

**PENERAPAN VIDEO ANIMASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
SOSIALISASI TENTANG PROSES PEMBUATAN KARTU IDENTITAS
ANAK (KIA) DI KECAMATAN SUKARAMI**



LAPORAN SKRIPSI

**Disusun untuk memenuhi syarat menyelesaikan Pendidikan Sarjana
Terapan (DIV)
Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital
Politeknik Negeri Sriwijaya**

DISUSUN OLEH:

**HAIRUN ANISYAH
NIM 061540721719**

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

2019

**Penerapan Video Animasi *Motion Graphic* Sebagai Media Sosialisasi Tentang
Proses Pembuatan Kartu Identitas Anak (KIA) Di Kecamatan Sukarami**



OLEH :

Hairun Anisyah

0615 4072 1719

Palembang, 2019

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

Herlambang Saputra.,Ph.D
NIP. 198103182008121002

Mustaziri.,S.T.,M.Kom
NIP. 196909282005011002

Mengetahui,

Ketua Teknik Komputer

Ketua Program Studi

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

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

**PENERAPAN VIDEO ANIMASI MOTION GRAPHIC SEBAGAI MEDIA
SOSIALISASI TENTANG PROSES PEMBUATAN KARTU IDENTITAS
ANAK (KIA) DI KECAMATAN SUKARAMI**



**Telah di uji dan dipertahankan di depan dewan penguji sidang Laporan
Skripsi pada hari Kamis, 18 Juli 2019**

Ketua Dewan Penguji :

Tanda Tangan

**Ir. Ahmad Bahri Joni Malyan, M.Kom
NIP. 196007101991031001**

.....

Anggota Dewan Penguji :

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

.....

**Ali Firdaus, S.Kom., M.Kom.
NIP 1970101120011210001**

.....

**Azwardi Samaulah, S.T., M.T
NIP 196909282005011002**

.....

**Palembang, Juli 2019
Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer**

**Ir. Ahmad Bahri Joni Malyan, M.Kom
NIP 196007101991031001**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- "Man Jadda WaJada" yang artinya "Barangsiapa bersungguh-sungguh pasti akan mendapatkan hasil".
- Genggamlah dunia sebelum dunia menggenggammu.
- Pengalaman dan kegagalan akan membuat orang menjadi lebih bijak.
- Khadijah Al-ghaziyah.
- Belajar, Belajar, Belajar, dan Bekerja!

Ku persembahkan kepada :

- Mama, Bapak Tercinta yang Selalu Mendoakan Agar Aku Berhasil.
- Ayukku tersayang
- Dosen Pembimbingku.
- Teman-teman seperjuangan.
- Almamaterku.

**PENERAPAN VIDEO ANIMASI *MOTION GRAPHIC* SEBAGAI
MEDIA SOSIALISASI TENTANG PROSES PEMBUATAN KARTU
IDENTITAS ANAK (KIA) DI KECAMATAN SUKARAMI**

ABSTRAK

Video animasi merupakan salah satu sub-sektor industri ekonomi kreatif prioritas yang dikelola pemerintah karena sebagai penghela sektor ekonomi kreatif. Dengan video animasi, penyampaian informasi lebih efektif dan akurasi kepada audien karena adanya gambar dan suara. Kegunaan animasi lebih fleksibel, bisa di gunakan pada media internet, mobile, ataupun broadcasting. Media sosialisasi melalui video animasi motion graphic tentang membuat kartu identitas anak di kecamatan sukarami dirancang dan di terapan guna memenuhi keperluan tersebut. Secara keseluruhan, tujuan pembuatan video animasi motion graphic ialah menjadi media sosialisasi kepada masyarakat terutama orang tua yang memiliki anak di bawah 17 tahun. Dalam pengembangan video animasi motion graphic menggunakan metode penelitian pengembangan multimedia yaitu Villamil-Molina dan skala likert guna menghitung kuesioner yang akan diberikan saat sosialisasi video. Perhitungan kuesioner memiliki dua kategori, yaitu kuesioner Alfa untuk para ahli di bidang multimedia dengan index presentase rata-rata 71,6%, dan video ini berada di kategori video motion graphic yang baik dan kuesioner Beta untuk masyarakat yang membutuhkan informasi mendapatkan index presentase rata-rata 85,37%, dan video ini berada di kategori video dengan informasi yang sangat baik. Video animasi motion graphic di publikasikan melalui sosialisasi langsung dan media sosial Youtube, sehingga masyarakat dapat menontonnya dimanapun dan kapan pun.

Kata Kunci: *Animasi, Kartu Identitas Anak, Motion Graphic, Media Sosialisasi.*

THE APPLICATION OF MOTION GRAPHIC ANIMATION AS A MEDIUM
OF SOCIALIZATION ABOUT THE PROCESS OF MAKING A CHILD
IDENTITY CARD (KIA) IN SUKARAMI SUB-DISTRICT

ABSTRACT

Video animation is one of the sub-sectors of the creative economy industry a government-run priority because it is the editorial of the creative economy. With animated videos, information transmission is more effective and audio recordings to an audience because of images and voices. More flexible use of animation can be applied to Internet media, mobile, or broadcasting. Socialized media through the motion graphic animated video about making a child's identity card in soot dentures are designed and applied to meet the need. Altogether, the goal of the motion graphic animation video is to become social media to the community, especially the parents having children under 17. In developing motion graphic video animation using multimedia development research methods namely Villamil-Molina and Likert scale to calculate questionnaires to be given during video socialization. Questionnaire calculations have two categories, namely Alpha questionnaires for experts in the multimedia field with an average percentage index of 71.6%, and this video is in the category of good motion graphics videos and Beta questionnaires for people who need information to get an average percentage index average of 85.37%, and this video is in the category of videos with very good information. Animated video animations are published through live socialization and YouTube social media, so people can watch them anywhere and anytime.

Keywords: *Animation, Child Identity Card, Motion Graphics, Media Socialization.*

KATA PENGANTAR

Assalammu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan Laporan Skripsi. Terhitung dari tanggal 31 Maret sampai dengan Tanggal 8 Juli 2019 dengan judul “Penerapan Animasi Motion Graphic sebagai Media Sosialisasi Tentang Proses Pembuatan Kartu Identitas Anak (KIA) Di Kecamatan Sukarami”

Adapun maksud dari Laporan Skripsi ini penulisan laporan ini adalah untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan sarjana terapan pada Jurusan Teknik Komputer Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya.

Selanjutnya penulis ucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penulisan proposal skripsi ini, antara lain:

1. Allah SWT.
2. Kedua Orang Tua dan Keluarga penulis yang selalu memberikan motivasi serta doa bagi penulis.
3. Bapak Herlambang Saputra.,Ph.D selaku Pembimbing 1 dan bapak Mustaziri.,S.T.,M.Kom selaku pembimbing 2 pada skripsi ini.
4. Kecamatan Sukarami yang telah memberikan disposisi untuk melakukan penelitian dan wawancara terkait materi yang akan diambil pada skripsi ini.
5. Bapak Ir. Ahmad Bahri Joni Malyan.,M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Bapak Ikhtison Mekongga.,M.Kom. selaku Ketua Prodi jurusan Teknik komputer Politeknik Negeri sriwijaya Beserta Dosen-Dosen.
7. Teman-teman seperjuangan (satu bimbingan) dan teman-teman kelas TIA 2015 yang selalu mengingatkan dan memberikan motivasi untuk membantu penulis dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.
8. Teman-teman TFAC (The Four Angel Community) yang telah memotivasi.

9. Mbak Ira, Ukh Yolanda, dan Mbak Rizka yang telah memberikan pengalamannya mengenai LA dan Skripsi hingga aku di permudahkan oleh Allah dalam mengerjakan Skripsi.
10. Ayuk Ria dan Putri yang telah menemani suka duka mengerjakan skripsi.
11. Serta sahabat sepengajian yang ideologis, semoga kita selalu di istiqomahkan dalam keridhoan Allah SWT.

Apabila dalam penyusunan dan pembuatan proposal skripsi ini terdapat kekeliruan maka penulis sangat mengharapkan kritik dan saran untuk menyempurnakan laporan ini. Akhir kata penulis ucapkan Terima Kasih. Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Palembang, Juli 2019

(Penulis)

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Contoh Fisik Betuk dari KIA	8
Gambar 2.2. Struktur Organisasi Villamil Molina	15
Gambar 3.1. Diagram Kerangka Penelitian	24
Gambar 3.2. Bagan Produksi	26
Gambar 3.3. Storyboard Scene 1	27
Gambar 3.4. Anak Laki-Laki	29
Gambar 3.5 Bayi	29
Gambar 3.6 Ayah dan Ibu	30
Gambar 3.7 KIA 6-17 tahun.....	30
Gambar 3.8 Kantor Camat	30
Gambar 3.9 Jalan	30
Gambar 3.10 Teller Bank	31
Gambar 3.11 Gedung BPJS	31
Gambar 3.12 Gedung Imigrasi	31
Gambar 3.13 Gedung Sekolah	31
Gambar 3.14 Anak Bermain	32
Gambar 3.15 Pohon	32
Gambar 3.16 Pak RT	32
Gambar 3.17 Pak Camat	32
Gambar 3.18 Kantor Capil	33
Gambar 3.19 Jembatan Ampera	33
Gambar 3.20 Awan	33
Gambar 3.21 Kapal	33
Gambar 3.22 Laman baru di <i>powerpoint</i>	34
Gambar 3.23 Insert data di <i>powerpoint</i>	34
Gambar 3.24 Menyusun gambar di <i>selection pane</i>	34
Gambar 3.25 Menggerakkan object dengan di <i>animation pane</i>	35
Gambar 3.26 Proses <i>editing</i> video di <i>Adobe Premiere</i>	36
Gambar 3.27 Melakukan <i>Final Rendering</i>	36

Gambar 3.28	Formulir Kuisisioner Beta di <i>Google Document</i>	41
Gambar 3.29	Melakukan <i>Final Rendering</i>	41
Gambar 4.1	Tampilan di awal Video	45
Gambar 4.2	Tampilan yang menjelaskan KIA	45
Gambar 4.3	Tampilan fungsi KIA.....	46
Gambar 4.4	Tampilan syarat KIA.....	46
Gambar 4.5	Tampilan Prosedur Pembuatan KIA	46
Gambar 4.6	Tampilan di Kantor Camat dan Capil	47
Gambar 4.7	Tampilan akhir video dan credit tittle	47

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1	Perbandingan Metode 21
Tabel 3.1	Beberapa Contoh Materi Audio, Image dan Video 28
Tabel 3.2	Beberapa Contoh Materi Gambar Font 28
Tabel 3.3	Aset-aset yang dibutuhkan 28
Tabel 3.4	Pertanyaan Dalam pengujian Beta dalam Segi Konten Informasi 37
Tabel 3.5	Pertanyaan Pengujian Alfa Dalam Segi Tampilan 38
Tabel 3.6	Studi Kasus 43
Tabel 3.7	Skor Jawaban Responden 43
Tabel 4.1	Pertanyaan Kuisisioner Alfa 48
Tabel 4.2	Pertanyaan Kuisisioner Beta 50
Tabel 4.3	Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan 52
Tabel 4.4	Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin 52
Tabel 4.5	Distribusi Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan 53
Tabel 4.6	Distribusi Responden Berdasarkan Jurusan Pendidikan 53
Tabel 4.7	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah menarik video sosialisasi ini dari segi gambar/grafis?” 54
Tabel 4.8	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah menarik video sosialisasi ini dari segi warna?” 54
Tabel 4.9	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah menarik video sosialisasi ini dari segi typografi (teks)?” 55
Tabel 4.10	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah menarik video sosialisasi ini dari segi animasi?” 55
Tabel 4.11	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah menarik video sosialisasi ini dari segi audio?” 56
Tabel 4.12	Distribusi Responden Berdasarkan Usia 57
Tabel 4.13	Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin 58
Tabel 4.14	Distribusi Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan 58
Tabel 4.15	Distribusi Responden Berdasarkan Usia Anak 58

Tabel 4.16	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah informasi dari video ini mudah dimengerti?”	59
Tabel 4.17	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah jumlah informasi yang diberikan sudah lengkap?”	59
Tabel 4.18	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah penyampaian informasi dengan pendekatan Motion Graphic seperti ini mudah Anda pahami?”	60
Tabel 4.19	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video sosialisasi ini mampu mengajak masyarakat untuk sadar akan kebutuhan membuat Kartu Identitas Anak?”	60
Tabel 4.20	Studi kasus “Apakah menarik video sosialisasi ini dari segi gambar/grafis?”	61
Tabel 4.21	Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah menarik video sosialisasi ini dari segi gambar/grafis?”	62
Tabel 4.22	Studi kasus “Apakah menarik video sosialisasi ini dari segi warna?”	63
Tabel 4.23	Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah menarik video sosialisasi ini dari segi warna?”	64
Tabel 4.24	Studi kasus “Apakah menarik video sosialisasi ini dari segi typografi?”	66
Tabel 4.25	Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah menarik video sosialisasi ini dari segi typografi (teks)?”	66
Tabel 4.26	Studi kasus “Apakah menarik video sosialisasi ini dari segi animasi?”	68
Tabel 4.27	Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah menarik video sosialisasi ini dari segi animasi?”	68
Tabel 4.28	Studi kasus “Apakah menarik video sosialisasi ini dari segi audio?”	70
Tabel 4.29	Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah menarik video sosialisasi ini dari segi audio?”	70

Tabel 4.30	Studi kasus “Apakah informasi dari video ini mudah dimengerti?”	73
Tabel 4.31	Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah informasi dari video ini mudah dimengerti?”	73
Tabel 4.32	Studi kasus “Apakah jumlah informasi yang diberikan sudah lengkap?”	75
Tabel 4.33	Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah jumlah informasi yang diberikan sudah lengkap”	76
Tabel 4.34	Studi kasus “Apakah penyampaian informasi dengan pendekatan Motion Graphic seperti ini mudah Anda pahami?”	77
Tabel 4.35	Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah penyampaian informasi dengan pendekatan Motion Graphic seperti ini mudah Anda pahami?”	78
Tabel 4.36	Studi kasus “Apakah video sosialisasi ini mampu mengajak masyarakat untuk sadar akan kebutuhan membuat Kartu Identitas Anak?”	80
Tabel 4.37	Skor jawaban responden pertanyaan “Apakah video sosialisasi ini mampu mengajak masyarakat untuk sadar akan kebutuhan membuat Kartu Identitas Anak”	80

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
MOTTO	iii
ABTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Ruang Lingkup Penulisan.....	2
1.4. Tujuan	3
1.5. Manfaat	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1. Konsep Dasar Multimedia	4
2.2. Animasi.....	5
2.3. <i>Motion Graphic</i>	6
2.4. Media Sosialisasi	7
2.5. Identitas Anak	8
2.5.1 Kartu Identitas Anak.....	8
2.5.2 Persyaratan Penerbitan Kartu Identitas Anak	9
2.6. Prosedur Penerapan Film Animasi	10
2.7. <i>Software</i> yang digunakan.....	13
2.8. <i>Hardware</i> yang digunakan	13
2.8.1 Komputer atau Laptop	13
2.8.2 Mouse.....	14
2.8.3 Smartphone	14
2.9. Metode Villamil Molina	14

2.10. Kuisisioner.....	17
2.10.1 Jenis-jenis Kuisisioner.....	17
2.11. Skala Likert	18
2.12. Penelitian Terdahulu	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	24
3.1. Kerangka Penelitian	24
3.2. Pembuatan Animasi <i>Motion Graphic</i>	25
3.2.1. Pra Produksi.....	26
3.2.2. Produksi	29
3.2.3. Pasca Produksi	35
3.3. Perancangan Kuisisioner	37
3.3.1. Objek Penelitian.....	39
3.4. Persiapan Data	39
3.4.1. Lokasi dan Tempat Penelitian	39
3.4.2. Pengumpulan Data.....	39
3.5. Metode Pengembangan	40
3.6. Tes Kinerja Sistem	40
3.6.1. Analisis Kuisisioner.....	42
3.6.2. Kasus Penghitungan Menggunakan Skala Likert.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1 Hasil	45
4.2 Pengujian	47
4.2.1 Deskripsi Pengujian	47
4.2.2 Prosedur Pengujian	47
4.2.2.1 Pengujian Alfa	47
4.2.2.2 Pengujian Terhadap Responden Alfa	48
4.2.2.3 Pengujian Beta	49
4.2.2.4 Pengujian Terhadap Responden Beta	50
4.2.3 Data Hasil Pengujian	51
4.2.3.1 Data Hasil Pengujian Alfa	51

4.2.3.2 Data Hasil Pengujian Beta	57
4.3 Analisis Data	61
4.1.1 Analisis Data Pengujian Alfa	61
4.1.2 Analisis Data Pengujian Beta	73
4.4 Pembahasan	82
4.4.1 Hasil Analisis Data Responden Alfa	82
4.4.2 Hasil Analisi Pengujian Alfa	83
4.4.3 Hasil Analisis Data Responden Beta	84
4.4.4 Hasil Analisis Pengujian Beta.....	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	87
5.1 Kesimpulan	87
5.2 Saran	88

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN