

**PEMBUATAN VIDEO PROGRAM SLEMAN SEHAT BAZNAS  
TERHADAP KESEJAHTERAAN MASYARAKAT  
MENGUNAKAN TEKNIK  
MOTION GRAPHIC**

**TUGAS AKHIR**



Disusun oleh:

**Handewa Diasika Saputri      22.02.0853**

**Latifa Tri Indriyani          22.020854**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2025**

**PEMBUATAN VIDEO PROGRAM SLEMAN SEHAT BAZNAS  
TERHADAP KESEJAHTERAAN MASYARAKAT  
MENGUNAKAN TEKNIK  
MOTION GRAPHIC**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh:

**Handewa Diasika Saputri      22.02.0853**

**Latifa Tri Indriyani            22.020854**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2025**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN VIDEO PROGRAM SLEMAN SEHAT BAZNAS  
TERHADAP KESEJAHTERAAN MASYARAKAT  
MENGUNAKAN TEKNIK  
MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Handewa Diasika Saputri      22.02.0853**

**Latifa Tri Indriyani          22.020854**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 9 Juni 2025

**Dosen Pembimbing,**

  
**Akhmad Dahlan, M.Kom**

**NIK. 190302174**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN VIDEO PROGRAM SLEMAN SEHAT BAZNAS  
TERHADAP KESEJAHTERAAN MASYARAKAT  
MENGUNAKAN TEKNIK  
MOTION GRAPHIC**

yang disusun dan diajukan oleh

**Handewa Diasika Saputri**

**22.02.0853**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 25 Juni 2025

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

Supriatin, A.Md., S.Kom., M.Kom  
**NIK. 190302239**

Ninik Tri Hartanti, S.Kom., M.Kom  
**NIK. 190302330**

**Tanda Tangan**



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 25 Juni 2025

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



Prof. Dr. Kusrini, S.Kom., M.Kom  
**NIK. 190302106**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : Handewa Diasika Saputri  
NIM : 22.02.0853

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Pembuatan Video Program Sleman Sehat Baznas terhadap kesejahteraan Masyarakat menggunakan Teknik Motion

Dosen Pembimbing : Akhmad Dahlan, 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

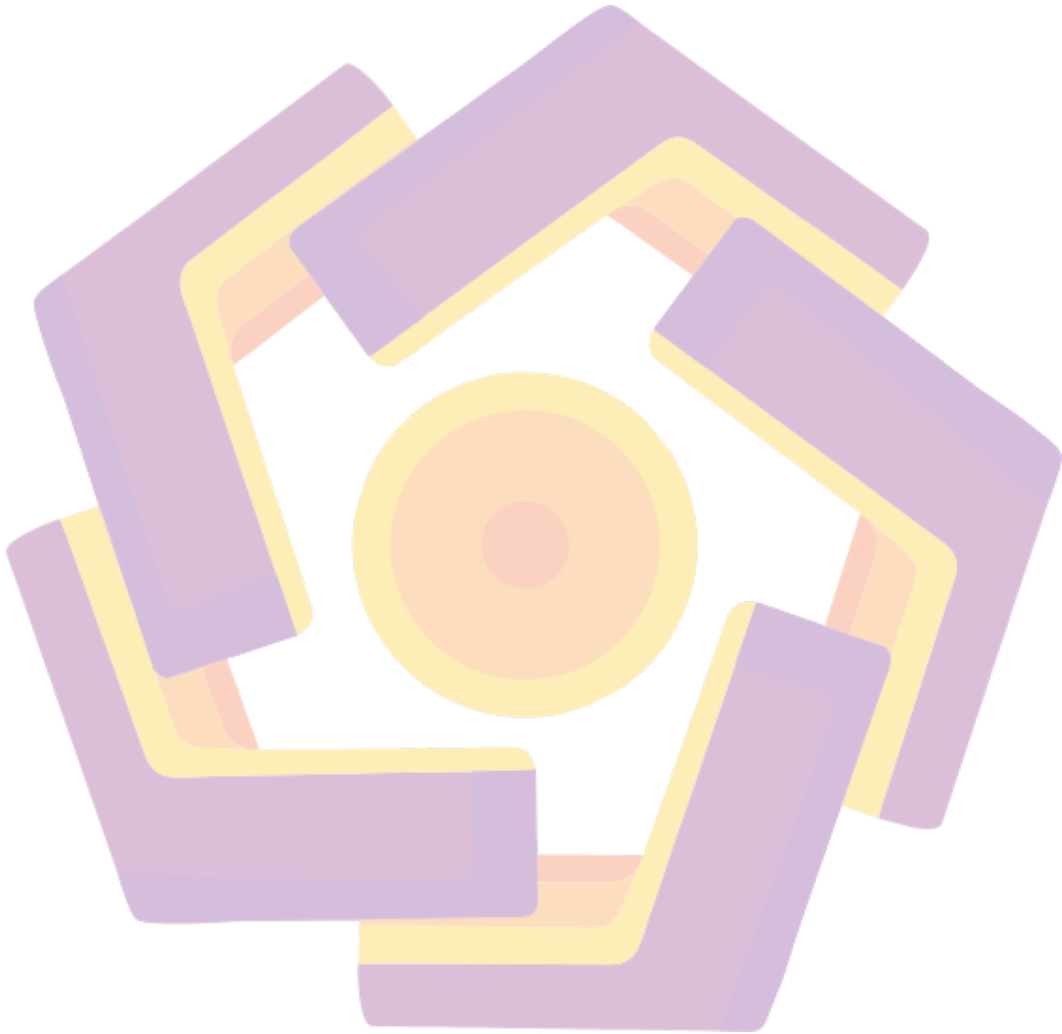
Yogyakarta,  
Yang Menyatakan,

  
  
METERAI  
TEMPEL  
9DAMX425506581  
Handewa Diasika Saputri

## HALAMAN MOTTO

*"Barang siapa bersyukur, maka Aku akan menambah (nikmat) kepadanya."*

— QS. Ibrahim: 7



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan ketulusan, karya tugas akhir ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya yang tak pernah henti menyertai langkah saya.
2. Ibu tercinta yang telah menjadi sumber doa, semangat, dan kasih sayang yang tak terbatas.
3. Teman-teman seperjuangan yang senantiasa memberi semangat dan kebersamaan yang berarti.
4. Dosen pembimbing dan seluruh dosen Program Studi Manajemen Informatika Universitas Amikom Yogyakarta atas bimbingan dan ilmunya.

Semoga karya sederhana ini dapat menjadi langkah awal untuk terus berkarya dan memberi manfaat bagi sesama.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya. Karya tulis ini penulis persembahkan untuk kedua orang tua tercinta, terutama ibu Muryanti dan bapak Saidi, yang telah menjadi sumber kekuatan dan ketulusan melalui doa, kasih sayang, serta dukungan yang tak pernah putus. Terima kasih yang tulus penulis sampaikan kepada Latifa Tri Indriyani atas kerja sama kelompok yang baik dan kemurahan hatinya yang telah meminjamkan laptop, sehingga proses penulisan tugas akhir ini dapat berjalan lancar. Rasa hormat dan terima kasih juga penulis sampaikan kepada M. Izhar Aris Saputra atas segala dukungan, semangat, serta ilmu yang telah ia bagikan dengan sabar selama penyusunan tugas akhir ini. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan pula kepada dosen pembimbing bapak Ahmad Dahlan, M.Kom yang telah membimbing dan memberikan arahan dengan sabar serta penuh perhatian, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan menjadi keberkahan dan mendapat balasan terbaik dari Allah SWT.

Yogyakarta, 03 Juni 2025

Handewa Diasika Saputri

## DAFTAR ISI

|                                               |      |
|-----------------------------------------------|------|
| TUGAS AKHIR.....                              | 1    |
| TUGAS AKHIR.....                              | i    |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....                      | ii   |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                       | iii  |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR ..... | iv   |
| HALAMAN MOTTO .....                           | v    |
| HALAMAN PERSEMBAHAN.....                      | vi   |
| KATA PENGANTAR .....                          | vii  |
| DAFTAR ISI.....                               | viii |
| DAFTAR TABEL.....                             | x    |
| DAFTAR GAMBAR .....                           | 11   |
| INTISARI.....                                 | xii  |
| ABSTRACT.....                                 | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN.....                        | 1    |
| 1.1 Latar Belakang.....                       | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah.....                      | 3    |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....                   | 3    |
| 1.4 Batasan Masalah .....                     | 4    |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....                  | 4    |
| 1.6 Sistematika Penulisan .....               | 4    |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....                  | 6    |
| 2.1 Referensi .....                           | 6    |
| 2.2 Landasan Teori.....                       | 15   |
| 2.2.1 Motion Grapich .....                    | 15   |
| 2.2.2 Multimedia Interaktif.....              | 15   |
| 2.2.3 Animasi.....                            | 16   |
| 2.2.4 Media informasi.....                    | 16   |

|                                               |    |
|-----------------------------------------------|----|
| 2.2.5 Komunikasi Visual .....                 | 16 |
| BAB III Metodologi penelitian .....           | 17 |
| 3.1 Pendefinisian Permasalahan.....           | 17 |
| 3.1.1 Tinjauan umum.....                      | 17 |
| 3.1.2 Deskripsi Masalah .....                 | 18 |
| 3.1.3 Solusi yang Diusulkan.....              | 18 |
| 3.2 Analisis Kebutuhan.....                   | 19 |
| 3.2.1 Kebutuhan Fungsional.....               | 19 |
| 3.2.2 Kebutuhan Non Fungsional .....          | 20 |
| 3.3 Perancangan .....                         | 21 |
| 3.3.1 Tahap Praproduksi.....                  | 21 |
| 3.3.2 Tahapan produksi .....                  | 21 |
| 3.3.3 Tahap pascaproduksi .....               | 21 |
| BAB IV hasil DAN PEMBAHASAN.....              | 39 |
| 4.1 Implementasi.....                         | 39 |
| 4.2 Pengujian.....                            | 42 |
| 4.2.1 Tahapan Pengujian .....                 | 42 |
| 4.2.2 Metode Pengujian.....                   | 42 |
| 4.2.3 Hasil Pengujian.....                    | 43 |
| 4.2.4 Implementasi hasil evaluasi Video ..... | 46 |
| BAB V PENUTUP.....                            | 47 |
| 5.1 Kesimpulan .....                          | 47 |
| 5.2 Saran .....                               | 48 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                          | 49 |

## DAFTAR TABEL

|                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2. 1 perbandingan paper referensi dengan penelitian..... | 6  |
| Tabel 3. 1 Masalah Pada Obyek Penelitian.....                  | 18 |
| Tabel 3. 2 Daftar Solusi .....                                 | 18 |
| Tabel 3. 3 Kebutuhan Hardware .....                            | 20 |
| Tabel 3. 4 Kebutuhan Software.....                             | 20 |
| Tabel 3. 5 Kebutuhan Brainware .....                           | 20 |
| Tabel 4. 1 Hasil Kuisisioner Responden.....                    | 43 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                              |        |
|--------------------------------------------------------------|--------|
| Gambar 3. 1 Alur Tahapan Produksi.....                       | 22     |
| Gambar 3. 2 Kantor Baznas Sleman .....                       | 24     |
| Gambar 3. 3 Opening .....                                    | 31     |
| Gambar 3. 4 Apa itu Sleman sehat.....                        | 31     |
| Gambar 3. 5 Penjelasan apa itu sleman sehat .....            | 32     |
| Gambar 3. 6 Layanan yang tersedia.....                       | 32     |
| Gambar 3. 7 Layanan yang tersedia.....                       | 33     |
| Gambar 3. 8 Alur permohonan.....                             | 33     |
| Gambar 3. 9 Alur permohonan.....                             | 34     |
| Gambar 3. 10 Alur permohonan.....                            | 34     |
| Gambar 3. 11 Yang berhak menerima bantuan.....               | 35     |
| Gambar 3. 12 Yang berhak menerima bantuan.....               | 35     |
| Gambar 3. 13 Layanan kesehatan .....                         | 36     |
| Gambar 3. 14 Mengajak bergabung .....                        | 37     |
| Gambar 3. 15 Mengajak bergabung .....                        | 37     |
| Gambar 3. 16 Penutup logo sleman sehat dan logo BAZNAS ..... | 38     |
| <br>Gambar 4. 1 Cuplikan Video .....                         | <br>39 |
| Gambar 4. 2 Implementasi Video .....                         | 40     |
| Gambar 4. 3 Implementasi video .....                         | 41     |
| Gambar 4. 4 Implementasi Video .....                         | 41     |
| Gambar 4. 5 Hasil pengujian para ahli.....                   | 45     |
| Gambar 4. 6 Hasil pengujian para ahli.....                   | 45     |

## INTISARI

Program Sleman Sehat dari BAZNAS Kabupaten Sleman bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui layanan kesehatan dan bantuan medis. Namun, program ini belum dikenal secara luas, terutama oleh kelompok masyarakat yang paling membutuhkan. Minimnya informasi yang mudah diakses dan menarik menjadi hambatan utama dalam penyebaran informasi program tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang media komunikasi yang efektif guna meningkatkan pemahaman dan partisipasi masyarakat terhadap Program Sleman Sehat.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (research and development) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Langkah-langkah yang dilakukan meliputi identifikasi masalah, pengumpulan data melalui wawancara dan observasi, perancangan konten video motion graphic, serta uji coba media kepada masyarakat sasaran. Data yang diperoleh dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas media dalam menyampaikan informasi program secara interaktif dan mudah dipahami.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa video motion graphic yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman masyarakat terhadap Program Sleman Sehat. Media ini dinilai menarik, mudah dipahami, dan efektif dalam menyampaikan informasi penting. Dengan demikian, penggunaan media visual interaktif dapat menjadi solusi dalam mendukung penyebaran informasi program kesehatan berbasis masyarakat.

**Kata kunci:** Sleman Sehat, motion graphic, media komunikasi, informasi kesehatan, BAZNAS

## ABSTRACT

*The Sleman Sehat Program initiated by BAZNAS of Sleman Regency aims to improve community welfare through healthcare services and medical assistance. However, the program is not yet widely recognized, particularly among the most vulnerable segments of society. The lack of accessible and engaging information has become a major obstacle in promoting the program. Therefore, this study aims to design an effective communication medium to enhance public understanding and participation in the Sleman Sehat Program.*

*This research employs a research and development (R&D) method with a descriptive qualitative approach. The steps include problem identification, data collection through interviews and observations, development of motion graphic video content, and testing of the media with the target audience. The collected data were analyzed to assess the effectiveness of the media in conveying information interactively and comprehensibly.*

*The results indicate that the developed motion graphic video successfully increases public awareness and understanding of the Sleman Sehat Program. The media was considered engaging, easy to understand, and effective in delivering key messages. Thus, interactive visual media can be a viable solution to support the dissemination of community-based health program information.*

**Keyword:** Sleman Sehat, motion graphic, communication media, health information, BAZNAS