

**PEMBUATAN WEB KENALI KEBIASAAN BURUK YANG BISA
MERUSAK OTAK**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan

Mencapai Gelar Derajat S-1



Disusun oleh :

AHMAD KRIDO NOVARIANTO

20170140088

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ahmad Krido Novarianto
NIM : 20170140088
Program Studi : Teknologi Informasi
Fakultas : Teknik
Universitas : Universitas Muhammadiyah Yogyakarta
Jenis Karya : Skripsi
Judul Karya : PEMBUATAN WEB KENALI KEBIASAAN BURUK YANG BISA MERUSAK OTAK

Menyatakan dengan benar dan tanpa paksaan bahwa:

1. Skripsi ini merupakan skripsi asli hasil karya saya sendiri dengan arahan dan bimbingan dari dosen pembimbing.
2. Karya ini tidak memuat hasil karya orang lain kecuali acuan dan kutipan yang telah disebutkan sumbernya.
3. Karya ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik (sarjana, magister, dan doktor) di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta atau institusi lainnya.

Yogyakarta, 24 Maret 2023

Penulis



Ahmad Krido Novarianto

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirabbil'amin puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul "Pembuatan Web Kenali Kebiasaan Buruk Yang Bisa Merusak Otak".

Penyusunan skripsi ini dilakukan sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada strata 1 (S1) Prodi Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Terselesaikannya skripsi ini tidak luput dari bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih kepada :

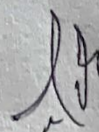
1. Allah SWT atas segala tuntunan, kemudahan, kesehatan, dan keselamatan yang diberikan, sehingga bisa menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
2. Ibu dan ayah saya yang selalu memberikan support serta doa yang tak henti-henti diberikan kepada saya.
3. Bapak Reza Giga Isnanda ST., M.Sc. selaku pembimbing utama skripsi saya.
4. Ibu Aprilia Kurnianti, S.T., M. Eng. selaku pembimbing kedua skripsi saya.
5. Semua pihak yang berperan dalam pelaksanaan penulisan dan penyelesaian laporan yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT. memberikan balasan yang berlipat ganda dari segala kebaikan apa yang telah dilakukan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 24 Maret 2023

Penulis



Ahmad Krido Novariantio

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN I	ii
HALAMAN PENGESAHAN II.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR	v
INTISARI	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	4
2.1 Tinjauan Pustaka	4
2.2 Landasan Teori.....	5
2.2.1 Kesehatan Otak	5
2.2.2 Motion Graphic.....	5
2.2.3 Multimedia Development Life Cycle	5
2.2.4 Wawancara.....	7
2.2.5 Snowball Sampling	7
2.2.6 Laravel	7

2.2.7	Figma	7
2.2.8	Premiere Pro.....	7
2.2.9	Visual Studio Code	8
BAB III METODOLOGI.....		8
3.1	Metode Penelitian.....	8
3.2	Konsep (<i>Concept</i>).....	9
3.2.1	Research	10
3.2.2	Wawancara.....	10
3.2.3	Analisis	11
3.3	Desain (<i>Design</i>).....	11
3.3.1	Storyboard.....	11
3.3.2	Wireframe	19
3.4	Pengumpulan Materi (<i>Material Collecting</i>).....	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		22
4.1	Pembuatan Video	22
4.1.1	Modelling	22
4.1.2	Motion.....	23
4.1.3	Masking.....	25
4.1.4	Cutting.....	26
4.1.5	Nesting	26
4.1.6	Penambahan Efek.....	26
4.1.7	Exporting.....	28
4.1.8	Hasil Modelling	29
4.1.9	Hasil Video	32
4.2	Pembuatan Web.....	33
4.3	Pengujian Expert Review	36
4.3.1	Tujuan Pengujian	36

4.3.2	Metode Pengujian	36
4.3.3	Prosedur Pengujian	36
4.3.4	Hasil dan Analisis	37
4.3.5	Kesimpulan	38
4.4	Pengujian Ketertarikan Konten	39
4.4.1	Tujuan Pengujian	39
4.4.2	Metode Pengujian	39
4.4.3	Prosedur Pengujian	39
4.4.4	Hasil dan Analisis	39
4.4.5	Kesimpulan	42
4.5	Pengujian Web	42
4.5.1	Tujuan Pengujian	42
4.5.2	Metode Pengujian	42
4.5.3	Prosedur Pengujian	43
4.5.4	Hasil dan Analisis	43
4.5.5	Kesimpulan	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		46
5.1	Kesimpulan.....	46
5.2	Saran.....	46
DAFTAR PUSTAKA		47
LAMPIRAN.....		50

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Sound yang Digunakan Dalam Video	20
Tabel 4. 1 Asset yang digunakan dalam video	29
Tabel 4. 2 Hasil wawancara partisipan expert	38
Tabel 4. 3 Hasil wawancara partisipan umur 18-25 tahun.....	38
Tabel 4. 4 Tabel hasil pengujian blackbox	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode Luther.....	6
Gambar 3. 1 Alur Metode Tahapan Multimedia Development Life Cycle	8
Gambar 3. 2 Storyboard begadang scene 1-6	13
Gambar 3. 3 Storyboard begadang Scene 7-12.....	14
Gambar 3. 4 Storyboard begadang Scene 13-16.....	15
Gambar 3. 5 Storyboard tidak sarapan Scene 1-8.....	16
Gambar 3. 6 Storyboard tidak sarapan Scene 9-10.....	17
Gambar 3. 7 Storyboard merokok atau vaping Scene 1-8	18
Gambar 3. 8 Wireframe Tampilan Home	19
Gambar 3. 9 Wireframe Tampilan Deskripsi.....	19
Gambar 3. 10 Wireframe Tampilan Video	20
Gambar 4. 1 Pembagian anggota tubuh ilustrasi karakter	22
Gambar 4. 2 Sebelum position diatur	23
Gambar 4. 3 Sesudah position diatur	24
Gambar 4. 4 Sebelum scale diatur	24
Gambar 4. 5 Sesudah scale diatur	24
Gambar 4. 6 Sebelum dan sesudah rotation diatur	25
Gambar 4. 7 Menentukan bagian yang dimasking.....	25
Gambar 4. 8 Sebelum dan sesudah dicutting	26
Gambar 4. 9 Hasil nesting.....	26
Gambar 4. 10 Sebelum dan sesudah diberikan efek gaussian blur	27
Gambar 4. 11 sebelum dan sesudah diberikan efek transform	27
Gambar 4. 12 Exporting video menjadi file mp4	28
Gambar 4. 13 Hasil video animasi begadang.....	32
Gambar 4. 14 Hasil video animasi tidak sarapan.....	32
Gambar 4. 15 Hasil video animasi merokok dan vaping.....	33
Gambar 4. 16 Tampilan web home.....	34
Gambar 4. 17 Tampilan web deskripsi	34
Gambar 4. 18 Tampilan web video.....	35
Gambar 4. 19 Jawaban partisipan dari pertanyaan "Umur Responden"	40
Gambar 4. 20 Jawaban partisipan dari pertanyaan "Penilaian Video Animasi Kebiasaan Begadang berdasarkan Ketertarikan untuk Menonton"	40

Gambar 4. 21 Jawaban partisipan dari pertanyaan "Penilaian Video Animasi Kebiasaan Merokok atau Vaping berdasarkan Ketertarikan untuk Menonton"	41
Gambar 4. 22 Jawaban partisipan dari pertanyaan "Penilaian Video Animasi Kebiasaan Tidak Sarapan berdasarkan Ketertarikan untuk Menonton"	41
Gambar 4. 23 Jawaban partisipan dari pertanyaan "Apakah dengan thumbnail dan deskripsi seperti gambar dibawah dapat meningkatkan ketertarikan untuk menonton ?"	42