

**PEMBUATAN ANIMASI 2D MANFAAT MENYUSUI
DAN MENYAPIH DI PUSKESMAS MULYA
GUNA PALEMBANG**

SKRIPSI



disusun oleh

IIS NURFAIZAH

16.11.0105

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D MANFAAT MENYUSUI
DAN MENYAPIH DI PUSKESMAS MULYA
GUNA PALEMBANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

IIS NURFAIZAH

16.11.0105

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI 2D MANFAAT MENYUSUI
DAN MENYAPIH DI PUSKESMAS MULYA
GUNA PALEMBANG**

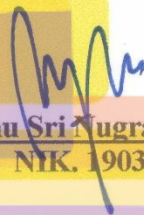
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Iis Nurfaizah

16.11.0105

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 November 2019

Dosen Pembimbing,



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN ANIMASI 2D MANFAAT MENYUSUI
DAN MENYAPIH DI PUSKESMAS MULYA
GUNA PALEMBANG

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Iis Nurfaizah

16.11.0105

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 November 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Agus Fatkhurohman, M.Kom
NIK. 190302249

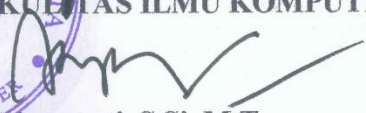
Arifiyanto H., S.Kom,MT
NIK. 190302289

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 05 Desember 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER




Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 04 Desember 2019



Iis Nurfaizah

NIM. 16.11.0105

MOTTO

“Belajar dari kemarin, hidup untuk hari ini, berharap untuk hari besok. Dan yang terpenting adalah jangan sampai berhenti bertanya”

“Ketika Anda melihat seseorang yang telah diberikan kekayaan dan keindahan melebihi Anda, lihatlah orang-orang yang masih mampu bersyukur meski dalam kekurangan.”

(HR Muslim)

“Dan jika kamu menghitung-hitung nikmat Allah, niscaya kamu tak dapat menentukan jumlahnya. Sesungguhnya Allah benar-benar Maha Pengampun lagi Maha Penyayang”

(QS. An-Nahl/ 16:18)



PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Saya juga merasa berterima kasih kepada orang-orang disekitar saya yang telah secara langsung maupun tidak langsung membantu saya dalam mengerjakan Skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Bapak saya Sutrisno, ibu saya Suparmi, kakek saya Paiman, nenek saya Poniem dan adik saya Devita yang tak henti-hentinya mendoakan, memberi semangat, memotivasi, dan selalu memberikan yang terbaik bagi penulis.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan dan bimbingan positif dalam menyelesaikan Skripsi.
3. Puskesmas Mulya Guna yang telah memperbolehkan penulis melakukan penelitian.
4. Sahabat perjuangan (Nanda, April, Natasya, Yosi dan Hendrik) terimakasih selama 3,5 tahun ini banyak membantu, selalu sabar, selalu ada buat penulis disaat senang maupun susah.
5. Teman-teman kelas 16 IF 02, yang telah menjadi teman penulis semasa kuliah serta kenangan yang tidak dapat penulis rasakan di kesempatan lain.
6. Serta semua pihak yang telah membantu serta mendukung penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah Rabbil Alamin, puja dan puji syukur selalu kita panjatkan kehadirat Allah SWT, Dzat yang Maha Mencipta lagi Maha Mengetahui, sehingga tercipta banyak sekali ilmu pengetahuan yang memudahkan kehidupan ini, dan Dzat yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, sehingga penulis masih diberikan kemampuan dan kesempatan untuk menyelesaikan penulisan penelitian yang berjudul "PEMBUATAN ANIMASI 2D MANFAAT MENYUSUI DAN MENYAPIH DI PUSKESMAS MULYA GUNA PALEMBANG " ini tanpa adanya halangan yang berarti.

Penyusunan skripsi ini dibuat sebagai syarat kelulusan di Universitas Amikom Yogyakarta Jurusan SI Sistem Informasi dan dapat terselesaikan berkat bimbingan dari berbagai pihak, baik yang bersifat langsung dan tidak langsung.

Laporan skripsi ini tidak akan terlaksanakan dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. Selaku ketua di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bhanu Sri Nugraha, M.Kom Selaku dosen pembimbing yang telah sabar memberikan arahan dan panduan untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Arif Dwi Laksito, M.Kom. selaku dosen wali yang telah memberikan doa dan dukungan kepada saya.

4. Doris,SKM,M.Kes selaku kepala puskesmas mulya guna Palembang.
5. Kedua orang tua dan keluarga besar saya dan teman-teman semua yang telah memberikan doa dan dukungannya.

Penulis menyadari bahwa penulisan penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan, bila ada benarnya itu atas kehendak Allah, dipersilahkan untuk mengambil manfaatnya, bila ada salahnya itu karena kesalahan dari penulis sendiri, mohon untuk ditinggalkan. Akhir kata, Semoga skripsi ini memberikan manfaat untuk saya dan orang lain.



Yogyakarta, 04 Desember 2019



Iis Nurfaizah

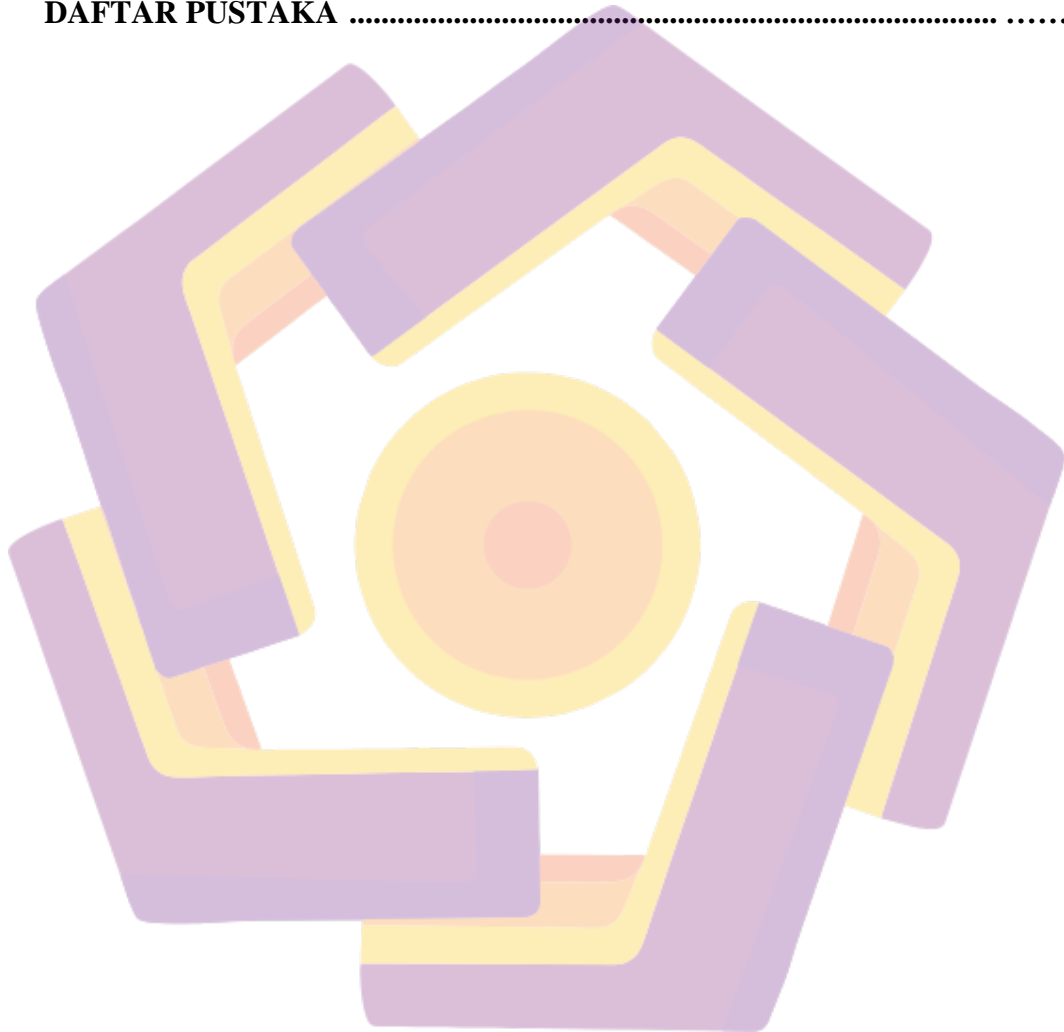
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5

1.6.2	Metode Analisis	6
1.6.3	Metode Perancangan	6
1.7	Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI		9
2.1	Tinjauan Pustaka	9
2.2	Animasi	11
2.2.1	Definisi Animasi	11
2.2.2	Jenis-jenis Animasi	12
2.2.3	Prinsip Animasi.....	14
2.3	Motion graphic	22
2.3.1	Cakupan motion graphic	22
2.3.2	Sejarah Motion Graphic	22
2.4	Manfaat ASI	23
2.5	Psikologi Ibu	27
2.6	Proses Produksi Animasi.....	27
2.6.1	Pra Produksi	27
2.6.2	Produksi	29
2.6.3	Pasca Produksi	30
2.7	Evaluasi	31
2.7.1	Skala Likert.....	31
2.7.2	Rumus Presentase Skala Likert.....	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		33
3.1	Tinjauan Umum.....	33
3.1.1	Deskripsi Singkat Mengenai Puskesmas Mulya Guna Palembang.	33

3.1.2	Visi dan Misi Puskesmas Mulya Guna	33
3.1.3	Gambaran Mengenai Puskesmas Mulya Guna Palembang.....	34
3.1.4	Fasilitas	34
3.2	Analisis Kebutuhan System	35
3.2.1	Kebutuhan Fungsional	35
3.2.2	Kebutuhan Non Fungsional	38
3.3	Pra produksi.....	41
3.3.1	Konsep	41
3.3.2	Desain Karakter.....	42
3.3.3	Color Node	44
3.3.4	Script atau Nask	44
3.3.5	Perancangan Storyboard	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		52
4.1	Produksi.....	52
4.1.1	key Animation.....	52
4.1.2	In Between	54
4.1.3	Background	54
4.2	Pasca Produksi.....	56
4.2.1	Compositing	56
4.2.2	Drawing.....	59
4.2.3	Editing.....	63
4.2.4	Rendering	67
4.2.5	Testing.....	69
4.2.6	Hasil Review	70
4.3	Evaluasi objek	73

4.4	Spesifikasi Video.....	74
BAB V PENUTUP		75
5.1	Kesimpulan.....	75
5.2	Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA		77



DAFTAR TABEL

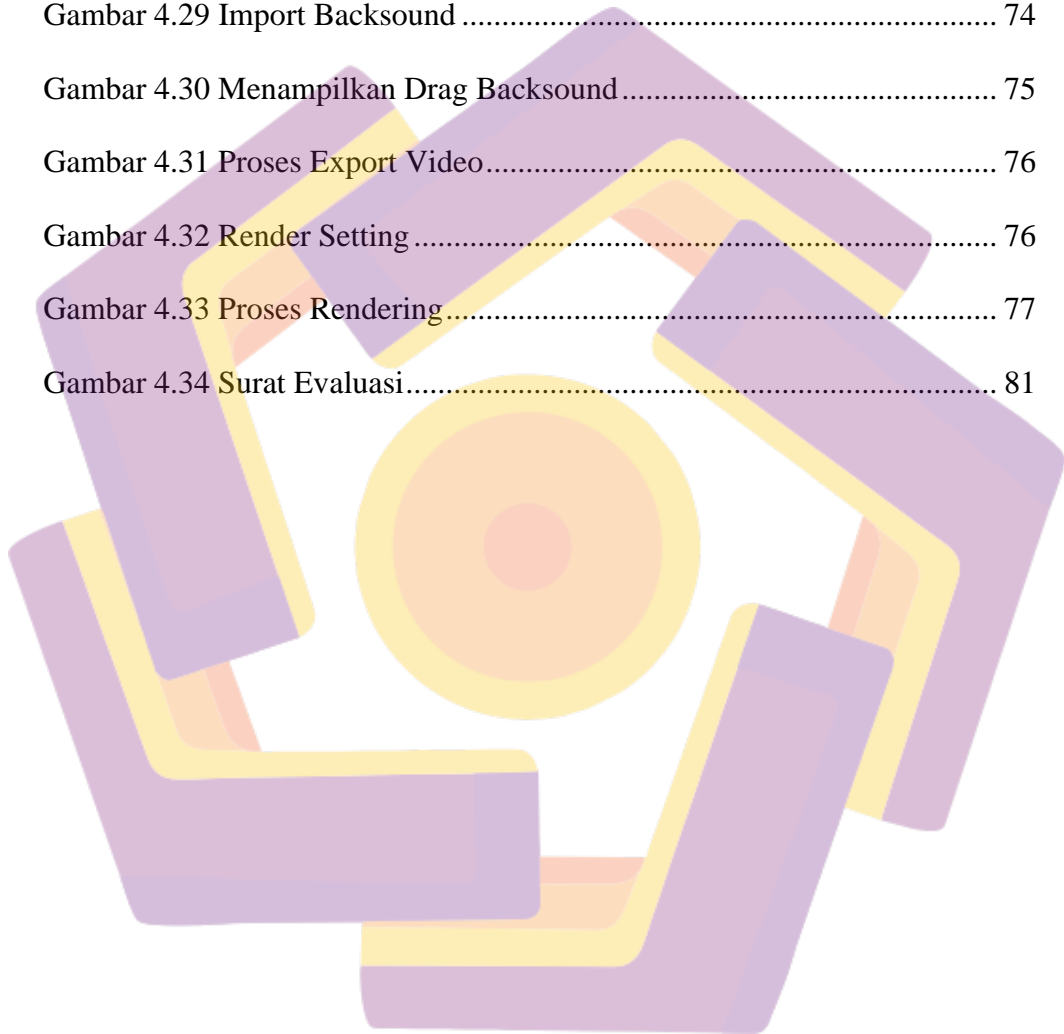
Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian	9
Tabel 2.2 Evaluasi Skala Likert	32
Tabel 2.3 Presentase Nilai.....	33
Tabel 3.1 Space Laptop.....	35
Tabel 3.2 Space Proyektor INFOCUS	36
Tabel 3.3 Kebutuhan <i>Hardware</i>	38
Tabel 3.4 Kebutuhan <i>Software</i>	40
Tabel 3.5 <i>Brainware</i>	40
Tabel 3.6 Perancangan Storyboard	45
Tabel 4.1 Testing	71
Table 4.2 Hasil Review Aspek Multimedia	73
Tabel 4.3 Hasil Review Aspek Informasi	73
Tabel 4.4 spesifikasi vedio.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi Tradisional	12
Gambar 2.2 Stop Motion.....	13
Gambar 2.3 Animasi 3D flm toy Story	14
Gambar 2.4 Solid Drawing	15
Gambar 2.5 Timing & Spacing.....	16
Gambar 2.6 Squash & Stretch.....	16
Gambar 2.7 Anticipation.....	17
Gambar 2.8 Slow in Slow Out	18
Gambar 2.9 Arcs	18
Gambar 2.10 Secondary Action.....	19
Gambar 2.11 Follow Through and Overlapping Action.....	19
Gambar 2.12 Straight Ahead Action and Pose to Pose.....	20
Gambar 2.13 Staging	21
Gambar 2.14 Appeal	22
Gambar 2.15 Exaggeration	22
Gambar 3.1 Puskesmas Mulya Guna	35
Gambar 3.2 Kepala Pimpinan Puskesmas Mulya Guna	37
Gambar 3.3 Karakter Ibu	44
Gambar 3.4 Karakter Bapak.....	45
Gambar 3.5 Karakter Dokter.....	45
Gambar 3.6 Palette Warna	46
Gambar 4.1 Hasil Scene Gambar Manual	55

Gambar 4.2 Hasil Scene Gambar Manual Setelah Tracing	56
Gambar 4.3 Hasil Pewarnaan Gambar Karakter Ibu.....	57
Gambar 4.4 In Between Gerakan Tangan	58
Gambar 4.5 Setting New Layer.....	59
Gambar 4.6 Pembuatan Background Scene Depan Rumah	59
Gambar 4.7 Setting Document Pada Adobe Flash.	60
Gambar 4.8 Layer Background Pada Adobe Flash	61
Gambar 4.9 Layer Karakter Dan Background Pada Adobe Flash	61
Gambar 4.10 Proses Export Movie Pada Adobe Flash.....	62
Gambar 4.11 Proses Export Movie Pada Adobe Flash.....	62
Gambar 4.12 Proses Export Movie Pada Adobe Flash.....	63
Gambar 4.13 Setting Layar Kerja Adobe Illustrator Cs6.....	63
Gambar 4.14 Menampilkan Pembuatan Gambar	64
Gambar 4.15 Menampilkan Hasil Coloring	64
Gambar 4.16 Menampilkan Cara Menyimpan Hasil Perancangan.....	65
Gambar 4.17 Tampilan New Composition	66
Gambar 4.18 Import Objek	66
Gambar 4.19 Menampilkan Import File	67
Gambar 4.20 Hasil Pembuatan Animasi Motion Graphic	67
Gambar 4.21 New Project Adobe Premiere.....	68
Gambar 4.22 Menampilkan Pemilihan Ukuran Sequence	69
Gambar 4.23 Import.....	69
Gambar 4.24 Import File.....	70

Gambar 4.25 Menampilkan Editing Di Adobe Premiere.....	72
Gambar 4.26 Import File Motion Graphic	73
Gambar 4.27 Editing File Motion Graphic	73
Gambar 4.28 Import Narasi.....	74
Gambar 4.29 Import Backsound	74
Gambar 4.30 Menampilkan Drag Backsound.....	75
Gambar 4.31 Proses Export Video.....	76
Gambar 4.32 Render Setting	76
Gambar 4.33 Proses Rendering.....	77
Gambar 4.34 Surat Evaluasi.....	81



INTISARI

Perkembangan sistem teknologi informasi saat ini sangat pesat, hal ini ditandai dengan hadirnya berbagai macam teknologi multimedia yang didalamnya berisikan fitur-fitur menarik, canggih, dan mudah dipahami oleh penggunanya. Begitu juga dengan perkembangan media menggunakan video Animasi 2D sehingga informasi yang disajikan akan lebih jelas dan memiliki daya tarik tersendiri.

Berdasarkan data Riskesdas 2013 Untuk presentase Inisiasi menyusui dini (IMD) di Sumatera Selatan sendiri yaitu sebesar 29,5%. Di kota Palembang jumlah bayi yang IMD 2016 yaitu sebanyak 39,9%, pada tahun 2017 jumlah bayi yang IMD pada tahun 2017 yaitu sebesar 59,5%. sedangkan pada tahun 2018 jumlah bayi yang IMD pada tahun 2018 yaitu sebesar 37,5%. Dapat di lihat dari data di atas bahwa cakupan pelaksanaan IMD di Kota Palembang mengalami kenaikan dan pada tahun 2018 pelaksanaan IMD mengalami penurunan.

Penulis ingin membuat suatu video animasi 2D pada Puskesmas Mulya Guna Palembang untuk membantu proses penyampaian informasi lebih maksimal lagi. Untuk itu penulis ingin membuat suatu video animasi 2D manfaat menyusui dan cara menyapih di puskesmas mulya guna Palembang supaya proses penyampaian informasi lebih mudah diserap dan untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan, kesadaran dan pemahaman masyarakat tentang manfaat menyusui dan cara menyapih.

Kata kunci : Informasi, Manfaat Menyusui, Cara Menyapih, Animasi 2D

ABSTRACT

The development of information technology system is very fast, it is characterized by the presence of various multimedia technologies that contain interesting features, sophisticated, and easy to understand by its users. Similarly, media developments use 2D animation video so that the information presented will be clearer and has its own appeal.

Based on RISKESDAS 2013 data to a percentage of premature breastfeeding initiation (IMD) in South Sumatra itself is 29.5%. In Palembang the number of babies that IMD 2016 as much as 39.9%, in the year 2017 the number of babies that IMD in 2017 ie by 59.5%. While in the year 2018 the number of babies that IMD in the year 2018 is 37.5%. Can be seen from the above data that the scope of implementation of IMD in Palembang increased and in the year 2018 the implementation of IMD decreases.

The author wants to make a 2D animated video at Puskesmas Mulya Guna Palembang to help the process of delivering more information. Therefore, the author wants to make a video animation 2D benefits of breastfeeding and how to wean in the Puskesmas Mulya for Palembang so that the process of delivering information is easier to absorb and to improve knowledge, ability, awareness and understanding People about the benefits of breastfeeding and how to wean.

Keywords: *information, benefits of breastfeeding, how to wean, 2D animations*