

**VIDEO 2D IKLAN LAYANAN MASYARAKAT PEMBERIAN
IMUNISASI BALITA PADA MASA PANDEMI DI
PUSKESMAS TIRTOMOYO 1 MENGGUNAKAN TEKNIK
FRAME BY FRAME**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

YESICA JACINDA ASMARA DEVI

18.11.1853

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**VIDEO 2D IKLAN LAYANAN MASYARAKAT PEMBERIAN
IMUNISASI BALITA PADA MASA PANDEMI DI
PUSKESMAS TIRTOMOYO 1 MENGGUNAKAN TEKNIK
FRAME BY FRAME**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

YESICA JACINDA ASMARA DEVI

18.11.1853

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**VIDEO 2D IKLAN LAYANAN MASYARAKAT PEMBERIAN IMUNISASI
BALITA PADA MASA PANDEMI DI PUSKESMAS TIRTOMOYO 1
MENGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

yang disusun dan diajukan oleh

Yesica Jacinda Asmara Devi

18.11.1853

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 16 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,



Kushawi S.Kom, M.Eng

NIK. 190302112

PENGESAHAN

SKRIPSI

**VIDEO 2D IKLAN LAYANAN MASYARAKAT PEMBERIAN IMUNISASI
BALITA PADA MASA PANDEMI DI PUSKESMAS TIRTOMOYO 1
MENGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

yang disusun dan diajukan oleh

Yesica Jacinda Asmara Devi

18.11.1853

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Arvin Claudy Frobenius M.Kom.
NIK. 190302495



Yoga Prisyanto S.Kom, M.Eng
NIK. 190302412



Kusnawi S.Kom, M.Eng
NIK. 190302112

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Agustus 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Yesica Jacinda Asmara Devi
NIM : 18.11.1853

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**VIDEO 2D IKLAN LAYANAN MASYARAKAT PEMBERIAN
IMUNISASI BALITA PADA MASA PANDEMI DI PUSKESMAS
TIRTOMOYO 1 MENGGUNAKAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

Dosen Pembimbing : Kusnawi S.Kom, M.Eng

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 16 Agustus 2023

Yang Menyatakan,


A05AKX483873538

Yesica Jacinda Asmara Devi

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas RidhoNya saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Adapun judul skripsi yang saya ajukan adalah “Video 2D Iklan Layanan Masyarakat Pemberian Imunisasi Balita pada Masa Pandemi di Puskesmas Tirtomoyo 1 Menggunakan Teknik Frame By Frame”.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Skripsi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta Tidak dapat disangkal bahwa butuh usaha yang keras dalam penyelesaian pengerjaan skripsi ini. Namun, karya ini tidak akan selesai tanpa orang-orang tercinta di sekeliling saya yang mendukung dan membantu. Terima kasih saya sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Suyanto Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Kusnawi, S.Kom, M.Eng selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan berbagai pengalaman kepada penulis.
4. Ibu dan adik tercinta, Ambar Retno Wulandari S.Pd, M.M dan Talitha Berliana Madhuri Asmara
5. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Komputer yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama kuliah dan seluruh staf yang selalu sabar melayani segala administrasi selama proses penelitian ini.
6. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa tidak ada yang sempurna, penulis masih melakukan kesalahan dalam penyusunan skripsi. Oleh karena itu, penulis meminta maaf yang sedalam-dalamnya atas kesalahan yang dilakukan penulis.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat dijadikan referensi demi pengembangan yang lebih baik. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan RidhoNya kepada kita semua.

Yogyakarta, 21 Agustus 2023

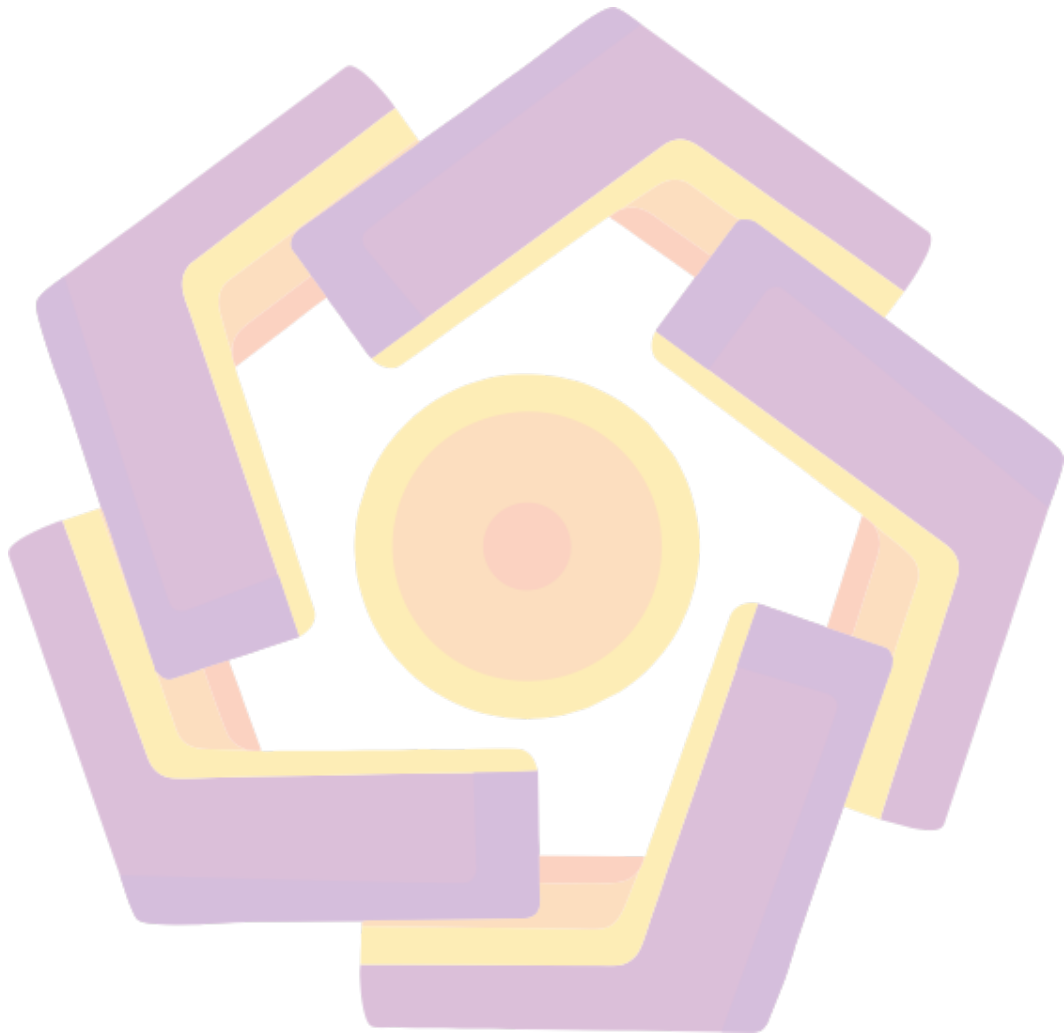
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
INTISARI	xii
ABSTRACT.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Analisis	5
1.6.3 Pengembangan	5
1.6.4 Evaluasi.....	5
1.7 Sistem Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Studi Literatur.....	7
2.2 Dasar Teori	8
2.2.1 Konsep Dasar Multimedia	8
2.2.1.1 Pengertian Multimedia.....	8
2.2.1.2 Jenis-Jenis Multimedia	9
2.2.1.3 Elemen-Element Multimedia.....	10
2.2.2 Animasi	13
2.2.2.1 Jenis-Jenis Animasi	13
2.2.2.2 Prinsip-Prinsip Animasi.....	17

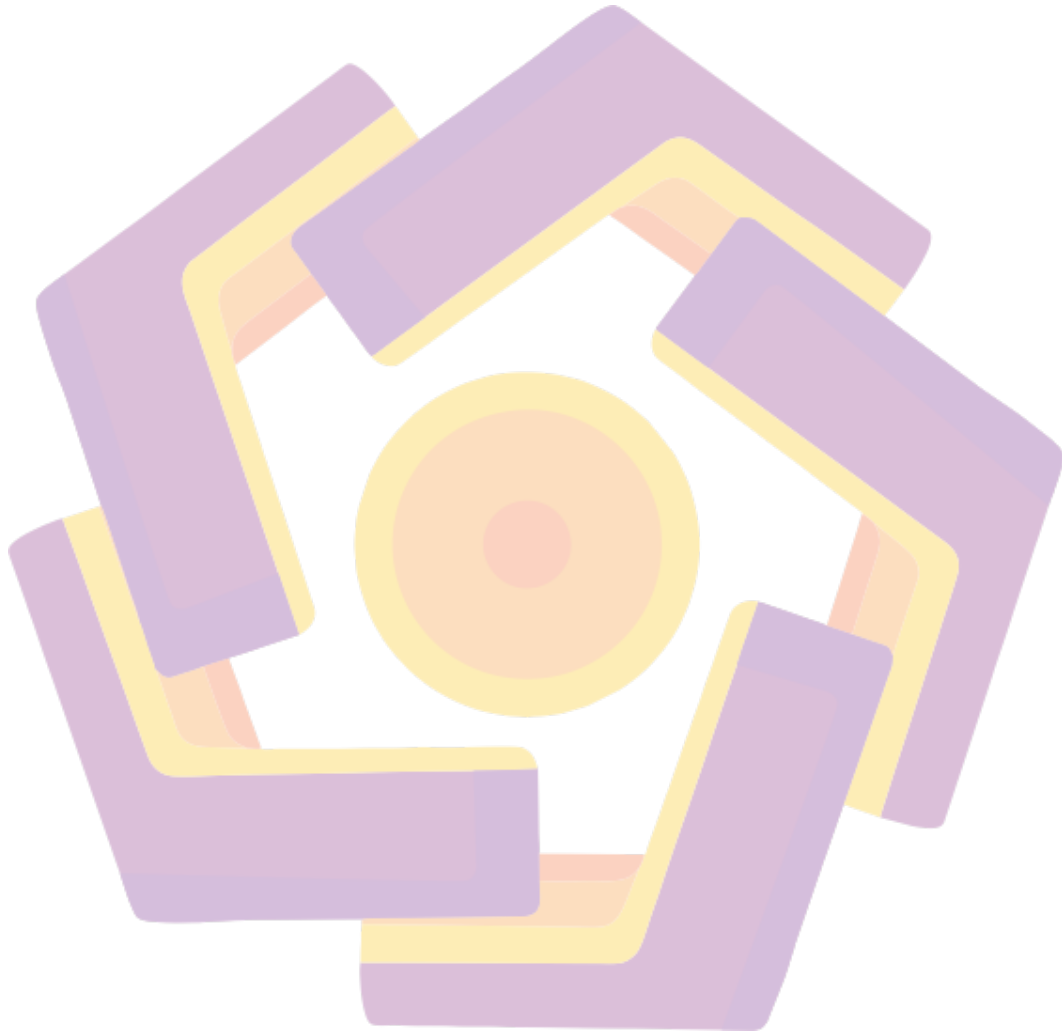
2.2.2.3	Animasi Sebagai Iklan Visual	25
2.2.2.4	Frame by Frame atau Animasi Tradisional	25
2.2.3	Iklan	26
2.2.3.1	Iklan Komersial	27
2.2.3.1	Iklan Layanan Masyarakat.....	27
2.2.4	Imunisasi	29
2.2.4.1	Imunisasi Dasar	29
2.2.4.2	Faktor Pengetahuan Ibu terhadap Imunisasi Dasar	30
2.2.4.3	Faktor yang Mempengaruhi Pemberian Imunisasi	30
2.3	Tahapan Pengembangan Multimedia.....	31
2.3.1	Pra Produksi	31
2.3.2	Produksi	31
2.3.3	Pasca Produksi	32
BAB III METODE PENELITIAN		33
3.1	Objek Penelitian.....	33
3.1.1	Profil Singkat Puskesmas.....	33
3.1.2	Ruang Tunggu.....	33
3.2	Mendefinisikan Masalah.....	34
3.2.1	Pengumpulan Data.....	34
3.2.1.1	Wawancara	34
3.2.1.2	Observasi	35
3.2.2	SWOT	40
3.2.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	40
3.2.3.1	Kebutuhan Fungsional atau Informasi.....	41
3.2.3.1	Kebutuhan Non-Fungsional.....	41
3.3	Pra Produksi.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		49
4.1	Produksi	49
4.1.1	Tahap Pra Produksi	49
4.1.2	Tahap Produksi	49
4.1.3	Tahap Pasca Produksi	55

BAB V PENUTUP	71
5.1 Kesimpulan	71
5.2 Saran	71
REFERENSI	73



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel SWOT	40
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	42
Tabel 3. 3 Kebutuhan Daya Manusia yang dibutuhkan.....	42



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Elemen Multimedia	13
Gambar 2.2 Animasi Tradisional	14
Gambar 2.3 Animasi 2D (<i>Vector Based</i>)	14
Gambar 2.4 Motion Graphics	15
Gambar 2.5 Animasi 3D	16
Gambar 2.6 Stop Motion.....	16
Gambar 2. 7 Mengkerut dan Merenggang (<i>Squash and Stretch</i>).....	17
Gambar 2. 8 Antisipasi (<i>Anticipation</i>).....	18
Gambar 2. 9 Penempatan (<i>Staging</i>)	18
Gambar 2. 10 Aksi Bergerak dengan Pasti (<i>Straight Ahead</i>)	19
Gambar 2. 11 Posisi Pose Pertama ke Posisi Kedua (<i>Pose to Pose</i>)	19
Gambar 2. 12 Mengikuti (<i>Follow Through</i>)	20
Gambar 2. 13 Gerakan Menyambung (<i>Overlapping Action</i>)	20
Gambar 2. 14 Perlambatan Bagian Awal dan Akhir (<i>Slow In Slow Out</i>)	21
Gambar 2. 15 Gerak Melingkar (<i>Arcs</i>)	22
Gambar 2. 16 Gerakan Pembantu (<i>Secondary Action</i>)	22
Gambar 2. 17 Menghitung Gerakan dalam Waktu (<i>Timing</i>)	23
Gambar 2. 18 Melebih-lebihkan Gerakan (<i>Exaggeration</i>)	23
Gambar 2. 19 Gambar yang Kokoh (<i>Solid Drawing</i>)	24
Gambar 2. 20 Kesan yang Diciptakan (<i>Appeal</i>)	24
Gambar 3. 1 Ruang Tunggu Puskesmas Tirtomoyo 1	35
Gambar 3. 2 Ruang Tunggu Puskesmas Tirtomoyo 1	35
Gambar 3. 3 Ruang Imunisasi di Puskesmas Tirtomoyo 1	37
Gambar 4. 1 Contoh pembuatan model character.....	50
Gambar 4. 2 coloring character Ibu	51
Gambar 4. 3 coloring character Balita	51

Gambar 4. 4 coloring character Tenaga Kesehatan	52
Gambar 4. 5 Coloring Background Bangunan depan Puskesmas Tirtomoyo	52
Gambar 4. 6 Coloring Background Pintu masuk Puskesmas Tirtomoyo 1	52
Gambar 4. 7 Coloring Background Ruang Tunggu	53
Gambar 4. 8 Coloring Background Meja Triase.....	53
Gambar 4. 9 Coloring Background Meja Pendaftaran.....	54
Gambar 4. 10 Coloring Background Ruang Imunisasi	54
Gambar 4. 11 Background	55
Gambar 4. 12 Background	55
Gambar 4. 13 Animasi Scene 1.....	56
Gambar 4. 14 Animasi Scene 2.....	57
Gambar 4. 15 Animasi Scene 3.....	58
Gambar 4. 16 Animasi Scene 4.....	58
Gambar 4. 17 Animasi Scene 5.....	59
Gambar 4. 18 Animasi Scene 5.....	59
Gambar 4. 19 Animasi Scene 6.....	60
Gambar 4. 20 Animasi Scene 7.....	60
Gambar 4. 21 Animasi Scene 8.....	61
Gambar 4. 22 sound effect	61
Gambar 4. 23 voice over	62
Gambar 4. 24 penggabungan audio dan video.....	62
Gambar 4. 25 Ekspor atau Rendering	63
Gambar 4. 26 setting saat ekspor atau rendering	64

INTISARI

Iklan layanan masyarakat adalah iklan yang menyajikan pesan-pesan sosial yang bertujuan untuk membangkitkan kepedulian masyarakat terhadap sejumlah masalah yang harus mereka hadapi. Dengan berbagai jenis iklan layanan masyarakat diharapkan informasi yang terdapat di dalam iklan tersebut dapat dengan mudah dipahami oleh masyarakat luas. Imunisasi merupakan salah satu program layanan kesehatan masyarakat yang terbukti paling cost effective yang telah dilaksanakan di Indonesia sejak tahun 1956. Cakupan Imunisasi dasar di Asia Tenggara masih tergolong rendah karena disebabkan oleh banyak faktor diantaranya pendidikan, pengetahuan, umur, paritas dan minat. Dari sisi ekonomi, upaya pencegahan penyakit akan jauh lebih hemat, apabila dibandingkan dengan upaya pengobatan. Biaya yang dikeluarkan untuk program imunisasi juga jauh lebih rendah dibandingkan total potensi biaya yang harus dikeluarkan bila masyarakat terkena penyakit yang dapat dicegah dengan imunisasi (PD3I). Animasi dua dimensi merupakan sebuah hasil karya yang menggabungkan antara seni dengan teknologi informasi. Perkembangan dunia multimedia sangat pesat serta menghasilkan banyak inspirasi bagi para desainer ataupun artist untuk mengembangkan diri dalam menghadapi persaingan ketat di industri kreatif. Frame by Frame frame by frame adalah teknik animasi yang disusun dari banyak rangkaian gambar yang berbeda. Pada animasi frame by frame, setiap perubahan gerakan atau bentuk sebuah objek diletakkan pada frame secara berurutan.

Kata kunci: Video Iklan Layanan Masyarakat, Imunisasi Dasar, Dua Dimensi, Adobe Animate

ABSTRACT

Public service advertisements are advertisements that present social messages that aim to raise public awareness of a number of problems that they must face. With various types of public service advertisements, it is hoped that the information contained in these advertisements can be easily understood by the wider community. Immunization is one of the most cost effective public health service programs that has been implemented in Indonesia since 1956. Coverage of basic immunization in Southeast Asia is still relatively low because it is caused by many factors including education, knowledge, age, parity and interest. From an economic point of view, disease prevention efforts will be much more efficient, when compared to treatment efforts. The costs incurred for the immunization program are also much lower than the total potential costs that must be incurred if the community is exposed to diseases that can be prevented by immunization (PD3I). Two-dimensional animation is a work that combines art with information technology. The development of the multimedia world is very rapid and has generated a lot of inspiration for designers or artists to develop themselves in the face of intense competition in the creative industry. Frame by Frame is an animation technique composed of many different series of images. In frame by frame animation, every change in the movement or shape of an object is placed on the frame sequentially.

Keyword: *Public Service Advertising Video, Basic Immunization, Two Dimensional, Adobe Animate*