

**VIDEO ANIMASI 2D EDUKASI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
CARA MENJAGA KESEHATAN MATA PADA ANAK DI ERA DIGITAL
MENGUNAKAN MOTION GRAPHICS**

Skripsi



Disusun oleh

TRI MUJI RAHAYU

17.11.0078

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO**

2022

**VIDEO ANIMASI 2D EDUKASI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
CARA MENJAGA KESEHATAN MATA PADA ANAK DI ERA DIGITAL
MENGUNAKAN MOTION GRAPHICS**

Skripsi



Disusun oleh

TRI MUJI RAHAYU

17.11.0078

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2022**

PENGESAHAN

Skripsi

VIDEO ANIMASI 2D EDUKASI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT CARA MENJAGA KESEHATAN MATA PADA ANAK DI ERA DIGITAL MENGUNAKAN MOTION GRAPHICS

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tri Muji Rahayu

17.11.0078

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 20 Januari 2022

Didit Suhartono , M.Kom.
NIDN. 0626018004

Dwi Krisbiantoro , M.Kom.
NIDN.0617048301

Abdul Aziz , M.Kom.
NIDN. 0620059003

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

Tanggal 20 Januari 2022

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan

Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M.
NIK. 2012.09.1.009

PERSETUJUAN

Skripsi

VIDEO ANIMASI 2D EDUKASI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT CARA MENJAGA KESEHATAN MATA PADA ANAK DI ERA DIGITAL MENGUNAKAN MOTION GRAPHICS

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

TRI MUJI RAHAYU

17.11.0078

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 14 Januari 2022

Dosen Pembimbing 1,

Dosen Pembimbing 2,

Abdul Azis, M.Kom.
NIDN. 0620059003

Eka Tripustikasari, S.E., M.Si.
NIDN.0608028602

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 20 Januari 2022

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan,

Kaprodi Informatika

Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M.
NIK. 2012.09.1.009

Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs.
NIK. 2013.09.1.017

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Tri Muji Rahayu
NIM : 17.11.0078
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Video Animasi 2D Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Cara Menjaga Kesehatan Mata Pada Anak Di Era Digital Menggunakan Motion Graphics

Dosen Pembimbing 1 : Abdul Aziz, M.Kom.

Dosen Pembimbing 2 : Eka Tripustikasari, S.E., M.Si.

Adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** dibuat orang lain, kecuali yang diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi ini.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila ini di kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan penjiplakan karya orang lain, maka saya bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Purwokerto, 14 Januari 2022
Yang menyatakan,

Bermaterai 6000

Tri Muji Rahayu
NIM. 17.11.0078

HALAMAN MOTTO

“Dari kesalahan, orang akan belajar menjadi lebih baik”

“Selama itu menjadi tanggung jawab kita, Selesaikan”

“Produktif itu tidak ada caranya, tapi harus ada niatnya”

“Jika bisa melakukannya sekarang , mengapa harus nanti”



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur Alhamdulillah Wa Syukurillah, atas segala rahmat Allah SWT yang senantiasa mencurahkan rahmat-Nya, yang selalu memberikan kelancaran dan kesabaran serta ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Penulis menyadari bahwa tanpa adanya bimbingan dan dukungan penuh dari semua pihak, maka penulisan skripsi ini tidak berjalan dengan lancar. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin meminta izin untuk menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kepada kedua orang tua saya Bapak Muchajir dan Ibu Murniati yang senantiasa menyemangati, mendoakan, memberikan dukungan secara moril dan materil, kasih sayang dan kesabarannya dalam segala hal. Beliau telah berjuang dan bekerja sangat keras untuk penulis.
2. Kepada Dosen Pembimbing 1 Bapak Abdul Aziz, M.Kom. dan Dosen Pembimbing 2 Ibu Eka Tripustikasari, S.E., M.Si. terimakasih telah membimbing penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Kepada rekan-rekan kelas TI 17 C dan kepada teman-teman Teknik Informatika dan Sistem Informasi Angkatan 2017 yang telah bersama-sama berjuang dari awal semester sampai saat ini. Sukses untuk kita semua.
4. Kepada teman-teman kostku, Hasna, Putri, Anisa, Indi, Kurnia, Setianingsih, Safira yang selalu memberikan semangat pada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

5. Kepada kakak kandung saya Mujianto dan ipar saya Mugini yang telah mendukung dan memberikan semangat serta motivasi untuk penulis agar cepat menyelesaikan skripsi ini.
6. Anjis Priyono yang sudah mendukung penulis, seluruh teman-teman kampus (Juli, Arif, Reyval, Imung, Nafisah, Yoga, Alfian) yang telah banyak membantu dan memberikan informasi, semangat juang bersama, serta motivasi demi terselesaikannya skripsi ini.
7. Kepada seluruh teman, saudara, dan pihak lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terimakasih atas doa, dukungan dan bantuannya.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu segala kritik dan saran yang membangun akan penulis terima dengan baik, demi lebih sempurnanya skripsi ini. Selain itu jika ada hal-hal yang kurang berkenan dalam skripsi ini penulis mohon maaf yang sebesar-besarnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Amin

KATA PENGANTAR

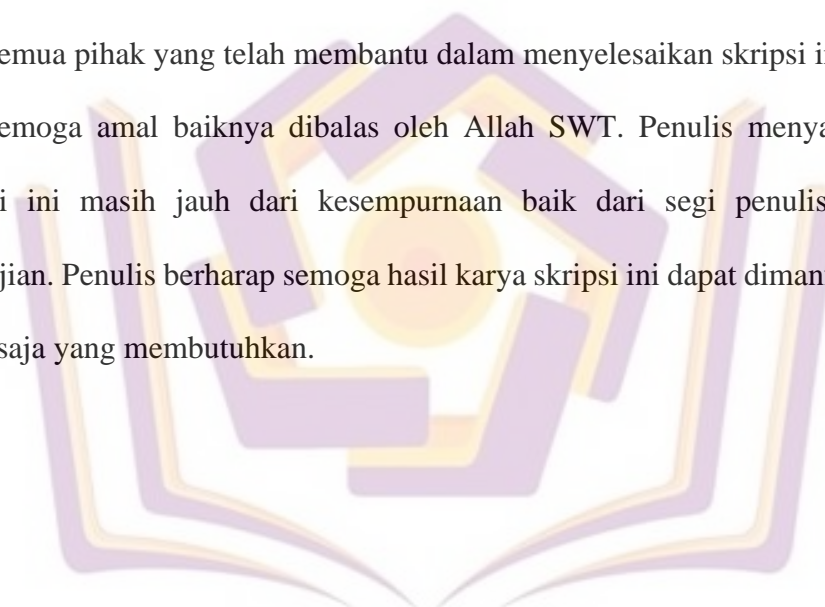
Puji syukur Alhamdulillah kepada Allah SWT dengan segala karunia serta rahmat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi. Skripsi ini merupakan tugas akhir atau salah satu syarat untuk menyelesaikan Pendidikan sarjana pada program studi Informatika di Universitas Amikom Purwokerto. Skripsi ini berjudul “Video Animasi 2D Edukasi Iklan Layanan Masyarakat Cara Menjaga Kesehatan Mata Pada Anak Di Era Digital Menggunakan Motion Graphics”.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak di bantu oleh berbagai pihak, penulis menyadari bahwa tanpa adanya bimbingan dan dukungan penuh dari semua pihak, penulisan ini tidak dapat berjalan dengan baik. oleh karena itu pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto.
2. Bapak Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.
3. Bapak Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs selaku Ketua Program Studi Informatika
4. Kepada Bapak Abdul Aziz, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing 1 dan Ibu Eka Tripustikasari, S.E., M.Si. selaku Dosen Pembimbing 2, terimakasih telah membimbing dan menuntun saya dalam menyelesaikan skripsi ini,yang telah memberikan bimbingan, saran, kritik dan arahan yang baik.

5. Bapak Didit Suhartono, M.Kom, selaku pembimbing akademik TI 17 C.
6. Seluruh Dosen dan Karyawan Universitas Amikom Purwokerto
7. Kedua orang tua serta saudara-saudara yang selalu mendoakan, mendukung, memberi nasihat dan selalu menjadi penyemangat penulis sehingga mampu mengerjakan skripsi ini.
8. Segenap keluarga besar kelas TI 17 C yang selalu memberikan semangat dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga amal baiknya dibalas oleh Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari segi penulisan maupun penyajian. Penulis berharap semoga hasil karya skripsi ini dapat dimanfaatkan oleh siapa saja yang membutuhkan.



Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. LATAR BELAKANG MASALAH	1
B. RUMUSAN MASALAH.....	4
C. BATASAN MASALAH.....	5
D. TUJUAN PENELITIAN.....	5
E. MANFAAT PENELITIAN.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	7
1. Multimedia.....	7
2. Video.....	10
3. Animasi.....	11
4. Iklan	20
5. Iklan Layanan Masyarakat	22
6. <i>Motion Graphic</i>	24
7. <i>Definis Era Digital</i>	24

B. Penelitian Sebelumnya	26
C. Keunggulan Penelitian	29
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Pengumpulan Data	36
B. Alat Dan Bahan Penelitian	37
C. Konsep Penelitian.....	40
D. Metode Pengembangan Sistem	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Analisa Hasil	46
1. Tahap Pra Produksi	46
2. Tahap Produksi	51
3. Tahap Pasca Produksi	65
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Sebelumnya.....	30
Tabel 4.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	47
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i>	49
Tabel 4.3 Hasil Pengujian <i>Alpha Test</i>	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Konsep Penelitian.....	40
Gambar 3. 1 Metode Pengembangan Sistem	41
Gambar 4.1 Sketsa halaman rumah dan sekolah	52
Gambar 4.2 Sketsa anak duduk didepan computer	52
Gambar 4.3 Sketsa anak didepan layar komputer.....	53
Gambar 4.4 Sketsa dokter spesialis mata.....	53
Gambar 4.5 Sketsa jarak menatap layar.....	53
Gambar 4.6 Sketsa menggunakan layar lebar sebagai ganti gawai	54
Gambar 4.7 Sketsa aturan 20-20-20.....	54
Gambar 4.8 Sketsa frekuensi mata berkedip.....	54
Gambar 4.9 Sketsa atur cahaya computer/gawai	55
Gambar 4.10 Sketsa konsumsi vitamin.....	55
Gambar 4.11 Proses pewarnaan <i>scene</i> 1	56
Gambar 4.12 Proses pewarnaan <i>scene</i> 2	56
Gambar 4.13 Proses pewarnaan <i>scene</i> 3	57
Gambar 4.14 Proses pewarnaan <i>scene</i> 4	57
Gambar 4.15 Proses pewarnaan <i>scene</i> 5	58
Gambar 4.16 Proses pewarnaan <i>scene</i> 6	58
Gambar 4.17 Proses pewarnaan <i>scene</i> 7	58
Gambar 4.18 Proses pewarnaan <i>scene</i> 8	59
Gambar 4.19 Proses pewarnaan <i>scene</i> 9	59
Gambar 4.20 Proses pewarnaan <i>scene</i> 10	60
Gambar 4.21 Proses <i>Animating</i>	60
Gambar 4.22 Proses <i>Animating scene</i> 1.....	61
Gambar 4.23 Proses <i>Animating scene</i> 2.....	61
Gambar 4.24 Proses <i>Animating scene</i> 3.....	61
Gambar 4.25 Proses <i>Animating scene</i> 4.....	62
Gambar 4.26 Proses <i>Animating scene</i> 5.....	62

Gambar 4.27 Proses <i>Animating scene</i> 6.....	62
Gambar 4.28 Proses <i>Animating scene</i> 7.....	63
Gambar 4.29 Proses <i>Animating scene</i> 8.....	63
Gambar 4.30 Proses <i>Animating scene</i> 9.....	63
Gambar 4.31 Proses <i>Animating scene</i> 10.....	64
Gambar 4.32 Pencarian <i>Backsound</i> Musik	65
Gambar 4.33 Penggabungan semua scene menjadi satu.....	66
Gambar 4.34 Penambahan backsound dan audio.....	66
Gambar 4.35 Proses <i>Rendering</i>	67



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing 1

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing 2

Lampiran 3. Video Animasi di upload ke sosial media *youtube*

