

**PEMBUATAN ANIMASI EDUKASI 2D “PENGARUH GAME
TERHADAP MENTAL ANAK” - STUDI KASUS LEMBAGA
PSIKOLOGI YOGYAKARTA LAKSITA EDUCARE**

SKRIPSI



disusun oleh

Haris Arifin

14.11.8231

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

**PEMBUATAN ANIMASI EDUKASI 2D “PENGARUH GAME
TERHADAP MENTAL ANAK” - STUDI KASUS LEMBAGA
PSIKOLOGI YOGYAKARTA LAKSITA EDUCARE**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Haris Arifin

14.11.8231

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN ANIMASI EDUKASI 2D “PENGARUH GAME TERHADAP MENTAL ANAK” - STUDI KASUS LEMBAGA PSIKOLOGI YOGYAKARTA LAKSITA EDUCARE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Haris Arifin
14.11.8231

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Agustus 2020

Dosen Pembimbing,

Mei P Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN ANIMASI EDUKASI 2D “PENGARUH GAME TERHADAP MENTAL ANAK” - STUDI KASUS LEMBAGA PSIKOLOGI YOGYAKARTA LAKSITA EDUCARE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Haris Arifin

14.11.8231

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Agustus 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Agustus 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.
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, 18 Agustus 2020



Haris Arifin

NIM. 14.11.8231

MOTTO

Bukanlah sebaik-baik kamu yang bekerja dunia saja tanpa akhiratnya dan tidak pula orang-orang yang bekerja untuk akhirat saja dan meninggalkan dunianya. Dan sesungguhnya sebaik-baik kamu adalah orang yang bekerja untuk dunia dan akhirat. (Hadist Rasulullah SAW)

Pekerjaan yang terindah adalah hobi yang dibayar.

Pintar itu karena belajar, cerdik itu karena pengalaman. Pintar dan cerdik adalah belajar dari pengalaman.

Semua orang hebat dibentuk bukan dengan kesenangan, kemudahan, dan kenyamanan. Melainkan dengan kesukaran, tantangan, dan, air mata.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ini. Kupersembahkan karya kecil ini kepada:

- ❖ Bapak Arifin Arep Hala dan Ibu Siti Sa'adiyah, Bapak dan Ibu saya yang paling saya cintai senantiasa memanjatkan doa, melimpahkan kasih sayang serta bimbingan dengan penuh kesabaran dan keikhlasan. Semoga selalu dalam ridho dan lindungan-Nya.
- ❖ Arisandi Abdul Hamid dan Muhammad Raiz Arifin S.S, kedua kakak saya yang terus memberikan semangat untuk menyelesaikan karya ini.
- ❖ Asizah Setianingsih Sahabudin S.Pd yang selalu menemani, mendukung, dan memberikan semangat sehingga karya ini bisa selesai di waktunya.

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pembuatan Animasi Edukasi 2D “Pengaruh Game Terhadap Mental Anak” – Studi Kasus Lembaga Psikologi Yogyakarta Laksita Educare” dengan lancar.

Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa bimbingan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Sudarmawan, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Mei P Kurniawan, M. Kom selaku Dosen Pembimbing yang memberikan inspirasi, dukungan dan pengarahan bagi penulis hingga selesainya skripsi ini dengan baik.
4. Bapak Bernadhed, M.Kom dan Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku dosen penguji pada saat ujian tugas akhir saya yang telah memberikan bimbingan tambahan kepada saya.
5. Ibu Triana Ambarwati, S.Psi selaku direktur dari Laksita Educare Insight yang telah mengijinkan saya melakukan penelitian di Lembaga tersebut.

6. Kedua orang tua tercinta saya, Bapak Arifin Arep Hala dan Ibu Siti Sa'adyah yang telah memberikan doa, semangat dan kasih sayang yang tak terhingga demi tercapainya tujuan dan cita-cita.
7. Arisandi Abdul Hamid dan Muhammad Rais Arifin S.S, kedua kakak yang telah memberikan semangat dan dorongan untuk menyelesaikan skripsi ini.
8. Asizah Setianingsih Sahabudin, wanita yang berarti dalam hidup saya yang terus memberikan saya motivasi dan semangat untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman teman satu kelas TI-10 untuk keakraban dan pertemanan yang terjalin selama ini.
10. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu, sehingga laporan skripsi ini terselesaikan dengan baik dan lancar.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini belum sempurna, oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih jika ada saran maupun kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan penyusunan laporan ini. Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 19 Agustus 2020

Penulis

Haris Arifin
14.11.8231

DAFTAR ISI

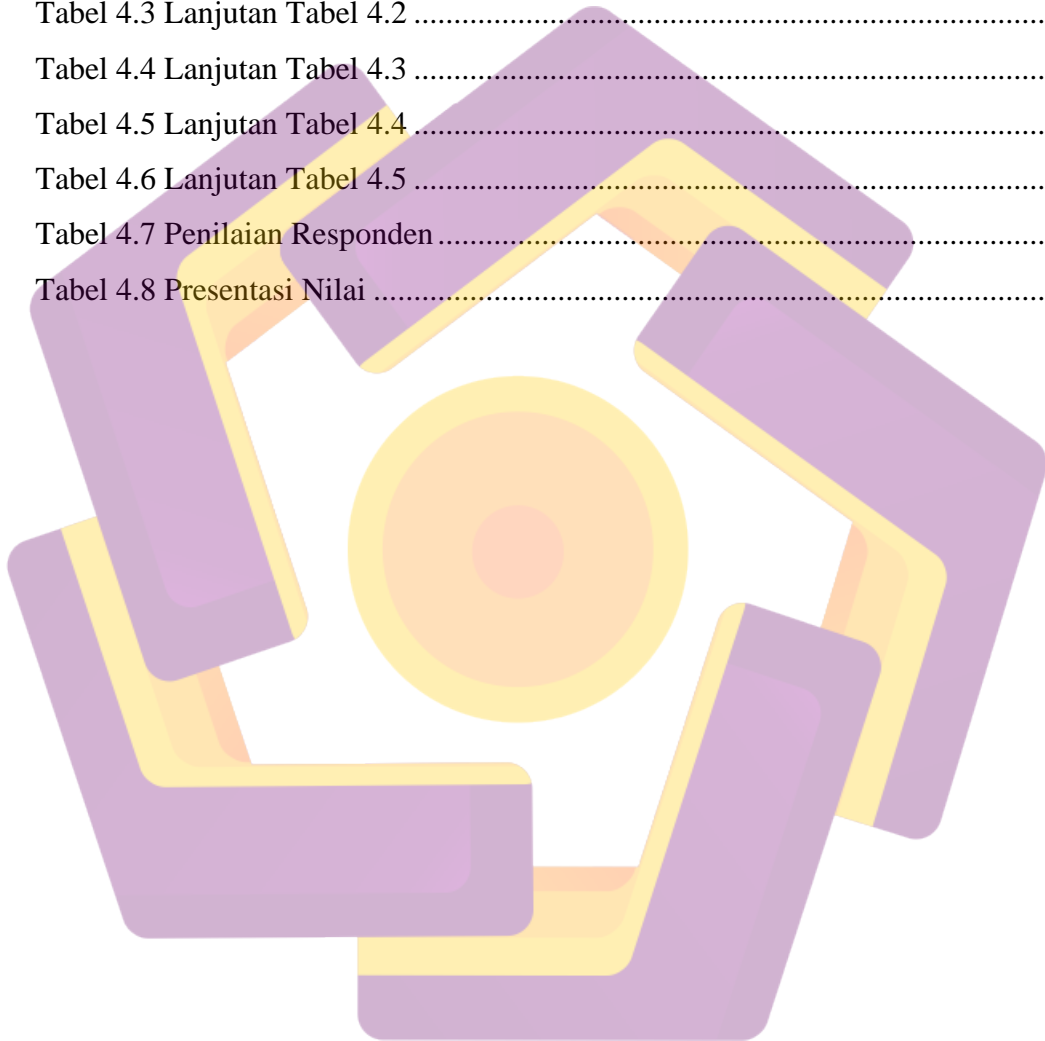
HALAMAN JUDUL	I
HALAMAN PERSETUJUAN	II
HALAMAN PENGESAHAN	III
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	IV
HALAMAN MOTO	V
HALAMAN PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR TABEL	XII
DAFTAR GAMBAR	XIII
INTISARI	XIV
ABSTRACT	XV
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LatarBelakang	1
1.2 RumusanMasalah	3
1.3 BatasanMasalah	3
1.4 Maksud Dan TujuanPenelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 MetodePenelitian	6
1.7 Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.2 Konsep Dasar Multimedia	12
2.2.1 Pengertian Multimedia	12
2.2.2 Komponen Multimedia	13
2.2.2.1 Teks	13
2.2.2.2 Gambar	13
2.2.2.3 Audio	16
2.2.2.4 Animasi	18
2.2.2.5 Video	19

2.3	Definisi Motion Graphic	19
2.4	Tahap Produksi.....	20
2.4.1	Pra Produksi.....	20
2.4.1.1	Naskah	21
2.4.1.2	Storyboard.....	21
2.4.2	Produksi	21
2.4.2.1	Key Animator	21
2.4.2.2	Background	22
2.4.2.3	Coloring	22
2.4.2.4	Lip-Synch	23
2.4.2.5	Sound	23
2.4.3	Pasca Produksi.....	23
2.4.3.1	Compositing dan Editing	24
2.4.3.2	Rendering.....	24
2.5	Testing.....	24
2.5.1	Resolusi	24
2.5.2	Aspect Ratio	25
2.5.3	Frame Rate.....	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		25
3.1	Tinjauan Umum.....	26
3.1.1	Edukasi Kesehatan Mental Bagi Pecandu Game.....	26
3.1.2	Pengaruh Game Yang Mempengaruhi Mental	26
3.1.3	Solusi	29
3.2.	Analisis.....	29
3.2.1.	Analisis SWOT.....	29
3.2.2.	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	31
3.2.3.	Analisis Kebutuhan Non- Fungsional	32
3.2.3.1	Kebutuhan Hardware (Perangkat Keras)	32
3.2.3.2	Kebutuhan Software (Perangkat Lunak)	33
3.2.3.3	Kebutuhan Brainware	33
3.3	Tahap Pra-Produksi	35

3.3.1	Menentukan Konsep	35
3.3.2	Rancangan Naskah	35
3.3.3	Rancangan Storyboard.....	43
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		58
4.1	Tahap Produksi.....	58
4.1.1	Drawing	58
4.1.2	Animasi.....	68
4.1.3	Pembentukan dan Pencarian Suara.....	75
4.1.3.1	Narasi.....	75
4.1.3.2	Musik Latar.....	78
4.2	Tahap Pasca Produksi.....	79
4.2.1	Compositing	79
4.2.2	Rendering	81
4.3	Pembahasan.....	84
4.3.1	Testing	84
4.3.2	Alpha Testing	85
4.3.3	Beta Testing.....	86
4.4	Implementasi	92
4.4.1	Implementasi pada Situs Youtube.com	92
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		93
5.1	Kesimpulan.....	93
5.2	Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA		95
LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT	30
Tabel 3.2 Rancangan Storyboard	44
Tabel 4.1 Daftar Gambar Objek.....	63
Tabel 4.2 Lanjutan Tabel 4.1	64
Tabel 4.3 Lanjutan Tabel 4.2	65
Tabel 4.4 Lanjutan Tabel 4.3	66
Tabel 4.5 Lanjutan Tabel 4.4	67
Tabel 4.6 Lanjutan Tabel 4.5	68
Tabel 4.7 Penilaian Responden.....	86
Tabel 4.8 Presentasi Nilai	91



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi Ilustrasi Gambar pada Media Papan Kayu	14
Gambar 2.2 Ilustrasi Vector dan Bitmap.....	16
Gambar 2.3 Ilustrasi Perbedaan Frekuensi dan Panjang Gelombang	17
Gambar 4.1 Proses Pembuatan File	59
Gambar 4.2 Menggambar dengan <i>Shape Tool</i>	60
Gambar 4.3 Menggambar dengan <i>Pen tool</i>	60
Gambar 4.4 Mengganti Warna Objek Gambar	61
Gambar 4.5 Gambar susunan layer	62
Gambar 4.6 Menyimpan File Photoshop CC 2019	63
Gambar 4.7 Membuat <i>Composition</i> Baru	69
Gambar 4.8 Tampilan <i>Composition Setting</i>	70
Gambar 4.9 Mengimport File .psd pada After Effect CC 2018.....	71
Gambar 4.10 <i>Imprt as</i> pada After Effect CC 2018.....	72
Gambar 4.11 Tampilan File yang diimport pada Jendela Project.....	73
Gambar 4.12 Tampilan File Objek pada Timeline.....	73
Gambar 4.13 Efek pada <i>Transform</i>	75
Gambar 4.14 Tampilan Adobe Audition CC 2018	76
Gambar 4.15 Posisi Tombol R.....	76
Gambar 4.16 Proses <i>Recording</i>	77
Gambar 4.17 <i>Noise Reduction</i>	77
Gambar 4.18 <i>Export</i> File Rekaman.....	78
Gambar 4.19 Pencarian Musik Latar	79
Gambar 4.20 Penggabungan Narasi pada Adobe Premiere Pro CC 2018	80
Gambar 4.21 Menurunkan Audio <i>Levels</i>	80
Gambar 4.22 Tampilan Render Queue Adobe After Effect CC 2018	82
Gambar 4.23 Tampilan Render Queue Adobe Premiere Pro CC 2018.....	82
Gambar 4.24 Pilih Lokasi Hasil <i>Render</i>	83
Gambar 4.25 Proses <i>Rendering</i>	84
Gambar 4.26 Upload pada Situs Youtube.com.....	92

INTISARI

Pembuatan animasi ini merupakan hasil dari penelitian yang dilakukan di Lembaga psikologi Laksita Educare Yogyakarta dengan mengangkat tema kecanduan game pada anak karena dilihat dari akibat yang dihasilkan dapat mempengaruhi tumbuh kembang pada mental anak nantinya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sarana edukasi melalui media video animasi dengan menerapkan Teknik motion grafik yang lebih ringan sehingga dapat menarik audiens terutama untuk anak – anak dan para orang tua, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mengenai bahayanya kecanduan game pada tumbuh kembang anak serta menambah wawasan dalam mencari solusi terbaik untuk mengatasi masalah tersebut.

Hasil dari mengimplementasikan edukasi melalui video animasi dengan Teknik motion grafik ini menunjukkan bahwa pemahaman audiens lebih tinggi dalam menerima informasi yang didapat sehingga menunjukkan keefektifan penyampaian edukasi melalui media animasi ini lebih tinggi dari pada melalui media konvensional lainnya.

Kata Kunci : Animasi, Motion Grafik, Kecanduan Game

ABSTRACT

This animation is the result of research conducted at the Psychology Institute of Laksita Educare Yogyakarta by raising the theme of game addiction in children because of the resulting consequences can affect the child's growth in the mental future.

This research aims to develop educational facilities through animated video media by applying a lighter motion graphics technique so that it can attract audiences especially for children and parents, so as to increase the understanding of the dangers of gaming addiction to child growth and add insight in finding the best solution to solve the problem.

The result of implementing education through animated video with this motion graphics technique shows that the understanding of the audience is higher in receiving the information obtained that shows the effectiveness of education delivery through animation media is higher than through other conventional media.

Keywords : Animation, Motion graphics, Addiction Games

