

PEMBUATAN VIDEO PENYULUHAN “STUNTING”

DI RSKIA ARVITA BUNDA DENGAN

TEHNIK MOTION GRAPHIC

SKRIPSI



disusun oleh

Cindi Monica

18.21.1125

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PEMBUATAN VIDEO PENYULUHAN “STUNTING”
DI RSKIA ARVITA BUNDA DENGAN
TEHNIK MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Cindi Monica

18.21.1125

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO PENYULUHAN “STUNTING”

DI RSKIA ARVITA BUNDA DENGAN

TEHNIK MOTION GRAPHIC

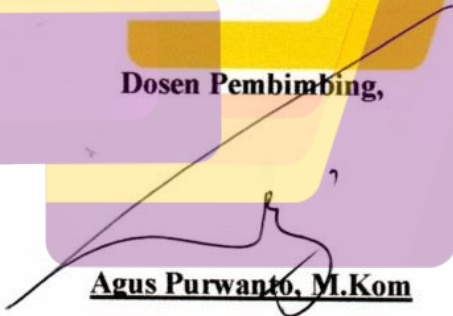
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Cindi Monica

18.21.1125

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Agustus 2019

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN VIDEO PENYULUHAN “STUNTING”
DI RSKIA ARVITA BUNDA DENGAN
TEHNIK MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Cindi Monica
18.21.1125

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Agustus 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 29 Agustus 2019



Cindi Monica

NIM. 18.21.1125

MOTTO

“Kerja keras dan kerja cerdas”

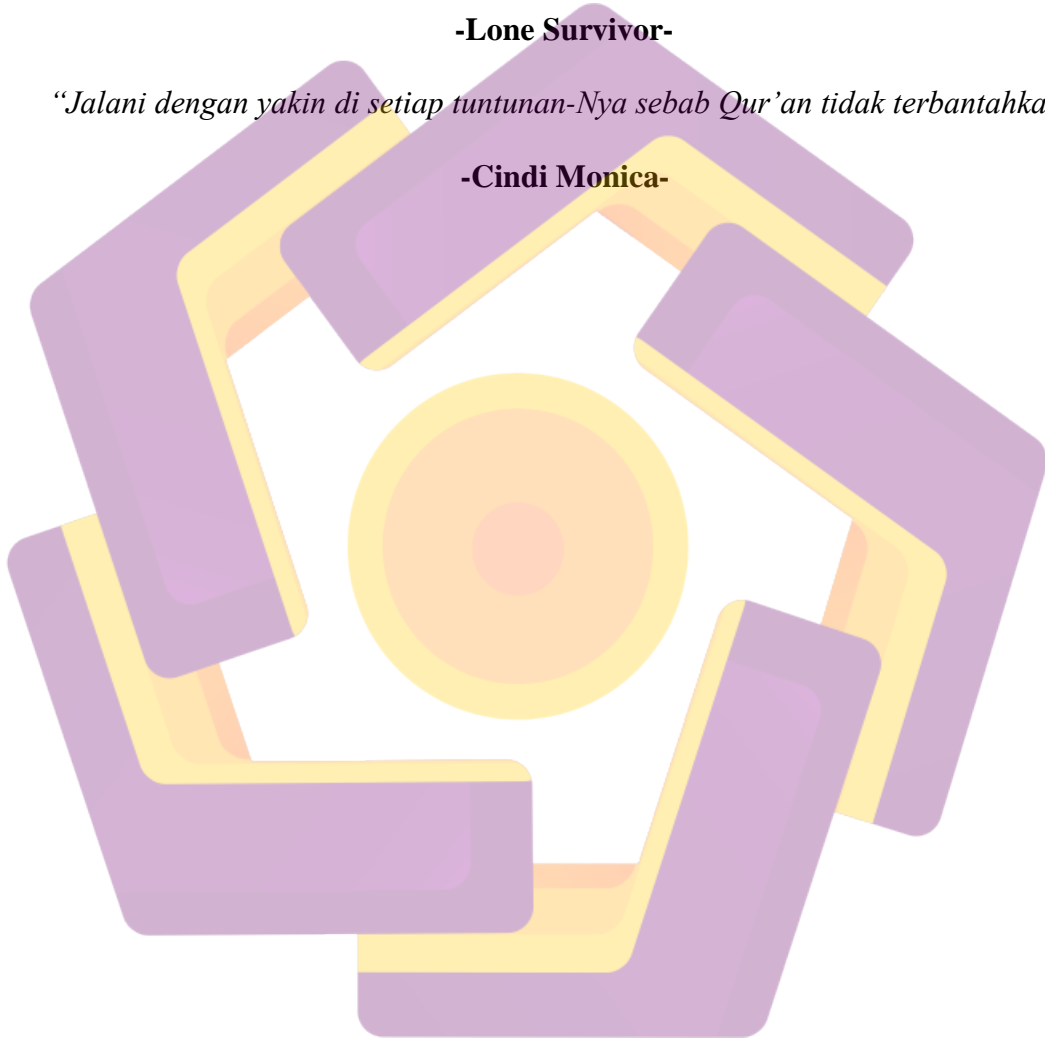
-Cindi Monica-

“Aku totalitas, setengah-setengah hanya untuk pengecut”

-Lone Survivor-

“Jalani dengan yakin di setiap tuntunan-Nya sebab Qur'an tidak terbantahkan”

-Cindi Monica-



PERSEMBAHAN

1. Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan ridho-Nya dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Terimakasih Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku pembimbing yang sudah memberikan arahan dan bimbingan sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Terimakasih kepada Papaku Edy Pardamean Silitonga, mama Tetty Rosmiaty, Kak Susan Nauli Silitonga, Emih, Dek Abim, Mas Candra, Opung serta seluruh keluarga Tasikmalaya dan Cebongan atas doa, dukungan dan kasih sayang yang tiada hentinya diberikan kepada saya sebagai penyemangat dalam hidup ini yang penuh tantangan yang tiada hentinya.
4. Terimakasih kepada mbak Tia dan Bu Galuh serta segenap pihak RSKIA Arvita Bunda selaku objek penelitian.
5. Terimakasih kepada Ulza Alkindi sahabat karibku atas dukungan, bantuan dan doanya.
6. Terimakasih kepada mbak Novi, Uli, dan teman-teman 18 S1 Transfer Informatika.
7. Terimakasih kepada kampus tercinta Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan pengalaman belajar yang luar biasa dan mempertemukan dengan sahabat-sahabat yang baik.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan nikmat iman, Islam dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tanpa kendala apapun. Tidak lupa sholawat serta salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa umatnya dari jaman kegelapan kepada jaman yang terang yaitu jalan yang di ridhai oleh Allah SWT.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing telah memberikan waktu dan berbagi ilmu.
4. Papa, Mama dan Kak Susan yang selalu memberikan dukungan dan do'a.
5. Segenap pihak RSKIA Arvita Bunda.
6. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
7. Teman-teman semasa kuliah.

Yogyakarta, 29 Agustus 2019



Cindi Monica

DAFTAR ISI

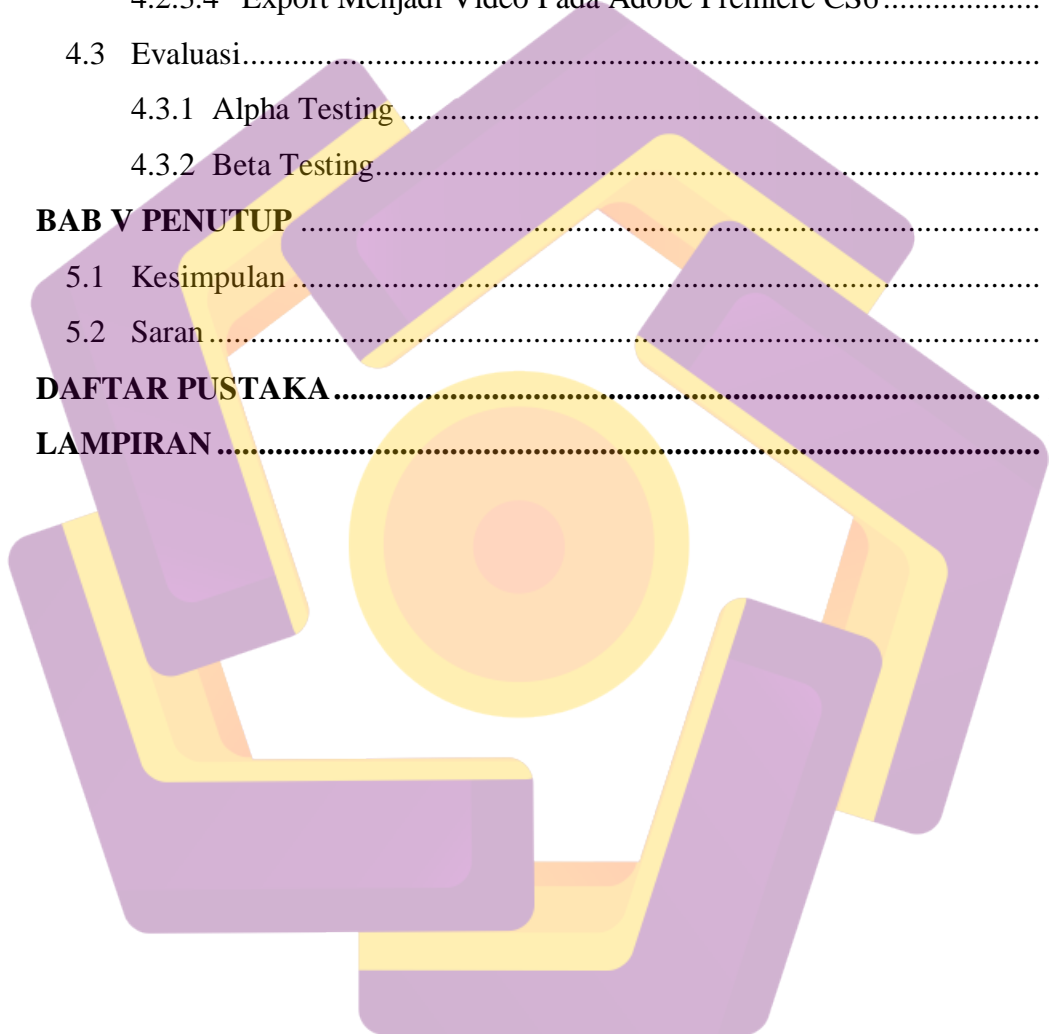
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5.1 Manfaat Bagi RSKIA Arvita Bunda.....	4
1.5.2 Manfaat Bagi Masyarakat	5
1.5.3 Manfaat Bagi penulis	5
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.1.1 Wawancara	5
1.6.1.2 Observasi	6
1.6.1.3 Pustaka.....	6
1.6.2 Metode Analisis.....	6
1.6.3 Metode Perancangan.....	6
1.6.4 Metode Pengembangan.....	7

1.6.5 Metode Evaluasi	7
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.2 Dasar Teori.....	11
2.2.1 Multimedia	11
2.2.2 Video.....	11
2.2.2.1 Standar Video	12
2.2.2.2 Format File Video	13
2.2.2.3 Codec.....	14
2.2.3 Video Penyuluhan.....	16
2.2.4 Animasi.....	17
2.2.4.1 Solid Drawing	17
2.2.4.2 Timing and Spacing	18
2.2.4.3 Squash and Strech	18
2.2.4.4 Anticipation	19
2.2.4.5 Slow In Slow Out.....	20
2.2.4.6 Arcs	20
2.2.4.7 Secondary Action.....	21
2.2.4.8 Follow Through and Overlapping Action	21
2.2.4.9 Straight Ahead Action and Pose to Pose.....	22
2.2.4.10 Staggering.....	22
2.2.4.11 Appeal	23
2.2.4.12 Exaggeration.....	24
2.2.5 Animasi 2D	24
2.2.6 Animasi 3D	24
2.2.7 Tehnik <i>Motion Graphic</i>	25
2.3 <i>Stunting</i>	27
2.4 Metode Analisis.....	27
2.4.1 Analisis Kebutuhan.....	27
2.4.1.1 Kebutuhan Fungsional.....	28

2.4.1.2	Kebutuhan Non-Fungsional.....	28
2.5	Analisis SWOT	29
2.5.1	Kekuatan (Strengths)	29
2.5.2	Kelemahan (Weakness)	29
2.5.3	Peluang (Opportunities)	29
2.5.4	Ancaman (Threat).....	30
2.6	Analisis Perancangan.....	31
2.6.1	Pra Produksi	31
2.6.1.1	Perancangan Naskah	32
2.6.1.2	Perancangan Storyboard.....	32
2.6.2	Produksi	32
2.6.3	Pasca Produksi.....	32
2.6.3.1	Compositing.....	32
2.6.3.2	Editing	33
2.6.3.3	Rendering.....	33
2.7	Metode Evaluasi	33
2.7.1	Metode Kuisisioner	33
2.7.2	Skala Likert	33
2.7.3	Menentukan Interval	34
2.7.4	Rumus Persentase Skala likert	35
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	37
3.1	Tinjauan Umum.....	37
3.1.1	Visi dan Misi	37
3.1.1.1	Visi RSKIA Arvita Bunda.....	37
3.1.1.2	Misi RSKIA Arvita Bunda	38
3.1.2	Motto.....	38
3.1.3	Logo RSKIA Arvita Bunda.....	38
3.2	Pengumpulan Data	39
3.2.1	Wawancara	39
3.2.2	Observasi.....	40
3.2.3	Hasil Analisis Masalah	42

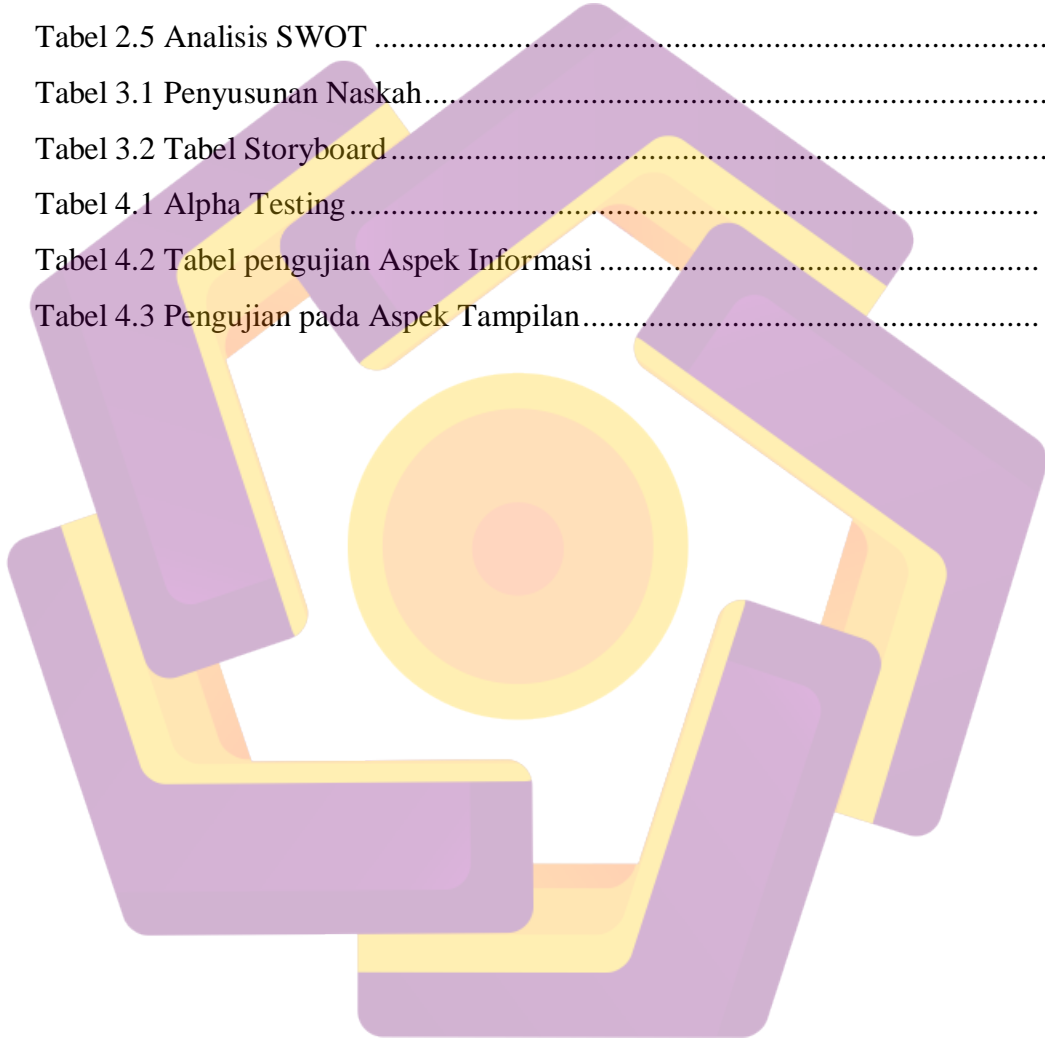
3.2.3.1	Analisis SWOT	42
3.2.3.2	Kelemahan Media Lama.....	46
3.2.3.3	Solusi Yang Diberikan	47
3.3	Analisis Kebutuhan	47
3.3.1	Analisis Kebutuhan fungsional	47
3.3.1.1	Kebutuhan Sistem	48
3.3.1.2	Kebutuhan Pengguna.....	49
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	50
3.3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	50
3.3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	50
3.3.2.3	Kebutuhan Pengguna (Brainware).....	51
3.4	Rancangan Pra Produksi	52
3.4.1	Ide Cerita.....	52
3.4.2	Pembuatan Naskah	52
3.4.3	Storyboard.....	60
	BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI	73
4.1	Produksi.....	73
4.1.1	Drawing.....	73
4.1.2	Sound Recording	77
4.1.3	Sound Editing	77
4.2	Pasca Produksi	83
4.2.1	Compositing	83
4.2.2	Animating.....	86
4.2.2.1	Membuat Tulisan Untuk Animasi.....	86
4.2.2.2	Memberi Efek Position Wiggle Pada Objek.....	87
4.2.2.3	Memberikan Efek Animasi Dengan Puppet Tool.....	88
4.2.2.4	Membuat Pre-Compose	89
4.2.2.5	Membuat Shape Baru Dengan Layer Baru.....	90
4.2.2.6	Membuat Alpha Matte Pada Layer	90
4.2.2.7	Memberi Efek Animasi Stiker	91
4.2.2.8	Menyimpan Hasil Kerja Adobe After Effect CS6	93

4.2.2.9	Export Menjadi Video Pada After Effect CS6	94
4.2.3	Editing.....	96
4.2.3.1	Membuat Lembar Kerja Pada Adobe Premiere CS6	96
4.2.3.2	Import File Pada Adobe Premiere CS6	98
4.2.3.3	Menyimpan Hasil Lembar Kerja Adobe Premiere CS6.....	99
4.2.3.4	Export Menjadi Video Pada Adobe Premiere CS6.....	100
4.3	Evaluasi.....	102
4.3.1	Alpha Testing	103
4.3.2	Beta Testing.....	111
BAB V	PENUTUP	117
5.1	Kesimpulan	117
5.2	Saran	118
DAFTAR PUSTAKA	119
LAMPIRAN	122



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Matrik.....	31
Tabel 2.2 Rumus Skala Likert	34
Tabel 2.3 Contoh Skor Berdasarkan Interval Tingkat Intensitas	35
Tabel 2.4 Rumus Persentase Skala Likert.....	35
Tabel 2.5 Analisis SWOT	42
Tabel 3.1 Penyusunan Naskah.....	52
Tabel 3.2 Tabel Storyboard.....	60
Tabel 4.1 Alpha Testing	103
Tabel 4.2 Tabel pengujian Aspek Informasi	111
Tabel 4.3 Pengujian pada Aspek Tampilan.....	113

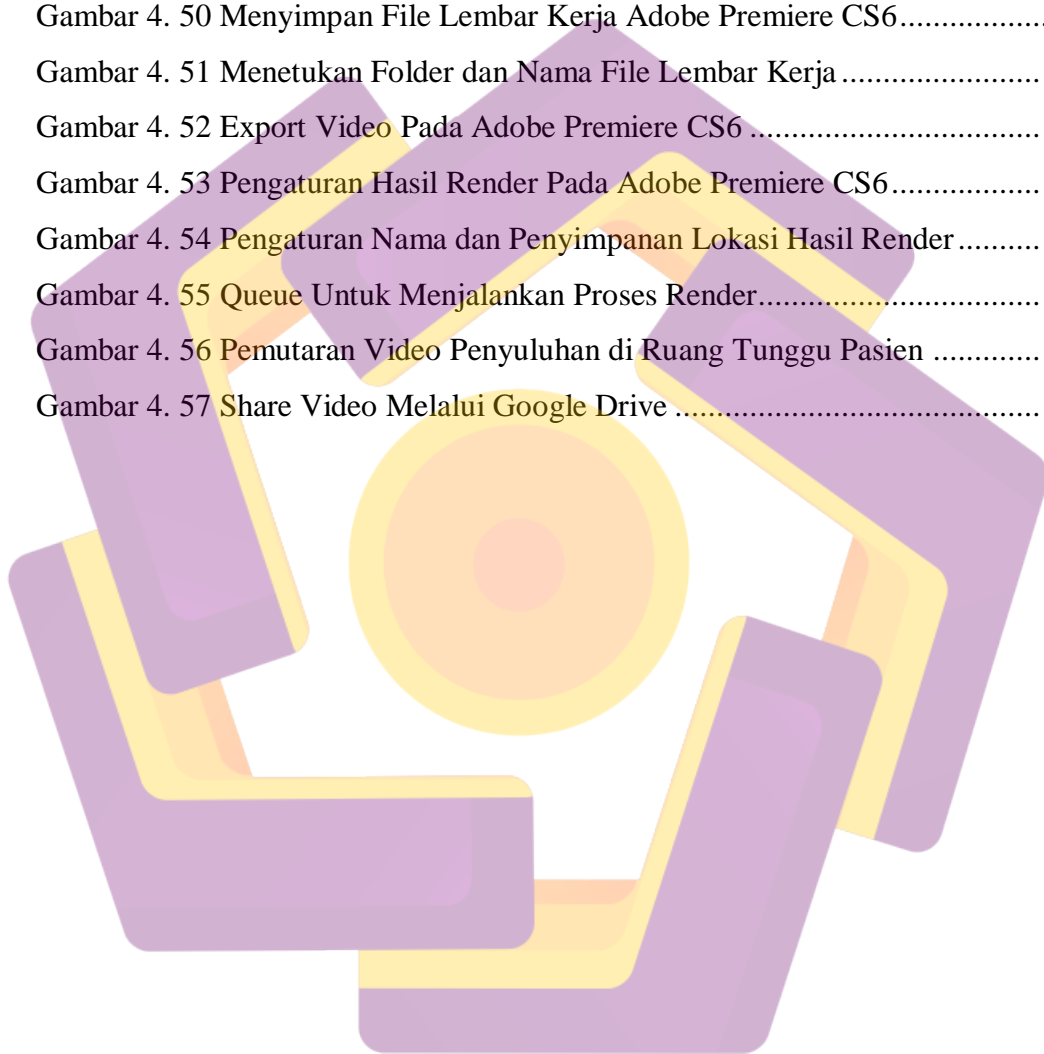


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Solid Drawing</i>	18
Gambar 2.2 <i>Timing and Spacing</i>	18
Gambar 2.3 <i>Squash and Strech</i>	19
Gambar 2.4 <i>Anticipation</i>	19
Gambar 2.5 <i>Slow In Slow Out</i>	20
Gambar 2.6 <i>Arcs</i>	20
Gambar 2.7 <i>Secondary Action</i>	21
Gambar 2.8 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	22
Gambar 2.9 <i>Straight Ahead Action and Pose to pose</i>	22
Gambar 2.10 <i>Stagging</i>	23
Gambar 2.11 <i>Appeal</i>	23
Gambar 2.12 <i>Exaggeration</i>	24
Gambar 3. 1 Logo RSKIA Arvita Bunda.....	38
Gambar 3. 2 Penyuluhan Media Lama	41
Gambar 3. 3 Materi <i>Stunting</i> dengan <i>Slide</i> Teks dan Gambar	41
Gambar 4. 1 Pen Tool	73
Gambar 4. 2 Shape Tool.....	74
Gambar 4. 3 Membuat Lembar Kerja Baru di Adobe Illustrator CS6.....	74
Gambar 4. 4 Membuat Karakter Dengan Pen Tool dan Shape Tool	75
Gambar 4. 5 Mengatur Warna Objek.....	76
Gambar 4. 6 Proses Menyimpan Hasil Kerja Desain	76
Gambar 4. 7 Menyimpan Proyek Kerja Adobe Illustrator CS6	77
Gambar 4. 8 Membuat Lembar Kerja Baru di Adobe Audition CS6	78
Gambar 4. 9 Mengatur Lembar Kerja Adobe Audition CS6	78
Gambar 4. 10 Memasukan file suara	79
Gambar 4. 11 Tata Letak Track ke Editor.....	79
Gambar 4. 12 Memotong File dengan Razoer Tool	80
Gambar 4. 13 Memberi Efek Pada Track.....	80

Gambar 4. 14 Editing pada Dynamics Processing.....	81
Gambar 4. 15 Menyimpan Hasil Editing Suara.....	81
Gambar 4. 16 Mengatur Penyimpanan Nama Dan Lokasi File.....	82
Gambar 4. 17 Export Mp3 Hasil Editing Suara	82
Gambar 4. 18 Pengaturan Export dengan Ekstensi MP3	83
Gambar 4. 19 Pengaturan File di After Effect CS6	84
Gambar 4. 20 Pengaturan Composition Pada After Effect CS6.....	84
Gambar 4. 21 Memasukkan file ekstensi Adobe Illustrator CS6	85
Gambar 4. 22 Layer Terpisah Pada Kolom Project	85
Gambar 4. 23 Meletakkan <i>Layer</i> Desain di Time Line	86
Gambar 4. 24 Membuat Teks pada After Effect CS6.....	86
Gambar 4. 25 Editing Pada Transform Untuk Menganimasikan	87
Gambar 4. 26 Pemberian Efek Position Wiggle.....	88
Gambar 4. 27 Animasi Menggunakan Puppet Tool	88
Gambar 4. 28 Pre-Compose Beberapa Layer	89
Gambar 4. 29 Pengaturan Nama Pre-Compose	89
Gambar 4. 30 Membuat Shape Layer Baru.....	90
Gambar 4. 31 Membuat Shape Berbentuk Kotak.....	90
Gambar 4. 32 Alpha Matte Pada Track Matte.....	91
Gambar 4. 33 Hasil dari Alpha Matte	91
Gambar 4. 34 Pemberian Efek CC Radial ScaleWipe	92
Gambar 4. 35 Mengatur Titik Arah Efek	92
Gambar 4. 36 Pengaturan In & Out efek CC Radial ScaleWipe	93
Gambar 4. 37 Menyimpan Proyek Adobe After Effect CS6.....	93
Gambar 4. 38 Memberi Nama dan Lokasi File Tersimpan	94
Gambar 4. 39 Meng-Export Hasil Kerja ke Video	94
Gambar 4. 40 Tampilan Pengaturan Export.....	94
Gambar 4. 41 Mengatur Output Module dengan H.264	95
Gambar 4. 42 Pengaturan Nama dan Lokasi Hasil Export	95
Gambar 4. 43 Rendering Video pada After Effect CS6.....	96
Gambar 4. 44 Membuat Lembar Kerja Baru di Adobe Premiere CS6	96

Gambar 4. 45 Menentukan Folder Penyimpanan File Lembar kerja.....	97
Gambar 4. 46 Pengaturan Sequence Pada Adobe Premiere CS6	98
Gambar 4. 47 Import File pada Adobe Premiere CS6	98
Gambar 4. 48 <i>Import</i> Lebih Dari Satu <i>File</i>	98
Gambar 4. 49 Menyusun File Pada Time Line.....	99
Gambar 4. 50 Menyimpan File Lembar Kerja Adobe Premiere CS6.....	99
Gambar 4. 51 Menentukan Folder dan Nama File Lembar Kerja	100
Gambar 4. 52 Export Video Pada Adobe Premiere CS6	100
Gambar 4. 53 Pengaturan Hasil Render Pada Adobe Premiere CS6.....	101
Gambar 4. 54 Pengaturan Nama dan Penyimpanan Lokasi Hasil Render	101
Gambar 4. 55 Queue Untuk Menjalankan Proses Render.....	102
Gambar 4. 56 Pemutaran Video Penyuluhan di Ruang Tunggu Pasien	116
Gambar 4. 57 Share Video Melalui Google Drive	116



INTISARI

RSKIA Arvita Bunda merupakan pelayanan kesehatan swasta yang terletak di Kabupaten Sleman Provinsi DIY. Penyuluhan merupakan agenda wajib pada instansi kesehatan ini ketika senam ibu hamil, kunjungan posyandu/bakti sosial dan lain sebagainya. Materi penyuluhan yang penting untuk disampaikan yakni materi stunting.

Namun media penyuluhan di RSKIA Arvita Bunda masih menggunakan slide berupa gambar dan teks sehingga masyarakat kurang faham materi stunting. Maka dari itu dibutuhkan media penyuluhan yang mampu mengilustrasikan apa itu stunting, dampak dari stunting, gejala munculnya stunting serta metode pencegahan stunting. Maka dari itu dibuatlah video penyuluhan yang mampu mengilustrasikan materi stunting dengan teknik *motion graphic* menggunakan *software* Adobe After Effect, Adobe Audition dan Adobe Premiere dengan hasil akhir berupa video penyuluhan animasi 2D dengan teknik *motion graphic*.

Sehingga video penyuluhan *stunting* animasi 2D teknik *motion graphic* dapat dimanfaatkan oleh Organisasi Kesehatan seperti Rumah Sakit Ibu dan Anak Arvita Bunda dan organisasi kesehatan lainnya.

Kata kunci : *Motion graphic*, Animasi 2D, Video penyuluhan, Adobe After Effect, Adobe Audition, Adobe Premiere.

ABSTRACT

RSKIA Arvita Bunda is a private healthcare service located in Sleman Regency, DIY province. Counseling is a mandatory agenda in the health institution when the gymnastics of pregnant women, visits Posyandu/social service and so forth. Important outreach materials to be delivered are stunting.

However, the extension media in RSKIA Arvita Bunda still use slides in the form of images and text so the community is not understand stunting material. Thus the needed extension media is capable of illustrative of what is stunting, the impact of stunting, symptoms of stunting and prevention of stunting methods. Therefore, the extension video is able to illustrate the stunting material of motion graphic techniques using Adobe's After Effect, Adobe Audition and Adobe Premiere with the final result of a 2D animated counseling video with techniques Motion Graphics.

So that the video for the extension of stunting 2D animated motion graphic technique can be utilized by health Organization such as Mother and Child Hospital of Arvita Bunda and other health Organization.

Keywords: *Motion graphic, 2D animation, Video extension, Adobe After Effect, Adobe Audition, Adobe Premiere.*