

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2 DIMENSI “CARA
MENCUCI TANGAN YANG BENAR” PADA PUSKESMAS
SAMPANG, CILACAP, JAWA TENGAH**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Friska Setya Budi Ajeng Wulandari

14.11.8468

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2018

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2 DIMENSI “CARA
MENCUCI TANGAN YANG BENAR” PADA PUSKESMAS
SAMPANG, CILACAP, JAWA TENGAH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Friska Setya Budi Ajeng Wulandari

14.11.8468

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 06 Oktober 2017

Dosen Pembimbing,



Mei P. Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2 DIMENSI “CARA MENCUCI TANGAN YANG BENAR” PADA PUSKESMAS SAMPANG, CILACAP, JAWA TENGAH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Friska Setya Budi Ajeng Wulandari

14.11.8468

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 31 Agustus 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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 menjadikan tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 27 Agustus 2018



Friska Setya Budi Ajeng Wulandari

NIM. 14.11.8468

MOTTO

Allah itu Maha Pemurah, Dia akan memberikan segalanya bagi orang yang mau bekerja keras.

..limitsli haadzaa falya 'mali al'aamiluuna..

“Untuk kemenangan serupa ini hendaklah berusaha orang-orang yang bekerja.”

(QS. Ash-Shaffat [37]:61)

Selalu meminta doa dan restu kedua orangtua dalam segala urusan dan keputusan.

Dari Anas bin Malik radhiyallahu 'anhu, Nabi shallallahu 'alaihi wa sallam bersabda,

“Tidak doa yang tidak tertolak yaitu doa orang tua, doa orang yang berpuasa dan doa seorang musafir.”

(HR. Al Baihaqi dalam Sunan Al Kubro. Syaikh Al Albani mengatakan hadits ini shahih sebagaimana dalam As Silsilah Ash Shahihah no. 1797)

Selalu bersikap baik kepada siapapun dan apapun karena kita tidak akan menyangka lewat siapa dan apa Allah akan memberi pertolongan.

“Barangsiapa bertakwa kepada allah niscaya dia akan mengadakan baginya jalan keluar. Dan memberinya rezki dari arah yang tiada disangka-sangkanya.

Dan barangsiapa yang bertawakkal kepada allah niscaya allah akan mencukupkan (keperluan)nya. Sesungguhnya allah melaksanakan urusan yang (dikehendaki)-nya. Sesungguhnya allah telah mengadakan ketentuan bagi tiap-tiap sesuatu.”

(QS. Ath Tholaq: 2-3)

“5S: Sabar, Seyum, Semangat, Strong, Sehat.”

-Friska Setya Budi Ajeng Wulandari-

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim. Alhamdulillahirabbil 'alaamiin.

Sujud syukur atas segala berkah, rahmat, hidayah serta karunia kupanjatkan kepada-Mu Tuhan yang Maha Agung Allah SWT peneliti dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **'Perancangan dan Pembuatan Animasi 2 Dimensi "Cara Mencuci Tangan yang Benar" pada Puskesmas Sampang, Cilacap, Jawa Tengah'**. Dengan rasa bangga dan bahagia saya persembahkan rasa syukur dan terima kasih saya kepada :

1. Allah SWT, terima kasih Ya Allah telah memberikan kelancaran dan kemudahan dalam segala urusan selama perkuliahan sehingga dapat menyelesaikan Skripsi dan dapat meraih gelar Sarjana Komputer yang *Inn Syaa Allah* sah di bulan Oktober 2018 nanti. *Aamiin.*
2. Ibu dan Bapak saya (Ibu Puryanti dan Bapak Winardi), terima kasih Ibu, Bapak, yang selalu memberikan do'a di setiap waktu, selalu memberikan ridho, semangat dan dukungan berupa moril dan materil yang tiada henti untuk saya dalam meraih cita – cita dan kesuksesan.
3. Adik – adik saya (Alfadin Mahbub Gian Alzura dan Marlisa Agil Dewinta), yang selalu menanyakan kapan wisuda. *Hehehe..*
4. Mbah Kakung dan Mbah Putri (Rakun Hadiwinoto, Kastem, dan Rasitem), yang selalu mendo'akan saya setiap saya akan berangkat kuliah ke Jogja.
5. Mama (Sri Widiani), Ibu kedua saya di Jogja yang selalu mendo'akan saya, memberi semangat, dan kenyamanan untuk bercerita dalam segala hal. Serta merawat saya jika saya sedang sakit.
6. Ihsan Bagus Prabowo a.k.a Ndut, orang yang selalu ada di samping saya dan di setiap kaki saya melangkah, yang selalu memberikan semangat, dukungan, pinjaman PC SUPER selama mengerjakan Skripsi sampai dengan sidang, dan motivasi untuk saya. Dan selalu sabar menghadapi saya

jika saya sedang ngambek. *Hehehe.. cepet nyusul sidang ya, Ndut. Semoga kamu dimudahkan dalam segala hal. Aamiin. Lavvv<3*

7. Teman – teman kelas “14 S1 TI 14” yang sudah memberi semangat dan do’a. Terima kasih sudah menemani selama perkuliahan.
8. Keluarga Besar “The Big Family of HMJTI dan HMIF”, yang sudah memberikan banyak pengalaman yang manis, asam, pahit dalam kehidupan.
9. Teman – teman “Ariska and The Genk”, yang selalu memberikan do’a, semangat, hiburan, dan kejengkelan. Semoga yang belum selesai Skripsinya diberi kemudahan dan kekuatan agar bisa melawan rasa malas.
10. Teman – teman “Paramona” (Irma Anggraini, Fauziah Febri Puspasari, I Gusti Ayu Muniarsa, Hanifatus Sa’adiyah Hassani Putri, Lenggi Puspita Marzuki, Siti Soimah, dan Feri Fitriyani). Terima kasih sudah menjadi teman selama 4 tahun ini, semoga kita bisa piknik bareng lagi, dan selalu dalam lindungan Allah SWT. *Aamiin.*
11. Keluarga “Cemara”, (Erika Kurnia Zubaida, Dibaj Triastuti Putri, Erwinsyah Eka Cahya, Tri Budi Setiawan, dan M. Zaki Abdillah. Yang selalu memberikan dukungan dan motivasi, walaupun kita selalu beda jalan pikiran. Semoga kalian bahagia dengan keluarga dan pasangan kalian masing – masing. *Aamiin.*
12. Keluarga “Angkringan Giwangan”, (Chiputra Wahyu Aji a.k.a Babeh, Dyah Risqi Pratiwi, Amalia Rizky, Tri Heriyanto, Ildan Viaga Tamara, Ramadhan Ash-shidiq, dan Ainurrofiq. Terima kasih sudah menjadi kakak yang baik, memberikan pengalaman, motivasi, kebahagiaan, dan kesedihan. Semoga kita bisa kumpul lagi, dan selalu dalam lindungan Allah SWT. *Aamiin.*
13. Ika Handayani Siregar, Fandi Abdillah, Rizal Afifi Latukomsina, dan Dedy Purnomo. Yang sudah memberikan semangat, mengizinkan saya untuk

numpang nge-print, dan membatu saya membawakan PC. Semoga bisa menjadi lading pahala bagi kalian. *Aamiin.*

14. Teman – teman yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang juga turut membantu, memberikan semangat dan do'a dalam penyelesaian Skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah.. Puja dan puji syukur peneliti panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas limpahan rahmat, ridho dan karunia-Nya penulis masih diberi kesempatan dan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul 'Perancangan dan Pembuatan Animasi 2 Dimensi "Cara Mencuci Tangan yang Benar" pada Puskesmas Sampang, Cilacap, Jawa Tengah'.

Maksud dan tujuan skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing saya. Terima kasih untuk segala masukan dan bimbingannya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi saya.
4. Bapak Bayu Setiaji, M.Kom dan Bapak Bernadheh, M.Kom selaku dosen penguji, serta semua dosen Universitas Amikom Yogyakarta, terima kasih atas ilmu dan pengalaman yang diberikan kepada peneliti.
5. Kepala UPTD Puskesmas Sampang (Bapak H. Muhajirin, S.Kep.Ners.M.Kes), yang telah mengizinkan saya untuk penelitian pada Puskesmas Sampang.

6. Bapak Kuswanto selaku Sanitarian Penyelia pada Puskesmas Sampang, yang telah banyak membantu dalam proses penelitian pada Puskesmas Sampang.
7. Kedua Orang Tua, Abang dan segenap keluarga yang telah memberikan dukungan moril serta materi dengan tulus, ikhlas dan penuh kasih sayang.
8. Sahabat – sahabat yang telah memberikan semangat, motivasi dan membantu dalam pengerjaan skripsi ini.
9. Seluruh staff dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membantu kelancaran segala aktivitas penulisan skripsi ini.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, oleh karena itu peneliti selalu membuka diri untuk saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penyusun sendiri pada khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya. Terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 27 Agustus 2018

Peneliti

DAFTAR ISI

MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
LAMPIRAN.....	xxii
INTISARI.....	xxiii
<i>ABSTRACT</i>	xxiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	5
1.4.1 Maksud Penelitian.....	5
1.4.2 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	6
1.5.1 Bagi Peneliti	6
1.5.2 Bagi Puskesmas Sampang	6
1.6 Metode Penelitian.....	6
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.6.2 Metode Literatur	7
1.6.3 Metode Analisis	7

1.6.4	Metode Perancangan.....	7
1.6.5	Metode Pengembangan.....	7
1.6.6	Metode Testing	8
1.7	Sistematika Penulisan	8
BAB II.....		10
LANDASAN TEORI.....		10
2.1	Tinjauan Pustaka.....	10
2.2	Dasar Teori.....	11
2.2.1	Kesehatan Lingkungan	11
2.2.1.1	Definisi Kesehatan Lingkungan	11
2.2.1.2	Ruang Lingkup Kesehatan Lingkungan	15
2.2.2	Sanitasi.....	16
2.2.2.1	Definisi Sanitasi	16
2.2.2.2	Sanitasi Tempat – Tempat Umum.....	17
2.2.2.3	Sanitasi Sekolah	18
2.2.2.4	Kesehatan Lingkungan pada Anak.....	21
2.2.3	Cuci Tangan.....	22
2.2.3.1	Definisi Cuci Tangan.....	22
2.2.3.2	Manfaat Cuci Tangan	22
2.2.3.3	Langkah - Langkah Cuci Tangan	23
2.2.4	Multimedia.....	23
2.2.4.1	Definisi Multimedia	23
2.2.4.2	Elemen Multimedia	23
2.2.5	Grafik (Gambar)	25
2.2.5.1	Definisi Grafik.....	25

2.2.5.2	Format <i>File</i> Grafik.....	25
2.2.6	Audio	26
2.2.6.1	Definisi Audio	26
2.2.6.2	Format <i>File</i> Audio	27
2.2.7	Video.....	27
2.2.7.1	Definisi Video	27
2.2.7.2	Konsep Standar Video.....	28
2.2.3	Animasi.....	29
2.2.3.1	Definisi Animasi.....	29
2.2.3.2	Macam – Macam Animasi	30
2.2.3.3	Definisi Animasi 2D.....	33
2.2.3.4	Prinsip - Prinsip Animasi	34
2.2.4	<i>Motion Graphic</i>	42
2.2.4.1	Definisi <i>Motion Graphic</i>	42
2.2.4.2	Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	43
2.3	Analisis.....	44
2.3.3	SWOT	44
2.3.4	Metode Perancangan.....	45
2.3.4.1	Pra Produksi	45
2.3.4.2	Konsep.....	46
2.3.4.3	Skenario.....	46
2.3.4.4	Pembentukan Karakter	47
2.3.4.5	<i>Storyboard</i>	47
2.3.5	Metode Pengambangan.....	48
2.3.5.1	Tahap Produksi.....	48

2.3.5.2	<i>Composite</i>	49
2.3.6	Pasca Produksi	49
2.3.6.1	<i>Editing Video</i>	49
2.3.6.2	<i>Editing Audio</i>	49
2.3.6.3	<i>Rendering</i>	49
2.3.7	Metode <i>Testing</i>	50
2.3.7.1	Skala Likert	50
2.3.7.2	Menentukan Interval.....	50
2.3.7.3	Rumus Persentase	51
2.3.8	Analisis Kebutuhan Sistem.....	52
2.3.8.1	Kebutuhan Fungsional.....	52
2.3.8.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	52
BAB III	54
ANALISIS DAN PERANCANGAN	54
3.1	Tinjauan Umum	54
3.1.1	Profil Puskesmas Sampang.....	54
3.1.2	Logo Puskesmas Sampang.....	55
3.1.3	Struktur Organisasi Puskesmas Sampang.....	55
3.1.4	Visi dan Misi Puskesmas Sampang	56
3.1.4.1	Visi	56
3.1.4.2	Misi.....	56
3.1.5	Keadaan Fasilitas / Sarana Kesehatan	56
3.1.6	Keadaan tenaga Kerja	60
3.2	Analisis Sistem.....	68
3.2.1	Analisis SWOT.....	68

3.2.1.1	Analisis Kekuatan (<i>Strenghts</i>).....	69
3.2.1.2	Analisis Kelemahan (<i>Weakness</i>)	69
3.2.1.3	Analisis Peluang (<i>Opportunity</i>).....	69
3.2.1.4	Analisis Ancaman (<i>Threats</i>).....	70
3.2.2	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	72
3.2.3	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	73
3.2.3.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	73
3.2.3.2	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	73
3.2.3.3	Analisis Kebutuhan <i>Brainware</i>	74
3.3	Perancangan	74
3.3.1	Pra Produksi.....	74
3.3.1.1	Ide Cerita.....	74
3.3.1.2	Tema.....	75
3.3.1.3	<i>Multi-column</i> Audio Visual.....	75
3.3.1.4	<i>Storyboard</i>	87
BAB IV	93
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	93
4.1	Implementasi.....	93
4.1.1	Produksi.....	93
4.1.1.1	Desain.....	93
4.1.1.2	<i>Coloring</i> (Memberi Warna).....	103
4.1.1.3	<i>Management Folder</i>	103
4.1.1.4	<i>Animation</i>	104
4.1.1.5	<i>Composite</i>	109
4.1.1.6	Rekaman Narasi	109

4.1.2	Pasca Produksi	110
4.1.2.1	<i>Editing</i> Video	110
4.1.2.2	<i>Editing</i> Audio	118
4.1.2.3	<i>Rendering</i>	129
4.2	Pembahasan.....	132
4.2.1	Metode <i>Testing</i>	132
BAB V.....		137
PENUTUP.....		137
5.1	Kesimpulan	137
5.2	Saran.....	138
DAFTAR PUSTAKA		139
LAMPIRAN.....		142



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pengkategorian Skor	51
Tabel 3.1 Sarana dan Prasarana	56
Tabel 3.2 Tenaga Kesehatan	57
Tabel 3.3 Ruang dan Alat	58
Tabel 3.4 Data diri Tenaga Kerja Puskesmas Sampang	60
Tabel 3.5 Kualitatif matrik Analisis SWOT Materi.....	70
Tabel 3.6 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	73
Tabel 3.7 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	73
Tabel 3.8 <i>Multi-column</i> Audio Visual	76
Tabel 3.9 Storyboard.....	87
Tabel 4.1 Tabel Karakter.....	96
Tabel 4.2 Interval Tingkat Intensitas	133
Tabel 4.3 Uji Kuisisioner.....	134

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anticipation.....	34
Gambar 2.2 <i>Squash dan Strech</i>	34
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	35
Gambar 2.4 <i>Straight-Ahead Action dan Pose-to-Pose</i>	36
Gambar 2.5 <i>Follow-Through</i>	36
Gambar 2.6 <i>Overlapping Action</i>	37
Gambar 2.7 <i>Slow In-Slow Out</i>	37
Gambar 2.8 <i>Arcs</i>	38
Gambar 2.9 <i>Secondary Action</i>	39
Gambar 2.10 <i>Timing</i>	40
Gambar 2.11 <i>Exaggeration</i>	41
Gambar 2.12 <i>Solid Drawing</i>	41
Gambar 2.13 <i>Appeal</i>	42
Gambar 2.14 Pembuatan Karakter	47
Gambar 2.15 <i>Storyboard</i>	47
Gambar 3.1 Logo Puskesmas	55
Gambar 3.2 Struktur Organisasi Puskesmas Sampang	55
Gambar 4.1 <i>Pen Tool</i>	94
Gambar 4.2 <i>Shape Tool</i>	94
Gambar 4.3 Membuat <i>New Document</i>	95

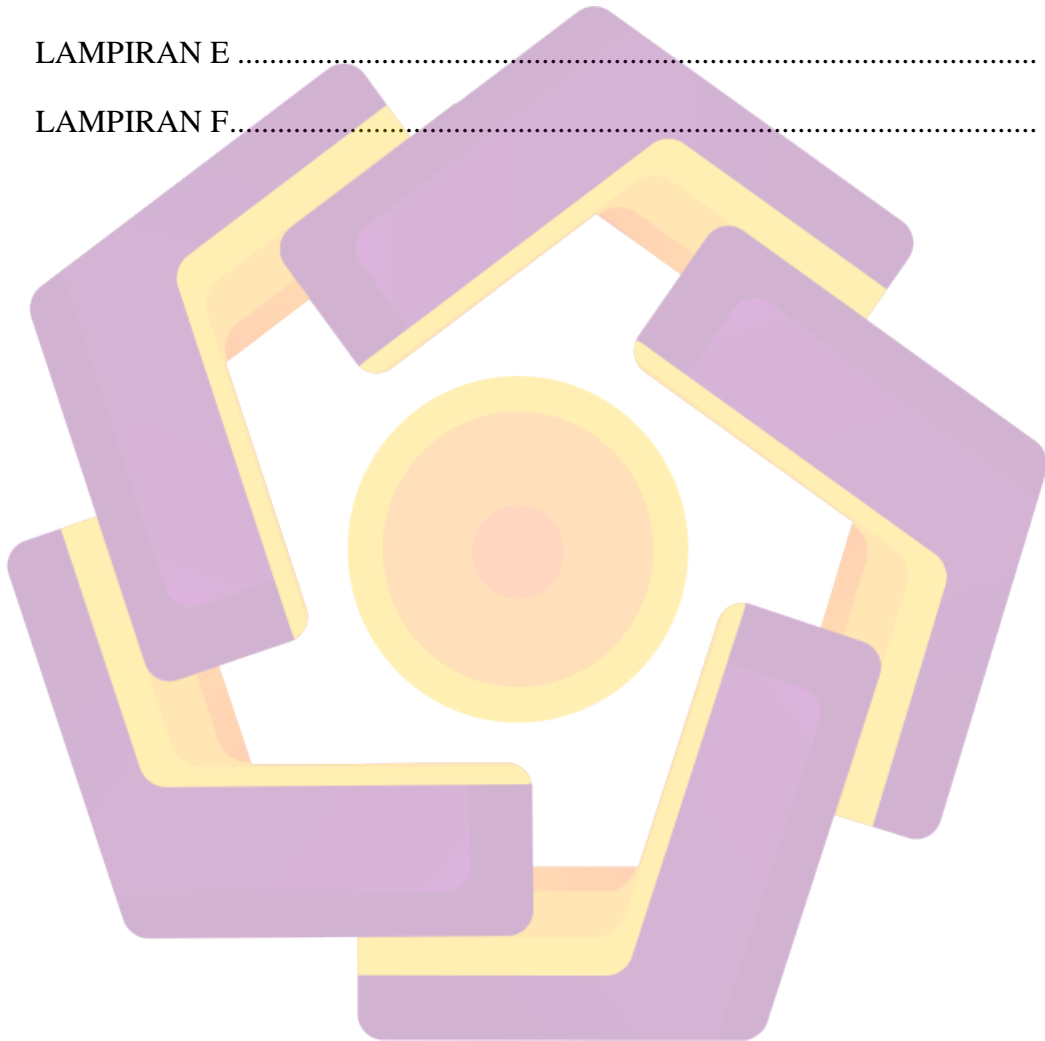
Gambar 4.4 Membuat Karakter dengan <i>Shape Tool</i>	95
Gambar 4.5 <i>Coloring</i>	103
Gambar 4.6 <i>Management Folder</i>	103
Gambar 4.7 Menyimpan Karakter.....	104
Gambar 4.8 <i>Composition Setting</i>	105
Gambar 4.9 <i>Transisi</i>	105
Gambar 4.10 <i>Import File</i>	106
Gambar 4.11 <i>Basic Animation</i>	106
Gambar 4.12 <i>Script Expression</i>	107
Gambar 4.13 <i>Effect Animasi Air Mengalir</i>	108
Gambar 4.14 Pencarian <i>Effect Wave Warp</i>	108
Gambar 4.15 Pengaturan <i>Effect Air Bergelombang</i>	108
4.16 Gambar <i>Compositing</i>	109
Gambar 4.17 Membuat <i>Project Baru</i>	110
Gambar 4.18 Pemberian Nama dan Mengatur Lokasi Penyimpanan	110
Gambar 4.19 Tampilan Awal <i>New Project</i>	111
Gambar 4.20 <i>Import File</i>	112
Gambar 4.21 Memilih <i>File Project</i>	112
Gambar 4.22 <i>Window Import After Effect Composition</i>	112
Gambar 4.23 Hasil <i>Import File After Effect Composition</i>	113
Gambar 4.24 Membuat <i>New Squence</i>	113

Gambar 4.25 Memilih <i>Sequence Presets</i>	114
Gambar 4.26 Hasil Pembuatan <i>New Sequence</i>	114
Gambar 4.27 <i>Drag and Drop</i>	114
Gambar 4.28 Penerapan <i>Dip to Black</i>	115
Gambar 4.29 Panel <i>Tools</i>	116
Gambar 4.30 Penerapan <i>Type Tools</i>	116
Gambar 4.31 Panel <i>Essential Graphics</i>	116
Gambar 4.33 Panel <i>Effect Controls</i>	117
Gambar 4.34 Membuat <i>Bin</i>	118
Gambar 4.35 <i>Bin</i> Rekaman Narasi	119
Gambar 4.36 <i>Import File</i> Audio pada <i>Bin</i> Rekaman Narasi	119
Gambar 4.37 Hasil <i>Import File</i> Audio Rekaman Narasi pada <i>Bin</i> Rekaman Narasi	119
Gambar 4.38 Memilih Hasil Rekaman Suara Narasi	120
Gambar 4.39 Hasil Semua Rekaman Narasi	120
Gambar 4.40 Menggabungkan Hasil Suara Rekaman Narasi	121
Gambar 4.41 <i>Render and Replace</i>	121
Gambar 4.42 <i>Rendering</i>	121
Gambar 4.43 Proses <i>Dynamic Link</i> pada <i>Adobe Audition</i>	122
Gambar 4.44 Tampilan Awal <i>Adobe Audition</i>	122
Gambar 4.45 <i>Perserts</i> pada Panel <i>Effect Rack</i>	123

Gambar 4.46 Setelah Memilih <i>Radio Announcer Voice</i> dan <i>Apply</i>	123
Gambar 4.47 Menormalisasikan Suara	124
Gambar 4.48 Mengatur Persentase Angka.....	124
Gambar 4.49 Hasil Setelah Mengatur <i>Normalize</i>	124
Gambar 4.50 Menghilangkan <i>Noise</i>	125
Gambar 4.51 Mengatur Angka pada <i>Reduce Noise</i> dan <i>Noisiness</i>	125
Gambar 4.52 Menyimpan Semua Proses <i>Editing</i> Suara pada <i>Adobe Audition</i> ...	126
Gambar 4.53 Hasil <i>Editing</i> Suara pada <i>Adobe Audition</i> Melalui <i>Dynamic Link</i>	126
Gambar 4.54 Menyusun <i>Backsound</i> dan <i>Sound Effect</i>	127
Gambar 4.55 Memunculkan Panel <i>Essential Sound</i>	127
Gambar 4.56 <i>Layer</i> Suara Narasi, Panel <i>Essential Sound</i> dan Pemilihan <i>Type Dialogue</i>	128
Gambar 4.57 Pengaturan pada Pilihan <i>Type Dialogue</i>	128
Gambar 4.58 Panel <i>Essential Sound</i> dan Pemilihan <i>Type Music</i>	129
Gambar 4.59 <i>Ducking</i> dan Atur <i>Sensitivity</i> , <i>Reduce</i> , dan <i>Fades</i>	129
Gambar 4.60 <i>Render</i>	130
Gambar 4.61 <i>Export Setting</i>	130
Gambar 4.62 Mengatur <i>Output</i>	131
Gambar 4.63 Proses <i>Render</i>	131

LAMPIRAN

LAMPIRAN A	142
LAMPIRAN B	145
LAMPIRAN C	148
LAMPIRAN D	151
LAMPIRAN E	153
LAMPIRAN F	156



INTISARI

Tujuan yang dicapai dalam Skripsi ini adalah membuat video iklan layanan masyarakat animasi 2 Dimensi "Cara Mencuci Tangan yang Benar" sebagai media informasi dan edukasi bagi masyarakat, terutama anak - anak di wilayah Kecamatan Sampang, Cilacap, Jawa Tengah.

Kesehatan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi tubuh oleh karena itu kita harus menjaga kesehatan dimulai dengan hal-hal kecil, seperti menjaga kebersihan diri dan lingkungan. Salah satu contoh hal kecil tersebut adalah mencuci tangan. Selama ini masih banyak masyarakat Indonesia yang belum membiasakan diri untuk mencuci tangan yang benar menggunakan sabun, terutama di wilayah Kecamatan Sampang. Sehingga masih banyak masyarakat terutama anak - anak yang terjangkit penyakit infeksi, salah satunya diare. Kurangnya informasi cara mencuci tangan yang benar menggunakan sabun di kalangan masyarakat, khususnya sekolah, membuat anak - anak tidak mengetahui cara mencuci tangan yang benar.

Agar informasi dapat disampaikan dengan mudah maka diperlukan sebuah media informasi yang menarik dan mudah dipahami. Salah satu media yang dapat digunakan adalah video. Maka dibuatlah video "Cara Mencuci Tangan dengan yang Benar". Dalam pembuatan video tersebut menggunakan teknik *motion graphic* animasi 2D diharapkan dapat memaksimalkan segala kelebihan yang dimiliki oleh animasi pada *motion graphic*. Diharapkan dengan dibuatnya video ini dapat membantu pihak kesehatan yaitu Puskesmas Sampang untuk melakukan sosialisasi dan memberikan edukasi kepada masyarakat terutama anak-anak. Masyarakat juga lebih mudah memahami pesan yang terkandung pada video tersebut.

Kata Kunci : Cara Tangan, Puskesmas Sampang, 2 Dimensi.

ABSTRACT

The goal achieved in this thesis is to create a 2-dimensional animated public service advertisement "How to Wash the Right Hand" as an information and education media for the community, especially children in Sampang Sub-district, Cilacap, Central Java.

Health is a very important thing for the body, therefore we must maintain health starting with small things, such as maintaining personal hygiene and the environment. One example of this small thing is hand washing. So far, there are still many Indonesians who have not been accustomed to washing hands properly using soap, especially in the Sampang Sub-district. So there are still many people, especially children who have contracted an infectious disease, one of them is diarrhea. Lack of information on how to wash hands properly using soap in the community, especially schools, makes children not know how to wash their hands properly.

In order for information to be delivered easily, an information media that is interesting and easy to understand is needed. One of the media that can be used is video. Then made a video "How to Wash Hands with the Right". In making the video using 2D motion graphic animation technique is expected to maximize all the advantages of animation in motion graphics. It is hoped that this video can be made to help the health side, namely Sampang Health Center to conduct socialization and provide education to the community, especially children. People also more easily understand the message contained in the video.

Keywords : Hand Wash, Sampang Health Center, 2 Dimensions.