

# **SKRIPSI**

## **Implementasi Animasi 2D pada Iklan Layanan Masyarakat sebagai Sosialisasi Pencegahan dan Penanggulangan Penyakit Demam Berdarah Dengue**



**Disusun untuk Memenuhi Persyaratan Kelulusan Politeknik Negeri  
Sriwijaya Pada Jurusan Teknik Komputer  
Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital**

**Oleh:**

**Ratih Suryani**

**NIM: 061540721729**

**JURUSAN TEKNIK KOMPUTER  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMATIKA  
MULTIMEDIA DIGITAL  
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA  
PALEMBANG  
2019**

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D PADA IKLAN LAYANAN  
MASYARAKAT SEBAGAI SOSIALISASI PENCEGAHAN  
DAN PENANGGULANGAN DEMAM  
BERDARAH DENGUE**



**OLEH :**  
**RATIH SURYANI**  
0615 4072 1729

Palembang, 22 Agustus 2019

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I,

Herlambang Saputra, Ph.D  
NIP. 198103182008121002

Dosen Pembimbing II,

Adi Sutrisman, S.Kom., M.Kom  
NIP. 197503052001121005

Mengetahui,

Ketua Teknik Komputer

Ir.A. Bahri Joni Malyan, M.Kom  
NIP. 196007101991031001

Ketua Program Studi

Ikhtison Mekongga, S.T., M.Kom  
NIP. 19770524200031002

**IMPLEMENTASI ANIMASI 2D PADA IKLAN LAYANAN  
MASYARAKAT SEBAGAI SOSIALISASI PENCEGAHAN  
DAN PENANGGULANGAN DEMAM  
BERDARAH DENGUE**



Telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji pada sidang  
Skripsi pada Kamis, 18 Juli 2019

**Ketua Dewan Penguji**

Ir. A. Bahri Joni Malyan, M.Kom.  
NIP 196007101991031001

**Tanda Tangan**

**Anggota Dewan Penguji**

Indarto, S.T., M.Cs.  
NIP 197307062005011003

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

Ali Firdaus, S.Kom., M.Kom.  
NIP 197010112001121001

Mengetahui, 22-8-2019  
Ketua Jurusan Teknik Komputer

Ir. A. Bahri Joni M, M.Kom.  
NIP 196007101991031001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA  
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER  
Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139  
Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918  
Website : www.polsri.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id



## SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ratih Suryani  
NIM : 061540721729  
Jurusan/Program Studi : Teknik Komputer/ Teknologi Informatika  
Multimedia Digital (DIV)  
Judul Skripsi : Implementasi Animasi 2D pada Iklan Layanan Masyarakat sebagai Sosialisasi Upaya Pencegahan dan Penanggulangan Penyakit Demam Berdarah Dengue

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 menanggung konsekuensinya.

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

Palembang, Agustus 2019  
Yang membuat pernyataan,



Ratih Suryani  
NIM 061540721729

***Motto:***

***“Teruslah berjalan, sesulit apapun rintangan, sekeras apapun tantangan. Teruslah berproses, karena setiap liku perjalanan adalah bagian kecil dari pencapaian”***

***Untuk:***

- Keluargaku***
- Rekan-Rekanku***
- Almamater***

---

---

## ABSTRAK

### IMPLEMENTASI ANIMASI 2D PADA IKLAN LAYANAN MASYARAKAT SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI UPAYA PENCEGAHAN DAN PENANGGULANGAN PENYAKIT DBD

---

---

(Ratih Suryani, 2019, 104 Halaman )

Penyakit Demam Berdarah Dengue (DBD) merupakan salah satu penyakit menular dan berbahaya. Maka dari itu, dengan dibuatnya skripsi tentang Penerapan Animasi 2D pada Iklan Layanan Masyarakat tentang Upaya Pencegahan dan Penanggulangan DBD ini, penulis memiliki tujuan untuk menyadarkan masyarakat Kota Palembang tentang upaya mencegah serta menanggulangi DBD. Pada iklan layanan masyarakat ini, upaya yang akan disosialisasikan dikemas dengan cerita fiktif yang diperankan oleh tokoh karakter 2D sehingga menjadi lebih menarik untuk diketahui. Selain itu juga dilakukan penelitian terhadap keberhasilan iklan layanan masyarakat ini melalui 2 aspek, yaitu aspek daya Tarik iklan yang dinilai oleh para ahli bidang animasi, serta aspek kualitas pesan iklan yang dinilai oleh masyarakat. Pendekatan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan menggunakan teknik kuesioner. Responden dalam penelitian ini berjumlah 10 orang ahli dan 30 orang masyarakat, yang didapatkan dari penyebaran kuesioner online. Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa sikap 10 orang responden ahli mengenai Iklan Layanan Masyarakat ini sebesar 85,6% dan berada di kategori “Sangat Baik” dan sikap 30 orang responden masyarakat umum sebesar 92,8% dan berada di kategori “Sangat Setuju”.

Kata Kunci: Iklan Layanan Masyarakat, Animasi, DBD.

---

---

## **ABSTRACT**

### THE IMPLEMENTATION OF 2D ANIMATION IN PUBLIC SERVICE ANNOUNCEMENT AS A SOCIALIZATION OF PREVENTION AND CONTROL OF DENGUE HEMORRHAGH FEVER

---

---

(Ratih Suryani, 2019, 104 Pages)

Dengue hemorrhag fever (DBD) is one of several infectious and dangerous diseases. Therefore, the author aims that the thesis about The Implementation of 2D Animation in Public Service Announcement about Prevention and Control of Dengue Hemorrhag Fever can make the citizen of Palembang aware to prevent and control it. In this public service announcement, the efforts of prevention and control of DBD which will socialized are packed in a fictional story which played by 2D animation character, so that it become more interesting. In addition, author also doing research for knowing the successfull of this public service announcement into 2 aspects, the attractiveness of advertising which approved by multimedia experts, and the quality of advertising messages which approved by the citizen. Assessment in this research is quantitative with descriptive research type. The method used in this reseacrh is survey method using questionnaire technique. Respondents in this study gathered 10 experts and 30 people from the citizen obtained from online media surveys. The results of this study showed that 10 expert respondents regarding this Public Service Advertisements were 85.6% and were in the "Very Good" category and the result of 30 respondents was 92.8% and in the "Very Agree" category.

Keywords : Public Service Announcement, Animation, DBD

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Implementasi Animasi 2D pada Iklan Layanan Masyarakat sebagai Sosialisasi Pencegahan dan Penanggulangan Demam Berdarah Dengue”**. Adapun tujuan penulisan skripsi ini yaitu untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Pendidikan Sarjana Terapan di Jurusan Teknik Komputer Program Studi DIV Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.

Dengan selesainya laporan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada **Bapak Herlambang Saputra, Ph.D** dan **Bapak Adi Sutrisman S.Kom., M.Kom** selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan nasihatnya kepada penulis dalam menyelesaikan laporan skripsi ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua dan saudara-saudara saya yang telah memberikan doa dan restu selama penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Dr. Ing. Ahmad Taqwa, MT. selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
3. Bapak Ir. Ahmad Bahri Joni Malyan, M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Ikhtison Mekongga S.T., M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital.
5. Bapak/Ibu dosen jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Keluarga besar 8 TIA angkatan 2015 serta para mahasiswa Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.

Semoga Skripsi ini dapat dipahami bagi siapapun yang membacanya. Sekiranya skripsi yang telah disusun ini dapat berguna bagi penulis sendiri maupun orang yang membacanya. Sebelumnya penulis menyadari masih banyak kekurangan, baik dari materi maupun teknik penyajiannya, mengingat kurangnya

pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu penulis memohon kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa depan.

Palembang, Juli 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGUJIAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Ruang Lingkup Penulisan .....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Pengertian Multimedia.....	5
2.1.1 Unsur-Unsur Multimedia.....	5
2.1.2 Metode Pengembangan Multimedia .....	6
2.2 Iklan .....	8
2.2.1 Kategori Tujuan Iklan .....	8
2.3 Demam Berdarah Dengue.....	10
2.3.1 Gejala Penyakit DBD .....	11
2.3.2 Karakteristik Nyamuk <i>Aedes Aegypti</i> .....	11
2.3.3 Angka Kejadian dan Jumlah Kasus DBD .....	13
2.3.4 Cara Mencegah Penyakit DBD .....	14
2.4 Animasi.....	14

2.4.1	Prosedur Pembuatan Animasi.....	15
2.5	Perangkat Lunak yang Digunakan .....	19
2.5.1	<i>Software Editing Video</i> .....	19
2.5.2	<i>Software Desain Digital</i> .....	19
2.6	Perangkat Keras yang Digunakan .....	19
2.7	Sosialisasi .....	20
2.8	Metode Analisis Data .....	20
2.8.1	Skala Likert .....	20
2.9	Perbandingan Metode dalam Penyelesaian Pemasalahan .....	21
2.9.1	Referensi Jurnal Penelitian .....	22
2.9.2	Metode Penelitian yang Digunakan .....	27

### **BAB III PERANCANGAN**

3.1	Kerangka Penelitian .....	31
3.2	Perancangan dengan Solusi yang Ditawarkan .....	32
3.2.1	Perancangan Iklan Layanan Masyarakat .....	32
3.2.1.1	Deskripsi Konsep .....	33
3.2.1.2	<i>Storyline</i> .....	34
3.2.1.3	<i>Storyboard</i> .....	35
3.2.1.4	Pengumpulan Materi ( <i>Material Collecting</i> ).....	39
3.2.1.5	Konsep Teknik <i>Animating</i> .....	41
3.2.1.6	Konsep <i>Editing</i> .....	42
3.2.1.7	<i>Hardware</i> dan <i>Software</i> yang digunakan .....	43
3.2.2	Perancangan Kuesioner .....	44
3.2.2.1	Kuesioner Alfa (Ahli) .....	44
3.2.2.2	Kuesioner Beta .....	45
3.3	Persiapan Data .....	46
3.3.1	Materi Informasi .....	46
3.3.2	Objek Penelitian .....	46
3.3.3	Metode Pengumpulan Data .....	47
3.4	Tes Kinerja Sistem .....	47

3.4.1 Pengujian terhadap Responden .....	47
--	----

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil .....	54
4.1.1 Realisasi Iklan Layanan Masyarakat .....	54
4.1.2 Pengujian .....	59
4.1.2.1 Deskripsi Pengujian .....	59
4.1.2.2 Prosedur Pengujian .....	59
4.1.3 Data Hasil Pengujian .....	63
4.1.3.1 Data Hasil Pengujian Alfa .....	63
4.1.3.2 Data Hasil Pengujian Beta .....	69
4.1.4 Analisis Data .....	73
4.1.4.1 Analisis Data Pengujian Alfa .....	74
4.1.4.2 Analisis Data Pengujian Beta .....	83
4.1.4.3 Hasil Analisis Data Responden Alfa.....	96
4.1.4.4 Hasil Analisis Data Responden Beta .....	97
4.1.4.5 Hasil Analisis Pengujian Alfa .....	98
4.1.4.6 Hasil Analisis Pengujian Beta .....	99
4.2 Pembahasan .....	101

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

5.1 Kesimpulan .....	103
5.2 Saran .....	104

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xvii</b>
-----------------------------	-------------

<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>xix</b>
-----------------------	------------

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Peralatan Multimedia .....	5
Gambar 2.2 Iklan Komersial Floridina .....	8
Gambar 2.3 Iklan Layanan Masyarakat <i>Go Green</i> .....	9
Gambar 2.4 Demam Berdarah Dengue .....	10
Gambar 2.5 Nyamuk <i>Aedes Aegypti</i> .....	12
Gambar 2.6 Grafik Penderita DBD pada Kecamatan di Kota Palembang.	13
Gambar 2.7 Grafik Jumlah Kasus DBD berdasarkan Kelompok Umur ....	13
Gambar 2.8 <i>Vector Animasi 2D</i> .....	15
Gambar 2.9 Tahap <i>Compositing</i> .....	18
Gambar 2.10 Tahap <i>Rendering</i> .....	19
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian .....	31
Gambar 3.2 Bagan Produksi .....	32
Gambar 3.3 Rancangan <i>Storyboard</i> Iklan Layanan Masyarakat .....	38
Gambar 3.4 <i>Rating Scale</i> .....	49
Gambar 4.1 Tampilan <i>Scene 1</i> Keluarga Liona.....	54
Gambar 4.2 Tampilan <i>Scene 2</i> Tangan Liona digigit Nyamuk .....	54
Gambar 4.3 Tampilan <i>Scene 2 Cut 2</i> Liona Tampak Lesu .....	55
Gambar 4.4 Tampilan <i>Scene 3</i> tentang Virus <i>Dengue</i> .....	55
Gambar 4.5 Tampilan <i>Scene 4</i> tentang Kepadatan Populasi Nyamuk .....	55
Gambar 4.6 Tampilan <i>Scene 5</i> tentang Habitat Nyamuk <i>Aedes sp.</i> .....	56
Gambar 4.7 Tampilan <i>Scene 6</i> Habitat pada Penampungan Air Alamiah..	56
Gambar 4.8 Tampilan <i>Scene 7</i> Data Kejadian DBD di Kota Palembang ...	56
Gambar 4.9 Tampilan <i>Scene 8</i> tanda-tanda DBD .....	57
Gambar 4.10 Tampilan <i>Scene 9</i> Cara Mencegah DBD .....	57
Gambar 4.11 Tampilan <i>Scene 9 Cut 2</i> Perilaku mencegah DBD.....	57
Gambar 4.12 Tampilan <i>Scene 10</i> Cara Mencegah Penyakit DBD .....	58
Gambar 4.13 Tampilan <i>Scene 11</i> Liona kembali Ceria .....	58
Gambar 4.14 Tampilan <i>Scene 12 Bumper</i> penutup .....	58

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Pengertian dan Batasan Skala Likert .....	21
Tabel 2.2 Perbandingan Metode dalam Penyelesaian Masalah .....	27
Tabel 3.1 Deskripsi Konsep .....	33
Tabel 3.2 Rancangan <i>Storyline</i> Iklan Layanan Masyarakat .....	34
Tabel 3.3 Beberapa contoh materi audio .....	40
Tabel 3.4 Beberapa Contoh Materi Gambar .....	40
Tabel 3.5 Beberapa Contoh Materi Font .....	41
Tabel 3.6 Pertanyaan Kuesioner Alfa tentang Daya Tarik Iklan .....	45
Tabel 3.7 Pertanyaan Kuesioner Beta tentang Kualitas Pesan Iklan .....	45
Tabel 3.8 Nilai Skala ( $N_s$ ) .....	48
Tabel 3.9 Skor Kriteria (Ideal) .....	49
Tabel 3.10 <i>Rating Scale</i> .....	50
Tabel 3.11 Contoh Data Hasil <i>Survey</i> .....	51
Tabel 3.12 Skor Kriteria pada Contoh Kasus .....	52
Tabel 3.13 <i>Rating Scale</i> pada Contoh Kasus .....	52
Tabel 4.1 Pertanyaan Kuesioner Alfa .....	50
Tabel 4.2 Pertanyaan Kuesioner Beta tentang Kualitas Pesan Iklan .....	62
Tabel 4.3 Distribusi Responden Alfa Berdasarkan Pekerjaan .....	63
Tabel 4.4 Distribusi Responden Alfa Berdasarkan Jenis Kelamin.....	64
Tabel 4.5 Distribusi Responden Alfa Berdasarkan Tingkat Pendidikan ..	64
Tabel 4.6 Distribusi Responden Alfa Berdasarkan Jurusan Pendidikan...	65
Tabel 4.7 Distribusi Responden Alfa Berdasarkan segi gambar/grafis ....	65
Tabel 4.8 Distribusi Responden Alfa Berdasarkan segi warna .....	66
Tabel 4.9 Distribusi Responden Alfa Berdasarkan tipografi (teks) .....	66
Tabel 4.10 Distribusi Responden Alfa Berdasarkan dari segi animasi .....	67
Tabel 4.11 Distribusi Responden Alfa Berdasarkan dari segi audio .....	67
Tabel 4.12 Distribusi Responden Beta Berdasarkan Usia .....	69
Tabel 4.13 Distribusi Responden Beta Berdasarkan Jenis Kelamin .....	69
Tabel 4.14 Distribusi Responden Beta Berdasarkan Tingkat Pendidikan ..	70

Tabel 4.15 Distribusi Responden Beta Berdasarkan informasi .....	70
Tabel 4.16 Distribusi Responden Beta Berdasarkan pendekatan Animasi	71
Tabel 4.17 Distribusi Responden Berdasarkan kemampuan mengedukasi .	71
Tabel 4.18 Distribusi Responden Berdasarkan menarik dari segi Animasi	72
Tabel 4.19 Distribusi Responden Beta Berdasarkan menarik dari grafis ...	72
Tabel 4.20 Distribusi Responden Beta Berdasarkan menarik dari Audio ..	73
Tabel 4.21 Distribusi Responden Beta Berdasarkan menarik dari Teks ...	73
Tabel 4.22 <i>Rating Scale</i> (Interval Jarak) .....	74
Tabel 4.23 Studi kasus alfa kemenarikan iklan dari segi gambar/grafis ....	75
Tabel 4.24 Skor jawaban kemenarikan iklan dari segi gambar/grafis .....	75
Tabel 4.25 Studi kasus alfa kemenarikan iklan dari segi warna .....	76
Tabel 4.26 Skor Jawaban alfa kemenarikan dari segi warna .....	76
Tabel 4.27 Studi kasus alfa kemenarikan iklan dari segi tipografi (teks) ..	78
Tabel 4.28 Skor jawaban kemenarikan iklan dari segi tipografi (teks) .....	78
Tabel 4.29 Studi kasus alfa kemenarikan iklan dari segi animasi .....	79
Tabel 4.30 Skor jawaban alfa kemenarikan iklan dari segi animasi .....	80
Tabel 4.31 Studi kasus alfa kemenarikan iklan dari segi audio .....	81
Tabel 4.32 Skor jawaban alfa kemenarikan dari segi audio .....	81
Tabel 4.33 Studi kasus beta tentang apakah setelah melihat video iklan ini Anda mengetahui tentang apa itu penyakit DBD .....	83
Tabel 4.34 Skor jawaban beta tentang apakah setelah melihat video iklan ini Anda mengetahui tentang apa itu penyakit DBD .....	83
Tabel 4.35 Studi kasus beta tentang pemahaman masyarakat terhadap penyebab dari penyakit DBD pada iklan layanan masyarakat.....	85
Tabel 4.36 Skor jawaban beta tentang pemahaman masyarakat terhadap penyebab dari penyakit DBD pada iklan layanan masyarakat .....	85
Tabel 4.37 Studi kasus beta tentang pemahaman masyarakat mengenai cara mencegah penyakit DBD pada iklan layanan masyarakat .....	86
Tabel 4.38 Skor jawaban beta tentang pemahaman masyarakat tentang cara mencegah penyakit DBD pada iklan layanan masyarakat .....	87

Tabel 4.39 Studi kasus beta tentang pemahaman masyarakat mengenai tanda-tanda dari penyakit DBD pada iklan layanan masyarakat .....	88
Tabel 4.40 Skor jawaban beta tentang pemahaman masyarakat mengenai tanda-tanda dari penyakit DBD pada iklan layanan masyarakat.....	89
Tabel 4.41 Studi kasus beta tentang pemahaman masyarakat mengenai cara menanggulangi penyakit DBD melalui iklan layanan masyarakat .....	90
Tabel 4.42 Skor jawaban beta tentang pemahaman masyarakat mengenai cara menanggulangi penyakit DBD melalui iklan layanan masyarakat .....	91
Tabel 4.43 Studi kasus beta tentang pemahaman masyarakat tentang informasi yang disampaikan dengan pendekatan animasi.....	92
Tabel 4.44 Skor jawaban beta tentang pemahaman masyarakat tentang informasi yang disampaikan dengan pendekatan animasi .....	92
Tabel 4.45 Studi kasus beta tentang tindak lanjut masyarakat untuk menerapkan upaya-upaya pencegahan penyakit DBD .....	94
Tabel 4.46 Skor jawaban beta tentang tindak lanjut masyarakat untuk menerapkan upaya-upaya pencegahan penyakit DBD .....	94