

**PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC TENTANG PERSALINAN
SEHAT PADA PUSKESMAS DEPOK 3 YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

**Mariana Dwi Oktaviani Bandari
15.11.8856**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC TENTANG PERSALINAN
SEHAT PADA PUSKESMAS DEPOK 3 YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah satu Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu
Jurusan Informatika



disusun oleh

Mariana Dwi Oktaviani Bandari

15.11.8856

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC TENTANG PERSALINAN
SEHAT PADA PUSKESMAS DEPOK 3 YOGYAKARTA**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mariana Dwi Oktaviani Bandari

15.11.8856

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Desember 2018

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC TENTANG PERSALINAN
SEHAT PADA PUSKESMAS DEPOK 3 YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mariana Dwi Oktaviani Bandari

15.11.8856

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 14 Agustus 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Agus Puerwanto, M.Kom
NIK. 190302229



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Agustus 2019

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, 19 Agustus 2019

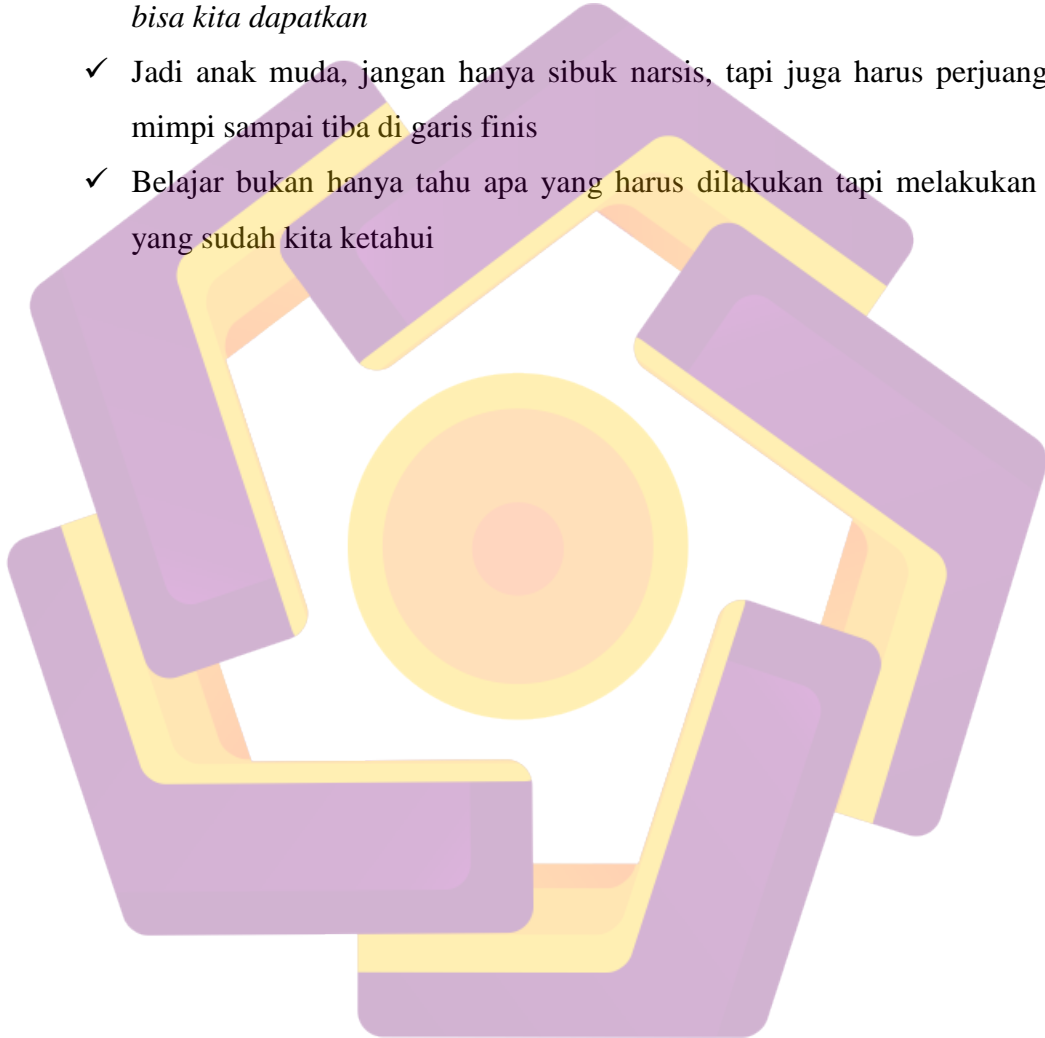


Mariana Dwi Oktaviani Bandari

NIM. 15.11.8856

MOTTO

- ✓ *Garis batas antara kegagalan dan kesuksesan sangatlah tipis jangan menyerah !!*
- ✓ *Kebahagiaaan muncul dari apa yang bisa kita berikan bukan dari apa yang bisa kita dapatkan*
- ✓ *Jadi anak muda, jangan hanya sibuk narsis, tapi juga harus perjuangkan mimpi sampai tiba di garis finis*
- ✓ *Belajar bukan hanya tahu apa yang harus dilakukan tapi melakukan apa yang sudah kita ketahui*



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah saya ucapkan syukur ke hadirat Allah S.W.T atas semua karunia, kesehatan dan petunjuknya sehingga akhirnya saya bisa menyelesaikan studi saya. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- ✓ Tuhan yang maha esa
- ✓ Kedua orang tua saya yang tidak bosan selalu mendoakan, mengingatkan, dan memberikan support
- ✓ My beloved Raihan Adly Baskara yang selalu meyakinkan saya, memberikan support
- ✓ Abang saya dan saudara-saudara saya
- ✓ Teman – teman saya Artha Permata Alwi, Fahrozi Ridwan Joutilus, Christanto Tri Munthe, Refa Arbi Muafa H, Indra Setiawan, Arfan Fachmi, Haviz Ramadhan Hamidi serta, keluarga S1-TI06 dan semua yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu saya ucapkan banyak terimakasih
- ✓ Semua Dosen, karyawan atau civitas akademik Universitas Amikom Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Segala puji dan syukur alhamdulillah saya ucapkan ke khadirat Allah S.W.T yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “PEMBUATAN VIDEO MOTION GRAPHIC TENTANG PERSALINAN SEHAT PADA PUSKESMAS DEPOK 3 YOGYAKARTA” yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata 1 dalam bidang Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Mohammad Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom dosen pembimbing utama saya
3. Ibu ely Pujiastuti, M.Kom dosen wali saya
4. Dan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas ini

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran selalu penulis harapkan demi kesempurnaan laporan ini. Akhirnya penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membaca laporan ini.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 19 Agustus 2019

Mariana Dwi Oktaviani Bandari
NIM. 15.11.8856

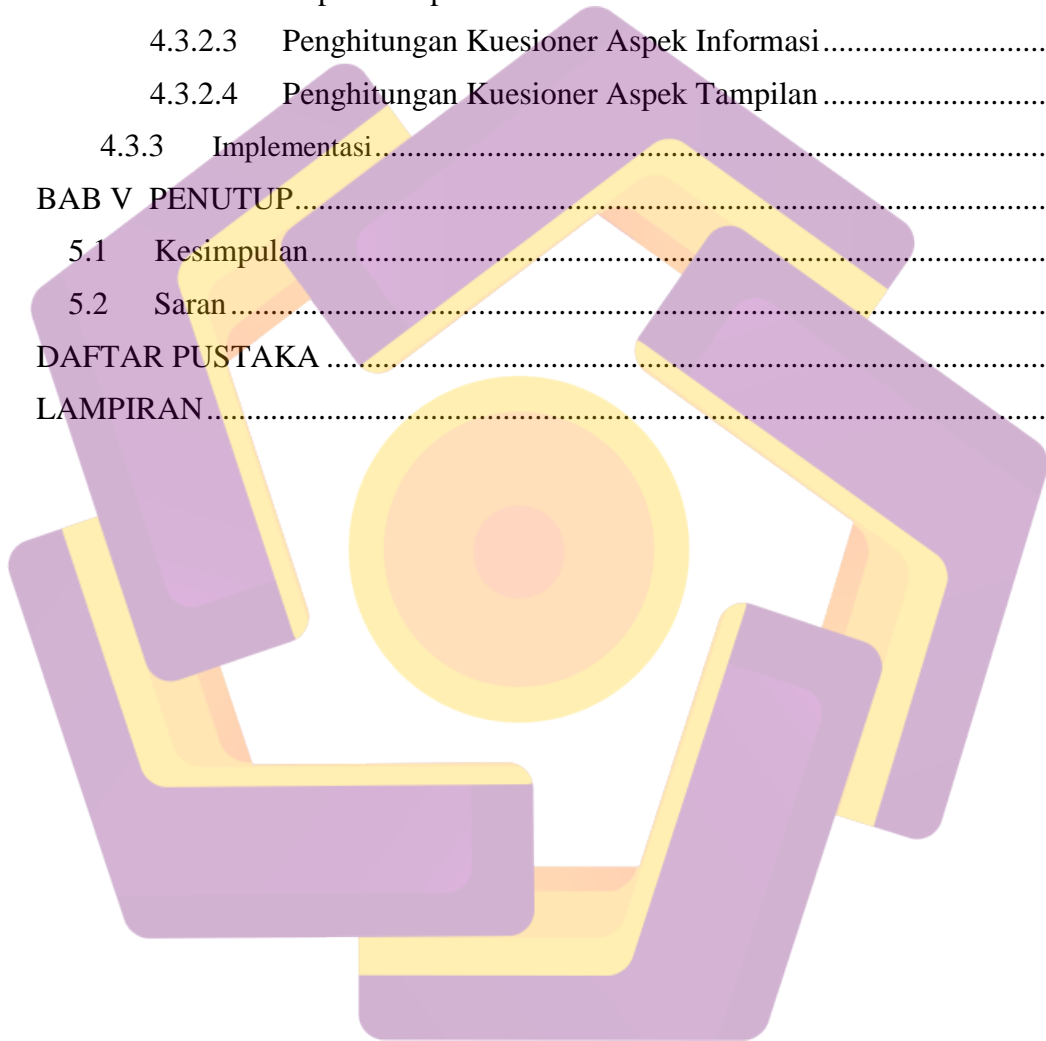
DAFTAR ISI

COVER	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Penelitian	3
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Metode Penelitian.....	4
1.6.1. Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2. Metode Analisis	5
1.6.3. Metode Perancangan	5
1.6.4. Metode Evaluasi.....	6
1.7. Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1. Tinjauan Pustaka	8
2.2. Motion Graphic	9
2.2.1 Pengertian Motion Graphic	9
2.2.2 Konsep Dasar Motion Graphic	9

2.2.3	Prinsip Motion Graphic.....	10
2.3	Pengertian Multimedia	11
2.3.1	Elemen - Elemen Multimedia	12
2.4	Analisis SWOT.....	14
2.4.1	Strenght (Kekuatan)	14
2.4.2	Weakness (Kelemahan).....	14
2.4.3	Opportunity (Peluang).....	14
2.4.4	Threats (Ancaman).....	14
2.5	Analisis Kebutuhan	15
2.5.1	Kebutuhan Fungsional	15
2.5.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	15
2.6	Animasi	16
2.6.1	Jenis Animasi	17
2.7	Teknik Animasi	18
2.8	Tahapan Perancangan.....	19
2.8.1	Tahap Pra-Produksi.....	19
2.8.1.1	Pencarian dan Penemuan Ide.....	20
2.8.1.2	Naskah.....	20
2.8.1.3	Storyboard	20
2.8.2	Tahap Produksi	21
2.8.2.1	Tahap Pengembangan Produksi Animasi.....	21
2.8.3	Pasca Produksi	22
2.8.3.1	Editing	23
2.8.3.2	Compositing	23
2.8.3.3	Finishing.....	23
2.9	Metode Testing.....	25
2.9.1	Kuisisioner.....	25
2.9.2	Pengertian Skala Likert	25
2.9.3	Menentukan Interval	26
2.9.4	Rumus Persentase	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		28
3.1	Tinjauan Umum.....	28

3.1.1	Sejarah Singkat Puskesmas Depok 3 Yogyakarta.....	28
3.1.2	Visi dan Misi Puskesmas Depok 3 Yogyakarta	29
3.1.2.1	Visi	29
3.1.2.2	Misi.....	29
3.1.3	Struktur Organisasi	30
3.2	Pengumpulan Data	30
3.2.1	Observasi.....	30
3.2.2	Wawancara.....	31
3.3	Analisis Masalah	32
3.3.1	Analisis SWOT	32
3.3.2	Kelemahan Media Lama.....	35
3.4	Solusi yang Ditawarkan.....	36
3.5	Solusi yang Dipilih.....	36
3.6	Analisi Kebutuhan.....	36
3.6.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	36
3.6.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	37
3.6.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	37
3.6.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	38
3.6.2.3	Kebutuhan Brainware.....	38
3.7	Rancangan Pra-Produksi	39
3.7.1	Ide dan Konsep.....	39
3.7.2	Rancangan Naskah	40
3.7.3	Rancangan Storyboard.....	42
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		47
4.1	Database dan Tabel	47
4.1.1	Pembuatan Design.....	47
4.1.2	Dubbing.....	50
4.2	Pasca Produksi (Post-Production)	52
4.2.1	Compositing	52
4.2.1.1	Penganimasian Scene Objek	53
4.2.1.2	Penganimasian Scene Karakter	56
4.2.2	Editing.....	59

4.2.3	Rendering	60
4.3	Evaluasi	62
4.3.1	Perbandingan Kebutuhan Fungsional	62
4.3.2	Pembahasan Beta	64
4.3.2.1	Aspek Informasi	64
4.3.2.2	Aspek Tampilan	66
4.3.2.3	Penghitungan Kuesioner Aspek Informasi.....	68
4.3.2.4	Penghitungan Kuesioner Aspek Tampilan.....	70
4.3.3	Implementasi.....	72
BAB V PENUTUP.....		73
5.1	Kesimpulan.....	73
5.2	Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA		75
LAMPIRAN.....		78



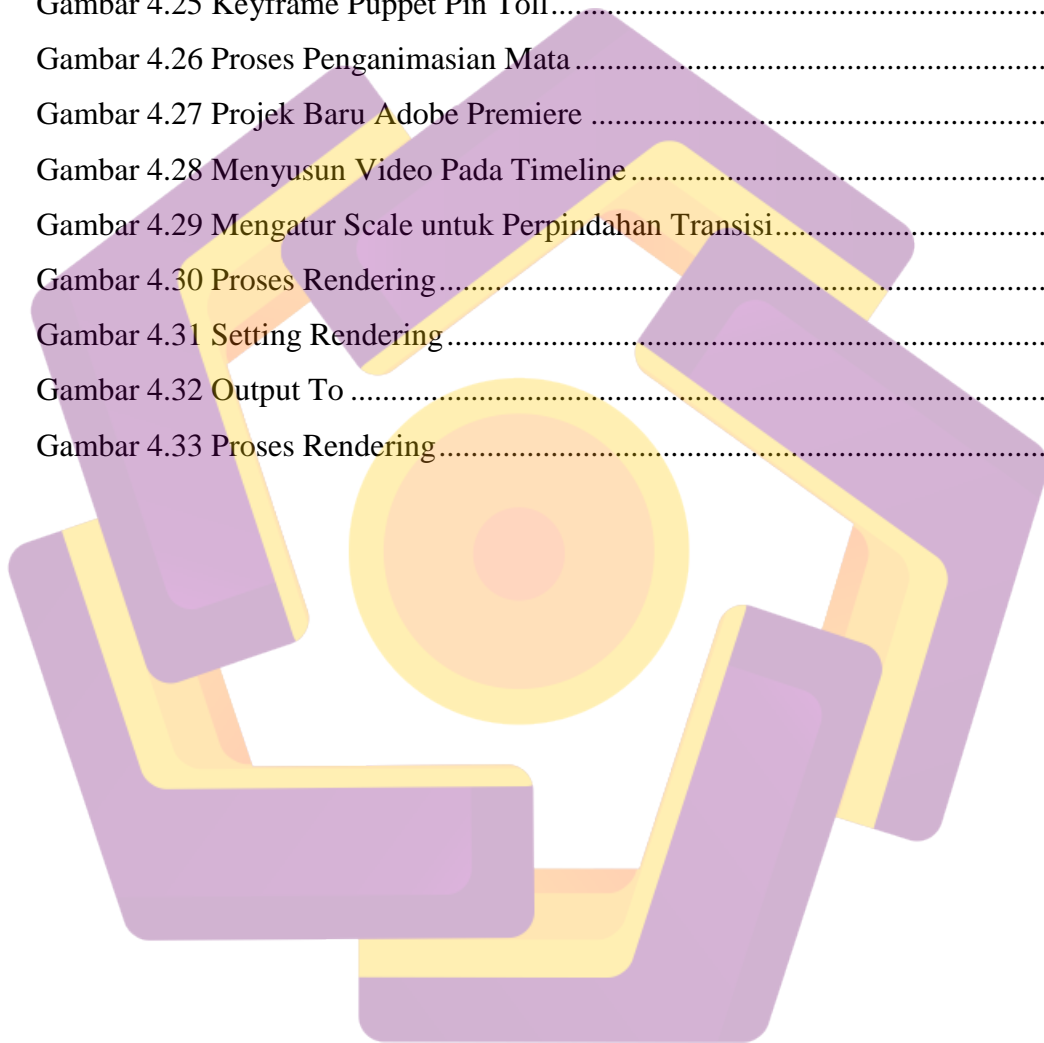
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Matrix.....	14
Tabel 2.3 Skala Jawaban	26
Tabel 2.4 Interval Skor Pengkategorian.....	26
Tabel 3.1 Tabel SWOT	33
Tabel 3.2 Perangkat Keras	37
Tabel 3.3 Perangkat Lunak	38
Tabel 3.4 Storyboard.....	42
Tabel 4.1 Evaluasi Kebutuhan Fungsional.....	63
Tabel 4.2 Pengujian Aspek Informasi	66
Tabel 4.3 Pengujian Aspek Tampilan	67
Tabel 4.4 Pengkategorian Skor Kuesioner.....	69
Tabel 4.5 Persentase Skor Jawaban Kuesioner	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Elemen Multimedia	12
Gambar 2.2 <i>Storyboard</i>	21
Gambar 3.1 Gambar Puskesmas Depok 3 Yogyakarta	29
Gambar 3.2 Gambar Struktur Organisasi Puskesmas Depok 3 Yogyakarta.....	30
Gambar 3.3 Materi Penyuluhan Puskesmas Depok 3 Yogyakarta	31
Gambar 3.4 Rancangan Naskah	40
Gambar 3.5 Rancangan Naskah Lanjutan.....	40
Gambar 3.6 Rancangan Naskah Lanjutan.....	40
Gambar 3.7 Rancangan Naskah Lanjutan	41
Gambar 4.1 Pengaturan Lembar Kerja.....	47
Gambar 4.2 Hasil Desain Menggunakan Pen Tool dan Direct Selection	48
Gambar 4.3 Tampilan Hasil Coloring.....	49
Gambar 4.4 Hasil Pembuatan Objek Grafik	49
Gambar 4.5 Penyimpanan Objek Grafik.....	50
Gambar 4.6 Lembar Kerja Adobe Audition.....	50
Gambar 4.7 File Hasil Recording.....	51
Gambar 4.8 Menghapus Audio yang Tidak Penting.....	51
Gambar 4.9 Sample Noise.....	51
Gambar 4.10 Jendela Noise Reduction.....	52
Gambar 4.11 Penyimpanan Audio	52
Gambar 4.12 Composition Setting.....	53
Gambar 4.13 Import Format AI Penganimasian Objek	54
Gambar 4.14 Basic Animation Scane Objek.....	54
Gambar 4.15 Position Scane Objek	54
Gambar 4.16 Scale	55
Gambar 4.17 Ease In- Ease Out Pada Scane Objek.....	55
Gambar 4.18 Script Wiggle.....	55
Gambar 4.19 Composition Baru Penganimasian Karakter	56

Gambar 4.20 Import Format AI Penganimasian Karakter	57
Gambar 4.21 Basic Animation Scene Karakter	57
Gambar 4.22 Position Scene Karakter	57
Gambar 4.23 Ease In- Ease Out Pada Scane Karakter.....	58
Gambar 4.24 Puppet Pin Toll.....	58
Gambar 4.25 Keyframe Puppet Pin Toll.....	58
Gambar 4.26 Proses Penganimasian Mata	59
Gambar 4.27 Proyek Baru Adobe Premiere	59
Gambar 4.28 Menyusun Video Pada Timeline.....	60
Gambar 4.29 Mengatur Scale untuk Perpindahan Transisi.....	60
Gambar 4.30 Proses Rendering.....	61
Gambar 4.31 Setting Rendering.....	61
Gambar 4.32 Output To	61
Gambar 4.33 Proses Rendering.....	62



INTISARI

Persalinan adalah peristiwa lahirnya air ketuban, anak, plasenta dari rahim ibu dengan tenaga ibu sendiri. Proses persalinan tidak selamanya berpula langsung normal namun dapat pula abnormal (patologis). Terjadinya persalinan patologis dapat diakibatkan oleh faktor ibu, faktor bayi, dan faktor penolong. Di Indonesia angka kematian ibu (AKI) lebih tinggi dari negar Asean lainnya, yaitu 307 per 100.000 kelahiran hidup. Kematian ibu tersebut berubungan dengan kehamilan pernafasan dan nifas.

Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati dan diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak. Dengan kemajuan jaman serta berkembangnya dunia computer atau digital, industry film animasi pun banyak mengalami perkembangan pesat di dunia termasuk diIndonesia yang mulai banyak diminati oleh masyarakat sehingga pada tahun 2009, industry animasi masuk ke dalam 14 subsektor industry kreatif yang dikembangkan oleh pemerintah Indonesia.

Teknik produksi animasi di komputer tidak hanya terdiri dari teknik 2 Demensi dan 3 Demensi tapi juga ada teknik motion graphic frame by frame, yaitu membuat sebuah ilusi pergerakan dari sebuah gambit atau objek yang diam (still image) frame demi frame seolah-olah gambar tersebut hidup dan bergerak yang bisa dijadikan alternative sebuah pilihan dalam membuat animasi.

Kata Kunci: Animasi 2D, Persalinan Sehat, 2D, Motion graphic, Puskesmas

ABSTRACT

Childbirth is the birth of amniotic fluid, children, placenta from the mother's womb with the mother's own energy. Labor does not always start directly normal but can also be abnormal (pathological). The occurrence of pathological labor can be caused by maternal factors, infant factors, and helping factors. In Indonesia the maternal mortality rate (MMR) is higher than other Asean countries, which is 307 per 100,000 live births. The maternal mortality is related to respiratory and postpartum pregnancy.

Animation is an activity to revive, move dead objects and be given a boost of strength, enthusiasm and emotion to be alive and moving. With the advancement of the era and the development of the world of computers or digital, the animation film industry has experienced many rapid developments in the world, including in Indonesia, which began to be in great demand by the public so that in 2009, the animation industry entered the 14 creative industry sub-sectors developed by the Indonesian government.

Animation production techniques on computers not only consist of 2 Demensi techniques and 3 Demands but also there is a motion graphic frame by frame technique, which makes an illusion of movement from a gambit or still image frame by frame as if the image is alive and moves that can be used as an alternative choice in making animation.

Keyword: 2D animation, healthy labor, 2D, Motion graphic, Puskesmas