

**PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC SEBAGAI EDUKASI
PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT UNTUK ANAK-ANAK DI
MASA PANDEMI COVID-19**

SKRIPSI



disusun oleh

Fauzan Sukri

17.11.1551

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

**PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC SEBAGAI EDUKASI
PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT UNTUK ANAK-ANAK DI
MASA PANDEMI COVID-19**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Sarjana pada Program
Studi Informatika.



disusun oleh

Fauzan Sukri

17.11.1551

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC SEBAGAI EDUKASI PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT UNTUK ANAK-ANAK DI MASA PANDEMI COVID-19

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fauzan Sukri

17.11.1551

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 04 Maret 2021

Dosen Pembimbing,

Asro Nasiri, Drs., M.Kom
NIK. 190302152

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN VIDEO MOTION GRAPHIC SEBAGAI EDUKASI PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT UNTUK ANAK-ANAK DI MASA PANDEMI COVID-19

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fauzan Sukri

17.11.1551

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Oktober 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Rizky, M.Kom
NIK. 190302311

Asro Nasiri, Drs, M.Kom
NIK. 190302152

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

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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 21 Oktober 2021



Fauzan Sukri

NIM. 17.11.1551

MOTTO

- *Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap (Qs. Al-Insyirah: 7-8)*
- *Be true to yourself and dont miss your chances (Spongebob Squarepants)*
- *Only stupid people are changed by success (Jurgen Klopp)*



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirrabbi'alaamin, segala puji bagi Allah SWT, kita memuji-Nya, dan meminta pertolongan, pengempunan, serta petunjuk kepada-Nya. Kita berlindung kepada Allah dari kejahatan diri kita dan keburukan amal kita. Barang siapa yang mendapat dari petunjuk Allah, maka tidak akan ada yang menyesatkannya dan barang siapa yang sesat maka tidak ada pemberi petunjuk baginya. Tidak lupa shalawat serta salam saya panjatkan pula pada junjungan Rasulullah SAW, berkat tuntutannya saya bisa tetap tabah dalam memperjuangkan setiap ilmu yang saya tuntut selama berkuliah di Universitas Amikom Yogyakarta. Adapun karya tulis ini saya persembahkan sebagai wujud terima kasih saya untuk:

1. Keluargaku tercinta, kedua orangtuaku, serta saudara-saudariku yang telah memberikan kasih sayang, do'a serta dukungan, dan motivasi baik secara moril maupun materil untuk selalu terikat dengan hukum syara' dan menjadi orang bahagia di dunia maupun di akhirat.
2. Seluruh dosen yang telah memberikan ilmunya, yang Inshaallah selalu bermanfaat dan menjadi amal jariyyah yang tiada putus-putusnya.
3. Dan untuk beberapa kerabat saya yang bernama Iqbal, Rial, Kelvin, Hardcuan, Ilham, Kiki, Fadhil, dan Edo yang berkenan menemani saya dari awal perkuliahan dan menyemangati saya dengan penuh kesabaran saat saya sedang terpuruk dan tertekan pada suatu keadaan. Begitu pula dengan teman-teman saya lainnya yang membantu saya selama menyelesaikan studi skripsi ini.

Saya ucapkan terima kasih.

KATA PENGANTAR

Tiada kata lain selain mengucapkan puji syukur atas terselesaikannya skripsi ini dengan judul “Perancangan Video Motion Graphic Sebagai Edukasi Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Untuk Anak-Anak di Masa Pandemi Covid-19”

Skripsi ini ditulis sebagai kelengkapan dari penelitian dan syarat kelulusan dari Universitas Amikom Yogyakarta khususnya pada jenjang Strata 1 (S1) Informatika, Fakultas Ilmu Komputer. Sehingga penelitian ini dapat mendapatkan gelar S.Kom. atas bimbingan selama studi dan penyusunan skripsi, terima kasih turut peneliti sampaikan kepada:

1. Bapak M. Suyanto, Prof., Dr., M.M. selaku Rektor dari Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Sudarmawan, M.T. selaku Ketua Program Studi S1 Informatika.
4. Bapak Asro Nasiri, Drs., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi arahan dan bimbingan selama proses penelitian dan penulisan skripsi.
5. Bapak, Ibu Dosen, dan segenap Staff Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membimbing dan membantu peneliti selama masa perkuliahan.
6. Seluruh keluarga besar peneliti terutama kedua orang tua atas setiap dukungan dan do'a yang telah diberikan.

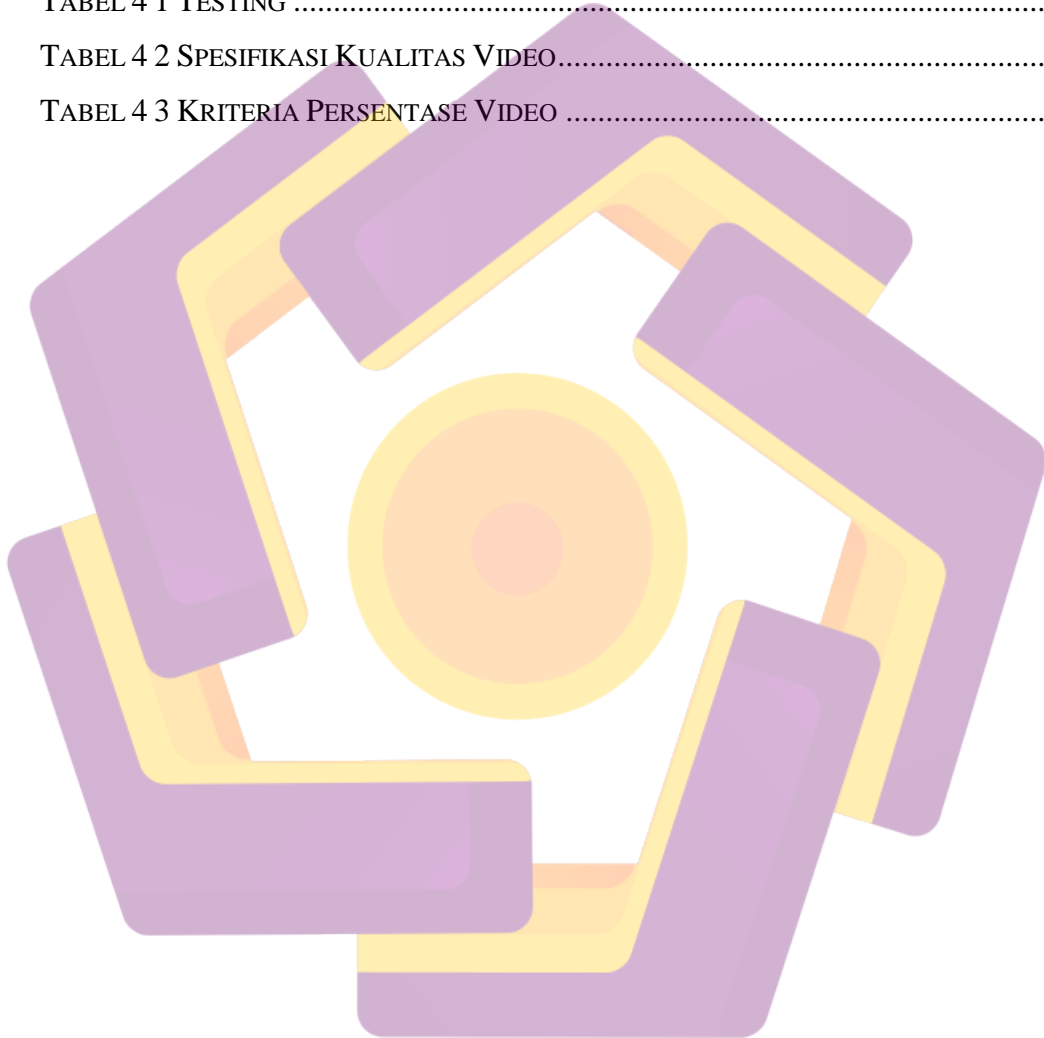
DAFTAR ISI

JUDUL	1
PERNYATAAN	4
MOTTO	6
PERSEMBAHAN	7
KATA PENGANTAR	8
DAFTAR ISI	9
DAFTAR TABEL	11
DAFTAR GAMBAR	12
INTISARI	14
ABSTRACT	15
BAB I PENDAHULUAN	16
1.1 LATAR BELAKANG	16
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	18
1.3 BATASAN MASALAH	18
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	18
1.5 MANFAAT PENELITIAN	19
1.6 METODE PENELITIAN.....	19
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	20
BAB II LANDASAN TEORI	25
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	25
2.2 ANIMASI	29
2.2.1 Prinsip-Prinsip Animasi.....	30
2.2.2 Teori Dasar Animasi.....	34
2.2.3 Pengertian Motion Graphic	34
2.2.4 Sejarah Motion Graphic.....	35
2.2.5 Definisi Motion Graphic.....	35

2.3	TAHAP PERANCANGAN ANIMASI.....	36
2.3.1	Pra-Produksi	36
2.3.2	Produksi.....	37
2.3.3	Pasca Produksi.....	38
BAB III METODE PENELITIAN.....		39
3.1	TINJAUAN UMUM	39
3.1.1	Deskripsi singkat mengenai Yayasan Pendidikan Islam TK Al-Munawwar	39
3.1.2	Visi & Misi TK Al-Munawwar	39
3.2	ALAT DAN PENELITIAN.....	40
3.2.1	Alat Penelitian	40
3.3	ALUR PENELITIAN	41
3.3.1	Pengumpulan Data.....	42
3.3.2	Pra Produksi.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		50
4.1	PRODUKSI.....	50
4.1.1	Character Development	50
4.1.2	Background dan Character Coloring	52
4.2	PASCA PRODUKSI	57
4.2.1	Editing	57
4.2.2	Compositing	61
4.2.3	Rendering	61
4.3	HASIL VIDEO.....	63
4.4	HASIL KUISIONER.....	64
BAB V PENUTUP		66
5.1	KESIMPULAN	66
5.2	SARAN.....	67
DAFTAR PUSTAKA		68
LAMPIRAN		1

DAFTAR TABEL

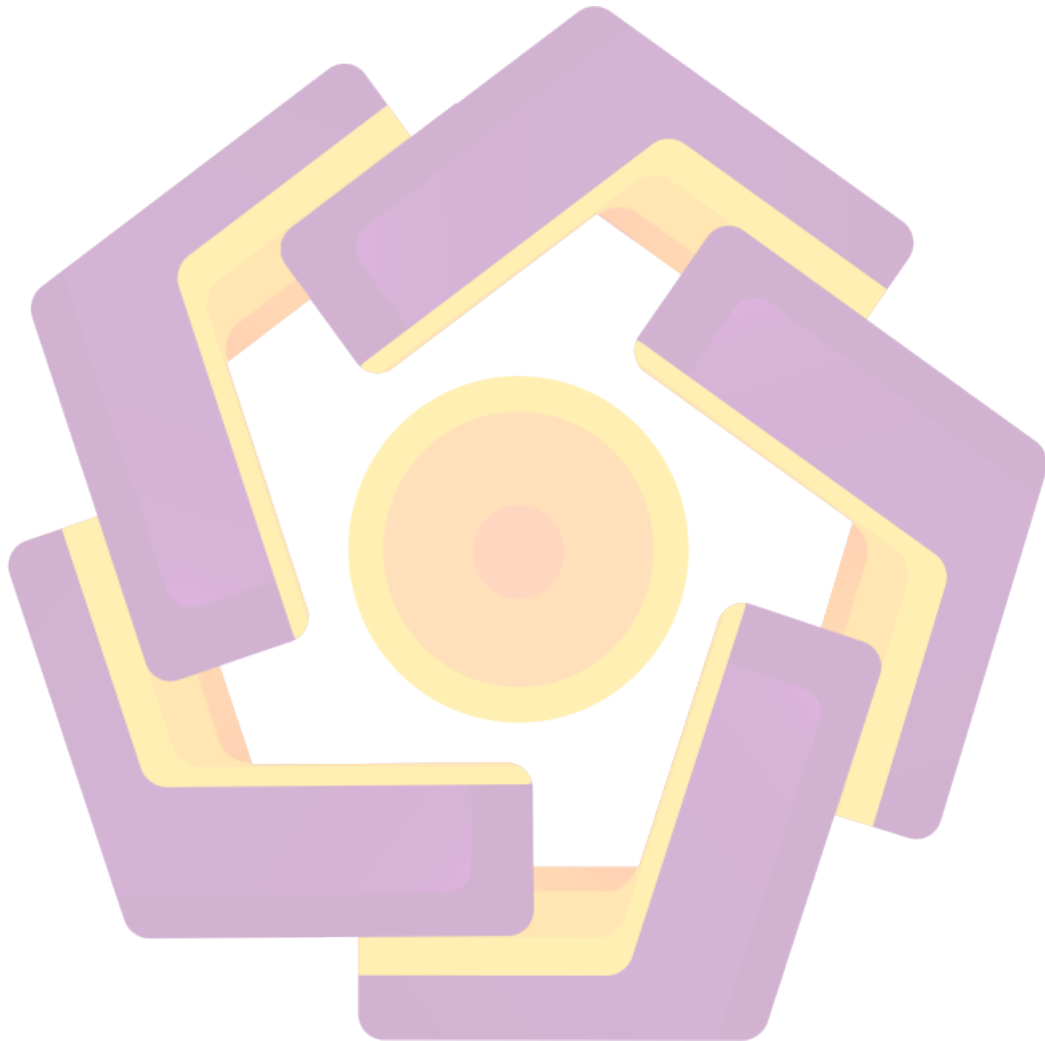
TABEL 2 1 PERBANDINGAN PENELITIAN	26
TABEL 3 1 KEBUTUHAN PERANGKAT KERAS.....	41
TABEL 3 2 WAWAMCARA DENGAN KEPALA SEKOLAH TK AL-MUNAWWAR	45
TABEL 3 3 STORYBOARD	49
TABEL 4 1 TESTING	63
TABEL 4 2 SPESIFIKASI KUALITAS VIDEO.....	64
TABEL 4 3 KRITERIA PERSENTASE VIDEO	64



DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2 1 TIMING	30
GAMBAR 2 2 EASE IN AND EASE OUT.....	31
GAMBAR 2 3 ARCS	31
GAMBAR 2 4 FOLLOW THROUGH AND OVERLAPPING ACTION	31
GAMBAR 2 5 SECONDARY ACTION	32
GAMBAR 2 6 EXAGGERATION.....	32
GAMBAR 2 7 STAGING.....	33
GAMBAR 2 8 ANTICIPATION	33
GAMBAR 2 9 SQUASH AND STRECTH	34
GAMBAR 3 1 TK AL-MUNAWWAR	40
GAMBAR 3 2 ALUR PROSES PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC	42
GAMBAR 3 3 WAWANCARA GURU TK AL-MUNAWWAR.....	43
GAMBAR 4 1 LINE ART KARAKTER UTAMA	50
GAMBAR 4 2 LINE ART ANAK PEREMPUAN.....	51
GAMBAR 4 3 LINE ART ANAK LAKI-LAKI	51
GAMBAR 4 4 LINE ART ANAK LAKI-LAKI	51
GAMBAR 4 5 LINE ART ANAK LAKI-LAKI	52
GAMBAR 4 6 SETTING NEW LAYER	53
GAMBAR 4 7 LINE ART BACKGROUND	53
GAMBAR 4 8 HASIL PEWARNAAN BACKGROUND	54
GAMBAR 4 9 IMPORT FILE	55
GAMBAR 4 10 PROSES PEWARNAAN KARAKTER	55
GAMBAR 4 11 HASIL PEWARNAAN KARAKTER	56
GAMBAR 4 12 FINISHING KARAKTER	56
GAMBAR 4 13 MENYIMPAN HASIL PEWARNAAN KARAKTER	57
GAMBAR 4 14 NEW COMPOSITION	58
GAMBAR 4 15 CARA IMPORT.....	59
GAMBAR 4 16 IMPORT FILE	59
GAMBAR 4 17 EDITING ANIMASI MOTION GRAPHIC	60
GAMBAR 4 18 IMPORT VIDEO.....	60

GAMBAR 4 19 TIMELINE COMPOSITING.....	61
GAMBAR 4 20 FORMAT VIDEO	62
GAMBAR 4 21 RENDERING	62



INTISARI

Penyebaran Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) kini telah menjadi wabah pandemik di Indonesia. Mewabahnya penyebaran penyakit ini menyebabkan bencana bagi masyarakat hingga mengakibatkan kematian ribuan jiwa di seluruh dunia, tak terkecuali di Indonesia. Covid-19 merupakan penyakit infeksi yang penyebarannya sangat cepat saat ini. Anak-anak sebagai generasi penerus bangsa termasuk ke dalam kelompok usia yang sangat rentan terhadap penularan Covid-19 dari lingkungan sekitarnya, termasuk dalam hal ini adalah salah satu upaya untuk meminimalisir penularan Covid-19 pada anak-anak.

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan edukasi untuk menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat untuk anak-anak agar terhindar dari penularan Covid-19. Edukasi dilakukan menggunakan video dengan materi edukasi yang diberikan kepada anak-anak diantaranya pengenalan Covid-19 dan gejalanya, cara mencuci tangan yang baik dan benar, cara menerapkan etika batuk, pengertian physical distancing, serta cara menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat.

Dengan berkembangnya teknologi informasi yang begitu pesat serta banyaknya penggunaan di segala aspek, hal ini ditandai dengan hadirnya berbagai macam teknologi yang ada di dalamnya, mampu membawa dampak positif pula dalam mengedukasi anak-anak. Begitu juga dengan perkembangan media menggunakan video animasi dengan menggunakan teknik motion graphic sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan mempunyai daya tarik sendiri. Terutama dalam hal edukasi pola hidup bersih dan sehat untuk anak-anak berbentuk animasi, diharapkan mampu menolong diri sendiri, keluarga, dan anak-anak agar terhindar dari virus Covid-19. Salah satunya dengan video animasi motion graphic sebagai edukasi perilaku hidup bersih dan sehat untuk anak-anak di masa pandemi Covid-19.

Kata Kunci: *Covid-19, anak-anak, animasi, motion graphic.*

ABSTRACT

The spread of Corona Virus Disease 2019 (Covid-19) has now become a pandemic outbreak in Indonesia. The outbreak of the spread of this disease caused a disaster for the community that resulted in the death of thousands of people ordered by the world, including in Indonesia. Covid-19 is an infectious disease that spreads very quickly at this time. Children as the nation's next generation are included in the age group that is very vulnerable to Covid-19 transmission from the surrounding environment, including in this case one of the efforts to minimize the transmission of Covid-19 to children.

This study aims to provide education to implement a clean and healthy lifestyle for children to avoid transmission of Covid-19. Education is carried out using videos with educational materials given to children including the introduction, how to apply cough etiquette, definition of physical distancing, and how to apply a clean healthy lifestyle.

With the rapid development of information technology and the many uses in all aspects, this is marked by the presence of various kinds of technology that are in it, able to also have a positive impact in educating children. Likewise with the development of media using animated videos using motion graphic techniques so that the information presented will be clearer and have its own charm. Especially in terms of education on clean and healthy lifestyles for children in the form of animation, it is hoped that they will be able to help themselves, their families, and children to avoid the Covid-19 virus. One of them is with animated motion graphics videos as an education for children during the Covid-19 pandemic.

Kata Kunci: *Covid-19, children, animation, motion graphic.*