

**PERANCANGAN VIDEO EDUKASI ANIMASI 2 DIMENSI DENGAN
TEKNIK *MOTION GRAPHIC* MENGENAI BAHAYA PENGGUNAAN
ZAT ADIKTIF SEBAGAI MEDIA PENYULUHAN BNN SUMSEL
MENGUNAKAN METODE *RESEARCH AND DEVELOPMENT*(R&D)**



LAPORAN TUGAS AKHIR

**Disusun sebagai satu syarat menyelesaikan pendidikan pada Program Studi
Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan Teknik Komputer
Politeknik Negeri Sriwijaya**

Oleh:

Siti Kumaidah

061940722624

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

PALEMBANG

2023

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN VIDEO EDUKASI ANIMASI 2 DIMENSI DENGAN
TEKNIK *MOTION GRAPHIC* MENGENAI BAHAYA PENGGUNAAN
ZAT ADIKTIF SEBAGAI MEDIA PENYULUHAN BNN SUMSEL
MENGGUNAKAN METODE *RESEARCH AND DEVELOPMENT*(R&D)



LAPORAN TUGAS AKHIR

OLEH:
SITI KUMAI DAH
061940722624

Palembang, Agustus 2023

Disetujui oleh,
Pembimbing I

Ahyar Supani, S.T., M.T
NIP. 196802111992031002

Pembimbing II

Hidayati Ami S.Kom., M.Kom
NIP.198409142019032009

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer

Azwardi, S.T., M. T
NIP.197005232005011004

PERANCANGAN VIDEO EDUKASI ANIMASI 2 DIMENSI DENGAN
TEKNIK *MOTION GRAPHIC* MENGENAI BAHAYA PENGGUNAAN
ZAT ADIKTIF SEBAGAI MEDIA PENYULUHAN BNN SUMSEL
MENGUNAKAN METODE *RESEARCH AND DEVELOPMENT*(R&D)



Telah diuji dan dipertahankan didepan dewan penguji Sidang Laporan Akhir
Pada Rabu, 09 Agustus 2023

Ketua Dewan Penguji

Ema Laila M.Kom
Nip:197703292001122002

Anggota Dewan Penguji

Meiyi darlies, M.Kom
Nip:197815052006041003

Adi Sutrisman, M.Kom
Nip:197503052001121005

Hidayati Ami, S.Kom., M.Kom
Nip:198409142019032009

Fithri Selva Jumeilah, S.Kom., M.T.I
Nip:199005042020122013

Tanda Tangan



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN
RISET DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI
SRIWIJAYA**

Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139 Telp.
0711-353414 Fax. 0711-355918
Website : www.polisriwijaya.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Siti Kumaidah
NIM : 061940722624
Jurusan/Program Studi : Teknik Komputer/Teknologi Informatika Multimedia
Digital
Judul Laporan Akhir : Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi
Dengan Teknik Motion Graphic Mengenai Bahaya
Penggunaan Zat Adiktif Sebagai Media Penyuluhan
Bnn Sumsel Menggunakan Metode Research And
Development(R&D).

Dengan ini menyatakan :

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut diatas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri.
2. Skripsi tersebut bukan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain.
3. Apabila skripsi ini dikemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin skripsi orang lain, maka saya bersedia menanggung konsekuensinya.

Palembang, September 2023
Yang Membuat Pernyataan

Siti Kumaidah
NIM: 061940722624

MOTTO

Q.S Al Baqarah: 286” Allah tidak membebani seseorang, melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Dan mendapat(Pahala) dari(Kebaikan) yang dikerjakannya dan mendapat(Siksa) dari(Kejahatan) yang diperbuatnya”

PERSEMBAHAN

“Tiada lembar yang paling indah dalam laporan tugas akhir ini kecuali lembar persembahan. Alhamdulillahirobbil’alamin, dengan mengucapkan syukur atas rahmat Allah SWT Laporan tugas akhir ini penulis persembahkan untuk Almh.ibu Tukirah seseorang yang biasa saya sebut ibu. Alhamdulillah kini penulis sudah berada ditahap ini, menyelesaikan karya tulis sederhana ini sebagai perwujudan terakhir sebelum engkau benar-benar pergi. Terimakasih sudah mengantarkan saya berada ditempat ini walaupun pada akhirnya saya harus berjuang tertatih sendiri tanpa ibu temani lagi. Dan saya persembahkan Laporan tugas akhir ini kepada Bapak Mugi Slamet, seseorang yang telah sabar membesarkan putri bungsunya serta telah melangitkan doa-doa baik demi studi penulis. Saya persembahkan karya tulis sederhana dan gelar ini untuk kedua orangtua tercinta”

ABSTRAK

PERANCANGAN VIDEO EDUKASI ANIMASI 2 DIMENSI DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC* MENGENAI BAHAYA PENGGUNAAN ZAT ADIKTIF SEBAGAI MEDIA PENYULUHAN BNN SUMSEL MENGGUNAKAN METODE *RESEARCH AND DEVELOPMENT*(R&D)

(Siti Kumaidah, 2023, 61 Halaman)

Media edukasi adalah suatu alat untuk menyampaikan suatu hal yang bersifat mengubah atau mengajak sikap dan perilaku kepada masyarakat luas. Berdasarkan hal tersebut penulis membuat suatu media edukasi sebagai media penyuluhan BNNP Sumsel mengenai bahaya penggunaan zat adiktif berbasis animasi 2D motion graphic. Penelitian ini menggunakan metode R&D model PPE yang terdiri dari 3 tahapan yaitu,Planning,produksi dan evaluasi. Untuk mengetahui kelayakan video animasi 2D motion graphic yang dibuat penulis melakukan pengujian dengan para ahli media dan ahli materi.hasil pengujian ini membuktikan bahwa video animasi 2D motion graphic dapat dikatakan layak dan tervalidasi skor yang didapat dari ahli media yaitu 0,85 dan skor didapat dari ahli maeri yaitu 0,95 sehingga jika dilihat menggunakan kategori momen kappa video sudah dalam kategori sangat tinggi dan sangat layak.

Kata kunci—Media edukasi, zat adiktif, *animasi Motion graphic*, Metode Research and Development

ABSTRACT

DESIGN OF 2-DIMENSIONAL EDUCATIONAL VIDEO WITH MOTION GRAPHIC TECHNIQUES REGARDING THE DANGERS OF USING ADDICTIVE SUBSTANCES AS BNN SUMSEL COUNSELING MEDIA USING THE RESEARCH AND DEVELOPMENT (R&D) METHOD

(Siti Kumaidah, 2023, 61 pages)

Educational media is a tool to convey something that is changing or invites attitudes and behavior to the wider community. Based on this, the authors created an educational media as a counseling medium for the South Sumatra National Narcotics Agency regarding the dangers of using addictive substances based on 2D motion graphic animation. This study uses the PPE model R&D method which consists of 3 stages, namely, planning, production and evaluation. To find out the feasibility of a 2D motion graphic animated video made by the author, he conducted tests with media experts and material experts. The results of this test prove that 2D motion graphic animation videos can be said to be feasible and validated. maeri expert is 0.95 so if viewed using the Kappa video moment category it is already in the very high and very feasible category.

Keywords— *Educational Media, Addictive Substances, Motion Graphic Animation, Research And Development Methods*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini yang berjudul *“Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Dengan Teknik Motion Graphic Mengenai Bahaya Penggunaan Zat Adiktif Sebagai Media Penyuluhan Bnn Sumsel Menggunakan Metode Research And Development(R&D)”* serta bimbingan dari berbagai pihak. Tak lupa shalawat dan salam disampaikan kepada junjungan nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya menuju zaman yang indah.

Dalam pelaksanaan penyusunan laporan tugas akhir ini juga penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dan memberikan kemudahan dalam menyelesaikan laporan kerja praktek ini, yaitu kepada:

1. Allah SWT karena ridho dan karunia-Nya, mampu menyelesaikan laporan ini.
2. Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kegelapan ke zaman yang terang ini.
3. Teristimewa kedua orang tua tercinta Bapak Mugi Slamet dan Almh.ibu Tukirah yang sudah disurga, yang selalu memberi dukungan dan doa dalam segala hal.
4. Kakak tersayang saya Sampir Sriwahyuni dan Nurul Hidayati yang elah menjadi penyemat dan bagian besar untuk hidup ini. Terimakasih sudah menjadi saudara terbaik yang selalu menemani penulis dalam meniti pahitnya kehidupan hingga diusia sekarang.
5. Bapak Azwardi,S.T.,M.T., selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Ibu Ema Laila, S.Kom.,M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital (DIV).

7. Bapak Ahyar Supani, S.T,M,T. selaku dosen pembimbing I Laporan Tugas Akhir yang telah banyak membantu mengajarkan dan memberikan masukan dalam menyelesaikan laporan ini.
8. Hidayati Ami.,S.Kom,M.kom. selaku dosen pembimbing II Laporan Tugas Akhir yang telah banyak membantu mengajarkan dan memberikan masukan dalam menyelesaikan laporan ini.
9. Seluruh pihak dan staff di BBNP SUMSEL yang telah membantu dalam melakukan Penelitian Tugas Lapora Akhir.
10. Kepada pemilik nama Yulian Pranata, terimakasih telah menjadi sosok rumah yang selalu ada buat saya. Telah berkontribusi banyak dalam penulisan laporan akhir ini, meluangkan waktu, tenaga, pikiran, dan materi kepada saya. Terimakasih selalu ada dalam proses perjuangan hidup saya, semoga kita bisa meraih impian kita bersama.
11. Rekan-rekan 8TIB angkatan 2019, yang telah memberikan arti persahabatan, motivasi, semangat dan suasana kegembiraan kepada penulis selama masa perkuliahan.
12. Semua pihak yang tidak dapat Penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung kepada penulis dalam menyelesaikan Laporan Skripsi ini.
13. Terakhir , terimakasih untuk diri sendiri, karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tak pernah memutuskan menyerah sesulit apapun proses penyusunan laporan akhir ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.

Di dalam penulisan penelitian ini, banyak sekali kesalahan dan kekurangan serta sangat jauh dari kesempurnaan. Dengan itu, kritik dan saran sangat diharapkan demi kesempurnaan pembuatan laporan selanjutnya. Akhir kata, mohon maaf bila terdapat banyak kekeliruan dalam pembuatan laporan kerja praktek ini, baik kata maupun dari segi lainnya.

Palembang, Agustus 2023

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|---|-------------|
| COVER..... | i |
| LEMBAR PENGESAHAN..... | ii |
| LEMBAR PENGUJIAN..... | iii |
| SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME | iv |
| MOTTO..... | v |
| ABSTRAK..... | vi |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR TABEL..... | xiv |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 3 |
| 1.4 Tujuan..... | 3 |
| 1.5 Manfaat..... | 3 |
| BAB II GAMBARAN UMUM..... | 4 |
| 2.1 Sekilat Tentang Instansi | 4 |
| 2.1.1 Profil | 4 |
| 2.1.2 Lokasi..... | 4 |
| 2.1.3 Visi Dan Misi..... | 5 |
| 2.2 Perancangan | 5 |
| 2.3 Video animasi..... | 5 |
| 2.4 Prinsip-Prinsip Animasi | 6 |
| 2.5 Motion Graphic | 8 |
| 2.6 <i>Storyline</i> | 8 |
| 2.7 <i>Storyboard</i> | 9 |
| 2.8 <i>Sound effect</i> | 9 |
| 2.9 Editing | 9 |
| 2.9 <i>Rendering</i> | 9 |
| 2.11 Warna | 10 |

| | | |
|--|---|-----------|
| 2.12 | Tipografi | 11 |
| 2.13 | Background | 11 |
| 2.10 | Zat Adiktif1 | 12 |
| 2.11 | Narkoba | 12 |
| 2.12 | Media | 14 |
| 2.13 | Penyuluhan..... | 14 |
| 2.14 | <i>Software</i> yang digunakan | 14 |
| 2.15 | <i>Hardware</i> yang digunakan | 16 |
| 2.16 | Metode R&D model PPE | 18 |
| 2.17 | Penelitian Sebelumnya | 19 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | | 23 |
| 3.1 | Kerangka Penelitian..... | 23 |
| 3.2 | Metode Pengembangan Multimedia..... | 24 |
| 3.2.1 | Pra Produksi | 24 |
| 3.2.1.1 | Planning | 24 |
| 1 | Analisis Data | 24 |
| 2 | Narasi..... | 26 |
| 3 | <i>Storyboard</i> | 27 |
| 3.2.2 | Produksi | 30 |
| 3.2.2.1 | <i>Production</i> | 30 |
| 1 | <i>Assset Production</i> | 30 |
| 2 | <i>Animating</i> | 34 |
| 3 | <i>Composting</i> | 35 |
| 4 | <i>Sound design</i> | 35 |
| 5 | <i>Rendering</i> | 36 |
| 3.2.3 | Pasca Produksi | 36 |
| 3.2.3.1 | Evaluasi | 36 |
| 1 | Perancangan Instrumen | 37 |
| 2 | Pengujian kualitas data..... | 38 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | | 44 |
| 4.1 | Hasil | 44 |
| 4.1.1 | Realisasi Video Animasi 2D dengan Teknik Motiongraphic..... | 44 |

| | |
|---|-----------|
| 4.2 Pengujian | 47 |
| 4.2.1 Uji Validitas | 48 |
| 4.2.2 Uji Reliabilitas | 51 |
| 4.2.3 Pengujian Kuisioner | 55 |
| 4.3 Pembahasan..... | 55 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | 57 |
| 5.1 Kesimpulan | 57 |
| 5.2 Saran..... | 58 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 59 |

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|-------------|---|----|
| Gambar 2.1 | Gedung BBN Sumsel | 5 |
| Gambar 2.3 | Adobe Premiere Pro2019 | 15 |
| Gambar 2.4 | Laptop | 16 |
| Gambar 2.5 | Keyboard qwetty..... | 17 |
| Gambar 2.6 | Printer Ink jet epson | 17 |
| Gambar 2.7 | Tahapan-tahapan pada metode R&D..... | 18 |
| Gambar 3.1 | Model analisis data interaktif miles dan huberman | 24 |
| Gambar 3.2 | Narasi..... | 27 |
| Gambar 3.3 | Narasi..... | 27 |
| Gambar 3.4 | Proses menggambar objek | 30 |
| Gambar 3.5 | Proses mewarnai objek..... | 31 |
| Gambar 3.6 | Memisahkan objek perleyer..... | 31 |
| Gambar 3.7 | <i>Animating</i> | 35 |
| Gambar 3.8 | <i>Composting</i> | 35 |
| Gambar 3.9 | <i>Sound design</i> | 36 |
| Gambar 3.10 | <i>Rendering</i> | 36 |
| Gambar 4.1 | Scene 1..... | 44 |
| Gambar 4.2 | Scene 2..... | 44 |
| Gambar 4.3 | Scene 3..... | 45 |
| Gambar 4.4 | Scene 4..... | 45 |
| Gambar 4.5 | Scene 5..... | 45 |
| Gambar 4.6 | Scene 6..... | 46 |
| Gambar 4.7 | Scene 7..... | 46 |
| Gambar 4.8 | Scene 8..... | 46 |
| Gambar 4.9 | Scene 9..... | 47 |
| Gambar 4.10 | Scene 10 | 47 |
| Gambar 4.11 | Diagram Hasil pengujian Kuisoner | 55 |

DAFTAR TABEL

| | | |
|------------|--|----|
| Tabel 2.1 | Penelitian Sebelumnya | 19 |
| Tabel 3.1 | Deskripsi Konsep | 25 |
| Tabel 3.2 | <i>Storyboard</i> | 28 |
| Tabel 3.3 | Asset Karakter..... | 32 |
| Tabel 3.4 | Asset element | 33 |
| Tabel 3.5 | Asset berground | 33 |
| Tabel 3.6 | Instrumen ahli media | 37 |
| Tabel 3.7 | Instrumen ahli materi..... | 38 |
| Tabel 3.8 | Kategori keputusan momen cohen kappa | 40 |
| Tabel 3.9 | Pertanyaan Kuisoner..... | 40 |
| Tabel 3.10 | Kategori kualitas berdasarkan persentase | 43 |
| Tabel 4.1 | Hasil expert judgement ahli media..... | 52 |
| Tabel 4.2 | Kategori keputusan momen cohen kappa | 53 |
| Tabel 4.2 | Hasil expert judgement ahli materi | 53 |
| Tabel 4.5 | Kategori keputusan cohen kappa | 54 |