

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D “CEGAH STUNTING”
PADA PUSKESMAS LAKTUTUS MENGGUNAKAN
MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai Sarjana Program
Studi Informatika



disusun oleh

Serafina Abuk Lisu

19.11.2798

kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D “CEGAH STUNTING”
PADA PUSKESMAS LAKTUTUS MENGGUNAKAN
MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana Program

Studi Informatika



disusun oleh

Serafina Abuk Lisu

19.11.2798

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D “CEGAH STUNTING”
PADA PUSKESMAS LAKTUTUS MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC**

Yang disusun dan diajukan oleh


Serafina Abuk Lisu

19.11.2798

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 21 Agustus 2024

Dosen Pembimbing



Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D “CEGAH STUNTING”
PADA PUSKESMAS LAKTUTUS MENGGUNAKAN MOTION GRAPHIC**

Yang disusun dan diajukan oleh

Serafina Abuk Lisu

19.11.2798

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 21 Agustus 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 1903022187

Mulia Sulistiyono, M.Kom
NIK. 190302248

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
21 Agustus 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Serafina Abuk

LisuNIM : 19.11.2798

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Pembuatan Video Animasi 2D “Cegah Stunting” Pada Puskesmas Laktutus Menggunakan *Motion Graphic*

Dosen Pembimbing : Ali Mustopa, M. Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun diperguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan 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 dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku diperguruan tinggi.

Yogyakarta, 21 Agustus 2024



METERA
TEMPER
E9AKX648043312

Serafina Abuk Lisu

PERSEMBAHAN

Dengan Penuh rasa syukur atas kesempatan yang sudah Tuhan berikan kepada saya sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karuniaNya yang selalu dilimpahkan kepada saya.
2. Kedua orang tua, Bapak Agustinus Lisu dan ibu Margaretha Mansay, serta ketujuh kaka saya, Gracia, Angela, Ino, Monik, Samuel, Lani, dan Ria yang telah memberi dukungan, mendoakan dan selalu memberi motivasi setiap harinya.
3. Serafina Abuk Lisu, diri saya sendiri karena sudah berjuang dan bertahan dengan baik.
4. Seluruh keluarga yang sudah mendukung dan memberikan motivasi untuk mejadi yang terbaik.
5. Teman-teman yang tidak bias saya sebutkan satu persatu, yang selalu membantu dan memberikan solusi dalam proses pengerjaan skripsi dan selalu memberikan *support*.
6. Mba Taylor dan mas Justin yang selalu menemani saya dengan lagu-lagunya setiap waktu.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis Panjatkan Kehadirat Tuhan Yesus Kristus atas penyertaan dan kasih Karunia-Nya, penulis diberi kesempatan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Video Animasi 2D “Cegah Stunting” pada Puskesmas Laktutus Menggunakan Motion Graphic” dengan baik dan tepat waktu. Penulisan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan strata 1 Universitas Amikom Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, penulis juga ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M. Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ketua Program Studi S1 Sistem Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Ali Mustopa, M. Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan waktunya.
4. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan ini masih terdapat kekurangan dan juga memiliki keterbatasan, oleh karena itu penulis selalu membuka diri untuk saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penyusun sendiri dan bagi para pembaca pada umumnya, semoga bermanfaat. Terimakasih.

Yogyakarta, 21 Agustus 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMANA PERNYATAAN KEASLIAN	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Masalah	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Implementasi Perancangan	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 Pengertian Multimedia	11
2.2.2 Animasi	11
2.2.3 Animasi 2D	11
2.2.4 Video	11
2.2.5 Stunting	12

2.2.6	Penyuluhan	12
2.3	<i>Motion Graphic</i>	12
2.3.1	Pengertian <i>Motion Graphic</i>	12
2.3.2	Karakteristik <i>motion Graphic</i>	13
2.4	Tahapan Pembuatan Animasi.....	13
2.4.1	Pra Produksi	13
2.4.2	Produksi	15
2.4.3	Pasca Produksi	16
2.5	Kebutuhan Dasar Pembuatan Video Animasi 2D.....	16
2.5.1	Komputer	16
2.6	Kebutuhan Sumber Daya Manusia	17
BAB III	METODE PENELITIAN	19
3.1	Metode Pengumpulan Data.....	19
3.1.1	Analisis Observasi	19
3.1.2	Wawancara.....	20
3.1.3	Studi Pustaka.....	20
3.2	Alur penelitian	20
3.3	Metode Analisis	22
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	22
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	23
3.3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	23
3.3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	23
3.3.2.3	Kebutuhan <i>Brainware</i>	24
3.4	Metode Perancangan.....	25
3.4.1	Pra Produksi	25
3.4.1.1	Ide	25
3.4.1.2	Tema	26
3.4.1.3	<i>Longline</i>	26
3.4.1.4	Naskah.....	26
3.4.1.5	<i>Background</i>	29
3.4.1.6	<i>Storyboard</i>	30
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1	Tahapan Produksi.....	33
4.1.1	Pembuatan Karakter.....	33

4.1.2 Pembuatan <i>Background</i>	35
4.1.3 Pembuatan <i>Asset</i>	35
4.2 Pasca Produksi	36
4.2.1 Pembuatan <i>Motion Grapic</i>	36
4.2.1.1 <i>Motion Grapic</i> Pembukaan Video.....	37
4.2.1.2 <i>Motion Grapic</i> Rumah Adat	38
4.2.1.3 <i>Motion Grapic</i> karakter ibu hamil berbincang.....	38
4.2.1.4 <i>Motion Grapic</i> radio	39
4.2.1.5 <i>Motion Grapic</i> Puskesmas.....	40
4.2.1.6 <i>Motion Grapic</i> pengertian stunting.....	40
4.2.1.7 <i>Motion Grapic</i> kurang gizi pada bayi	41
4.2.1.8 <i>Motion Grapic</i> anak stunting sulit berprestasi	42
4.2.1.9 <i>Motion Grapic</i> penjelasan diagram.....	42
4.2.1.10 <i>Motion Grapic</i> pencegahan stunting	43
4.2.1.11 <i>Motion Grapic</i> penutup.....	44
4.2.2 Pengujian Terhadap <i>Storyboard</i>	44
4.2.3 <i>Editing</i>	47
4.2.4 <i>Rendering</i>	48
4.3 Implementasi.....	49
4.3.1 Evaluasi.....	49
4.3.2 Pengujian.....	49
4.3.2.1 Perhitungan Aspek Tampilam.....	49
4.3.2.2 Perhitungan Aspek Cerita	52
4.3.2.3 Perhitungan Aspek Kelayakan Animasi	55
BAB V PENUTUP.....	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61

DAFTAR TABEL

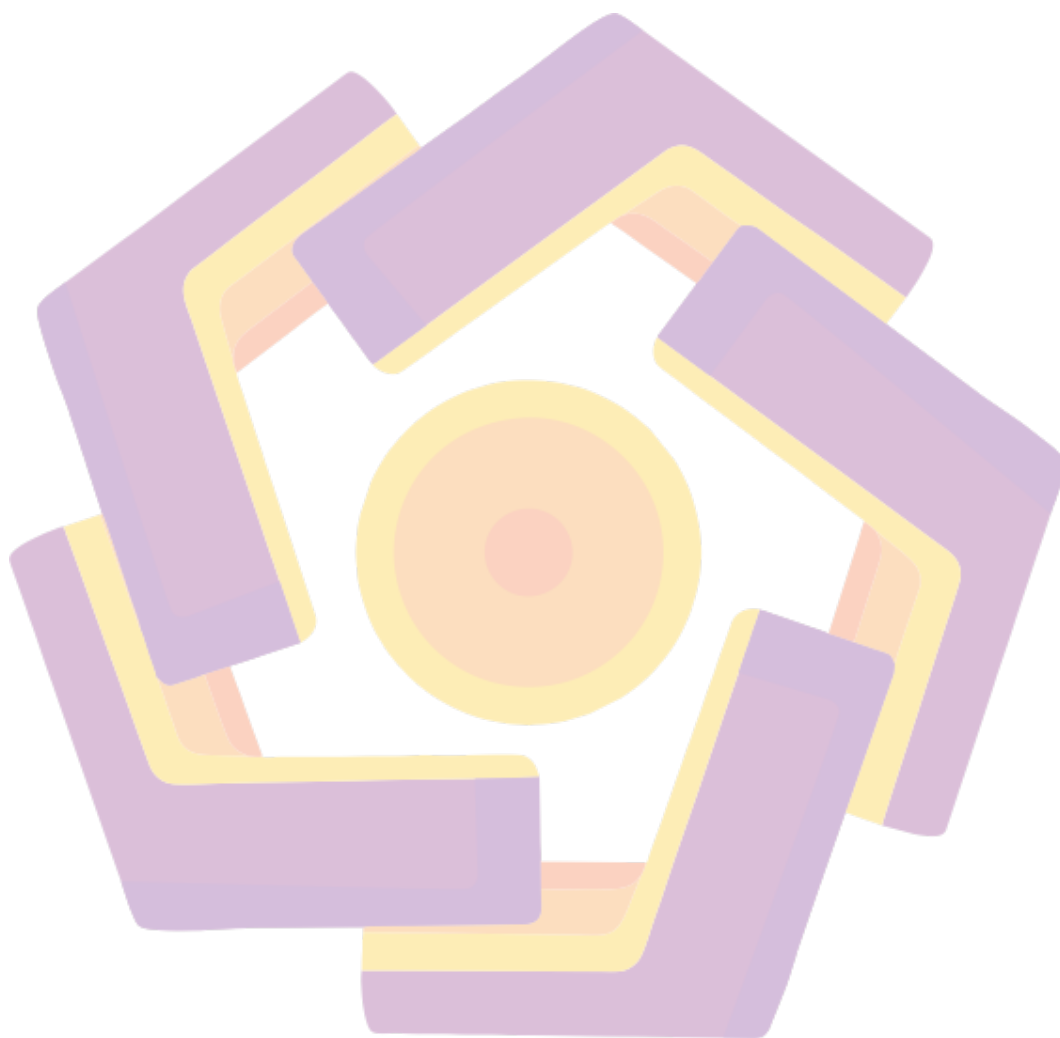
Table 2.1 Table Perbandingan	9
Table 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras(<i>Hardware</i>)	23
Table 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak(<i>Software</i>).....	24
Table 3.3 Tabel <i>Storyboard</i>	30
Table 4.1 Pengujian Terhadap <i>Storyboard</i>	45
Table 4.2 Kuesioner Untuk Penilaian Aspek Tampilan	50
Table 4.3 <i>Interval Uji</i> Aspek Tampilan.....	51
Table 4.4 Hasil Uji Aspek Tampilan-I.....	51
Table 4.5 Kuesioner Untuk Penilaian Aspek Cerita.....	53
Table 4.6 <i>Interval Uji</i> Aspek Cerita	54
Table 4.7 Hasil Uji Aspek Cerita-I.....	54
Table 4.8 Kuesioner Untuk Penilaian Aspek Kelayakan Animasi	56
Table 4.9 <i>Interval Uji</i> Aspek Kelayakan Animasi	57
Table 4.10 Hasil Uji Aspek Kelayakan Animasi-I.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Cuplikan Video Animasi Cegah Stunting.....	19
Gambar 3.2 Alur Penelitian	20
Gambar 3.3 <i>Background</i> Halaman Rumah.....	29
Gambar 4.1 <i>Brush Tool</i>	33
Gambar 4.2 <i>Sketsa Kasar</i>	34
Gambar 4.3 <i>Pallete Color</i>	34
Gambar 4.4 Pembuatan Karakter Pada <i>Adobe Photoshop</i> 2024.....	34
Gambar 4.5 Pembuatan <i>Background</i> pada <i>Adobe Photohoshop</i> 2024	35
Gambar 4.6 Pembuatan <i>Asset</i> Pada <i>Adobe Photohoshop</i> 2024.....	36
Gambar 4.7 <i>Compositting</i> pada <i>Adobe Photoshop</i> 2024.....	37
Gambar 4.8 <i>Motion Graphic</i> Pembukaan Video Pada <i>Adobe After Effect</i> 2020.....	37
Gambar 4.9 <i>Motion Graphic</i> Rumah Adat.....	38
Gambar 4.10 <i>Motion Graphic</i> Karakter Ibu hamil Brbincang	39
Gambar 4.11 <i>Motion Graphic</i> Radio	39
Gambar 4.12 <i>Motion Graphic</i> Puskesmas	40
Gambar 4.13 <i>Motion Graphic</i> Pengertian Stunting	41
Gambar 4.14 <i>Motion Graphic</i> Kurang Gizi Pada Bayi	41
Gambar 4.15 <i>Motion Graphic</i> Anak Stunting sulit Berprestasi	42
Gambar 4.16 <i>Motion Graphic</i> Penjelasan Diagram.....	43
Gambar 4.17 <i>Motion Graphic</i> Penjelasan Pencegahan Stunting.....	43
Gambar 4.18 <i>Motion Graphic</i> Penutup.....	44
Gambar 4.19 Proses <i>Editing</i> Menggunakan <i>Adobe Premiere</i> CC 2019.....	48
Gambar 4. 20 Proses <i>Rendering</i> Menggunakan <i>Premiere</i> CC 2019	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuesioner	63
Lampiran 2. Surat Penyerahan Hasil Penelitian	68



INTISARI

Puskesmas Laktutus merupakan salah satu Pelayanan Kesehatan yang berada di Provinsi Nusa Tenggara Timur. Salah satu pelayanan yang diberikan yakni “cegah stunting”. Karena media penyampaian Puskesmas Laktutus masih slide berupa gambar dan teks sehingga kurang dalam penyampaian materi stunting dengan baik maka dari itu perlu adanya media penyuluhan yang mampu mengvisualisasikan ilustrasi cegah stunting.

Bahaya stunting saat ini menjadi hal yang harus diperhatikan, pencegahan yang dilakukan dengan mensosialisasikannya kepada masyarakat dengan menggunakan media yang tepat dapat menunjang efektivitas selama sosialisasi. Permasalahan tersebut terjadi karena media yang digunakan kurang tepat sehingga dengan adanya animasi 2D dapat membantu penyampaian stunting lebih dimengerti dengan menggunakan teknik *motion graphic* diharapkan dapat membuat sosialisasi berjalan efektif dan mencapai target *audience*.

Hal ini dalam bentuk media baru berbasis *motion graphic* yang nantinya berfungsi sebagai bahan sosialisasi dan edukasi baru yang dapat diakses oleh masyarakat melalui media sosial. Peran media untuk mempermudah pengenalan dan “Pencegahan Stunting” secara langsung (*offline*) maupun secara tidak langsung (*online*).

Kata Kunci: Puskesmas, Animasi 2D, Stunting, Motion Graphic

ABSTRACT

Laktutus Health Center is one of the Health Services in East Nusa Tenggara Province. One of the services provided is "prevent stunting". Because the delivery media at the Laktutus Community Health Center is still slides in the form of images and text, it is lacking in delivering stunting material properly, therefore there is a need for outreach media that is able to visualize illustrations of preventing stunting.

The danger of stunting is currently something that must be taken into account, prevention is done by socializing it to the public using the right media to support effectiveness during the socialization. This problem occurs because the media used is not appropriate so that 2D animation can help convey stunting more understandable by using motion graphic techniques. It is hoped that this can make socialization run effectively and reach the target audience.

Keywords: Community Health Center, 2D Animation, Stunting, Motion Graphics