

**PEMBUATAN ANIMASI 2D MENGENAL MALARIA DAN CARA
MENGATASINYA MENGGUNAKAN TEKNIK
*MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

LUSI AWALIYA

18.12.0799

kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**PEMBUATAN ANIMASI 2D MENGENAL MALARIA DAN CARA
MENGATASINYA MENGGUNAKAN TEKNIK
*MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI

Untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
program studi Sistem Informasi



disusun oleh

LUSI AWALIYA

18.12.0799

kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI 2D MENGENAL MALARIA DAN CARA
MENGATASINYA MENGGUNAKAN TEKNIK
*MOTION GRAPHIC***

yang disusun dan diajukan oleh

Lusi Awaliya

18.12.0799

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Januari 2022

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI 2D MENGENAL MALARIA DAN CARA
MENGATASINYA MENGGUNAKAN TEKNIK
*MOTION GRAPHIC***

yang disusun dan diajukan oleh

Lusi Awaliya

18.12.0799

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Agustus 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Fatkhurohman, M.Kom

NIK. 190302249

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302427

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Agustus 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Lusi Awaliya

NIM : 18.12.799

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembuatan Animasi 2d Mengenal Malaria Dan Cara Mengatasinya Menggunakan Teknik *Motion Graphic*

Dosen Pembimbing: Mei P Kurniawan, 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 terdapa 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 ketidak benaran 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.

Jambi, 22 Agustus 2022

Yang Menyatakan


LusiAwaliya

MOTTO

*“Tidak ada yang mustahil selama kita mau berusaha.
Nikmati setiap prosesnya, percayalah proses tidak pernah mengkhianati hasil, Kun
fayakun insya Allah”*



HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya mempersembahkan skripsi ini kepada semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses jalannya pembuatan skripsi ini.

1. Allah SWT yang telah memberikan segala kelancaran, nikmat, kesabaran dan kasih sayangnya sampai sejauh ini.
2. Skripsi ini adalah persembahan kecil saya untuk kedua orangtua saya. Ketika dunia menutup pintunya pada saya, ayah dan ibu membuka lengannya untuk saya. Ketika orang-orang menutup telinga mereka untuk saya, mereka berdua membuka hati untukku. Terima kasih karena selalu ada untuk saya disegala kondisi, selalu mendukung, menyemangati dan mendoakan kelancaran masa studi sarjana saya di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Diri saya sendiri yang mampu melewati semua rintangan hingga sampai di titik ini dan mampu menyelesaikan masa studi sarjana kurang lebih empat tahun.
4. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom yang telah sabar membimbing saya dari awal sampai akhir dalam pembuatan naskah skripsi serta video *project*.
5. Bapak Agus Fatkhurohman, M.Kom, bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom dan bapak Mei P Kurniawan, M.Kom yang telah menjadi dosen penguji pada saat pelaksanaan sidang skripsi saya.
6. Seluruh Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu selama masa studi.
7. Teman-teman saya yang sudah banyak membantu dalam memberikan semangat, motivasi, solusi, nasehat serta masukan selama masa studi saya.

KATA PENGANTAR


Assalamualaikum Wr Wb. Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, taufik serta hidayahnya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pembuatan Animasi 2d Mengenal Malaria Dan Cara Mengatasinya Menggunakan Teknik Motion Graphic.

Skripsi ini saya buat guna menyelesaikan studi jenjang strata satu (S1) pada program studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan serta dukungan dari berbagai pihak, untuk itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan banyak 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 Mei P Kurniawan, M.Kom yang telah membimbing saya dari awal sampai akhir dalam pembuatan naskah skripsi serta video *project*.
4. Bapak Agus Fatkhurohman, M.Kom, bapak Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom dan bapak Mei P Kurniawan, M.Kom yang telah menjadi dosen penguji pada saat pelaksanaan sidang skripsi saya.
5. Kedua orang tua saya yang telah mendoakan, mendukung dan senantiasa memberikan semangat.
6. Teman-teman saya yang sudah banyak membantu dalam memberikan semangat, motivasi, solusi, nasehat serta masukan kepada saya.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan orang-orang yang telah membantu saya. Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini tidak lepas dari kesalahan dan jauh dari kata sempurna. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sehingga dapat berguna baik bagi penulis maupun para pembaca pada umumnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi saya dan kita semua. Terimakasih. Wassalamualaikum Wr Wb.

Jambi 21 Agustus 2022


Lusi Awaliya
Penulis

DAFTAR ISI

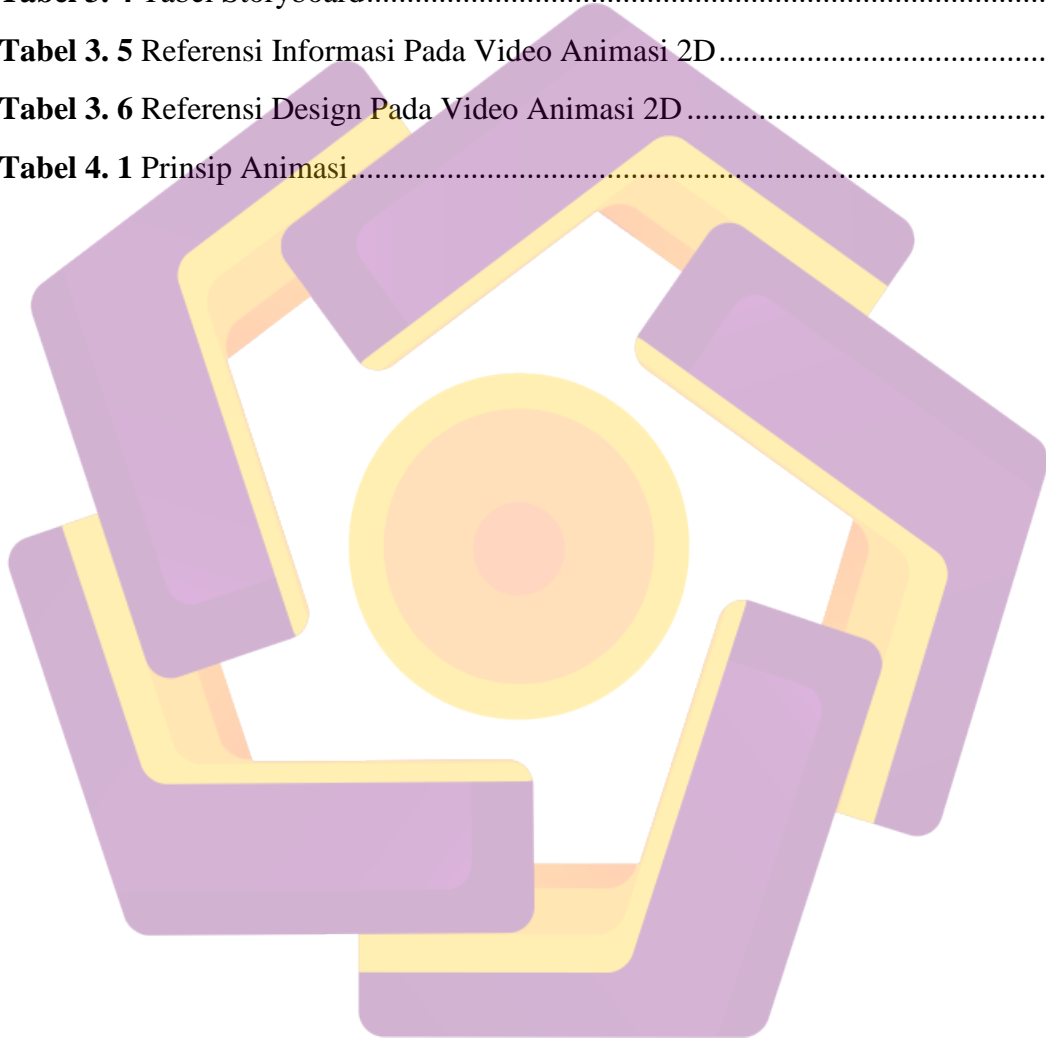
HALAMAN PERSETUJUAN	II
HALAMAN PENGESAHAN.....	III
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	IV
MOTTO.....	V
HALAMAN PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR TABEL.....	XI
DAFTAR GAMBAR.....	XII
DAFTAR LAMPIRAN	XIV
ABSTRACT.....	XVI
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	3
1.6 METODOLOGI PENELITIAN	3
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN	4
BAB II	6
LANDASAN TEORI	6
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.2 PENGERTIAN MALARIA.....	8

2.3	MULTIMEDIA	10
2.3.1	<i>Pengertian multimedia</i>	10
2.3.2	<i>Konsep dasar multimedia</i>	10
2.3.3	<i>Definisi Multimedia.....</i>	11
2.3.4	<i>Elemen multimedia</i>	11
2.3.5	<i>Jenis-jenis multimedia</i>	12
2.4	ANIMASI.....	13
2.4.1	<i>Pengertian animasi</i>	13
2.4.2	<i>Jenis animasi</i>	13
2.4.3	<i>Teknik animasi</i>	14
2.4.4	<i>Prinsip Animasi</i>	16
2.5	MOTION GRAPHIC.....	22
2.5.1	<i>Pengertian Motion graphic</i>	22
2.5.2	<i>Konsep Dasar teknik Motion Graphic.....</i>	22
2.5.3	<i>Definisi Motion Graphic</i>	23
2.5.4	<i>Karakteristik Motion Graphic.....</i>	23
2.6	TAHAP PEMBUATAN	24
2.6.1	<i>Pra Produksi.....</i>	24
2.6.2	<i>Produksi.....</i>	25
2.6.3	<i>Pasca Produksi</i>	26
2.7	ANALISI KEBUTUHAN.....	27
2.7.1	<i>Kebutuhan Fungsional</i>	27
2.7.2	<i>Kebutuhan Non Fungsional.....</i>	27
BAB III.....	28
METODOLOGI PENELITIAN	28
3.1	ALUR PENELITIAN	28
3.2	DESKRIPSI SINGKAT TENTANG PUSKESMAS PAMENANG.....	29
3.3	ANALISIS	29
3.3.1	<i>Analisis Kebutuhan Fungsional.....</i>	30

3.3.2	<i>Analisis Kebutuhan Non Fungsional</i>	30
3.3.3	<i>Rancangan Pra Produksi</i>	32
3.3.4	<i>Rancangan Naskah</i>	32
3.3.5	<i>Rancangan Storyboard</i>	35
3.3.6	<i>Referensi Design Dan Informasi Video Animasi 2D</i>	40
BAB VI	46
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	46
4.1	IMPLEMENTASI	46
4.1.1	<i>Produksi</i>	46
4.1.2	<i>Pasca Produksi</i>	57
4.2	PEMBAHASAN	61
4.2.1	<i>Pembahasan Prinsip Animasi</i>	61
4.2.2	<i>Kuisisioner</i>	63
4.2.3	<i>Hasil Pengujian Dari Ahli Kesehatan</i>	67
4.2.4	<i>Hasil Pengujian Dari Ahli Design dan Videografi</i>	68
BAB V	70
PENUTUP	70
5.1	KESIMPULAN	70
5.2	SARAN	71
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	74

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian – Penelitian Terdahulu	7
Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	30
Tabel 3. 2 Perangkat Lunak (Software)	31
Tabel 3. 3 Rancangan Naskah.....	32
Tabel 3. 4 Tabel Storyboard.....	35
Tabel 3. 5 Referensi Informasi Pada Video Animasi 2D.....	40
Tabel 3. 6 Referensi Design Pada Video Animasi 2D.....	44
Tabel 4. 1 Prinsip Animasi.....	61



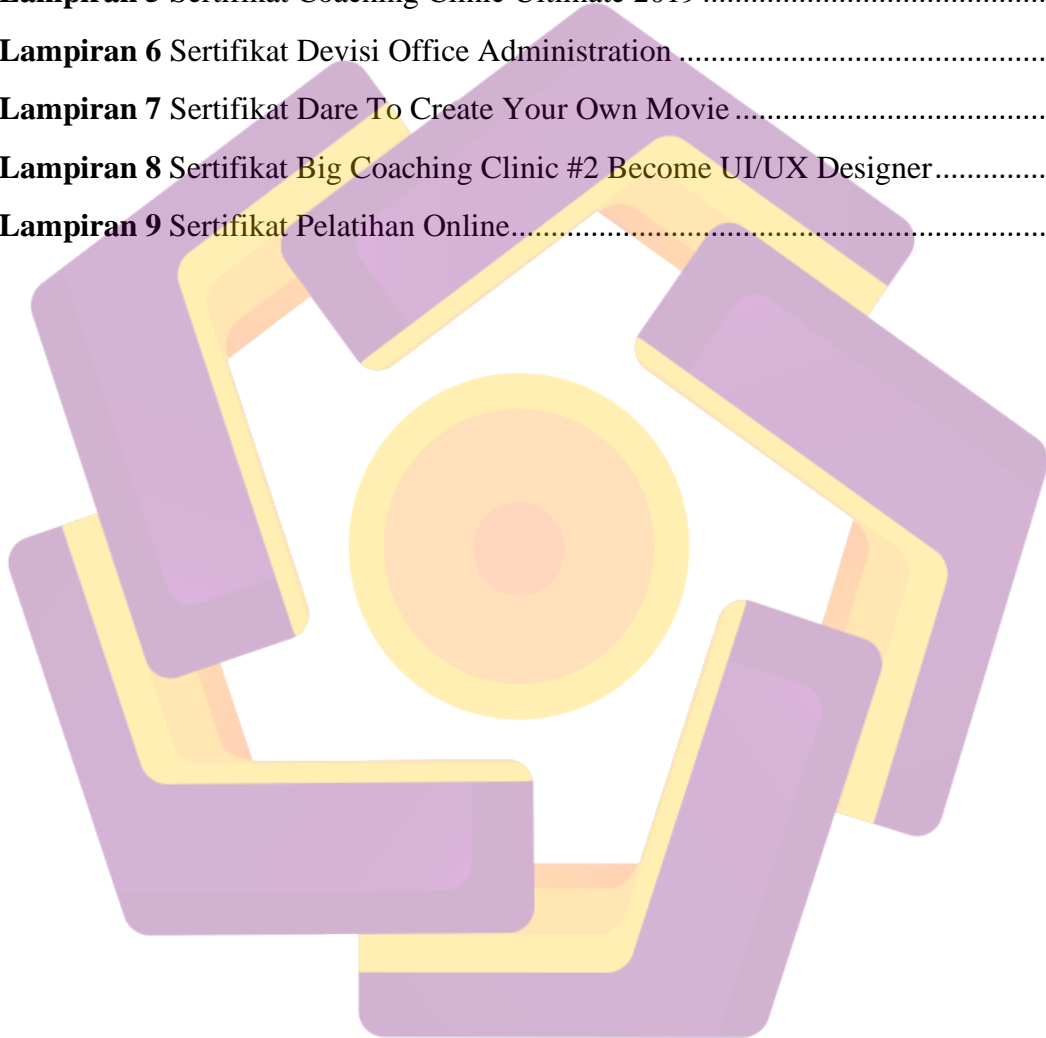
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Squash and Stretch	16
Gambar 2. 2 Anticipation	17
Gambar 2. 3 Follow Through & Overlapping Action.....	17
Gambar 2. 4 Secondary Action	18
Gambar 2. 5 Exaggeration.....	18
Gambar 2. 6 Staging.....	19
Gambar 2. 7 Straight ahead action & Pose to Pose.....	19
Gambar 2. 8 Slow In & Slow Out	20
Gambar 2. 9 Arcs	20
Gambar 2. 10 Timing	21
Gambar 2. 11 Solid Drawing.....	21
Gambar 2. 12 Appeal	22
Gambar 3. 1 Bagan Alur Penelitian	28
Gambar 4. 1 Tampilan Pen Tool pada Adobe Illustrator CC 2017.....	47
Gambar 4. 2 Tampilan Paintbrush tool pada Adobe Illustrator CC 2017.....	47
Gambar 4. 3 Tampilan Rectangle Tool pada Adobe Illustrator CC 2017.....	48
Gambar 4. 4 Tampilan Ellipse Tool pada Adobe Illustrator CC 2017.....	48
Gambar 4. 5 Tampilan Gradient Tool pada Adobe Illustrator CC 2017.....	49
Gambar 4. 6 Tampilan Eyedropper Tool pada Adobe Illustrator CC 2017	49
Gambar 4. 7 Tampilan Clipping Mask pada Adobe Illustrator CC 2017	49
Gambar 4. 8 Tampilan Transparency pada Adobe Illustrator CC 2017.....	50
Gambar 4. 9 Pembuatan Aset dan Coloring.....	50
Gambar 4. 10 Background dan Foreground.....	51
Gambar 4. 11 google text to speech Pada voicemaker.....	52
Gambar 4. 12 Hasil suara dubbing	52
Gambar 4. 13 Membuat Composition Baru.	53
Gambar 4. 14 Import file.....	53
Gambar 4. 15 Composition – Retain Layer Sizes	54

Gambar 4. 16 Pre-compose	54
Gambar 4. 17 Mengatur anchor point, position, scale, rotation, opacity	55
Gambar 4. 18 Export	55
Gambar 4. 19 Setting.....	56
Gambar 4. 20 Lokasi penyimpanan.....	56
Gambar 4. 21 Render	57
Gambar 4. 22 Membuat project baru	58
Gambar 4. 23 Import file.....	58
Gambar 4. 24 Proses editing	58
Gambar 4. 25 Memulai proses rendering	59
Gambar 4. 26 Pengaturan Output.....	60
Gambar 4. 27 rendering video.....	60
Gambar 4. 28 Testing.....	61
Gambar 4. 29 Pertanyaan kuisisioner pertama	63
Gambar 4. 30 Pertanyaan kuisisioner kedua.....	64
Gambar 4. 31 Pertanyaan kuisisioner ketiga.....	64
Gambar 4. 32 Pertanyaan kuisisioner keempat.....	65
Gambar 4. 33 Pertanyaan kuisisioner kelima	65
Gambar 4. 34 Pertanyaan kuisisioner keenam.....	66
Gambar 4. 35 Pertanyaan kuisisioner ketujuh	66
Gambar 4. 36 Pertanyaan kuisisioner kedelapan	67
Gambar 4. 37 Surat Penilaian Dari Puskesmas Pamenang	68
Gambar 4. 38 Surat Validasi Dari Ahli Design dan Videografi.....	68
Gambar 4. 39 Surat Validasi dari Ahli Design dan Animator	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penilaian Dari Puskesmas Pamenang	74
Lampiran 2 Surat Validasi Dari Ahli <i>Design</i> Dan Videografi.....	75
Lampiran 3 Surat validasi dari ahli <i>design</i> dan <i>Animator</i>	76
Lampiran 4 Sertifikat Acara Seminar Prodi Sistem Informasi	77
Lampiran 5 Sertifikat Coaching Clinic Ultimate 2019	77
Lampiran 6 Sertifikat Devisi Office Administration	78
Lampiran 7 Sertifikat Dare To Create Your Own Movie	79
Lampiran 8 Sertifikat Big Coaching Clinic #2 Become UI/UX Designer.....	80
Lampiran 9 Sertifikat Pelatihan Online.....	81



INTISARI

Malaria disebabkan oleh parasit yang menyebar melalui gigitan nyamuk dan dapat mematikan jika tidak ditangani dengan benar. Malaria jarang sekali menular secara langsung dari satu orang ke orang lainnya. Penularannya bisa terjadi jika ada kontak dengan darah pengidap atau janin yang bisa terinfeksi karena tertular dari darah ibu. Saat ini masih banyak kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai penyebab penyakit malaria maupun cara menanganinya. Oleh karena itu perlu digunakan sebuah media penyuluhan yang mendukung gambar bergerak, suara dan tulisan.

Motion graphic salah satu jenis animasi yang menggabungkan teks, grafik, warna dan gerakan untuk membuat video yang menarik secara visual. Menampilkan grafis dengan gerakan-gerakan yang dibuat sedemikian rupa untuk menarik perhatian masyarakat saat menontonnya.

Dengan adanya Pembuatan Animasi 2d Mengetahui Malaria Dan Cara Mengatasinya Menggunakan Teknik *Motion Graphic* ini bertujuan supaya bisa membantu masyarakat dalam memahami informasi serta menambah wawasan dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Membiasakan pola hidup sehat, lingkungan bersih, tidak membiarkan genangan air disekitar kita serta menghindari kebiasaan buruk yang dapat membuat nyamuk berkembang biak lebih banyak merupakan hal yang harus kita terapkan.

Kata kunci – Malaria, Motion Graphic, Lingkungan Bersih, Pola Hidup Sehat

ABSTRACT

Malaria is caused by a parasite that is spread through mosquito bites and can be deadly if not treated properly. Malaria is rarely transmitted directly from one person to another. Transmission can occur if there is contact with the blood of the sufferer or the fetus that can be infected due to infection from the mother's blood. Currently, there is still a lot of lack of public knowledge about the causes of malaria and how to handle it. Therefore, it is necessary to use an extension media that supports moving images, sound and writing.

Motion graphic is a type of animation that combines text, graphics, color and motion to create visually appealing videos. Displays graphics with movements made in such a way as to attract people's attention while watching it.

With the Making of 2d Animation Knowing Malaria And How To Overcome It Using Motion Graphic Techniques, it aims to help the public understand information and add insight and can be applied in everyday life. Getting used to a healthy lifestyle, a clean environment, not letting stagnant water around us and avoiding bad habits that can make mosquitoes breed more are things that we must apply.

Keywords – Malaria, Motion Graphic, Clean Environment, Healthy Lifestyle