

## **TUGAS AKHIR**

### **SOSIALISASI KESEHATAN DAN KESELAMATAN KERJA(K3) MENGGUNAKAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC* (STUDI KASUS DI PT. HO WAH GENTING)**



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Pendidikan program sarjana

Disusun Oleh:  
Keven Leonando Hong  
2017131012

Pembimbing:  
Yonky Pernando, S.Kom., M.Kom.

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS KOMPUTER  
UNIVERSITAS UNIVERSAL  
2021**

## **HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR**

Nama : Keven Leonardo Hong  
NIM : 2017131012  
Program Studi : Teknik Informatika  
Judul Tugas Akhir : Sosialisasi Kesehatan dan Keselamatan Kerja(K3)  
Menggunakan Animasi *Motion Graphic* (Studi Kasus Di  
PT. Ho Wah Genting).

Telah disetujui untuk dipertanggung jawabkan di depan dewan penguji pada Sidang Tugas Akhir pada Program Strata Satu (S1) Sarjana Komputer Program Studi Teknik Informatika Universitas Universal.

Batam, 30 Juni 2021

Pembimbing I

Yonky Pernando, S.Kom, M.Kom  
NIDN. 1013049001

Mengetahui:

Koordinator Program Studi Teknik Informatika

Ihsan Verdian, S.Kom, M.Kom.  
NIDN. 1022038901

**HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

**SOSIALISASI KESEHATAN DAN KESELAMATAN  
KERJA(K3) MENGGUNAKAN ANIMASI *MOTION GRAPHIC*  
(STUDI KASUS DI PT. HO WAH GENTING)**

Disusun Oleh:

Keven Leonando Hong

2017131012

Pembimbing I

Yonky Pernando, S.Kom, M.Kom

Tanggal:

Batam,  
Program Studi Teknik Informatika  
Universitas Universal  
Koordinator Program Studi

Ihsan Verdian, S.Kom, M.Kom.  
NIDN. 1022038901

## **SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Keven Leonando Hong

NIM : 2017131012

Program Studi : Teknik Informatika

Judul Tugas Akhir : Sosialisasi Kesehatan dan Keselamatan Kerja(K3)  
Menggunakan Animasi *Motion Graphic* (Studi Kasus Di PT.  
Ho Wah Genting).

Menyatakan dengan sebenar – benarnya bahwa tugas akhir yang saya tulis ini adalah benar – benar karya saya sendiri, bukan hasil jiplakan (plagiat), belum pernah diterbitkan atau dipublikasikan dimanapun atau dalam bentuk apapun, serta belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi.

Atas pernyataan ini, saya siap menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap tugas akhir saya ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Batam, 03 - Juli - 2021

Yang membuat pernyataan

Keven Leonando Hong

2017131012

## **KATA PENGANTAR**

Segala puji dan rasa syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa. Atas segala nikmat, karunia dan kasih sayang-Nya yang tidak terhingga, karena atas berkat rahmat-Nya penulis diberikan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Adapun penulisan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang Sarjana Strata 1 Teknik Informatika pada Universitas Universal Batam. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak – pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, bimbingan, saran dan dorongan baik secara moril maupun materil dari awal sampai akhir penyusunan tugas akhir ini kepada:

1. Bapak Yonky Pernando, S.Kom., M.Kom., selaku pembimbing tugas akhir atas bimbingannya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
2. Kedua orang tua Ayah dan Ibu yang tercinta, yang telah senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan doa untuk penulis.
3. Teman – teman penulis yang membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini, masih jauh dari kata sempurna, besar harapan penulis semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Batam, 03 – Juli – 2021

Keven Leonando Hong

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN TUGAS AKHIR.....	i
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	iii
ABSTRAK .....	i
<i>ABSTRACT</i> .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Identifikasi Permasalahan.....	6
1.3 Rumusan Masalah .....	6
1.4 Ruang Lingkup Penelitian .....	7
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	8
BAB II.....	10
2.1 Tinjauan Pustaka .....	10
2.2 Landasan Teori.....	15
BAB III .....	27

3.1	Gambaran Umum Objek Penelitian .....	27
3.2	Metode Penelitian.....	28
3.2.1	Tahap Perencanaan.....	28
3.2.2	Tahap Analisis.....	28
3.2.3	Tahap Perancangan .....	29
3.2.4	Tahap Evaluasi .....	30
3.3	Jadwal Penelitian .....	30
BAB IV .....		31
4.1	Perancangan.....	31
4.1.1	Rancangan Skenario.....	31
4.1.2	Rancangan <i>Storyboard</i> .....	32
4.1.3	Rancangan Tampilan.....	34
4.1.4	Rancangan Animasi <i>Motion Graphic</i> .....	41
4.2	Implementasi Penelitian .....	49
4.3	Hasil Penelitian.....	52
4.3.1	Hasil penilaian kuesioner untuk anggota penerapan K3 .....	53
4.3.2	Hasil penilaian kuesioner untuk karyawan .....	56
4.3.3	Opini dan Saran dari hasil Penelitian .....	61
BAB V.....		62
5.1	Kesimpulan.....	62
5.2	Saran.....	62

DAFTAR PUSTAKA .....	64
DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....	70



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Storyboard .....	23
Gambar 3.1 Diagram Tahapan Penelitian .....	28
Gambar 4.1 Tampilan Aplikasi <i>Adobe After Effect CS6</i> .....	41
Gambar 4.2 Tampilan <i>Project Panel Adobe After Effect CS6</i> .....	42
Gambar 4.3 Tampilan <i>Time Line Adobe After Effect CS6</i> .....	43
Gambar 4.4 Tampilan <i>Time Graph Adobe After Effect CS6</i> .....	43
Gambar 4.5 Tampilan <i>Transform Properties</i> pada <i>Time Line</i> .....	44
Gambar 4.6 Tampilan <i>Effect &amp; Presets</i> .....	44
Gambar 4.7 Tampilan Efek <i>Expression ‘CC Ball Action’</i> .....	45
Gambar 4.8 Tampilan <i>Tools Duik 15.5</i> .....	45
Gambar 4.9 Tampilan <i>Puppet Pin Tool</i> .....	46
Gambar 4.10 Tampilan karyawan yang telah di <i>Rigging</i> .....	46
Gambar 4.11 Tampilan <i>Add to Render Queue</i> .....	47
Gambar 4.12 Tampilan <i>Render Queue</i> .....	47
Gambar 4.13 Tampilan <i>Adobe Premier Pro</i> .....	48
Gambar 4.14 Gambar penayangan video animasi <i>Motion Graphic</i> .....	50
Gambar 4.15 Beberapa contoh tampilan <i>Google Form</i> .....	51

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian pelaksanaan sosialisasi K3 .....	10
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	30
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> Animasi <i>Motion Graphic</i> K3 .....	32
Tabel 4.2 Logo <i>Motion Graphic</i> K3 .....	34
Tabel 4.3 Karakter <i>Motion Graphic</i> K3.....	35
Tabel 4.4 Aset/Properti <i>Motion Graphic</i> K3.....	36
Tabel 4.5 <i>Background</i> atau Latar Belakang <i>Motion Graphic</i> K3 .....	39
Tabel 4.6 Kriteria Penilaian Kuesioner .....	52
Tabel 4.7 Skala persentase kelayakan.....	53
Tabel 4.8 Hasil pertanyaan penilaian kuesioner untuk anggota penerapan K3 ....	54
Tabel 4.9 Data hasil uji coba anggota penerapan K3.....	55
Tabel 4.10 Hasil pertanyaan kuesioner untuk karyawan sebelum penayangan video animasi <i>motion graphic</i> .....	57
Tabel 4.11 Pertanyaan kuesioner untuk karyawan setelah penayangan video animasi <i>motion graphic</i> .....	59
Tabel 4.12 Data hasil uji coba karyawan .....	59
Pertanyaan kuesioner untuk karyawan setelah penayangan video animasi <i>motion graphic</i> .....	60
Tabel 4.13 Opini dan Saran.....	61