

**ANALISIS DAN PEMBUATAN ANIMASI MOTION GRAPHIC
PENYEBARAN VIRUS CORONA**

SKRIPSI



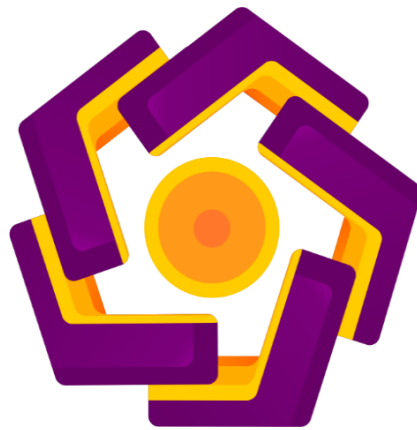
disusun oleh
Rizky Nur Hidayat
18.21.1155

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

**ANALISIS DAN PEMBUATAN ANIMASI MOTION GRAPHIC
PENYEBARAN VIRUS CORONA**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Rizky Nur Hidayat

18.21.1155

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PEMBUATAN ANIMASI MOTION GRAPHIC PENYEBARAN VIRUS CORONA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rizky Nur Hidayat

18.21.1155

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 3 April 2020

Dosen Pembimbing,

Mulia Sulistiyono, M.Kom

NIK.190302248

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PEMBUATAN ANIMASI MOTION GRAPHIC PENYEBARAN VIRUS CORONA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rizky Nur Hidayat

18.21.1155

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Juni 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom
NIK. 190302276

Arifyanto Hadinegoro, S.Kom, MT
NIK. 190302289

Mulia Sulistiyono, M.Kom
NIK. 190302248

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Juni 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si. M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 telah ditulis dan/atau diterbitkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Ponorogo, 13 Juli 2020



Rizky Nur Hidayat

18.21.1155

MOTTO

“ Tidak ada kesuksesan melainkan dengan pertolongan Allah ”

-Q.S. Huud:88-

*“Siapa yang menjauhkan diri dari sifat
Suka mengeluh maka berarti ia mengundang kebahagiaan”*

-Abu Bakar Ash-Shiddiq-



PERSEMBAHAN

Penulis mengucapkan syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga bekesempatan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Analisis dan Pembuatan Animasi Motion Graphic Penyebaran Virus Corona**” skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Teknik Informatika UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

Dengan segala kerendahan hati, saya mempersembahkan Skripsi ini kepada :

1. M.Suyanto, Prof., Dr., MM selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Ayahanda Soimun dan Ibunda Munnawaroh tercinta, terimakasih atas segala doa, Pendidikan, perjuangan dan pengorbanan anakmu ini.
3. Sahabat saya yang selalu menjadi support system untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Mulia Sulistiyono, M.Kom. selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan banyak saran dan masukan hingga terselesaiannya skripsi ini.
5. Teman -teman S!-Informatika Transfer-2018 yang sudah menjadi keluarga baru, terimakasih atas segala doa dan dukungan semoga kita semua menjadi orang-orang yang berguna di dunia dan di akhirat, Aamiin

Saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya, mohon maaf jika ada salah kata baik sengaja atau tidak sengaja selama ini. Sukses untuk kalian semua dilancarkan segala urusannya, semoga Allah SWT memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatulahi Wabarakatuh.

Penulis mengucapkan syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa shalawat dan salam penulis haturkan pada Rasulullah Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan keindahan Islam. Pembuatan skripsi ini guna memenuhi persyaratan akademis untuk memperoleh gelar Sarjana di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

Tanpa bantuan dari berbagai pihak pastinya penulis akan mengalami berbagai macam kesulitan. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. M.Suyanto, Prof., Dr., MM. selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T dan Ibu Windha Mega Pradnya D, M.Kom, selaku ketua dan sekretaris program studi S1-Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Mulia Sulistiyono, M.Kom. selaku dosen pembimbing.

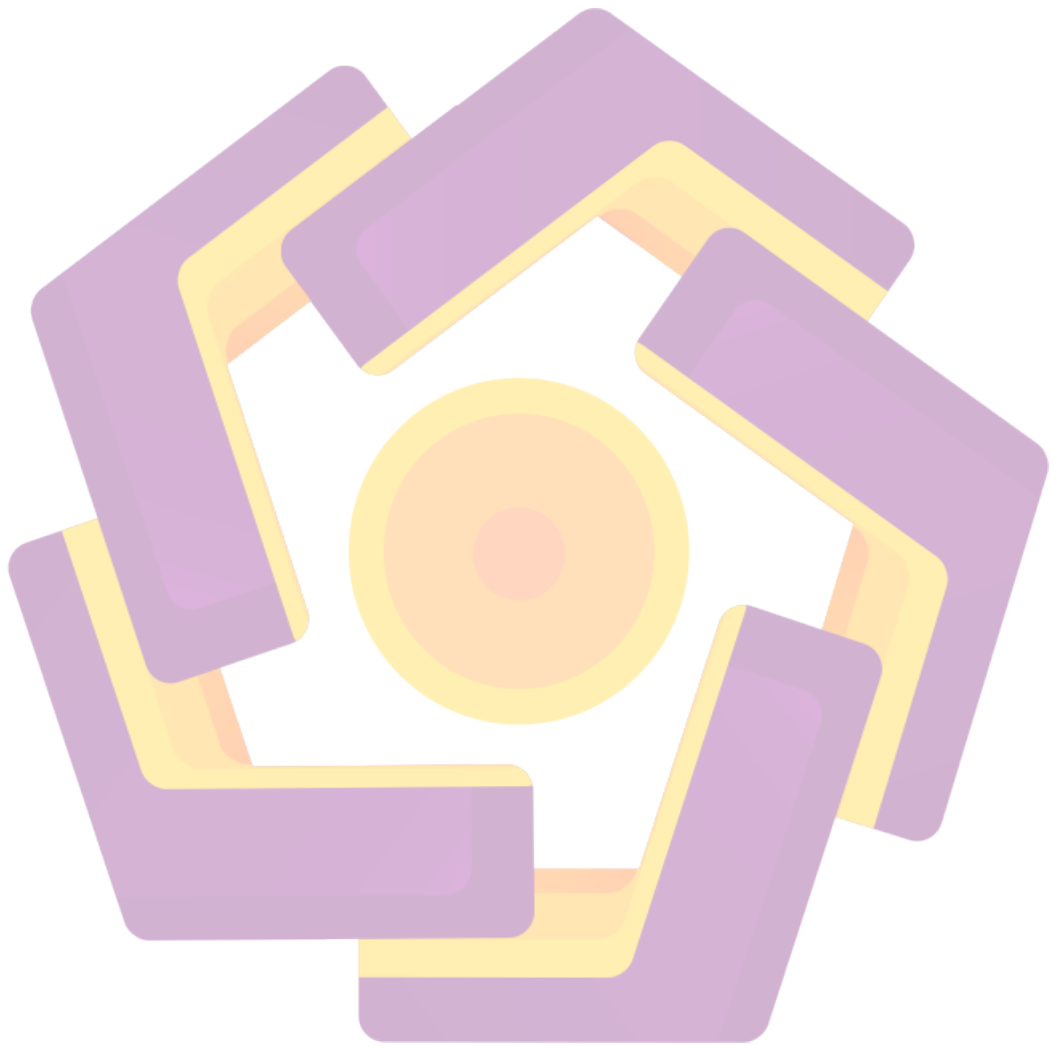
Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaannya skripsi ini. Namun, penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Ponorogo, 15 Juli 2020



Rizky Nur Hidayat



DAFTAR ISI

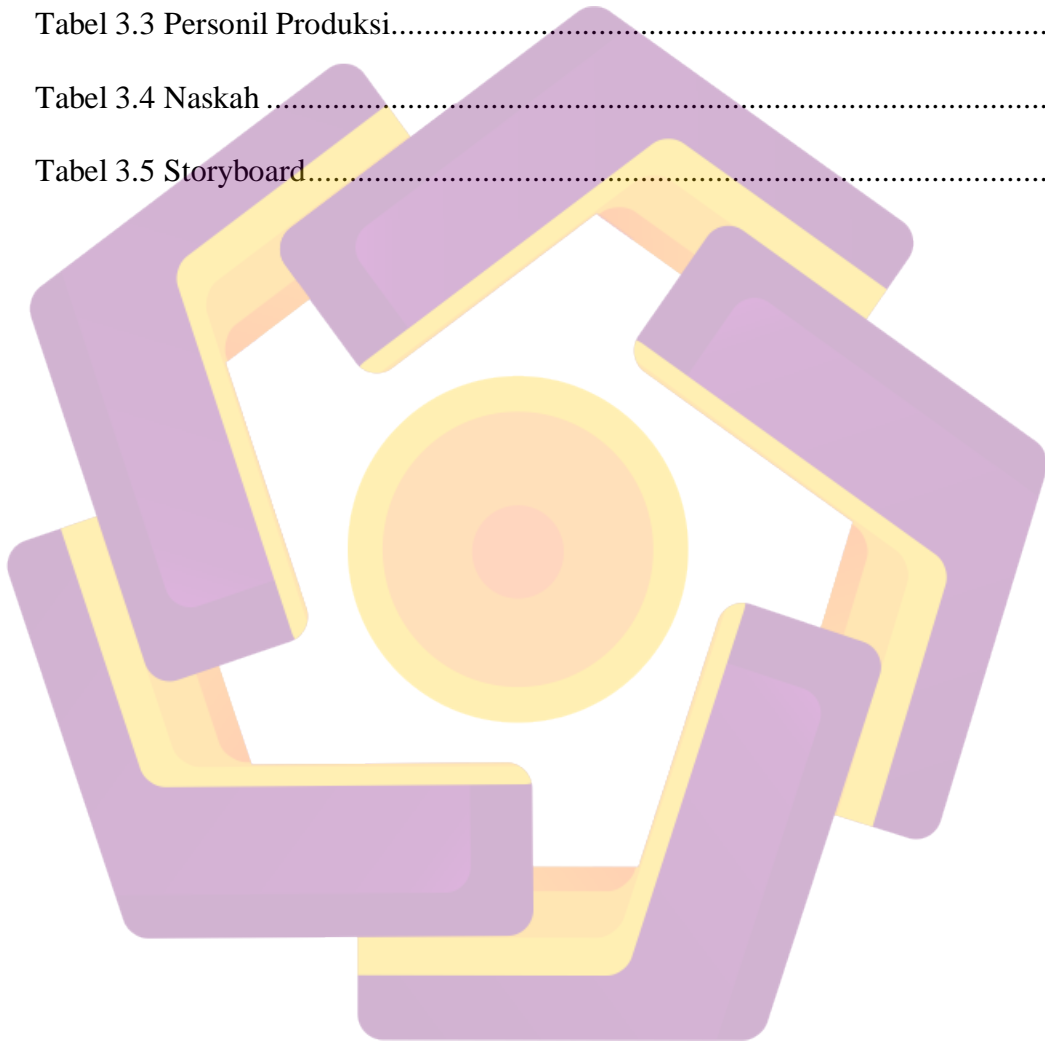
JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 Sejarah Multimedia.....	8
2.2.2 Definisi Multimedia.....	11
2.2.3 Unsur Sistem Multimedia.....	13
2.3 Definisi Animasi.....	20
2.3.1 Proses Pembuatan Animasi.....	20
2.3.2 Animasi 2D.....	21

2.3.3	Jenis – jenis Animasi	22
2.3.4	Keuntungan Menggunakan Animasi	23
2.4	<i>Motion Graphic</i>	24
2.4.1	Definisi <i>Motion Graphic</i>	24
2.5	Iklan Layanan Masyarakat	26
2.5.1	Definisi Iklan.....	27
2.5.2	Tujuan dan Fungsi Periklanan.....	28
2.5.3	Bentuk Iklan.....	29
2.5.4	Kriteria Iklan Layanan Masyarakat	30
2.6	Virus Corona (<i>Covid-19</i>).....	32
2.7	Tinjauan Perangkat Lunak	33
2.8	Tahapan Produksi	34
BAB III PEMBAHASAN		38
3.1	Analisis Masalah.....	38
3.2	Solusi yang dipilih	38
3.3	Analisis Sistem	39
3.3.1	Kebutuhan Fungsional.....	39
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	39
3.3	Pra Produksi	42
3.3.1	Ide dan Konsep.....	42
3.3.2	Desain Karakter.....	43
3.3.3	<i>Script</i> atau Naskah	44
3.3.4	Storyboard.....	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		58
4.1	Alur Produksi.....	58
4.2	Produksi.....	59
4.2.1	Drawing	59

4.2.2	Coloring	61
4.2.3	Background	62
4.2.4	<i>Sound Recording dan Sound Editing</i>	63
4.3	Pasca Produksi	69
4.3.1	Compositing	69
4.3.2	Editing	75
4.3.3	Rendering	77
4.4	Pembahasan	78
4.4.1	Uji Coba Animasi Motion Graphic	78
4.5	Implementasi	80
4.5.1	Publish Media Online Instagram	80
BAB V PENUTUP		85
5.1	Kesimpulan	85
5.2	Saran	86
DAFTAR PUSTAKA		87
LAMPIRAN		89

DAFTAR TABEL

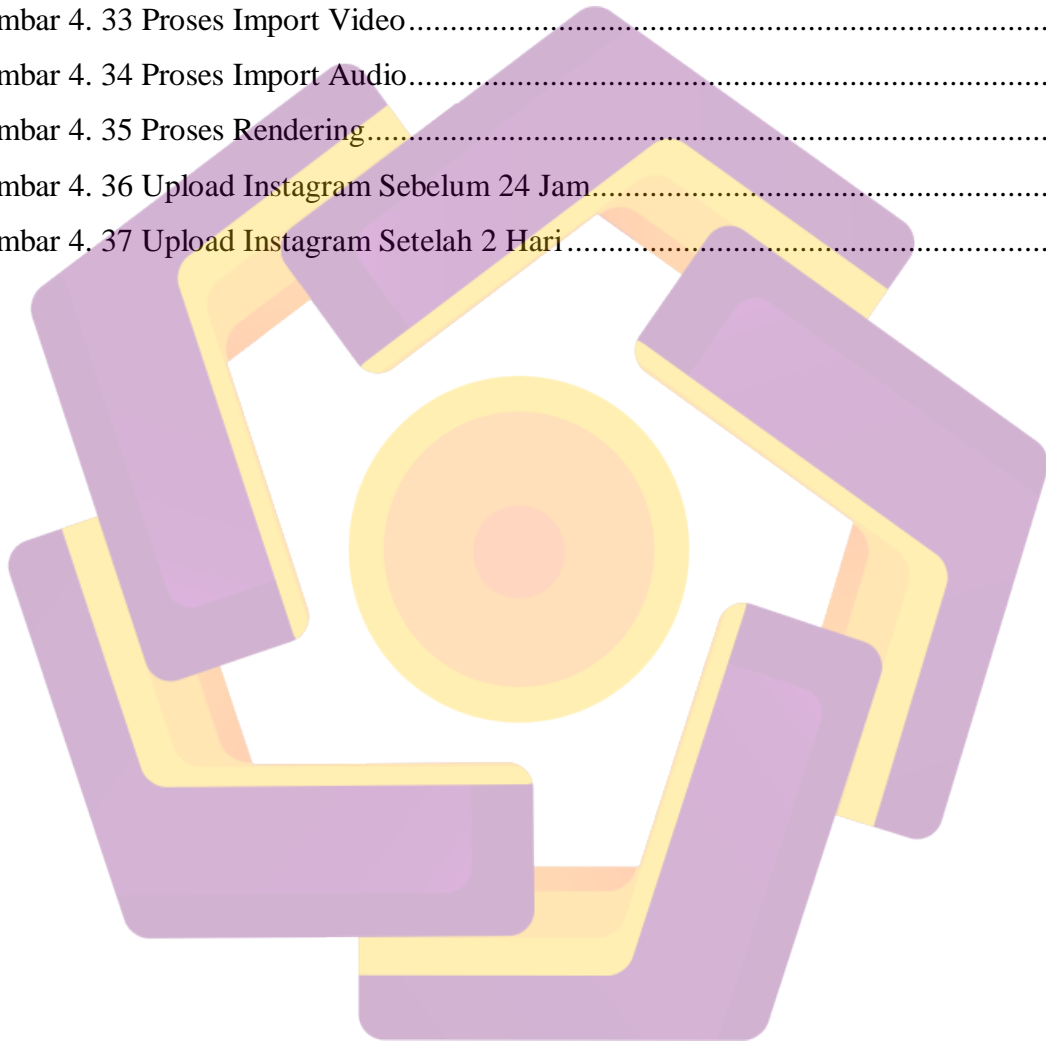
Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka	7
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	40
Tabel 3.2 Perangkat Lunak.....	41
Tabel 3.3 Personil Produksi.....	42
Tabel 3.4 Naskah	45
Tabel 3.5 Storyboard.....	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Text.....	13
Gambar 2.2 Unsur Gambar.....	14
Gambar 2.3 Animasi.....	15
Gambar 2.4 Audio	16
Gambar 2.5 Video	16
Gambar 2.6 Motion Graphic	24
Gambar 3.1 Karakter Laki-laki	44
Gambar 3.2 Karakter Perempuan.....	44
Gambar 4. 1 Tabel Alur Prosedur Pembuatan	58
Gambar 4. 2 Loading Screen Adobe Illustrator cc 2018	59
Gambar 4. 3 Membuat Lembar Kerja Baru	60
Gambar 4. 4 Lembar Kerja Adobe Illustrator CC 2018	60
Gambar 4. 5 Tampilan Dasar Objek.....	61
Gambar 4. 6 Proses Coloring	62
Gambar 4. 7 Proses Penyimpanan Objek	62
Gambar 4. 8 Gambar Background	63
Gambar 4. 9 Xiaomi Redmi untuk proses Dubbing	64
Gambar 4. 10 Loading Screen Adobe Audition CS6.....	65
Gambar 4. 11 Tampilan Adobe Audition CS6.....	65
Gambar 4. 12 Proses Import File Adobe Audition CS6.....	65
Gambar 4. 13 Proses Memotong Audio	66
Gambar 4. 14 Proses Pembuatan Lembar Kerja Baru.....	66
Gambar 4. 15 Kotak New Audio File.....	67
Gambar 4. 16 Audio yang Sudah dipaste	67
Gambar 4. 17 Proses Menghilangkan Noise.....	68
Gambar 4. 18 Menambahkan Effect Audio	69
Gambar 4. 19 Gambar 4. 19 Hasil Export File	69
Gambar 4. 20 Tampilan Loading Screen Adobe After Effect CS6.....	70
Gambar 4. 21 Tampilan New Composition.....	70
Gambar 4. 22 Proses Import File	71
Gambar 4. 23 Tampilan Compositing	71
Gambar 4. 24 Tranformasi.....	72
Gambar 4. 25 Penganimasian	73

Gambar 4. 26 Drop Shadow	73
Gambar 4. 27 Proses Pemberian Effect Shadow.....	74
Gambar 4. 28 Proses Memberikan Efek smooth.....	74
Gambar 4. 29 Proses Render.....	75
Gambar 4. 30 File Rendering.....	75
Gambar 4. 31 Tampilan Loading Screen.....	76
Gambar 4. 32 Membuat New Squence.....	76
Gambar 4. 33 Proses Import Video.....	77
Gambar 4. 34 Proses Import Audio.....	77
Gambar 4. 35 Proses Rendering.....	78
Gambar 4. 36 Upload Instagram Sebelum 24 Jam.....	83
Gambar 4. 37 Upload Instagram Setelah 2 Hari.....	84



INTISARI

Iklan layanan masyarakat yang ditampilkan dalam bentuk video animasi dengan Teknik Motion Graphic dapat bercerita melalui objek gambar yang bergerak secara atraktif, kreatif ditambah dengan efek music dan suara sehingga dapat dinikmati dan dipahami oleh setiap kalangan tanpa harus menceritakan secara langsung kepada para konsumen. Video ini nantinya juga dapat disebarluaskan secara mudah menggunakan kemajuan media informasi.

Metode dalam pembuatan iklan layanan masyarakat ini dilakukan dengan kualitatif dan analisis, yang di dapat dari hasil pengumpulan data Kementria Kesehatan RI dan data sekunder yang di dapat dari WHO, serta jurnal dan artikel yang berhubungan dengan multimedia. Pembuatan diawali dengan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembuatan, pengumpulan data, perancangan, pengembangan, serta testing dan implementasi.

Projek yang akan dihasilkan berupa Video Animasi Motion Graphic yang digunakan sebagai iklan layanan masyarakat yang lengkap berupa materi tentang penyebaran virus corona sekaligus sebagai edukasi bagi masyarakat melalui media sosial maupun elektronik.

Kata Kunci : Iklan Layanan Masyarakat, Video Animasi, Motion Graphic, Virus Corona

ABSTRACT

Public service advertisements displayed in the form of animated videos with Motion Graphic Techniques can tell stories through moving object images that are attractive, creatively coupled with music and sound effects so that they can be enjoyed and understood by all groups without having to tell them directly to consumers. This video can also be disseminated easily later using the advancement of information media.

The method in making public service announcements is done with qualitative and analysis, obtained from the data collection of the Indonesian Ministry of Health and secondary data obtained from WHO, as well as journals and articles related to multimedia. Making begins with the background of the problem, the formulation of the problem, the purpose of making, data collection, design, development, and testing and implementation.

The project will be produced in the form of a Motion Graphic Animation Video which is used as a complete public service advertisement in the form of material about the spread of the corona virus as well as education for the public through social media and electronics.

Keywords: *Public Service Advertisements, Animated Video, Motion Graphic, Corona Virus*