

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO EDUKASI PEMBERIAN
MAKANAN PENDAMPING ASI (MPASI) DI RSKIA SADEWA
YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Nurul Hikmah

16.22.1871

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO EDUKASI PEMBERIAN
MAKANAN PENDAMPING ASI (MPASI) DI RSKIA SADEWA
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Nurul Hikmah

16.22.1871

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO EDUKASI PEMBERIAN
MAKANAN PENDAMPING ASI (MPASI) DI RSKIA SADEWA
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nurul Hikmah

16.22.1871

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 7 Agustus 2017

Dosen Pembimbing,

Mei P. Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO EDUKASI PEMBERIAN
MAKANAN PENDAMPING ASI (MPASI) DI RSKIA SADEWA
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nurul Hikmah

16.22.1871

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Oktober 2017



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

PERNYATAAN

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, Agustus 2017

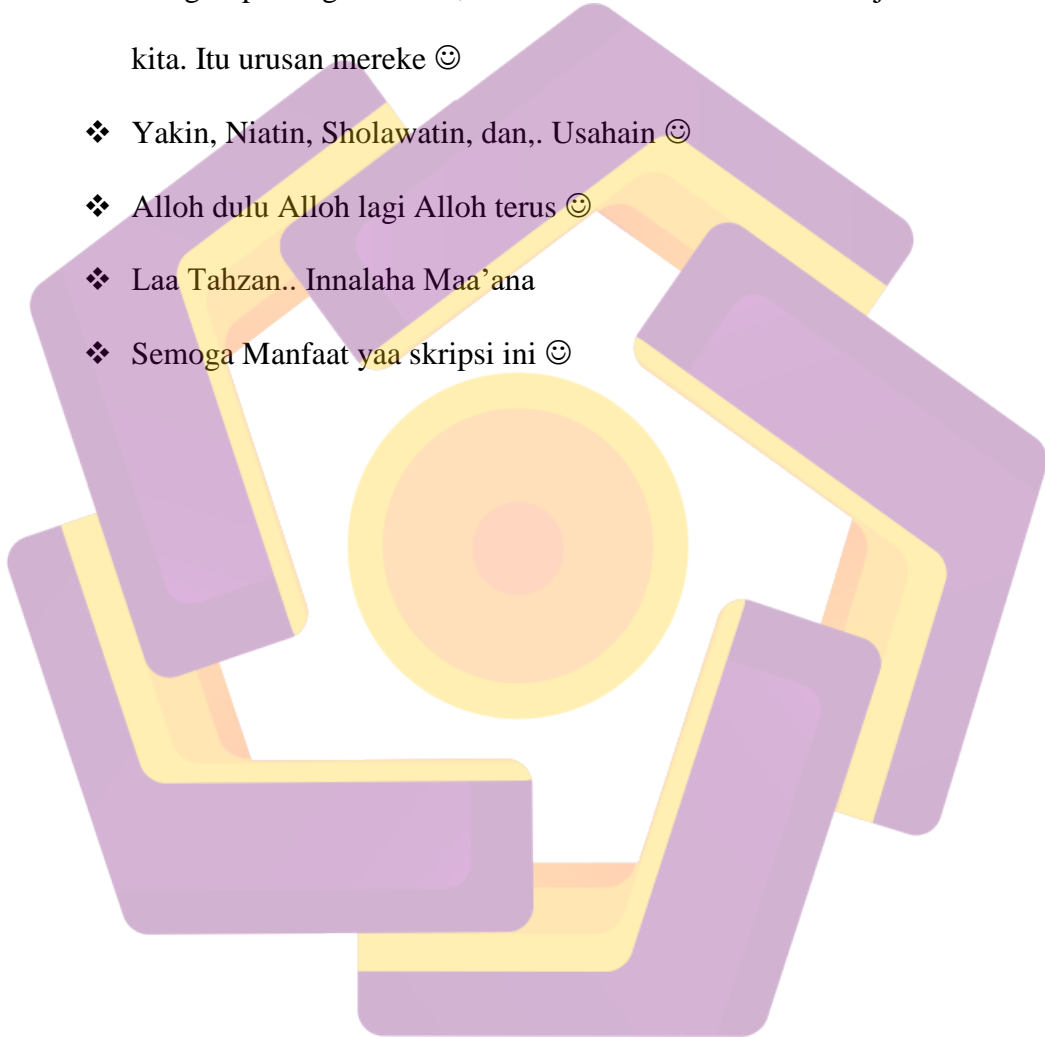


Nurul Hikmah

NIM. 16.22.1871

MOTTO

- ❖ What you give what you get
- ❖ Yang terpenting kita baik, masalah mereka mau baik atau jahat di belakang kita. Itu urusan mereka ☺
- ❖ Yakin, Niatin, Sholawatin, dan,. Usahain ☺
- ❖ Allah dulu Allah lagi Allah terus ☺
- ❖ Laa Tahzan.. Innalaha Maa'ana
- ❖ Semoga Manfaat yaa skripsi ini ☺



PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, atas limpahan rahmat, nikmat dan karuniyaNya. Sehingga alhamdulillah skripsi ini bisa terselesaikan dengan sebaik – baiknya. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar – besarnya kepada :

- ❖ Alloh SWT atas kemudahan demi kemudahan yang selalu diberikan dalam proses pembuatan skripsi ini
- ❖ Orang tua saya, Bapak H. Supanggih yang senantiasa mendoakan saya tanpa lelah dan Salam Rindu dan Terimakasih kepada Alm Ibu saya Sri Yartimah yang selalu saya rindukan dan semoga bahagia di sisi Alloh SWT.
- ❖ Kakak saya, Mba Mun, Mba Sam, Mba Yani, beserta suami masing-masing yang selalu mendukung dan menyemangati saya untuk menyelesaikan kuliah ini.
- ❖ Kepala Jurusan Ibu Krisnawati S.Si, M.T yang telah membantu dan memberikan saya jalan serta solusi dalam penemuan ide skripsi ini.
- ❖ Dosen Pembimbingku Mei P Kurniawan, M.Kom yang telah membimbing selama perjalanan skripsi ini hingga selesai.
- ❖ Semua dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah mengajarku dari Semester awal hingga Semester akhir .
- ❖ Pihak RSKIA Sadewa, Dr. Nini, Ibu Wanti, Ibu Hanin, dan seluruh karyawan yang membantu saya dalam penyelesaian skripsi ini serta telah bersedia untuk memberikan tempat izin penelitian skripsi ini.
- ❖ Keluarga besar S1 Sistem Informasi Transfer angkatan 2016.
- ❖ Untuk Calon suami, sahabat, kakak Arif Yulianto yang tanpa hentinya menyemangati, mendukung, memotivasi saya dalam penyelesaian skripsi ini.
- ❖ Teman – teman satu kantor Calista Photo Studio yang terus menyemangati dalam penyelesaian skripsi ini
- ❖ Terimakasih kepada Yeni Mulyani yang bersedia menyumbangkan suara emasnya menjadi pengisi dalam video edukasi ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas karunia dan hidayahNya yang telah dianugerahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan dan Perancangan Materi Edukasi Makanan Pendamping ASI (MPASI) di RSKIA Sadewa Yogyakarta” dengan baik dan sesuai dengan waktu yang diharapkan.

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 Studi Strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

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

1. Allah SWT yang telah memberikan karunia dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku pembimbing skripsi yang senantiasa memberikan bimbingan, waktu serta arahan kepada saya.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis masih sebagai mahasiswa aktif di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
6. drg. Wiwik Lestari selaku direktur RSKIA Sadewa dan Ibu Hanin selaku pembimbing diklat telah memberikan izin penelitian dalam pembuatan skripsi ini.
7. Kedua orang tua saya, kakak – kakak saya dan keluarga dekat saya yang selalu memberikan dukungan dalam segala hal.

8. Teman dan sahabat saya yang telah membantu dan mendukung saya dalam menyusun skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dan mendukung dalam penyusunan skripsi ini baik secara moril, materi, pikiran dan tenaga.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait dalam penulisan ini. Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan karena terbatasnya pengetahuan dan pengalaman panulis. Oleh karena itu, dengan lapang hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini.

Yogyakarta, 13 Agustus 2017

Nurul Hikmah

16.22.1871

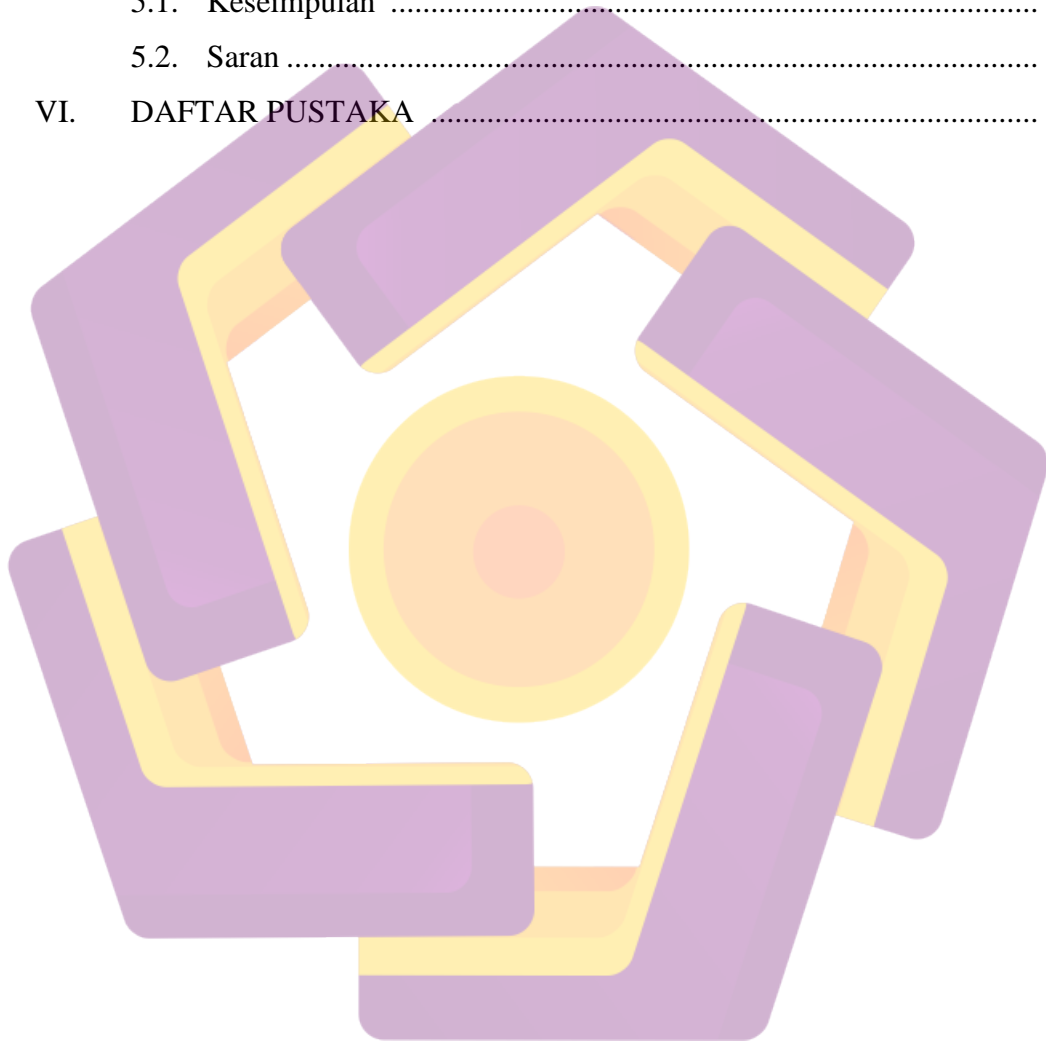
DAFTAR ISI

Judul	i
Lembar Persetujuan	ii
Lenbar Pengesahan	iii
Pernyataan Keaslian	v
Motto	vi
Persembahan	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	x
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel	xv
Intisari	xvi
<i>Abstract</i>	xvii
I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metode Penelitian dan Perancangan	3
1.7. Sistematika Penulisan	5
II. LANDASAN TEORI	7
2.1. Tinjauan Pustaka	7
2.2. Konsep Dasar Video	8
2.2.1. Pengertian Video	8
2.2.2. Standar Video	8
2.2.3. Pengertian Video Edukasi	9
2.3. Pengertian Makanan Pendamping ASI (MPASI)	10
2.4. Konsep Dasar Multimedia	10
2.4.1. Definisi Multimedia	11
2.4.2. Elemen Multimedia	11

2.5. Animasi	13
2.5.1. Sejarah Animasi	13
2.5.2. Pengertian Animasi	14
2.5.3. Jenis Animasi	15
2.5.4. Komponen Animasi	16
2.6. Motion Grafis.....	25
2.6.1. Definisi Motion Grafis	25
2.6.2. Karakteristik Motion Grafis	26
2.7. Infografis	27
2.7.1. Pengertian Infografis	27
2.7.2. Format-format Infografis	28
2.8. Tahap Pembuatan	29
2.8.1. Tahap Praproduksi.....	29
2.8.2. Tahap Produksi	32
2.8.3. Tahap Pasca Produksi	36
2.9. Analisis SWOT	38
2.9.1. <i>Strength</i> (Kekuatan).....	38
2.9.2. <i>Weakness</i> (Kelemahan)	39
2.9.3. <i>Opportunity</i> (Peluang).....	39
2.9.4. <i>Threath</i> (Ancaman)	39
2.10. Analisis	40
2.10.1. Analisis Kebutuhan Sistem.....	40
2.11. Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	42
2.11.1. <i>Adobe Illustrator</i>	42
2.11.2. <i>Adobe After Effect</i>	42
2.11.3. <i>Adobe Audition</i>	43
2.11.4. <i>Adobe Premiere</i>	44
2.12. Pengolahan Data Kuisisioner	45
2.12.1. Skala <i>Likert</i>	45
2.12.2. Menentukan Interval.....	46
2.12.3. Rumus Presentase.....	47

III.	ANALISIS DAN PERANCANGAN	38
3.1.	Tinjauan Umum	48
3.1.1.	Deskripsi Objek	48
3.1.2.	Struktur Organisasi	49
3.1.3.	Visi dan Misi	50
3.1.4.	Ketenagakerjaan	51
3.1.5.	Jenis Pelayanan	51
3.1.6.	Program Pengembangan SDM RSKIA Sadewa	52
3.2.	Analisis Masalah	52
3.2.1.	Langkah-Langkah Analisis Masalah	52
3.2.2.	Identifikasi Masalah	53
3.2.3.	Wawancara	53
3.2.4.	Analisis SWOT	54
3.2.5.	Analisis Kebutuhan Fungsional	55
3.2.6.	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	56
3.3.	Rancangan Praproduksi	58
3.3.1.	Ide Cerita	58
3.3.2.	Naskah	59
3.3.3.	Pembuatan <i>Storyboard</i>	53
IV.	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	63
4.1.	Pembahasan	63
4.2.	Implementasi	63
4.2.1.	Produksi	63
4.2.1.1.	Penggambaran (<i>Drawing</i>)	64
4.2.1.2.	Pewarnaan (<i>Coloring</i>)	67
4.2.1.3.	Rekaman Suara (<i>Recording</i>)	69
4.2.1.4.	Pengeditan Suara (<i>Sound Editing</i>)	69
4.2.2.	Pasca Produksi	74
4.2.2.1.	<i>Compositing</i>	75
4.2.2.2.	<i>Editing</i>	84
4.2.2.3.	<i>Rendering</i>	88

4.3. Testing	89
4.3.1. Pengujian Kuisisioner	89
4.3.1.1. Pengujian Pihak Objek	89
4.3.1.2. Pengujian Pihak Masyarakat Umum	92
V. PENUTUP	72
5.1. Kesimpulan	72
5.2. Saran	73
VI. DAFTAR PUSTAKA	74

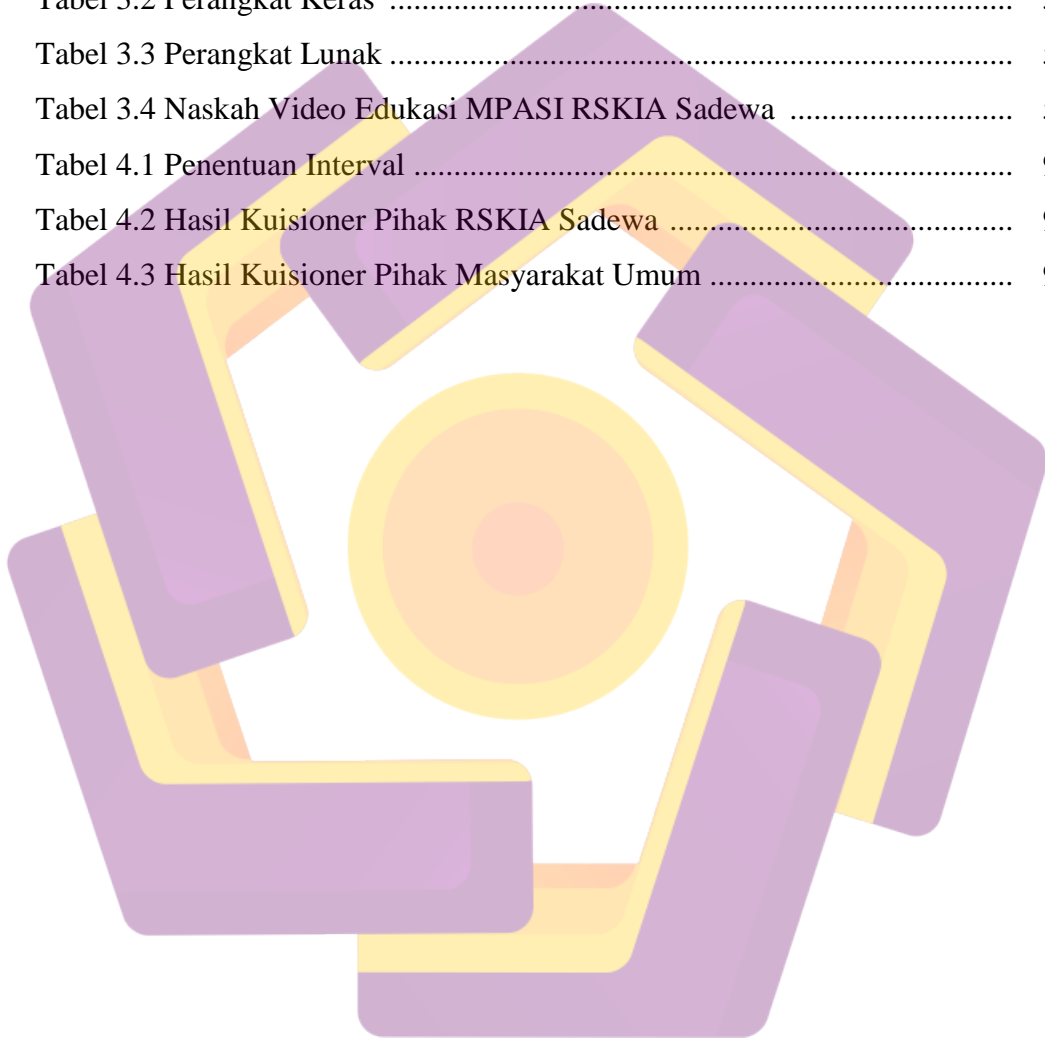


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ilustrasi Gambar Babi Berlari di Gua Lascaux	13
Gambar 2.2 Gambaran Film Mickey Mouse Tahun 1928	14
Gambar 2.3 Contoh <i>Timing</i> dan <i>Spacing</i> pada Bola yang Memantul	17
Gambar 2.4 Pergerakan Karakter dari Awal, Tengah, Akhir	18
Gambar 2.5 Contoh Gestur Wajah (Mimik)	19
Gambar 2.6 Contoh Gestur Tubuh	19
Gambar 2.7 Pergerakan Menancapkan Benda ke Tanah	20
Gambar 2.8 Gerakan Tubuh Karakter Melompat	21
Gambar 2.9 Contoh Pergerakan Mulut	21
Gambar 2.10 Pergerakan yang Bergelombang	22
Gambar 2.11 Pergerakan Antisipasi, Aksi, dan Reaksi	23
Gambar 2.12 Perubahan Huruf S menjadi Huruf V	23
Gambar 2.13 Perubahan Warna Gelap menjadi Terang	24
Gambar 2.14 Gambaran Karakter Berjalan Makin Kecil Hingga	25
Gambar 2.15 Contoh Infografis Statis	28
Gambar 2.16 Contoh Infografis Bergerak	29
Gambar 2.17 Contoh Pembuatan Storyboard	32
Gambar 2.18 Contoh Gambar Digital Utuh	33
Gambar 2.19 Contoh Gambar Pergerakan Animasi	33
Gambar 2.20 Contoh Gambar Jarak Pandang 3 Meter	34
Gambar 2.21 Contoh Gambar Penempatan Objek	34
Gambar 2.22 Contoh Background	35
Gambar 2.23 Contoh Gambar Video Editing	38
Gambar 2.24 Contoh Lembar Kerja Adobe Illustrator CS6	42
Gambar 2.25 Contoh Tampilan Jendela Pada Adobe After Effects CS6	43
Gambar 2.26 Contoh Tampilan Adobe Audition CS6	44
Gambar 2.27 Contoh Tampilan Adobe Premiere Pro CS	44
Gambar 3.1 Logo RSKIA Sadewa	48
Gambar 3.2 Struktur Organisasi RSKIA Sadewa	49

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh Skor Berdasarkan Pernyataan	45
Tabel 2.2 Contoh Skor Berdasarkan Interval Tingkat Intensitas	46
Tabel 3.1 Analisis SWOT	54
Tabel 3.2 Perangkat Keras	56
Tabel 3.3 Perangkat Lunak	57
Tabel 3.4 Naskah Video Edukasi MPASI RSKIA Sadewa	59
Tabel 4.1 Penentuan Interval	90
Tabel 4.2 Hasil Kuisisioner Pihak RSKIA Sadewa	91
Tabel 4.3 Hasil Kuisisioner Pihak Masyarakat Umum	92



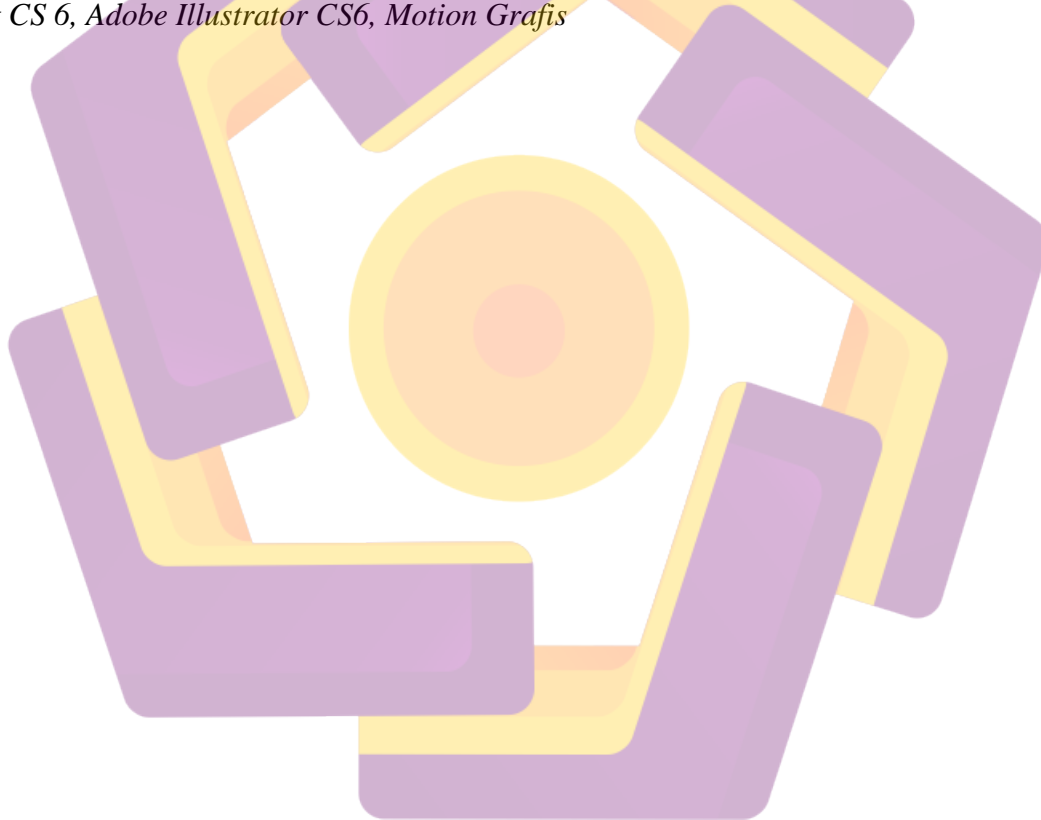
INTISARI

Materi Edukasi terhadap pemberian Makanan Pendamping ASI (MPASI) akan sangat membantu dalam penyuluhan program MPASI di RS KIA SADEWA yang masih menggunakan metode manual dalam pelaksanaan programnya dengan cara bertatap muka langsung dengan dokter. Materi yang berisikan tentang pengertian MPASI, manfaat MPASI, dan apa saja yang dilakukan selama program MPASI.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah menganalisa dan membuat program materi edukasi tentang MPASI di RS KIA SADEWA menggunakan teknik motion graphic. Perangkat lunak yang dikembangkan dalam pembuatan program materi edukasi ini adalah Corel Draw X6 dan Adobe Illustrator CS6 untuk pembuatan konten background dan karakter, Adobe Audition CS6 untuk pengeditan pengisi suara, dan Adobe After Effect CS6 untuk pembuatan *motion* konten background dan karakter.

Hasil dari program materi edukasi ini dalam bentuk video edukasi yang memberikan informasi mengenai program MPASI yang dapat membantu kinerja dokter dalam penerapan program MPASI.

Kata Kunci : *MPASI, Video Edukasi, Corel Draw X6, Adobe Audition CS6, Adobe After Effect CS 6, Adobe Illustrator CS6, Motion Grafis*



ABSTRACT

Education material to the provision food a companion breastfeeding (MPASI) will be help in counseling MPASI programs at Hospital specifically mother and child “SADEWA” that still use manual method in the implementaion of the programs by means of a face to face with a doctor. That material contains about understanding MPASI, MPASI benefits, and anything that is carried out during the MPASI programs.

The purpose of writing thesis this is analyzes and make the program educational material about MPASI at Hospital specifically mother and child “SADEWA” using motion graphic technique. Software that developed in making program educational material this is Corel Draw X6 for the manufacture of content background and charachter, Adobe Soundbooth CS6 to editing backsound, and Adobe After Effect CS6 for the production of motion content background and character.

The result of the educational material program this in a form education video which provide information about MPASI programs that can help doctors performance in their MPASI program.

Keywords : *MPASI, Education Video, Corel Draw X6, Adobe Audition CS6, Adobe Illustrator CS6, Motion Graphic*

