

**PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC 2D
TENTANG BAHAYA ROKOK BAGI
KESEHATAN ORGAN MANUSIA
Studi Kasus: Universitas Amikom Yogyakarta T.A 2021/2022**

SKRIPSI



Disusun oleh
Sandy Bosman
17.11.1270

**PROGRAM SARJANA
PRODI STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC 2D
TENTANG BAHAYA ROKOK BAGI
KESEHATAN ORGAN MANUSIA
Studi Kasus: Universitas Amikom Yogyakarta T.A 2021/2021**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Informatika



Disusun oleh
Sandy Bosman
17.11.1270

**PROGRAM SARJANA
PRODI STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC 2D
TENTANG BAHAYA ROKOK BAGI
KESEHATAN ORGAN MANUSIA
Studi Kasus: Universitas Amikom Yogyakarta T.A 2021/2022**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sandy Bosman

17.11.1270

**telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 September 2020**

Dosen Pembimbing,

M. Rudyanto Arief, S.T, M.T

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC 2D

TENTANG BAHAYA ROKOK BAGI

KESEHATAN ORGAN MANUSIA

Studi Kasus: Universitas Amikom Yogyakarta T.A 2021/2022

yang disusun oleh

Sandy Bosman

17.11.1270

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 September 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

Dony Ariyus, M.Kom

NIK. 190302

M. Rudyanto Arief, S.T, M.T

NIK. 190302098

**Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 September 2021**

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 25 September 2021



Sandy Bosman

NIM. 17.11.1270

MOTTO

“Kemenangan dimasa tua adalah bentuk hasil dari usaha kita di masa muda”

B.J Habibie

“Hakikat ilmu yang sebenarnya tidak sebatas soal angka. Melainkan ilmu bekal untuk menghadapi hidup dimasa mendatang”

Ki Hajar Dewantara

“Cukuplah Allah menjadi penolong kami dan Dia adalah sebaik-baik pelindung”

Terjemahan Q.S. Ali 'Imran: 173

“Semakin tinggi ilmu seseorang akan semakin membuatnya merasa tidak ada apa – apanya”

“Kunci mendapatkan ilmu adalah rasa sabar dan tenang.”

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas segala berkah-Nya Sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Kupersembahkan karya ini kepada :

1. Teristimewa keduaorang tuaku, Alm. Bapak Trisno Bintoro dan Ibu Titik Wahyuni yang telah membesarkan, mendidik, memberikan do'a, dukungan dan semangat untuk kesuksesanku. Terimakasih atas semua perjuangan, pengorbanan, kesabaran dan kasih sayang yang telah beliau berikan untukku.
2. Kakak saya Cindy Trisnawati, M.Pd. sudah memberikan masukkan kepada saya dan selalu memberikan semangat.
3. Adik saya Salsabila Nur Aini Bintari yang menjadi semangat buat saya.
4. M.Rudyanto Arief, S.T, M.T yang sudah membimbing saya dan meluangkan waktu untuk saya.
5. Semua Teman – teman saya yang selalu memberikan semangat dan dukungannya.
6. Seluruh Keluarga Besar Dinas Kesehatan Kabupaten Nganjuk yang sudah memberikan tempat dan kepercayaannya.
7. Semua pihak yang sudah mendukung saya secara langsung maupun tidak langsung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Yang telah melimpahkan kasih dan sayang-Nya kepada semua, sehingga **peneliti bisa menyelesaikan** skripsi dengan tepat waktu, yang diberi judul “Perancangan Video Motion Graphic 2D Tentang Bahaya Rokok Bagi Kesehatan Organ Manusia” Tujuan dari penyusunan laporan ini guna memenuhi syarat untuk bisa memperoleh jenjang Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Informatika, Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Didalam pengerjaan laporan ini telah melibatkan banyak pihak yang sangat membantu dalam banyak hal. Oleh sebab itu disini peneliti sampaikan rasa terimakasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. Selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. M. Rudyanto Arief, S.T, M.T. Selaku Dosen Pembimbing.
3. Dony Ariyus, M.Kom. Selaku Dosen Penguji.
4. Tonny Hidayat, M.Kom. Selaku Dosen Penguji.
5. Keluarga Besar UKM AMCC AMIKOM Yogyakarta.
6. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan laporan ini yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu.

DAFTAR ISI

COVER	i
COVER	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB 1	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. Metode Penelitian.....	5
1.6. Sistematika Penulisan.....	8
BAB II.....	10
LANDASAN TEORI.....	10
2.1. Tinjauan Pustaka	10
2.2. Dasar Teori	12
BAB III	25
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	25
3.1. Profil Organisasi.....	25
3.1.1. Pemasangan Poster Larangan Merokok.....	26

3.1.2.	Kegiatan Sosialisai	27
3.1.3.	Analisis SWOT	27
3.1.4.	Solusi – solusi yang dapat diterapkan	29
3.1.5.	Solusi yang diberikan	31
3.1.6.	Analisis Kebutuhan	31
3.2.	Perancangan.....	34
3.2.1.	Perancangan Concept	35
3.2.2.	Perancangan Karakter	35
3.2.3.	Perancangan Bahan Pendukung	43
3.2.4.	Perancangan Storyboard.....	46
3.2.5.	Perancangan Naskah	53
BAB IV	57
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	57
4.1.	Implementasi	57
4.1.1.	Material Collecting.....	57
4.2.1.1.	Implementasi Karakter.....	57
4.2.1.1.	Implementasi Background	62
4.2.1.1.	Implementasi Bahan Pendukung	68
4.2.1.1.	Implementasi Tampilan	71
4.2.1.1.	Dubbing	84
4.1.2.	Pembuatan.....	85
4.1.2.1.	Compositing.....	85
4.1.2.2.	Editing.....	86
4.1.2.3.	Rendering.....	93
4.1.2.4.	Finishing	94
4.2.	Pembahasan	96
4.2.1.	Testing.....	96
4.2.1.1.	Alpha Testing.....	96
BAB V	100
PENUTUP	100
5.1.	Penutup.....	100

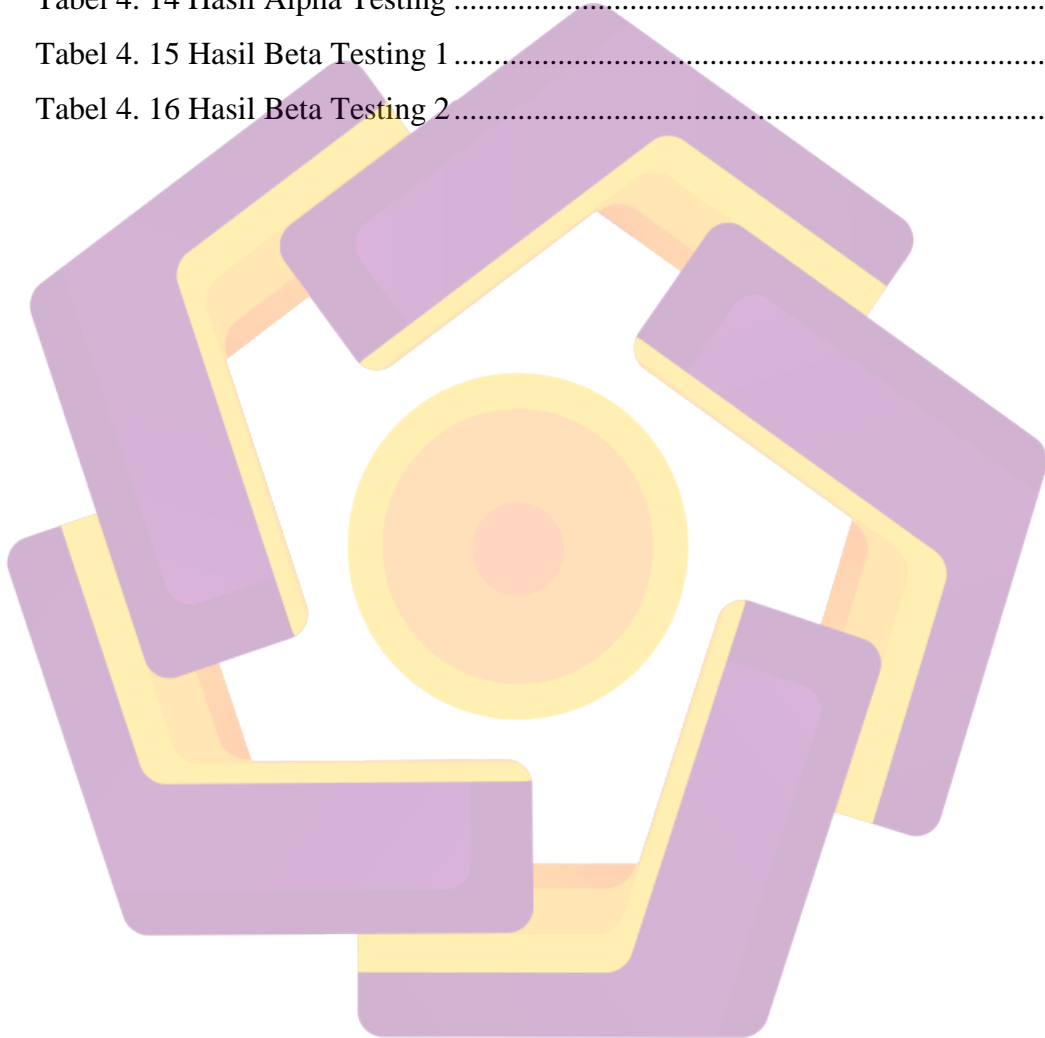
5.1.1. Kesimpulan	100
5.1.2. Saran.....	102
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN.....	106



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Hardware	32
Tabel 3. 2 Software	32
Tabel 3. 3 Brainware	33
Tabel 3. 4 Perancangan Karakter	36
Tabel 3. 5 Lanjutan Tabel 3.4 Perancangan Karakter	37
Tabel 3. 6 Lanjutan Tabel 3.5 Perancangan Karakter	38
Tabel 3. 7 Lanjutan Tabel 3.6 Perancangan Karakter	39
Tabel 3. 8 Tabel Perancangan Background.....	40
Tabel 3. 9 Lanjutan Tabel 3.8 Perancangan Background	41
Tabel 3. 10 Lanjutan Tabel 3.9 Lanjutan Tabel 3.9 Perancangan Background ...	42
Tabel 3. 11 Lanjutan Tabel 3.9 Perancangan Background	43
Tabel 3. 12 Perancangan Bahan Pendukung	44
Tabel 3. 13 Lanjutan Tabel 3.12 Perancangan Bahan Pendukung.....	45
Tabel 3. 14 Perancangan Storyboard	46
Tabel 3. 15 Lanjutan Tabel 3.14 Perancangan Storyboard	47
Tabel 3. 16 Lanjutan Tabel 3.15 Perancangan Storyboard	48
Tabel 3. 17 Lanjutan Tabel 3.16 Perancangan Storyboard	49
Tabel 3. 18 Lanjutan Tabel 3.17 Perancangan Storyboard	50
Tabel 3. 19 Lanjutan Tabel 3.18 Perancangan Storyboard	51
Tabel 3. 20 Lanjutan Tabel 3.19 Perancangan Storyboard	52
Tabel 3. 21 Lanjutan Tabel 3.20 Perancangan Storyboard	53
Tabel 4. 1 Implementasi Karakter	58
Tabel 4. 2 Lanjutan Tabel 4.1 Implementasi Karakter.....	59
Tabel 4. 3 Lanjutan Tabel 4.2 Implementasi Karakter.....	60
Tabel 4. 4 Lanjutan Tabel 4.3 Implementasi Karakter.....	61
Tabel 4. 5 Implementasi Background	62
Tabel 4. 6 Lanjutan Tabel 4.5 Implementasi Background	63
Tabel 4. 7 Lanjutan Tabel 4.6 Implementasi Background	64
Tabel 4. 8 Lanjutan Tabel 4.7 Implementasi Background	65

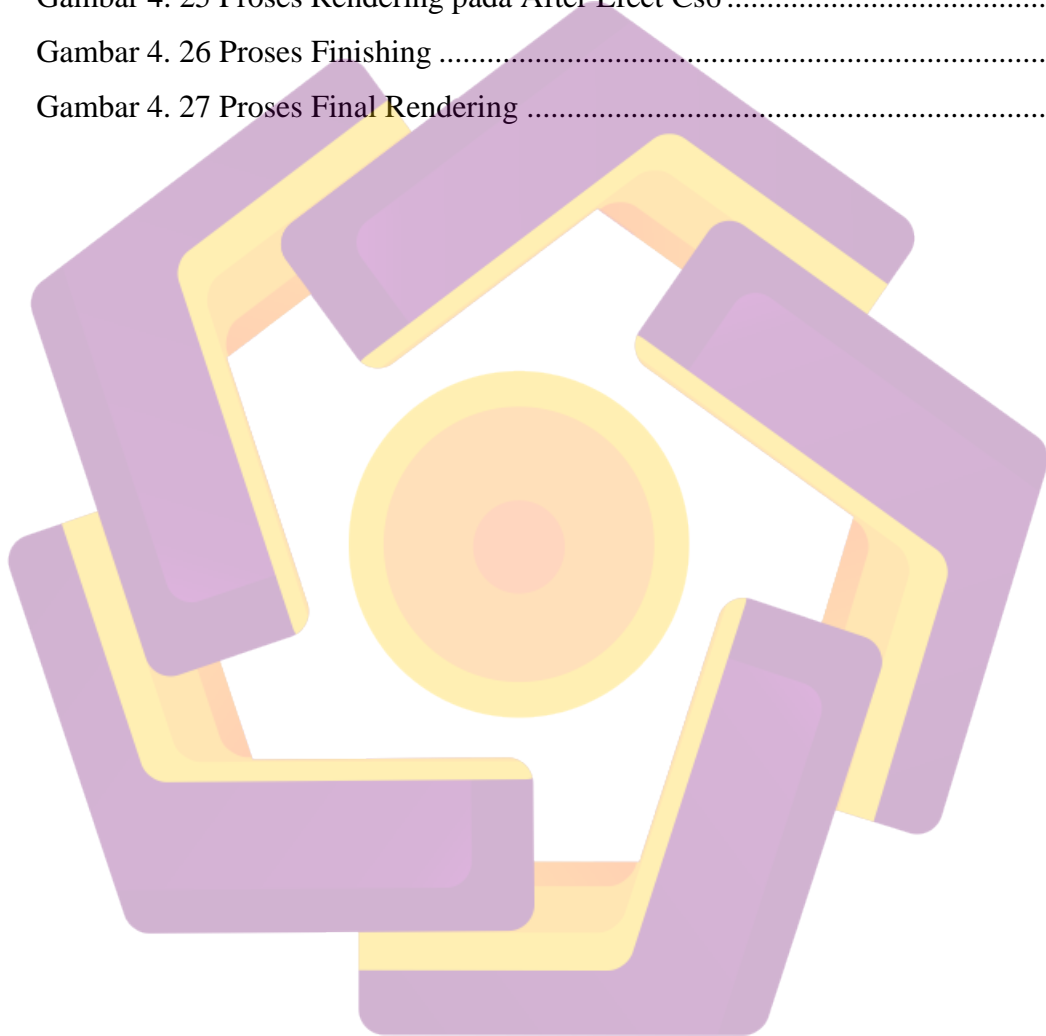
Tabel 4. 9 Lanjutan Tabel 4.8 Implementasi Background	66
Tabel 4. 10 Lanjutan Tabel 4.9 Implementasi Background	67
Tabel 4. 11 Implementasi Bahan Pendukung	68
Tabel 4. 12 Lanjutan Tabel 4.12 Implementasi Bahan Pendukung	69
Tabel 4. 13 Lanjutan Tabel 4.12 Implementasi Bahan Pendukung	70
Tabel 4. 14 Hasil Alpha Testing	97
Tabel 4. 15 Hasil Beta Testing 1	98
Tabel 4. 16 Hasil Beta Testing 2	99



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Pemasangan Gambar Larangan Merokok1	26
Gambar 3. 2 Pemasangan Gambar Larangan Merokok 2	26
Gambar 3. 3 Pemasangan Gambar Larangan Merokok 3	26
Gambar 3. 4 Kegiatan Sosialisasi Tentang Bahaya Merokok.....	27
Gambar 3. 5 Teori SWOT	29
Gambar 3. 6 Siklus MDLC	35
Gambar 3. 7 Perancangan Naskah	54
Gambar 3. 8 Lanjutan Gambar 3.7 Perancangan Naskah	55
Gambar 3. 9 Lanjutan Gambar 3.8 Perancangan Naskah	56
Gambar 4. 1 Tampilan Scene 1 Panel A	71
Gambar 4. 2 Tampilan Scene 1 Panel B	72
Gambar 4. 3 Tampilan Scene 1 Panel C	73
Gambar 4. 4 Tampilan Scene 2	74
Gambar 4. 5 Tampilan Scene 3	75
Gambar 4. 6 Tampilan Scene 4 Panel A	76
Gambar 4. 7 Tampilan Scene 4 Panel B	77
Gambar 4. 8 Tampilan Scene 4 Panel C	78
Gambar 4. 9 Tampilan Scene 4 Panel E.....	79
Gambar 4. 10 Tampilan Scene 4 Panel E.....	80
Gambar 4. 11 Tampilan Scene 5	81
Gambar 4. 12 Tampilan Scene 6 Panel A	82
Gambar 4. 13 Tampilan Scene 6 Panel B	83
Gambar 4. 14 Tampilan Scene 7	84
Gambar 4. 15 Hasil Dubbing	85
Gambar 4. 16 Tampilan Proses Editing Scene 1	87
Gambar 4. 17 Tampilan Proses Editing Scene 2.....	88
Gambar 4. 18 Tampilan Proses Editing Scene 3.....	89
Gambar 4. 19 Tampilan Proses Editing Scene 4.....	90
Gambar 4. 20 Tampilan Proses Editing Scene 5.....	90

Gambar 4. 21 Tampilan Proses Editing Scene 6 Panel A	91
Gambar 4. 22 Tampilan Proses Editing Scene 6 Panel B	92
Gambar 4. 23 Tampilan Proses Editing Scene 7	93
Gambar 4. 24 Penggabungan Compositing Scene 1 sampai Scene 7 Sebelum Melakukan Proses Rendering	93
Gambar 4. 25 Proses Rendering pada After Effect Cs6	94
Gambar 4. 26 Proses Finishing	95
Gambar 4. 27 Proses Final Rendering	95



INTISARI

Menurut perhitungan Data Dinas Kesehatan Kabupaten Nganjuk yang dilakukan oleh Seksi Promosi Kesehatan dan Pemberdayaan Masyarakat tentang PHBS Tatanan Rumah Tangga yang Tidak Merokok didalam Rumah tahun 2020. Mengalami persentase nilai yang berbeda – beda disetiap Kecamatannya, sehingga nilai persentase PHBS Tatanan Rumah Tangga Tidak Merokok didalam Rumah mencapai nilai 51,07 %, dari pengambilan data sebanyak 20% dari jumlah KK (Kartu Keluarga) per desa. Apa yang mengakibatkan orang – orang masih saja mengkonsumsi rokok? Sedangkan rokok tidak baik bagi kesehatan organ tubuh manusia. Apakah masih kurangnya media informasi yang efektif untuk menyadarkan orang-orang tentang bahaya merokok ? Apakah masih kurang jelas media informasi untuk mendukung program pemerintah Kabupaten Nganjuk mengenai Kawasan Tanpa Rokok ?. Adapun pembuatan media informasi berbasis multimedia berupa video animasi motion graphic untuk menambah daya tarik, mengerti pesan dan makna dalam video tersebut mengenai bahaya rokok pada kesehatan organ tubuh manusia. Banyak pertanyaan yang muncul, apa yang harus disiapkan dalam pembuatan media informasi tersebut ? Apa yang harus disiapkan dalam menambah daya tarik pemirsa atau penonton ? Bagaimana cara mengurangi masalah – masalah yang seharusnya bisa mengembangkan media informasi tersebut, dan bagaimana cara menyadarkan orang – orang yang sudah kecanduan pada rokok, maupun masyarakat yang baru menganal rokok ?.

Pada Skripsi ini, peneliti menganalisis persentase dan permasalahan mengenai bahayanya rokok di Lembaga Dinas Kesehatan Kabupaten Nganjuk, dan mencoba melakukan perancangan media informasi berbasis multimedia berupa video animasi motion graphic 2D, sebagai media informasi yang akan digunakan oleh pihak lembaga. Sehingga masyarakat yang menyaksikan atau menonton media informasi berupa video tersebut mengerti bahayanya rokok bagi kesehatan organ tubuh manusia. Adapun Metode yang digunakan dalam perancangan media informasi berbasis multimedia berupa video animasi motion graphic 2D tentang bahaya rokok bagi kesehatan organ manusia ini menggunakan metode pengembangan MDLC (Multimedia Development Life Cycle), Adapun tahap yang dilakukan yaitu: Concep, Perancangan, berupa perancangan gambar maupun audio, pengumpulan bahan berupa gambar, audio per scene, proses pembuatan, dan pengujian.

Media Informasi yang dihasilkan berupa video animasi motion graphic 2D tentang bahaya rokok bagi kesehatan organ tubuh manusia, yang akan dipublikasikan atau diserahkan kepada pihak Lembaga Kesehatan Kabupaten Nganjuk sebagai media informasi edukasi bagi masyarakat. Untuk menambah nilai BPHS Tatanan Rumah Tangga Tidak Merokok Didalam Rumah, serta mengembangkan media informasi yang dilakukan oleh pihak Dinas Kesehatan Kabupaten.

Kata-Kunci: Media Informasi, Motion Graphic, Analisis, Perancangan, Desain dan Editing, Bahaya Rokok.

ABSTRAK

According to the calculation of Nganjuk District Health Office Data conducted by the Health Promotion and Community Empowerment Section on PHBS, The Household Order that Does Not Smoke in the House in 2020. Experiencing a percentage of different values in each district, so that the percentage value of PHBS Household Order Does Not Smoke in the House reaches a value of 51.07%, from the collection of data as much as 20% of the number of KK (Family Card) per village. What causes people to still consume cigarettes? While cigarettes are not good for the health of human organs. Is there still a lack of effective information media to resuscitate people about the dangers of smoking? Is it still unclear the information media to support the Nganjuk Regency government program regarding Non-Smoking Areas?. The creation of multimedia-based information media in the form of motion graphic animated videos to add appeal, understand the message and meaning in the video about the dangers of cigarettes on the health of human organs. Many questions arise, what should be prepared in the creation of information media? What to prepare in adding to the appeal of the audience or audience? How to reduce the problems that should be able to develop the information media, and how to resuscitate people who are already addicted to cigarettes, as well as a society that is just journaling cigarettes?

In this thesis, researchers analyzed the percentage and problems about the dangers of cigarettes in the Nganjuk District Health Office, and tried to design multimedia-based information media in the form of 2D motion graphic animated videos, as information media that will be used by the institution. So that people who watch or watch information media in the form of videos understand the dangers of cigarettes for the health of human organs. The method used in the design of multimedia-based information media in the form of 2D motion graphic animated video about the dangers of cigarettes to the health of human organs uses mdlc (Multimedia Development Life Cycle) development methods, the stages carried out are: Concep, Design, in the form of image and audio design, collection of materials in the form of images, audio per scene, manufacturing process, and testing.

Media Information generated in the form of 2D motion graphic animated video about the dangers of cigarettes to the health of human organs, which will be published or submitted to the Nganjuk District Health Institute as a medium of educational information for the community. To increase the value of BPHS Household Order Does Not Smoke In The House, as well as floating information media conducted by the District Health Office.

Keywords: *Information Media, Motion Graphics, Analysis, Design, Design and Editing, Cigarette Hazard*