

**PEMBUATAN ANIMASI PADA PUSKESMAS TENTANG  
PENDAFTARAN BPJS MENGGUNAKAN  
METODE MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**



disusun oleh |

**Gerry Akbar Kurniawan**

**13.11.7476**

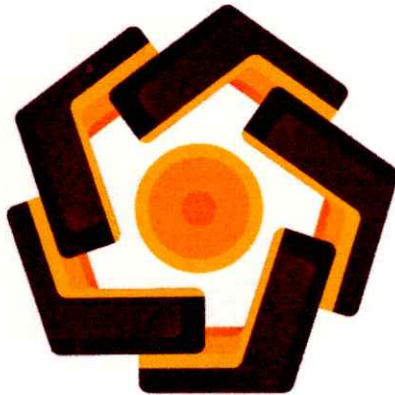
**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

i

**PEMBUATAN ANIMASI PADA PUSKESMAS TENTANG  
PENDAFTARAN BPJS MENGGUNAKAN  
METODE MOTION GRAPHIC**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai gelar sarjana  
Pada program studi informatika



disusun oleh

**Gerry Akbar Kurniawan**

**13.11.7476**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

ii

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN ANIMASI PADA PUSKESMAS TENTANG  
PENDAFTARAN BPJS MENGGUNAKAN  
METODE MOTION GRAPHIC**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Gerry Akbar Kurniawan**

**13.11.7476**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 8 Mei 2017

**Dosen Pembimbing**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.**  
**NIK. 190302215**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN ANIMASI PADA PUSKESMAS TENTANG PENDAFTARAN BPJS MENGGUNAKAN METODE MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Gerry Akbar Kurniawan**

13.11.7476

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Juli 2018

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom.**  
NIK. 190302215

**Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.**  
NIK. 190302105

**Mardhiya Hayatv, S.T., M.Kom.**  
NIK. 190302108

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 September 2018

**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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 20 September 2018



Gerry Akbar Kurniawan

NIM. 13.11.7476

## MOTTO

*Hidup itu layaknya bersepeda. Untuk menjaga keseimbanganmu, kamu harus terus mengayuh.*

(Albert Einstein)

*Jangan biarkan hari kemarin merenggut banyak dihari ini.*

(Will Roger)

*Kesuksesan tak pernah dimiliki. Ia disewakan dan itu dibayar setiap hari.*

(Rory Vaden)

*Jika kamu ingin hidup bahagia, terkaitlah pada tujuan, bukan orang atau benda.*

(Albert Einstein)

*Saat dirimu kehilangan arah, ketahuilah bahwa Tuhan dan keluarga adalah tempat kamu kembali.*

(Annonym)

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirrabbi'l'amin puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat dan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Komputer.

Peneliti persembahkan skripsi ini kepada :

1. Allah SWT, Tuhan penguasa alam semesta. Hanya kepada-Mulah hamba menyembah dan memohon, serta kepada Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya.
2. Bapak dan ibu tercinta, Bapak Nurdin dan ibu Evi yang telah membesarkan, menyayangi, mendidik serta senantiasa memotivasi, mendo'akan dan memberikan dukungan baik moral maupun materi.
3. Kepada keluarga besar yang ada di Kotabumi maupun Tanjung anom yang senantiasa memberikan semangat dukungan maupun do'a.
4. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom. selaku dosen pembimbing.
5. Teman – teman sekelas dan serumpun yang selalu memberikan segala bentuk dukungan, kerja sama serta do'anya selama ini.
6. Kepada teman – teman Artic yang selalu memberikan semangat dan keceriaan saat penulis jenuh sendirian di kosan.

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PEMBUATAN ANIMASI PADA PUSKESMAS TENTANG PENDAFTARAN BPJS MENGGUNAKAN METODE MOTION GRAPHIC” dengan lancar.

Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa bimbingan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Sudarmawan, M.T. selaku Ketua Program Studi S1 Informatika.
4. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan dukungan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Dr.Aris Triyanyo selaku kepala Puskesmas, Ibu Kusniyati S.St. selaku narasumber dan seluruh staff yang mendukung penulis melakukan penelitian di Puskesmas Warureja.
6. Keluarga besar serta teman – teman yang selalu memberikan dukungan.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini belum sempurna. Oleh karena itu penulis mohon kritik dan saran yang membangun. Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 20 September 2018

Gerry Akbar Kurniawan

13.11.7476



## DAFTAR ISI

COVER HITAM.....	i
JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	3
1.6. Metode Penelitian.....	4
1.6.1. Metode Pengumpulan Data.....	4

1.6.2. Metode Literatur.....	4
1.6.3. Metode Analisis.....	5
1.6.4. Metode Perancangan.....	5
1.7. Sistematika Penulisan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1. Tinjauan Pustaka.....	7
2.2. Dasar Teori.....	9
2.2.1. Pengertian Multimedia.....	9
2.2.2. Elemen Multimedia.....	10
2.3. Devinisi Video.....	13
2.3.1. Kategori Video.....	14
2.4. Audio.....	16
2.5. Definisi Animasi.....	16
2.5.1. Jenis – Jenis Animasi.....	17
2.5.2. Prinsip Dasar Animasi.....	23
2.6. Teknik <i>Motion Graphic</i> .....	30
2.6.1. Sejarah <i>Motion Graphic</i> .....	30
2.6.2. Konsep Dasar Menggunakan <i>Motion Graphic</i> .....	31
2.7. Tahap – Tahap Produksi Multimedia.....	32
2.7.1. Tahap Pra-produksi.....	33
2.7.2. Tahap Produksi.....	36
2.7.3. Tahap Pasca – Produksi.....	36
2.8. Desain Pengukuran Data.....	36

2.8.1. Data Kuisisioner.....	36
2.8.2. Skala Likert.....	37
2.8.3. Menentukan Interval.....	39
2.8.4. Rumus Persentase.....	40
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>41</b>
3.1. Tujuan Umum.....	41
3.1.1. Sejarah Singkat Puskesmas Warureja.....	41
3.1.2. Visi dan Misi Puskesmas Warureja.....	42
3.1.3. Sturktur Organisasi Puskesmas Warureja.....	43
3.1.4. Logo Puskesmas.....	44
3.1.5. Makna Logo Puskesmas.....	44
3.2. Pengambilan Data.....	45
3.2.1. Wawancara.....	45
3.3. Identifikasi Masalah.....	45
3.3.1. Analisis.....	45
3.3.2. Analisis Kebutuhan Sistem.....	46
3.4. Tahap Pra Produksi.....	48
3.4.1. Rancangan Konsep Video.....	48
3.4.2. Pengumpulan Data.....	49
3.4.3. Rancangan Naskah Video.....	49
3.4.4. Rancangan Storyboard Video.....	52

<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>58</b>
4.1. Implementasi.....	58
4.1.1. Tahap Produksi.....	58
4.1.2. Tahap Pasca Produksi.....	70
4.2. Pembahasan dan Pengujian.....	78
4.2.1. Pembahasan.....	78
4.2.2. Pengujian.....	79
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>88</b>
5.1. Kesimpulan.....	88
5.2. Saran.....	89
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>90</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh bentuk Checklist.....	38
Tabel 2.2 Contoh skor berdasarkan Interval tingkat intensitas.....	39
Tabel 3.1 Analisis kebutuhan perangkat lunak.....	47
Tabel 3.2 Analisis kebutuhan perangkat keras.....	47
Tabel 3.3 Storyboard.....	53
Tabel 4.1 Tabel Objek.....	61
Tabel 4.2 Analisis Video Scene Yang Terpenuhi.....	80
Tabel 4.3 Kuisisioner penilaian animasi motion graphic.....	82
Tabel 4.4 Hasil Pengujian.....	84

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 contoh animasi 2D.....	18
Gambar 2.2 contoh animasi 3D.....	19
Gambar 2.3 Squash and Stretch.....	24
Gambar 2.4 Anticipation.....	24
Gambar 2.5 Staggering.....	25
Gambar 2.6 Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose.....	25
Gambar 2.7 Follow-Through and Overlapping Action.....	26
Gambar 2.8 Slow In – Slow Out.....	26
Gambar 2.9 Arcs .....	27
Gambar 2.10 Secondary Action.....	27
Gambar 2.11 Timing.....	28
Gambar 2.12 Exaggeration.....	28
Gambar 2.13 Solid Drawing.....	29
Gambar 2.14 Appeal.....	29
Gambar 2.15 Storyboard.....	34
Gambar 2.16 Storyboard dengan gambar sederhana.....	35
Gambar 3.1 Struktur organisasi Puskesmas Warureja.....	43
Gambar 3.2 Logo Puskesmas.....	44
Gambar 4.1 Pen Tool.....	58
Gambar 4.2 Shape Tool.....	58
Gambar 4.3 Membuat New Document.....	59

Gambar 4.4 Membuat object dengan Shape Tool.....	60
Gambar 4.5 Mewarnai Objek.....	60
Gambar 4.6 Menyimpan Objek.....	61
Gambar 4.7 Membuat Dokumen Baru.....	64
Gambar 4.8 Merekam Audio/Narasi.....	65
Gambar 4.9 Pengeditan Audio/Narasi.....	65
Gambar 4.10 Menyimpan File Audio.....	66
Gambar 4.11 Membuat Composition Baru.....	67
Gambar 4.12 Import Objek.....	67
Gambar 4.13 Menggunakan Puppet Pin Tool.....	68
Gambar 4.14 Memberikan Bones pada karakter.....	68
Gambar 4.15 Parenting.....	69
Gambar 4.16 Membuat Controllers.....	69
Gambar 4.17 Memberi IK_Goal pada karakter.....	70
Gambar 4.18 Membuat Composition Baru.....	71
Gambar 4.19 Import Objek design.....	71
Gambar 4.20 Pengaturan layer solid.....	72
Gambar 4.21 Compositing.....	72
Gambar 4.22 Scene 1.....	73
Gambar 4.23 Menampilkan cara pendaftaran online.....	73
Gambar 4.24 Cara melakukan pembayaran melalui ATM.....	74
Gambar 4.25 Pendaftaran langsung.....	74
Gambar 4.26 Membuat transisi.....	75

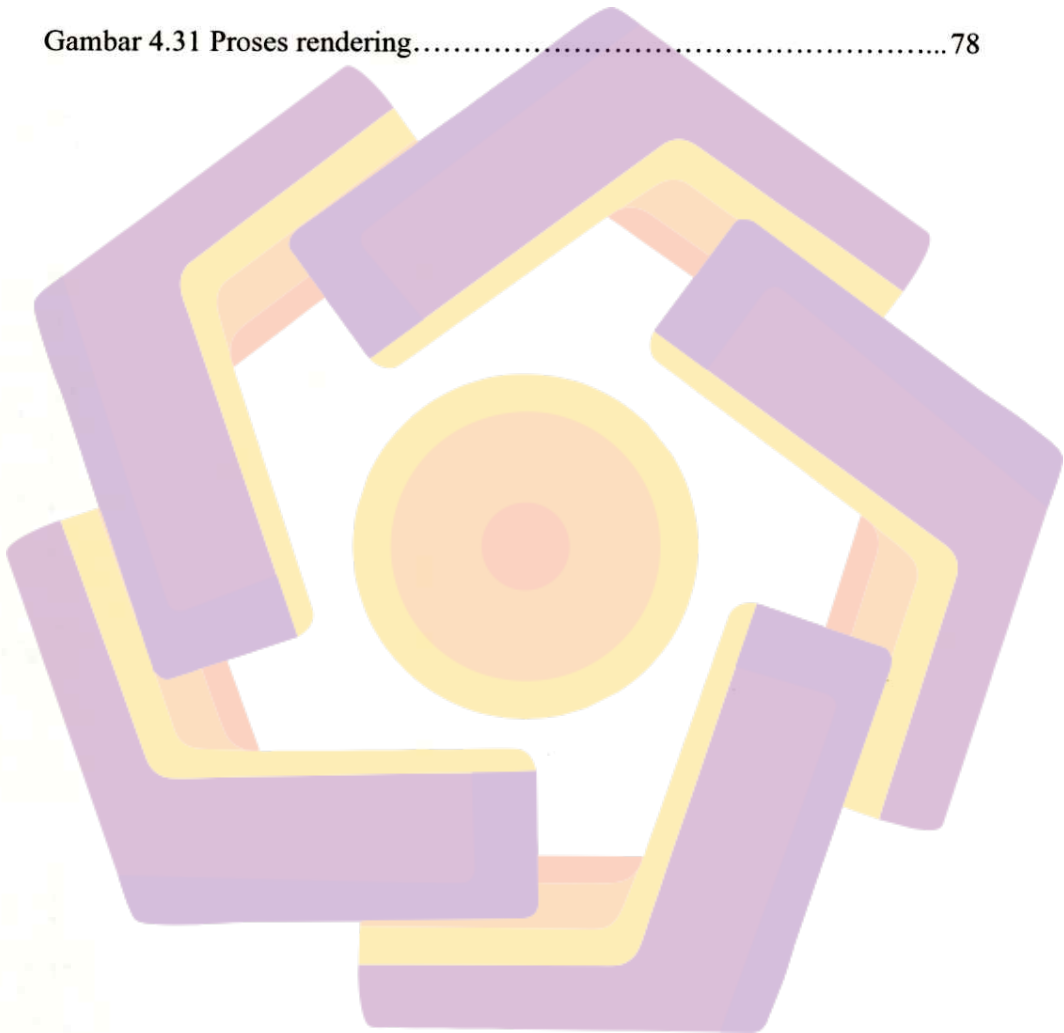
Gambar 4.27 Sound effect..... 76

Gambar 4.28 Rendering..... 77

Gambar 4.29 Pengaturan ekspor module setting..... 77

Gambar 4.30 Pengaturan nama dan lokasi video..... 78

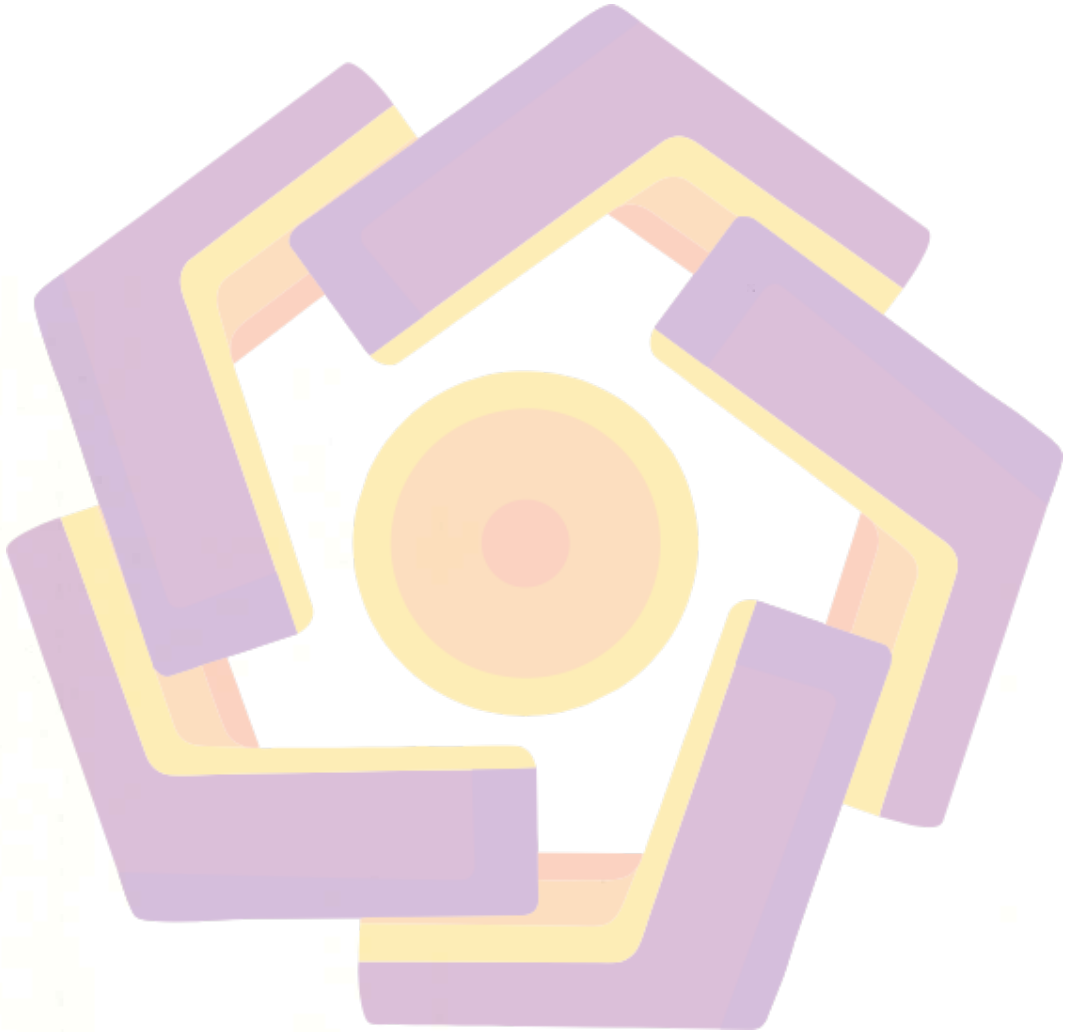
Gambar 4.31 Proses rendering..... 78





## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1.....	92
LAMPIRAN 2.....	95



## INTISARI

Badan Penyelenggara Jaminan Kesehatan (BPJS) merupakan lembaga yang dibentuk oleh pemerintah untuk menyelenggarakan program jaminan sosial bagi masyarakat Indonesia Dengan misi memperluas kepesertaan sampai ke seluruh penduduk Indonesia paling lambat 1 Januari 2019. Namun sampai saat ini target tersebut masih belum tercapai

Menurut informasi dari Pusat Kesehatan Masyarakat (Puskesmas) yang berada di Kecamatan Warureja Kabupaten Tegal, kurangnya sosialisasi dari pihak BPJS membuat warga kebingungan serta enggan mendaftarkan dirinya menjadi anggota BPJS Kesehatan. Penulis mencoba melakukan penelitian di Puskesmas tersebut dan membuat sebuah video animasi menggunakan teknik *motion graphic* dengan harapan dapat membantu menginformasikan warga tentang cara pendaftaran BPJS Kesehatan serta meningkatkan pelayanan bagi Puskesmas Warureja.

**Kata kunci :** *video motion graphic*, 2D animasi, pendaftaran BPJS

## ABSTRACT

*The Health Insurance Organizing Agency or it's called BPJS in Indonesian is an institution established by the government to organize social security program for Indonesian citizen with a mission to expand participant to all Indonesian citizen within current time until January 1, 2019. But until now the institution not even close to make it done.*

*According to information from Community Health Center or it's called PUSKESMAS in Indonesian, located in Warureja, lack of socialization from BPJS its own that made people confused for how to register as a member and some of them haven't register at all because they don't know how important it is to be a member of BPJS. so me as an author tried to do research at the Community Health Center and made an animated video using motion graphic techniques in hopes of helping people of Warureja to inform them how to register as a BPJS member and improve the service for the Warureja Health Care Center.*

**Keyword :** *motion graphic video, 2D animation, BPJS registration*