

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “DOKTER R”
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN
PENYAKIT MAAG
(Studi Kasus : Puskesmas Ngaglik I)**

SKRIPSI



disusun oleh

Cahyo Barokah

11.11.5696

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2014**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “DOKTER R”
SEBAGAI MEDIA PENGENALAN
PENYAKIT MAAG
(Studi Kasus : Puskesmas Ngaglik I)**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Cahyo Barokah

11.11.5696

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “DOKTER R” SEBAGAI
PENGENALAN PENYAKIT MAAG
(Studi Kasus : Puskesmas Ngaglik I)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Cahyo Barokah

11.11.5696

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Juni 2014

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.kom
NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM ANIMASI 2D “DOKTER R” SEBAGAI
PENGENALAN PENYAKIT MAAG
(Studi Kasus : Puskesmas Ngaglik I)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Cahyo Barokah

11.11.5696

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Juli 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Pengujui

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047


Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190000001

Tanda Tangan



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Agustus 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya (ASLI), dan dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu instansi pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat orang lain yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 20 Agustus 2014

Cahyo Barokah

MOTTO

Berikanlah yang terbaik untuk orang yang terbaik di hatimu

“the greatest gift you can give someone is your time. because when you give your time. you are giving a portion of your life that you will never get back.”

“hadiah terbesar yang dapat kamu berikan kepada seseorang adalah waktumu. karena ketika kamu memberikan waktumu. Kamu telah memberikan sebagian dari hidupmu yang tidak akan pernah kembali.”



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamiin. . . . segala puji hanya milik Allah SWT.

Alhamdulillah skripsi ini bisa diselesaikan dengan lancar dan meskipun melebihi target awal. Dengan selesainya skripsi ini berarti selesai juga kuliah saya di kampus terkeren ini yaitu STMIK AMIKOM Yogyakarta. Skripsi ini secara pribadi saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya yang telah memberikan kepercayaan dan kesempatan serta yang telah membiayai saya untuk bisa menjadi seorang sarjana. Dengan skripsi ini saya buktikan bahwa saya tidak menyianyikan seluruh kepercayaan dan kesempatan yang bapak dan ibu saya berikan kepada saya. Terimakasih bapak dan ibu untuk semua kepercayaan, kesempatan, biaya dan juga doa yang telah kalian berikan.
2. *My Nutritionist* yang sudah menemani, membantu, dan mengingatkan saya selama ini. Kamu adalah alasan, motivasi, dan sumber inspirasi dalam skripsi ini. Kamu juga alasan bagi saya untuk bisa menyelesaikan kuliah hanya dalam tiga tahun ini. Terimakasih banyak untuk semua bantuannya.
3. Teman teman kontrakan yang juga sudah menjadi teman terbaik selama ini. Semoga skripsinya lancar ya guys... dan juga buat teman teman S1TI 15 terimakasih banyak buat kalian semua, semoga skripsinya lancar dan cepet lulus. Aamiiin. See u next time guys. I will miss u all so much.
4. Terakhir buat Larry Page dan Sergey Brin yang telah menciptakan Google. Kalian luar biasa.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan Film Animasi 2D “Dokter R” Sebagai Media Pengenalan Penyakit Maag” sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana komputer pada jurusan Teknik Informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.

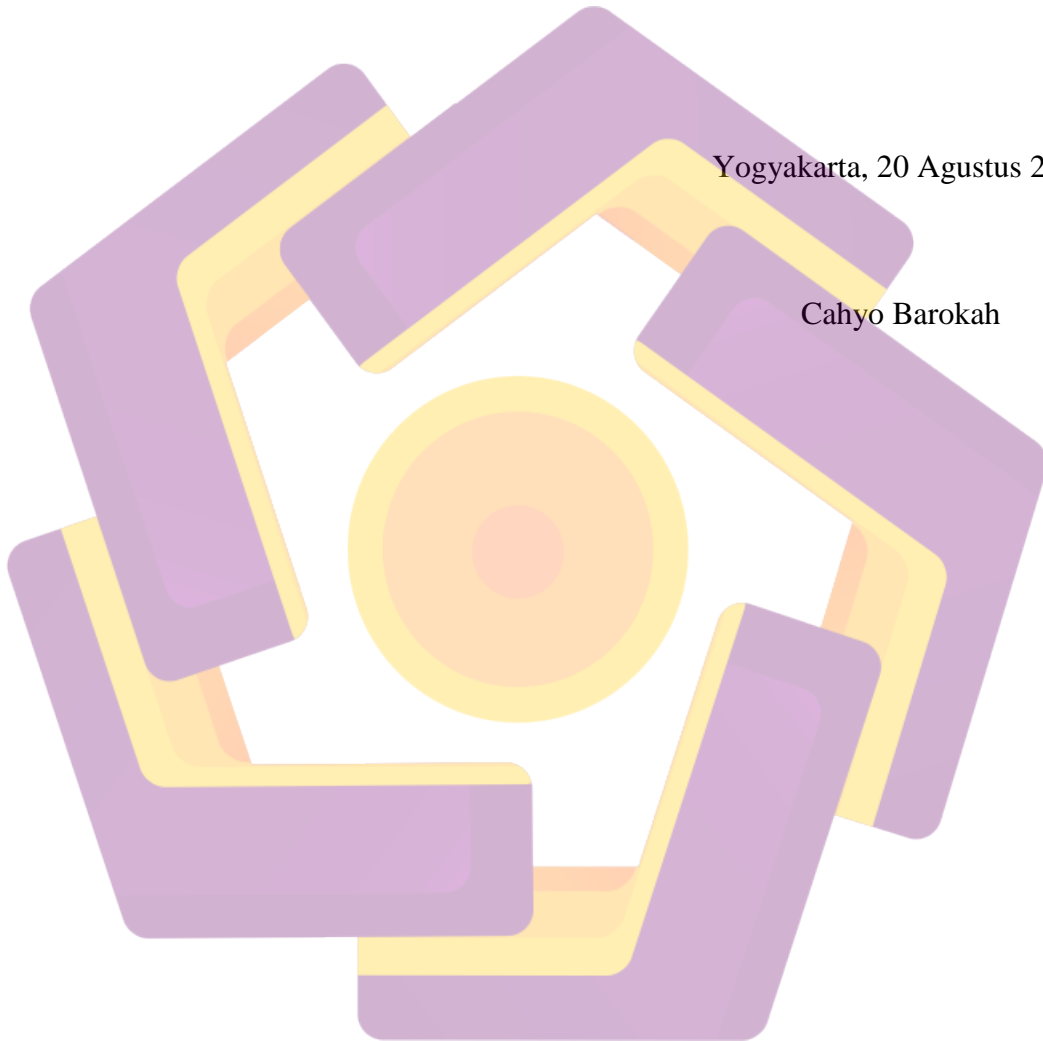
Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin berjalan lancar tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak yang terkait. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Tonny Hidyat, M.Kom selaku dosen pembimbing yang senantiasa meluangkan waktu dan pikirannya yang sangat berharga untuk memberikan bimbingan dan arahan dalam penyelesaian skripsi ini.
2. Seluruh staff jurusan Teknik Informatika yang telah memberikan informasi, bantuan administrasi dan birokrasi.
3. Pemerintah Kabupaten Sleman, BAPPEDA Sleman, Kantor Kesatuan Bangsa Sleman, dan Dinas Kesehatan Kabupaten Sleman yang telah memberikan Izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di wilayah kabupaten Sleman.
4. Ibu Eko Relawati, S.Km selaku kepala puskesmas dan seluruh pegawai puskesmas Ngaglik I yang telah memberikan izin dan bantuan kepada penulis untuk melakukan penelitian di puskesmas Ngaglik I
5. Orang Tua, keluarga, dan teman-teman S1 Teknik Informatika 15 yang selalu memberikan doa dan motivasi kepada penulis.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuannya dan penulis berharap skripsi ini bisa bermanfaat bagi siapapun yang membaca dan mempelajarinya.

Yogyakarta, 20 Agustus 2014

Cahyo Barokah



DAFTAR ISI

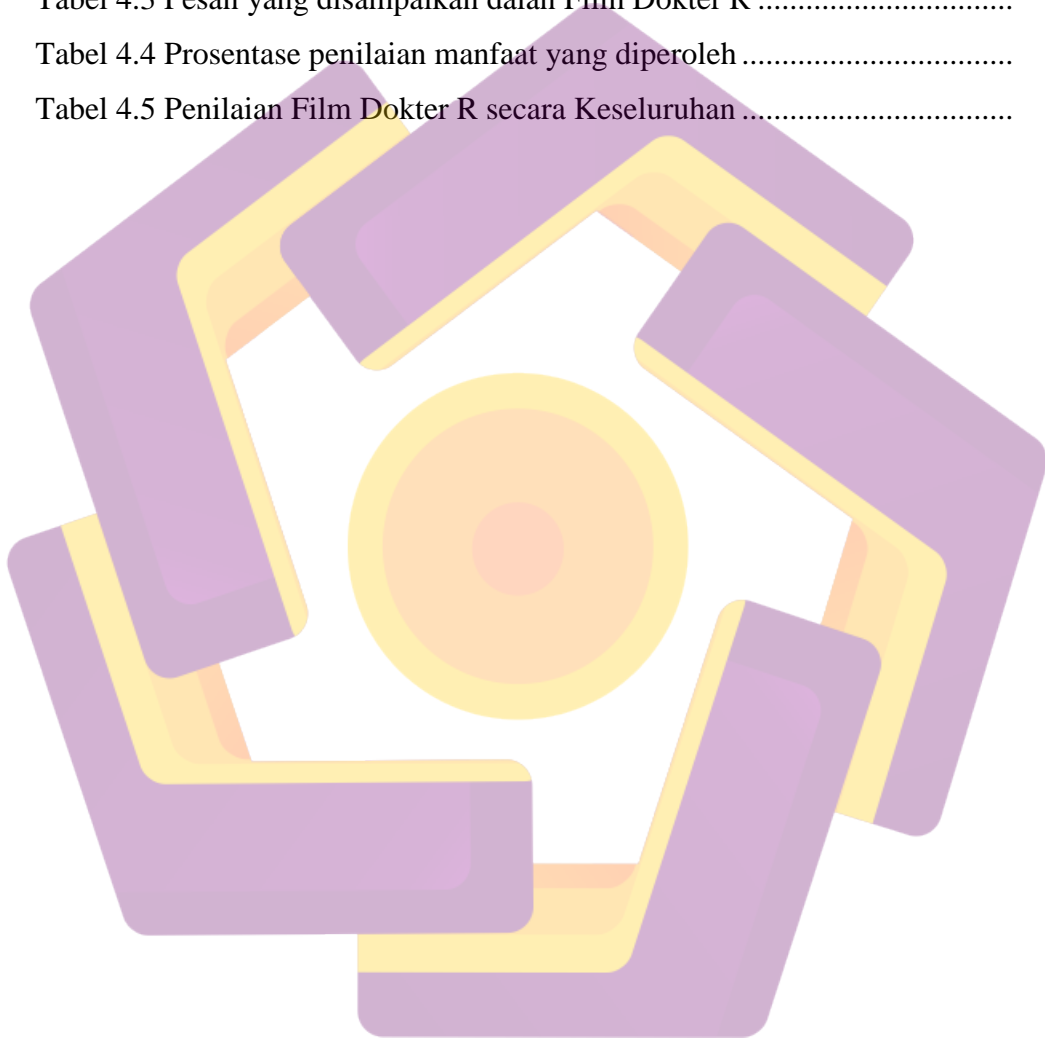
Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan Dosen Pembimbing.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Pernyataan	iv
Motto.....	v
Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel	xii
Daftar Gambar.....	xiii
Intisari	xvi
Abstract	xvii
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II Landasan Teori	9
2.1 Multimedia	9
2.2 Elemen Multimedia	9
2.2.1 Teks (Tulisan).....	9
2.2.2 Grafik (Gambar)	10
2.2.3 Suara (Audio).....	10
2.2.4 Vidio	11
2.2.5 Animasi.....	11
2.3 Definisi Film Animasi	11

2.4 Jenis-Jenis Animasi	11
2.4.1 Animasi 2D	12
2.4.2 Animasi 3D	12
2.5 Teknik Pembuatan Animasi	13
2.5.1 Animasi Traditional	13
2.5.2 Animasi Komputer	13
2.5.3 Animasi <i>Stopmotion</i>	14
2.5.4 Animasi Hybrid	15
2.6 Prinsip Animasi	15
2.7 Langkah-Langkah Pembuatan Animasi	18
2.7.1 Praproduksi	18
2.7.2 Produksi	31
2.7.3 Pasca Produksi	34
2.8 Film Pendidikan	34
2.9 Perangkat Lunak yang Digunakan	35
2.10 Penyakit Maag	39
2.10.1 Gejala Penyakit Maag	40
2.10.2 Mendiagnosis Penyakit Maag	40
2.10.3 Mencegah Penyakit Maag	42
2.11 Kuesioner	42
BAB III Analisis dan Perancangan	46
3.1 Tinjauan Umum	46
3.2 Analisis Kebutuhan Fungsional	48
3.3 Kebutuhan Non Fungsional	48
3.4 Praproduksi	50
3.4.1 Ide Cerita	51
3.4.2 Menentukan Tema	51
3.4.3 Menentukan Logline	51
3.4.4 Menentukan Sinopsis	51
3.4.5 Membuat Diagram Scene	61
3.4.6 Pembuatan Karakter	62

3.4.7 Pembuatan Storyboard.....	64
BAB IV Implementasi dan Pembahasan	73
4.1 Memproduksi Film Animasi	73
4.1.1 <i>Drawing</i>	73
4.1.2 <i>Scanning</i>	74
4.1.3 <i>Tracing</i>	75
4.1.4 <i>Animating</i>	76
4.1.5 <i>Coloring</i>	84
4.1.6 <i>Background dan Foreground</i>	86
4.1.7 Pengisian Suara.....	86
4.1.8 <i>Editing</i>	90
4.1.9 <i>Rendering</i>	94
4.2 Implementasi Film.....	95
BAB V Kesimpulan dan Saran	103
5.1 Kesimpulan.....	103
5.2 Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Pengetahuan Responden Tentang Penyakit Maag	95
Tabel 4.2 Pengetahuan Responden Tentang Film Animasi	95
Tabel 4.3 Pesan yang disampaikan dalam Film Dokter R	96
Tabel 4.4 Prosentase penilaian manfaat yang diperoleh	97
Tabel 4.5 Penilaian Film Dokter R secara Keseluruhan	97



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Extreme Long Shot</i>	23
Gambar 2.2 <i>Long Shot</i>	24
Gambar 2.3 <i>Medium Shot dan Medium Long Shot</i>	24
Gambar 2.4 <i>Close Up</i>	25
Gambar 2.5 <i>Extreme Close Up</i>	25
Gambar 2.6 <i>Up Shot</i>	26
Gambar 2.7 <i>Down Shot</i>	26
Gambar 2.8 <i>Rotation</i>	27
Gambar 2.9 <i>Rack Focus</i>	28
Gambar 2.10 <i>One Shot</i>	28
Gambar 2.11 <i>Two Shot</i>	29
Gambar 2.12 <i>Three Shot</i>	29
Gambar 2.13 <i>Crowd Shot</i>	29
Gambar 2.14 <i>Over The Shoulder</i>	30
Gambar 2.15 <i>Point Of View</i>	30
Gambar 2.16 Tampilan Adobe Photoshop CS6	36
Gambar 2.17 Tampilan Adobe Flash CS6	37
Gambar 2.18 Tampilan Adobe Premiere CS3.....	37
Gambar 2.19 Tampilan Adobe After Effect CS6.....	38
Gambar 2.20 Tampilan Adobe Audition CS6.....	39
Gambar 3.1 Diagram Scene	61
Gambar 3.2 Karakter Dokter R	62
Gambar 3.3 Karakter Budi	63
Gambar 3.4 Skala Karakter	64
Gambar 3.5 Storyboard Film Animasi 2D “Dokter R”	65
Gambar 3.6 Storyboard Film Animasi 2D “Dokter R”	66
Gambar 3.7 Storyboard Film Animasi 2D “Dokter R”	67
Gambar 3.8 Storyboard Film Animasi 2D “Dokter R”	68
Gambar 3.9 Storyboard Film Animasi 2D “Dokter R”	69

Gambar 3.10 Storyboard Film Animasi 2D “Dokter R”	70
Gambar 3.11 Storyboard Film Animasi 2D “Dokter R”	71
Gambar 4.1 Proses <i>Drawing</i> Manual	73
Gambar 4.2 Proses <i>Scaning</i>	74
Gambar 4.3 Hasil Tracing pada Adobe Flash	74
Gambar 4.4 Area Kerja Adobe Flash CS6.....	75
Gambar 4.5 Kotak Dialog Document Setting	76
Gambar 4.6 Proses Pembuatan <i>Inbetween</i>	77
Gambar 4.7 <i>Inbetween</i> Diantara Tiga <i>Key Drawing</i>	77
Gambar 4.8 Lembar Kerja Adobe After Effect CS6.....	78
Gambar 4.9 Pembuatan Gambar pada Adobe Photoshop	79
Gambar 4.10 Pembuatan Format PNG pada Adobe Photoshop	80
Gambar 4.11 Composition Setting Adobe After Effect	81
Gambar 4.12 Pengaturan File psd pada Adobe After Effect.....	82
Gambar 4.13 Proses Animasi pada Adobe After Effect	83
Gambar 4.14 Proses Pewarnaan pada Adobe Flash	84
Gambar 4.15 Pewarnaan pada Film Animasi 2D Dokter R.....	84
Gambar 4.16 Background dan Foreground	85
Gambar 4.17 Lembar Kerja Adobe Audition CS6.....	86
Gambar 4.18 Kotak Dialog New Audio File	87
Gambar 4.19 Proses Rekaman pada Adobe Audition.....	87
Gambar 4.20 Kotak Dialog Save as pada Adobe Aoudition.....	88
Gambar 4.21 Lembar Kerja Adobe Premiere Pro CS6.....	89
Gambar 4.22 Pengaturan Presets pada Adobe Premiere Pro CS6	90
Gambar 4.23 Proses Import dengan Adobe Dynamic Link	91
Gambar 4.24 Proses Editing pada Adobe Premiere Pro CS6.....	92
Gambar 4.25 Proses Render pada Adobe Premiere CS6	93
Gambar 4.26 Penjelasan Pengisian Kuesioner.....	98
Gambar 4.27 Pembagian Kuesioner.....	99
Gambar 4.28 Responden sedang menonton Film	99
Gambar 4.29 Responden sedang menonton Film	100

Gambar 4.30 Responden sedang Mengisi Kuesioner	100
Gambar 4.31 Responden sedang Mengisi Kuesioner	101
Gambar 4.32 Bersama Kepala Puskesmas Ngaglik I.....	101



INTISARI

Dalam era globalisasi dan modernisasi seperti sekarang ini masyarakat dituntut untuk bisa beradaptasi dengan aktifitas yang padat serta gaya hidup yang modern. Tidak heran jika gaya hidup yang menuntut kerja keras dan juga rutinitas yang padat dapat menyebabkan gangguan kesehatan. Gangguan kesehatan yang paling sering dialami adalah masalah pencernaan, karena kesibukan dan aktifitas yang padat banyak sebagian masyarakat yang mengabaikan tentang pola makan dan istirahat, hal ini dapat memicu terjadinya penyakit maag. Penyakit maag merupakan penyakit yang tidak terlalu diperhatikan oleh masyarakat. Banyak yang berpikir hal tersebut sebagai sesuatu yang wajar dan dapat sembuh dengan sendirinya. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan masyarakat tentang penyakit maag, serta masih terbatasnya media-media pengenalan atau penyampaian informasi mengenai penyakit maag kepada masyarakat.

Pembuatan sebuah media penyampaian informasi tentang penyakit maag kepada masyarakat harus dibuat dalam bentuk yang menarik dan berbeda yaitu berupa film animasi edukasi yang akan mengenalkan dan memberikan informasi tentang penyakit maag kepada masyarakat. Melalui film animasi ini masyarakat akan diberikan informasi mengenai penyakit maag, penggunaan media film animasi ini dapat digunakan oleh instansi-instansi terkait sebagai media sosialisasi atau media penyuluhan kepada masyarakat agar penderita penyakit maag di Indonesia ini bisa berkurang. Dalam proses pembuatan film animasi ini dibutuhkan penelitian untuk mencari dan mengumpulkan data - data dan informasi yang berkaitan dengan penyakit maag dari berbagai sumber yang dapat dipercaya guna untuk disajikan sebagai materi atau bahan utama dalam film animasi ini.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di Puskesmas Ngaglik I sebagai salah satu instansi pusat kesehatan masyarakat dapat diketahui hasil bahwa sebagian besar masyarakat tidak dan belum mengetahui penyakit maag secara lengkap dan benar. Kemudian berdasarkan hasil implementasi dan penyuluhan yang dilakukan di Puskesmas Ngaglik I menggunakan media film animasi sebagai media pengenalan penyakit maag secara keseluruhan dapat mengenalkan dan mengedukasi masyarakat tentang penyakit maag.

Kata Kunci: Kesehatan, Penyakit Maag, Media Edukasi, Media Penyuluhan, Film Animasi

ABSTRACT

In the era of globalization and the modernization of society as now claimed to be able to adapt to the hectic activities as well as a modern lifestyle. No wonder the life style that demands hard work and solid routine that also can cause health problems. The most frequent health problems experienced are digestive problems, due to the hectic bustle of activity and a lot of people who ignore about diet and rest, this can trigger the onset of ulcer disease. Ulcer disease is a disease that is not particularly noticed by the public. Many think of it as something that is natural and can be cured by itself. That is because of the lack of public knowledge about the disease, ulcer, as well as the still limited introduction medias or the submission of information on disease ulcer to the community.

The making of a media delivery information about ulcer disease to the community should be made in the form of an interesting and different, namely in the form of educational animated movies that will introduce and provide information about ulcer disease to the community. Through this animation movie society will be used by related agencies institutions as media socialization or media outreach to the community for sufferers to the ulcer disease in Indonesia could be cured. In the process of making this film it takes research to search for and collect related data and informations of ulcer disease from a variety of reliable sources in order to be presented as material or the main ingredient in this animation movie.

Based on the results of research carried out at the Puskesmas Ngaglik I as one of the instances of community health centers can know the results that most people do not yet know about ulcers disease completely and correct. Then based on the results of implementation and outreach conducted in Puskesmas Naglik I used the medium of animation as a media introduction ulcer disease as a whole can introduce and educate the public about the ulcer disease.

Keywords : *Health, Ulcer Disease, Media Education, Media Outreach, Animation Movie.*