

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN BAHAYA MEROKOK
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DI
PUSKESMAS TOTO REJO**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

BENI PRATAMA

19.82.0571

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PEMBUATAN VIDEO IKLAN BAHAYA MEROKOK
MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DI
PUSKESMAS TOTO REJO**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

BENI PRATAMA

19.82.0571

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO IKLAN BAHAYA MEROKOK MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DI PUSKESMAS TOTO REJO

yang disusun dan diajukan oleh

Beni Pratama

19.82.0571

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 12 Februari 2025

Dosen Pembimbing,


Bernadhea S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302243

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO IKLAN BAHAYA MEROKOK MENGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DI PUSKESMAS TOTO REJO

yang disusun dan diajukan oleh

Beni Pratama

19.82.0571

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 12 Februari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhimas Adi Satria, M.Kom.
NIK. 190302427

Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302390

Bernadhed, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302243

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 Februari 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Beni Pratama
NIM : 19.82.0571

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembuatan Video Iklan Bahaya Merokok Menggunakan Teknik Motion Graphic Di Puskesmas Toto Rejo

Dosen Pembimbing : Bernadhed,S.Kom.,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, 12 Februari 2025

Yang Menyatakan,



Beni Pratama

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana.

Dengan segenap rasa syukur yang mendalam, skripsi atau tugas akhir ini dipersembahkan kepada:

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.
2. Orang tua saya, yaitu Bapak Parlin dan Ibu Iin Sumirat yang selalu memberikan dukungan dan tak henti-hentinya berdo'a serta kasih sayang tak terhingga kepada penulis sampai terselesaikan penelitian ini.
3. Bapak Bernadhed, M.Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing saya dan memberikan arahan yang sangat berharga selama proses penelitian ini.
4. Ibu POPY SANDRA, SKM. MM selaku kepala puskesmas toto rejo dan seluruh staf puskesmas toto rejo
5. Revita yang selalu memberikan semangat, membantu dan memotivasi saya sehingga dapat membantu kelancaran dalam pengerjaan skripsi ini.
6. Saudara Titin Asrotin yang telah membantu saya dalam melakukan penelitian di Puskesmas Toto Rejo.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang selalu meilmpahkan rahmat, Taufiq serta hidayah-Nya, sehingga pada kesempatan kali ini penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pembuatan Video Iklan Bahaya Merokok Menggunakan Teknik Motion Graphic Di Puskesmas Toto Rejo sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Seiring dengan penyelesaian skripsi ini, penulis menyadari dalam penyelesain skripsi ini tidak lepas dari peran yang telah membantu memberikan arahan, bimbingan dan dukungan penuh. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bernadhed, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan motivasi dan bimbingan dalam membantu menyelesaikan skripsi ini sehingga dapat tersusun dengan baik.
5. Seluruh dosen beserta staf Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu POPY SANDRA, SKM. MM selaku kepala puskesmas toto rejo dan seluruh staf puskesmas toto rejo
7. Kepada kedua orang tua, saudara dan keluarga yang telah memberikan penulis motivasi dan dukungan penuh.
8. Seluruh responden yang sudah membantu mengisi kuesioner dalam memberikan data-data selama penelitian

9. Teman – teman jurusan Teknologi Informasi Angkatan 2019 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Oleh karena itu penulis sangat mengharapakan kritik ataupun saran yang dapat membangun. Akhir kata penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang sudah terlibat dalam penyusunan skripsi ini.

Yogyakarta, 7 Februari 2025

Penulis



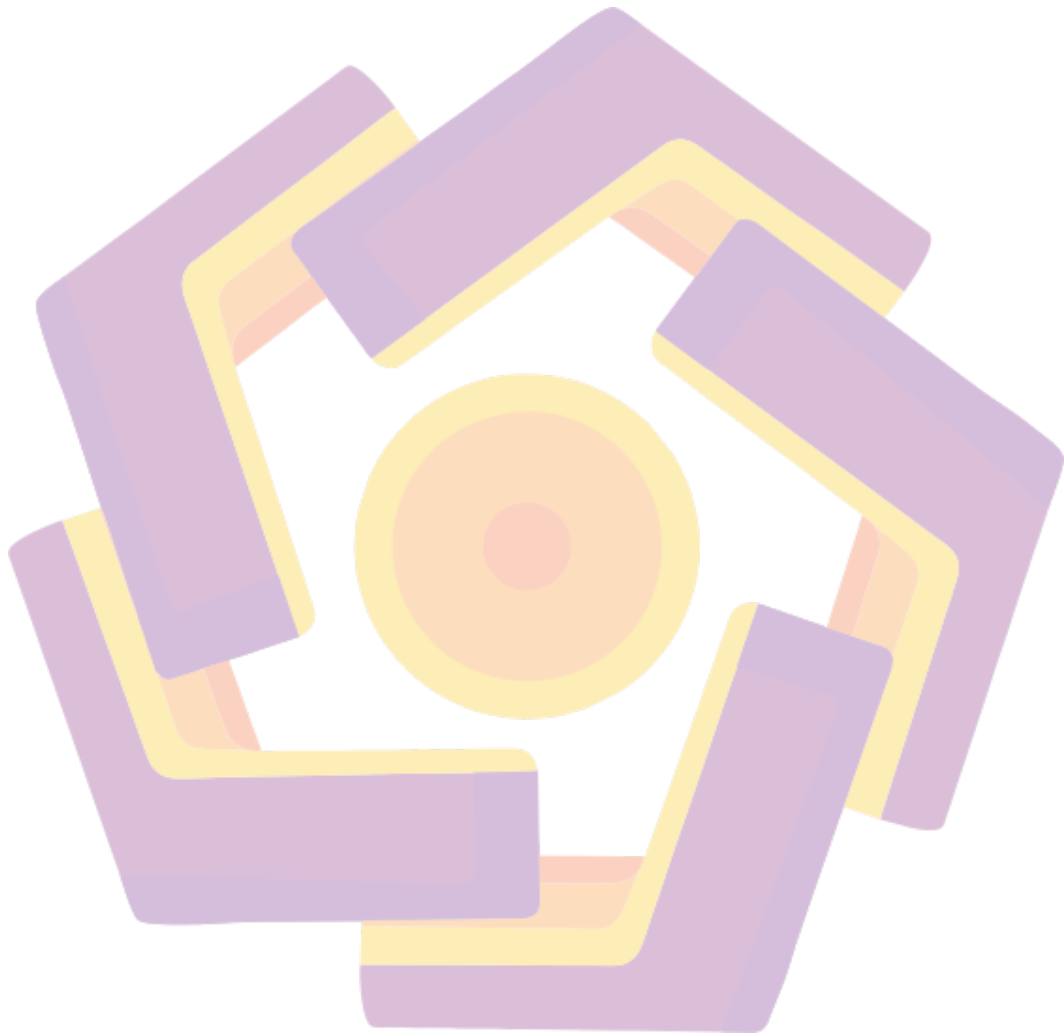
DAFTAR ISI

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 LAMPIRAN.....	xiv
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
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 Metode Peneletian	3
1.6.1 Metode Pengumpulan data.....	4
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Produksi	4
1.6.4 Metode Evaluasi.....	5
1.7 Sestematika Penulisan	5

BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 Pengertian Iklan	11
2.2.2 Fungsi Iklan	11
2.2.3 Pengertian Animasi	11
2.2.4 Jenis - Jenis Animasi	12
2.2.5 12 Prinsip animasi	13
2.2.6 Pengertian Multimedia	15
2.2.7 Elemen Multimedia	15
2.2.8 Pengertian Motion Graphic	16
2.2.9 Prinsip Dasar Motion Graphic	17
2.3 Analisis Kebutuhan Sistem	19
2.3.1 Kebutuhan Fungsional	19
2.3.2 Kebutuhan Non Fungsional	19
2.4 Metode Perancangan	19
2.4.1 Pra produksi	20
2.4.2 Produksi	20
2.4.3 Pasca Produksi	21
2.5 Metode Evaluasi	21
2.5.1 Skala Likert	22
2.5.2 Rumusan Skala Likert	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Objek Penelitian	24
3.2 Alur Penelitian	25
3.3 Metode Pengumpulan Data	25
3.3.1 Wawancara	25
3.3.2 Observasi	26
3.3.3 Studi Pustaka	27

3.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	30
3.4.1 Kebutuhan fungsional	30
3.4.2 Analisis Aspek Produksi	31
3.4.3 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	32
3.4.4 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	33
3.4.5 Analisis Kebutuhan Brainware	33
3.5 Metode perancangan.....	33
3.5.1 Pra Produksi	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Produksi	43
4.1.1 Pengumpulan Asset.....	43
4.1.2 Perekaman Suara atau Voice Over.....	48
4.1.3 Ringging.....	48
4.2 Pasca Produksi.....	50
4.2.1 Compositing.....	50
4.2.2 Editing.....	54
4.2.3 Rendering.....	57
4.3 Evaluasi	58
4.3.1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional	58
4.3.2 Kuisisioner.....	61
4.4 Implementasi.....	68
BAB V PENUTUP	69
5.1 Kesimpulan	69
5.2 Saran.....	69
REFERENSI	70
LAMPIRAN 1.....	72
LAMPIRAN 2.....	74
LAMPIRAN 3.....	75

LAMPIRAN 4.....	76
LAMPIRAN 5.....	77
LAMPIRAN 5.....	84
LAMPIRAN 6.....	89



DAFTAR TABEL

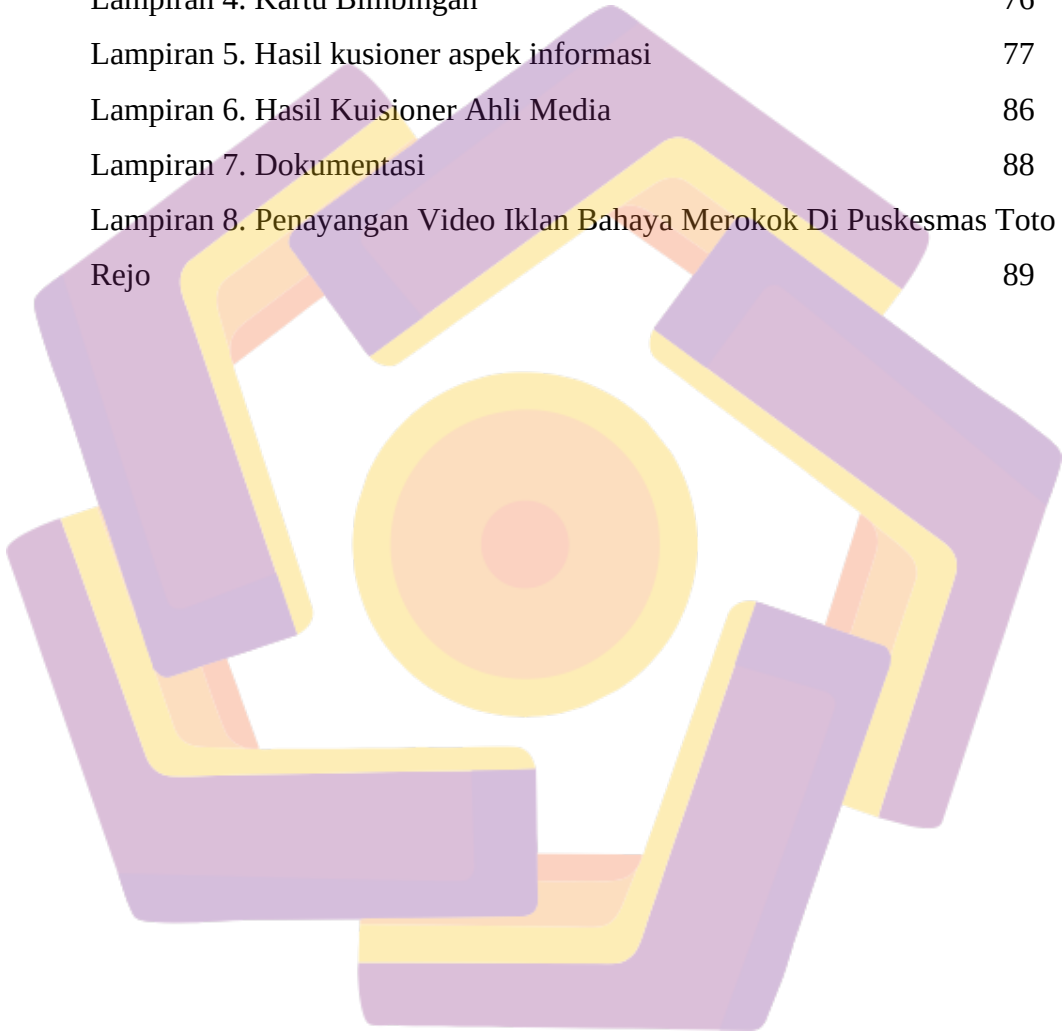
Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	9
Tabel 2.2 Kriteria Keberhasilan Skala Likert	23
Tabel 3.1 Analisis Aspek Produksi	31
Tabel 3.2 Perangkat Keras	32
Tabel 3.3 : Perangkat Lunak	33
Tabel 3.4 : Kebutuhan daya manusia yang dibutuhkan	33
Tabel 3.5 : Naskah	34
Tabel 3.6 : Storyboard	36
Tabel 4.1 : Hasil Kebutuhan Fungsional	58
Tabel 4.2 : Bobot Penilaian	61
Tabel 4.3 : Presentase Penilaian	61
Tabel 4.4 : Kuisisioner Faktor Informasi	62
Tabel 4.5 : Perhitungan Kuisisioner	63
Tabel 4.6 Kuisisioner Evaluasi Ahli	65
Tabel 4.7 : Hasil Uji Ahli Media	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Advertising agency pertama kali	11
Gambar 2.2. Bentuk animasi 2D dengan karakter si Kepel	12
Gambar 2.3. Komponen Multimedia	15
Gambar 3.1 : Foto Puskesmas Toto Rejo	24
Gambar 3.2 : Struktur Organisasi Puskesmas Toto Rejo	24
Gambar 3.3 : Alur Penelitian	25
Gambar 3.4 : Wawancara dengan Kepala Puskesmas	26
Gambar 3.5 : poster larangan merokok	27
Gambar 4.1 : Create New	44
Gambar 4.2 : Pembuatan asset kepala	44
Gambar 4.3 : Menambahkan objek	45
Gambar 4.4 : Memindahkan objek	45
Gambar 4.5 : Membuat badan	46
Gambar 4.6 : Hasil karakter	46
Gambar 4.7 : Background yang diambil dari freepik	47
Gambar 4.8 : Proses perekaman suara	48
Gambar 4.9 : Tool Ancor Point	49
Gambar 4.10 : Memberi Pin Pada Karakter	49
Gambar 4.11 : Mengaktifkan Keyframe	49
Gambar 4.12 : Buat Composisting Baru	50
Gambar 4.13 : Import File	51
Gambar 4.14 : Karakter Menghisap Rokok.	51
Gambar 4.15 : Mengubah Select layer	51
Gambar 4.16 : Membuat Animasi Karakter	52
Gambar 4.17: Membuat Data Angka	52
Gambar 4.18 : Menambahkan Effect Slider Control	53
Gambar 4.19 : Teknik Pupet	53
Gambar 4.20 : Membuat Teknik Pupet	53
Gambar 4.21 : Buka Adobe Premier Pro	54
Gambar 4.22 : New Project	54
Gambar 4.23 : Import File	55
Gambar 4.24 : Drop File ke Bagian Panel	55
Gambar 4.25 : Cut Video	56
Gambar 4.26 : Sincron Video dan Suara	56
Gambar 4.27 :Pembuatan Subtitle	56
Gambar 4.28 : Export	57
Gambar 4.29 : Render	57
Gambar 4.30 : Implementasi ke youtube	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penunjukan Dosen	72
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian	74
Lampiran 3. Surat balasan SIP dari objek penelitian	75
Lampiran 4. Kartu Bimbingan	76
Lampiran 5. Hasil kusioner aspek informasi	77
Lampiran 6. Hasil Kuisisioner Ahli Media	86
Lampiran 7. Dokumentasi	88
Lampiran 8. Penayangan Video Iklan Bahaya Merokok Di Puskesmas Toto Rejo	89



INTISARI

Motion graphic adalah bentuk animasi beberapa Kumpulan bentuk dikoreografikan Bersama menggunakan berbagai macam efek untuk menghasilkan rekaman yang menarik dalam menampilkan dan mempelajari tata Bahasa sehingga menjadi ekspresif dan menarik.

Penelitian ini berfokus pada pembuatan video iklan menggunakan Teknik motion graphic. Video iklan ini berisikan informasi tentang bahaya merokok bagi Kesehatan untuk mengedukasi masyarakat untuk berhenti merokok agar terhindar dari penyakit berbahaya.

Penulis mengambil judul “Pembuatan Video Iklan Bahaya Merokok Menggunakan Teknik Motion Mraphic Di Puskesmas Toto Rejo”. Pembuatan video iklan ini bertujuan memberikan edukasi kepada Masyarakat tentang banaya merokok. Untuk itu diperlukan suatu Teknik yang dapat menggabungkan ilustrasi dan grafik agar dapat memberikan gambaran yang jelas dan mudah dipahami. Teknik yang digunakan pada penelitian ini adalah Teknik motion graphic yang kemudian diimplementasikan menggunakan media sosial youtube.

Kata kunci: Bahaya Merokok, Motion Graphic, Video Iklan

ABSTRACT

Motion graphics are a form of animation, a collection of shapes choreographed together using various effects to produce interesting recordings in displaying and studying grammar so that it becomes expressive and interesting.

This research focuses on making advertising videos using motion graphic techniques. This advertising video contains information about the dangers of smoking for health to educate people to stop smoking to avoid dangerous diseases.

The author took the title "Making a Video Advertising the Dangers of Smoking Using the Mraphic Motion Technique at the Toto Rejo Community Health Center". The aim of making this advertising video is to provide education to the public about smoking. For this reason, we need a technique that can combine illustrations and graphics to provide a clear and easy to understand picture. The technique used in this research is motion graphic technique which is then implemented using YouTube social media.

Keyword: Dangers of Smoking, Motion Graphics, Advertising Videos