

**PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC DAN ANIMASI 2D  
MANFAAT VAKSIN DAN PENCEGAHAN COVID-19**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

**FIKRI TRI ANANDA**

**18.11.2220**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2025**

**PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC DAN ANIMASI 2D  
MANFAAT VAKSIN DAN PENCEGAHAN COVID-19**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

**FIKRI TRI ANANDA**

**18.11.2220**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2025**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC DAN ANIMASI 2D**  
**MANFAAT VAKSIN DAN PENCEGAHAN COVID-19**

yang disusun dan diajukan oleh

**FIKRI TRI ANANDA**

**18.11.2220**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 22 November 2023

Dosen Pembimbing,

  
**MAJID RAHARDI, S.Kom., M.Eng**  
**NIK. 190302393**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC DAN ANIMASI 2D**  
**MANFAAT VAKSIN DAN PENCEGAHAN COVID-19**

yang disusun dan diajukan oleh

**FIKRI TRI ANANDA**

**18.11.2220**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 November 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Majid Rahardi, S.Kom., M.Eng**  
**NIK. 190302393**

**Moch Farid Fauzi, M.Kom**  
**NIK. 190302284**

**Irma Rofni Wulandari, S.Pd., M.Eng**  
**NIK. 190302329**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 22 November 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 : FIKRI TRI ANANDA  
NIM : 18.11.2220

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### Tuliskan Judul Skripsi

Dosen Pembimbing : MAJID RAHARDI, S.Kom., M.Eng

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, 22 November 2023

Yang Menyatakan,



FIKRI TRI ANANDA

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT. yang telah memberikann segala nikmat, kesehatan dan kekuatan dalam menuntut ilmu, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul “Pembuatan Video Motion graphic dan Animasi 2D Manfaat Vaksin dan Pencegahan Covid-19” dengan tepat waktu. Dengan begitu skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Keluarga tercinta yang selalu memberikan semangat dan dukungan baik materi maupun non materi.
2. Bapak dosen pembimbing Majid Rahardi, S. Kom, M.Eng. yang telah memberikan bimbingan dan bantuan demi kelancaran penelitian.
3. Teman-temanku dari kelas 18 Informatika 06 dan seluruh sahabat seperjuangan yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung.
4. Semua pihak yang telah memberikan semangat dan dorongan agar segera menyelesaikan penelitian.

Last but not least, terimakasih untuk saya yang telah bertahan sampai titik ini banyak cerita dan perjuangan yang telah dilewati.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Pembuatan Video Motion Graphic dan Animasi 2D Manfaat Vaksin Dan Pencegahan Covid-19”.

Adapun tujuan umum dari penelitian ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan akademik dalam menyelesaikan pendidikan pada program strata 1 Sarjana Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam proses pelaksanaan penelitian, peneliti mendapat dukungan, bimbingan, bantuan dan kemudahan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan ketulusan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al Fatta, S. Kom., M. Kom. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Majid Rahardi, S. Kom, M. Eng Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan masukan dan saran kepada penulis sejak awal sampai dengan terselesaikannya penelitian ini.
4. Seluruh anggota kontrakan “*Sesepuh Inti Bumi*” yang telah memberikan dukungan moral, mental dan pengetahuan serta jasanya kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.

Yogyakarta, 1 November 2023

Penulis Fikri Tri Ananda



## DAFTAR ISI

|                                           |          |
|-------------------------------------------|----------|
| HALAMAN JUDUL .....                       | I        |
| HALAMAN PERSETUJUAN .....                 | II       |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                   | III      |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ..... | IV       |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                 | V        |
| KATA PENGANTAR.....                       | VI       |
| DAFTAR ISI .....                          | VII      |
| DAFTAR TABEL .....                        | X        |
| DAFTAR GAMBAR .....                       | XI       |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                      | XIII     |
| INTISARI .....                            | XIV      |
| ABSTRACT.....                             | XV       |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>             | <b>1</b> |
| 1.1 LATAR BELAKANG .....                  | 1        |
| 1.2 RUMUSAN MASALAH.....                  | 2        |
| 1.3 BATASAN MASALAH .....                 | 2        |
| 1.4 TUJUAN PENELITIAN.....                | 2        |
| 1.5 MANFAAT PENELITIAN .....              | 3        |
| 1.6 SISTEMATIKA PENULISAN .....           | 3        |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>      | <b>5</b> |
| 2.1 STUDI LITERATUR .....                 | 5        |
| 2.2 DASAR TEORI .....                     | 10       |
| 2.2.1 Multimedia.....                     | 10       |
| 2.2.2 Macam - Macam Multimedia.....       | 10       |
| 2.2.3 Elemen Multimedia.....              | 11       |



## DAFTAR ISI

|                                              |                                    |           |
|----------------------------------------------|------------------------------------|-----------|
| 2.2.4                                        | Animasi.....                       | 12        |
| 2.2.5                                        | Sejarah Animasi di Indonesia ..... | 13        |
| 2.2.6                                        | Motion Graphic.....                | 14        |
| 2.2.6.1                                      | Prinsip Dasar Motion Graphic ..... | 14        |
| 2.2.7                                        | Media Informasi.....               | 15        |
| 2.2.7.1                                      | Jenis Media Informasi .....        | 15        |
| 2.2.7.2                                      | Manfaat Media Informasi .....      | 16        |
| 2.2.8                                        | Corona Virus 2019 (COVID-19) ..... | 16        |
| 2.2.8.1                                      | Pencegahan COVID-19 .....          | 17        |
| 2.2.9                                        | Vaksin .....                       | 20        |
| 2.2.9.1                                      | Pengertian Vaksin .....            | 20        |
| 2.2.9.2                                      | Manfaat Vaksin.....                | 19        |
| 2.2.9.3                                      | Jenis-Jenis Vaksin Covid-19.....   | 21        |
| <b>BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN .....</b> |                                    | <b>25</b> |
| 3.1                                          | METODE PENELITIAN.....             | 25        |
| 3.2                                          | ALUR PENELITIAN .....              | 25        |
| 3.3                                          | PENGUMPULAN DATA.....              | 26        |
| 3.3.1                                        | Observasi .....                    | 26        |
| 3.3.2                                        | Studi Pustaka .....                | 26        |
| 3.4                                          | ANALISI KEBUTUHAN.....             | 27        |
| 3.4.1                                        | Kebutuhan Fungsional .....         | 27        |
| 3.4.2                                        | Kebutuhan Non Fungsional .....     | 28        |
| 3.4.2.1                                      | Kebutuhan Hardware .....           | 28        |
| 3.4.2.2                                      | Kebutuhan Software .....           | 28        |
| 3.4.2.3                                      | Kebutuhan Brainware .....          | 29        |
| 3.5                                          | PRA PRODUKSI .....                 | 30        |
| 3.5.1                                        | Ide .....                          | 30        |
| 3.5.2                                        | Pembuatan Naskah.....              | 30        |
| 3.5.3                                        | Storyboard.....                    | 41        |

## DAFTAR ISI

|                                                   |           |
|---------------------------------------------------|-----------|
| 3.6 PRODUKSI.....                                 | 59        |
| 3.7 PASKA PRODUKSI .....                          | 59        |
| 3.7.1 Compositing.....                            | 59        |
| 3.7.2 Rendering.....                              | 59        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>          | <b>60</b> |
| 4.1 PRODUKSI ASET.....                            | 60        |
| 4.1.1 Hasil Pembuatan Aset Gambar .....           | 63        |
| 4.1.1.1 Hasil Aset Jenis-Jenis Vaksin .....       | 63        |
| 4.1.1.2 Hasil Aset Karakter.....                  | 63        |
| 4.1.1.3 Hasil Aset Background .....               | 64        |
| 4.1.1.4 Perekam Audio (Recording Voice Over)..... | 66        |
| 4.2 PASKA PRODUKSI .....                          | 66        |
| 4.2.1 Animation .....                             | 66        |
| 4.2.2 Menganimasikan Aset Gambar.....             | 68        |
| 4.2.3 Compositing.....                            | 71        |
| 4.2.4 Rendering.....                              | 72        |
| 4.3 HASIL AKHIR.....                              | 74        |
| 4.4 EVALUASI.....                                 | 74        |
| 4.4.1 Evaluasi Kebutuhan Fungsional .....         | 74        |
| 4.5 UJI KUESIONER.....                            | 77        |
| 4.6 PUBLISH MEDIA ONLINE .....                    | 85        |
| <b>BAB V PENUTUP .....</b>                        | <b>86</b> |
| 5.1 KESIMPULAN .....                              | 86        |
| 5.2 SARAN .....                                   | 86        |
| <b>REFERENSI.....</b>                             | <b>87</b> |
| <b>LAMPIRAN .....</b>                             | <b>91</b> |

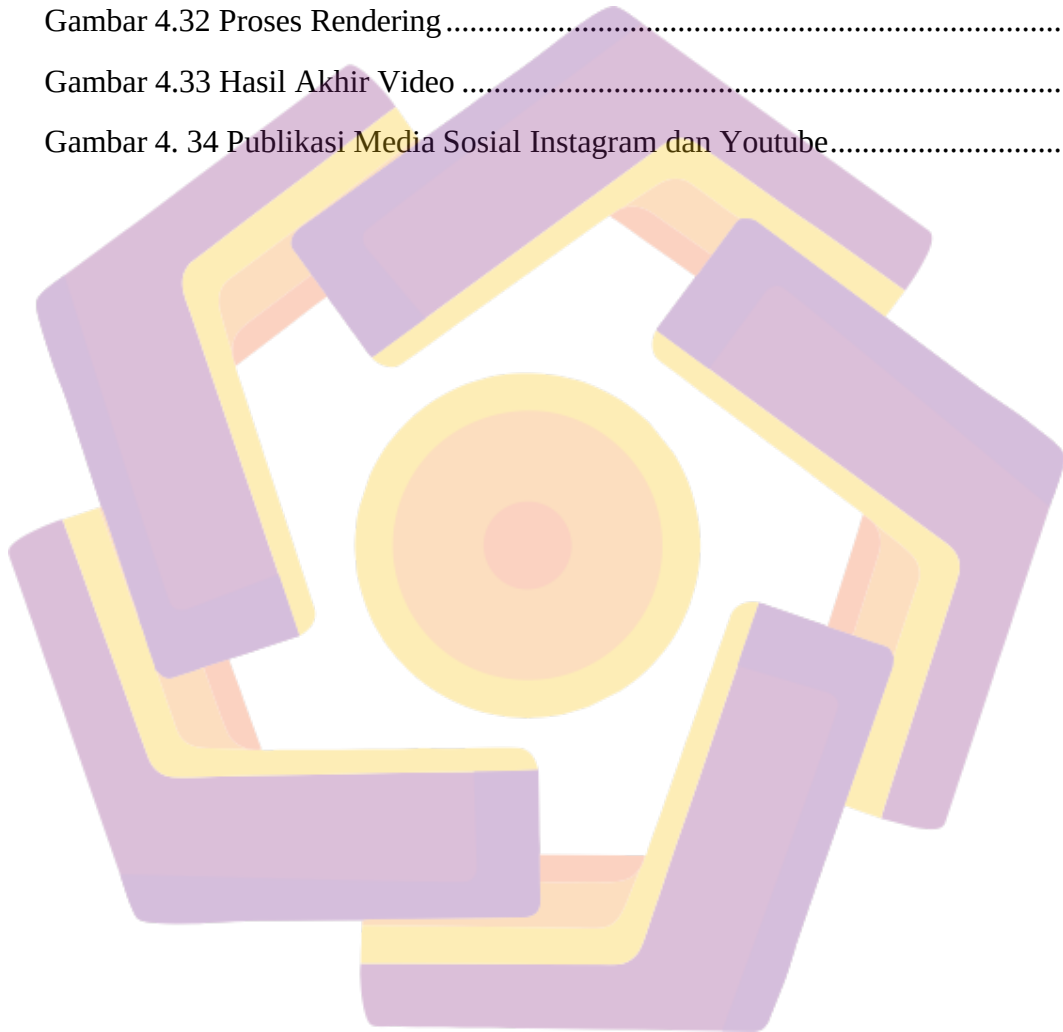
## DAFTAR TABEL

|                                                        |    |
|--------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2.1 Keaslian Penelitian.....                     | 7  |
| Tabel 2.2 Kebijakan Pembatasan Sosial .....            | 17 |
| Tabel 4.1 Kebutuhan Hardware .....                     | 28 |
| Tabel 4.2 Kebutuhan Software.....                      | 29 |
| Tabel 4.3 Kebutuhan Brainware.....                     | 29 |
| Tabel 4.4 Naskah.....                                  | 30 |
| Tabel 4.5 Storyboard .....                             | 43 |
| Tabel 4.6 Kebutuhan Fungsional.....                    | 75 |
| Tabel 4.7 Bobot Nilai .....                            | 77 |
| Tabel 4.8 Persentase Interval.....                     | 78 |
| Tabel 4.9 Hasil Kuesioner 30 Ahli Multimedia .....     | 78 |
| Tabel 4.10 Penilaian Kuesioner 30 Ahli Multimedia..... | 80 |
| Tabel 4.11 Hasil Kuesioner 30 Masyarakat Umum .....    | 82 |
| Tabel 4.12 Penilaian Kuesioner Masyarakat Umum .....   | 83 |

## DAFTAR GAMBAR

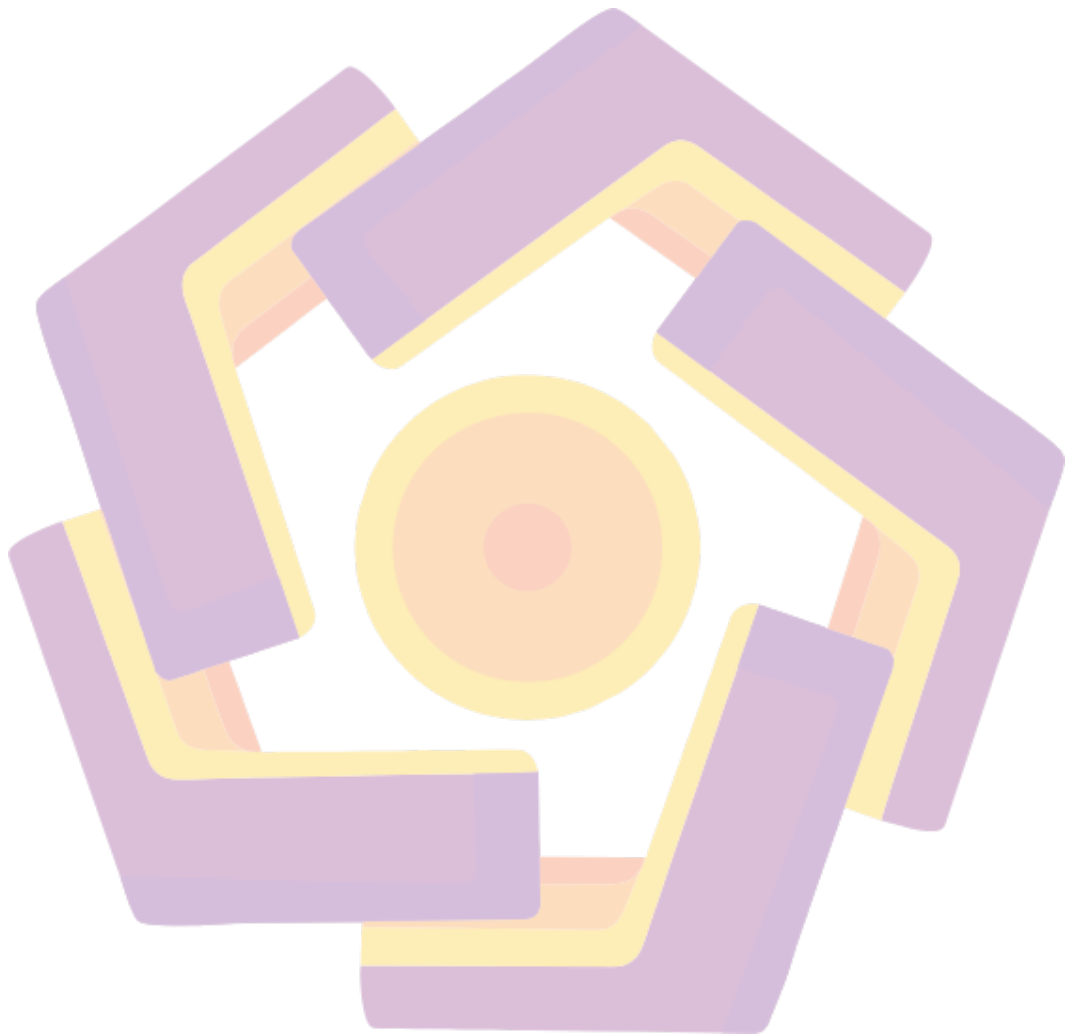
|                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 3.1 Alur Penelitian.....                                | 25 |
| Gambar 4.1 Membuat Lembar Kerja Baru.....                      | 60 |
| Gambar 4.2 Pembuatan Karakter .....                            | 61 |
| Gambar 4.3 Tool Fill.....                                      | 61 |
| Gambar 4.4 Hasil Pewarnaan .....                               | 62 |
| Gambar 4.5 Proses Penyimpanan Hasil Gambar.....                | 62 |
| Gambar 4.6 Hasil Pembuatan Aset Jenis-jenis Botol Vaksin ..... | 63 |
| Gambar 4.7 Hasil Pembuatan Aset Karakter Virus COVID-19.....   | 63 |
| Gambar 4.8 Hasil Pembuatan Aset Karakter dokter .....          | 64 |
| Gambar 4.9 Hasil Pembuatan Background Corona .....             | 64 |
| Gambar 4.10 Hasil Pembuatan Background Aliran Darah .....      | 64 |
| Gambar 4.11 Rumah Sakit .....                                  | 65 |
| Gambar 4.12 Taman .....                                        | 65 |
| Gambar 4.13 Pasar .....                                        | 65 |
| Gambar 4.14 Windows Voice Recorder.....                        | 66 |
| Gambar 4.15 Composition Setting .....                          | 67 |
| Gambar 4.16 Import File Aset Gambar.....                       | 67 |
| Gambar 4.17 Pilihan Import.....                                | 68 |
| Gambar 4.18 Layer.....                                         | 68 |
| Gambar 4.19 Proses Mengaktifkan Anchor Point.....              | 68 |
| Gambar 4.20 Tool Pen Behind.....                               | 69 |
| Gambar 4.21 Mengatur Parent .....                              | 69 |
| Gambar 4.22 Proses Animasi Aset Gambar.....                    | 69 |
| Gambar 4.23 Easy Ease In .....                                 | 70 |
| Gambar 4.24 Plugin Mister Horse.....                           | 70 |
| Gambar 4.25 Proses menggunakan Animation Composer.....         | 70 |
| Gambar 4.26 Proses Export.....                                 | 71 |

|                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4.27 Tampilan Adobe media Encoder.....                  | 71 |
| Gambar 4.28 Import File .....                                  | 72 |
| Gambar 4.29 Compositing.....                                   | 72 |
| Gambar 4.30 Export .....                                       | 73 |
| Gambar 4.31 Export Setting.....                                | 73 |
| Gambar 4.32 Proses Rendering .....                             | 73 |
| Gambar 4.33 Hasil Akhir Video .....                            | 74 |
| Gambar 4. 34 Publikasi Media Sosial Instagram dan Youtube..... | 85 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| Lampiran 1. Profil obyek Penelitian | 10 |
| Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian  | 11 |



## INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi terhadap masyarakat di Indonesia. Penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan pengumpulan data dari kuesioner dan teori dibentuk dalam sebuah video dengan teknik Motion graphic dan animasi 2d guna menyampaikan informasi yang baik dan edukatif kepada masyarakat.

Hasil penelitian ini adalah tentang menciptakan video informasi yang edukatif dan informatif dengan menggunakan Teknik Motion graphic yang dilengkapi dengan penjelasan informasi, background musik, dan tampilan karakter yang menarik terdapat pada video ini.

Simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sangat pentingnya melakukan imunisasi terhadap masyarakat tentang penyakit Covid-19 dan manfaat vaksin sehingga diperlukan ketelitian dan ketekunan dalam membuat sebuah video informasi Motion graphic dan animasi 2d yang dapat memberikan kesan dengan menggunakan pendekatan emosional, artistik, kreatif, rasional, dan unique untuk menyampaikan informasi yang jelas dan menarik kepada masyarakat.

**Kata kunci:** informasi, motion graphic, animasi 2d, kesehatan



## ABSTRACT

*This study aims to provide information to the public in Indonesia. This research was conducted by collecting data from questionnaires and formed theories in a video with motion graphics and 2d animation techniques to convey good information and educating the community.*

*The result of this research is about creating educative and informative information videos by using Motion graphic techniques that are equipped with information explanations, background music, and There are interesting character displays in this video.*

*The conclusion that can be drawn from this research is that it is very important to carry out activities to the community about the Covid-19 disease and the benefits of vaccines so that accuracy and perseverance are needed in making an informational video Motion graphic and 2d animation that can give an impression by using an approach emotional, artistic, creative, rational, and unique to convey clear and interesting information to the public.*

**Keyword:** information, motion graphics, 2d animation, health