

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN KELAS REMAJA PUTRI
PADA UPT DINKES PUSKESMAS BANJARNEGARA 1 DENGAN
TEKNIK LIVESHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Vanida Intan Larasati

15.02.8992

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN KELAS REMAJA PUTRI
PADA UPT DINKES PUSKESMAS BANJARNEGARA 1 DENGAN
TEKNIK LIVESHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



disusun oleh

Vanida Intan Larasati

15.02.8992

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN KELAS REMAJA PUTRI
PADA UPT DINKES PUSKESMAS BANJARNEGARA 1 DENGAN
TEKNIK LIVESHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Vanida Intan Larasati

15.02.8992

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 Mei 2019

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom.

NIK.190302182

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN KELAS REMAJA PUTRI
PADA UPT DINKES PUSKESMAS BANJARNEGARA 1 DENGAN
TEKNIK LIVESHOOT DAN MOTION GRAPHIC**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Vanida Intan Larasati 15.02.8992

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Mei 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ainul Yaqin, M. Kom.

NIK. 190302255

Bhanu Sri Nugraha, M. Kom.

NIK. 190302164

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 28 Mei 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si.,M.T.

NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini adalah karya saya sendiri (ASLI), dan isi dari Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang di ajukan orang lain untuk memperoleh gelar Akademis di sebuah instansi pendidikan tinggi di manapun, sejauh yang kami ketahui juga tidak terdapat karya orang di terbitkan oleh orang lain. Kecuali secara tertulis diacu di dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar Pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah kami buat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

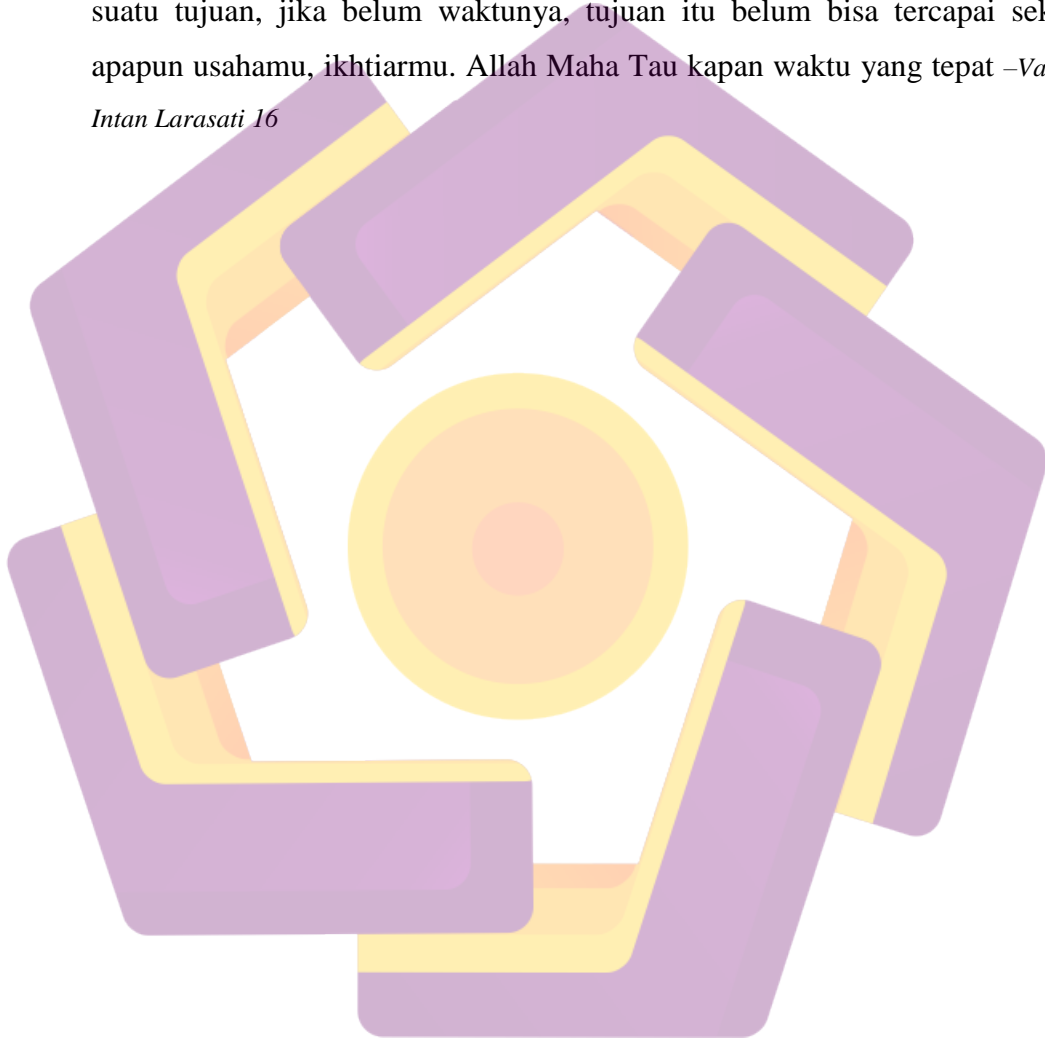
Yogyakarta, 9 Juli 2019



Vanida Intan Larasati
NIM. 15.02.8992

MOTTO

- Kesulitan bukanlah untuk menyerah bahkan berputus asa. Kesulitan membuat kita harus lebih banyak berinteraksi dan belajar dengan orang lain. -*Vanida Intan Larasati 16*
- Waktu adalah pedang kata pepatah. Waktu adalah proses untuk tercapainya suatu tujuan, jika belum waktunya, tujuan itu belum bisa tercapai sekuat apapun usahamu, ikhtiarmu. Allah Maha Tau kapan waktu yang tepat –*Vanida Intan Larasati 16*



PERSEMBAHAN

Segala Puji kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.

Oleh karena itu dengan rasa bahagia saya tuturkan rasa syukur dan terimakasih kepada :

1. Puji syukur kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya skripsi ini dapat selesai.
2. Alm. Sudargo, Ibu Nastiti Peni, selaku orang tua saya yang telah memberikan semuanya dan menjadi motivasi bagi saya.
3. Kekasih saya Fawwaz Naufal Ramadhan, menjadi pendengar yang baik tentang lika - liku selama saya skripsi, memberikan solusi dan semangat tiada henti.
4. Tim produksi Titis Baskoro, Jodi, Putri, Koko, Dodo telah membantu saya selama produksi video.
5. Adel, Nibras, Diazti, Via dan semuanya yang saya tidak bisa sebutkan satu persatu. Terimakasih support yang diberikan.
6. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih atas ilmunya yang telah diajarkan kepada penulis dan membuat penulis lebih memiliki semangat menuju kesuksesan.
7. Pihak UPT Dinkes Puskesmas Banjarnegara 1 terimakasih banyak karena telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
8. Dan semua orang yang sudah terlibat dalam kehidupan saya, terimakasih atas pelajarannya dan supportnya.

Serta kepada semua pihak yang telah berada di sekitar kami yang tidak bisa kami sebutkan satu per satu.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT Yang Maha Esa atas rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Pembuatan Video Pembelajaran Kelas Remaja Putri Pada UPT Dinkes Puskesmas Banjarnegara 1 Dengan Teknik Live Shoot dan Motion Graphic”.

Dengan selesainya Tugas Akhir. Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan.
2. Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan memberi dukungan kepada penulis di dalam proses penulisan Tugas Akhir ini.
3. Bapak / Ibu Dosen di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.
4. Pihak UPT Dinkes Puskesmas Banjarnegara 1, terimakasih banyak karena telah mengijinkan penulis untuk melakukan penelitian.
5. Teman-teman seangkatan Mahasiswa 15-D3MI-02, yang telah banyak berdiskusi dan bekerjasama dengan penulis selama masa pendidikan.

Penulis menyadari Tugas Akhir ini masih banyak kelemahan dan kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, semoga keberadaan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan kita, khususnya tentang Sistem Penunjang Keputusan Evaluasi Kinerja Karyawan dalam sebuah instansi/perusahaan.

Yogyakarta, 9 Juli 2019

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Pengumpulan Data	3
1.6.2 Metode Pembuatan Video Motion Graphic	4
1.6.3 Evaluasi Video Pembelajaran	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Multimedia	7
2.2.1 Pengertian Multimedia	7
2.2.2 Sejarah Multimedia	8
2.2.3 Elemen Multimedia	8
2.3 Live Shoot	9
2.4 Motion Graphic	13
2.4.1 Pengertian Motion Graphic	13
2.5 Tahapan Produksi	16

2.5.1	Tahap Pra Produksi	15
2.5.1.1	Penepatan ide cerita	15
2.5.1.2	Penuangan ide dalam bentuk naskah	15
2.5.1.3	Pembuatan storyboard	16
2.6	Tahap Produksi	16
2.6.1	Video	16
2.6.2	Audio	17
2.6.3	Tahap Pasca Produksi	17
2.7	Bentuk Desain Penelitian Experiment	17
2.7.1	Pre-experimental design	17
2.7.2	True Experimental Design	18
2.7.3	Teknik Quasy Experimental	19
2.8	Teori Evaluasi	22
BAB III TINJAUAN UMUM		23
3.1	Sejarah Objek	23
3.1.2	Materi Remaja Putri	24
3.2	Video Sosial	29
3.3	Analisis Kebutuhan	29
3.4	Ide dan Konsep	34
3.5.1	Konsep	34
3.5.2	Story Board	34
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		43
4.1	Tahap Produksi	43
4.1.1	Pengambilan Video	43
4.1.2	Pembuatan Asset pada Adobe Photoshop CS6	47
4.2	Pembuatan Pasca Produksi	48
4.2.1	Compositing	49
4.2.2	Editing	53
4.2.3	Rendering	56
4.2.3	Rekaman Narasi	57
4.3	Hasil Pengujian Dan Pembahasan	59
4.3.1	Hasil Perhitungan Pengujian (Quasy Eksperiment)	62
BAB V PENUTUP		69
5.1	Kesimpulan	69

5.2	Saran.....	69
	DAFTAR PUSTAKA.....	71



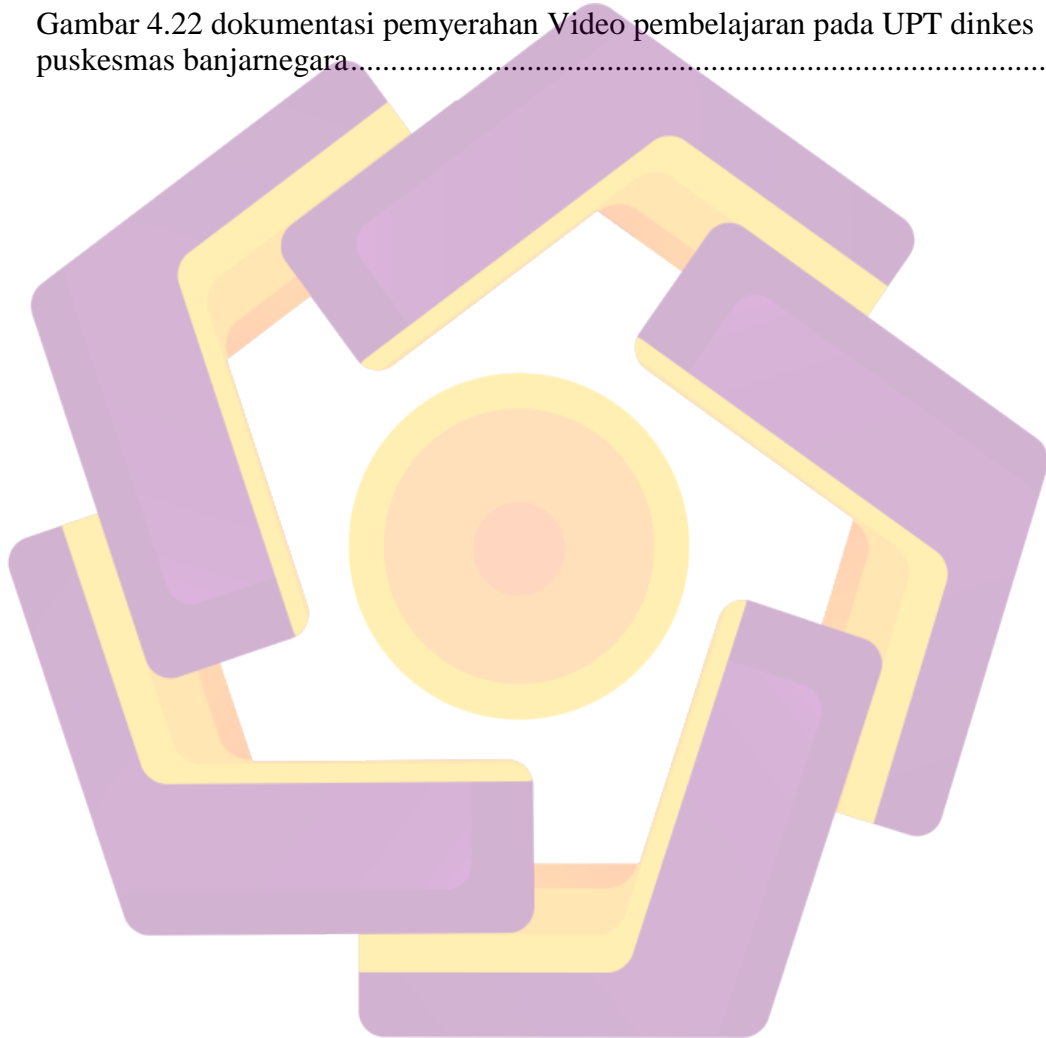
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan dengan Penelitian Rheno Ade Mahendra.....	6
Tabel 2.2 Tabel Perbandingan dengan Penelitian Natalia Lousia Risanti	7
Tabel 2.3 Tabel Perbandingan dengan Penelitian Fahmi Rabbani	7
Tabel 3.1 Perangkat Keras yang Digunakan dan Di Rekomendasikan.....	31
Tabel 3.2 Perangkat Lunak yang Digunakan dan Di Rekomendasikan.....	31
Tabel 3.3 Kebutuhan Brainware	32
Tabel 3.4 Rancangan Storyboard	35
Tabel 4.1 Alat, Setting dan Property yang Digunakan	43
Tabel 4.2 Rincian Asset-Asset yang Digunakan.....	44
Tabel 4.3 Kuesioner Pemateri “Aspek Pembelajaran & Kebahasan”	60
Tabel 4.4 Kuesioner Pemateri “Aspek Isi”	60
Tabel 4.5 Kuesioner Pemateri “Aspek Tampilan dan Suara”	61
Tabel 4.6 Kuesioner Siswi	62
Tabel 4.7 Karakteristik Siswa Menurut Umur	63
Tabel 4.8 Hasil Rata-Rata Penilaian Video Pembelajaran.....	63
Tabel 4.9 Hasil Tes Pretest Posttest Video Pembelajaran.....	65
Tabel 4.10 Hasil Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Penularan HIV Menggunakan Metode Ceramah Dan Menggunakan Media Pembelajaran.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Extreme Close Up	10
Gambar 2.2 Contoh Close Up Shot.....	10
Gambar 2.3 Contoh Medium Close up	11
Gambar 2.4 Contoh Medium Shot	12
Gambar 2.5 Contoh Long Shot	12
Gambar 2.6 Contoh Extreme Long Shot.....	13
Gambar 2.7 Contoh Motion Graphic Infografis.....	15
Gambar 2.8 Contoh Motion Grpahic Edukasi.....	15
Gambar 2.9 Contoh Storyboard	17
Gambar 2.10 Nonequivalent Control Group Design	22
Gambar 3.1 Wawancara Bersama Ketua Remaja Putri	29
Gambar 3.2 Penyuluhan Remaja Putri Terhadap Sekolah Madrasah Aliyah	30
Gambar 3.3 Penyuluhan Remaja Putri Menengah	30
Gambar 4.1 Pengaturan Ukuran Background Adobe Photoshop CS6.....	47
Gambar 4.2 Pembuatan Sketsa Adobe Photoshop CS6	48
Gambar 4.3 Hasil Gambar Asset Adobe Photoshop CS6	48
Gambar 4.4 Compositing Setting Adobe After Effect CS6	49
Gambar 4.5 Membuat Background Adobe After Effect CS6	50
Gambar 4.6 Mengatur Scale Adobe After Effect CS6.....	50
Gambar 4.7 Menerapkan Animasi Ke Seluruh Asset-Asset dalam Background Adobe After Effect CS6	50
Gambar 4.8 Melakukan Play pada Timeline Adobe After Effect CS6.....	51
Gambar 4.9 Menerapkan Perubahan Warna Adobe After Effect CS6.....	51
Gambar 4.10 Proses Pre-Compose Adobe After Effect CS6.....	52
Gambar 4.11 Menerapkan Puppet Pin Tool Adobe After Effect CS6	53
Gambar 4.12 Proses Pembuatan Animasi Adobe After Effect CS6	53
Gambar 4.13 New Project Adobe Premier Pro CS6	54
Gambar 4.14 Import	55
Gambar 4.15 Proses Editing Adobe Premier Pro CS6.....	56

Gambar 4.16 Tampilan Saat Rendering pada Adobe Premier Pro CS6.....	57
Gambar 4.17 Efek Pengilang Noise Audio Audacity	57
Gambar 4.18 Pengaturan Noise Reduction	58
Gambar 4.19 Menaikan Volume Audio Ekualizer Audacity.....	59
Gambar 4.20 Dokumentasi Saat Rekaman Narasi	59
Gambar 4.21 Dokumentasi saat melihat video pembelajaran penularan hiv	67
Gambar 4.22 dokumentasi penyerahan Video pembelajaran pada UPT dinkes puskesmas banjarnegara.....	68



INTISARI

Kelas remaja putri merupakan salah satu program yang di dirikan oleh UPT DINKES Puskesmas Banjarnegara 1 yang terletak di Jalan Sermamuklas Banjarnegara. Kelas remaja putri adalah salah satu program penyuluhan kesehatan pada remaja putri isue krusial dalam pencapaian pembangunan di seluruh dunia. Pelayanan kesehatan pada remaja putri tidak hanya sensitif bagi kualitas sumber daya manusia di masa mendatang, Masalah yang di hadapi oleh kabupaten banjarnegara terkait dengan kematian remaja putri yang masih tinggi. Faktor kematian yang masih cukup tinggi adanya kehamilan dan persalinan terlalu muda.

Kelas remaja putri tersebut hanya melakukan penyuluhan mendatangi tempat – tempat hiburan, bioskop dan beberapa sekolah menengah di kabupaten banjarnegara sehingga kurang efektif. Pembuatan video pembelajaran kelas remaja putri pada UPT DINKES Puskesmas Banjarnegara 1 untuk mempermudah penyuluhan terhadap remaja putri dapat dipahami dengan mudah mengenai informasi didalam video pembelajaran tersebut. Metode penelitian yang di gunakan adalah pre experimental design One – Group Pretest-Posttest Design (Satu Kelompok Prates-Postes)

Pada desain ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

ABSTRACT

Teenage class learning videos are videos that explain education about the dangers, effects, symptoms of HIV which are packed with liveness techniques and motion graphics.

Use motion graphic techniques to describe or show those who cannot use the liveness technique. As the HIV virus enters the blood cells, sperm cells enter the vagina, have sexual intercourse freely.

The assets used in figure two are made so that children who see the learning video are not easily saturated and are given bright colors and describe the color of the teenager.

Keywords : *Education HIV, Motion Graphic, Liveness, Learning Videos.*

