

**ANIMASI EDUKASI BERBASIS *MOTION GRAPHIC*
TENTANG GIZI SEIMBANG BALITA DI PUSKESMAS
PULAU PINANG**



SKRIPSI

**disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan pada
Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan
Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya**

Oleh :

**ROSA INDAH NURNILAM SARI
062140720458**

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN
ANIMASI EDUKASI BERBASIS *MOTION GRAPHIC*
TENTANG GIZI SEIMBANG BALITA DI PUSKESMAS
PULAU PINANG



SKRIPSI

Oleh:
ROSA INDAH NURNILAM SARI
062140720458

Palembang, 11 Juli 2025

Dosen Pembimbing I

Mustaziri., ST., M.Kom
NIP. 196909282005011002

Dosen Pembimbing II

Fithri Selva Jumeilah, S.Kom., M.T.I
NIP. 199005042020122013

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer

Dr.Slamet Widodo, S.kom., M.Kom.
NIP. 197305162002121001

ANIMASI EDUKASI BERBASIS *MOTION GRAPHIC* TENTANG GIZI
SEIMBANG BALITA DI PUSKESMAS PULAU PINANG

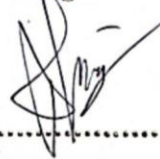
Telah Diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji Sidang Laporan
Tugas Akhir pada hari Senin, 14 Juli 2025

Ketua Dewan penguji

Ir. Ahmad Bahri Joni Malvan, M.Kom.

NIP 196007101991031001

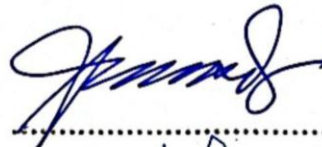
Tanda Tangan



Anggota Dewan penguji

Azwardi, S.T., M.T.

NIP 197005232005011004



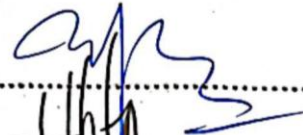
Herlambang Saputra, M.Kom, Ph.D.

NIP 198103182008121002



Hidavati Ami, S.Kom., M.Kom.

NIP 198409142019032009



Yunita Fauzia Achmad, S.Kom., M.Kom.

NIP 198906112022032005



Palembang, 14 Juli 2025

Mengetahui, Ketua Jurusan,



Dr. Slamet Widodo, S.kom., M.Kom.

NIP. 197305162002121001

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA JURUSAN TEKNIK KOMPUTER Jalan Sriwijaya Negara, Palembang 30139. Telp. 0711-353414 Website : www.polsri.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id	
	SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Rosa Indah Nurnilam Sari
 NIM : 062140720458
 Jurusan / Program Studi : Teknik Komputer / D-IV Teknologi Informatika
 Multimedia Digital
 Judul Skripsi : Animasi Edukasi Berbasis Motion Graphic tentang Gizi
 Seimbang Balita di Puskesmas Pulau Pinang

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 dikemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain, maka saya bersedia menerima konsekuensinya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk di ketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Palembang, 14 Juli 2025

Yang Membuat Pernyataan,




Rosa Indah Nurnilam Sari

NIM. 062140720458

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“ Sesungguhnya Bersama kesulitan ada kemudahan ”

(Q.S Al-Insyirah : 6)

“Live your life believing in yourself, not in fear.”

(Mikasa Ackerman)

“Fortune favors the bold.”

(Blair Waldorf)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya tercinta, yang telah menjadi sumber kekuatan dan inspirasi dalam setiap langkah yang saya ambil serta memberikan kasih sayang, doa, semangat dan dukungan tanpa henti. Terima kasih atas kasih sayang tanpa batas, doa yang tak pernah putus, pengorbanan yang tidak ternilai, serta dukungan moral dan materi yang diberikan hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Segala pencapaian ini adalah buah dari jerih payah, pengorbanan dan doa tulus kalian. Semoga karya ini menjadi kebanggaan serta doa dan rasa syukur saya yang terukir selamanya untuk kalian.

Dan

Untuk diriku sendiri, yang telah bertahan, berjuang dan tidak menyerah meski dihadapkan dengan berbagai tantangan. Terima kasih telah melangkah sejauh ini, terus belajar, berkembang dan berusaha menjadi versi terbaik dari diri sendiri. Perjalanan ini mungkin tidak mudah, tetapi setiap langkah yang diambil adalah bukti kekuatan, keberanian, dan keyakinan untuk terus maju.

ABSTRAK

**ANIMASI EDUKASI BERBASIS *MOTION GRAPHIC*
TENTANG GIZI SEIMBANG BALITA DI PUSKESMAS
PULAU PINANG**

(Rosa Indah Nurnilam Sari, 2025: 71 halaman)

Masalah gizi pada balita, khususnya stunting, masih menjadi tantangan di wilayah kerja Puskesmas Pulau Pinang, Kabupaten Lahat. Minimnya pemahaman orang tua terhadap pentingnya gizi seimbang menjadi salah satu penyebab utama. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan media edukasi berupa animasi berbasis motion graphic tentang gizi seimbang bagi balita. Metode yang digunakan adalah *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* yang terdiri dari enam tahapan: *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Media animasi diuji melalui *Pre-Test* dan *Post-Test* terhadap 30 ibu balita yang aktif mengikuti kegiatan Posyandu. Hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman responden setelah menonton animasi edukasi, dengan nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Hal ini membuktikan bahwa animasi edukasi berbasis *motion graphic* efektif dalam meningkatkan pengetahuan orang tua mengenai gizi seimbang. Media ini diharapkan dapat menjadi solusi alternatif yang menarik dan mudah dipahami dalam mendukung kegiatan penyuluhan gizi oleh tenaga kesehatan di Puskesmas.

Kata kunci : Gizi seimbang, balita, motion graphic, animasi edukasi, MDLC, media interaktif

ABSTRACT

EDUCATIONAL ANIMATION BASED ON MOTION GRAPHICS ABOUT BALANCED NUTRITION FOR TODDLERS AT PULAU PINANG PUBLIC HEALTH CENTER

(Rosa Indah Nurnilam Sari, 2025: 71 pages)

Nutritional problems in toddlers, particularly stunting, remain a significant challenge in the working area of Pulau Pinang Public Health Center, Lahat Regency. A lack of parental understanding regarding the importance of balanced nutrition is one of the main contributing factors. This study aims to design and implement an educational media in the form of a motion graphic-based animation about balanced nutrition for toddlers. The method used is the Multimedia Development Life Cycle (MDLC), which consists of six stages: concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. Data collection was carried out through observation, interviews, and documentation. The animation media was tested using Pre-Test and Post-Test on 30 mothers of toddlers who actively participated in Posyandu activities. The Wilcoxon test results showed a significant improvement in respondents' understanding after watching the educational animation, with a significance value of $0.000 < 0.05$. This proves that motion graphic-based educational animation is effective in increasing parents' knowledge about balanced nutrition. This media is expected to serve as an engaging and easy-to-understand alternative solution to support nutrition education activities conducted by health workers at the Public Health Center.

Keywords: Balanced nutrition, toddlers, motion graphics, educational animation, MDLC, interactive media.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul "**Animasi Edukasi Berbasis *Motion Graphic* Tentang Gizi Seimbang Balita Di Puskesmas Pulau Pinang**". Tak lupa, shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita, Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan seluruh pengikutnya hingga akhir zaman.

Adapun tujuan dari penyusunan proposal skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan skripsi di Jurusan Teknik Komputer, Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital, Politeknik Negeri Sriwijaya.

Dalam kesempatan ini, saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, serta bantuan dalam menyelesaikan proposal skripsi ini, antara lain:

1. Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW atas segala rahmat, berkah, dan karunia-Nya yang memungkinkan saya menyelesaikan proposal ini.
2. Kedua orang tua saya yang tercinta, Bapak Andri Apriyanto dan Ibu Rita Aprianti atas segala doa, kasih sayang, serta dukungan yang tiada henti. Terima kasih telah menjadi sumber kekuatan dan semangat dalam setiap proses yang saya jalani.
3. Bapak Slamet Widodo, M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Dr.M.Miftakul Amin,S.Kom.,M.Eng selaku Ketua Program Studi DIV Teknik Informatika Multimedia Digital.
5. Bapak Mustaziri., ST., M.Kom selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan proposal ini.
6. Ibu Fithri Selva Jumeilah, S.Kom., M.T.I., selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu dan membimbing dalam proses penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh dosen serta staf di lingkungan Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya yang telah memberikan ilmu dan dukungan.
8. Teman-teman kelas 8 TIM yang telah berjuang bersama dan selalu

memberikan motivasi, khususnya Afifah Zahrani, Ulya Faza Razak dan Rindi Afriani.

9. *Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for always being a giver and tryna give more than I receive. I wanna thank me for tryna do more right than wrong, I wanna thank me for just being me at all times.*

Saya menyadari bahwa dalam penyusunan proposal ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan dan penyempurnaan ke depannya. Akhir kata, saya memohon maaf apabila terdapat kesalahan, baik dalam saya maupun penyampaian isi. Semoga proposal ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dan mendapatkan ridho serta berkah dari Allah SWT.

Palembang, 06 Juli 2025

Rosa Indah Nurnilam Sari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
LEMBAR PENGUJIAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i>.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Landasan Teori	7
2.1.1 Animasi	7
2.1.2 Iklan Layanan	10
2.1.3 Gizi Seimbang	13
2.1.4 Metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	13
2.1.5 Perangkat Lunak (<i>Software</i>) yang digunakan.....	15
2.1.6 Teknik Pengumpulan Data.....	17
2.1.7 Teknik Analisa	18
2.1.8 <i>Script</i>	20
2.1.9 <i>Storyboard</i>	21
2.1.10 Kuisisioner	23
2.1.11 Skala Likert.....	24
2.1.12 <i>Pre test- Post test</i>	24
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 Tahapan Penelitian	26
3.2 Populasi dan Sampel.....	27

3.2.1	Populasi	27
3.2.2	Sampel	27
3.2.3	Teknik Pengambilan Sampel	27
3.2.4	Lokasi Penelitian	28
3.3	Pengumpulan Data.....	28
3.3.1	Observasi.....	28
3.3.2	Wawancara	29
3.3.3	Dokumentasi.....	29
3.4	Produksi Animasi Edukasi.....	30
3.4.1	<i>Concept</i> (Pengkonsepan).....	31
3.4.2	<i>Design</i> (Perancangan)	32
3.4.3	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Materi)	39
3.4.4	<i>Assembly</i> (Penyusunan).....	40
3.4.5	<i>Testing</i> (Pengujian).....	44
3.4.6	<i>Distribution</i> (Distribusi).....	49
3.5	Hasil Pengujian	49
3.5.1	Teknik Analisis	49
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	50
4.1	Hasil Perancangan Media Animasi Edukasi.....	50
4.1.2	<i>Distribution</i>	61
4.2	Pengujian <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	62
4.3	Uji Statistik	64
4.4	Analisis Data.....	67
4.5	Interpretasi Hasil.....	67
4.6	Pembahasan	68
BAB V	PENUTUP	70
5.1	Kesimpulan.....	70
5.2	Saran.....	71
	DAFTAR PUSTAKA.....	72
	LAMPIRAN.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Script "Memory of Kanaya"</i>	21
Gambar 2. 2 <i>Storyboard Animasi Pendek "Drama Pagi Hari"</i>	23
Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian	26
Gambar 3. 2 Daftar Anggota Posyandu di Puskesmas Pulau Pinang	30
Gambar 3. 3 Buku "Isi Piringku" Tahun 2024	40
Gambar 4. 1 <i>Scene 1</i>	50
Gambar 4. 2 <i>Scene 2</i>	51
Gambar 4. 3 <i>Scene 3</i>	52
Gambar 4. 4 <i>Scene 4</i>	52
Gambar 4. 5 <i>Scene 5</i>	53
Gambar 4. 6 <i>Scene 6</i>	54
Gambar 4. 7 <i>Scene 7</i>	55
Gambar 4. 8 <i>Scene 8</i>	55
Gambar 4. 9 Grafik Persentase Perbandingan Skor <i>Post test Pre Test</i>	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Skala Likert	24
Tabel 3. 1 Jumlah Penduduk Stunting Kecamatan Lahat 2019-2023	29
Tabel 3. 2 Konsep Animasi	31
Tabel 3. 3 <i>Script</i> "Ayo Makan Bergizi"	32
Tabel 3. 4 Storyboard Animasi "Ayo Makan Bergizi"	36
Tabel 3. 5 Kuisisioner <i>Pre-Test</i>	45
Tabel 3. 6 Kuisisioner <i>Post-Test</i>	47
Tabel 4. 1 Pernyataan Ahli Media.....	57
Tabel 4. 2 Validator dan Hasil Uji Alpha Oleh Ahli Media.....	57
Tabel 4. 3 Pernyataan Ahli Materi.....	59
Tabel 4. 4 Validator dan Hasil Uji Alpha Oleh Ahli Materi	60
Tabel 4. 5 Hasil Skor <i>Pre test</i> dan <i>Post Test</i>	62
Tabel 4. 6 Hasil Perhitungan <i>Wilcoxon Signed-Rank Test</i>	64