

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PENCEGAHAN
PENULARAN COVID-19 DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DI TPA
NURUL IMAN**

SKRIPSI



disusun oleh
LUTHFI SINGGARA DIMAS SRIWIJAYA
15.11.8720

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FALKUTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PENCEGAHAN
PENULARAN COVID-19 DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DI TPA
NURUL IMAN**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh
LUTHFI SINGGARA DIMAS SRIWIJAYA
15.11.8720

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FALKUTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PENCEGAHAN PENULARAN COVID-19 DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DI TPA NURUL IMAN

yang disusun dan diajukan oleh

Luthfi Singgara Dimas Sriwijaya

15.11.8720

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Juli 2022

Dosen Pembimbing,

Uyock Anggoro Saputro, M.Kom

NIK. 190302419

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PENCEGAHAN PENULARAN COVID-19 DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC DI TPA NURUL IMAN



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

PERNYATAAN

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, 31 Juli 2022



Luthfi Singgara Dimas Sriwijaya

NIM. 15.11.8720

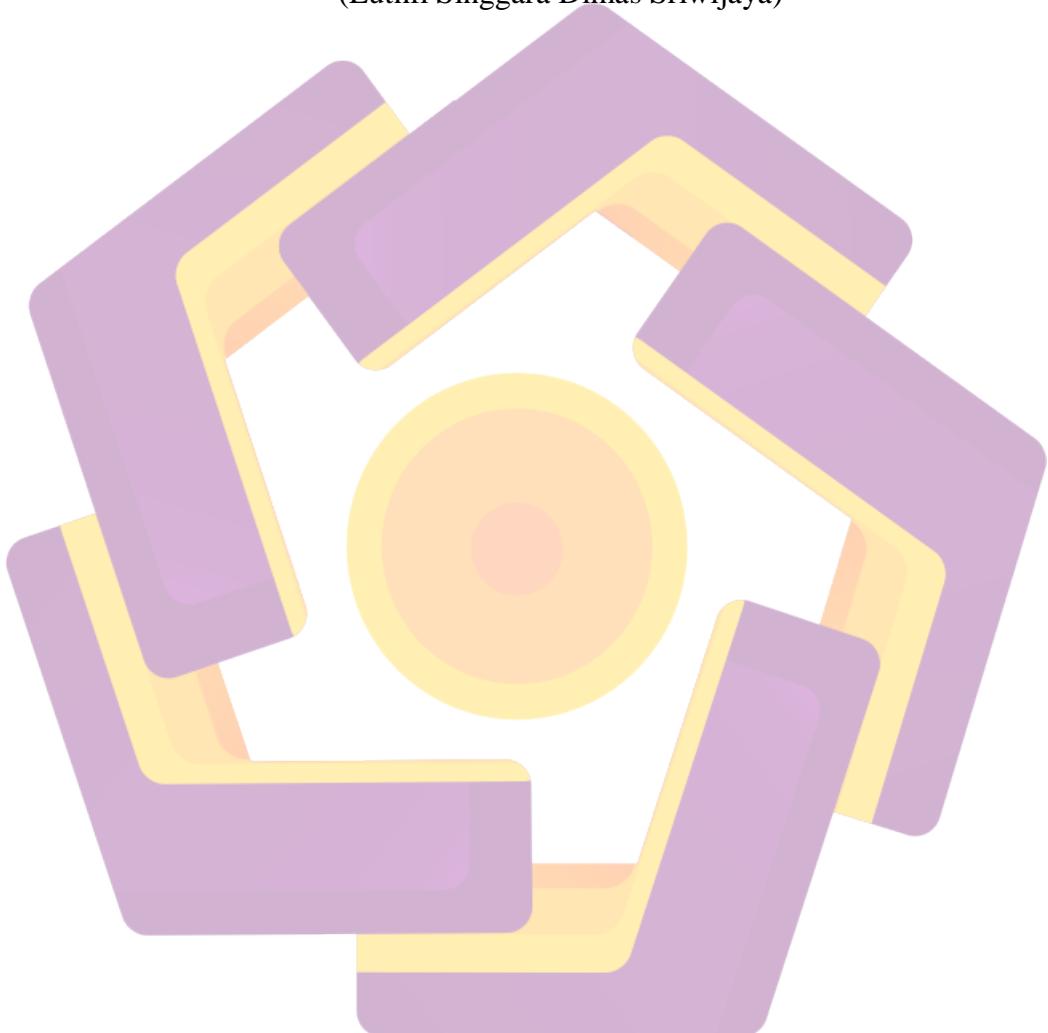
MOTTO

Tidakkah kau tahu bahwa singa ditakuti karena ia pendiam, sedangkan anjing
dijadikan mainan meski ia menggonggong.

- Imam Syafi'i -

“Engkaulah harapan bagi setiap mereka yang sedang putus asa”

(Luthfi Singgara Dimas Sriwijaya)



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah *Subhanahu wa Ta'ala* yang telah memberikan rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis juga sangat berterima kasih kepada semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi ini hingga selesai. Oleh karena itu, penulis persembahkan skripsi ini kepada :

1. Bapak Bakino dan Ibu Supartiyem, selaku orang tua tercinta yang selalu mendoakan, memberikan dukungan semangat dan memberikan semua fasilitas dan harapan yang besar untuk penunjang kuliah.
2. Kakak laki-laki Gusmang Hasan Robi Purnomasidi, S.EI yang selalu mendoakan, memberi semangat dan juga memberikan kebutuhan untuk kuliah
3. Bapak Uyock Anggoro Saputro, M.Kom. yang telah membimbing dengan sabar dari awal hingga akhir proses dalam pembuatan skripsi dan ujian pendadaran.
4. Dosen-dosen di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan dan mengajarkan banyak ilmu selama masa perkuliahan
5. Teman-teman terdekat dan teman-teman kelas 15-IF-04 yang telah menemani masa perkuliahan dari awal kuliah hingga selesai. Semoga kita semua sukses dunia akhirat dan menjadi pribadi yang lebih baik lagi sehingga bisa dipertemukan kembali
6. Hendrik Setiawan, M.Kom sebagai sahabat yang telah memberikan masukan, bantuan, dan semangat dalam proses penggerjaan skripsi

PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah *Subhanahu wa Ta'ala* yang telah memberikan rahmat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Perancangan Dan Pembuatan Video Pencegahan Penularan Covid-19 Dengan Teknik Motion Graphic Di TPA Nurul Iman.

Skripsi ini penulis buat guna menyelesaikan studi jenjang Strata Satu (S1) pada program studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

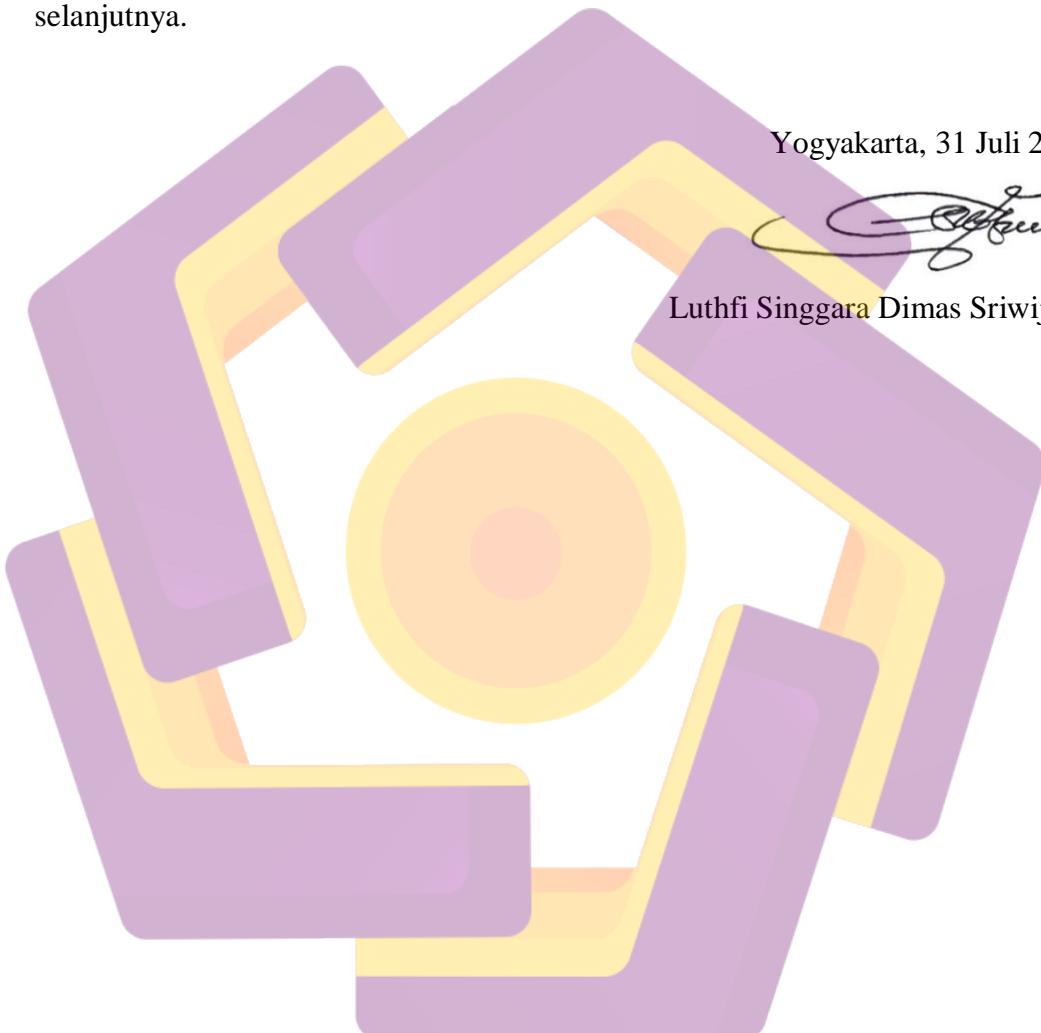
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Uyock Anggoro Saputro, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat serta waktunya selama penulisan skripsi ini.
4. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom. selaku Dosen Wali yang telah memberikan dukungan pengarahan selama masa perkuliahan.
5. Dosen Penguji dan segenap Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah berbagi ilmu dan pengalamannya.
6. Kedua orang tua beserta kakakku dan sodara-sodaraku yang selalu mendoakan, memberikan semangat dan dukungan.
7. Sahabat terdekat dan Teman-teman amikom yang telah menemani dari awal kuliah sampai selesai. Semoga kita semua sukses, menjadi pribadi yang lebih baik dan dipertemukan kembali
8. Hendrik Setiawan, M.Kom sebagai sahabat yang telah memberikan dukungan, masukan, bantuan, dan semangat dalam proses penggerjaan skripsi.

Semoga Allah *Subhanahu wa Ta'ala* memberikan balasan yang lebih kepada semua yang telah ikut membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan penulis terima dengan senang hati dan rasa terima kasih. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca dan mendorong penelitian-penelitian selanjutnya.

Yogyakarta, 31 Juli 2022



Luthfi Singgara Dimas Sriwijaya



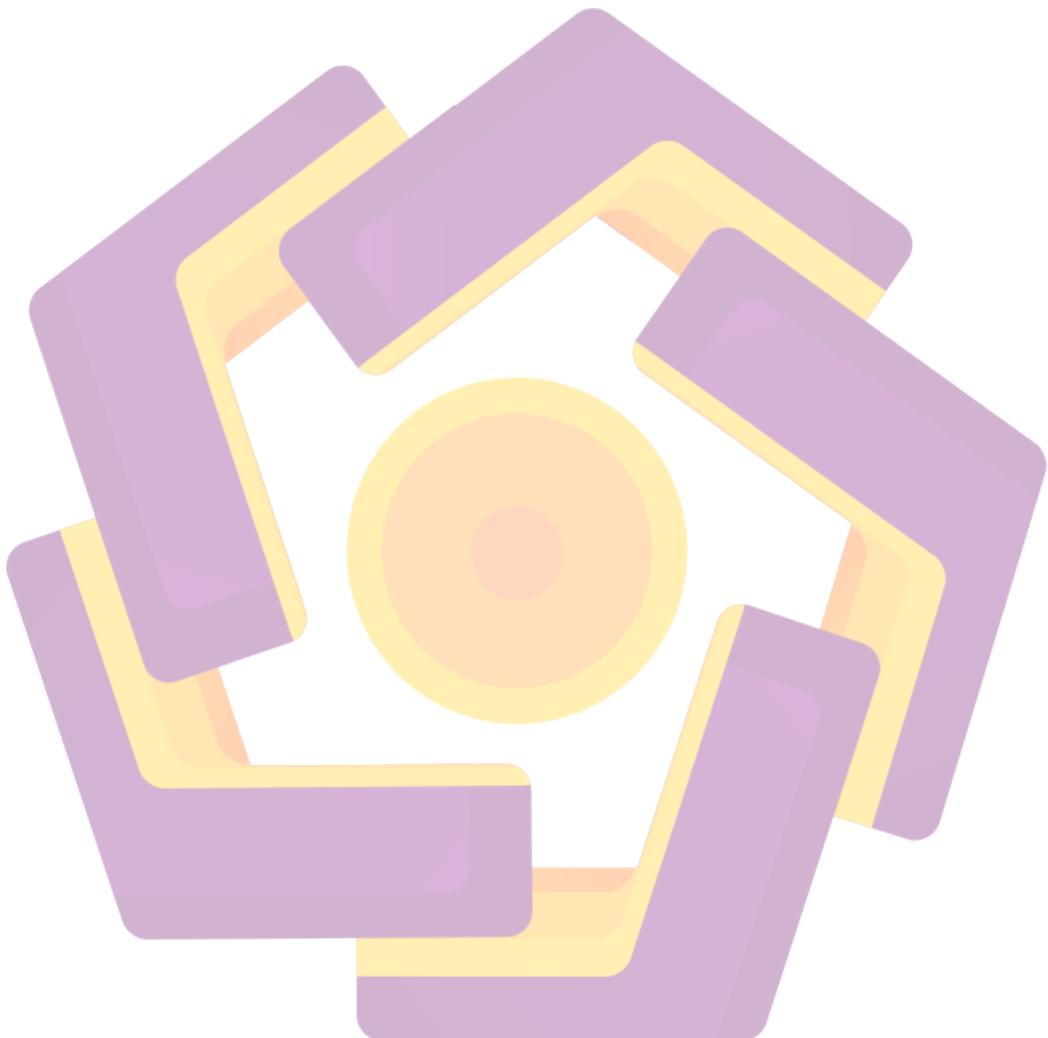
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
PERSEMBERAHAN	v
PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.7 Metode Analisis.....	4
1.8 Metode Perancangan.....	4
1.8.1 Merancang Konsep Video Edukasi	4
1.8.2 Merancang Isi Video Edukasi	4
1.8.3 Merancang Naskah Video Edukasi	4
1.8.4 Merancang Storyboard.....	5
1.8.5 Memproduksi Video	5
1.9 Sistematika Penulisan	5

BAB I : PENDAHULUAN	5
BAB II : LANDASAN TEORI.....	5
BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN	5
BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	6
BAB V : PENUTUP.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia	10
2.2.1 Definisi Multimedia.....	10
2.2.2 Elemen Multimedia	10
2.3 Motion Graphics.....	12
2.4 Manfaat Dalam Edukasi.....	13
2.5 Resolusi dan Ukuran Video	13
2. 6 Jenis Kebutuhan	14
2.6.1 Kebutuhan Fungsional	14
2.6.2 Kebutuhan Non-Fungsional	14
2.6.3 Produksi	15
2.6.3.1 Pra Produksi	15
2.6.3.2 Produksi	16
2.6.3.3 Pasca Produksi.....	17
2.6 Evaluasi	17
2.7.1 Pengolahan Data Kuisoner.....	17
2.7.2 Skala Likert	18
2.7.3 Rumus Persentase Skala Likert	18
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
3.1 Gambaran Umum TPA Nurul Iman	20
3.1.1 Deskripsi Singkat Mengenai TPA Nurul Iman	20
3.1.2 Visi dan Misi	20

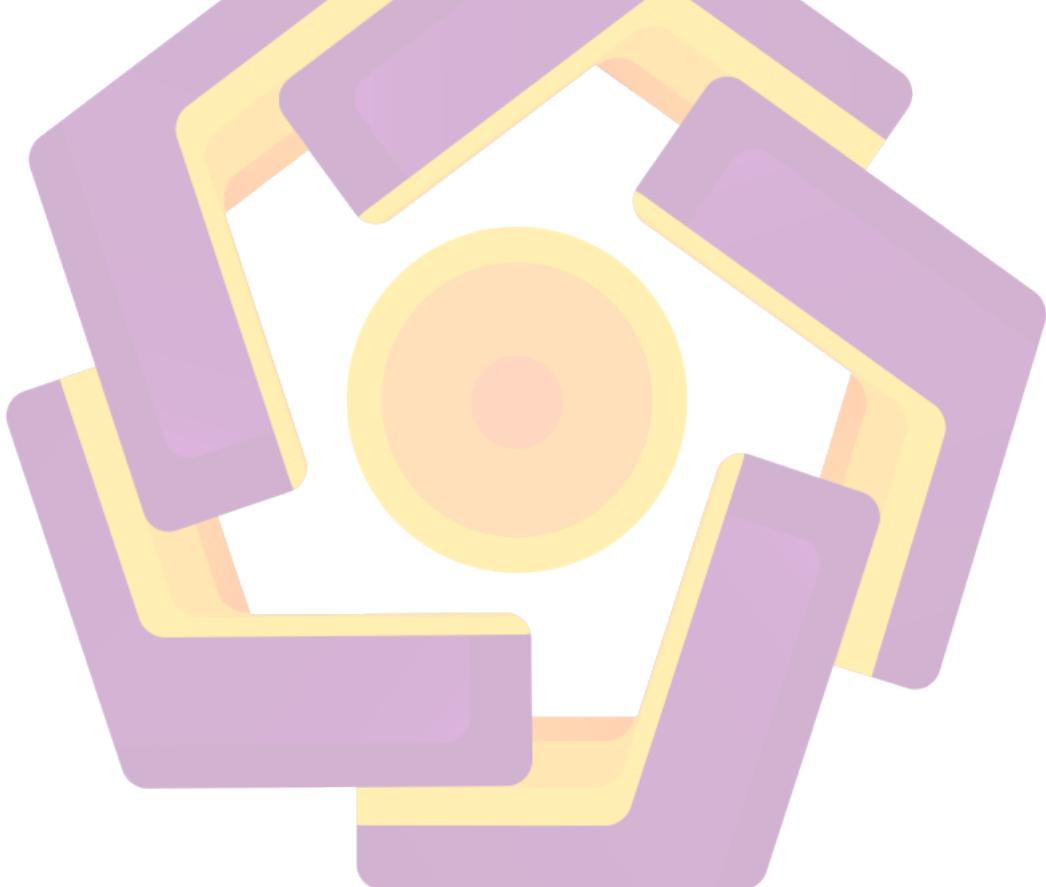
3.1.2.1 Visi TPA Nurul Iman.....	20
3.1.2.1 Misi TPA Nurul Iman	20
3.2 Analisis Masalah	20
3.2.1 Identifikasi Masalah	21
3.2.2 Observasi.....	21
3.3 Analisis Kebutuhan	22
3.3.1 Kebutuhan Fungsional	22
3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional	22
3.3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras	22
3.3.2.2 Kebutuhan Pengguna (Brainware)	23
3.4 Pra Produksi	23
3.4.1 Perancangan Konsep Dasar.....	23
3.4.2 Perancangan Naskah.....	23
3.4.3 Storyboard.....	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Produksi	31
4.1.4 Pembuatan Gambar Karakter	31
4.1.2 Perekaman Narasi	33
4.2 Pasca Produksi.....	36
4.3 Editing.....	39
4.3.1 Rendering	43
4.4 Evaluasi.....	45
4.5 Testing	46
4.4.1 Kuisoner	47
4.4.2 Hasil Kuesioner	51
4.4.3 Perhitungan Skala Likert Rentang Umur 18-40.....	56
4.4.4 Perhitungan Skala Likert Rentang Umur 5-9.....	61

BAB V PENUTUP	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA.....	68



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan.....	8
Tabel 3. 1 Storyboard.....	26
Tabel 4. 1 Tabel Validasi Media	45
Tabel 4. 2 Tabel Validasi Materi	46
Tabel 4. 3 Testing	47
Tabel 4. 4 Form Kuesioner Usia 18-40 tahun	47
Tabel 4. 5 Form Kuesioner Usia 5-9 Tahun.....	50
Tabel 4. 6 Interval Skor	52
Tabel 4. 7 Menunjukan Hasil Kuesioner Rentang Umur 18-40.....	52
Tabel 4. 8 Menunjukan Hasil Kuesioner Rentang Umur 4-9.....	53



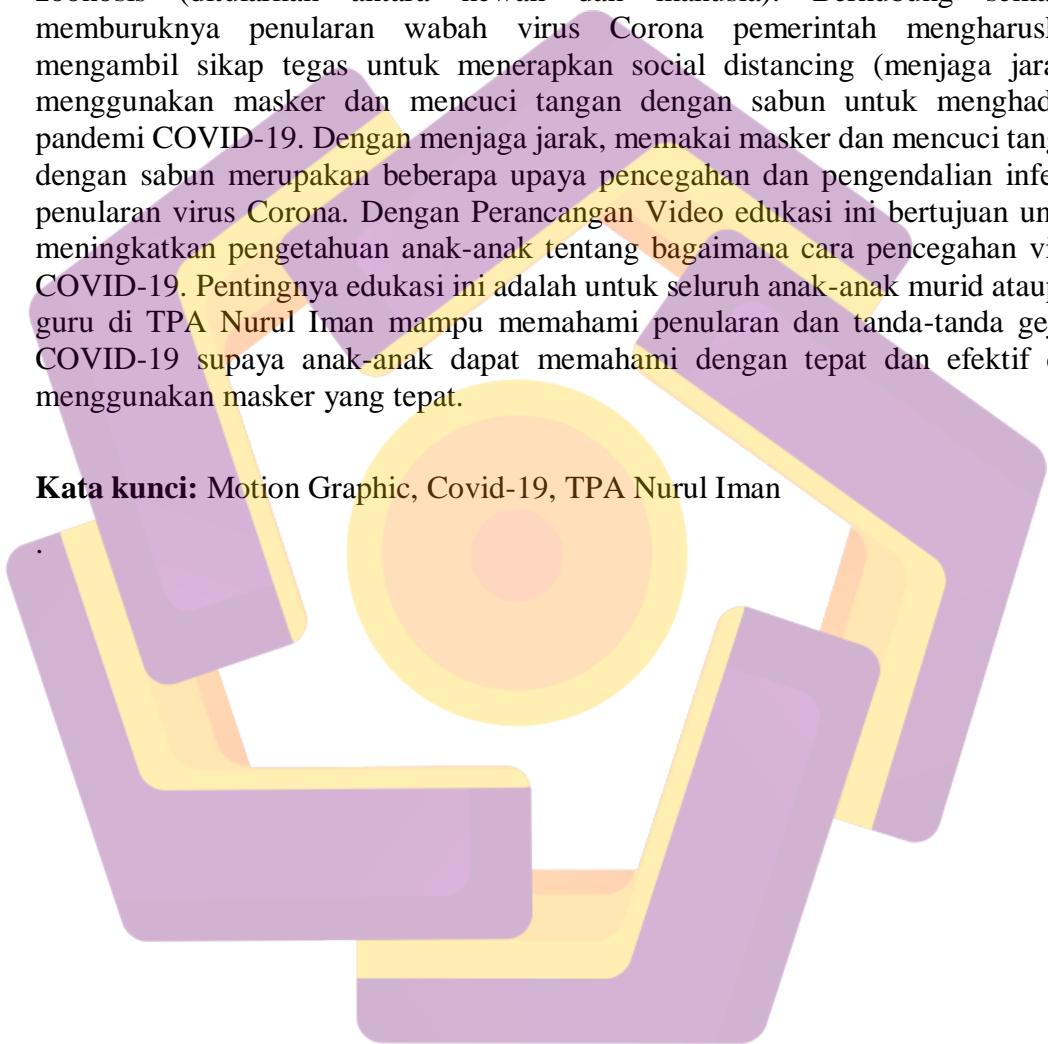
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Element Multimedia	11
Gambar 3. 1 TPA Nurul Iman	21
Gambar 4. 1 Setting Layar Kerja Adobe Illustrator CC 2021.....	31
Gambar 4. 2 Pembuatan Vektor Objek di Adobe Illustrator CC 2021	32
Gambar 4. 3 Menampilkan Pewarnaan Objek	32
Gambar 4. 4 Menyimpan Hasil Kerja di Adobe Illustrator CC 2021	33
Gambar 4. 5 Perekaman Narasi	34
Gambar 4. 6 Menambahkan Effect Noise Reduction / Restoration	34
Gambar 4. 7 Menambahkan Effect Filter and EQ > Graphic Equalizer (20 Bands)	35
Gambar 4. 8 Proses Normalize	35
Gambar 4. 9 Tampilan New Composition	36
Gambar 4. 10 Import File.....	37
Gambar 4. 11 Gambar Project	38
Gambar 4. 12 Drag File	38
Gambar 4. 13 Gambar Karakter	38
Gambar 4. 14 Puppet Position Pin Tool Karakter	39
Gambar 4. 15 New Project Adobe Premiere	40
Gambar 4. 16 Sequence	40
Gambar 4. 17 Import	41
Gambar 4. 18 Import file	41
Gambar 4. 19 Import Narasi	42
Gambar 4. 20 Import Backsound.....	42
Gambar 4. 21 Drag Backsound	43
Gambar 4. 22 Proses export video	44
Gambar 4. 23 Render Settings.....	44
Gambar 4. 24 Proses Rendering	45
Gambar 4. 25 Total Responden Masuk Rentang Usia 18-40.....	55
Gambar 4. 26 Total Responden Masuk Rentang Usia 5-9.....	55

INTISARI

Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) adalah penyakit jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia. Virus Covid-19 ini ditemukan atau diidentifikasi pertama pada manusia di salah satu kota di China, Penyebab COVID-19 ini dinamakan SarsCoV-2. Virus corona adalah jenis zoonosis (ditularkan antara hewan dan manusia). Berhubung semakin memburuknya penularan wabah virus Corona pemerintah mengharuskan mengambil sikap tegas untuk menerapkan social distancing (menjaga jarak), menggunakan masker dan mencuci tangan dengan sabun untuk menghadapi pandemi COVID-19. Dengan menjaga jarak, memakai masker dan mencuci tangan dengan sabun merupakan beberapa upaya pencegahan dan pengendalian infeksi penularan virus Corona. Dengan Perancangan Video edukasi ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan anak-anak tentang bagaimana cara pencegahan virus COVID-19. Pentingnya edukasi ini adalah untuk seluruh anak-anak murid ataupun guru di TPA Nurul Iman mampu memahami penularan dan tanda-tanda gejala COVID-19 supaya anak-anak dapat memahami dengan tepat dan efektif dan menggunakan masker yang tepat.

Kata kunci: Motion Graphic, Covid-19, TPA Nurul Iman



ABSTRACT

Coronavirus Disease 2019 (COVID-19) is a new type of disease that has never been previously identified in humans. The Covid-19 virus was discovered or discovered for the first time in humans in a city in China. The cause of this COVID-19 is SarsCoV-2. Coronavirus is a type of zoonotic (transmitted between animals and humans). Due to the increasing concern about the spread of the Coronavirus, the government has taken a firm stance to implement social distancing, use masks and wash hands with soap to deal with the COVID-19 pandemic. By keeping a distance, wearing masks and washing hands with various efforts to prevent and control infection with the Coronavirus. With this educational video design, it aims to increase children's knowledge about how to prevent the COVID-19 virus. The importance of this education is that all students or teachers at TPA Nurul Iman are able to understand the transmission and signs of COVID-19 symptoms so that children can understand correctly and effectively and use the right masks..

Keyword: Motion Graphic, COVID-19, TPA Nurul Iman

