44
3.4.1 Merancang Konsep	44
3.4.2 Tema	45
3.4.3 Merancang Naskah	45
3.4.4 Deskripsi	49
3.4.5 Storyboard	52
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	66
4.1 Implementasi	66
4.2 Produksi	67
4.2.1 Drawing	67
4.2.2 Coloring	71
4.2.3 Background	73
4.2.4 Sound Recording Dan Sound Editing	74
4.3 Pasca Produksi	78
4.3.1 Compositing	78
4.3.2 Editing	80
4.3.3 Rendering	83
4.4 Pembahasan	84
4.4.1 Testing	84
4.4.2 Kuesioner	86
4.4.3 Penyerahan Ke Pihak Objek Penelitian	92
4.4.4 Review	92
BAB V PENUTUP	95
5.1 Kesimpulan	95
5.2 Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	xviii

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Contoh penggunaan skala likert.....	7
Tabel 2.1 Perbedaan dengan penulis.....	10
Tabel 2.2 Skala Jawaban.....	28
Tabel 3.1 Profil Taman Pintar Yogyakarta.....	31
Tabel 3.2 Daftar perangkat keras.....	41
Tabel 3.3 Daftar perangkat lunak.....	42
Tabel 3.4 Daftar sumber daya manusia.....	42
Tabel 3.5 Storyboard.....	53
Tabel 4.1 Testing Kebutuhan Fungsional.....	84
Tabel 4.2 Pengujian pada aspek multimedia.....	86
Tabel 4.3 Bobot nilai.....	87
Tabel 4.4 Persentase nilai.....	88
Tabel 4.5 Hasil uji aspek multimedia.....	88
Tabel 4.6 Pengujian pada aspek informasi.....	90
Tabel 4.7 Hasil uji aspek informasi.....	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tampilan Luar Taman Pintar Yogyakarta.....	29
Gambar 3.2 Struktur Organisasi Taman Pintar Yogyakarta	32
Gambar 3.3 Logo Taman Pintar Yogyakarta	33
Gambar 3.4 Maskot Taman Pintar Yogyakarta.....	34
Gambar 3.5 Karakter Tepi.....	49
Gambar 3.6 Karakter Adi.....	50
Gambar 3.7 Karakter Cika	50
Gambar 3.8 Karakter Bima	51
Gambar 3.9 Karakter Elsa.....	51
Gambar 3.10 Karakter Dodi.....	52
Gambar 4.1 Alur Kerja Proses Implementasi	66
Gambar 4.2 Loading screen Adobe Illustrator CS6.....	67
Gambar 4.3 Membuat lembar kerja Adobe Illustrator CS6.....	68
Gambar 4.4 Lembar kerja Adobe Illustrator CS6	68
Gambar 4.5 Tampilan dasar objek smartphone.....	69
Gambar 4.6 Proses penyimpanan file Adobe Illustrator (*.ai).....	69
Gambar 4.7 Objek drawing Planetarium.....	70
Gambar 4.8 Objek drawing virus	70
Gambar 4.9 Objek drawing meja	71
Gambar 4.10 Proses coloring objek	71
Gambar 4.11 Objek Planetarium.....	72
Gambar 4.12 Objek Virus	72
Gambar 4.13 Objek meja	73
Gambar 4.14 Sketsa background.....	73
Gambar 4.15 Loading screen Adobe Audition CS6.....	74
Gambar 4.16 Lembar kerja Adobe Audition CS6.....	75
Gambar 4.17 New Audio File Adobe Audition CS6	75
Gambar 4.18 Sound recording Adobe Illustrator CS6.....	75
Gambar 4.19 Proses penyimpanan file Adobe Auditiom (*.wav)	76

Gambar 4.20 Import hasil rekaman suara	76
Gambar 4.21 Proses pengambilan sampel noise	77
Gambar 4.22 Proses menghilangkan noise rekaman suara	77
Gambar 4.23 Proses mensinkronkan rekaman suara.....	78
Gambar 4.24 Hasil editing suara.....	78
Gambar 4.25 Loading screen Adobe After Effects CS6.....	79
Gambar 4.26 Format composition animasi motion graphic.....	79
Gambar 4.27 Import file objek Adobe After Effects CS6	80
Gambar 4.28 Mengurutkan scene animasi	81
Gambar 4.29 Transformasi dasar dalam motion	81
Gambar 4.30 Effect Typewriter Adobe After Effects CS6.....	82
Gambar 4.31 Masking layer objek animasi.....	82
Gambar 4.32 Import audio background musik dan narasi	83
Gambar 4.33 Proses rendering animasi motion graphic	84
Gambar 4.34 Akun Instagram Taman Pintar Yogyakarta.....	93
Gambar 4.35 Hasil penautan animasi pada instagram	93
Gambar 4.36 Hasil penautan animasi pada Youtube Taman Pintar.....	94

INTISARI

Taman Pintar Yogyakarta merupakan sebuah wahana pendidikan yang terletak di pusat Kota Yogyakarta, tepatnya di Jalan Panembahan Senopati No. 1-3 Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta berada di kawasan Benteng Vredenburg. Taman Pintar Yogyakarta ini memadukan tempat wisata rekreasi dan edukasi dalam satu lokasi, memiliki arena bermain sekaligus sarana edukasi yang terbagi dalam beberapa zona. Wahana ini sudah menerapkan sistem pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan alat peraga sebagai media dalam kegiatan pembelajaran.

Di masa pandemi covid-19 ini, Taman Pintar Yogyakarta cukup terdampak pada sisi kunjungannya yang turun dari total kunjungan normal. Meskipun demikian, Taman Pintar Yogyakarta tetap memberikan pelayanan yang maksimal dengan telah menyiapkan sarana dan prasarana protokol kesehatan dalam melaksanakan kenormalan baru, namun upaya yang dilakukan dirasa masih kurang maksimal dalam menyampaikan informasinya, karena sebagian besar pengunjung Taman Pintar Yogyakarta adalah anak-anak.

Dari masalah yang disebutkan di atas maka penulis berkeinginan membuat sebuah penelitian dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Animasi *Motion Graphic* Sebagai Media Informasi Protokol Kesehatan Pada Pusat Wisata Taman Pintar Yogyakarta” dengan melibatkan unsur-unsur multimedia sehingga mampu memvisualisasikan tatanan kenormalan baru pada Taman Pintar Yogyakarta.

Kata Kunci : *Wisata, Protokol Kesehatan, Motion Graphic, Media, Informasi*

ABSTRACT

Taman Pintar Yogyakarta is an educational vehicle located in the center of Yogyakarta, precisely at Jalan Panembahan Senopati No. 1-3 Yogyakarta, Yogyakarta Special Region is located in the Vredeburg Fort area. Taman Pintar Yogyakarta combines recreational and educational tourist attractions in one location, has a playground as well as educational facilities which are divided into several zones. This vehicle has implemented a learning system that utilizes technology and teaching aids as media in learning activities.

During the Covid-19 pandemic, Taman Pintar Yogyakarta was quite affected by the side of the visit which fell from the total normal visits. Even so, Taman Pintar Yogyakarta still provides maximum service by preparing health protocol facilities and infrastructure in implementing new normal, but the efforts made are still not maximal in conveying the information, because most visitors to Taman Pintar Yogyakarta are children.

From the problems mentioned above, the author wishes to make a study with the title "Designing and Making Motion Graphic Animation as Information Media for Health Protocols at the Yogyakarta Smart Park Tourism Center" by involving multimedia elements so as to be able to visualize a new normal order at Taman Pintar Yogyakarta.

Keywords : *Travel, Health Protocols, Motion Graphic, Media, Information*