

**PEMBUATAN ANIMASI SIMULASI PENGGUNAAN KARTU BPJS
PADA PUSKESMAS NGEEMPLAK 1 DENGAN TEKNIK
*MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI



Disusun oleh

Fery Andriyani

14.11.7850

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

PEMBUATAN ANIMASI SIMULASI PENGGUNAAN KARTU BPJS

PADA PUSKESMAS NGEEMPLAK 1 DENGAN TEKNIK

MOTION GRAPHIC

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



Disusun oleh

Fery Andriyani

14.11.7850

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

JUDUL PENELITIAN

**PEMBUATAN ANIMASI SIMULASI PENGGUNAAN KARTU BPJS
PADA PUSKESMAS NGEPLAK 1 DENGAN TEKNIK
*MOTION GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fery Andriyani

14.11.7850

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada 11 April 2017

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

NIK. 190302215

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN ANIMASI SIMULASI PENGGUNAAN KARTU BPJS PADA PUSKESMAS NGEPLAK 1 DENGAN TEKNIK *MOTION GRAPHIC*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fery Andriyani

14.11.7850

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Januari 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bambang Sudaryatno, Drs, MM
NIK. 190302029

Sri Ngudi Wahyuni, S.T.,M.Kom
NIK. 190302060

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 06 Februari 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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 Instansi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Yogyakarta, 06 Februari 2018



NIM. 14.11.7850

MOTTO

Better than before.

Perlakukan orang lain sebagaimana kamu ingin diperlakukan.

Guru yang paling mahal adalah masa lalu.

Bahagia adalah tahu bagaimana cara bersyukur.

4 (empat) kata sakti : Permisi, Maaf, Tolong dan Terimakasih.



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah sebagai tanda rasa syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunia sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua, yang tak pernah putus mendo'akan dan selalu memberikan fasilitas sehingga saya mampu melangkah sejauh ini.
2. Mbok Uwo & Alm. Pak Uwo, yang selalu memberikan restu dan doa agar cucunya ini berhasil serta tercapai cita – citanya. Miss you Grandpa.
3. Asri Maryuni & Desi Biantara, selaku kakak yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada adeknya agar tidak menyerah dalam keadaan apapun.
4. Angga Riyadh Permana, *bestpartner* yang sabar dan pengertian. Yang tahu bagaimana proses *up and down* saya dan tetap setia memberikan semangat. Aku bersyukur.
5. Anisak Nur Falah, *best childhood* karena kami tumbuh dan berjuang bersama. Yang selalu bersedia menemani saya dalam berproses di segala hal.
6. Adit, Ageng, Akif, Avian dan Galuh sodara ketemu *gedhe*. *Wish you luck, guys*.
7. Teman – teman 14-S1TI-04, akan ada yang kita rindukan guys.

Terimakasih yang luar biasa penulis ucapkan untuk kalian.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat serta salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi besar Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam.

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 Komunikasi.

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

1. Krisnawati, S Si, M.T selaku dekan UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
3. Semua keluarga besar penulis terutama untuk kedua orang tua yang tidak bosan – bosannya memberikan dukungan, semangat, motivasi dan tentunya doa kepada penulis.
4. Seluruh Staff Puskesmas Ngemplak 1 yang telah bersedia membantu penulis dalam proses penyelesaian skripsi.
5. Teman – teman saya yang telah membantu dan mendukung saat penulis menyusun skripsi ini.
6. Semua pihak yang tidak dapat penuli sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moriil maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun, penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta 06 Februari 2018

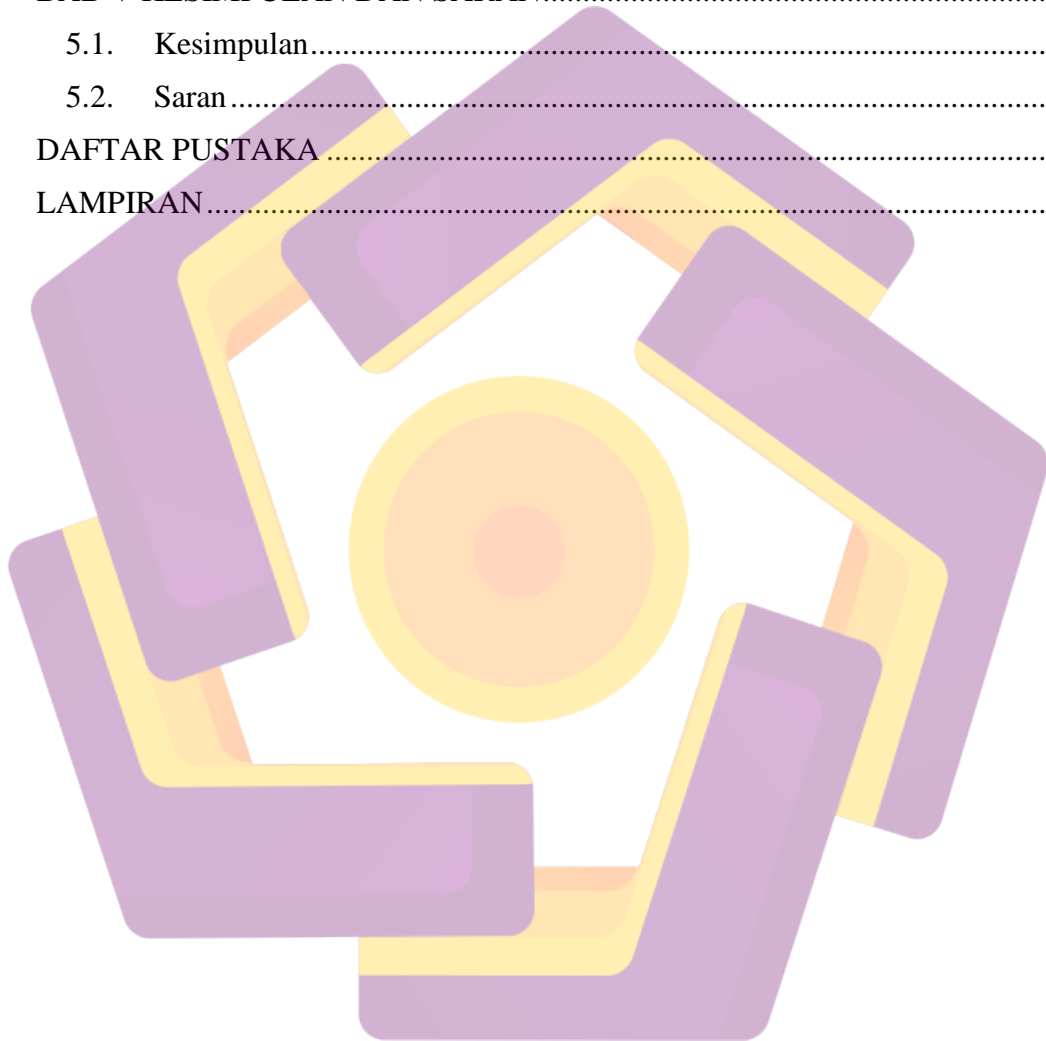
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	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.....	4
1.6.1. Pra Produksi.....	4
1.6.2. Produksi	4
1.6.3. Pasca Produksi	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1. Tinjauan Pustaka	7
2.2. Multimedia	9
2.2.1. Pengertian Multimedia.....	9
2.3. Elemen Multimedia	9

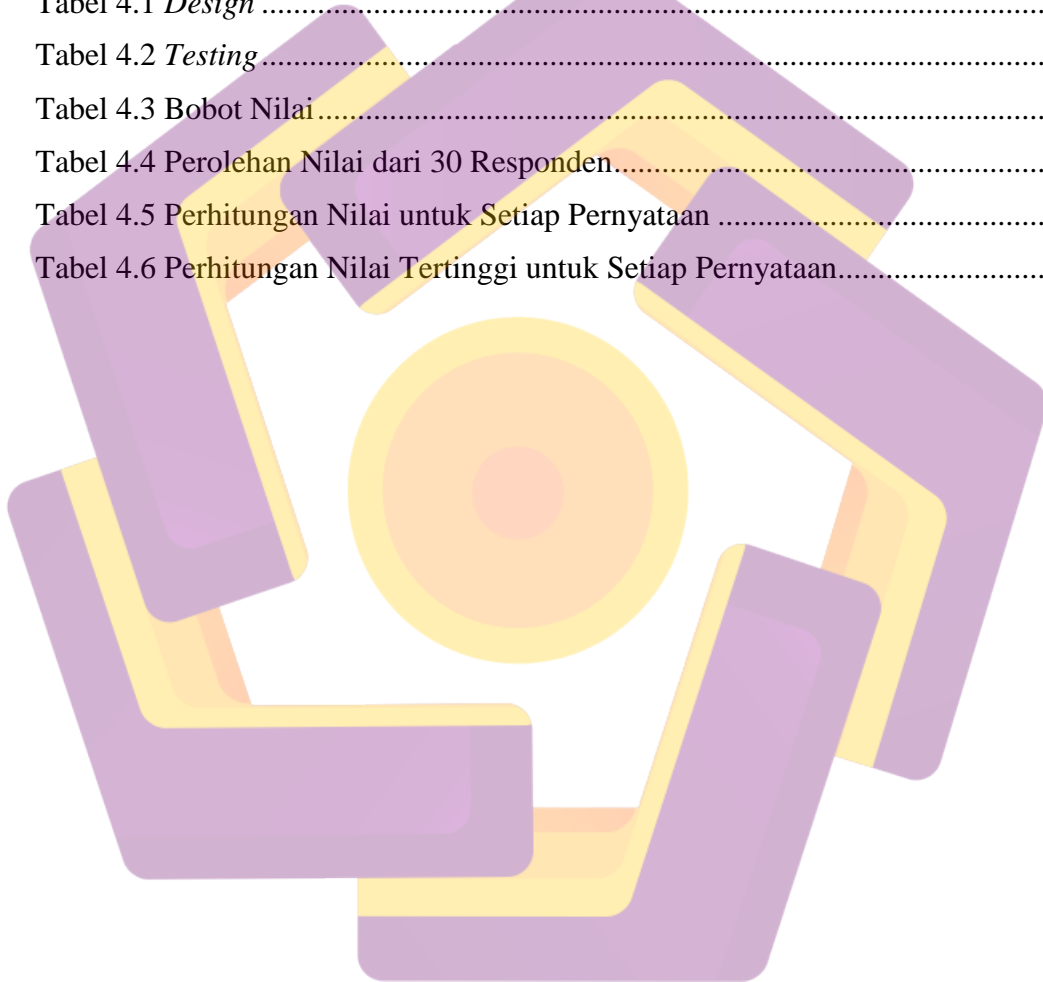
2.3.1.	<i>Text</i>	9
2.3.2.	<i>Image</i>	9
2.3.3.	<i>Audio</i>	10
2.3.4.	<i>Video</i>	10
2.3.5.	<i>Animation</i>	10
2.3.6.	<i>Virtual Reality</i>	10
2.4.	Animasi	10
2.4.1.	Pengertian Animasi	10
2.4.2.	Prinsip – Prinsip Animasi	12
2.4.3.	<i>Motion Graphic</i>	21
2.5.	Memproduksi Video Animasi	22
2.5.1.	Pra – produksi	22
2.5.2.	Produksi	24
2.5.3.	Pasca – produksi	25
2.6.	Metode Simulasi	25
2.7.	Skala <i>Likert</i>	26
2.8.	Rumus Presentase	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		29
3.1.	Diskripsi Umum	29
3.2.	Analisis SWOT	30
3.3.	Analisis Kebutuhan Sistem	34
3.3.1.	Analisis Kebutuhan Fungsional	34
3.3.2.	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	35
3.4.	Pra Produksi	37
3.4.1.	Ide	37
3.4.2.	Tema	37
3.4.3.	<i>Logline</i>	37
3.4.4.	Sinopsis	37
3.4.5.	Pembentukan Karakter	40
3.4.6.	Perancangan Naskah dan <i>Storyboard</i>	42
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		50
4.1.	Implementasi	50

4.1.1. Produksi	50
4.1.2. Pasca Produksi	66
4.2. Pembahasan	71
4.2.1. Kendala Dalam Produksi.....	71
4.2.2. Metode <i>Testing</i>	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	78
5.1. Kesimpulan.....	78
5.2. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	81
LAMPIRAN.....	82



DAFTAR TABEL

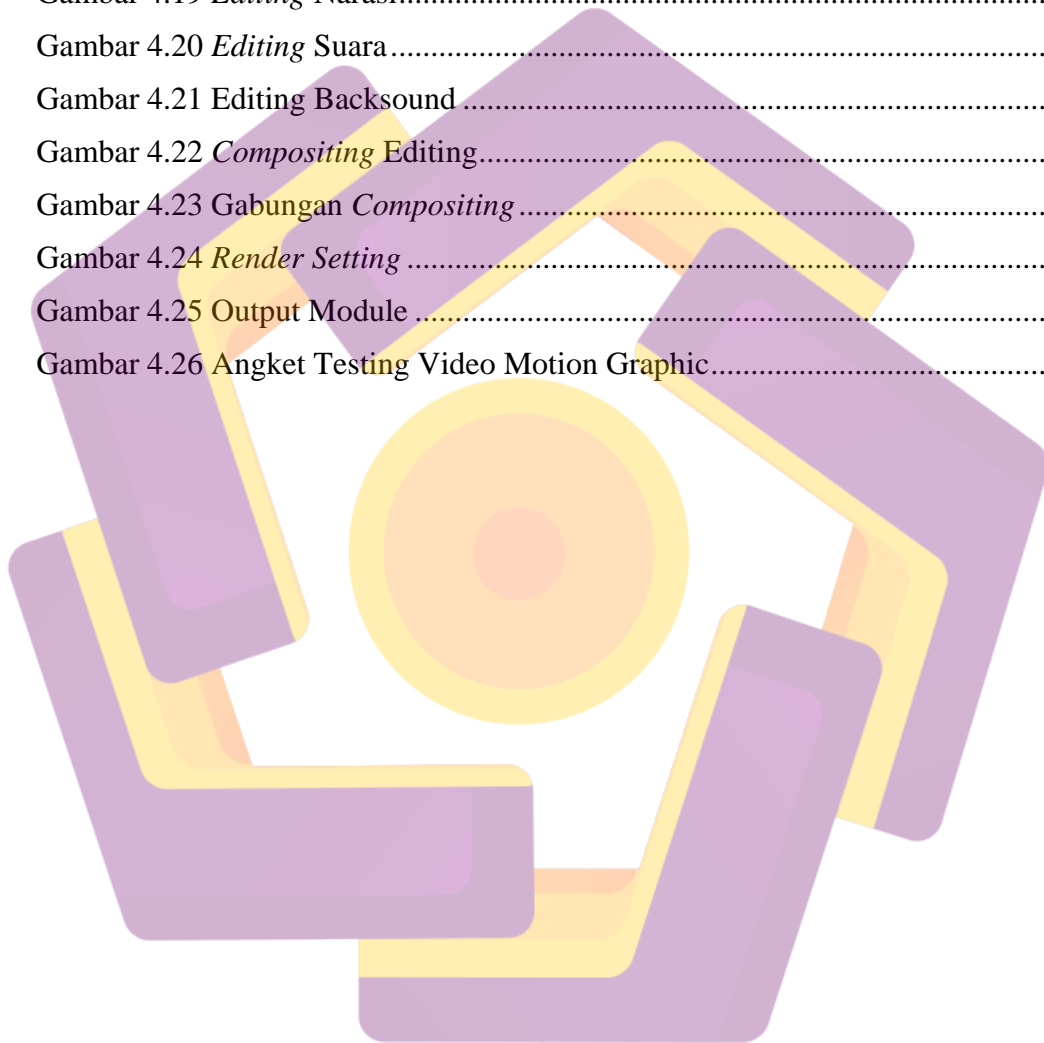
Table 2.1 Pengkategorian Skor Jawaban	28
Tabel 3.1 Tabel Matriks SWOT.....	32
Tabel 3.2 Perancangan Naskah dan <i>Storyboard</i>	43
Tabel 4.1 <i>Design</i>	53
Tabel 4.2 <i>Testing</i>	73
Tabel 4.3 Bobot Nilai.....	74
Tabel 4.4 Perolehan Nilai dari 30 Responden.....	75
Tabel 4.5 Perhitungan Nilai untuk Setiap Pernyataan	75
Tabel 4.6 Perhitungan Nilai Tertinggi untuk Setiap Pernyataan.....	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Solid Drawing</i>	13
Gambar 2.2 <i>Timing & Spacing</i>	14
Gambar 2.3 <i>Squesh & Stretch</i>	14
Gambar 2.4 <i>Anticipation</i>	15
Gambar 2.5 <i>Slow In & Slow Out</i>	16
Gambar 2.6 <i>Arcs</i>	16
Gambar 2.7 <i>Secondary Action</i>	17
Gambar 2.8 <i>Follow Through & Overlapping Action</i>	18
Gambar 2.9 <i>Straight Ahead & Pose to Pose</i>	18
Gambar 2.10 <i>Staging</i>	19
Gambar 2.11 <i>Appeal</i>	20
Gambar 2.12 <i>Exaggeration</i>	20
Gambar 2.13 <i>Storyboard</i>	24
Gambar 3.1 Logo Puskesmas Ngeplak 1	29
Gambar 3.2 Rancangan Karakter Ibu Jojo	40
Gambar 3.3 Rancangan Karakter Ibu Susi	41
Gambar 3.4 Rancangan Karakter Ibu Susi	41
Gambar 4.1 Membuat Dokumen Baru	51
Gambar 4.2 Kartu No Antrian.....	52
Gambar 4.3 <i>Coloring</i>	52
Gambar 4.4 Kartu No Antrian.....	53
Gambar 4.5 <i>Compotion setting</i>	57
Gambar 4.6 <i>Background</i>	58
Gambar 4.7 <i>Import gambar</i>	58
Gambar 4.8 Tampilan <i>Position</i>	59
Gambar 4.9 Tampilan <i>Scale</i>	60
Gambar 4.10 Tampilan <i>Rotation</i>	60
Gambar 4.11 Tampilan <i>Editor Graph</i>	61
Gambar 4.12 Tampilan <i>Scene 1</i>	62
Gambar 4.13 Tampilan <i>Scene 2</i>	62

Gambar 4.14 Tampilan <i>Scene 3</i>	63
Gambar 4.15 Tampilan <i>Scene 4</i>	64
Gambar 4.16 Tampilan <i>Scene 5</i>	64
Gambar 4.17 Tampilan <i>Scene 6</i>	65
Gambar 4.18 Tampilan <i>Scene 7</i>	66
Gambar 4.19 <i>Editing</i> Narasi.....	67
Gambar 4.20 <i>Editing</i> Suara.....	67
Gambar 4.21 <i>Editing</i> Backsound.....	68
Gambar 4.22 <i>Compositing</i> <i>Editing</i>	69
Gambar 4.23 Gabungan <i>Compositing</i>	69
Gambar 4.24 <i>Render</i> <i>Setting</i>	70
Gambar 4.25 Output Module	71
Gambar 4.26 Angket Testing Video Motion Graphic.....	74



INTISARI

BPJS Kesehatan (Badan Penyelenggara Jaminan Sosial Kesehatan) merupakan Badan Usaha Milik Negara yang ditugaskan khusus oleh pemerintah untuk menyelenggarakan jaminan pemeliharaan kesehatan bagi seluruh rakyat Indonesia. Program ini sengaja diluncurkan sebagai bentuk perlindungan agar warganya dapat memperoleh solusi pengobatan dan perawatan penyakit dengan mudah. Walaupun pada prakteknya masih ada hal-hal yang perlu dibenahi, namun terobosan ini sangat membantu sehingga nantinya diharapkan tidak ada lagi warga yang terlantar mendapatkan pelayanan kesehatan karena termasuk golongan tak mampu. Selain itu masih banyak masyarakat yang belum tahu dan memahami bagaimana prosedur penggunaan kartu BPJS pada fasilitas kesehatan 1 karena kurangnya sosialisasi terhadap masyarakat. Oleh karena itu, program ini perlu sosialisasi mengenai cara penggunaan dengan media yang mudah diterima di semua kalangan masyarakat.

Video animasi simulasi penggunaan kartu BPJS ini mampu menjadi media sosialisasi yang sangat membantu bagi semua kalangan masyarakat, termasuk bagi para orang tua. Video animasi ini dibuat dengan konsep multimedia, yaitu menggunakan motion graphic.

Harapannya video animasi simulasi penggunaan kartu BPJS ini mampu mempermudah masyarakat dalam prosedur penggunaan, khususnya di Puskesmas Ngemplak 1 Sleman, Yogyakarta.

Kata kunci : Video, Animasi, *Motion Graphic*, BPJS