

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
PENGENALAN JENIS VAKSIN COVID-19 DENGAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Jaka Purnomo Hardiansah**

**18.11.2236**

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

**2022**

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
PENGENALAN JENIS VAKSIN COVID-19 DENGAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

**Jaka Purnomo Hardiansah**

**18.11.2236**

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

**2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
PENGENALAN JENIS VAKSIN COVID-19 DENGAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

**Jaka Purnomo Hardiansah**  
**18.11.2236**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 7 Desember 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Agung Nugroho, M.Kom**  
**NIK. 190302242**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA INFORMASI  
PENGENALAN JENIS VAKSIN COVID-19 DENGAN  
TEKNIK MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

**Jaka Purnomo Hardiansah**

**18.11.2236**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Juli 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Agung Nugroho, M.Kom**  
**NIK. 190302242**

**Ahlihi Masruro, M.Kom**  
**NIK. 190302148**

**Banu Santoso, S.T., M.En**  
**NIK. 190302327**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 5 Agustus 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Windha Mega Pradnya D, M.Kom**  
**NIK. 190302185**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Jaka Purnomo Hardiansah**  
**NIM : 18.11.2236**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

### **IMPLEMENTASI ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA INFORMASI PENGENALAN JENIS VAKSIN COVID-19 DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC**

Dosen Pembimbing : Agung Nugroho, 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, 19 Juli 2022

Yang Menyatakan



Jaka Purnomo Hardiansah

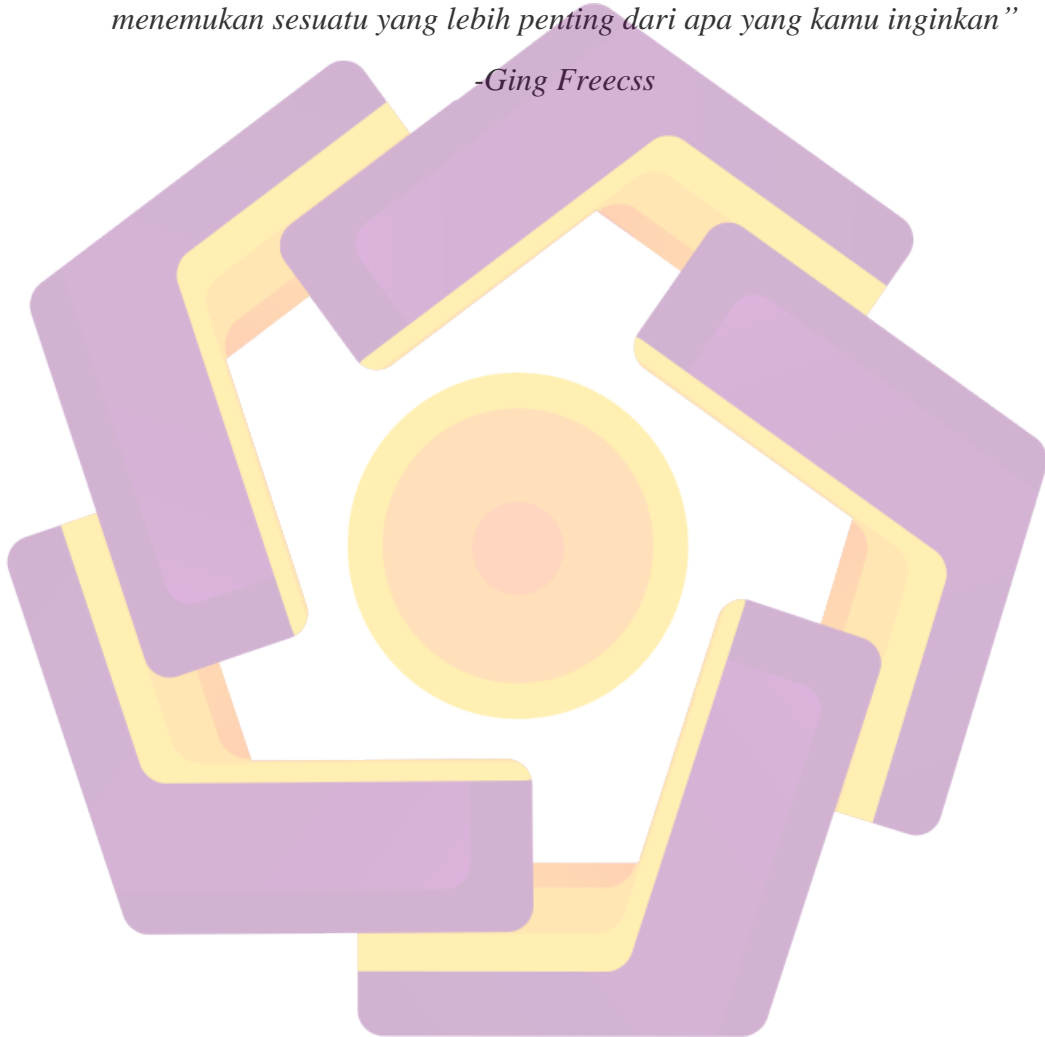
## **MOTTO**

*“melewati Batas”*

*-Yami Sukehiro*

*“Nikmatilah lika-liku hidup dengan sepenuh hati. Karena disitulah kamu akan menemukan sesuatu yang lebih penting dari apa yang kamu inginkan”*

*-Ging Freecss*

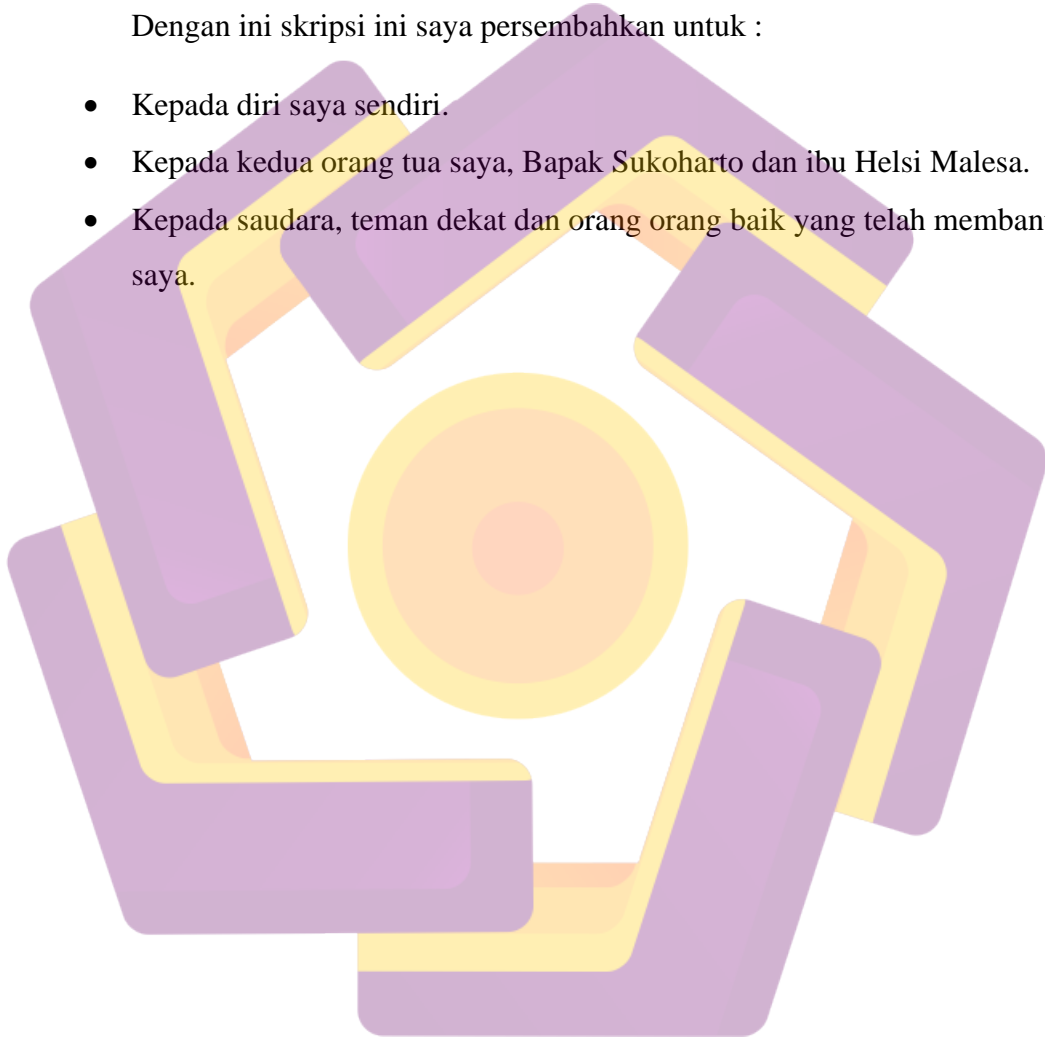


## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang tiada hentinya memberikan rahmat dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dengan ini skripsi ini saya persembahkan untuk :

- Kepada diri saya sendiri.
- Kepada kedua orang tua saya, Bapak Sukoharto dan ibu Helsi Malesa.
- Kepada saudara, teman dekat dan orang-orang baik yang telah membantu saya.



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, dengan kekuatan doa dan diiringi usaha sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“IMPLEMENTASI ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA INFORMASI PENGENALAN JENIS VAKSIN COVID-19 DENGAN TEKNIK MOTION GRAPHIC”**. skripsi ini dirancang untuk memenuhi salah satu syarat dalam menempuh kelulusan program studi starta satu Jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam kesempatan ini penulis banyak mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak prof. Dr. H.M Suyanto, MM, Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Agung Nugroho, M.Kom, selaku dosen pembimbing. Saya mengucapkan terimakasih atas bimbingannya dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dina Haryanti. S.Kep, Ners, selaku kepala puskesmas Embong Ijuk.

Dalam pengerjaan skripsi ini penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna baik itu dari segi mater ataupun penyampaiannya. Untuk itu saran dan kritikan yang bersifat membangun agar skripsi ini dapat mendekati kata sempurna.

Yogyakarta, 19 Juli 2022

Penulis



## DAFTAR ISI

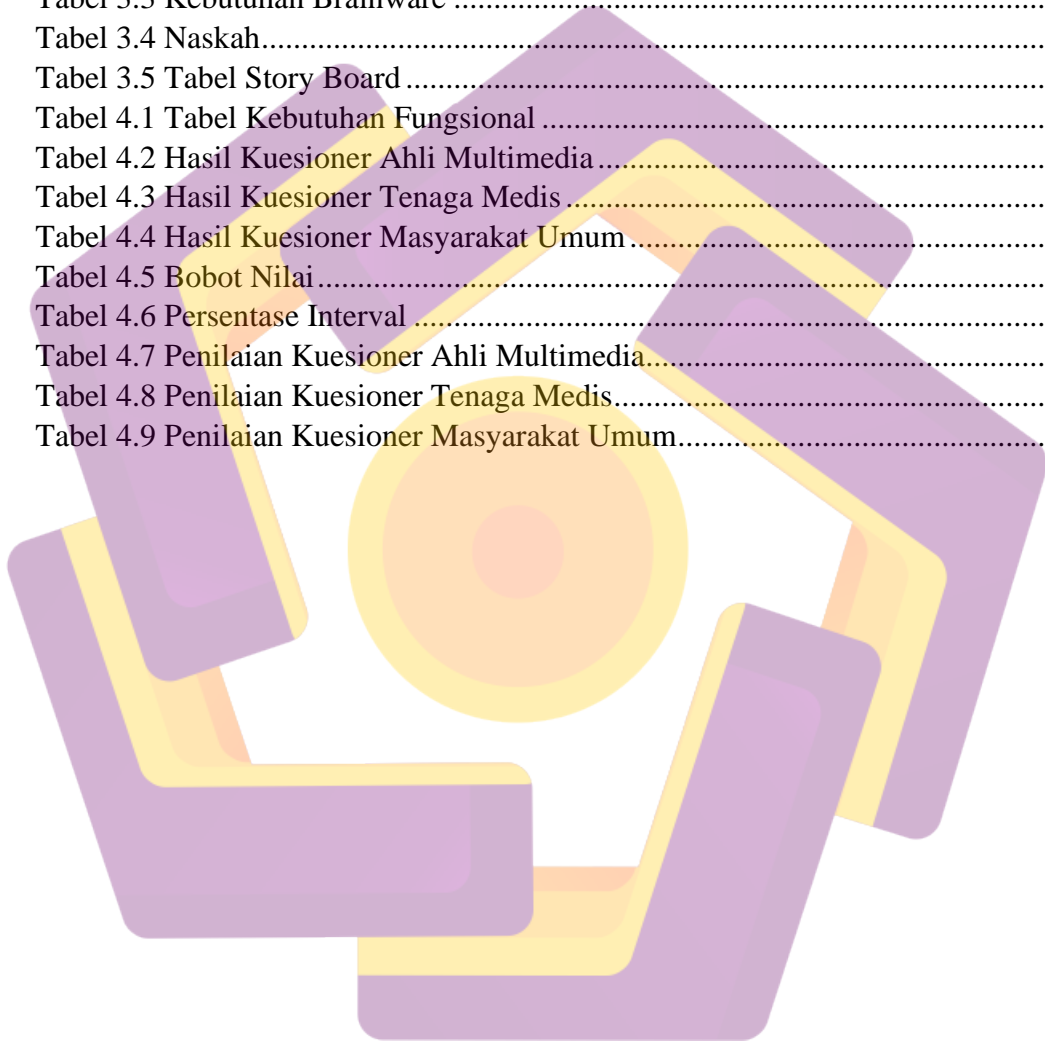
HALAMAN JUDUL .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	v
MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI .....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	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
1.5.1 Manfaat untuk penelitian .....	4
1.5.2 Manfaat untuk objek penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
BAB II.....	8
LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Dasar Teori.....	11
2.2.1 Multimedia.....	11
2.2.1.1 Definisi Multimedia .....	11
2.2.1.2 Macam - Macam Multimedia.....	11
2.2.1.3 Elemen – Elemen Multimedia.....	12
2.2.2 Animasi .....	13
2.2.2.1 Definisi Animasi .....	13
2.2.2.2 Sejarah Animasi Di Indonesia.....	13
2.2.3 Video.....	14

2.2.3.1	Definisi Video.....	14
2.2.3.2	Standar Video.....	14
2.2.3.3	Format File Video.....	15
2.2.4	Motion Graphic.....	17
2.2.4.1	Definisi Motion Graphic.....	17
2.2.4.2	Prinsip Dasar Motion Graphic.....	17
2.2.5	Media Informasi.....	18
2.2.5.1	Definisi Media Informasi.....	18
2.2.5.2	Jenis Media Informasi.....	18
2.2.5.3	Manfaat Media Informasi.....	19
2.2.6	Vaksin.....	19
2.2.6.1	Pengertian Vaksin.....	19
2.2.6.2	Manfaat vaksin.....	19
2.2.6.3	Jenis-Jenis Vaksin Covid-19.....	20
2.2.7	Analisis Kebutuhan Sistem.....	22
2.2.7.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	22
2.2.7.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	22
2.2.8	Produksi.....	22
2.2.8.1	Tahap Pra Produksi.....	22
2.2.8.2	Tahap Produksi.....	23
2.2.8.3	Tahap Pasca Produksi.....	23
2.2.9	Evaluasi.....	23
2.2.9.1	Kuesioner.....	24
2.2.9.2	Skala Likert.....	24
<b>BAB III</b>	.....	<b>26</b>
3.1	Objek Penelitian.....	26
3.2	Alur Penelitian.....	26
3.3	Pengumpulan Data.....	27
3.3.1	Observasi.....	27
3.3.2	Wawancara.....	27
3.3.3	Studi Pustaka.....	28
3.4	Analisis Kebutuhan.....	29
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	29
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	29
3.4.2.1	kebutuhan Hardware.....	29
3.4.2.2	Kebutuhan Software.....	30

3.4.2.3	Kebutuhan Brainware .....	30
3.4	Rancangan Pra Produksi .....	31
3.4.1	Ide Cerita.....	31
3.4.2	Pembuatan Naskah.....	32
3.4.3	Story Board .....	37
BAB IV	.....	49
HASIL DAN PEMBAHASAN	.....	49
4.1	Produksi .....	49
4.1.1	Produksi Aset .....	49
4.1.2	Hasil Pembuatan Aset Gambar .....	51
4.1.2.1	Hasil Aset Jenis-jenis Botol Vaksin.....	52
4.1.2.2	Hasil Aset Karakter .....	52
4.1.2.2	Hasil Aset Background .....	53
4.1.3	Perekam Audio ( <i>Recording Voice Over</i> ) .....	55
4.2	Pasca Produksi .....	55
4.2.1	Animation .....	55
4.2.2	Memberikan Animasi Pada Aset Gambar.....	57
4.2.3	Compositing .....	63
4.2.4	Rendering.....	64
4.3	Hasil Akhir.....	65
4.4	Evaluasi.....	66
4.4.1	Evaluasi Kebutuhan Fungsional.....	66
4.4.2	Uji Kuesioner .....	68
BAB V	.....	82
PENUTUP	.....	82
5.1	Kesimpulan .....	82
5.2	Saran .....	83
DAFTAR PUSTAKA	.....	84

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan.....	9
Tabel 2.2 Rumus Skala Liker.....	24
Table 2.3 Contoh Skor Interval Tingkat 1 .....	25
Tabel 3.1 Kebutuhan Hardware .....	30
Tabel 3.2 Kebutuhan Software.....	30
Tabel 3.3 Kebutuhan Brainware .....	31
Tabel 3.4 Naskah.....	32
Tabel 3.5 Tabel Story Board .....	37
Tabel 4.1 Tabel Kebutuhan Fungsional .....	67
Tabel 4.2 Hasil Kuesioner Ahli Multimedia.....	68
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner Tenaga Medis.....	70
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner Masyarakat Umum.....	74
Tabel 4.5 Bobot Nilai.....	75
Tabel 4.6 Persentase Interval .....	76
Tabel 4.7 Penilaian Kuesioner Ahli Multimedia.....	76
Tabel 4.8 Penilaian Kuesioner Tenaga Medis.....	78
Tabel 4.9 Penilaian Kuesioner Masyarakat Umum.....	80



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Alur Penelitian.....	4
Gambar 2.1 Elemen-elemen multimedia .....	12
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	26
Gambar 3.2 Sosialisasi Alur Vaksin Covid-19 .....	27
Gambar 4.1 Membuat Lembar Kerja Baru .....	49
Gambar 4.2 Pembuatan Karakter .....	50
Gambar 4.3 Tool Fill.....	50
Gambar 4.4 Proses Pewarnaan.....	51
Gambar 4.5 Proses Penyimpanan Hasil Gambar .....	51
Gambar 4.6 Jenis-Jenis Botol Vaksin .....	52
Gambar 4.7 Karakter Virus Covid-19.....	52
Gambar 4.8 Karakter BPOM.....	53
Gambar 4.9 Karakter dokter.....	53
Gambar 4.10 Bumi .....	54
Gambar 4.11 Puskesmas .....	54
Gambar 4.12 Taman.....	54
Gambar 4.13 Adobe Audition CC 2022.....	55
Gambar 4.14 Composition Setting.....	56
Gambar 4.15 Import File Aset Gambar.....	56
Gambar 4.16 Pilihan Import.....	57
Gambar 4.17 Layer.....	57
Gambar 4.18 Proses Mengaktifkan Anchor Point .....	58
Gambar 4.19 Mengatur Parent .....	58
Gambar 4.20 Proses Animasi Aset Gambar.....	59
Gambar 4.21 Puppet Pins Tool .....	59
Gambar 4.22 Easy Ease In .....	60
Gambar 4.23 Effect Glow .....	60
Gambar 4.24 Mengatur Effect Glow Pada Effect Control.....	61
Gambar 4.25 Plugin Mister Horse .....	61
Gambar 4.26 Proses menggunakan Animation Composer .....	62
Gambar 4.27 Proses Export.....	62
Gambar 4.28 Tampilan Saat Membuka Adobe Media Encoder .....	62
Gambar 4.29 Tampilan Adobe Media Encoder .....	63
Gambar 4.30 Import File.....	63
Gambar 4.31 Compositing .....	64
Gambar 4.32 Export.....	64
Gambar 4.33 Export Setting.....	65
Gambar 4.34 Proses Rendering.....	65
Gambar 4.35 Hasil Akhir Video .....	66

## INTISARI

Pandemi virus Covid-19 yang saat ini masih melanda di seluruh dunia, membuat para tenaga medis berupaya untuk mencari cara untuk mencegah penularan virus Covid-19. Salah satunya dengan melakukan program vaksinasi. Pembagian program vaksinasi di sebarakan di berbagai tempat salah satunya di UPT Puskesmas Embong Ijuk yang menjalankan program vaksinasi ini sebagai upaya pencegahan virus Covid-19. Ada beberapa jenis vaksinasi yang disebarakan di UPT Puskesmas Embong Ijuk yaitu, Sinovac, AstraZeneca, Pfizer, Moderna dan Booster. Karena dengan minimnya edukasi dan informasi terkait jenis-jenis vaksin yang disebarakan, membuat masyarakat yang tinggal di pedesaan kurang mengetahuinya.

Maka dari itu peran media edukasi yang informatif dan edukatif sangat penting. Salah satu media yang bisa memvisualisasikan informasi dengan menggunakan animasi 2D dengan teknik Motion Graphic. Perancangan dan pembuatan animasi 2D dengan teknik Motion Graphic ini sebagai media tambahan yang mampu membantu tenaga medis UPT Puskesmas Embong Ijuk dalam memberikan informasi yang tak hanya singkat dan padat namun juga menyenangkan sebagai salah satu upaya meningkatkan keingintahuan masyarakat.

Untuk menilai kelayakan video media informasi dari aspek informasi dan aspek tampilan penulis menggunakan uji kuesioner, dan dihitung menggunakan skala Likert. Berdasarkan hasil dari uji kuesioner yang dilakukan kepada ahli multimedia dalam menilai segi tampilan mendapatkan 72,7%, sedangkan dari tenaga medis UPT Puskesmas Embong Ijuk mendapatkan nilai sebesar 81,6%, dan dari pihak masyarakat umum yaitu 88,3% dari kategori ahli multimedia memperoleh hasil yang baik, sedangkan tenaga medis dan masyarakat umum mendapatkan kategori sangat baik, sehingga video media informasi ini layak digunakan sebagai media informasi untuk membantu tenaga medis untuk melakukan sosialisasi program vaksinasi.

**Kata kunci ; Animasi 2D, Motion Graphic, Covid-19, Vaksin**

## ABSTRACT

*The Covid-19 virus pandemic which is currently still engulfing throughout the world, makes medical personnel trying to find ways to prevent the transmission of the Covid-19 virus. One of them is by conducting a vaccination program. The distribution of vaccination programs is distributed in various places, one of which is at the UPT Puskesmas Embong Ijuk which runs this vaccination program as an effort to prevent the COVID-19 virus. There are several types of vaccinations that were distributed at UPT Puskesmas Embong Ijuk namely, Sinovac, Astrazeneca, Pfizer, Moderna and Booster. Because with the lack of education and information related to the types of vaccines spread, making people who live in rural areas do not know.*

*Therefore the role of informative and educative educational media is very important. One of the media that can visualize information using 2D animation with motion graphic techniques. The design and manufacture of 2D animation with this motion graphic technique as an additional medium that is able to help medical personnel UPT Puskesmas Embong Ijuk provide information that is not only short and concise but also fun as an effort to improve the curiosity of the community.*

*To assess the feasibility of video information media from the aspect of information and aspects of the author's appearance using a questionnaire test, and calculated using a Likert scale. Based on the results of the questionnaire test conducted to multimedia experts in assessing the appearance aspects of getting 72,7%, while from the medical personnel UPT Puskesmas Embong Ijuk received a value of 81.6%, and from the general public, namely 88.3% of the Expert Category Multimedia gets good results, while medical personnel and the general public get a very good category, so this information media video is suitable for use as information media to help medical personnel to socialize vaccination programs.*

**Key ; 2D Animation, Motion Graphic, Covid-19, Vaccin**