

**VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI BERBASIS MOTION GRAPHIC  
MENGENAI BAHAYA COVID-19 UNTUK ANAK**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Muhammad Isaac Kamal**

**17.11.0929**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

**VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI BERBASIS MOTION GRAPHIC  
MENGENAI BAHAYA COVID-19 UNTUK ANAK**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Muhammad Isaac Kamal**

**17.11.0929**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022  
PERSETUJUAN**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI BERBASIS MOTION GRAPHIC MENGENAI BAHAYA COVID-19 UNTUK ANAK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Isaac Kamal**

**17.11.0929**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 23 Desember 2021

**Dosen Pembimbing,**



**Dina Maulina, M.Kom**

**NIK. 190302250**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI BERBASIS MOTION GRAPHIC MENGENAI BAHAYA COVID-19 UNTUK ANAK

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Isaac Kamal**

**17.11.0929**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Desember 2021

Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Muhammad Tofa Nurcholis, M. Kom.**

**NIK. 190302281**

**Agung Nugroho, M.Kom**

**NIK. 190302242**

**Dina Maulina, M.Kom.**

**NIK. 190302250**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**

**NIK. 190302096**

## Pernyataan Keaslian

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu institusi pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan di terbitkan dalam daftar pustaka.

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

Yogyakarta, 21 Februari 2022



Muhammad Isaac Kamal

17.11.0929

## **Motto**

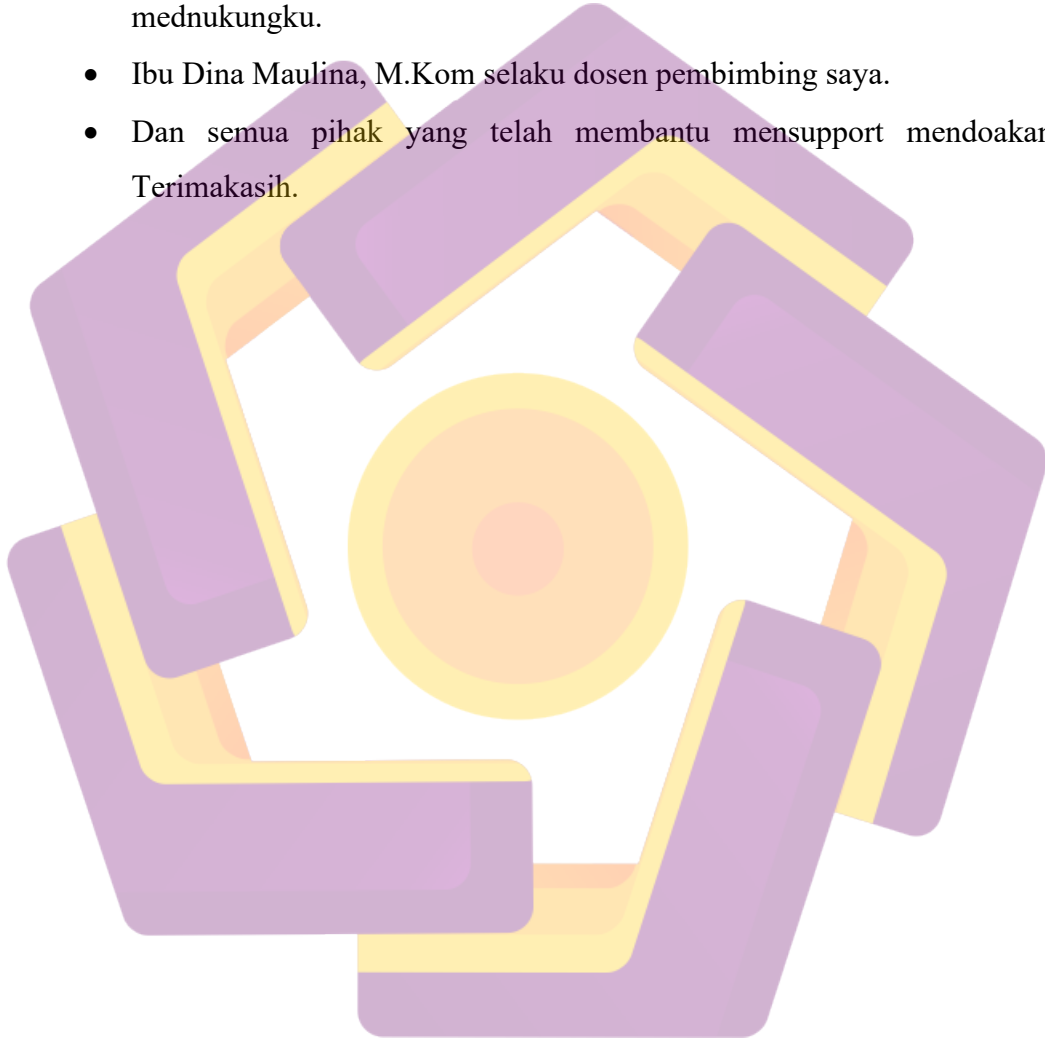
- Tidak ada ketakutan selama keyakinan bahwa Allah selalu bersamaku.
- Menjadi diri sendiri lebih mulia walaupun miskin, dari pada kaya tetapi menjadi orang lain.
- Hidup bebas tanpa tekanan, tetapi tetap dalam kendali diri sendiri.
- Lebih baik berani mencoba walaupun gagal dari pada tidak melakukan sesuatu.
- Setiap pilihan dalam hidupku, adalah tanggung jawabku.



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Pada kesempatan ini, saya ingin menyampaikan terimakasih kepada :

- Alhamdulillah terimakasih ya Allah atas segala pertolongan, rahmat dan hidayah serta kasih sayangmu.
- Orang tuaku Alm. Bapak, ibuk dan adikku yang selalu mendoakanku dan mednukungku.
- Ibu Dina Maulina, M.Kom selaku dosen pembimbing saya.
- Dan semua pihak yang telah membantu mensupport mendoakanku, Terimakasih.



## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Dengan mengucap puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-nya yang telah diberikan kepada saya sehingga dapat menyelesaikan penelitian ini. Dan tidak lupa kita panjatkan shalawat serta salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi suri tauladan yang baik bagi umatnya dan untuk berbuat kebajikan. Penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program pendidikan Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Peneliti tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi tentang video animasi 2 dimensi berbasis motion graphic mengenai bahaya covid-19 bagi anak ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu peneliti berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun peneliti tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh



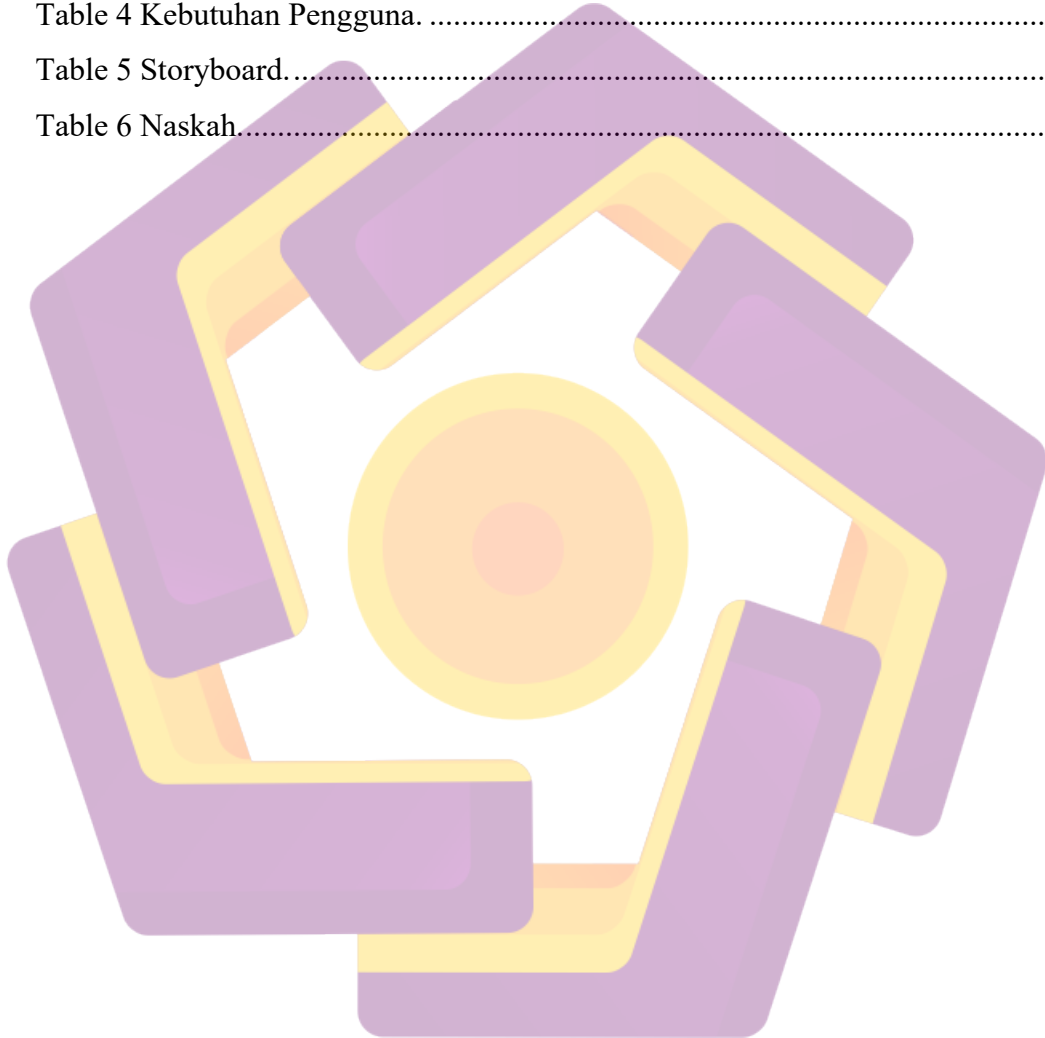
## DAFTAR ISI

<b>VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI BERBASIS MOTION GRAPHIC MENGENAI BAHAYA COVID-19 UNTUK ANAK .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
Susunan Dewan Penguji .....	iii
<b>Pernyataan Keaslian.....</b>	<b>iv</b>
<b>Motto.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>Intisari.....</b>	<b>xii</b>
<i>Abstract.....</i>	<i>xiii</i>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1 Latar Belakang.....</b>	<b>1</b>
<b>1.2 Identifikasi Masalah .....</b>	<b>3</b>
<b>1.3 Rumusan Masalah .....</b>	<b>3</b>
<b>1.4 Batasan Masalah .....</b>	<b>3</b>
<b>1.5 Tujuan Penelitian.....</b>	<b>4</b>
<b>1.6 Manfaat.....</b>	<b>4</b>
<b>BAB II.....</b>	<b>5</b>
<b>LANDASAN TEORI .....</b>	<b>5</b>
<b>2.1 Tinjauan Pustaka.....</b>	<b>5</b>
<b>2.2 Konsep Produk yang Dikembangkan .....</b>	<b>6</b>
<b>2.3 Kerangka Teritorik.....</b>	<b>7</b>

<b>2.4 Rancangan Produk</b> .....	16
<b>2.5 Metode Penelitian</b> .....	18
<b>BAB III</b> .....	20
<b>METODE PENELITIAN</b> .....	20
<b>3.1 Pengumpulan Data</b> .....	20
<b>3.2 Analisis Kebutuhan Sistem</b> .....	20
<b>3.3 Analisis SWOT</b> .....	22
<b>3.4 Kebutuhan Pengguna (Brainware)</b> .....	23
<b>3.5 Pra Produksi</b> .....	23
<b>BAB IV</b> .....	31
<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....	31
<b>4.1 Produksi</b> .....	31
<b>4.2 Pasca Produksi</b> .....	38
<b>4.3 Pembahasan</b> .....	43
<b>4.4 Implementasi</b> .....	44
<b>4.5 Pengujian Video</b> .....	45
<b>BAB V</b> .....	49
<b>PENUTUP</b> .....	49
<b>5.1 Kesimpulan</b> .....	49
<b>5.2 Saran</b> .....	49
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	50
<b>LAMPIRAN</b> .....	52

## DAFTAR TABEL

Table 1 perangkat lunak pembuatan video animasi.....	21
Table 2 perangkat keras pembuatan video animasi.....	21
Table 3 Analisis SWOT .....	22
Table 4 Kebutuhan Pengguna. ....	23
Table 5 Storyboard.....	26
Table 6 Naskah.....	30



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Bagan Konsep Pengembangan Multimedia menurut Luther-Sutopo[1]	5
Gambar 2 Contoh Storyboard menurut Agus S. Madjadikara [13].	15
Gambar 3 Karakter Anak-anak.	25
Gambar 4 Karakter Virus.	25
Gambar 5 Membuat komposisi di Adobe After Effect	31
Gambar 6 Membuat Latar Belakang	32
Gambar 7 Import file pada Adobe After Effect	33
Gambar 8 Import text pada Adobe After Effect	33
Gambar 9 Menggerakkan objek	34
Gambar 10 Tahapan untuk melakukan rendering	34
Gambar 11 Tahapan Selanjutnya untuk render	35
Gambar 12 Import file ke Adobe Audition	36
Gambar 13 Effect untuk menghilangkan noise	37
Gambar 14 Effect untuk menstabilkan suara	38
Gambar 15 New project Adobe Premiere	39
Gambar 16 Lokasi penyimpanan project	39
Gambar 17 Memilih Sequence	40
Gambar 18 Import file ke Adobe Premiere	40
Gambar 19 Menyusun file mentah ke Adobe Premiere	41
Gambar 20 Export file yang sudah diedit	42
Gambar 21 Rendering file menjadi mp4	42
Gambar 22 Implementasi pada platform youtube	44
Gambar 23 Implementasi pada platform Instagram	45

## Intisari

Pada masa pandemic covid-19 masih banyak orang tua yang tidak memperhatikan betapa bahayanya covid apabila terjangkit pada anak-anak. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang dapat membantu orang tua dalam mengajarkan bahaya covid-19. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bahaya-bahaya yang terjadi ketika seorang anak terkena virus Covid-19 dalam bentuk animasi *motion graphic*.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*research&development*). Penelitian pengembangan ini adalah pengembangan dengan 3 langkah yaitu: (1) *planning* : menentukan kebutuhan dan tujuan, mengumpulkan sumber, dan menghasilkan gagasan. (2) *design* : membuat *flowchart*, membuat *storyboard*, dan mempersiapkan acrip. (3) *development* : memproduksi video dan audio, memprogram materi, menyiapkan komponen pendukung, mengevaluasi dan revisi.

Hasil penilitan menunjukkan bahwa : Dihasilkannya media video edukasi mengenai bahaya covid-19 bagi anak, sehinggadapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak. Peran orang tua dalam mendidik dan mengawasi anak merupakan hal yang penting, adanya pembentukan kepribadian yang dilakukan oleh orang tua dan komunikasi tetntang bahaya-bahaya covid-19.

**Kata Kunci:** Animasi, Motion Graphic, Covid-19

## *Abstract*

*During the COVID-19 pandemic, there are still many parents who do not pay attention to how dangerous Covid is if it is infected with children. Therefore, interactive learning media are needed that can help parents in teaching the dangers of COVID-19. This study aims to describe the dangers that occur when a child is exposed to the Covid-19 virus in the form of motion graphic animation.*

*The research method used is research and development (research & development). This development research is a development with 3 steps, namely: (1) planning: determining needs and objectives, collecting sources, and generating ideas. (2) design: making flowcharts, making storyboards, and preparing scripts. (3) development: producing video and audio, programming materials, preparing supporting components, evaluating and revising.*

*The results of the research show that: The production of educational video media about the dangers of covid-19 for children, so that it can be used as a learning medium for children. The role of parents in educating and supervising children is important, there is personality formation carried out by parents and communication about the dangers of COVID-19.*

**Keywords:** *Animation, Motion Graphic, Covid-19*

