

**PERANCANGAN VIDEO EDUKASI COVID-19 PADA MPLS SDIT  
SALSABILA 8 PANDOWOHARJO MENGGUNAKAN MOTION  
GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Azizi Damara Putra**

**16.11.0383**

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

**PERANCANGAN VIDEO EDUKASI COVID-19 PADA MPLS SDIT  
SALSABILA 8 PANDOWOHARJO MENGGUNAKAN MOTION  
GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Azizi Damara Putra**

**16.11.0383**

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

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN VIDEO EDUKASI COVID19 PADA MPLS SDIT SALSABILA 8 PANDOWOHARJO MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Azizi Damara Putra**

**16.11.0383**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 23 september 2020

**Dosen Pembimbing,**



**Agus Purwanto, M.kom**

**NIK. 190302229**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN VIDEO EDUKASI COVID19 PADA MPLS SDIT**  
**SALSABILA 8 PANDOWOHARJO MENGGUNAKAN**  
**MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Azizi Damara Putra**

**16.11.0383**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Januari 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**

**Ika Asti Astuti, S.Kom M.Kom**  
**NIK. 190302391**

**Windha Mega PD, M.Kom**  
**NIK. 190302185**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 Januari 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

## 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, 18 Januari 2022



Azizi Damara Putra  
NIM 16.11.0383

## MOTTO

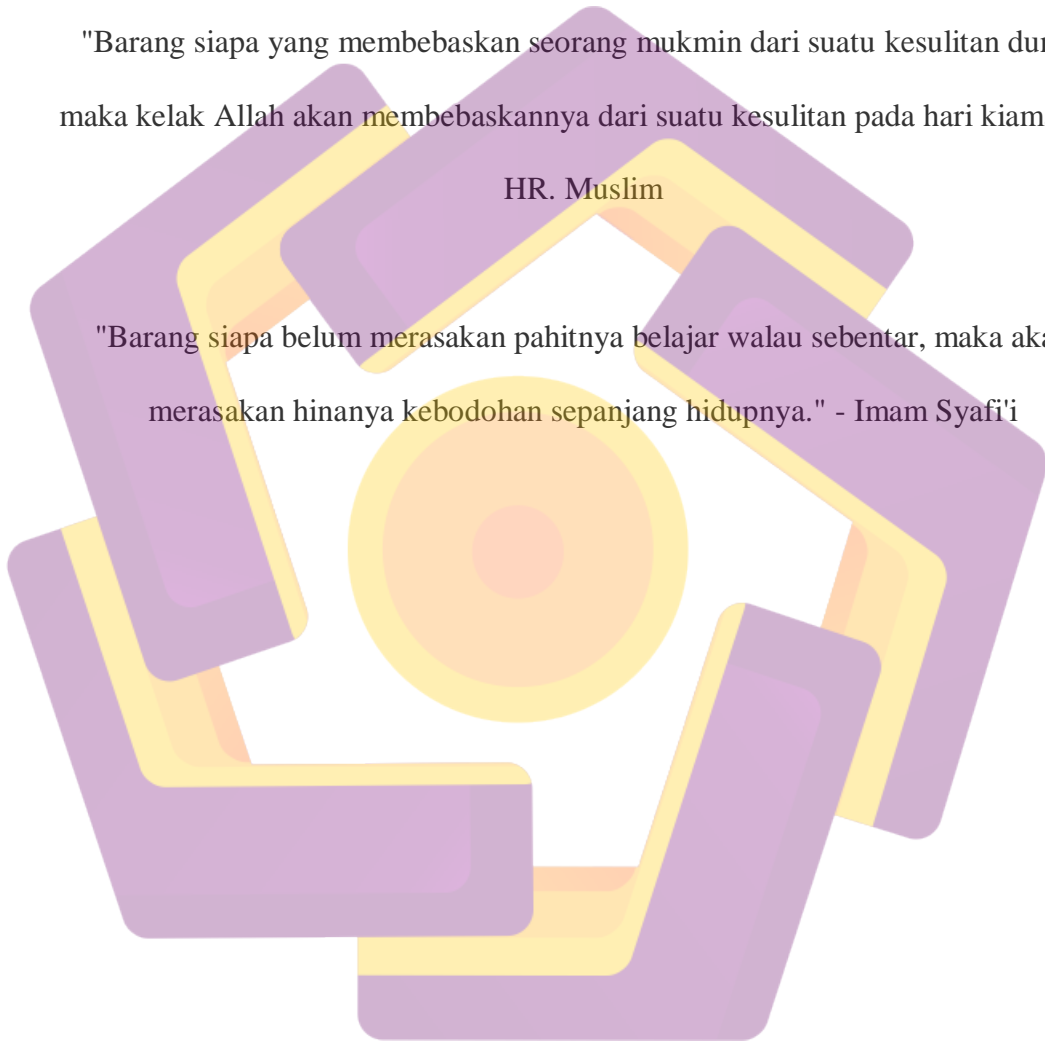
"Waktu bagaikan pedang. Jika kamu tidak memanfaatkannya dengan baik, maka ia akan memanfaatkanmu." - HR. Muslim

"Jika orang lain bisa, maka aku juga bisa."

"Barang siapa yang membebaskan seorang mukmin dari suatu kesulitan dunia, maka kelak Allah akan membebaskannya dari suatu kesulitan pada hari kiamat." -

HR. Muslim

"Barang siapa belum merasakan pahitnya belajar walau sebentar, maka akan merasakan hinanya kebodohan sepanjang hidupnya." - Imam Syafi'i



## PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Saya juga merasa berterimakasih kepada orang-orang disekitar saya yang telah secara langsung maupun tidak langsung membantu dan mendukung saya dalam mengerjakan Skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua yang telah mendukung doa, mental, motivasi, semangat dan materil.
2. Bapak Agus Purwanto, MKom Selaku dosen pembimbing yang dengan tulus dan ikhlas membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun skripsi ini.
3. Bapak Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom Selaku dosen wali yang telah memberikan dukungan kepada penulis.
4. Keluarga besar SDIT Salsabila 8 Pandowoharjo yang telah memberikan izin sehingga dapat melakukan penelitian di SDIT Salsabila 8 Pandowoharjo.
5. Teman-teman desa yang sudah mendukung secara mental dalam keadaan senang maupun sedih.
6. Teman-teman Grup Topek kangkung, yang telah memberikan dukungan untuk mengerjakan skripsi,
7. Teman-teman kelas TI-06 yang telah memberikan dukungan selama kuliah dan dapat melewati waktu bersama yang tak tergantikan.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

*Alhamdulillahirobbil'alamin*, puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini.

Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Universitas AMIKOM Yogyakarta pada Fakultas Ilmu Komputer. Sejak persiapan sampai selesainya Skripsi ini penulis menerima bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang penulis butuhkan guna terselesaikannya laporan ini. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, waktu dan arahan dalam pembuatan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah men-sharing ilmu selama perkuliahan.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penulisan skripsi ini baik langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu – persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, meskipun demikian penulis berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi yang membacanya dan penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca

Tanggal, 18 Januari 2022

Azizi Damara Putra

16.11.0383



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI .....	xv
ABSTRACT.....	xvii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1    LATAR BELAKANG.....	1
1.2    RUMUSAN MASALAH.....	3
1.3    BATASAN MASALAH.....	3
1.4    MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	4
1.5    MANFAAT PENELITIAN .....	5
1.6    METODE PENELITIAN .....	5
1.6.1    METODE PENGUMPULAN DATA.....	5
1.6.2    METODE ANALISIS.....	6
1.6.3    METODE PERANCANGAN .....	6
1.6.4    METODE PENGEMBANGAN .....	6
1.6.5    METODE TESTING .....	7
1.7    SISTEMATIKA PENULISAN .....	7
BAB II .....	9
LANDASAN TEORI.....	9
2.1    KAJIAN PUSTAKA .....	9
2.2    DASAR TEORI.....	12
2.2.1 MULTIMEDIA.....	12

2.2.2	ANIMASI.....	13
2.2.2.1	DEFINISI ANIMASI.....	13
2.2.2.2	JENIS-JENIS ANIMASI.....	14
2.2.2.3	PRINSIP ANIMASI.....	16
2.2.3	MOTION GRAPHIC.....	26
2.2.3.1	SEJARAH MOTION GRAPHIC.....	26
2.2.3.2	KARAKTERISTIK MOTION GRAPHIC.....	27
2.2.4	COVID-19.....	28
2.2.4.1	VIRUS CORONA (COVID-19).....	28
2.2.4.2	GEJALA DAN TANDA- TANDA.....	29
2.2.4.3	PENULARAN VIRUS (COVID-19).....	29
2.2.4.4	MANIFESTASI KLINIS.....	30
2.2.4.5	PEMBATASAN SOSIAL BERSKALA BESAR (PSBB).....	31
2.2.4.6	PENCEGAHAN DAN PENGENDALIAN INFEKSI (COVID-19)..	32
2.2.5	ANALISIS KEBUTUHAN.....	36
2.2.5.1	KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	36
2.2.5.2	KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	36
2.2.6	EVALUASI.....	36
2.2.7.1	SKALA LIKERT.....	36
BAB III.....		39
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		39
3.1.	TINJAUAN UMUM.....	39
3.1.1.	DESJRIPI SINGKAT.....	39
3.1.2.	VISI DAN MISI.....	39
3.1.3.	TUJUAN.....	40
3.1.4.	STRUKTUR ORGANISASI.....	41
3.2	PENGUMPULAN DATA.....	41
3.2.1.	OBSERVASI.....	41
3.2.2.	WAWANCARA.....	42
3.2.3.	STUDI PUSTAKA.....	44
3.3	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	45
3.3.1.	KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	45
3.4.2	KEBUTUHAN NON FUNGSIONAL.....	46
3.5	TAHAPAN PRA PRODUKSI.....	48
3.5.1	PERANCANGAN KONSEP.....	48

3.5.2.	PERANCANGAN AUDIO .....	48
3.5.3	PENULISAN NASKAH .....	49
3.5.4	STORYBOARD .....	55
BAB IV	.....	66
HASIL DAN PEMBAHASAN	.....	66
4.1	PRODUKSI.....	66
4.1.1	PERSIAPAN PERANGKAT PRODUKSI.....	66
4.1.2	DESIGN DAN COLORING .....	66
4.1.3	HASIL PEMBUATAN FOOTAGE .....	68
4.1.4	BACKGROUND .....	71
4.1.5	SOUND RECORDING.....	72
4.2	PASCA PRODUKSI .....	73
4.2.1	COMPOSITING.....	73
4.2.2	EDITING.....	75
4.2.3	RENDERING .....	80
4.3	HASIL AKHIR PRODUKSI .....	81
4.4	EVALUASI.....	82
4.4.1	PERBANDINGAN KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	82
4.4.2	KUISIONER FAKTOR INFORMASI .....	84
4.4.3	PENYERAHAN KE PIHAK SDIT SALSABILA 8 PANDOWOHARJO .....	100
BAB V	.....	102
PENUTUP	.....	102
5.1	KESIMPULAN .....	102
5.2	SARAN.....	102
DAFTAR PUSTAKA	.....	104

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan penelitian .....	10
Tabel 2. 3 Evaluasi Skala Linkert .....	37
Tabel 2. 4 Presentase Nilai.....	38
Tabel 3. 1 Storyboard.....	55
Tabel 4. 1 Kebutuhan Fungsional.....	83
Tabel 4. 2 Kuisisioner .....	85
Tabel 4. 3 Skor Nilai.....	88
Tabel 4. 4 Presentasi Nilai .....	88
Tabel 4. 5 Hasil Pertanyaan 1 .....	88
Tabel 4. 6 Hasil Pertanyaan 2 .....	89
Tabel 4. 7 Hasil pertanyaan 3.....	89
Tabel 4. 8 Hasil pertanyaan 4.....	90
Tabel 4. 9 Hasil pertanyaan 5.....	90
Tabel 4. 10 Hasil pertanyaan 6.....	91
Tabel 4. 11 Hasil pertanyaan 7.....	91
Tabel 4. 12 Hasil pertanyaan 8.....	92
Tabel 4. 13 Hasil pertanyaan 9.....	93
Tabel 4. 14 Hasil pertanyaan 10.....	93
Tabel 4. 15 Hasil pertanyaan 11.....	94
Tabel 4. 16 Hasil pertanyaan 12.....	94
Tabel 4. 17Hasil pertanyaan 13.....	95
Tabel 4. 18 Hasil pertanyaan 14.....	95
Tabel 4. 19 Hasil pertanyaan 15.....	96
Tabel 4. 20 Hasil pertanyaan 16.....	97
Tabel 4. 21 Hasil pertanyaan 17.....	97

Tabel 4. 22 Hasil pertanyaan 18.....	98
Tabel 4. 23 Hasil pertanyaan 19.....	98
Tabel 4. 24 Hasil pertanyaan 20.....	99



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Solid Drawing .....	17
Gambar 2. 2 timing & spacing .....	18
Gambar 2. 3 squash and stretch.....	19
Gambar 2. 4 Anticipation.....	19
Gambar 2. 5 Slow in and Slow Out.....	20
Gambar 2. 6 Arcs.....	21
Gambar 2. 7 Secoundary Action .....	21
Gambar 2. 8 Follow Through and Overlapping Action.....	22
Gambar 2. 9 Straight Ahead Action and Pose to Pose .....	23
Gambar 2. 10 Straging .....	24
Gambar 2. 11 Appeal.....	25
Gambar 2. 12 Exaggeration .....	25
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi .....	41
Gambar 3. 2 Media cetak banner.....	42
Gambar 3. 3 Proses Dubber .....	49
Gambar 4. 1 Loading Screen.....	67
Gambar 4. 2 Membuat Lembar Kerja Baru .....	67
Gambar 4. 3 Proses Pembuatan dan Pewarnaan.....	68
Gambar 4. 4 Karakter .....	69
Gambar 4. 5 Ilustrasi Virus (COVID-19, MERS dan SARS .....	69
Gambar 4. 6 Ilustrasi Droplet.....	70
Gambar 4. 7 Sekolah.....	70

Gambar 4. 8 Ilustrasi Bagian Dalam Tubuh Manusia .....	71
Gambar 4. 9 Pneumonia.....	71
Gambar 4. 10 Background Sekolah.....	72
Gambar 4. 11 Pasar Hewan.....	72
Gambar 4. 12 Perekaman Audio di Adobe Audition.....	73
Gambar 4. 13 Tampilan Compositing Setting.....	74
Gambar 4. 14 Tampilan Cara Import File.....	74
Gambar 4. 15 Tampilan Proses Editing .....	75
Gambar 4. 16 Transparansi Dasar .....	76
Gambar 4. 17 Position .....	76
Gambar 4. 18 Rotation.....	76
Gambar 4. 19 Import Audio .....	77
Gambar 4. 20 Proses Animasi .....	77
Gambar 4. 21 Proses Animasi .....	78
Gambar 4. 22 Composition .....	78
Gambar 4. 23 Animation Composer.....	79
Gambar 4. 24 Tampilan penggunaan Animation Composer.....	79
Gambar 4. 25 Tampilan Setelah Pre-compose.....	80
Gambar 4. 26 Rendering proses .....	81
Gambar 4. 27 Hasil Akhir Video.....	82

## INTISARI

Tahun 2020 merupakan tahun dimana dunia dihebohkan dengan kemunculan virus baru yaitu virus Corona (COVID-19) yang di temukan pertama kali didari negara China, tepat nya pada salah satu pasar di provinsi Wuhan China virus ini kemudian menyebar sampai keseluruhan dunia dan mulai menjangkit manusia diberbagai belahan dunia ,tak luput Indonesia negara tercinta kita ini. Pada masa ini semua kegiatan masyarakat di batasi interaksi pun di batasi untuk menekan laju penyebaran virus corona yang sangat cepat, oleh karena itu penting bagi masyarakat untuk mengetahui dan memahami bagaimana virus ini berkembang, menular dan cara pencegahannya, pada masa seperti ini pemerintah membatasi seluruh kegiatan mengajar baik SD, SMP, SMA dan Perkuliahan. Pada MPLS SDIT Salsabila 8 Pandowoharjo juga merasakan bagaimana dampak dari pada virus corona ini. MPLS SDIT Salsabila 8 Pandowoharjo memerlukan edukasi lebih mendalam mengenai virus corona namun pada masa sulit ini hanya dapat melakukan edukasi menggunakan media cetak salah satunya adalah banner, pada masa sulit dan masa belajar online ini tidak efektif apabila hanya menggunakan media cetak dan mengandalkan edukasi secara verbal ,oleh karena itu penulis memiliki solusi untuk mendukung edukasi dengan membuat video edukasi (COVID-19) menggunakan *motion graphic*.

Metode *motion graphic* dapat menggabungkan unsur multimedia seperti gambar, video, animasi, audio dipadukan dengan grafis yang kemudian diolah menggunakan *software* tertentu dalam bentuk video. Metode ini dapat mendukung media cetak. *motion graphic* ini digunakan untuk memvisualisasikan bentuk dari virus (COVID-19) yang tidak terlihat dan bagaimana virus (COVID-19) masuk kedalam tubuh manusia.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan penulis maka diperoleh kesimpulan metode *motion graphic* sebagai media edukasi untuk mendukung media cetak yang belum bisa memvisualisasikan virus corona (COVID-19) dan bagaimana virus ini masuk kedalam tubuh mendapatkan skor 85%, dikategorikan baik.

Kata kunci :Motion graphic, COVID-19, media cetak.



## **ABSTRACT**

*The year 2020 is the year that the world is horrified by the emergence of a new virus, namely the Corona virus (COVID-19) which was found first from China, precisely in one of the markets in Wuhan province of China this virus then spread to the rest of the world and began to infect humans in various parts of the world, not escaping Indonesia our beloved country. At this time all community activities are limited to interactions are limited to suppress the rate of spread of the corona virus is very fast. Therefore, it is important for the public to know and understand how this virus develops, is contagious and how to prevent it, at times like this the government restricts all teaching activities both elementary, junior high, high school and lectures. In MPLS SDIT Salsabila 8 Pandowoharjo also felt how the impact of this coronavirus. MPLS SDIT Salsabila 8 Pandowoharjo requires more in-depth education about the corona virus but in this difficult time can only do education using print media one of which is a banner, in difficult times and online learning times is not effective if only using print media and relying on verbal education, therefore the author has a solution to support education by making educational videos (COVID-19) using motion graphics.*

*Motion graphic methods can combine multimedia elements such as images, videos, animations, audio combined with graphics which are then processed using certain software in the form of video. This method can support print media. This motion graphic is used to visualize invisible forms of the virus (COVID-19) and how the virus (COVID-19) enters the human body.*

*Based on research conducted by the author, the conclusion of motion graphic methods as an educational medium to support print media that has not been able to visualize the corona virus (COVID-19) and how this virus enters the body gets a score of 85%, categorized as good.*

**Keywords :** *Motion graphic, COVID-19, print media.*