

**PERANCANGAN VIDEO EDUKASI “*PENGENALAN PENYAKIT  
CACAR MONYET*” DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**DENY ALI SAPUTRA**

**19.11.2626**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**PERANCANGAN VIDEO EDUKASI “*PENGENALAN PENYAKIT  
CACAR MONYET*” DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**DENY ALI SAPUTRA**

**19.11.2626**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN VIDEO EDUKASI “*PENGENALAN PENYAKIT CACAR  
MONYET*” DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

**Deny Ali Saputra**

**19.11.2626**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 18 Desember 2023

**Dosen Pembimbing,**

**Asro Nasiri, Drs, M.kom**

**NIK. 190302152**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN VIDEO EDUKASI “*PENGENALAN PENYAKIT CACAR  
MONYET*” DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

**Deny Ali Saputra**

**19.11.2626**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Desember 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ade Pujiyanto, M.Kom**  
**NIK. 190302494**

**Robert Marco, M.T.**  
**NIK. 190302228**

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 18 Desember 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 : Deny Ali Saputra  
NIM : 19.11.2626

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **Perancangan Video Edukasi “Pengenalan Penyakit Cacar Monyet” Dengan Teknik Motion Graphic**

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, 18 Desember 2023

Yang Menyatakan,

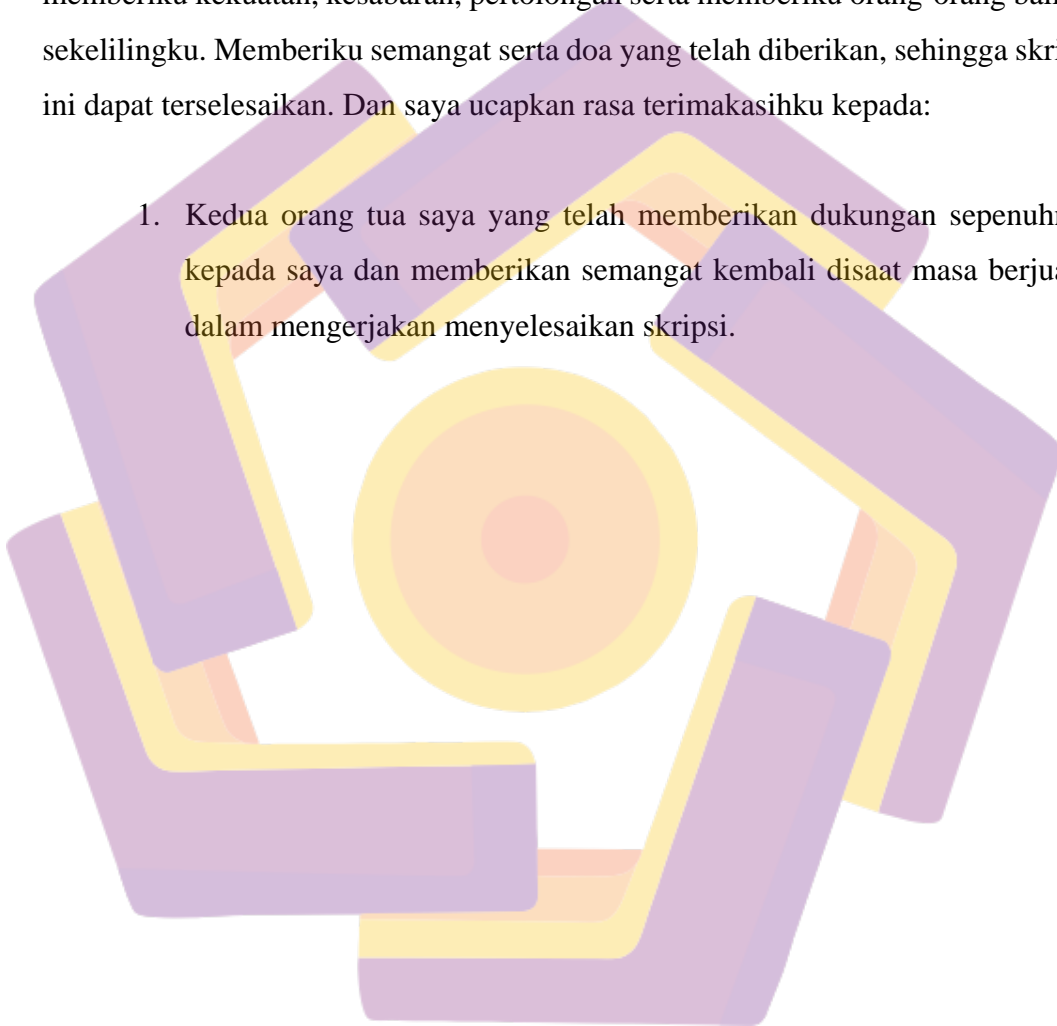


Deny Ali Saputra

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Pertama saya ucapkan Puji Syukur kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat, nikmat dan karuniaNya sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir dengan baik. Atas karunia Mu, Engkau telah memberiku kekuatan, kesabaran, pertolongan serta memberiku orang-orang baik di sekelilingku. Memberiku semangat serta doa yang telah diberikan, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Dan saya ucapkan rasa terimakasihku kepada:

1. Kedua orang tua saya yang telah memberikan dukungan sepenuhnya kepada saya dan memberikan semangat kembali disaat masa berjuang dalam mengerjakan menyelesaikan skripsi.



## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, kenikmatan dan kekuatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang telah diinginkan. Serta tidak lupa sholawat dan salam peneliti panjatkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW.

Dengan disusunnya skripsi ini sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu sebagai bukti bahwa mahasiswa yang telah menyelesaikan kuliah jenjang program studi Strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka peneliti tidak lupa juga mengucapkan terima kasih kepada:

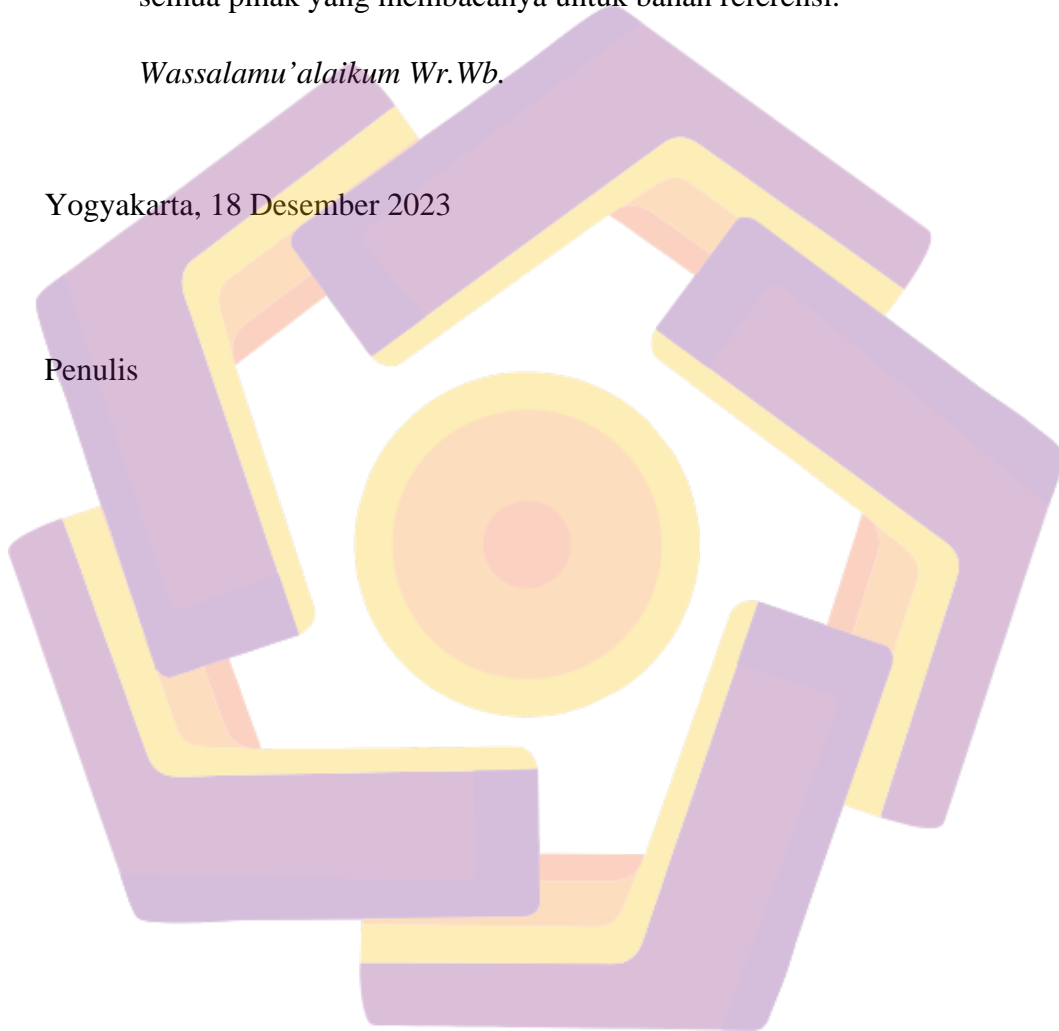
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Asro Nasiri, Drs, M.kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penelitian dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama kuliah.
5. Semua keluarga besar peneliti terutama untuk kedua orang tua yang tidak pernah bosan memberikan semua dukungan, semangat, motivasi serta do'a kepada peneliti.
6. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu dalam membantu baik dukungan maupun tenaga untuk menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti tentunya menyadari bahwasanya pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan ketidak sempurnaan. Maka dari itu peneliti berharap besar kepada semua pihak yang dapat memberikan opini dan kritik yang positif agar kedepannya bisa membangun kesempurnaan dalam skripsi ini. Akan tetapi peneliti berharap juga skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya untuk bahan referensi.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb.*

Yogyakarta, 18 Desember 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.....                              | viii  |
| DAFTAR TABEL.....                            | xii   |
| DAFTAR GAMBAR.....                           | xiii  |
| DAFTAR ISTILAH.....                          | xvi   |
| INTISARI .....                               | xviii |
| ABSTRACT.....                                | xix   |
| BAB I PENDAHULUAN.....                       | 1     |
| 1.1 Latar Belakang.....                      | 1     |
| 1.2 Rumusan Masalah.....                     | 3     |
| 1.3 Batasan Masalah .....                    | 3     |
| 1.4 Tujuan Penelitian .....                  | 4     |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....                 | 4     |
| 1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti .....            | 4     |
| 1.5.2 Manfaat Bagi Akademik.....             | 4     |
| 1.6 Metode Penelitian .....                  | 5     |
| 1.6.1 Pengumpulan Data .....                 | 5     |
| 1.6.2 Metode Perancangan.....                | 5     |
| 1.6.3 Metode Implementasi dan Evaluasi ..... | 5     |
| 1.7 Sistematika Penulisan .....              | 6     |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....                | 8     |
| 2.1 Studi Literatur .....                    | 8     |
| 2.2 Dasar Teori .....                        | 12    |
| 2.2.1 Definisi Multimedia .....              | 12    |

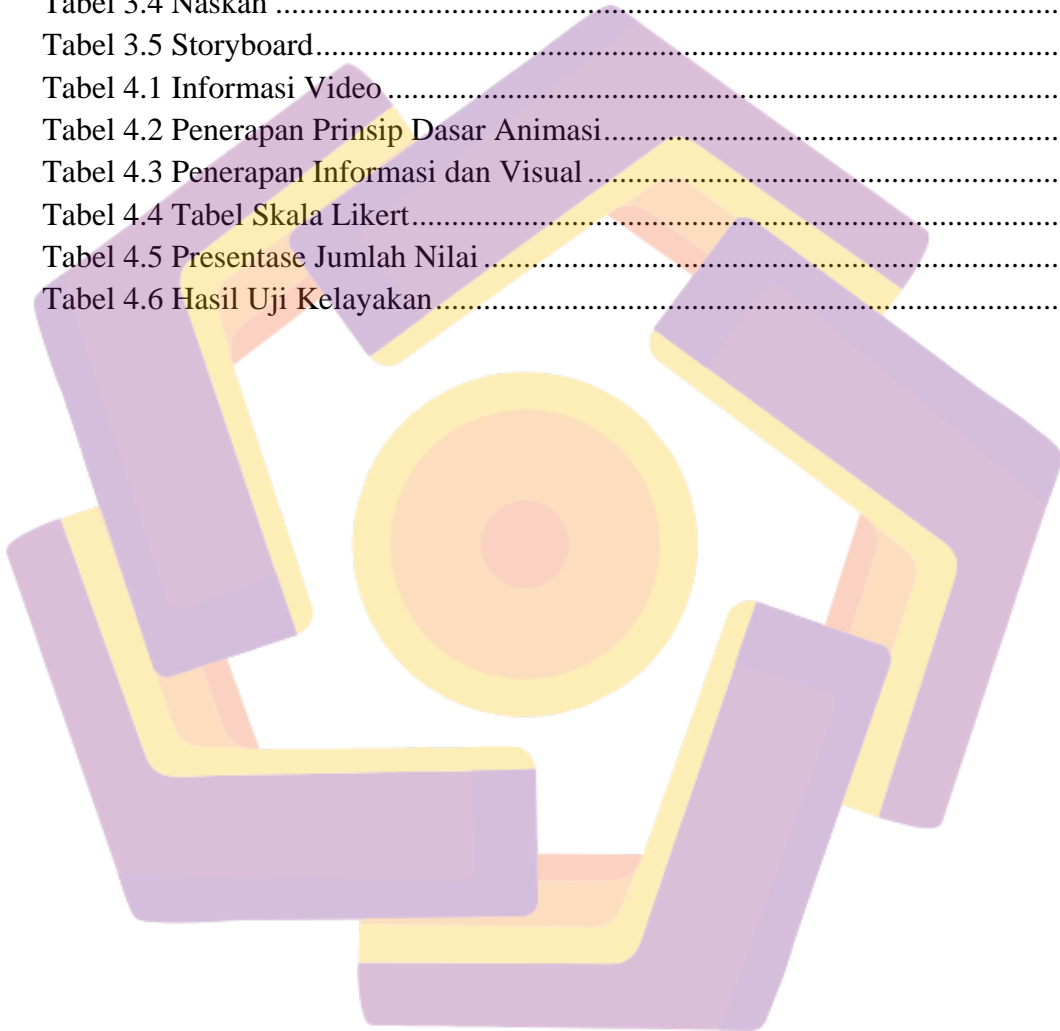
|   |           |
|---|-----------|
| 2.2.1.1 Elemen-elemen Multimedia .....                        | 12        |
| 2.2.2 Definisi Animasi .....                                  | 13        |
| 2.2.2.1 Prinsip Dasar Animasi .....                           | 13        |
| 2.2.2.2 Macam-macam Animasi.....                              | 19        |
| 2.2.3 Definisi Video.....                                     | 22        |
| 2.2.3.1 Fungsi Dari Video .....                               | 23        |
| 2.2.3.2 Definisi Video Edukasi.....                           | 23        |
| 2.2.4 Definisi Desain Grafis ( <i>Graphic Design</i> ) .....  | 23        |
| 2.2.5 Motion Graphic.....                                     | 23        |
| 2.2.5.1 Definisi Motion Graphic.....                          | 23        |
| 2.2.5.2 Karakteristik Motion Graphic.....                     | 24        |
| 2.2.5.3 Konsep Dasar Dalam Teknik <i>Motion Graphic</i> ..... | 25        |
| 2.3 Analisis .....  | 25        |
| 2.3.1 Macam – Macam Jenis Kebutuhan Sistem .....              | 26        |
| 2.3.1.1 Kebutuhan Fungsional.....                             | 26        |
| 2.3.1.2 Kebutuhan Non-Fungsional.....                         | 26        |
| 2.4 Tahap Perancangan Video Edukasi .....                     | 26        |
| 2.4.1 Tahap Pra produksi .....                                | 26        |
| 2.4.1.1 Tema .....  | 26        |
| 2.4.1.2 Storyboard .....                                      | 27        |
| 2.4.1.3 Naskah .....  | 27        |
| 2.4.2 Tahap Produksi.....                                     | 28        |
| 2.4.2.1 <i>Sketch</i> .....                                   | 28        |
| 2.4.2.2 <i>Vector</i> .....                                   | 28        |
| 2.4.2.3 Animation .....                                       | 29        |
| 2.4.3 Tahap Pasca Produksi .....                              | 29        |
| 2.4.3.1 Compositing.....                                      | 29        |
| 2.4.3.2 <i>Editing</i> .....                                  | 29        |
| 2.4.3.3 <i>Rendering</i> .....                                | 29        |
| 2.5 Evaluasi .....  | 29        |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>                        | <b>31</b> |
| 3.1 Alur Penelitian .....                                     | 31        |

|         |  |    |
|---------|--|----|
| 3.1.1   | Penelitian Dan Pengumpulan Informasi / Research and Information Collecting ..... | 31 |
| 3.1.2   | Perencanaan Dan Perancangan Ide / Planning.....                                  | 32 |
| 3.1.3   | Tahap Pengembangan / Develop Preliminary Form of Product .....                   | 32 |
| 3.1.4   | Tahap Pengembangan Proses Akhir .....  | 32 |
| 3.1.5   | Pengujian / Preliminary Field Testing .....                                      | 33 |
| 3.1.6   | Revisi Produk / Main Product Revision.....                                       | 33 |
| 3.1.7   | Penerapan / Dissemination and Implementation.....                                | 33 |
| 3.2     | Pengumpulan Data.....  | 33 |
| 3.2.1   | Metode Observasi .....   | 33 |
| 3.2.2   | Metode Kepustakaan.....  | 34 |
| 3.2.3   | Metode Literatur .....   | 34 |
| 3.2.4   | Metode Dokumentasi .....   | 34 |
| 3.3     | Identifikasi Masalah.....  | 34 |
| 3.3.1   | Data Riset.....  | 35 |
| 3.3.2   | Ide .....  | 35 |
| 3.3.3   | Konsep Teknik Pembuatan .....  | 35 |
| 3.4     | Referensi .....  | 36 |
| 3.5     | Analisis Kebutuhan.....  | 36 |
| 3.5.1   | Analisis Kebutuhan Fungsional .....  | 37 |
| 3.5.2   | Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....  | 37 |
| 3.5.2.1 | Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....                              | 38 |
| 3.5.2.2 | Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ).....                               | 38 |
| 3.5.2.3 | Kebutuhan Sumber Daya Manusia ( <i>Brainware</i> ) .....                         | 39 |
| 3.5.3   | Analisis Kelayakan .....   | 40 |
| 3.5.3.1 | Analisis Kelayakan Teknologi.....  | 40 |
| 3.5.3.2 | Analisis Kelayakan Hukum .....   | 40 |
| 3.5.3.3 | Analisis Kelayakan Informasi .....   | 41 |
| 3.6     | Tahap Pra Produksi.....  | 41 |
| 3.6.1   | Tema .....   | 41 |
| 3.6.2   | Naskah.....  | 41 |
| 3.6.3   | Storyboard.....  | 43 |

|  |    |
|--|----|
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....                      | 52 |
| 4.1 Produksi .....                                     | 52 |
| 4.1.1 Proses Pembuatan Aset .....                      | 52 |
| 4.1.1.1 Penempatan Folder .....                        | 52 |
| 4.1.1.2 Pembuatan Sketsa .....                         | 52 |
| 4.1.1.3 Pembuatan Aset <i>Vector (Replacing)</i> ..... | 54 |
| 4.1.1.4 Proses Pengisian Suara .....                   | 57 |
| 4.1.1.5 Animasi Aset .....                             | 59 |
| 4.1.1.6 Import Aset .....                              | 60 |
| 4.1.1.7 Proses Animasi .....                           | 62 |
| 4.2 Pasca Produksi .....                               | 65 |
| 4.2.1 Rendering .....                                  | 65 |
| 4.2.2 Compositing dan Video Edting.....                | 66 |
| 4.3 Hasil Video .....                                  | 70 |
| 4.4 <i>Testing</i> .....                               | 70 |
| 4.4.1 Alpha Testing .....                              | 71 |
| 4.4.1.1 Informasi Video .....                          | 71 |
| 4.4.1.2 Penerapan Prinsip Dasar Animasi .....          | 72 |
| 4.4.1.3 Kebutuhan Informasi .....                      | 72 |
| 4.5 Penerapan.....                                     | 75 |
| 4.6 Evaluasi.....                                      | 75 |
| 4.6.1 Kuesioner Penelitian .....                       | 75 |
| 4.6.2 Hasil Terhadap Koresponden.....                  | 77 |
| 4.6.2.1 Perhitungan Skala Likert .....                 | 77 |
| BAB V PENUTUP .....                                    | 80 |
| 5.1 Kesimpulan .....                                   | 80 |
| 5.2 Saran .....  | 81 |
| REFERENSI .....  | 82 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                                   | 85 |

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| Tabel 2.1 Keaslian Penelitian .....            | 10 |
| Tabel 3.1 Kebutuhan Hardware .....             | 38 |
| Tabel 3.2 Kebutuhan Software .....             | 38 |
| Tabel 3.3 Kebutuhan Brainware .....            | 39 |
| Tabel 3.4 Naskah .....                         | 42 |
| Tabel 3.5 Storyboard.....                      | 43 |
| Tabel 4.1 Informasi Video .....                | 71 |
| Tabel 4.2 Penerapan Prinsip Dasar Animasi..... | 72 |
| Tabel 4.3 Penerapan Informasi dan Visual ..... | 73 |
| Tabel 4.4 Tabel Skala Likert.....              | 77 |
| Tabel 4.5 Presentase Jumlah Nilai .....        | 78 |
| Tabel 4.6 Hasil Uji Kelayakan.....             | 79 |

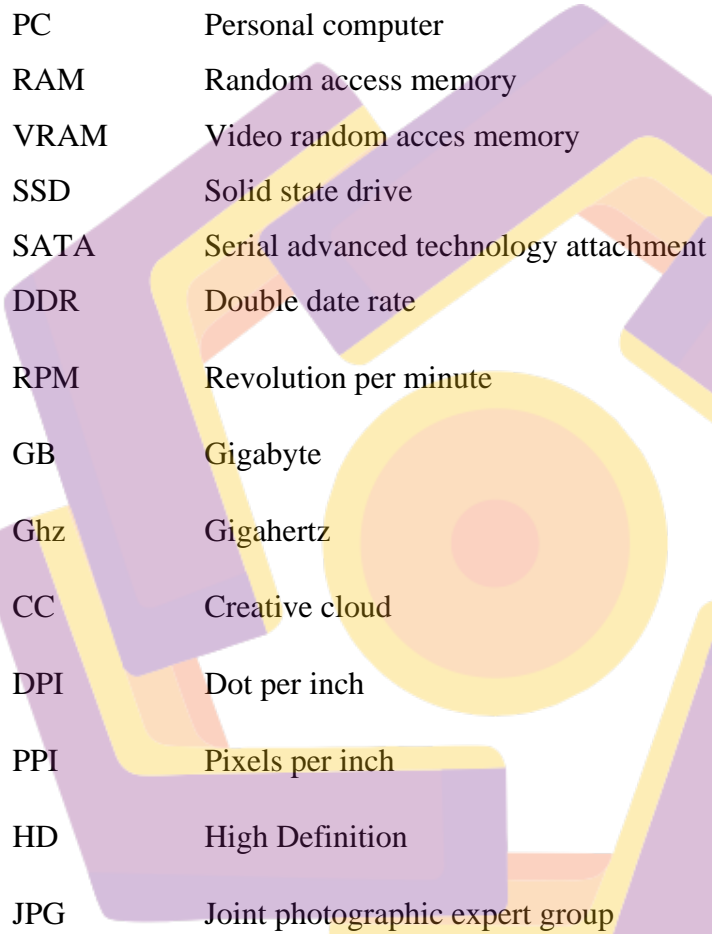


## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2.1 <i>Straight Ahead and Pose-to-pose action</i> .....  | 13 |
| Gambar 2.2 <i>Timing and Spacing</i> .....                      | 14 |
| Gambar 2.3 <i>Secondary Action</i> .....                        | 14 |
| Gambar 2.4 <i>Slow in and Slow out</i> .....                    | 15 |
| Gambar 2.5 <i>Anticipation</i> .....                            | 15 |
| Gambar 2.6 <i>Follow through and overlapping action</i> .....   | 16 |
| Gambar 2.7 <i>Exaggeration</i> .....                            | 16 |
| Gambar 2.8 <i>Squash and Stretch</i> .....                      | 17 |
| Gambar 2.9 <i>Staging</i> .....                                 | 17 |
| Gambar 2.10 <i>Appeal</i> .....                                 | 18 |
| Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i> .....                          | 18 |
| Gambar 2.12 <i>Archs</i> .....                                  | 18 |
| Gambar 2.13 <i>Storyboard</i> .....                             | 27 |
| Gambar 2.14 <i>Sketch</i> .....                                 | 28 |
| Gambar 2.15 <i>Vector</i> .....                                 | 28 |
| Gambar 3.1 Alur Penelitian .....                                | 31 |
| Gambar 3.2 Pencarian Informasi Virus Penyakit Cacar Monyet..... | 35 |
| Gambar 3.3 Pengumpulan Informasi Teknik Motion Graphic .....    | 36 |
| Gambar 3.4 Referensi Gambar Ilustrasi.....                      | 36 |
| Gambar 4.1 <i>Organize Folders</i> .....                        | 52 |
| Gambar 4.2 Projek baru .....                                    | 53 |
| Gambar 4.3 <i>Setting canvas</i> .....                          | 53 |
| Gambar 4.4 <i>Pencil Tool</i> .....                             | 53 |
| Gambar 4.5 <i>Layer</i> .....                                   | 54 |
| Gambar 4.6 <i>Save as</i> .....                                 | 54 |
| Gambar 4.7 <i>Memilih Extentions</i> .....                      | 54 |
| Gambar 4.8 <i>New Project</i> .....                             | 55 |
| Gambar 4.9 <i>Setting New Document</i> .....                    | 55 |
| Gambar 4.10 <i>Import File</i> .....                            | 56 |
| Gambar 4.11 <i>Pen Tool</i> .....                               | 56 |
| Gambar 4.12 <i>Rename and Organize Layers</i> .....             | 56 |
| Gambar 4.13 <i>Save as</i> .....                                | 57 |
| Gambar 4.14 <i>Format Extentions</i> .....                      | 57 |
| Gambar 4.15 <i>New Project</i> .....                            | 58 |
| Gambar 4.16 <i>Audio settings</i> .....                         | 58 |
| Gambar 4.17 <i>Strat Recording</i> .....                        | 58 |
| Gambar 4.18 Hapus Audio .....                                   | 59 |
| Gambar 4.19 <i>Save As</i> .....                                | 59 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4.20 <i>File Setting</i> .....   | 59 |
| Gambar 4.21 <i>New Project</i> .....  | 60 |
| Gambar 4.22 <i>Membuat New Composition</i> .....                                  | 60 |
| Gambar 4.23 <i>Composition Settings</i> .....                                     | 61 |
| Gambar 4.24 <i>Import File</i> .....  | 61 |
| Gambar 4.25 <i>Import Settings</i> .....  | 61 |
| Gambar 4.26 <i>Time Line</i> .....  | 62 |
| Gambar 4.27 <i>Plugin Duik Bassel</i> .....                                       | 62 |
| Gambar 4.28 <i>Rigging Character</i> .....  | 63 |
| Gambar 4.29 <i>Select Object</i> .....  | 63 |
| Gambar 4.30 <i>Active Time</i> .....  | 64 |
| Gambar 4.31 <i>Key Frame</i> .....  | 64 |
| Gambar 4.32 <i>Play Preview</i> .....   | 64 |
| Gambar 4.33 <i>Export</i> .....   | 65 |
| Gambar 4.34 <i>Export Setting</i> .....   | 66 |
| Gambar 4.35 <i>Start Render</i> .....   | 66 |
| Gambar 4.36 <i>New Project</i> .....  | 66 |
| Gambar 4.37 <i>Sequence Settings</i> .....  | 67 |
| Gambar 4.38 <i>Import File</i> .....  | 67 |
| Gambar 4.39 <i>Memilih File Video dan Audio</i> .....                             | 67 |
| Gambar 4.40 <i>Timeline</i> .....   | 68 |
| Gambar 4.41 <i>Razor Tools</i> .....  | 68 |
| Gambar 4.42 <i>Editing Process</i> .....  | 68 |
| Gambar 4.43 <i>Export</i> .....   | 69 |
| Gambar 4.44 <i>Export Settings</i> .....  | 69 |
| Gambar 4.45 <i>Memilih Lokasi Penyimpanan</i> .....                               | 69 |
| Gambar 4.46 <i>Render Starting</i> .....  | 70 |
| Gambar 4.47 <i>Hasil Video</i> .....  | 70 |
| Gambar 4.48 <i>Penerapan (Implementation)</i> .....                               | 75 |
| Gambar 4.49 <i>Input Data Responden di Google Form</i> .....                      | 76 |
| Gambar 4.50 <i>Petunjuk Pengisian Kuesioner</i> .....                             | 76 |
| Gambar 4.51 <i>Preview Hasil Video Edukasi Kepada Korespoden</i> .....            | 76 |
| Gambar 4.52 <i>Pertanyaan Kuesioner</i> .....                                     | 77 |
| Gambar 5.1 <i>Poster Cacar Monyet Facebook</i> .....                              | 85 |
| Gambar 5.2 <i>Poster Cacar Monyet Twitter</i> .....                               | 85 |
| Gambar 5.3 <i>Video Motion Graphic Cacar Monyet Youtube</i> .....                 | 85 |
| Gambar 5.4 <i>Perbandingan Google Trend</i> .....                                 | 86 |
| Gambar 5.5 <i>Situasi Penyakit Kementerian Kesehatan Republik Indonesia</i> ..... | 86 |
| Gambar 5.6 <i>Penggunaan Internet di Indonesia</i> .....                          | 86 |
| Gambar 5.7 <i>Pengguna Platform Youtube</i> .....                                 | 87 |

## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



|      |                                       |
|------|---------------------------------------|
| FPS  | Frame per second                      |
| POV  | Point of view                         |
| VGA  | Video graphic array                   |
| PC   | Personal computer                     |
| RAM  | Random access memory                  |
| VRAM | Video random acces memory             |
| SSD  | Solid state drive                     |
| SATA | Serial advanced technology attachment |
| DDR  | Double date rate                      |
| RPM  | Revolution per minute                 |
| GB   | Gigabyte                              |
| Ghz  | Gigahertz                             |
| CC   | Creative cloud                        |
| DPI  | Dot per inch                          |
| PPI  | Pixels per inch                       |
| HD   | High Definition                       |
| JPG  | Joint photographic expert group       |



## DAFTAR ISTILAH

|                 |  |
|-----------------|--|
| Motion Graphic  | Gambar gerak   |
| Company Profile | Profil perusahaan  |
| Video Explainer | Video penjelasan   |
| Live Shoot      | Teknik pengambilan gambar secara langsung  |
| Story Telling   | Kegiatan untuk menyampaikan sebuah cerita  |
| Offline         | Tidak terhubung ke internet  |
| Audience        | Sekelompok pengguna yang memiliki karakteristik yang sudah ditetapkan  |
| Pra-produksi    | Tahap awal dari proses produksi  |
| Produksi        | Tahap pelaksanaan perencanaan/eksekusi   |
| Pasca Produksi  | Tahap penyempurnaan setelah melewati proses pra produksi dan produksi.   |
| Software        | Perangkat lunak komputer   |
| Hardware        | Perangkat keras computer yang berupa bentuk fisik seperti processor, motherboard, monitor.   |
| Storyboard      | Sketsa gambar yang sudah disusun secara berurutan sesuai dengan naskah yang sudah dibuat.  |
| Animasi         | Gambar bergerak dari sekumpulan objek yang sudah disusun secara urut mengikuti gerak yang sudah diperhitungkan dan penambahan waktu. |
| Editing         | Proses pemotongan, pemilihan, dan penggabungan gambar untuk menghasilkan film/program/tayangan                                       |
| Publishing      | Kegiatan membuat informasi dengan terdapat tulisan, gambar untuk disampaikan ke masyarakat luas                                      |
| Character       | Suatu pembawa individu yang berupa sifat, kepribadian, watak, dan tingkah laku yang diekpresikan                                     |

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
| Tool                             | Alat yang dapat membantu pekerjaan seseorang untuk melakukan suatu pekerjaan                      |
| Compositing                      | Proses teknik menggabungkan elemen-elemen visual yang terpisah menjadi satu visual                |
| Rendering                        | Proses menggabungkan model, objek, video dan audio dengan menggunakan aplikasi computer           |
| Enviroment                       | Kombinasi antara kondisi fisik yang meliputi keadaan alam.  |
| Platform                         | Penggerak suatu aplikasi atau layanan pada hardware atau software                                 |
| Effect                           | Dampak hasil dari sebuah penyebab   |
| Object                           | Benda   |
| Scenario                         | Urutan cerita yang disusun oleh seorang penulis untuk menjadikan visualisasi dalam bentuk gambar  |
| Sound FX                         | suara-suara tiruanyang menampilkan tentang situasi yang sedang ditampilkan dalam sebuah adegan    |
| Licency                          | Pemberian izin yang diberikan oleh pemegang paten kepada pihak lainnya dengan perjanjian tertentu |
| Free Commercial/<br>Free Licency | Bukti asset yang memiliki ijin untuk digunakan kebutuhan  |
| Vector                           | Gambar yang menggunakan polygon dalam membuat gambar pada grafis computer                         |
| Web                              | Halaman dengan informasi tertentu yang bisa diakses online  |
| Setting                          | Pengaturan/keterangan (ruang, waktu, suasana)   |

## INTISARI

Didalam perkembangan teknologi yang semakin hari semakin cepat, penggunaan pada teknologi sudah menjadi salah satu bagian dari kebutuhan manusia. Perkembangan media dalam hal teknologi sudah tidak terbendung lagi terutama pada hal penyebaran informasi, yang dimana semua bisa mengakses berbagai hal mulai dari media hiburan seperti film, game dan televisi. Tidak banyak media yang memanfaatkan teknologi sebagai sarana edukasi, beberapa media edukasi yang saat ini masih menggunakan media konvensional seperti penggunaan buku, poster, dan dokumen yang hanya terbatas pada gambar serta tulisan.

*Motion Graphic* adalah salah satu media interaktif yang merupakan penggabungan antara gambar dan juga animasi. Yang dimana didalam *motion graphic* sendiri terdapat beberapa elemen seperti audio, gambar, teks, animasi yang dimana tidak semua media informasi dapat bisa menerapkannya. Seperti menggambarkan sebuah visualisasi pemrosesan saat ketika manusia terkena virus cacar monyet, yang dimana hal ini hanya bisa di terapkan oleh penggunaan teknik *motion graphic*. Metode penelitian ini melewati beberpa proses tahapan seperti proses pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Dengan memanfaatkan penggunaan *motion graphic* sebagai media edukasi, di harapkan dapat membantu seseorang dalam hal proses pembelajaran dan pemahaman.

**Kata kunci:** motion graphic, multimedia, animasi

## ABSTRACT

*In the increasingly rapid development of technology, the use of technology has become a part of human needs. The development of media in terms of technology is no longer unstoppable, especially in terms of the dissemination of information, where everyone can access various things ranging from entertainment media such as films, games and television. Not many media use technology as a means of education, some educational media currently still use conventional media such as books, posters and documents which are only limited to pictures and writing.*

*Motion Graphics is an interactive media which is a combination of images and animation. In motion graphics there are several elements such as audio, images, text, animation which not all information media can apply. Such as depicting a visualization of the processing of the moment when a human is infected with the monkey pox virus, which can only be implemented by using motion graphics techniques. This research method goes through several stages such as pre-production, production and post-production processes. By utilizing motion graphics as an educational medium, it is hoped that it can help someone in the learning and understanding process.*

**Keyword:** motion graphic, multimedia, animation