

**IMPLEMENTASI *MOTION GRAPHIC* 2D SEBAGAI MEDIA INFORMASI
TERHADAP PENCEGAHAN *STUNTING* DI KABUPATEN OGAN
KOMERING ILIR**



SKRIPSI

**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Pendidikan Diploma IV
Pada Jurusan Teknik Komputer Program Studi
Teknologi Informatika Multimedia Digital
Politeknik Negeri Sriwijaya**

Oleh:

YUNI WULANDARI

061940720319

POLITEKNIK NEGERI SRWIJAYA

PALEMBANG

2023

LEMBAR PERSETUJUAN
IMPLEMENTASI *MOTION GRAPHIC* 2D SEBAGAI MEDIA INFORMASI
TERHADAP PENCEGAHAN *STUNTING* DI KABUPATEN OGAN
KOMERING ILIR



SKRIPSI

Oleh :
YUNI WULANDARI
061940720319

Palembang, Agustus 2023

Disetujui oleh,
Pembimbing I

Herlambang Saputra, S.Pd., M.Kom., Ph.D
NIP. 198103182008121002

Pembimbing II

Elthri Selva Jumeila, S.Kom., M.T.I
NIP. 199005042020122013

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer

Azwardi, S.T., M.T.
NIP. 197005232005011004

IMPLEMENTASI *MOTION GRAPHIC 2D* SEBAGAI MEDIA INFORMASI
TERHADAP PENCEGAHAN *STUNTING* DI KABUPATEN OGAN
KOMERING ILIR



Telah Diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji Sidang Laporan
Tugas Akhir pada Rabu, 16 Agustus 2023

Ketua Dewan penguji

Ena Laila, S.Kom., M.Kom
NIP. 197703292001122002

Tanda Tangan

Anggota Dewan penguji

Meivi Darles, S.Kom., M.Kom
NIP. 197815052006041003

Adi Sutrisman, M.Kom
NIP. 197503052001121005

Hidayati Aml, S.Kom., M.Kom
NIP. 198409142019032009

Elthri Selva Jumallah, S.Kom., M.T.I
NIP. 199005042020122013

Palembang, Agustus 2023

Mengetahui,

Ketua Jurusan,

Azwardi, S.T., M.T.
NIP. 197005232005011004



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER

Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139, Telp. 0711-353414
Website : www.polsri.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Nama Mahasiswa : Yuni Wulandari
NIM : 061940720319
Jurusan/Program Studi : Teknik Komputer / Teknologi Informatika
Multimedia Digital
Judul Tugas Akhir : Implementasi *Motion Graphic 2D* Sebagai
Media Informasi Terhadap Pencegahan *Stunting*
Di Kabupaten Ogan Komering Ilir

Dengan ini menyatakan :

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut di atas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri
2. Skripsi tersebut bukan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain.
3. Apabila skripsi ini di kemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain, maka saya bersedia menanggung konsekuensinya.

Demikian surat ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak – pihak yang berkepentingan.

Palembang, Agustus 2023
Yang Membuat Pernyataan,



Yuni Wulandari
NIM. 061940720319

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“Bismillah lah selagi terus berusaha, tetaplah ucapkan Alhamdulillah untuk semua proses yang ada”

KUPERSEMBAHKAN UNTUK :

- Allah SWT
- Ibu, Ayah, 4 adik perempuanku, 1 adik laki- laki ku, Almarhum Yayi dan Almarhumah Nyai yang senantiasa menjadi support terbaik hingga saat ini.
- Kedua Dosen Pembimbing Yuni yaitu Pak Herlambang dan Bu Fithri yang telah membimbing Yuni dalam pembuatan skripsi ini.
- Trian, Aliyyah, Aemcy, Midun yang senantiasa memberikan dukungan dan doaselama pembuatan skripsi ini.
- Shera, Tinik, Jefri, Obik, Rafli, dan teman seperjuangan yang senantiasa memberikan motivasi, camda tawa dan suka duka selama pembuatan skripsi.

ABSTRAK
**IMPLEMENTASI *MOTION GRAPHIC* 2D SEBAGAI MEDIA INFORMASI
TERHADAP PENCEGAHAN *STUNTING* DI KABUPATEN OGAN
KOMERING ILIR**
(2023:70 Hal. + Daftar Gambar+ Daftar Tabel+ Lampiran)

YUNI WULANDARI
061940720319
DIV TEKNOLOGI INFORMATIKA MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sudah maju dapat mempermudah dalam melakukan aktivitas dan menyampaikan informasi. Media informasi yang efektif digunakan dalam perkembangan teknologi informasi seperti saat ini adalah media yang berhubungan dengan teknologi khususnya yang dapat memberikan informasi dalam bentuk digital serta mampu menyampaikan informasi yang jelas dan efektif seperti informasi terkait permasalahan *stunting* di Kabupaten Ogan Komering Ilir. Salah satu cara efektif untuk menyampaikan informasi tersebut adalah melalui media video *motion graphic*. *Motion Graphic* merupakan salah satu cabang desain, dimana dalam *motion graphic* terdapat elemen-elemen desain seperti bentuk, ukuran, tekstur, yang ada di dalamnya, dengan secara sengaja digerakkan atau diberi pergerakan. Dalam penelitian ini, penulis menciptakan media informasi menggunakan teknik *motion graphic* mengenai pencegahan *stunting* di Kabupaten Ogan Komering Ilir. Metode pengembangan yang digunakan adalah metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan PPE (*Planning, Production, Evaluation*). Metode ini membantu dalam menyusun proses pengerjaan penelitian secara terstruktur dan rapi, sehingga iklan layanan masyarakat berbentuk *motion graphic* 2D yang dihasilkan dapat menyampaikan informasi dengan jelas dan dengan tampilan visual yang menarik.

Kata kunci—*Motion Graphic*, Metode R&D, Media Informasi

ABSTRACT
IMPLEMENTATION OF 2D MOTION GRAPHIC AS AN INFORMATION
MEDIA FOR STUNTING PREVENTION IN OGAN KOMERING ILIR
DISTRICT
(2023:70 pp. + Image List + Table List + Attachment)

YUNI WULANDARI
061940720319
DIV DIGITAL MULTIMEDIA INFORMATICS TECHNOLOGY
COMPUTER ENGINEERING DEPARTMENT
SRIWIJAYA STATE POLYTECHNIC

The advancement of information and communication technology has greatly facilitated activities and information dissemination. An effective medium for information in the current era of technological progress is digital media, particularly those associated with technology, capable of delivering clear and efficient information, such as details related to the issue of stunting in Ogan Komering Ilir Regency. One of the effective ways to convey such information is through motion graphic videos. Motion Graphics is a branch of design where design elements such as shapes, sizes, and textures intentionally move or are animated. In this study, the author has developed an informative medium using motion graphic techniques to address stunting prevention in Ogan Komering Ilir Regency. The Research and Development (R&D) method with the PPE (Planning, Production, Evaluation) development model was employed. This method facilitated the structured and organized process of research, resulting in a 2D motion graphic public service advertisement that effectively conveys information in a clear and visually appealing manner.

Keywords— *Motion Graphic, R&D Method, Media Information*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Implementasi *Motion Graphic* 2D Sebagai Media Informasi Terhadap Pencegahan *Stunting* Di Kabupaten Ogan Komering Ilir”**. Adapun tujuan penulisan skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu kurikulum di Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak **Herlambang Saputra, S.Pd.,M.Kom.,Ph.D** dan Ibu **Fithri Selva Jumeilah, S.Kom.,M.T.I.**, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan nasihatnya kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT.
2. Nabi Muhammad SAW. yang telah membawa kita zaman kegelapan menuju zaman yang terang sekarang ini.
3. Bapak Azwardi,S.T.,M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya dan Ibu Ema Laila,S.Kom.,M.Kom. selaku Ketua Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital serta seluruh Staff dan Dosen Jurusan Teknik Komputer.
4. Bapak H. Iwan Setiawan Setiawan, S.KM.,M.Kes selaku Kepala Dinas Kesehatan Kabupaten Ogan Komering Ilir serta seluruh pegawai Dinas Kesehatan Kabupaten Ogan Komering yang telah banyak membantu penulis dalam melakukan penelitian skripsi ini.
5. Ayah Tercinta Muhammad Tajab dan Ibu Tercinta Romsiah serta adik-adik penulis (Dwi Ramadhani, Tri Khotama Amnah Tasya, Nur Julia Anggraini, Aina Siti Aisyah, Muhammad Fatih Alfarizky) yang selalu memberikan doa dan menjadi *support* terbaik bagi penulis.
6. Almarhum Yayi dan Almarhumah Nyai yang selalu mengajarkan kepada penulis arti perjuangan, kesabaran dan kebaikan dalam menjalani hidup.

7. Keluarga besar yang senantiasa memberikan dukungan serta doa kepada penulis.
8. Ambia Triantoro, S.T, AEMCY, Aliyah, Midun Ramadhan yang selalu mendukung serta memberikan doa dan motivasi kepada Penulis dalam proses pembuatan skripsi.
9. Shera, Jefri, Obik, Tinik, Rafli, Dipu, Adam dan Teman Seperjuangan TIA'19 lainnya yang senantiasa berbagi suka duka serta berbagi motivasi dalam proses mengerjakan skripsi.
10. Bu Leny Triatmojo dan Suami serta Murid penulis (Kairava Airlangga Triatmojo dan Dewa Brata Triatmojo) dan mas mimi yang senantiasa memberikan kebahagiaan dan doa kepada penulis selama proses pengerjaan skripsi.
11. Ustadz Adi Hidayat, Ustadz Abdul Somad, Ustadzah Oki Setiana Dewi, Dawam Faizul Amal, S.T yang selalu memberikan keyakinan kepada Allah dan semangat pada penulis ketika sedang tidak baik – baik saja dalam hidup melalui postingan instagram nya yang senantiasa memotivasi.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran untuk menyempurnakan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan untuk pembaca pada umumnya. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Palembang, Agustus 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PENGUJIAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat	4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Implementasi	5
2.2 <i>Motion Graphic</i>	5
2.3 Prinsip dan Tahapan <i>Motion Graphic</i>	6
2.4 Media	8
2.5 Media Informasi	8
2.6 Iklan	9
2.7 Kategori dan Tujuan Iklan	9
2.8 <i>Stunting</i>	11
2.9 Perangkat Lunak (<i>Software</i>) Yang Digunakan.....	13
2.10 Teknik Pengumpulan Data.....	14
2.11 <i>Storyboard</i>	15

2.12	Metode Pengembangan Pembuatan <i>Motion Graphic</i> 2D	15
2.13	Uji Validasi <i>Cohen's Cappa</i>	16
2.14	Referensi Jurnal Penelitian.....	16
2.15	Persamaan dan Perbedaan Penelitian Sekarang dan Terdahulu.....	19

BAB III METODOLOGI /RANCANG BANGUN

3.1	Kerangka Penelitian	20
3.2	Perancangan Video <i>Motion Graphic</i> 2D.....	23
3.3	Desain Penelitian.....	23
3.4	<i>Planning</i> (Perencanaan)	24
3.5	<i>Production</i> (Produksi/Pembuatan).....	26
3.6	<i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	27
3.7	Perancangan Kuisisioner	27
3.8	Persiapan Data.....	28

BAB IV PEMBAHASAN

4.1	Hasil video	36
4.2	Hasil pengujian.....	
4.3	Pembahasan.....	49

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan.....	66
5.2	Saran.....	66

DAFTAR PUSTAKA.....lxvi

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Motion Graphic</i>	6
Gambar 2.2	Media.....	8
Gambar 2.3	Media Informasi.....	9
Gambar 2.4	Iklan Komersial.....	10
Gambar 2.5	Iklan Layanan Masyarakat.....	10
Gambar 2.6	<i>Stunting</i>	11
Gambar 2.7	Data Prevalensi <i>Stunting</i> Di Sumatera Selatan.....	12
Gambar 2.8	Logo Adobe Premiere Pro.....	13
Gambar 2.9	Logo Adobe Illustrator.....	13
Gambar 2.10	Logo Adobe After Effect.....	14
Gambar 2.11	Logo CorelDRAW.....	14
Gambar 2.12	Langkah – Langkah Pengembangan Model PPE.....	16
Gambar 3.1	Diagram Alur Penelitian.....	20
Gambar 3.2	Langkah – Langkah Pengembangan Model PPE.....	22
Gambar 3.3	Proses Analisis Data Penelitian.....	23
Gambar 3.4	Tampilan <i>Import</i> Foto yang akan digambar.....	35
Gambar 3.5	<i>Pen tool</i> untuk menggambar objek.....	36
Gambar 3.6	Proses Menggambar Dengan <i>Pen Tool</i>	36
Gambar 3.7	Proses Pewarnaan Objek.....	36
Gambar 3.8	Menghilangkan garis pinggir dari objek.....	37
Gambar 3.9	<i>Mirror Object</i>	37
Gambar 3.10	Gambaran Objek sebelum diwarnai.....	38
Gambar 3.11	Gambaran Objek Setelah diwarnai.....	38
Gambar 3.12	Proses <i>Animating</i>	42
Gambar 3.13	Proses <i>Compositing</i>	42

Gambar 3.14	Proses <i>Sound Design</i>	43
Gambar 3.15	Proses <i>Rendering</i>	43
Gambar 4.1	Tampilan <i>Scene 1</i>	49
Gambar 4.2	Tampilan <i>Scene 2 Shoot 1</i>	49
Gambar 4.3	Tampilan <i>Scene 2 Shoot 2</i>	49
Gambar 4.4	Tampilan <i>Scene 2 Shoot 3</i>	50
Gambar 4.5	Tampilan <i>Scene 3</i>	50
Gambar 4.6	Tampilan <i>Scene 4 Shoot 1</i>	50
Gambar 4.7	Tampilan <i>Scene 4 Shoot 2</i>	50
Gambar 4.8	Tampilan <i>Scene 5</i>	51
Gambar 4.9	Tampilan <i>Scene 6 Shoot 1</i>	51
Gambar 4.10	Tampilan <i>Scene 6 Shoot 2</i>	51
Gambar 4.11	Tampilan <i>Scene 7 Shoot 1</i>	51
Gambar 4.12	Tampilan <i>Scene 7 Shoot 2</i>	52
Gambar 4.13	Tampilan <i>Scene 7 Shoot 3</i>	52
Gambar 4.14	Tampilan <i>Scene 7 Shoot 4</i>	52
Gambar 4.15	Tampilan <i>Scene 7 Shoot 5</i>	52
Gambar 4.16	Tampilan <i>Scene 8</i>	53
Gambar 4.17	Tampilan <i>Scene 9</i>	53
Gambar 4.18	Tampilan <i>Scene 10 Shoot 1</i>	53
Gambar 4.19	Tampilan <i>Scene 10 Shoot 2</i>	54
Gambar 4.20	Tampilan <i>Scene 11 Shoot 1</i>	54

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Daftar Jurnal Penelitian Sebelumnya.....	17
Tabel 2.2	Persamaan dan Perbedaaan Penelitian Sekarang dan Terdahulu.....	18
Tabel 3.1	Deskripsi Konsep.....	23
Tabel 3.2	<i>Storyline</i> Iklan Layanan Masyarakat <i>Stunting</i>	25
Tabel 3.3	<i>Storyboard</i> Iklan Layanan Masyarakat Mengenai Pencegahan <i>Stunting</i> di Kabupaten Ogan Komering Ilir.....	29
Tabel 3.4	<i>Asset</i> yang digunakan.....	38
Tabel 3.5	Logo Pendukung.....	41
Tabel 3.6	Instrument Penilaian Ahli Media.....	44
Tabel 3.7	Instrument Penilaian Masyarakat.....	45
Tabel 3.8	Kategori Keputusan Berdasarkan Moment Kappa.....	47
Tabel 4.1	Hasil Validasi Expert 1.....	55
Tabel 4.2	Hasil Validasi Expert 2.....	56
Tabel 4.3	Instrument Penilaian Masyarakat.....	57
Tabel 4.4	Hasil Penilaian Masyarakat.....	58
Tabel 4.5	Total Setiap Skor Jawaban Yang Dipilih.....	59
Tabel 4.6	Hasil Penilaian Ahli Media.....	61
Tabel 4.7	Kategori Keputusan Berdasarkan Moment Kappa.....	62
Tabel 4.8	Tabel Penilaian Masyarakat.....	62
Tabel 4.9	Kategori Keputusan berdasarkan Moment Kappa.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

1. Surat Pengantar dari kampus ke Instansi penelitian
2. Surat Izin Penelitian/Survei/Riset dari KESBANGPOL Kab.OKI
3. Surat Izin Penelitian dari Dinas Kesehatan Kabupaten OKI
4. Lembar bimbingan Dosen Pembimbing Laporan/Tugas Akhir
5. Lembar Rekomendasi Seminar Tugas Akhir
6. Lembar Revisi Seminar Tugas Akhir
7. Lembar Pelaksanaan Revisi Tugas Akhir
8. Lembar Pre Test Pemahaman Masyarakat Terkait Stunting dan *Motion Graphic 2D*
9. Lembar Uji Validitas Pengujian Masyarakat
10. Lembar Uji Validitas Expert Media Ahli