

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAFIC UNTUK  
EDUKASI BAHAYA HIV/AIDS PADA PUSKESMAS HULU  
GURUNG KALIMANTAN BARAT**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**HERI KURNIWAN**

**17.11.1169**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAFIC UNTUK  
EDUKASI BAHAYA HIV/AIDS PADA PUSKESMAS HULU  
GURUNG KALIMANTAN BARAT**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Informatika



disusun oleh

**HERI KURNIAWAN**

**17.11.1169**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAFIC UNTUK EDUKASI  
BAHAYA HIV/AIDS PADA PUSKESMAS HULU GURUNG  
KALIMANTAN BARAT**

yang disusun dan diajukan oleh

**Heri Kurniawan**

**17.11.1169**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 20 juni 2024

**Dosen Pembimbing,**



**Mech Farid Fauzi, M.Kom**

**NIK. 190302284**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI TEKNIK MOTION GRAFIC UNTUK EDUKASI  
BAHAYA HIV/AIDS PADA PUSKESMAS HULU GURUNG**

**KALIMANTAN BARAT**

yang disusun dan diajukan oleh

**Heri Kurniawan**

**17.11.1169**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 20 juni 2024

Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Uyock Anggoro Saputro, M.Kom

**NIK. 190302419**

Mei P Kurniawan, M.Kom

**NIK. 190302187**

Moch Farid Fauzi, M.Kom

**NIK. 190302284**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 20 juni 2024

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.

**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Heri Kurniawan

NIM : 17.11.1169

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Implementasi Teknik Motion Grafic Untuk Edukasi Bahaya HIV/AIDS Pada Puskesmas Hulu Gurung Kalimantan Barat**

Dosen Pembimbing : Moch Farid Fauzi, M.Kom

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, 20 Juni 2024

Yang Menyatakan,



Heri Kurniawan



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, syukur yang tak terhingga atas semua nikmat dan karunia Allah kepada hamba-Nya. Skripsi ini telah selesai berkat adanya dukungan dan doa dari mereka yang sangat saya cintai dan banggakan, saya mengucapkan beribu terimakasih kepada semuanya yang telah membantu saya dalam mengerjakan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah Subhanahu Wata'Ala, yang telah melimpahkan segala Rahmat dan Karunia dalam segala hal, berkat kasih sayang darimu Ya Allah saya diberikan kelancaran dan kemudahan dalam menyelesaikan Skripsi ini. Allahu Akbar.
2. Apak dan Umak yaitu Hadari dan Nurhaini terima kasih telah melahirkan dan merawat saya sampai saya seperti sekarang, terima kasih buat materi maupun dukungan serta bimbingan yang telah diberikan, terima kasih atas doa-doa yang telah di panjatkan buat saya, terima kasih telah mengajarkan kebaikan yang tak terhingga, nasehat-nasehat yang selalu diberikan kepada saya akan selalu di ingat untuk menjadikan saya lebih baik lagi. Terima kasih, terima kasih, terima kasih orang tua ku, semoga kalian selalu bahagia dunia dan akhirat.
3. Adik saya yang saya cintai yaitu Pajar Ramadan. Terima kasih telah memberikan dukungan, saran, dan buat adik ku sayang semoga kelak lebih baik dan lebih pintar dari kaka mu ini. Terima kasih atas segalanya saudaraku.
4. Seluruh keluarga Kakek, Nenek, Om, Bibik, Sepupu, dan seluruh keluarga besar yang selalu mendukung dan mendoakan atas kelancaran semua ini.
5. Sadikul beserta jajarannya selaku narasumber penelitian saya, terimakasih telah berkenan memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian di Puskesmas Hulu Gurung.

6. Keluarga Cemara “Dhawi, Jasil, Akhdal, Heri, Tobi, dan Huda” teman ngopi dan teman Happy.
7. DewaPoker.com, IPMKH, dan B.Ksquad terimakasih berkenan menerima saya sebagai keluarga dan memberikan keceriaan disela persekutan dan perkopian ditanah Jogja.
8. Seluruh keluarga 17-IF-04 yang telah menjadi “keluarga” selama masa perkuliahan ini.

Serta seluruh teman yang telah membantu serta mendukung saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.





## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, Dengan memanjatkan Puji dan Syukur kehadiran Allah Subhanahu Wata'Ala atas segala limpahan Nikmat, Rahmat, dan Hidayah-Nya yang telah memberikan saya kemudahan, kelancaran, kesehatan, kekuatan, ketabahan, dan ilmu yang bermanfaat sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dan baik. Karya akademis ini merupakan salah satu bentuk aplikasi materi yang penulis peroleh selama menempuh jenjang perkuliahan Strata-I di Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Ucapan terimakasih penulis dedikasikan kepada semua pihak yang telah mendukung dan berkontribusi dalam proses studi serta penulisan skripsi ini. Tentunya kepada:

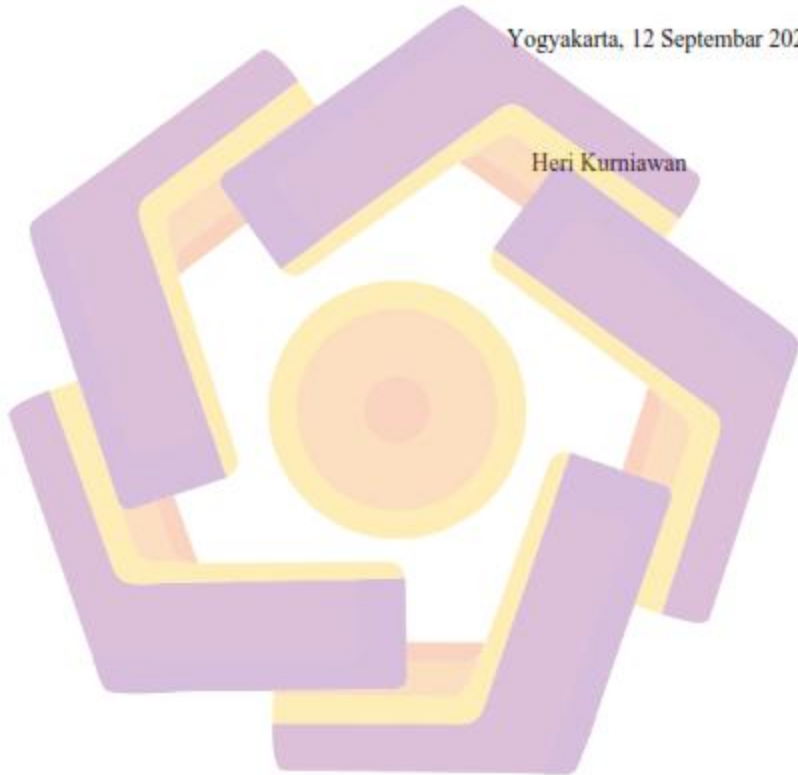
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Muhammad Said Hasibuan, M.Kom. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Moch Farid Fauzi, M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing yang telah dengan sabar membimbing, tekun, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan bimbingan, motivasi dan juga arahan yang sangat berharga kepada penulis selama penyusunan Skripsi ini.
4. Bapak Uyock Anggoro Saputra, M.Kom. Selaku Dosen Penguji I yang telah menyempatkan waktu untuk menguji skripsi ini dan memberikan kritik dan saran yang sangat membantu saya dalam menyempurnakan karya ini.
5. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom. Selaku Dosen Penguji II yang juga telah menyempatkan waktu dan memberikan arahan dan penyempurnaan Skripsi ini.

6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Prodi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta yang saya cintai dan banggakan yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat.

Terimakasih kepada semua pihak yang sudah membantu yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, semoga Allah memberikan balasan yang berlipat ganda.

Yogyakarta, 12 September 2024

Heri Kurniawan



## DAFTAR ISI

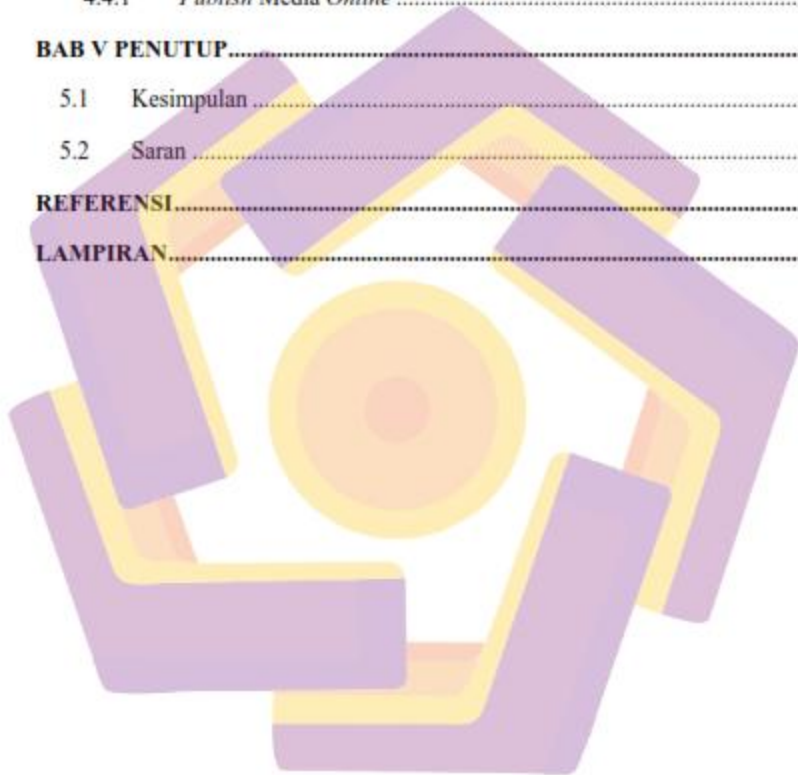
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
INTISARI .....	xviii
<i>ABSTRACT</i> .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
2.1 Studi Literatur .....	5
2.2 Multimedia.....	10
2.2.1 Sejarah Multimedia .....	10

2.2.2	Definisi Multimedia .....	10
2.2.3	Konsep Dasar Multimedia .....	11
2.2.4	Elemen Multimedia.....	11
2.2.5	Jenis-Jenis Multimedia.....	12
2.3	Konsep Dasar Informasi .....	12
2.3.1	Definisi Informasi .....	12
2.4	Definisi Sosialisasi.....	12
2.5	Video.....	13
2.5.1	Standar Video.....	13
2.6	Animasi .....	14
2.6.1	Definisi Animasi .....	14
2.6.2	Jenis-Jenis Animasi.....	14
2.6.3	Prinsip Dasar Animasi .....	15
2.7	Konsep Dasar Motion Grafic .....	21
2.8	Analisis Sistem.....	21
2.8.1	Analisis SWOT .....	22
2.8.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	23
2.9	Produksi .....	24
2.9.1	Pra Produksi.....	24
2.9.2	Produksi .....	25
2.9.3	Pasca Produksi .....	26
2.10	Metode Evaluasi.....	26
2.10.1	Skala Likert.....	26
2.10.2	Pengolahan Hasil Data .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>29</b>

3.1	Objek Penelitian.....	29
3.1.1	Profil Puskesmas Hulu Gurung.....	29
3.2	Alur Penelitian .....	31
3.3	Pengumpulan Data .....	32
3.3.1	Wawancara.....	32
3.3.2	Observasi.....	32
3.4	Analisis Masalah.....	33
3.4.1	Analisis SWOT .....	33
3.4.2	Kelemahan Media Lama .....	36
3.4.3	Solusi yang Ditawarkan .....	36
3.5	Analisis Kebutuhan.....	36
3.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	36
3.5.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	37
3.6	Pra Produksi.....	38
3.6.1	Ide dan Konsep .....	38
3.6.2	Naskah.....	39
3.6.3	<i>Storyboard</i> .....	41
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>48</b>
4.1	Produksi .....	48
4.1.1	Modeling Asset 2D .....	48
4.1.2	Perekaman Narasi dan Sound Editing.....	51
4.2	Pasca Produksi .....	52
4.2.1	Compositing.....	52
4.2.2	Editing.....	53
4.2.2	Rendering .....	56



4.3	Evaluasi.....	57
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional dengan Hasil Akhir.....	57
4.3.2	Analisis Kelayakan Video.....	59
4.4	Implementasi.....	65
4.4.1	<i>Publish Media Online</i> .....	65
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>69</b>
5.1	Kesimpulan.....	69
5.2	Saran.....	69
<b>REFERENSI.....</b>		<b>70</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>72</b>





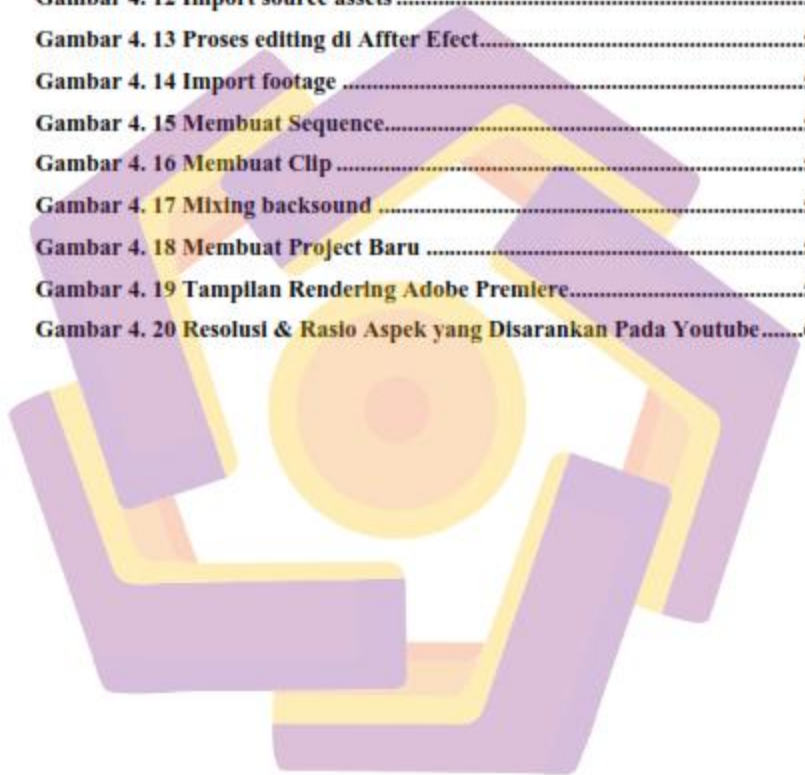
## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian .....	7
Tabel 2. 2 Matriks SWOT .....	23
Tabel 2. 3 Evaluasi Skala Likert.....	27
Tabel 2. 4 Kriteria.....	28
Tabel 3. 1 Analisis SWOT .....	34
Tabel 3. 2 Perangkat Keras yang Digunakan.....	37
Tabel 3. 3 Perangkat Lunak yang di Gunakan.....	37
Tabel 3. 4 Brainware.....	38
Tabel 4. 1 Perbandingan Kebutuhan Fungsional .....	57
Tabel 4. 2 Bobot Nilai .....	60
Tabel 4. 3 Presentase Nilai .....	60
Tabel 4. 4 Aspek Informasi .....	61
Tabel 4. 5 Nilai Aspek Informasi .....	62
Tabel 4. 6 Kuisloner Untuk Masyarakat Umum.....	63
Tabel 4. 7 Nilai Kuisloner Masyarakat Umum .....	64

## DAFTAR GAMBAR

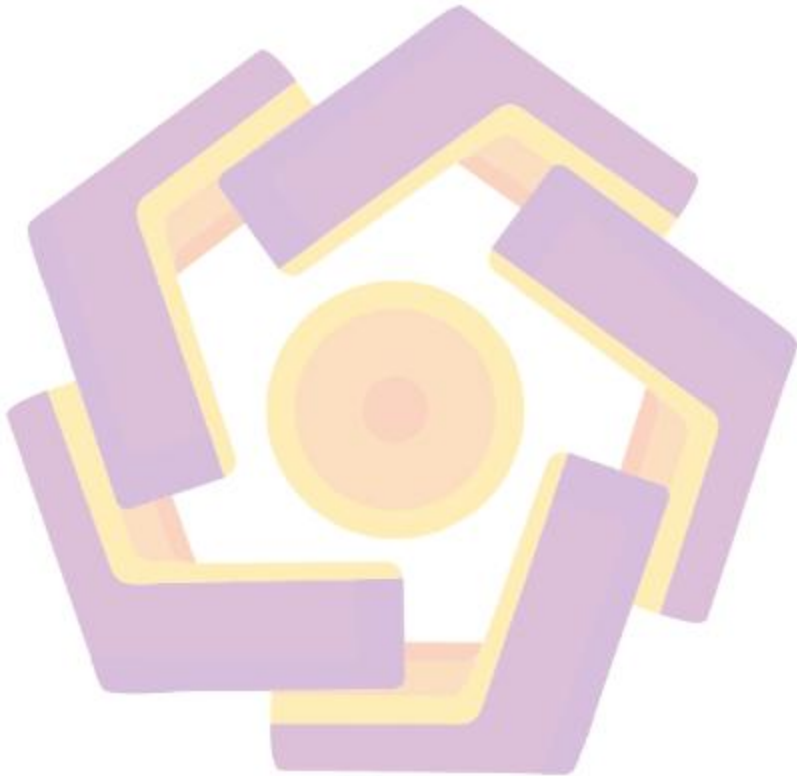
Gambar 2. 1 Squash and Streeth .....	15
Gambar 2. 2 Anticipation .....	16
Gambar 2. 3 Staging .....	16
Gambar 2. 4 Straight Ahead and Pose to Pose .....	17
Gambar 2. 5 Follow Through .....	17
Gambar 2. 6 Overlap .....	18
Gambar 2. 7 Slow Out and Slow In .....	18
Gambar 2. 8 Arcs .....	19
Gambar 2. 9 Secondary Motlon .....	19
Gambar 2. 10 Timing and Spacing .....	20
Gambar 2. 11 Exaggeration .....	20
Gambar 2. 12 Solid Drawing .....	20
Gambar 2. 13 Appeal .....	21
Gambar 2. 14 Contoh Storyboard .....	25
Gambar 3. 1 Peta Wilayah Puskesmas Hulu Gurung .....	29
Gambar 3. 2 Struktur Organisasi Puskesmas Hulu Gurung .....	30
Gambar 3. 3 Alur Penelitian .....	31
Gambar 3. 4 Penyuluhan Secara Langsung Kepada Masyarakat .....	33
Gambar 3. 5 Penyuluhan Usia Dini ke Sekolah .....	33
Gambar 4. 1 New Project pada Adobe Illustrator .....	48
Gambar 4. 2 Pembuatan Aset .....	49
Gambar 4. 3 Contoh Artbord .....	49
Gambar 4. 4 lembar kerja Adobe Illustrator .....	50
Gambar 4. 5 layer asset .....	50
Gambar 4. 6 composition asset .....	50

<b>Gambar 4. 7 Noise Reduction .....</b>	<b>51</b>
<b>Gambar 4. 8 Memaksimalkan Vocal.....</b>	<b>51</b>
<b>Gambar 4. 9 Normalize .....</b>	<b>52</b>
<b>Gambar 4. 10 Import Asset.....</b>	<b>52</b>
<b>Gambar 4. 11 Membuat Composition.....</b>	<b>53</b>
<b>Gambar 4. 12 Import source assets .....</b>	<b>53</b>
<b>Gambar 4. 13 Proses editing di Affter Efect.....</b>	<b>54</b>
<b>Gambar 4. 14 Import footage .....</b>	<b>54</b>
<b>Gambar 4. 15 Membuat Sequence.....</b>	<b>55</b>
<b>Gambar 4. 16 Membuat Clip .....</b>	<b>55</b>
<b>Gambar 4. 17 Mixing backsound .....</b>	<b>55</b>
<b>Gambar 4. 18 Membuat Project Baru .....</b>	<b>56</b>
<b>Gambar 4. 19 Tampilan Rendering Adobe Premiere.....</b>	<b>57</b>
<b>Gambar 4. 20 Resolusi &amp; Rasio Aspek yang Disarankan Pada Youtube.....</b>	<b>67</b>



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat ijin penelitian .....	72
Lampiran 1. 2 Surat penilaian objek .....	73
Lampiran 1. 3 Surat penyerahan TA/Skripsi.....	74
Lampiran 1. 4 Foto Penyerahan Hasil TA/Skripsi .....	75



## INTISARI

Salah satu tantangan yang dihadapi oleh Puskesmas Hulu Gurung adalah meningkatkan kesadaran masyarakat tentang ancaman HIV/AIDS. Menarik perhatian orang dan menyampaikan informasi kurang efektif dengan metode penyuluhan konvensional, seperti ceramah dan brosur. Penggunaan teknologi dan media interaktif seperti animasi dapat meningkatkan kualitas instruksi.

Untuk mengevaluasi seberapa efektif penggunaan teknik *motion graphic* dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat Hulu Gurung tentang bahaya HIV/AIDS dan untuk menemukan kelebihan dan kekurangan teknik ini dibandingkan dengan pendekatan penyuluhan konvensional. Untuk mendapatkan data yang komprehensif tentang penggunaan dan efektivitas *motion graphic* sebagai media edukasi, metode campuran kualitatif dan kuantitatif cocok digunakan dalam menyelesaikan masalah ini.

Setiap komponen informasi dalam video sosialisasi ini memenuhi persyaratan informasi praktisi multimedia, dengan skor 91,6% pada skala likert dan termasuk dalam kategori "sangat baik". Berdasarkan pengujian aspek tampilan, diperoleh bahwa angka indeks mencapai 77,84% dan masuk dalam kategori "Baik" dalam pengujian yang ditujukan untuk masyarakat umum. Hasil perhitungan skala Likert menunjukkan ini. Sebagai hasil dari implementasi di platform media sosial Instagram dan YouTube, video dapat diputar dengan mudah. Dari hasil tersebut diharapkan bahwa pembaca akan memperoleh pengetahuan, khususnya tentang pembuatan video sosialisasi dengan menggunakan teknik *motion graphic*. Ini juga akan mendorong mereka untuk meningkatkan kualitas belajar mereka dengan mempelajari bagaimana proses membuat video sosialisasi dan berbagai metode editing pada umumnya.

**Kata kunci:** HIV/AIDS, *Motion Graphic*, video.



## **ABSTRACT**

*One of the challenges faced by the Hulu Gurung Health Center is to increase public awareness about the threat of HIV/AIDS. Attracting people's attention and conveying information is less effective with conventional extension methods, such as lectures and brochures. The use of technology and interactive media such as animation can improve the quality of instruction.*

*to evaluate how effective the use of motion graphic techniques is in increasing the awareness and understanding of the Hulu Gurung community about the dangers of HIV/AIDS and to find the advantages and disadvantages of this technique compared to conventional counseling approaches. To obtain comprehensive data on the use and effectiveness of motion graphics as an educational medium, a mixture of qualitative and quantitative methods is suitable to be used in solving this problem.*

*Each component of the information in this socialization video meets the information requirements of multimedia practitioners, with a score of 91.6% on the Likert scale and is included in the "excellent" category. Based on the display aspect test, it was obtained that the index number reached 77.84% and was included in the "Good" category in the test intended for the general public. The results of the calculation of the Likert scale show this. As a result of the implementation on the social media platforms Instagram and YouTube, videos can be played easily. From these results, it is hoped that readers will gain knowledge, especially about making socialization videos using motion graphic techniques. It will also encourage them to improve the quality of their learning by learning how the process of making socialization videos and various editing methods in general.*

**Kata kunci:** HIV/AIDS, Motion Graphic, video.