

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D PENYULUHAN
BAHAYA PENYAKIT HEPATITIS C PADA PUSKESMAS
GODEAN 1 DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI



disusun oleh

Tanzilal Aziz

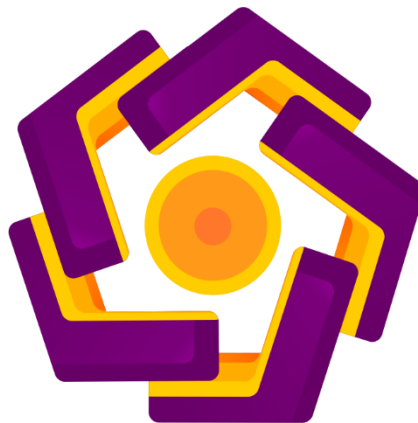
14.11.7717

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D PENYULUHAN
BAHAYA PENYAKIT HEPATITIS C PADA PUSKESMAS
GODEAN 1 DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Tanzilal Aziz

14.11.7717

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D PENYULUHAN
BAHAYA PENYAKIT HEPATITIS C PADA PUSKESMAS
GODEAN 1 DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tanzilal Aziz

14.11.7717

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 29 Agustus 2018

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom.

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D PENYULUHAN BAHAYA PENYAKIT HEPATITIS C PADA PUSKESMAS GODEAN 1 DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC*

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tanzilal Aziz

14.11.7717

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ali Mustopa, M.Kom.
NIK. 190302192

Ainul Yaqin, M.Kom.
NIK. 190302255

Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

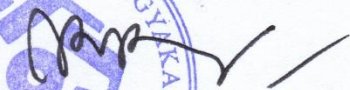


Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Agustus 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302238



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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 30 Agustus 2018



Tanzilal Aziz

NIM. 14.11.7717

MOTTO

"Apabila Anda berbuat kebaikan kepada orang lain, maka Anda telah berbuat baik terhadap diri sendiri."

(Benyamin Franklin)

"Orang-orang hebat di bidang apapun bukan baru bekerja karena mereka terinspirasi, namun mereka menjadi terinspirasi karena mereka lebih suka bekerja. Mereka tidak menyia-nyiakan waktu untuk menunggu inspirasi."

(Ernest Newman)

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai kesanggupannya”.

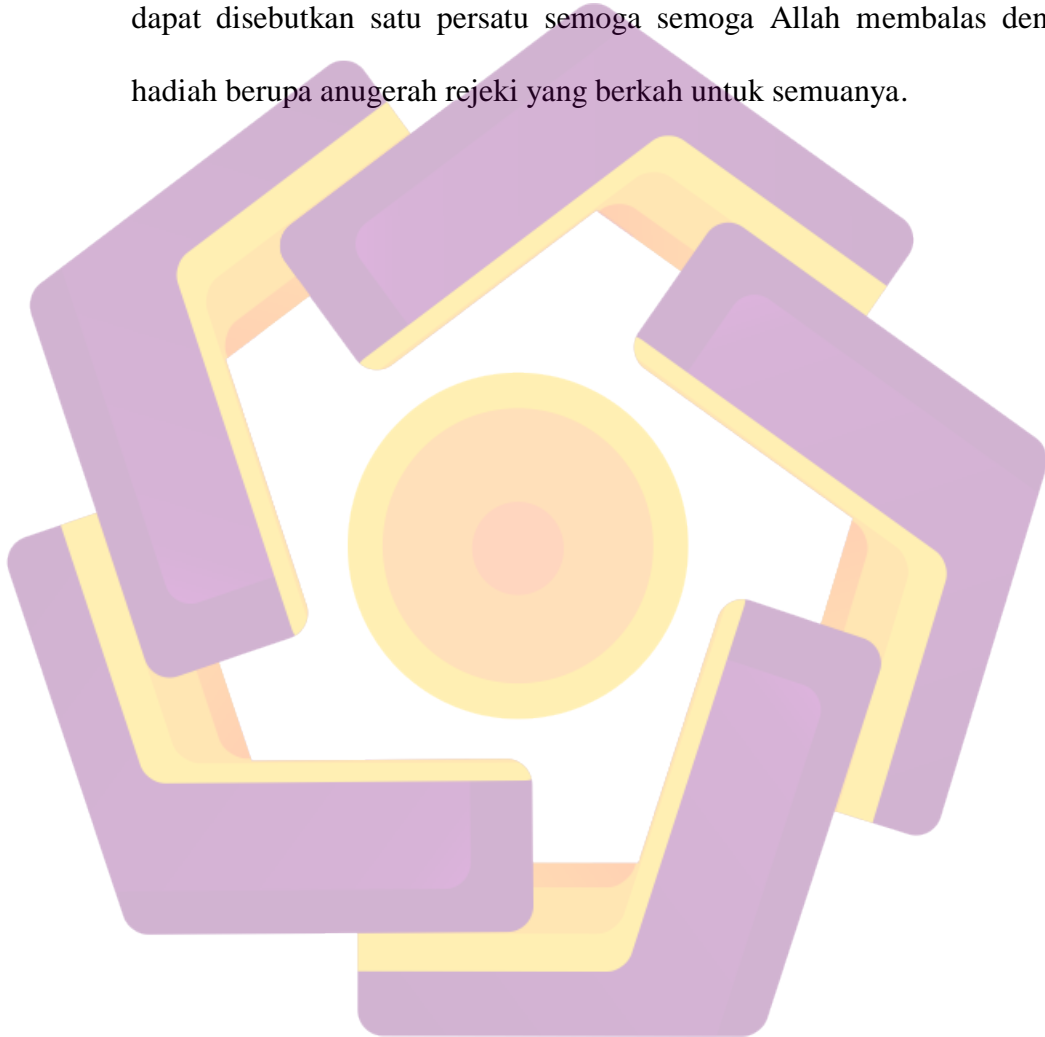
(QS. Al – Baqarah : 286)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, tiada kata seindah syukur atas segala rahmat, ridho serta karunia Allah SWT sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **“Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D Bahaya Penyakit Hepatitis C pada PUSKESMAS Godean 1 dengan Teknik *Motion Graphic*”** sesuai dengan yang diharapkan. Skripsi ini penulis persembahkan teruntuk :

1. Allah *subhanahu wa ta'ala*, yang telah melimpahkan rahmat dan ridho-Nya.
2. Kedua Orangtua tercinta Bapak Omang Sobarudin dan Ibu Onih yang selalu dan senantiasa memberikan segala – galanya demi kesuksesan anaknya.
3. Semua kakak – kakak ku tersayang Bang Dzakir, Teteh Nung, dan Mba Muah yang telah membantu dan memberi semangat untuk adiknya.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing, terimakasih telah mambantu dan membimbing saya untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.
5. Keluarga Besar “Luak Malam” yang telah menjadi tempat ternyaman untuk kembali pulang dengan segala kesederhanaanya dan menjadi tempat untuk melepas segala penat dengan suka dan dukanya.
6. Untuk Abdillah dan Fajar, terima telah memberikan tempat untuk ditumpangi selama masa kuliah.
7. Untuk semua teman – teman dikelas 14 S1-TI 02 yang sudah melewati masa kuliah suka dan duka bersama – sama.

8. Untuk Puskesmas Godean 1 terimakasih sudah memberikan izin dan kerjasamanya untuk melakukan penelitian sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan lancar.
9. Semua pihak yang sudah membantu dalam menyusun skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu semoga semoga Allah membalas dengan hadiah berupa anugerah rejeki yang berkah untuk semuanya.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah *subhanahu wa ta'ala* karena atas limpahan rahmat dan ridho -Nya penulis masih diberi kesempatan dan kemudahan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Pada kesempatan ini penulis berterimakasih atas bimbingan, dukungan, bantuan, serta doa kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini, khususnya kepada :

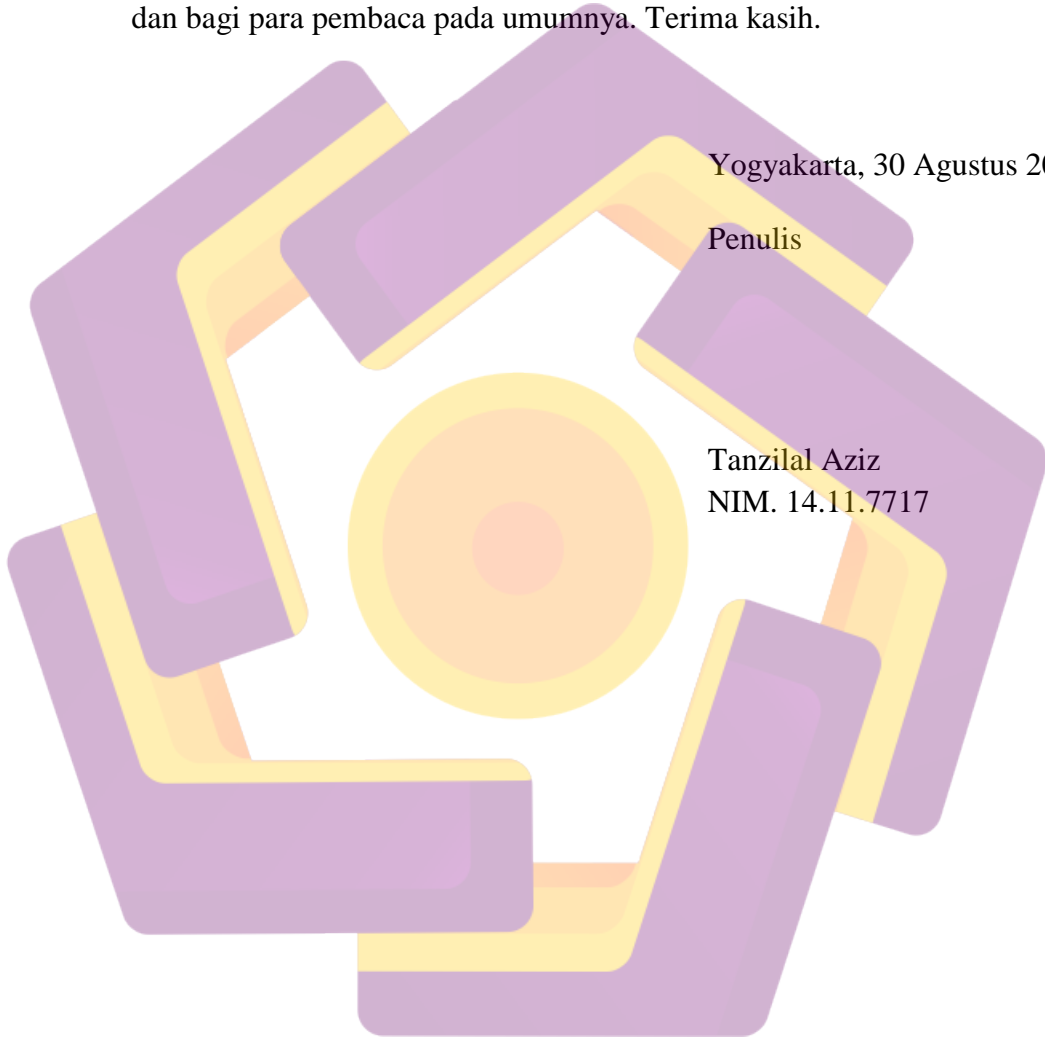
1. Baba dan Emak tercinta yang telah mendukung dan tanpa lelah mendoakan dengan ikhlas dan sepenuh hati.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan penuh semangat.
5. Bapak penguji
6. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku Dosen Wali dari penulis.
7. Segenap Dosen dan civitas akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
8. Dan kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini.

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

Yogyakarta, 30 Agustus 2018

Penulis

Tanzilal Aziz
NIM. 14.11.7717



DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	19
1.1 Latar Belakang.....	19
1.2 Rumusan Masalah	20
1.3 Batasan Masalah.....	20
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	21
1.4.1 Maksud Penelitian.....	21
1.4.2 Tujuan Penelitian	21
1.5 Manfaat Penelitian.....	21
1.5.1 Bagi Peneliti.....	21
1.5.2 Bagi Pihak Puskesmas Godean 1	22
1.6 Metode Penelitian.....	22
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	22
1.6.2 Metode Analisis	23
1.6.3 Metode Perancangan	23
1.6.4 Metode Testing.....	23
1.7 Sistematika Penulisan.....	24
BAB II LANDASAN TEORI	27
2.1 Tinjauan Pustaka	27
2.2 Definisi Multimedia.....	28

2.2.1	Elemen – elemen Multimedia	29
2.3	Definisi Animasi.....	30
2.3.1	Macam – macam Animasi.....	31
2.3.2	Animasi 2D	36
2.3.3	Prinsip Animasi.....	36
2.4	Definisi <i>Motion Graphic</i>	45
2.4.1	Sejarah <i>Motion Graphic</i>	45
2.5	Definisi Hepatitis C	46
2.5.1	Pengertian Hepatitis C.....	46
2.5.2	Faktor Penularan Hepatitis C	46
2.5.3	Gejala Awal Penderita Hepetitis C	47
2.5.4	Pencegahan Hepatitis C.....	47
2.6	Metode Analisis.....	47
2.6.1	Analisis SWOT	47
2.6.2	Analisi Kebutuhan.....	49
2.7	Metode Evaluasi.....	50
2.7.1	Kuisisioner	50
2.7.2	Skala Likert.....	50
2.8	Tahap Produksi.....	52
2.8.1	Pra Produksi	53
2.8.2	Produksi [17].....	55
2.8.3	Pasca Produksi [17].....	56
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		57
3.1	Gambaran Umum	57
3.1.1	Profil Puskesmas Godean 1.....	57
3.1.2	Visi dan Misi.....	58
3.1.3	Struktur Organisasi	59
3.2	Pengumpulan Data.....	60
3.2.1	Hasil Observasi	60
3.2.2	Hasil Wawancara	61
3.3	Analisis.....	62
3.3.1	Analisis SWOT	62

3.3.2	Kelemahan.....	64
3.3.3	Solusi yang Ditawarkan	64
3.3.4	Solusi yang Dipilih.....	65
3.4	Analisis Kebutuhan	65
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	65
3.4.2	Kebutuhan Non-Fungsional	66
3.5	Tahapan Pra Produksi.....	67
3.5.1	Ide dan Konsep.....	67
3.5.2	Naskah.....	68
3.5.3	Storyboard.....	69
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	70
4.1	Implementasi	70
4.1.1	Produksi.....	71
4.2	Pasca Produksi.....	92
4.2.1	<i>Compositing</i>	92
4.2.2	<i>Editing</i>	93
4.2.3	<i>Rendering</i>	98
4.3	Pembahasan	99
4.3.1	Kendala dalam Produksi	99
4.3.2	Evaluasi	100
4.3.3	Penerapan Teknis Video	109
BAB V	PENUTUP.....	110
5.1	Kesimpulan.....	110
5.2	Saran.....	111
	DAFTAR PUSTAKA	112
	LAMPIRAN.....	1

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Hasil Penelitian Terdahulu	28
Tabel 2.2 Matriks SWOT	48
Tabel 2.3 Evaluasi Skala Likert.....	51
Tabel 2.4 Interval Skala Likert.....	51
Tabel 3.1 Matriks SWOT	62
Tabel 3.2 Kebutuhan <i>Hardware</i>	66
Tabel 3.3 Kebutuhan <i>Software</i>	66
Tabel 3.4 Rancangan <i>Storyboard</i>	69
Tabel 4.1 Alur Proses Produksi	70
Tabel 4.2 Uji Kebutuhan Fungsional	100
Tabel 4.3 Hasil Kuisisioner Aspek Informasi.....	103
Tabel 4.4 Perhitungan Aspek Informasi	104
Tabel 4.5 Hasil Kuisisioner Aspek Multimedia	106
Tabel 4.6 Perhitungan Aspek Multimedia	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anticipation	36
Gambar 2.2 Appeal	37
Gambar 2.3 Arcs	38
Gambar 2.4 Exaggeration	39
Gambar 2.5 Follow-Through & Overlapping	40
Gambar 2.6 Secondary Action	40
Gambar 2.7 Slow-in and Slow-out	41
Gambar 2.8 Solid Drawing	42
Gambar 2.9 Squash and Stretch	42
Gambar 2.10 Staggering	43
Gambar 2.11 Straight-ahead Action and Pose-to-Pose	44
Gambar 2.12 Timing	44
Gambar 2.13 Tokoh Motion Graphic	46
Gambar 2.14 Pembentukan Karakter	54
Gambar 2.15 Storyboard	54
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Puskesmas Godean 1	59
Gambar 3.2 Poster Penyuluhan Hepatitis C	60
Gambar 4.1 Membuat File Baru	72
Gambar 4.2 Rectangle Tool	72
Gambar 4.3 Membuat Objek dengan Shape Tool	73
Gambar 4.4 Resterize Layer	73
Gambar 4.5 Marger Shapes	74

Gambar 4.6 Hasil Pembuatan Objek Grafik.....	74
Gambar 4.7 Proses Tracing.....	75
Gambar 4.8 Membuat Garis Luar dengan Pen Tool.....	75
Gambar 4.9 Proses Pemberian Warna dengan Brush Tool.....	76
Gambar 4.10 Hasil Pembuatan Karakter.....	76
Gambar 4.11 Menyimpan Objek Grafik.....	77
Gambar 4.12 Membuat Komposisi Baru.....	78
Gambar 4.13 Mengimport Objek Grafik.....	79
Gambar 4.14 Layer Objek Grafik pada Adobe After Effect.....	79
Gambar 4.15 Position.....	80
Gambar 4.16 Rotation.....	81
Gambar 4.17 Opacity.....	81
Gambar 4.18 Track Matte "Alpha Inverted Matte".....	82
Gambar 4.19 Composition Ekspresi Mulut.....	83
Gambar 4.20 Time Remap.....	83
Gambar 4.21 Parent Time Remap ke Slider Control.....	84
Gambar 4.22 Expression : Time Remap.....	84
Gambar 4.23 Slider Control.....	85
Gambar 4.24 Teknik Masking.....	86
Gambar 4.25 Penggunaan Easy Ease.....	86
Gambar 4.26 Graph Editor.....	87
Gambar 4.27 Puppet Pin Tool.....	88
Gambar 4.28 Lembar Kerja Adobe Audition.....	89

Gambar 4.29 File Hasil Recording	89
Gambar 4.30 Menghapus Audio yang Tidak dibutuhkan	90
Gambar 4.31 Noise Reduction	90
Gambar 4.32 Effect Vocal Enhancer.....	91
Gambar 4.33 Penyimpanan Audio	91
Gambar 4.34 Membuat Komposisi Baru	92
Gambar 4.35 Mengatur Urutan Composition Scene	93
Gambar 4.36 New Project pada Adobe Premiere.....	94
Gambar 4.37 New Sequence pada Adobe Premiere	95
Gambar 4.38 Import Composition dengan Adobe Dynamic Link	96
Gambar 4.39 Import Composition ke Timeline	96
Gambar 4.40 Import Sound Effect dan Backsound.....	97
Gambar 4.41 Sound Effect dan Backsound pada Sequence	97
Gambar 4.42 Export Settings.....	98
Gambar 4.43 Penentuan Lokasi dan Nama File Hasil Render	99
Gambar 4.44 Proses Render.....	99
Gambar 4.45 Penayangan Video di Ruang Tunggu	109

INTISARI

Hepatitis C merupakan penyakit yang dapat ditemukan di seluruh dunia, baik negara berkembang maupun negara maju. Sebagian besar cenderung asimtomatik, sehingga kadang – kadang tidak terdeteksi. Sekitar separuh dari penderita tersebut dalam perjalanan penyakitnya akan menjadi hepatitis kronis. Kurangnya sosialisasi tentang bahaya penyakit ini serta cara mencegahnya menambah jumlah penderita yang terkena hepatitis c.

Untuk mengatasi masalah ini penulis ingin membuat video animasi 2D mengenai bahaya penyakit hepatitis c pada masyarakat umum dan khususnya pada pasien dan pengunjung yang datang ke PUSKESMAS Godean 1. Dengan menggunakan teknik *motion graphic* diharapkan memudahkan masyarakat menerima informasi yang disampaikan.

Video animasi 2D yang akan dihasilkan adalah tentang penyuluhan bahaya penyakit hepatitis c, ciri – ciri penderita hepatitis c, dan cara penularan serta cara pencegahannya. Dalam proses pembuatan video animasi 2D ini penulis membuat beberapa unsur yang digunakan pada video animasi 2D berupa *background*, *icon*, *text*, *sound* dan lainnya. Penulis menggunakan *tools* yang ada pada *software* Adobe Photoshop, Adobe After Effect, Adobe Audition, dan Adobe Premiere Pro. Kemudian penulis gabungkan elemen yang sudah disiapkan dalam komposisi sesuai dengan *storyboard* yang sudah penulis buat.

Kata Kunci : *Hepatitis C, Penyuluhan, Motion Graphic, Adobe After Effect, Animasi 2D.*

ABSTRACT

Hepatitis C is a disease that can be found all over the world, both developing and developed countries. Most tend to be asymptomatic, so it is sometimes undetectable. About half of these people in the course of the disease will become chronic hepatitis. Lack of socialization about the dangers of this disease and how to prevent it increase the number of patients affected by hepatitis c.

To overcome this problem the authors want to make 2D animated video about the danger of hepatitis C disease in the general population and especially in patients and visitors who come to PUSKESMAS Godean 1. By using motion graphic technique is expected to facilitate the public receive the information submitted.

2D animated video that will be generated is about the counseling of hepatitis c disease, the characteristics of hepatitis C patients, and the mode of transmission and how to prevent it. In the process of making this 2D animated video, the author made some elements used in the 2D animated video in the form of background, icon, text, sound and others. The author uses the tools that exist in Adobe Photoshop software, Adobe After Effect, Adobe Audition, and Adobe Premiere Pro. Then the authors combine elements that have been prepared in the composition in accordance with the storyboard that the author has made.

Keywords: *Hepatitis C, Counseling, Motion Graphic, Adobe After Effect, 2D Animation.*