

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D

"PENYAKIT DEMAM DERDARAH"

Studi Kasus: Dinas Kesehatan

Kabupaten Banjarnegara

Jawa Tengah

SKRIPSI



disusun oleh

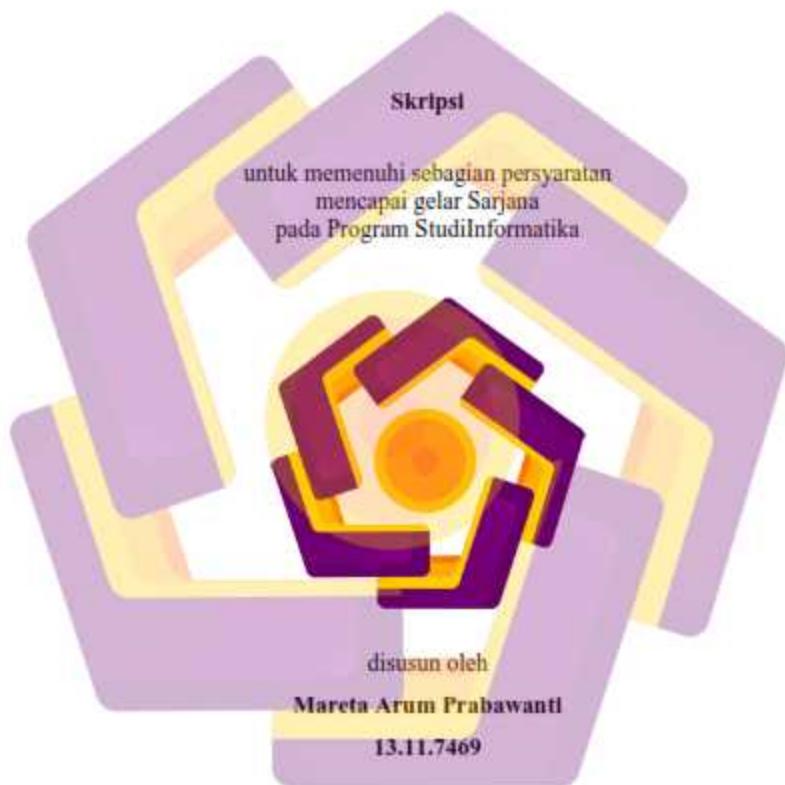
Mareta Arum Prabawanti

13.11.7469

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D
"PENYAKIT DEMAM DERDARAH"**

**Studi Kasus: Dinas Kesehatan
Kabupaten Banjarnegara
Jawa Tengah**



**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D

"PENYAKIT DEMAM DERDARAH"

Studi Kasus: Dinas Kesehatan

Kabupaten Banjarnegara

Jawa Tengah

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mareta Arum Prabwanti

13.11.7551

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Oktober 2016

Dosen Pembimbing



Mei P. Kurniawan, M. Hum

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D

"PENYAKIT DEMAM DERDARAH"

Studi Kasus: Dinas Kesehatan

Kabupaten Banjarnegara

Jawa Tengah

yang diperinginkan dan disusun oleh

Mareta Arum Pratiwaniti

13.11.7469

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juli 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 20 Juli 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sayasendiri (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, 15 Agustus 2017



Mareta Arum Prabawanti

NIM. 13.11.7469

MOTTO

Kita berdoa kalau kesusahan dan membutuhkan sesuatu, mestinya kita juga berdoa dalam kegembiraan besar dan saat rezeki melimpah
(Kahlil Gibran)

Manusia tidak merancang untuk gagal, mereka gagal untuk merancang
(William J. Siegel)

من خرج في طلب العلم فهو في سبيل الله

Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di jalan Allah
(HR. Turmudzi)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah 'ala ni' matillah wassholatu wassalaamu 'ala rosulillah la haula wa la quwwata illa billah. Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Bapak dan Ibu tercinta, Bapak Setiya Suwandi dan Ibu Siti Nurokhatus Solikhah dan juga adikku Dwi Anisa Prabawanti, Arinta Briliana Prabawanti, Naila Mutia Prabawanti.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Komyang membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi.
3. Semua dosen Universitas Yogyakarta yang memberikan pengetahuan dan ilmunya pada penulis.
4. Teman-teman seperjuangan UNIVERSITAS AMIKOM angkatan 2013, khususnya kelas 13-SITI-11, sahabat di Jogja Titis, Momon, Arin, Teguh, Tante Endah, Pepi, anak kos BUTUT dan TAZA geng dari jaman cupu,
5. Keluarga Besar Mbah Salimah dan Mbah Tarsuji.
6. Dan untuk calon imam ku, semoga kita segera dipersatukan, Amin.
7. Keluarga besar Dinas Kesehatan Kabupaten Banjarnegara, terima kasih.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah 'ala ni'matillah wassholatu wassalaamu 'ala rosulillah la haula wa la quwwata illa billah. Dari Allah semua berasal dan akan menuju kembali padaNya. Tanpa arahan dan pemberian ilmu dariNya penulis tidak akan bisa menyelesaikan skripsi dengan judul "*Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D "Penyakit Demam Berdarag" Studi kasus: Dinas Kesehatan Kabupaten Banjarnegara*". Maksud dan tujuan skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat dari Universitas Amikom Yogyakarta untuk menyelesaikan program sarjana. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Kedua Orang Tua, adik dan segenap keluarga yang telah memberikan dukungan moril serta materil dengan tulus, ikhlas dan penuh kasih sayang.
4. Sahabat-sahabat yang setia memberikan semangat, motivasi, dan membantu dalam pengerjaan skripsi ini
5. Semua pihak yang telah membantu sampai terselesaikannya penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT. Senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya pada penulis dan rekan-rekan semuanya

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Selain itu, penulis berharap bahwa skripsi ini dapat bermanfaat bagi sesama.

Yogyakarta, 20 Juli 2017

Penulis

DAFTAR ISI

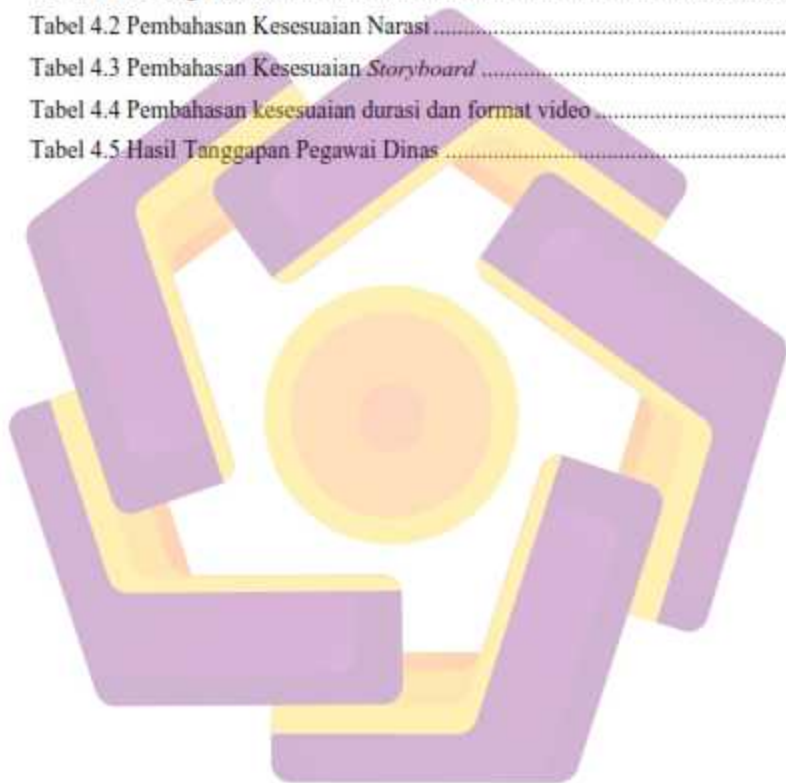
JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Bagi Penulis	3
1.5.2 Bagi Perusahaan	3
1.5.3 Bagi Masyarakat	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Observasi	3
1.6.2 Metode Kepustakaan	4
1.6.3 Metode Analisis Data	4
1.6.4 Metode Perancangan	4
1.6.5 Sistematika Penulisan	5
BAB II	7

2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Definisi Multimedia	9
2.2.1	Sejarah Multimedia	9
2.2.2	Elemen - Elemen Multimedia	9
2.3	Definisi Iklan	12
2.3.1	Sejarah Iklan.....	12
2.3.2	Tujuan Periklanan <i>Televisi</i>	12
2.3.3	Iklan Informatif.....	13
2.3.4	Iklan Persuatif.....	13
2.3.5	Iklan Pengingat.....	13
2.3.6	Iklan Penambah Nilai.....	13
2.3.7	Iklan bantuan aktivitas lain	14
2.4	Definisi Animasi.....	14
2.4.1	Prinsip Dasar Animasi	14
2.4.2	Jenis Jenis Animasi	22
2.4.3	Teknik Animasi	23
2.4.4	Manfaat Animasi	26
2.5	<i>Video</i>	27
2.5.1	Jenis <i>Video</i>	27
2.5.2	Standar <i>video</i>	28
2.5.3	Codec.....	29
2.6	Definisi Motion Graphic	29
2.6.1	Teknik Motion Graphic.....	30
2.6.2	Definisi Demam Berdarah.....	32
BAB III	33
3.1	Deskripsi Perusahaan	33
3.1.1	Visi	33
3.1.2	Misi	33
3.2	Analisis SWOT.....	34
3.2.1	Strength (kekuatan)	34
3.2.2	Weakness (Kelemahan).....	34
3.2.3	Opportunity (Peluang).....	35

3.2.4	Theat (Ancaman).....	35
3.2.5	Analisis Kebutuhan Sistem	37
3.2.6	Analisis Kebutuhan Fungsional	37
3.2.7	Kebutuhan Non-Fungsional	37
3.3	Perancangan Animasi Iklan Layanan Masyarakat	38
3.3.1	Proses Pra Produksi.....	38
3.3.2	Rancangan Ide	39
3.3.3	Rancangan Konsep.....	39
3.3.4	Rancangan Naskah.....	39
3.3.5	Rancangan Storyboard	42
BAB IV		50
4.1	Implementasi	50
4.1.1	Tahapan produksi.....	50
4.2	Tahapan Pasca Produksi	62
4.2.1	Testing	62
4.2.2	Pengemasan.....	67
4.3	Pembahasan	68
4.3.1	Pembahasan Berdasarkan Perancangan	68
4.3.2	Pembahasan Kesesuaian <i>Storyboard</i>	71
4.3.3	Pembahasan Kesesuaian Kebutuhan Fungsional	76
4.3.4	Pembahasan Hasil Tanggapan Pegawai Dinas Kesehatan Kabupaten Banjarnegara.....	77
BAB V		79
5.1	Kesimpulan.....	79
5.2	Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA		81
LAMPIRAN.....		83

DAFTAR TABEL

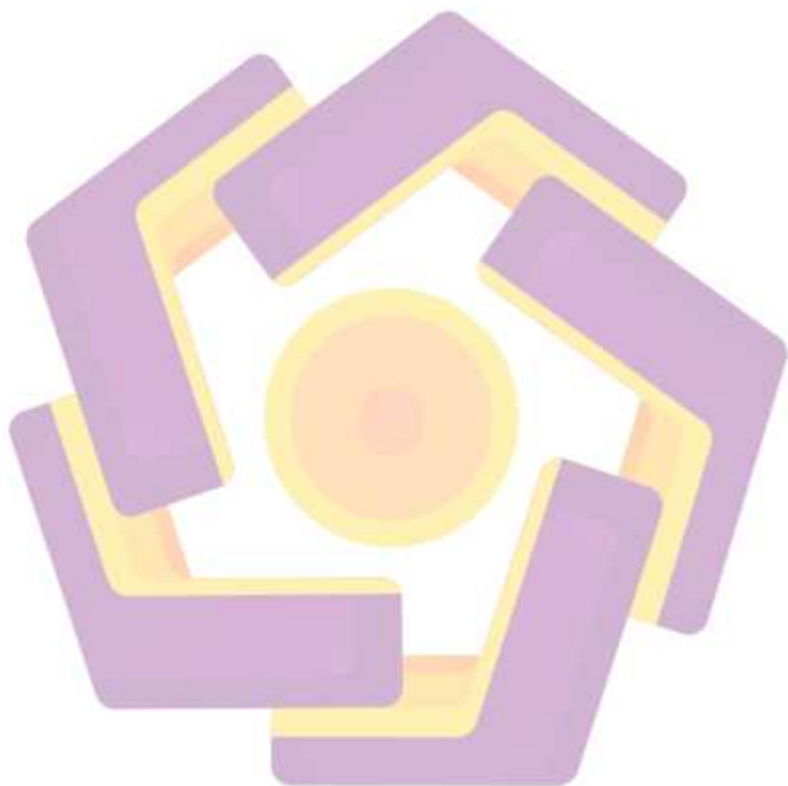
Tabel 2.1 Tabel Perbandingan.....	7
Tabel 3.1 Rancangan Narasi	39
Tabel 3.2 Rancangan Storyboard	46
Tabel 4.1 Testing Sistem.....	63
Tabel 4.2 Pembahasan Kesesuaian Narasi	68
Tabel 4.3 Pembahasan Kesesuaian <i>Storyboard</i>	71
Tabel 4.4 Pembahasan kesesuaian durasi dan format video	76
Tabel 4.5 Hasil Tanggapan Pegawai Dinas	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and Stretch</i>	15
Gambar 2. 2 <i>Anticipacion</i>	15
Gambar 2. 3 <i>Staging</i>	16
Gambar 2.4 <i>Straight Ahead Action</i>	17
Gambar 2. 5 <i>Follow Through & Overlapping Action</i>	18
Gambar 2.6 <i>Slow In And Slow Out Or Eases</i>	18
Gambar 2. 7 <i>Archs</i>	19
Gambar 2. 8 <i>Timing</i>	20
Gambar 2.9 <i>Exaggeration</i>	21
Gambar 2.10 <i>Solid Drawing</i>	21
Gambar 4.1 Tahap Seting Awal Membuat New Document	51
Gambar 4.2 Tampilan desain scene 2	52
Gambar 4.3 Pemilihan objek scene 2.....	52
Gambar 4.4 Hasil penyimpanan file scene 2.....	53
Gambar 4.5 Setting Compositing.....	54
Gambar 4.6 Import file dari adobe illustrator	54
Gambar 4.7 Import file dari adobe illustrator	55
Gambar 4.8 Penganimasian objek.....	55
Gambar 4.9 Render scene 2	56
Gambar 4.10 Setting format video.....	56
Gambar 4.11 Pemilihan lokasi penyimpanan.....	57
Gambar 4.12 Hasil pengambilan Suara.....	58
Gambar 4.13 Setting Adobe Premiere.....	58
Gambar 4.14 <i>Import File</i>	59
Gambar 4.15 Menyusun Video	59
Gambar 4.16 Penambahan <i>audio effect</i>	60
Gambar 4. 17 <i>Editing</i> Suara	60
Gambar 4. 18 <i>Capture noise</i>	61
Gambar 4.19 <i>Noise reduction</i>	61

Gambar 4.20 Rendering	62
Gambar 4.21 <i>Propertise Video</i> Demam Berdarah	77



INTISARI

Perkembangan Teknologi Informasi sudah semakin berkembang pesat dan merata. Penggunaan Multimedia berbasis Animasi banyak di terapkan diberbagai instansi, karena diyakini dapat menjadikan materi penyuluhan lebih menarik, efektif, efisien dan mudah dipahami. Salah satunya dalam pengemasan materi penyuluhan penyakit demam berdarah agar bisa lebih menarik dan lebih mudah diterima oleh peserta penyuluhan. Kurang menarik isi materi penyuluhan yang disampaikan berdampak pada kurangnya konsentrasi dalam mengikuti penyuluhan sehingga materi kurang tersampaikan dengan baik kepada peserta penyuluhan dan peserta mudah bosan.

Untuk itu penulis bermaksud merancang pengemasan materi penyuluhan penyakit demam berdarah menggunakan Multimedia Berbasis Animasi 2 Dimensi, karena demam berdarah penyakit yang datang nya dari sekeliling kita namun banyak masyarakat yang kurang memahaminya. Padahal penyakit demam berdarah dapat menyebabkan kematian jika telatnya penanganan medis.

Dengan materi yang lebih menarik diharapkan dapat memperbaiki kekurangan yang ada, dimana peserta penyuluhan akan lebih tertarik, konsentrasi saat mengikuti penyuluhan dan materi akan tersampaikan dengan baik.

Kata Kunci : Multimedia Berbasis Animasi, Penyuluhan, Penyakit Demam Berdarah.

ABSTRACT

The development of information technology is already growing rapidly and evenly. The use of Multimedia-based Animated many apply in all instances, as is believed to be able to make the material more interesting extension, effective, efficient and easy to understand. One of them in the packaging material of the extension of the disease dengue fever to be more interesting and more easily accepted by the participants outreach. Less interesting content material extension submitted resulted in a lack of concentration in the following guidance so that less material carried well to participants of the extension and the participants are easily bored.

For that the author intends to design the packaging material extension berdarah uses Multimedia Animation-based 2-dimensional, because dengue is a disease that comes from the surrounding community but a lot of us who are less understood it. Whereas the disease dengue fever can cause death if the late medical handling.

With more interesting materials is expected to correct the deficiencies that exist, where participants extension will be more interested, concentration while following the guidance and materials will be carried out.

Keywords: *Multimedia Based Animas, Counselling, Disease Dengue Fever.*

