

**IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI
SENTRA PELAYANAN KEPOLISIAN TERPADU (SPKT) PADA
BIDHUMAS POLDA SUMSEL**



OLEH:

M. Fikri Adriansyah

(061940722613)

SKRIPSI

**Disusun Untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan Pada Program
Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan Teknik Komputer**

POLITEKNIK NEGERI SRWIJAYA

PALEMBANG

2023

LEMBAR PERSETUJUAN
IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI
SENTRA PELAYANAN KEPOLISIAN TERPADU (SPKT) PADA
BIDHUMAS POLDA SUMSEL



SKRIPSI

Oleh;

M. Fikri Adriansyah

061940722613

Palembang, September 2023

Dosen Pembimbing I,

Herlambang Saputra, Ph.D
NIP. 198163182008121602

Dosen Pembimbing II,

Hidayati A.M. S.Kom. M.Kom
NIP. 198305142019032009

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer

Azwardi S.T., M.T
NIP. 19780523005011004

Mengetahui,
Ketua Program Studi

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

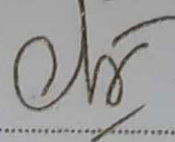
**IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI
SENTRA PELAYANAN KEPOLISIAN TERPADU (SPKT) PADA
BIDHUMAS POLDA SUMSEL**

Telah diuji dan dipertahankan didepan dewan penguji Sidang Laporan Tugas
Akhir pada Kamis, 10 Agustus 2023

Ketua Dewan Penguji

Ena Laila M.Kom
NIP:197703292001122002

Tanda Tangan



Anggota Dewan Penguji

Melvi daniel M.Kom
NIP:1978150520040041000



Adi Sutrisman M.Kom
NIP:197803052001121005



Hidwanli Aul S.Kom M.Kom
NIP:198409142019032009



Eichri Sofya Jungalia S.Kom M.Li
NIP:199005042020122013



Palembang, Agustus 2023
Mangrove,
Ketua Jurusan.



Arzandi S.T. M.T
NIP:197005232005011004



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET DAN TEKNOLOGI

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

JURUSAN TEKNIK KOMPUTER

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME



Nama Mahasiswa : M. Fikri Adriansyah
Nim : 061940722613
Jurusan / Program : Teknik Komputer / D – IV Teknologi Informatika
Studi : Multimedia Digital
Judul LA / Skripsi : Implementasi Motion Graphic Sebagai Media
Sosialisasi Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu
(SPKT) Pada Bidhumas Polda Sumsel

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.



27 September 2023
buat Pernyataan,

M. Fikri Adriansyah
NIM. 061940722613

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Kalau Pendekar terjatuh dia tidak akan sedih, dia tidak akan nangis, Dia akan berdiri lagi. Dijatuhkan lagi berdiri lagi”

(Prabowo Subianto)

“Salah satu pengkerdilan terkejam dalam hidup adalah membiarkan pikiran yang cemerlang menjadi budak bagi tubuh yang malas, yang mendahulukan istirahat sebelum lelah”

(BUYA HAMKA)

“JANGAN MAGER ANAK MUDA, udah gitu doang”

(Penulis)

Karya ilmiah ini kupersembahkan untuk:

- ❖ Kedua orang tuaku bapak Toyyib dan Ibu Yuli
- ❖ Kepada keluarga tercinta
- ❖ Dosen pengajar dan tenaga pendidik jurusan tekkom
- ❖ Teman – teman perjuanganku
- ❖ Kepada organisasiku
- ❖ Almamaterku

IMPLEMENTASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI SENTRA PELAYANAN KEPOLISIAN TERPADU (SPKT) PADA BIDHUMAS POLDA SUMSEL

ABSTRAK

Penerapan animasi motion graphic tentang pelayanan di Sentra Pelayanan kepolisian Terpadu (SPKT) dirancang dan dibuat untuk memenuhi keperluan sosialisasi kepada masyarakat. Pada pengembangan media pembelajaran ini menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) dengan 6 tahapan pengembangan yakni concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Metode pengukuran skala liker digunakan dalam penelitian ini guna menghitung penilaian kuesioner yang diberikan. Perhitungan kuesioner memiliki dua kategori, yaitu kuesioner alfa dan kuesioner beta. Pada kuesioner alfa diisi oleh 2 ahli pada bidang animasi. Ahli pertama menghasilkan indeks persentase sebesar 88% dengan kategori sangat baik dan ahli kedua menghasilkan indeks persentase sebesar 76% dengan kategori baik. Kuesioner beta diisi oleh 25 masyarakat umum dan menghasilkan indeks persentase rata – rata sebesar 90,27% dengan kategori sangat baik.

Kata kunci—*sentra pelayanan kepolisian terpadu, motion graphic, MDLC, media sosialisasi*

IMPLEMENTATION OF MOTION GRAPHICS AS A MEDIA FOR SOCIALIZATION OF THE INTEGRATED POLICE SERVICE CENTER (SPKT) IN THE BIDHUMAS POLICE OF SOUTH SUMATRA

Abstract

The implementation of motion graphic animation of services in the integrated police service center (SPKT) is designed and is made to meet the use of socialization to the community. In the development of this learning media using MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method with 6 stages of development ie concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. The merection of the mek-scale measurement is used in this study to calculate the questionnaires of granted given. The questionnaire calculation has two categories, namely the alpha questionnaire and beta questionnaire. In the Alfa questionnaire filled by 2 experts in the field of animation. The first expert produced 8 percent8 percentage index with excellent category and second expert produced a percentage index of 76% with good category. The beta questionnaire was filled by 25 public communities and resulted in an average percentage index of 90.27% with excellent category.

Keywords—*police service center, motion graphic, MDLC, social media*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT karena dengan rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dan tidak lupa shalawat beriring salam senantiasa tercurah kepada suri tauladan kita Nabi Muhammad SAW.

Skripsi yang berjudul **“Implementasi Motion Graphic Sebagai Media Sosialisasi Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu (SPKT) Pada Bidhumas Polda Sumsel”** Merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana terapan bagi mahasiswa Program Studi Teknologi informatika multimedia digital pada Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.

Bukan hal yang mudah untuk menyelesaikan proposal skripsi ini, penulis menyadari banyak menemukan kesulitan – kesulitan namut berkat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar – besarnya kepada yang terhormat:

1. Allah SWT yang telah memudahkan langkah – langkah penulis dalam menyusun dan menyelesaikan proposal skripsi ini.
2. Kedua orang tua yang selalu menjadi motivasi, penyemangat, dan dorongan penulis dalam meraih cita – cita.
3. Dr.ing.Ahmad Taqwa, M.T, selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
4. Azwardi,S.T.,M.T, selaku Kepala Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Ema Laila,S.Kom.,M.Kom, selaku Kepala Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital.
6. Herlambang Saputra, Ph.D, selaku pembimbing I yang telah membimbing dan memberi pengarahan sampai proposal skripsi ini selesai.
7. Hidayati Ami.,S.Kom.,M.Kom, selaku pembimbingan II yang selalu ikhlas memberikan motivasi, arahan, masukan, serta bimbingan dalam penulisan dan penyelesaian proposal skripsi ini.
8. Terimakasih kepada AKBP Syahrul, Kompol Yusyanto, dan Kompol Ahmad selaku Perwakilan Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu Polda

Sumsel, serta jajaran kepolisian di sana yang telah membantu penulis melakukan penelitian hingga dapat berjalan dengan lancar.

9. Terimakasih kepada Ibunda dari Innayah yang telah membantu mempermudah penulis dalam melakukan penelitian di SPKT.
10. Terimakasih kepada teman – teman seperjuangan penulis dalam meraih gelar sarjana terapan di Politeknik Negeri Sriwijaya.
11. Terimakasih kepada Riskha Salsabila,S.Pd, atas dukungan, kebaikan, perhatian dan semangat yang selalu diberikan.
12. Terimakasih kepada teman – teman organisasi Warta Politeknik Negeri Sriwijaya, Eunoia, dan Abisoraya WO yang telah memberikan banyak pengalaman kepada penulis.
13. Terimakasih Kepada Pak Adi dan Kak Nisyah yang telah bersedia memberikan nilai dalam menguji *motion graphic* penulis.

Disadari sepenuhnya bahwa penyusunan proposal skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik dan saran selalu diharapkan demi perbaikan dimasa yang akan datang. Penulis berharap, proposal serta proyek animasi ini dapat beruna dan bermanfaat bagi kita semua khususnya bagi penulis.

Palembang, Agustus 2023

Penulis,

M. Fikri Adriansyah
NIM. 061940722613

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	v
LEMBAR PENGESAHAN.....	xiv
LEMBAR PENGUJIAN	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	xviii
ABSTRAK	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
KATA PENGANTAR	xviii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	5
2.1 Implementasi	5
2.2 Multimedia	5
2.3 Animasi	6
2.4 Motion Graphic	9
2.5 Prosedur Penerapan Film Animasi	11
2.6 Media Sosialisasi	16

2.7	Metode Pengembangan Multimedia	16
2.8	Sentra Pelayanan Kepolisian Terpadu Polda Sumsel	18
2.9	Bidhumas Polda Sumsel.....	23
2.10	Kuesioner	24
2.11	Metode Wawancara	24
2.12	Metode Observasi	26
2.13	Studi Pustaka	27
2.14	Skala Likert	27
2.15	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	28
2.16	Penelitian Terdahulu	30
BAB III METODOLOGI / RANCANG BANGUN.....		38
3.1	Kerangka Penelitian.....	38
3.2	Perangkat Yang Digunakan.....	39
3.3	Pengembangan Animasi 2 Dimensi.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		63
4.1	Hasil Pengembangan Media.....	63
4.2	Hasil Pengujian	70
4.3	Pembahasan.....	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		91
5.1	Kesimpulan	80
5.2	Saran	81
DAFTAR PUSTAKA		82
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi Komunikasi Sosial dengan Jenis Animasi <i>Stop Motion</i>	7
Gambar 2.2 Animasi Komunikasi Sosial dengan Jenis Animasi 2 Dimensi	8
Gambar 2.3 Animasi Komunikasi Sosial dengan Jenis 3 Dimensi	8
Gambar 2.4 Animasi Komunikasi Sosial dengan Jenis Animasi <i>Motion Graphic</i> ..	9
Gambar 2.5 <i>Visual Motion Graphic</i>	10
Gambar 2.6 Contoh <i>Storyline</i>	12
Gambar 2.7 Contoh Sketsa Animasi	1Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.8 Contoh <i>Model Sheet</i> karakter animasi dalam setiap <i>Angle</i>	1Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.9 Contoh <i>Storyboard</i>	14
Gambar 2.10 <i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	17
Gambar 2.11 Markas Kepolisian Daerah Sumatera Selatan	19
Gambar 2.12 Contoh Surat Penerimaan Laporan	19
Gambar 2.13 Contoh SKCK (Surat Keterangan Catatan Kriminal)	22
Gambar 2.14 Logo Adobe Illustrator	2Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.15 Logo Adobe After Effect	29
Gambar 2.16 Logo Adobe Premiere Pro.....	30
Gambar 3.1 Bagan Kerangka Penelitian	38
Gambar 3.2 Proses Tahapan <i>Animating</i>	51
Gambar 3.3 Proses Tahapan <i>Compositing</i>	52
Gambar 4.1 <i>Scene 1</i>	64
Gambar 4.2 <i>Scene 2</i>	65
Gambar 4.3 <i>Scene 3</i>	65
Gambar 4.4 <i>Scene 4</i>	66
Gambar 4.5 <i>Scene 5</i>	66
Gambar 4.6 <i>Scene 6</i>	66
Gambar 4.7 <i>Scene 7</i>	67
Gambar 4.8 <i>Scene 8</i>	67
Gambar 4.9 <i>Scene 9</i>	67

Gambar 4.10 <i>Scene 10</i>	684
Gambar 4.11 <i>Scene 11</i>	68
Gambar 4.12 <i>Scene 12</i>	69
Gambar 4.13 <i>Scene 13</i>	69
Gambar 4.14 <i>Scene 14</i>	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Metode.....	35
Tabel 3.1 Deskripsi Konsep Animasi	40
Tabel 3.2 Perancangan <i>Storyline</i> Animasi	40
Tabel 3.3 Contoh <i>Storyboard</i>	44
Tabel 3.4 Contoh Materi Gambar	48
Tabel 3.5 Instrumen Penelitian <i>Alpha Testing</i>	53
Tabel 3.6 Instrumen penelitian <i>beta testing</i>	56
Tabel 3.7 Studi Kasus	61
Tabel 3.8 Skor Jawaban Responden	61
Tabel 3.9 Nilai Skor Tertinggi dan Terendah.....	62
Tabel 3.10 Kriteria Skor.....	62
Tabel 4.1 Expert 1.....	70
Tabel 4.2 Expert 2.....	72
Tabel 4.3 Uji Kelayakan Kesenangan.....	75
Tabel 4.4 Uji Kelayakan Ketertarikan	76
Tabel 4.5 Uji Kelayakan Keterlaksanaan.....	76
Tabel 4.6 Uji Kelayakan Media.....	76
Tabel 4.7 Uji Kelayakan Kesenangan.....	77