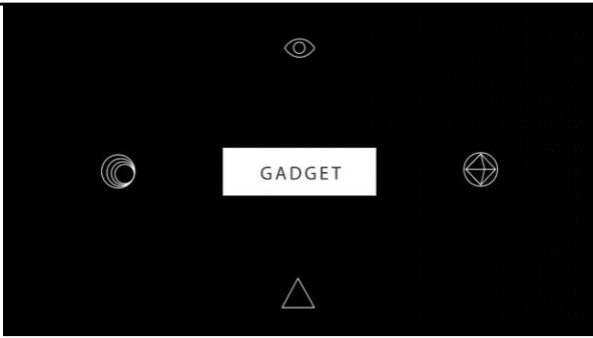



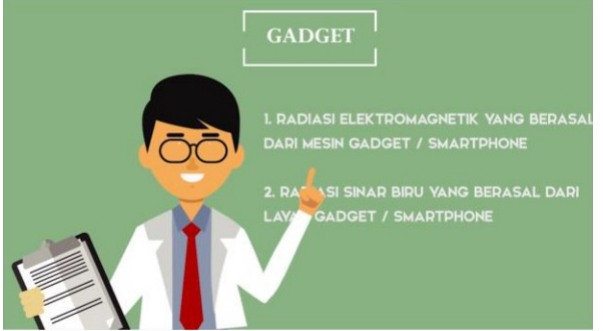




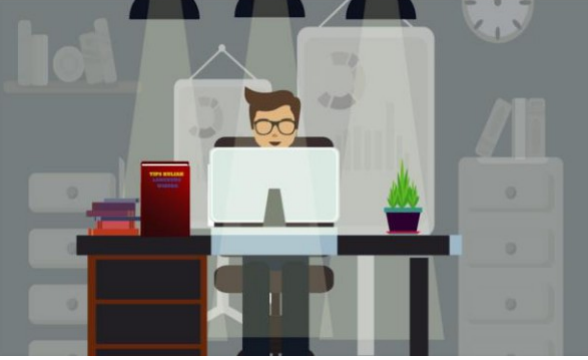


Storyboard

Nama Program : Video Animasi 2 Dimensi
 Pengisi Suara : Livi Ananda Dwiyanti & Aditia Warman
 Tema : Penggunaan Gadget Yang Aman Bagi Kesehatan Mata
 Durasi : 3 menit 28 Detik

SCENE	VIDEO	Gambar	DUR
1	Bumper		9'
2	Perkembangan Gadget		24'
3	Masyarakat pengguna gadget		8'

4	Keresahan pengguna gadget		18'
5	Radiasi pada gadget		13'
6	Penjelasan tentang radiasi gadget		40'
7	Penjelasan dampak sinar biru		10'
8	Penjelasan radiasi elektromagnetik		12'

9	Tips Menggunakan gadget	<p style="text-align: center;">TIPS MENGGUNAKAN GADGET</p>  <ol style="list-style-type: none"> 1. GUNAKAN GADGET SEPERLUNYA SAJA 2. GUNAKAN GADGET DITEMPAT YANG TERANG 3. GUNAKAN GADGET MAKSIMAL 20 MENIT, LALU ISTIRAHATKAN MATA SELAMA 20 MENIT. LAKUKAN SECARA BERULANG-ULANG 	41'
10	Closing		33'
Lama Durasi			03:28

Script Animation

Nama Program : Video Animasi 2 Dimensi
Pengisi Suara : Livi Ananda Dwiyanti & Aditia Warman
Tema : Penggunaan Gadget Yang Aman Bagi Kesehatan Mata
Durasi : 3 menit 28 Detik
Konsep Video :

Video ini saya kemas dengan menampilkan beberapa adegan dengan alur maju, yang apabila digabungkan akan terbentuk sebuah cerita dalam bentuk video animasi dua dimensi. Suara musik dan efek musik diunduh dari salah satu website di www.freesound.org

Didalam animasi ini akan diceritakan tentang sejarah perkembangan gadget, siapa saja yang menggunakannya hingga dampak yang terjadi jika menggunakan *gadget* berlebihan. *Gadget* yang dimaksud disini meliputi *smartphone* dan *notebook/laptop*.

SCENE	VIDEO	ADEGAN	DUR
1	Bumper	Gadget	9'
2	Perkembangan Gadget	Gadget benda kecil yang serbaguna Gadget pada mulanya hanyalah sebuah barang mewah yang hanya dimiliki segelintir orang dan hanya memiliki fungsi utama seperti menelpon dan berkiripesan. Namun, pada tahun 2012 penggunaan gadget semakin meningkat dikarenakan sistem operasi android sedang naik daun yang menawarkan fitur-fitur beragam yang menarik.	24'
3	Masyarakat pengguna gadget	Pada tahun 2019 kita tidak asing lagi melihat anak kecil menggunakan gadget untuk menonton youtube dan bermain game	8'

4	Keresahan pengguna gadget	Dengan semakin maraknya penggunaan gadget di masa kini ,munculah pertanyaan 1. Apakah gadget memiliki efek negative ? karena sebagai kita tahu banyak berita di internet yang memberitakan bahwa gadget memiliki dampak negative pada mata.	18'
5	Radiasi pada gadget	Smartphone memiliki 2 radiasi yaitu radiasi elektromagnetik dan radiasi sinar biru lantas apakah 2 radiasi itu berbahaya ..?	13'
6	Penjelasan tentang radiasi gadget	Menurut Kantor Federal Perlindungan Radiasi yang berpusat di kota Salzgitter, Jerman. melalui situs resminya mengatakan bahwa smartphone tidak boleh memiliki nilai SAR lebih dari 2 Watt per kilogram. Lantas bagaimana dengan Radiasi Sinar Biru..? Sinar UV berbahaya karena dapat menembus jaringan mata hingga merusak jaringan mata sedangkan yang kita jumpai pada gadget adalah Sinar Biru. Spectrum Sinar biru sendiri hampir mendekati spectrum sinar UV sehingga banyak spesialis kesehatan mata tidak menyarankan menatap layar gadget terlalu lama	40'
7	Gejala dampak sinar biru	Efek sinar biru pada tubuh 1. Sakit kepala 2. Mata merah, gatal dan berair 3. Mata Rabun	10'

8	Penjela san radiasi elekrom agnet	Sedangkan efek Radiasi Elektromagnetik menurut WHO hingga kini belum ditemukan jawaban karena radiasi elektromagnetik pada smartphone masih terus dilakukan penelitian	12'
9	Tips Menggun akan gadget	1. Gunakan gadget seperlunya saja. karena saat menggunakan gadget mata jadi kurang berkedip 2. Saat menggunakan gadget sebaiknya cahaya lingkungan lebih terang dari gadget dikarenakan bila cahaya gadget lebih terang dari lingkungan sekitar akan mengakibatkan mata cepat lelah karena mata terfokus pada layar gadget 3. Gunakan gadget maksimal 20 menit lalu istirahatkan mata 20 menit dan lakukan berulang ulang.	41'
10	Closing	Jagalah matamu karena mata manusia adalah nikmat tuhan yang sangat luar biasa. mencegah lebih baik daripada mengobati terima kasih dan sampai jumpa. dan Credit Title	33'
Lama Durasi			03:2 8

Keterangan :

B : Baik

C : Cukup

K : Kurang

L : Laki-laki

P : Perempuan

CONTOH KUISIONER ONLINE MELALUI GOOGLE FORM

The image shows a screenshot of a Google Form titled "Iklan Layanan Masyarakat Tentang Penggunaan Gadget Yang Aman Bagi Mata". The form is part of a 4-page sequence, indicated by "Bagian 1 dari 4" in the top left corner. The form content includes a title, a pre-survey instruction, a thank-you message, and three required fields: "Alamat email", "Nama", and "Jenis Kelamin". The "Jenis Kelamin" field has two radio button options: "Laki-Laki" and "Perempuan". The "Usia" field is partially visible with two radio button options: "15 - 18 Tahun" and "19 - 22 Tahun".

Bagian 1 dari 4

Iklan Layanan Masyarakat Tentang Penggunaan Gadget Yang Aman Bagi Mata

Sebelum mengisi form kuisisioner dibawah, wajib menonton video ini terlebih dahulu (tercantum di bawah)

Terima Kasih.
Semoga waktu 10 menit anda tidak terbuang percuma.

Alamat email *

Alamat email yang valid

Formulir ini mengumpulkan alamat email. [Ubah setelan](#)

Nama *

Teks jawaban singkat

Jenis Kelamin *

Laki-Laki

Perempuan

Usia *

15 - 18 Tahun

19 - 22 Tahun

- 23 - 26 Tahun
- 27 - 30 Tahun
- 30 Tahun Keatas

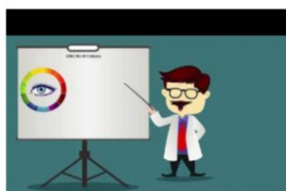
Pendidikan Terakhir *

Teks jawaban singkat

Pekerjaan *

- Pelajar/Mahasiswa
- Karyawan Swasta
- PNS/TNI/POLRI
- lainnya

Sebelum mengisi kuisisioner diwajibkan menonton video ini terlebih dahulu yang berjudul " Iklan Layanan Masyarakat Tentang Penggunaan Gadget Yang Aman Bagi Mata "



Bagian 2 dari 4

Petunjuk Pengisian

Terimakasih atas partisipasinya dalam mengisi kuisisioner ini. Pilihlah salah satu jawaban yang tersedia dengan pilihan jawaban yang terdapat pada kolom isian yang tersedia. Penelitian ini dilakukan semata-mata untuk ilmu pengetahuan dan kepentingan skripsi peneliti.

Penelitian ini dapat dilakukan berdasarkan skala nilai berikut ini :

No.	Skala Jawaban	Nilai
1.	Baik	: 3
2.	Cukup	: 2
3.	Kurang	: 1

Setelah bagian 2 Lanjutkan ke bagian berikut

Bagian 3 dari 4

Pertanyaan

Deskripsi (opsional)

Apakah informasi dari iklan ini mudah dimengerti ? *

- Baik
- Cukup
- Kurang

Apakah jumlah informasi yang diberikan sudah lengkap *

- Baik
- Cukup
- Kurang

Apakah penyampaian informasi dengan pendekatan infografis/animasi seperti ini mudah anda pahami ? *

- Baik
- Cukup
- Kurang

Apakah iklan ini mampu mengajak masyarakat untuk sadar mengurangi penggunaan gadget berlebih ? *

- Baik
- Cukup
- Kurang

Apakah iklan ini menarik dari segi gambar/grafis? *

- Baik
 - Cukup
 - Kurang
-

Apakah iklan ini menarik dari segi warna? *

- Baik
- Cukup
- Kurang

Apakah iklan ini menarik dari segi tipografi (teks)? *

- Baik
- Cukup
- Kurang

Apakah iklan ini menarik dari segi animasi? *

- Baik
- Cukup
- Kurang

Apakah iklan ini menarik dari segi audio/suara? *

- Baik
 - Cukup
 - Kurang
-

Produksi dan Pasca Produksi

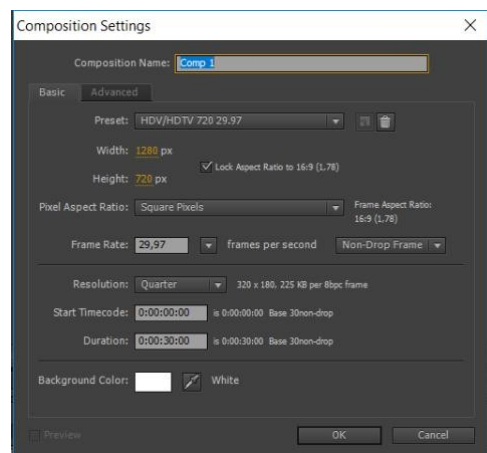
Nama Program	: Video Animasi 2 Dimensi
Pengisi Suara	: Livi Ananda Dwiyanti & Aditia Warman
Tema	: Penggunaan Gadget Yang Aman Bagi Kesehatan Mata
Durasi	: 3 menit 28 Detik

3.3.5 Produksi

Pada tahap produksi, proses konsep, desain karakter, script, storyboard digabungkan menjadi satu sehingga menghasilkan sebuah animasi. Proses produksi ini sepenuhnya menggunakan software Adobe After Effect CS6.

1. *New Composition*

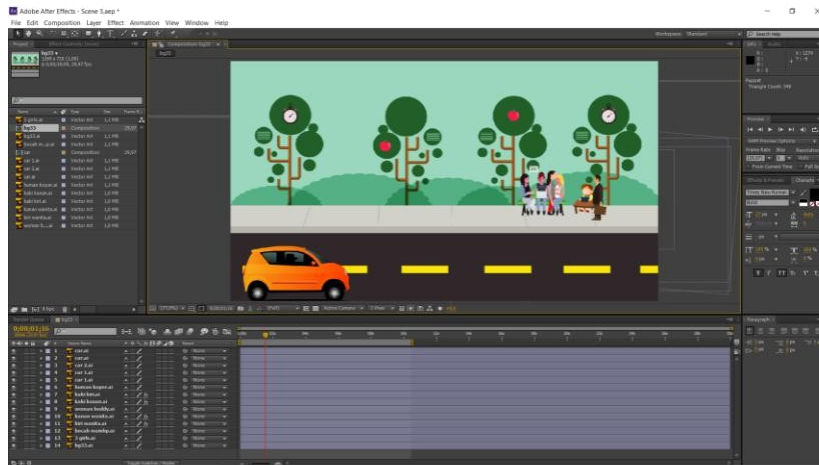
Tahap ini merupakan tahap pertama yang dilakukan oleh penulis, yaitu membuat composition baru. Disini penulis mengatur ukuran panjang lebar video dengan 1280x720 (HDTV), frame rate sebesar 29,97 fps (Non-Drope Frame), dan aspect ratio dengan 16:9.



Gambar 3.3 *New Composition*

2. *Import File*

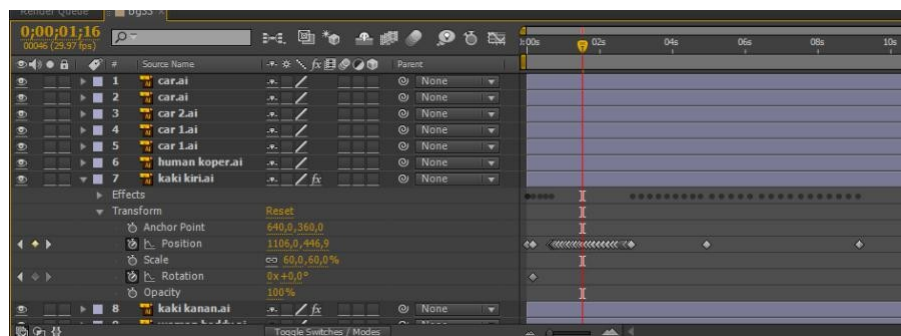
Tahap ini memasukkan objek gambar yang telah dibuat sebelumnya menggunakan Adobe Illustrator.



Gambar 3.4 Area Kerja Adobe After Effects CS6

3. *Basic Animation*

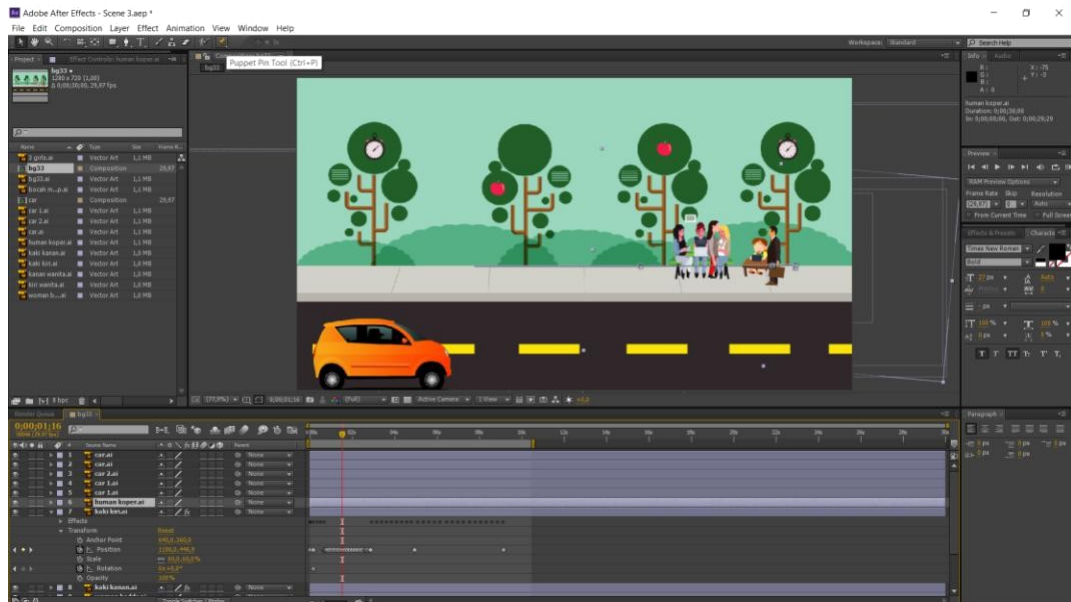
Teknik ini merupakan teknik dasar dari animasi pada After Effects. Terdapat animasi *position* (posisi), *rotation* (rotasi), *scale* (skala), dan *opacity* (transparansi). Teknik ini digunakan hampir pada setiap *scene*.



Gambar 3.5 *Basic Animation*

4. *Puppet Pin Tool*

Teknik *Puppet Pin Tool* digunakan untuk membuat pergerakan manusia seperti berjalan menulis dan menggerakkan tangan.. Penulis menggunakan teknik ini dalam membuat tampilan supaya lebih hidup.



Gambar 3.6 Puppet Pin Tool

5. Keyframe

Disini penulis menggunakan *keyframe* untuk mengatur jarak atau rentan durasi pergerakan objek. Semakin jauh keyframe maka pergerakan semakin lambat.



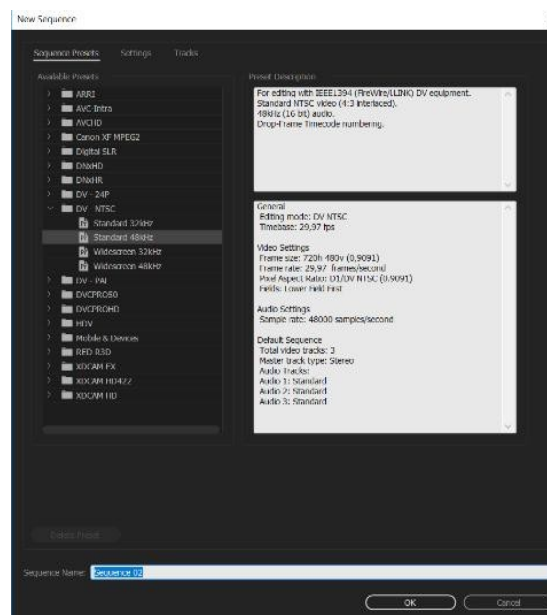
Gambar 3.7 keyframe

3.3.6 Pasca Produksi

Selanjutnya melakukan tahap Pasca Produksi, yang mana semua scene yang telah selesai dibuat di Adobe After Effect CS6, dikemas menjadi kesatuan alur cerita yang berkesinambungan menggunakan Adobe Premiere Pro CC 2017. Berikut merupakan tahapan yang dipakai pada proses editing:

1. New Sequence

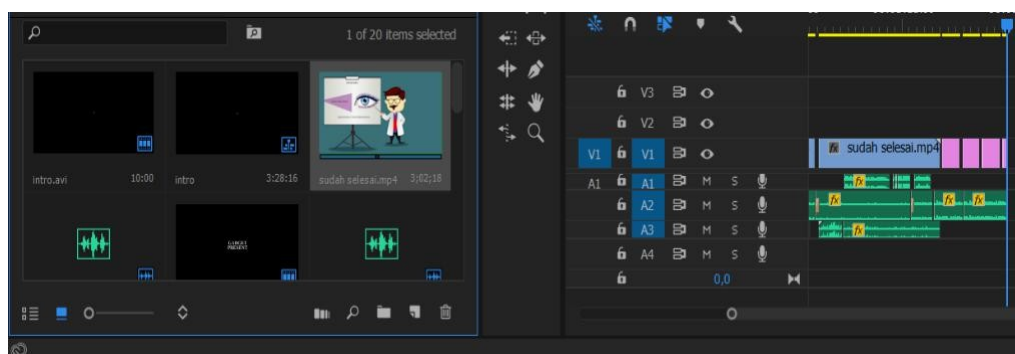
Tahap ini merupakan tahap awal dari *editing*, yaitu membuat *sequence* baru. Disini penulis mengatur *sequence* sama seperti aturan *composition* pada Adobe After Effects CS6.



Gambar 3.8 New Sequence

2. Import

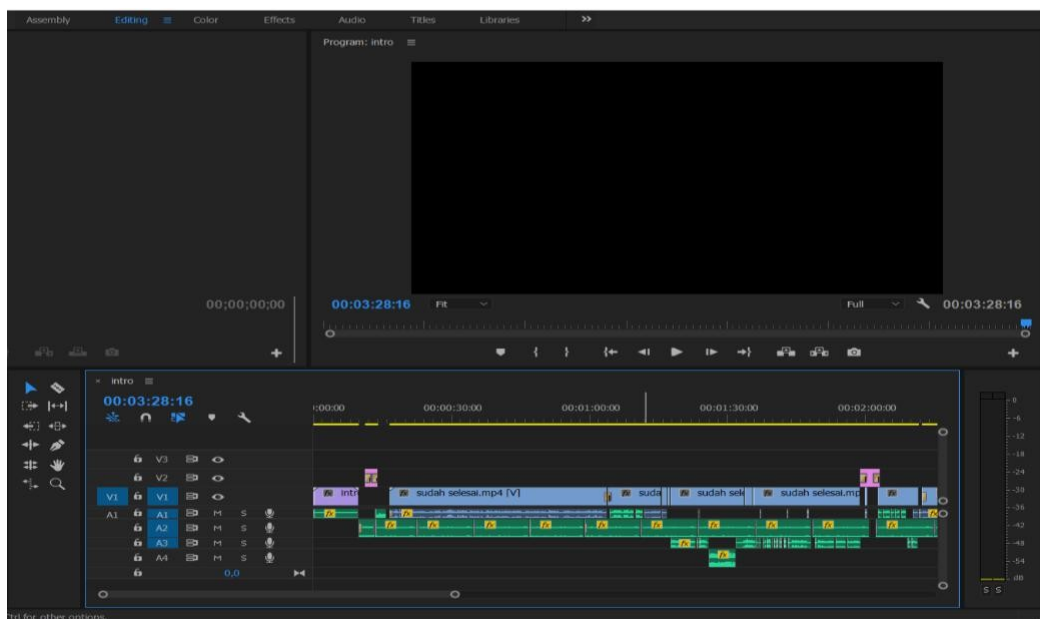
Pada tahap ini penulis memasukkan *file project* After Effects yang telah penulis render menjadi video dan memasukan nya ke Adobe Premiere. Penulis memasukan file dengan cara drag video yang sudah dirender dan dimasukan ke Adobe Premiere Pro.



Gambar 3.9 Import

3. Add Cut Point

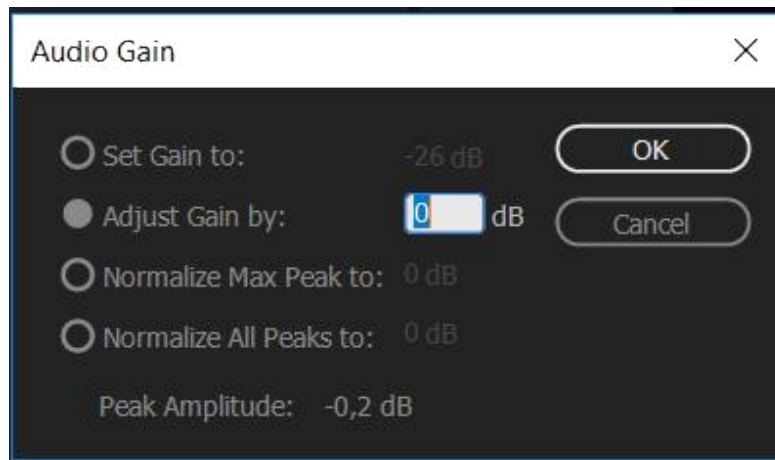
Disini penulis melakukan teknik *Add Cut Point (shortcut C)* pada *scene-scene* yang masih memiliki durasi yang kurang pas, dengan cara memotong sebagian dari *scene* tersebut agar potongan bisa diubah kecepatannya tanpa mengubah kecepatan keseluruhan dari *scene* tersebut.



Gambar 3.10 Teknik *Add Cut Point*

4. Audio Gain

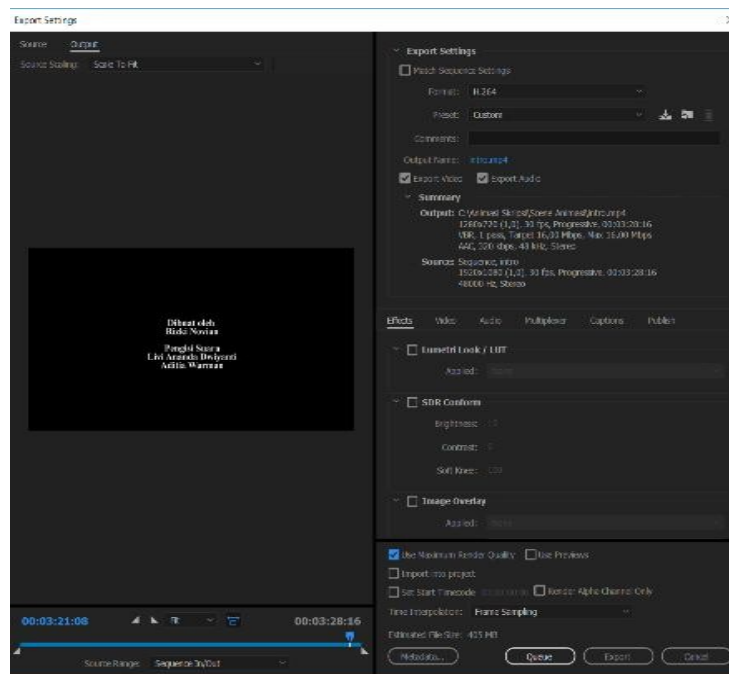
Teknik ini digunakan untuk memperkecil atau memperbesar suara suatu audio. Penulis menggunakannya untuk *scene* audio yang masih memiliki volume yang kurang pas. Untuk menggunakannya seleksi file audio, klik kanan mouse dan pilih *audio gain*.



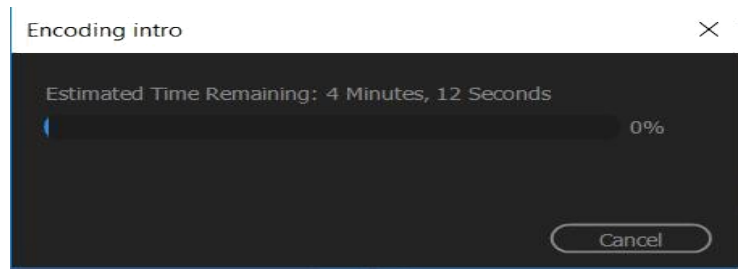
Gambar 3.11 *Audio Gain*

5. *Rendering*

Rendering untuk menghasilkan video yang siap untuk ditonton. Disini penulis mengatur output video dengan preset Youtube HD 1280x720 pixel, dengan format H.264 untuk menghasilkan video dengan format MP4, dan frame rate 29,97 fps Non-Drop.



Gambar 3.12 *Render Setting*



Gambar 3.13 Proses *Rendering*

Curriculum Vitae (CV)

I. DATA PRIBADI

Nama : M Rizky Novianto
Tempat, Tanggal Lahir : Palembang, 17 November 1997
Agama : Islam
Status Pernikahan : Belum Menikah
Tinggi / Berat Badan : 166 cm / 56 kg
Alamat : Jln. Kartowinangun RT 25 RW 09 Kelurahan
Talang Betutu Kecamatan Sukarami, Palembang
Email : ulquihara@gmail.com
Telepon : 0896 1553 0059
Jenis Kelamin : Laki-Laki

AI. RIWAYAT PENDIDIKAN

No	Institute Pendidikan	Fakultas & Jurusan	Lama Pendidikan		Nilai
			Dari tahun	Sampai tahun	
1.	SMK	SMK NEGERI Sumatera Selatan Jurusan Teknik Mekatronika	2012	2015	-
2.	SMP	SMP NEGERI 11 Palembang	2009	2012	-
3.	SD	SD NEGERI 142 Palembang	2003	2009	-

BI. KETERANGAN KELUARGA

No	Nama	Tempat/Tgl Lahir	Jenis Kelamin	Status Perkawinan	Pekerjaan	Ket
1.	Tukino	Palembang, 27-03-1972	L	Nikah	Swasta	Ayah
2.	Nurlaili	Palembang, 28-12-1974	P	Nikah	IRT	Ibu
3.	Muhammad Rizky Novianto	Palembang, 17-11-1997	L	Belum Nikah	Mahasiswa	Saya
4.	Muhammad Yoga Aprianto	Palembang, 30-04-2001	L	Belum Nikah	Pelajar	Adik
5.	Muhammad Fariz Tribakti	Palembang, 13-04-2008	L	Belum Nikah	Pelajar	Adik

IV. PELATIHAN / SEMINAR / WORKSHOP / PENGHARGAAN

No	Institusi Penyelenggara	Nama Pelatihan / Workshop / Seminar	Tahun	Tempat	Sertifikat
1.	PT Angkasa Pura II	Magang	2014	-	Ada
2.	Kompas TV Palembang	Magang	2017	-	Ada
3.	Studio 70 Bali	Magang	2018	-	Ada

V. PENGUASAAN BAHASA ASING

No	Bahasa	Keterangan	
		Lisan	Tulisan
1.	Bahasa Indonesia	Baik	Baik
2.	Bahasa Inggris	Cukup	Baik

VI. JUDUL SKRIPSI

“ Iklan Layanan Masyarakat Tentang Penggunaan Gadget Yang Aman Bagi Kesehatan Mata“

VII. KEMAMPUAN

- a) Dapat mengoperasikan dengan baik Microsoft Office (Ms. Word, Ms. Excel, Ms. Power Point, Internet), Adobe Collection (Adobe Premiere, Adobe After Effect, Adobe Photoshop) Autodesk Maya, dan Kelistrikan dasar.
- b) Memiliki motivasi tinggi, bertanggung jawab, pekerja keras.
- c) Dapat berkomunikasi dengan baik.
- d) Siap bekerja di bawah tekanan.
- e) Bisa bekerja dengan baik secara tim maupun individu.

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Palembang,

M.Rizky Novianto