

**IMPLEMENTASI METODE LINIER MOTION GRAPHIC PADA  
ANIMASI 2D ALUR PELAYANAN MEDIS DI KLINIK CHANDRA  
BRATA MEDIKA PLAZA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Rayhan Arya Gunawan**

**18.60.0047**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

**IMPLEMENTASI METODE LINIER MOTION GRAPHIC PADA  
ANIMASI 2D ALUR PELAYANAN MEDIS DI KLINIK CHANDRA  
BRATA MEDIKA PLAZA**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

**Rayhan Arya Gunawan**

**18.60.0047**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI METODE LINIER MOTION GRAPHIC PADA  
ANIMASI 2D ALUR PELAYANAN MEDIS DI KLINIK CHANDRA  
BRATA MEDIKA PLAZA**

yang disusun oleh

**Rayhan Arya Gunawan**

**18.60.0047**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 Juli 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom.**

**NIK. 190302390**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI METODE LINIER MOTION GRAPHIC PADA  
ANIMASI 2D ALUR PELAYANAN MEDIS DI KLINIK CHANDRA  
BRATA MEDIKA PLAZA**

yang disusun oleh

**Rayhan Arya Gunawan**

**18.60.0047**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 27 Juli 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Dhimas Adi Satria, M.Kom.**  
NIK. 190302427

**Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom**  
NIK. 190302390

**Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng**  
NIK. 190302375

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 Juli 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al-Fatta, S.Kom., M.Kom.**  
NIK. 190302096

## 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 dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 9 Juli 2022



Rayhan Arya Gunawan

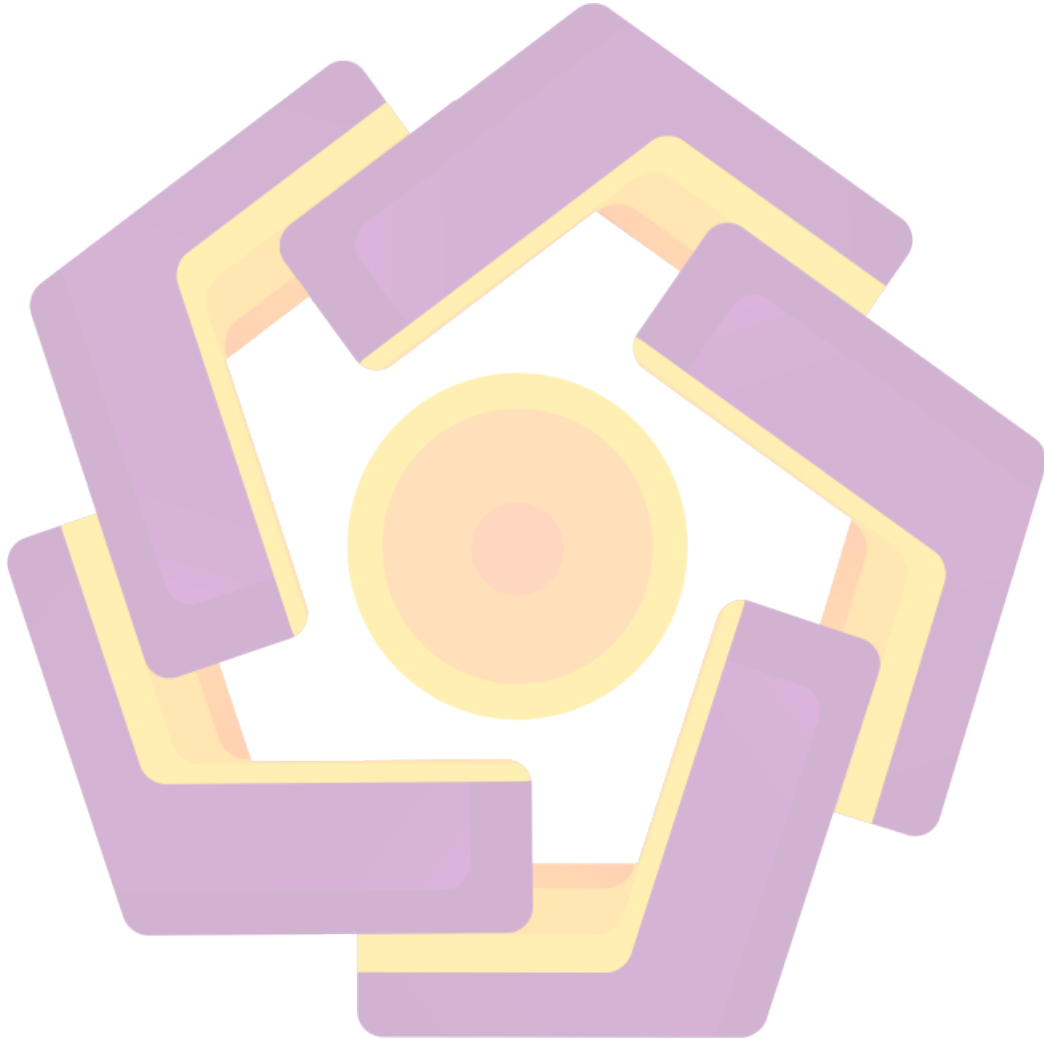
18.60.0047



## **MOTTO**

*"Just because someone stumbles and loses their way, doesn't mean they're lost forever."*

**(Professor Charles Xavier)**



## PERSEMBAHAN

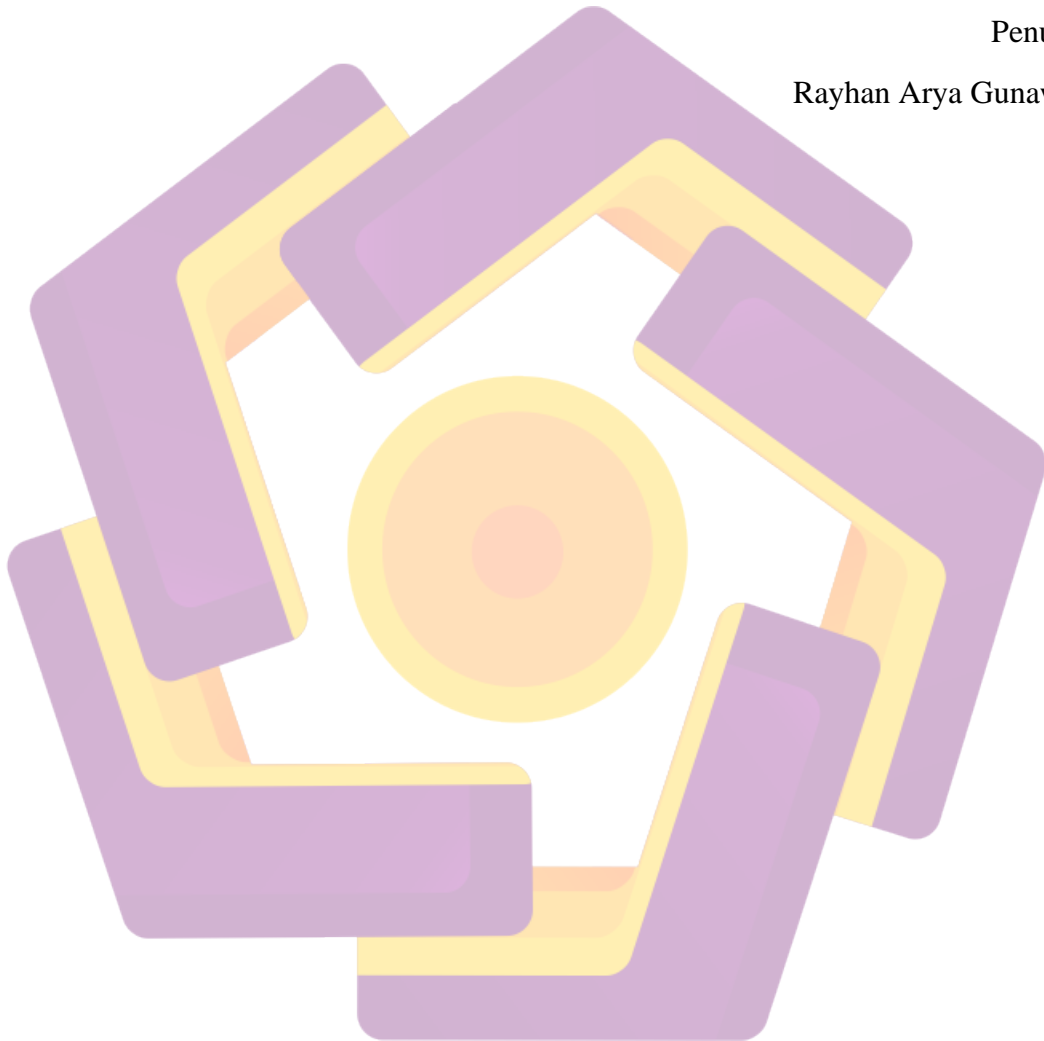
Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT karena atas izin dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Metode *Linier Motion Graphic* Pada Animasi 2D Alur Pelayanan Medis Di Klinik Chandra Brata Medika Plaza” sesuai dengan target. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan segala kebaikan dan karunia-Nya.
2. Kedua orang tua saya yang selalu mendukung serta tidak pernah berhenti percaya pada saya yaitu Bapak Iwan Gunawan dan Ibu Diah Ayu Puspendari. Serta adik saya tercinta yaitu Syifa Nur Syabani.
3. Terimakasih pada kekasih saya Findi Fadlika yang selalu menyemangati dan selalu ada dalam kondisi apapun.
4. Bapak Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang sudah dengan sabar membimbing, membantu, dan mengarahkan saya selama ini saya ucapkan terimakasih sedalam-dalamnya.
5. Seluruh teman-teman BCIT 2018 yang telah menemani saya selama masa perkuliahan. Terimakasih atas bantuan, cerita, dan pengalamannya yang mewarnai hari-hari saya selama kuliah. Terutama Fajar, Hesti, Iza, Safira, Ocean, Arbi, Fitri, dan Fikran yang selalu jadi teman haha hihi saya selama ini.
6. Teman seangkatan saya dari Paguyuban Slebew yaitu Yulen dan Eka.
7. Candra dan Mat yang sudah menemani saat saya kesulitan.
8. Ave, Ikhsan, dan Yusuf sohib SMA yang selalu ada saat saya chat asal.
9. Rayhan Arya Gunawan, Terimakasih kepada diri ini yang telah kuat, meski harus jatuh bangun meniti karir serta menyelesaikan skripsi ini. Sekali lagi terimakasih *me, myself, and I*.

Yogyakarta, 27 Juli 2022



Penulis,  
Rayhan Arya Gunawan





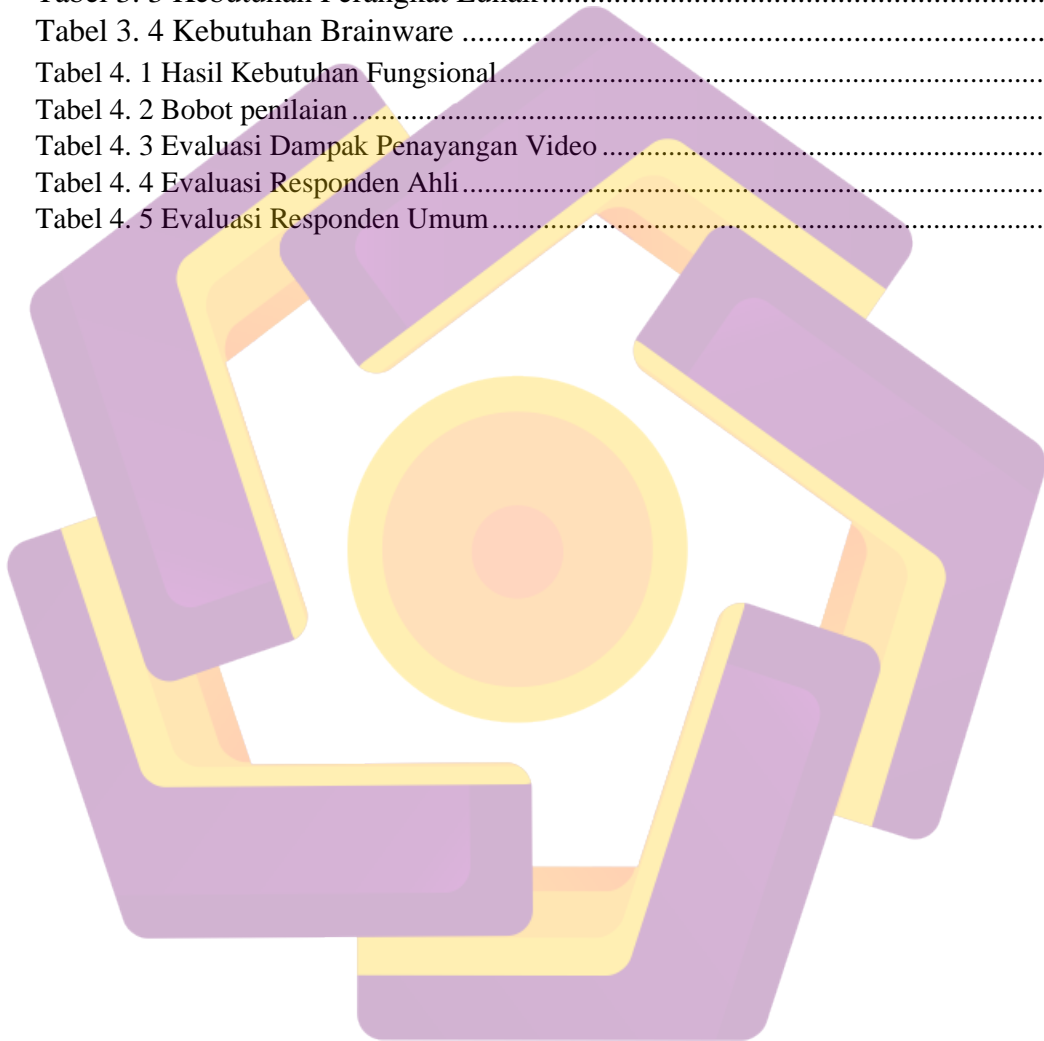
## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN .....	i
PENGESAHAN .....	ii
PERNYATAAN .....	iii
MOTTO .....	iv
PERSEMBAHAN .....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
INTISARI .....	xiii
ABSTRACT .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.6.1.1 Metode Wawancara .....	5
1.6.1.2 Metode Observasi .....	5
1.6.1.3 Metode Studi Pustaka .....	5
1.6.2 Metode Analisis .....	6
1.6.4 Metode <i>Testing</i> .....	7
1.7 Sistematika Penulisan .....	7
BAB II LANDASAN TEORI .....	9
2.1 Tinjauan Pustaka .....	9
2.2 Dasar Teori .....	11
2.2.1 Multimedia .....	11
2.2.2 Fasilitas Kesehatan Tingkat Pertama .....	13
2.2.3 Alur Pelayanan Medis .....	13

2.2.4	Animasi .....	14
2.2.5	<i>Motion Graphic (Linier Motion Graphic)</i> .....	26
2.2.6	Video.....	27
2.2.7	Perangkat Lunak Yang Digunakan (Adobe Illustrator & After Effect) .....	28
2.2.8	Langkah-Langkah Produksi .....	29
2.2.9	Evaluasi.....	30
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>33</b>
3.1	Gambaran Umum Penelitian.....	33
3.2	Alur Penelitian .....	33
3.3	Pengumpulan Data .....	34
3.3.1	Observasi.....	34
3.3.2	Wawancara.....	35
3.4	Analisis Kebutuhan .....	36
3.5	Kebutuhan Brainware .....	38
3.6	Aspek Perencanaan Produksi .....	38
3.6.1	Aspek Kreatif.....	38
3.6.2	Aspek Teknis .....	39
3.7	Alur Kerja .....	41
3.8	Rancangan Pra Produksi .....	41
3.8.1	Naskah <i>Voice Over</i> .....	41
3.8.2	<i>Storyboard</i> .....	43
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>48</b>
4.1	Proses Produksi .....	48
4.2	Pasca Produksi .....	58
4.3	Evaluasi.....	60
4.4	Hasil Evaluasi .....	63
4.5	Implementasi.....	67
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>69</b>
5.1	Kesimpulan .....	69
5.2	Saran .....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>71</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>73</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Tabel Perbandingan Penelitian .....	10
Tabel 2. 2 Evaluasi Skala Likert .....	31
Tabel 2. 3 Tabel Kriteria Indeks Persen .....	32
Tabel 3. 1 Kebutuhan Fungsional .....	37
Tabel 3. 2 Spesifikasi Hardware .....	37
Tabel 3. 3 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	38
Tabel 3. 4 Kebutuhan Brainware .....	38
Tabel 4. 1 Hasil Kebutuhan Fungsional .....	61
Tabel 4. 2 Bobot penilaian .....	63
Tabel 4. 3 Evaluasi Dampak Penayangan Video .....	63
Tabel 4. 4 Evaluasi Responden Ahli .....	63
Tabel 4. 5 Evaluasi Responden Umum .....	64



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2 Elemen Multimedia.....	11
Gambar 2.3 Alur Pelayanan Kesehatan Tingkat Lanjutan.....	14
Gambar 2. 4 Squash and Stretch .....	17
Gambar 2. 5 Anticipation.....	18
Gambar 2. 6 Staging.....	18
Gambar 2. 7 Staraight ahead .....	19
Gambar 2. 8 Pose-to-pose .....	20
Gambar 2. 9 Follow through.....	21
Gambar 2. 10 Slow In and Slow Out .....	22
Gambar 2. 11 Arcs .....	22
Gambar 2. 12 Second Action .....	23
Gambar 2. 13 Timing dan Spacing .....	24
Gambar 2. 14 Appeal .....	24
Gambar 2. 15 Exaggeration.....	25
Gambar 2. 16 Solid Drawing .....	26
Gambar 2. 17 Linier Motion graphics.....	27
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	34
Gambar 3. 2 Ruang Tunggu Pasien.....	35
Gambar 3. 3 Wawancara Tenaga Medis .....	36
Gambar 3. 4 Alur Kerja.....	41
Gambar 3. 5 Storyboard .....	47
Gambar 4. 1 Pengaturan Canvas .....	48
Gambar 4. 2 Pembuatan Aset Pasien .....	49
Gambar 4. 3 Pembuatan Aset Tenaga Medis .....	49
Gambar 4. 4 Composition Setting.....	50
Gambar 4. 5 Import File AI Ke Dalam AE.....	51
Gambar 4. 6 File AI yang Telah Di-Import Ke Dalam Composition .....	51
Gambar 4. 7 File AI Diubah Kedalam Bentuk Object .....	52
Gambar 4. 8 Bentuk Object Dalam Composition .....	52
Gambar 4. 9 Penggunaan keyframe .....	53
Gambar 4. 10 Pemindahan Ke Main Composition .....	53
Gambar 4. 11 Pembuatan Transisi .....	54
Gambar 4. 12 Penambahan Bar Text .....	55
Gambar 4. 13 Penambahan Effect Glow.....	55
Gambar 4. 14 Penambahan Efek Warna .....	56
Gambar 4. 15 Animasi pada siluet karakter .....	56
Gambar 4. 16 Penyimpanan File AE .....	57
Gambar 4. 17 Menghilangkan Noise Pada Rekaman VO.....	57
Gambar 4. 18 Composition Setting Adobe Premiere.....	58
Gambar 4. 19 Import File Ke Adobe Premiere .....	59
Gambar 4. 20 Mengatur Penempatan Layer Video Utama .....	59
Gambar 4. 21 Pengaturan export format video pada Adobe Premiere.....	60
Gambar 4. 22 Kuesioner Tampilan Video .....	66

Gambar 4. 23 Hasil Pada Platform YouTube ..... 67  
Gambar 4. 24 Hasil Implementasi pada Ruang Tunggu Klinik ..... 68



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 2 Perizinan.....	73
Lampiran 3 Lampiran Hasil Kuesioner.....	74



## INTISARI

Fasilitas kesehatan primer memiliki berbagai macam pelayanan kesehatan yang ditawarkan untuk pasien. Pelayanan kesehatan yang baik seharusnya memiliki alur pelayanan yang disebut dengan alur pelayanan medis. Namun, sebanyak 25% dari total pasien masih bingung dengan bagaimana alur pelayanan medis di fasilitas kesehatan primer. Pasien yang belum paham dengan alur pelayanan medis menyebabkan bertambahnya tugas bagi sumber daya kesehatan untuk menjawab pertanyaan pasien. Selain itu, hal ini menyebabkan waktu pelayanan medis menjadi lebih lama dan tidak efisien. Waktu pelayanan medis yang seharusnya bisa dilayani 10-15 menit per pasien menjadi 25 menit per pasien.

Pemahaman yang baik tentang alur pelayanan medis seharusnya dimiliki oleh tiap pasien/wali pasien agar pelayanan medis dapat berjalan secara efisien dan efektif. Penyampaian alur pelayanan medis yang banyak ditemui yaitu poster, spanduk, ataupun banner. Ketiganya merupakan bentuk dari sebuah penyampaian dengan desain statis. Jenis design statis cenderung mengandalkan gaya tulisan tanpa adanya pergerakan dari isi konten. Desain statis ini cenderung kurang menarik untuk disimak. Oleh karena itu, perlu adanya suatu inovasi yang dapat menarik atensi wali/pasien dengan membuat desain dinamis. Desain dinamis yang dimaksud adalah animasi yang lebih melibatkan pergerakan dalam penyajiannya. Animasi yang dibuat adalah jenis animasi 2 dimensi atau biasa disebut animasi 2D dengan menggunakan metode linier motion graphic. Metode ini merupakan metode yang biasa digunakan dalam menjelaskan suatu informasi.

Dengan adanya video animasi 2D alur pelayanan medis, maka diharapkan dapat memberi efek yang efektif terhadap efisiensi pelayanan medis di fasilitas kesehatan primer tepatnya pada Klinik Chandra Brata Medika Plaza.

**Kata Kunci:** animasi 2D, alur pelayanan medis, fasilitas kesehatan primer, efisiensi pelayanan medis, *linier motion graphic*.

## ABSTRACT

*Primary health facilities have a wide range of health services offered to patients. Good health services should have a service flow called the medical service flow. However, as many as 25% of the total patients are still confused about the flow of medical services in primary health facilities. Patients who do not understand the flow of medical services cause an increase in the task of health resources to answer patient questions. In addition, this causes the medical service time to be longer and inefficient. Medical service time that should be served 10-15 minutes per patient becomes 25 minutes per patient.*

*A good understanding of the flow of medical services should be owned by each patient/patient guardian so that medical services can run efficiently and effectively. Delivery of the flow of medical services that are often found are posters, banners, or banners. All three are forms of delivery with a static design. This type of static design tends to rely on writing style without any movement from the content. This static design tends to be less interesting to listen to. Therefore, it is necessary to have an innovation that can attract the attention of the guardian/patient by creating a dynamic design. The dynamic design in question is animation that involves more movement in its presentation. The animation created is a type of 2-dimensional animation or commonly called 2D animation using the linear motion graphic method. This method is a method commonly used in explaining information.*

*With the 2D animated video of the medical service flow, it is expected to have an effective effect on the efficiency of medical services in primary health facilities, precisely at Chandra Brata Medika Plaza Clinic.*

**Keywords:** *2D animation, medical service flow, primary health facilities, medical service efficiency, linear motion graphics.*