

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN
TENTANG PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT
PADA KLINIK KARUNIA HUSADA**

SKRIPSI



disusun oleh

Kharisma Faradina

12.11.5894

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN
TENTANG PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT
PADA KLINIK KARUNIA HUSADA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Kharisma Faradina

12.11.5894

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN
TENTANG PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT
PADA KLINIK KARUNIA HUSADA**

yang disusun oleh

Kharisma Faradina

12.11.5894

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Maret 2016

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M. Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN
TENTANG PERILAKU HIDUP BERSIH DAN SEHAT
PADA KLINIK KARUNIA HUSADA**

yang disusun oleh

Kharisma Faradina

12.11.5894

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 April 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Agus Purwanto, M. Kom
NIK. 190302229



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 April 2016

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001



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, 15 April 2016



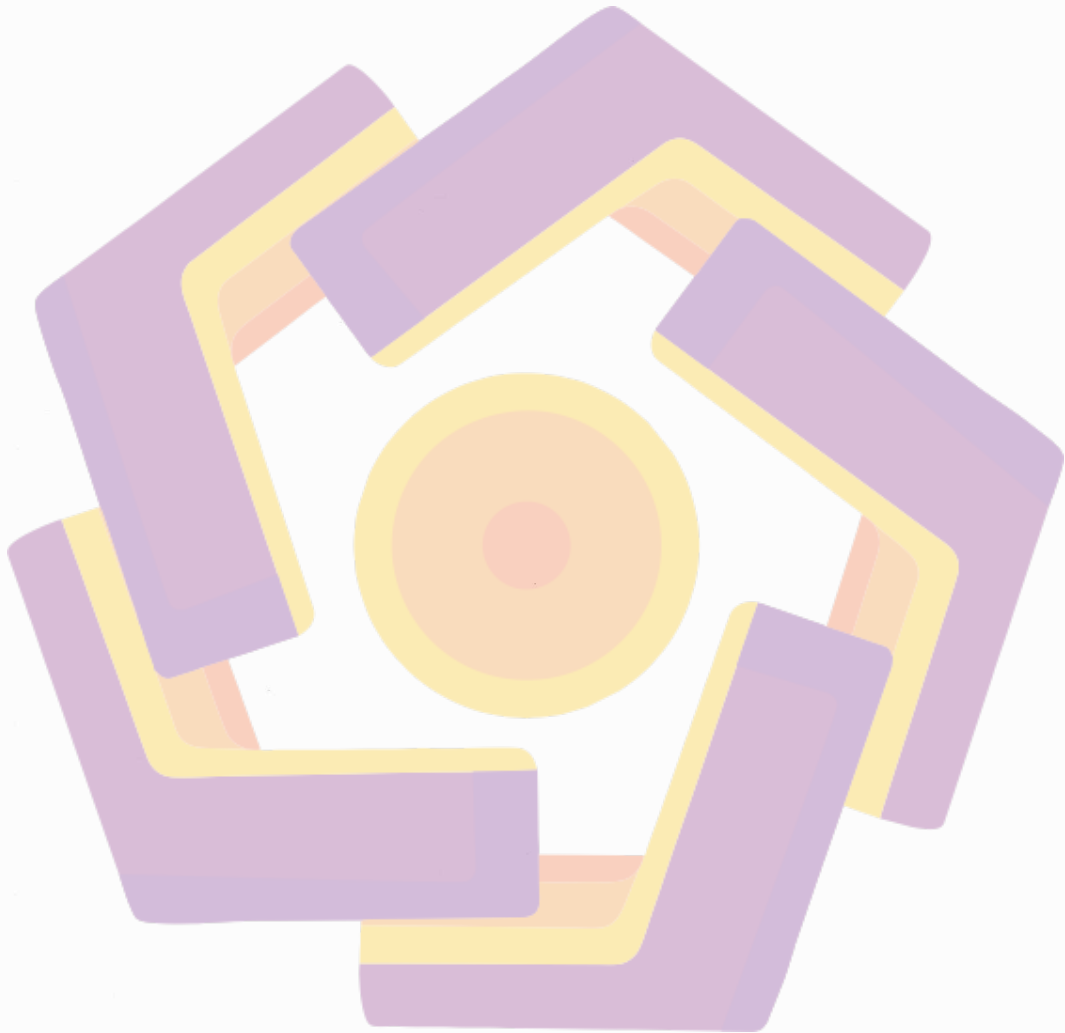
Kharisma Faradina

NIM 12.11.5894

MOTTO

”Lihat segalanya lebih dekat dan aku bisa menilai lebih bijaksana”

”Terkadang sesuatu yang menyakitkan justru membuat kita jadi semakin kuat”

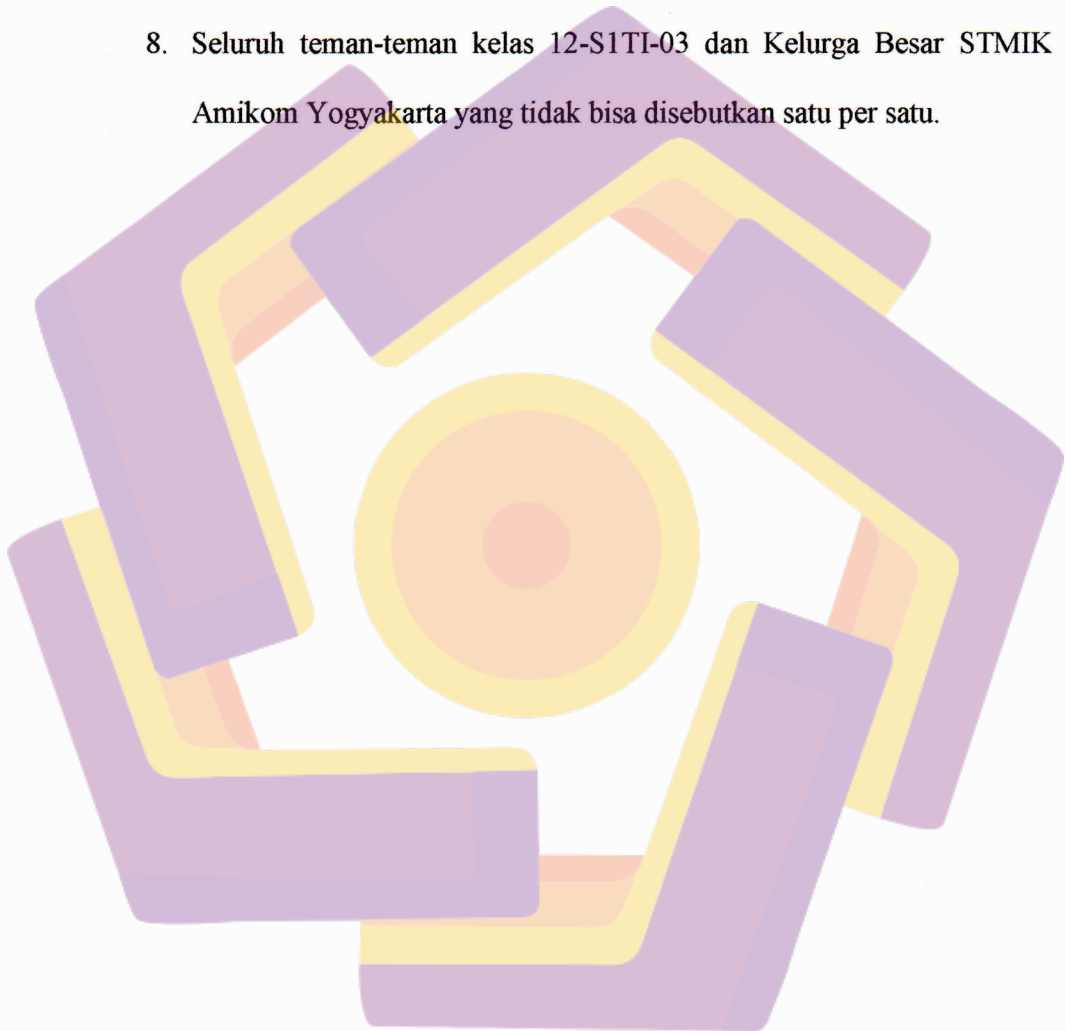


PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas anugerah dan nikmat yang tak terkira sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tua saya Papa Aris Partono dan Mama Siti Hamistri yang selalu memberikan doa dan semua yang dimiliki untuk semua anak-anaknya. Terima kasih Papa dan Mama atas segala sesuatu yang engkau berikan. Bang Io dan Mbak Nty yang telah memberikan doa dan dukungannya.
2. Klinik Karunia Husada yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian ini hingga menghasilkan output yang berguna.
3. Sahabat ku Farah Juniati Metianingrum dan Meza Mehliya yang selalu ada dan selalu mendukung apa yang saya pilih.
4. Keluarga Besar KOMA, "Camping Ceria 2013", "Kepengurusan 2013/2014", yang telah membantu saya dalam mempelajari multimedia dan banyak sekali hal yang saya dapatkan di KOMA. Terimakasih KOMA "KOMA Selalu di Hati KOMA Selalu dinanti". Khususnya untuk Anak Ayam tercinta Kak ona, Kak Koy, Umi, Idung, Nonor, Kaka.
5. Keluarga Besar Senat Mahasiswa, Kepengurusan 2014/2015 yang telah memberikan semangat dan motivasi.

6. Seluruh Staff Amikom Resource Center dan teman-teman Student Staff Amikom Resource Center yang selalu mengingatkan buat ngerjain skripsi.
7. Cici Ismawati temen kost yang selalu setia nemenin begadang waktu ngerjain skripsi.
8. Seluruh teman-teman kelas 12-S1TI-03 dan Keluarga Besar STMİK Amikom Yogyakarta yang tidak bisa disebutkan satu per satu.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sesuai dengan waktu yang diharapkan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

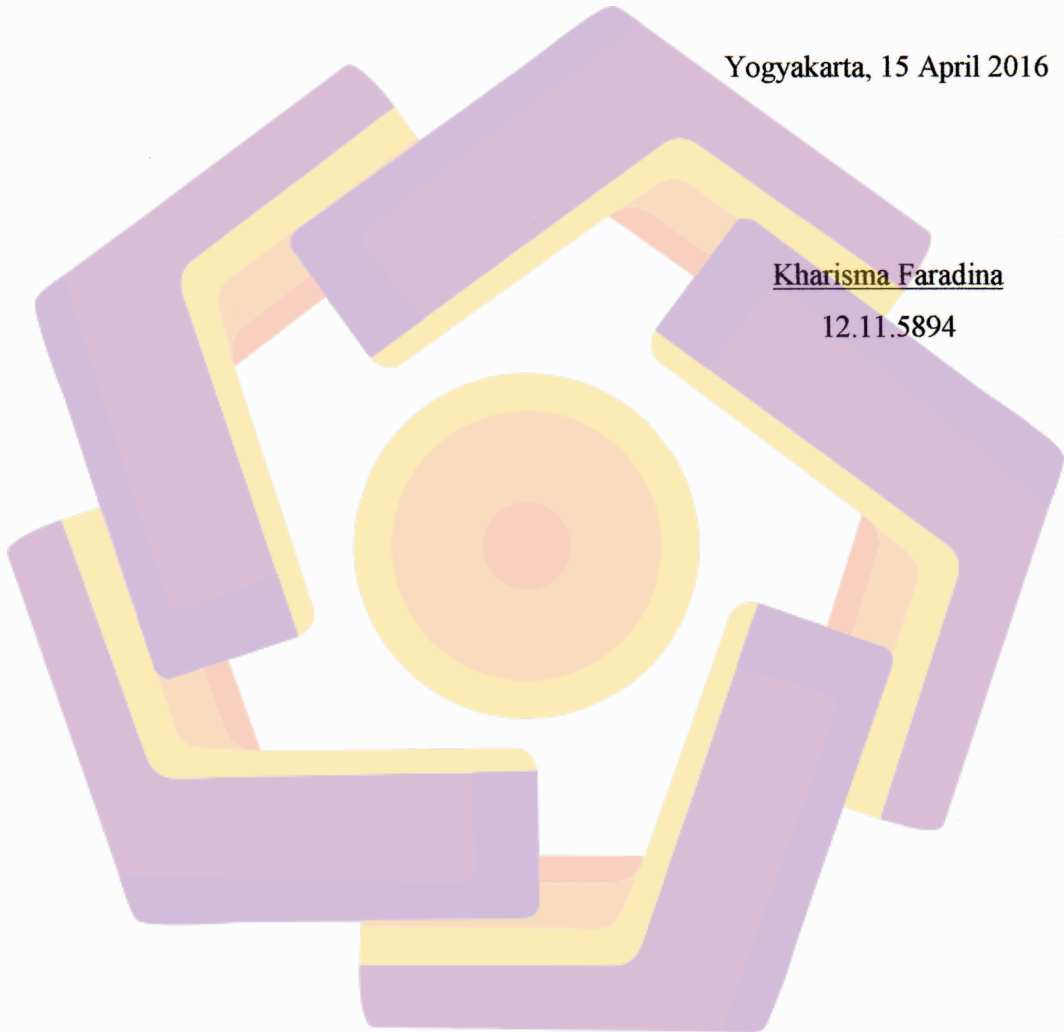
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah
5. Papa, Mama, Bg Io, Mbak Nty, Mamang dan Kun Abdullah Esyau.
6. Ibu Dwi Arifah Ernawati selaku Bidan di Klinik Karunia Husada.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 15 April 2016

Kharisma Faradina

12.11.5894



DAFTAR ISI

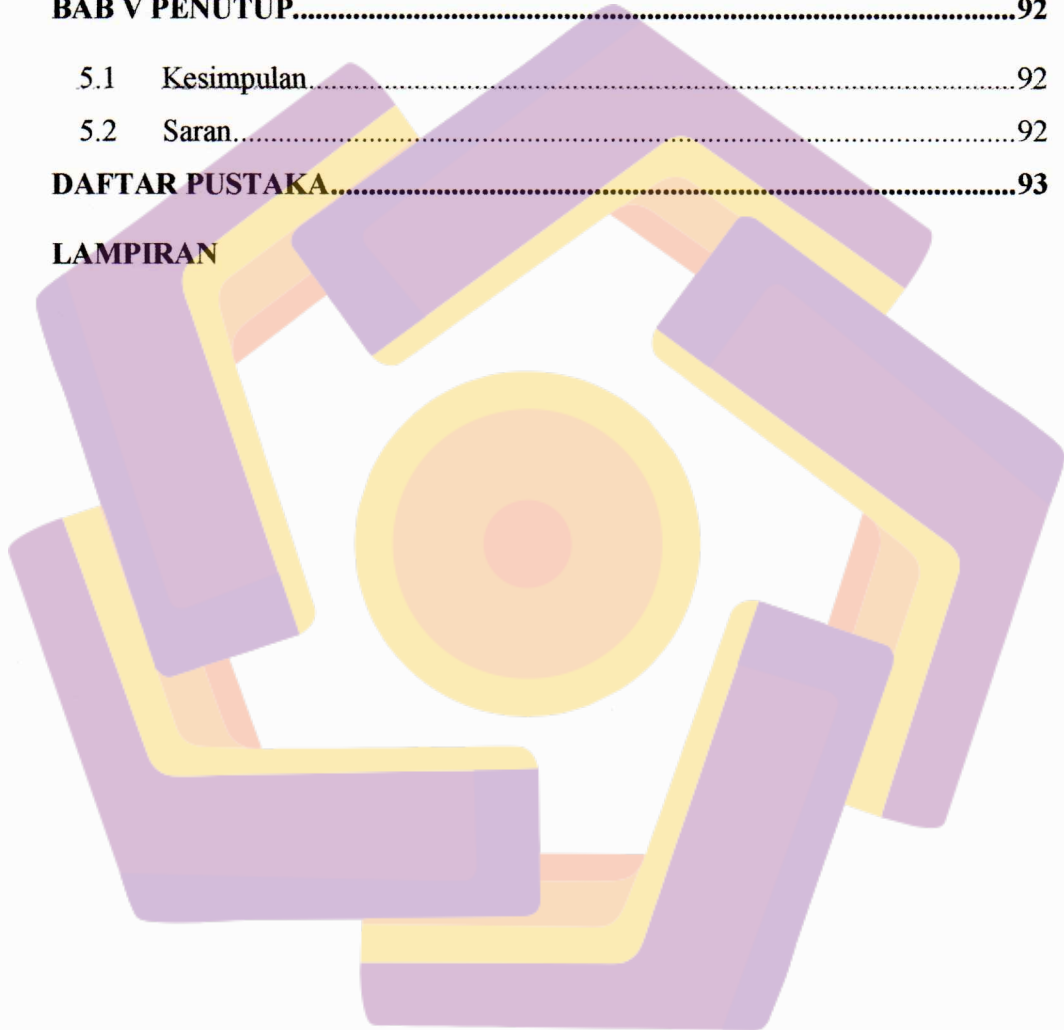
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Pengumpulan Data	4
1.5.2 Analisis	4
1.5.3 Perancangan	5
1.5.4 Evaluasi.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7

2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2.3	Fungsi Media Pembelajaran	9
2.4	Karakteristik Media Pembelajaran	10
2.5	Manfaat Media Pembelajaran.....	12
2.6	Pengertian Video Pembelajaran	13
2.7	Tujuan Media Video Pembelajaran.....	13
2.8	Karakteristik Media Video Pembelajaran	14
2.9	Manfaat Media Audio	15
2.10	Konsep Dasar Multimedia.....	16
2.11	Definisi Multimedia	16
2.12	Konsep Dasar Infografis [8].....	18
2.12.1	Definisi Infografis.....	18
2.12.2	Manfaat Penggunaan Infografis.....	19
2.12.3	Jenis-jenis Infografis.....	20
2.13	Motion Grafis	22
2.13.1	Definisi Motion Grafis [9]	22
2.13.2	Karakteristik Motion Grafis.....	23
2.14	Tahap Pembuatan	25
2.14.1	PRA PRODUKSI [10].....	25
2.14.2	PRODUKSI [13].....	27
2.14.3	PASCA PRODUKSI.....	29
2.15	Analisis SWOT	30
2.15.1	<i>Strength</i> (kekuatan)	30
2.15.2	<i>Weakness</i> (kelemahan)	30
2.15.3	<i>Opportunity</i> (Peluang)	31
2.15.4	<i>Threats</i> (ancaman)	31
2.16	Analisis Kebutuhan	31
2.16.1	Kebutuhan Fungsional	31
2.16.2	Kebutuhan Non Fungsional	32
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		33



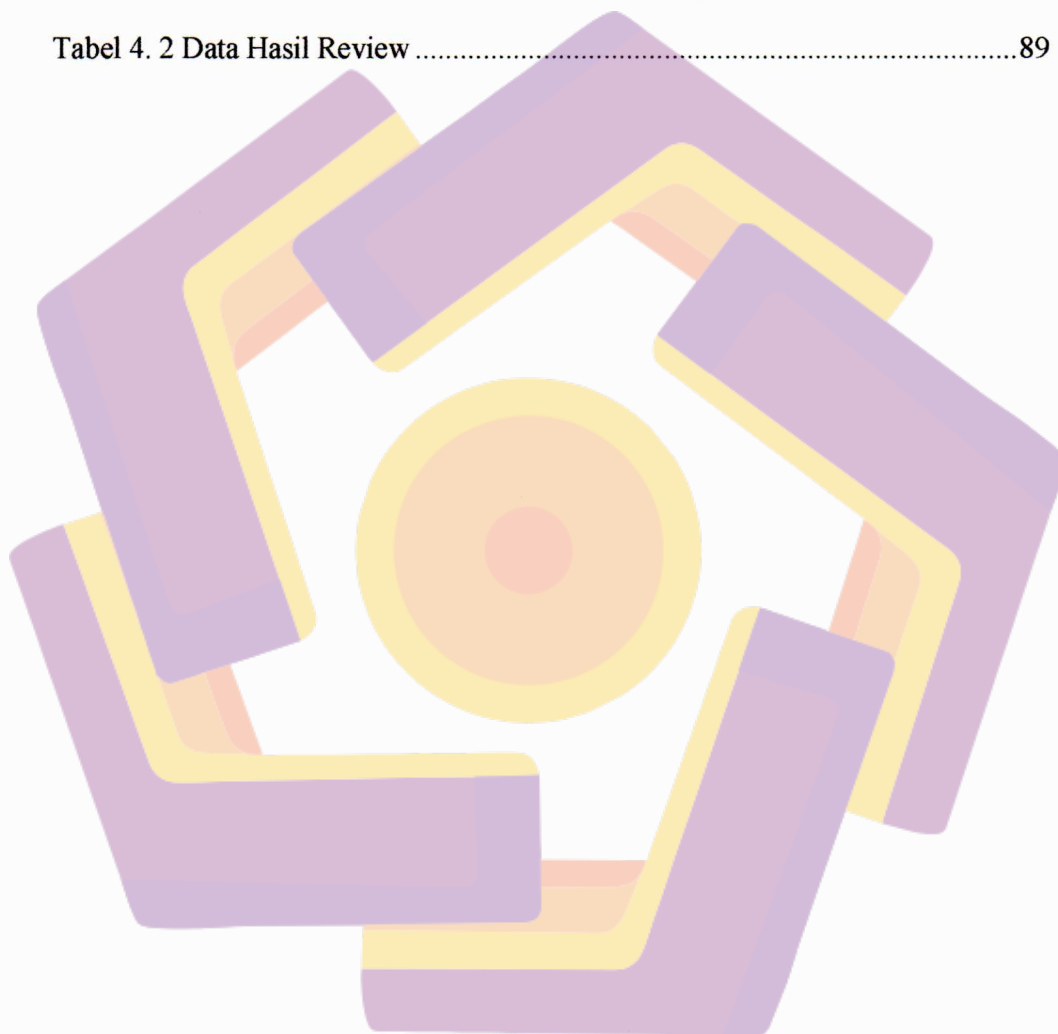
3.1	Tinjauan Umum.....	33
3.1.1	Deskripsi Objek	33
3.1.1.1	Struktur Organisasi.....	34
3.1.1.2	Lokasi.....	34
3.1.1.3	Bangunan.....	34
3.1.1.4	Prasarana	35
3.1.1.5	Ketenagaan.....	35
3.1.1.6	Kegiatan di Masyarakat di Luar Klinik.....	36
3.2	Analisis.....	36
3.2.1	Analisis SWOT	37
3.2.1.1	Kelemahan.....	38
3.2.1.2	Solusi.....	39
3.2.2	Analisis Kebutuhan Fungsional	39
3.2.3	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	40
3.2.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras	40
3.2.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	41
3.2.3.3	Kebutuhan <i>Brainware</i>	41
3.3	Rancangan Pra-Produksi	42
3.3.1	Ide Cerita.....	42
3.3.2	Tema	42
3.3.3	<i>Logline</i>	43
3.3.4	Sinopsis.....	43
3.3.5	Rancangan Naskah.....	43
3.3.6	Rancangan Storyboard.....	50
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		65
4.1	Produksi.....	65
4.1.1	Drawing.....	65
4.1.2	Coloring.....	68
4.1.3	Background dan Foreground.....	68
4.1.4	Dubbing.....	71

4.1.5	Sound Editing dan Lypsync.....	72
4.2	Pasca Produksi.....	75
4.2.1	Editing Video Menggunakan <i>Adobe After Effect</i>	75
4.2.2	Editing Video Menggunakan <i>Adobe Premiere</i>	84
4.3	Rendering.....	85
4.4	Pembahasan.....	86
BAB V PENUTUP.....		92
5.1	Kesimpulan.....	92
5.2	Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....		93
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT	37
Tabel 3.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>) yang Digunakan	41
Tabel 3.3 Tabel <i>Storyboard</i>	50
Tabel 4. 1 Kuisisioner untuk Mereview Video Pembelajaran.....	87
Tabel 4. 2 Data Hasil Review	89

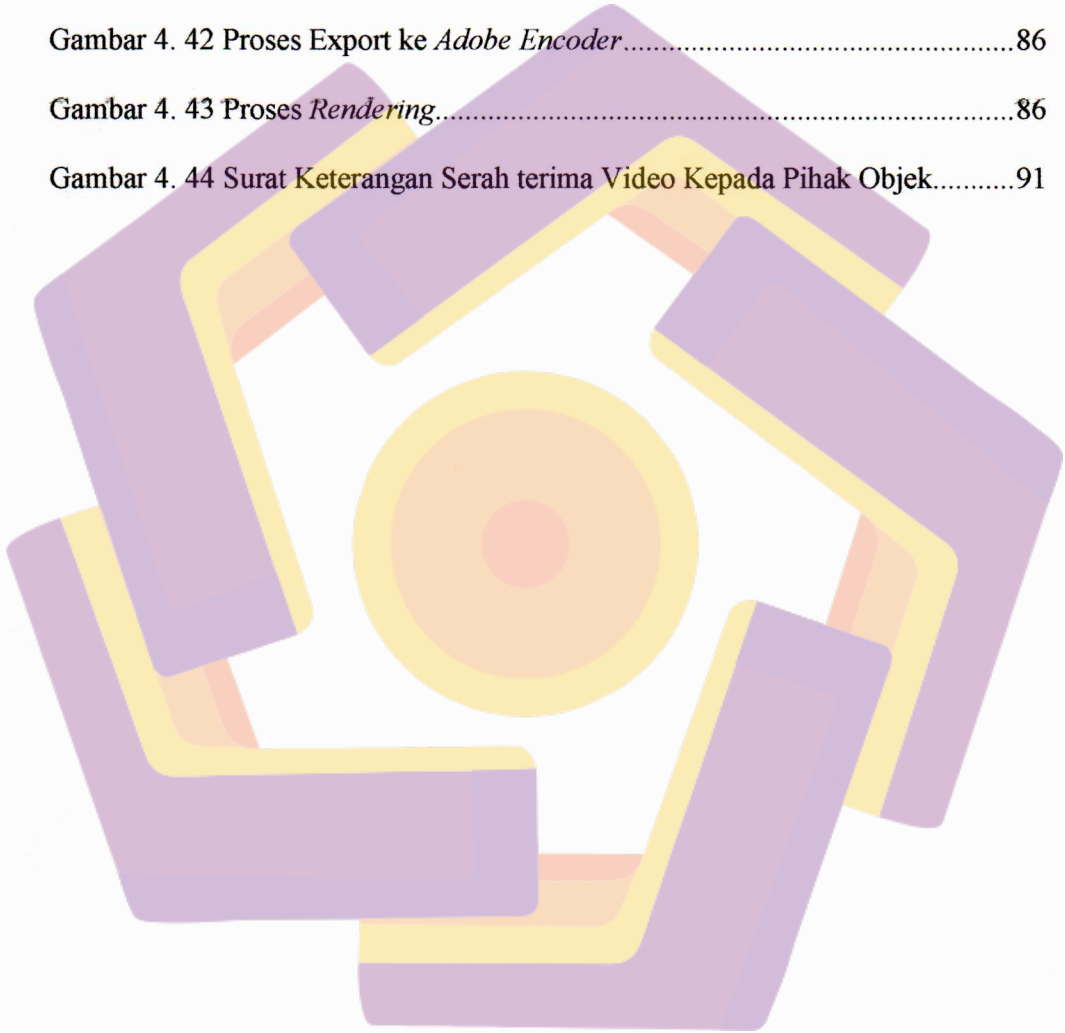


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen Multimedia.....	17
Gambar 2. 2 Contoh Infografis.....	20
Gambar 2. 3 Contoh Motion Grafis.....	23
Gambar 2. 4 Contoh Format Storyboard Tiga Kolom.....	27
Gambar 2. 5 Contoh Drawing.....	28
Gambar 2. 6 Contoh Coloring.....	28
Gambar 3. 1 Logo Klinik Karunia Husada.....	33
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi Klinik Karunia Husada.....	34
Gambar 4. 1 <i>Pen Tool</i>	65
Gambar 4. 2 <i>Shape Tool</i>	66
Gambar 4. 3 <i>New File</i>	66
Gambar 4. 4 <i>Tracing Menggunakan Pen Tool</i>	67
Gambar 4. 5 <i>Object Tracing Di Pisah Dengan Layer Yang Berbeda</i>	67
Gambar 4. 6 <i>Save File</i>	68
Gambar 4. 7 <i>Coloring</i>	68
Gambar 4. 8 <i>Sketsa Background</i>	69
Gambar 4. 9 Hasil Jadi <i>Background dan Foreground</i>	69
Gambar 4. 10 Karakter Budi.....	70
Gambar 4. 11 Gambar Gedung.....	70
Gambar 4. 12 Gambar <i>Background</i>	71
Gambar 4. 13 Proses Dubbing.....	72

Gambar 4. 14 Audio Recorder Zoom H1.....	72
Gambar 4. 15 Tampilan Awal <i>Adobe Audition CS 6</i>	73
Gambar 4. 16 Import File ke <i>Adobe Audition CS 6</i>	73
Gambar 4. 17 Crop Audio.....	74
Gambar 4. 18 Effect Normalize.....	74
Gambar 4. 19 Effect Vocal Enchaner.....	74
Gambar 4. 20 Effect Reverb.....	75
Gambar 4. 21 Save File.....	75
Gambar 4. 22 Komposisi baru.....	76
Gambar 4. 23 <i>Folder Source Project</i>	76
Gambar 4. 24 Tampilan Proses Import.....	77
Gambar 4. 25 Tampilan proses <i>Composition</i>	77
Gambar 4. 26 Mengganti Identitas Layer.....	78
Gambar 4. 27 Transformasi Utama.....	78
Gambar 4. 28 Move Ancer Point Panel.....	78
Gambar 4. 29 Sebelum menggunakan Graph Editor.....	79
Gambar 4. 30 Graph Editor.....	79
Gambar 4. 31 Mengaktifkan <i>Motion Blur</i>	79
Gambar 4. 32 <i>Masking Shape Tool</i>	80
Gambar 4. 33 Tampilan Duik.Jsx.....	80
Gambar 4. 34 Tampilan Objek Setelah Diberi <i>Effect Puppet</i>	81
Gambar 4. 35 Tampilan <i>Puppet Pin</i>	82
Gambar 4. 36 Tampilan Option d'IK.....	82

Gambar 4. 37 Pergerakan <i>Controller</i>	83
Gambar 4. 38 Susunan Scene.....	83
Gambar 4. 39 Import Audio.....	84
Gambar 4. 40 Proses <i>Export Adobe After Effect</i> ke <i>Adobe Premiere</i>	84
Gambar 4. 41 Proses Penggabungan Video dan Audio	85
Gambar 4. 42 Proses Export ke <i>Adobe Encoder</i>	86
Gambar 4. 43 Proses <i>Rendering</i>	86
Gambar 4. 44 Surat Keterangan Serah terima Video Kepada Pihak Objek.....	91



INTISARI

Pada saat ini sangat diperlukan video untuk tujuan pendidikan. Video pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media yang dapat dilihat atau didengar. yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk obyeknya dapat dilihat, media ini paling lengkap. Informasi yang disajikan melalui media ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat dilayar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui projector dapat didengar suaranya dan dapat dilihat gerakannya

Video pembelajaran ini akan berisi tentang keperilaku hidup bersih dan sehat. Dengan video berbasis multimedia diharapkan dapat menyebarkan pemahaman tentang perilaku hidup bersih dan sehat yang lebih efektif dan efisien.

Video pembelajaran ini dibuat menggunakan Adobe After Effect CS6 yang didukung oleh software lain sbagai pelengkap seperti Adobe audition CS6 untuk editing suara, Adobe illustrator CS6 dan Adobe photoshop CS6 untuk pembuatan gambar dan properti yang dibutuhkan pada video ini.

Kata kunci: video pembelajaran, perilaku hidup bersih dan sehat, animasi, multimedia.



ABSTRACT

At this time the indispensable video for educational purposes. Video learning can be classified into types of media that can be seen or heard. the media have a voice, no movement and shape of the object can be seen, is the most complete media. The information presented by this medium in the form of a living document, can be viewed on the monitor or when projected onto a big screen via the projector can be heard and can be seen movements.

This instructional video will contain keperilaku clean and healthy living. With video-based multimedia is expected to promote understanding of the behavior of a clean and healthy living a more effective and efficient.

This instructional video made using Adobe After Effects CS6 supported by other software sbagai crate complement Adobe Audition CS6 for sound editing, Adobe Illustrator CS6 and Adobe Photoshop CS6 for image creation and properties required in this video.

Keywords : *instructional video , live clean and healthy behaviors , animation , multimedia*

