

SKRIPSI
PENERAPAN ANIMASI SEBAGAI PANDUAN CARA MENGURUS
KEHILANGAN KARTU TANDA PENDUDUK ELEKTRONIK
BERBASIS *MOTION GRAPHIC*



Disusun Untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan
Sarjana Terapan Pada Jurusan Teknik Komputer
Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital
Politeknik Negeri Sriwijaya

Oleh:

RIZKI KURNIADI

NIM: 0615 4072 1732

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG
2019

**PENERAPAN ANIMASI SEBAGAI PANDUAN CARA MENGURUS
KEHILANGAN KARTU TANDA PENDUDUK ELEKTRONIK
BERBASIS MOTION GRAPHIC**



SKRIPSI

**Disusun Untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan Sarjana
Terapan Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi
Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya**

Oleh:

RIZKI KURNIADI

0615 4072 1732

Palembang, Juli 2019

Menyetujui,

Pembimbing I

Ikhtison Mekongga, S.T., M.Kom.
NIP. 197705242000031002

Pembimbing II

M. Miftakul Amin, S.Kom., M.Eng.
NIP. 197912172012121001

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Teknik Komputer

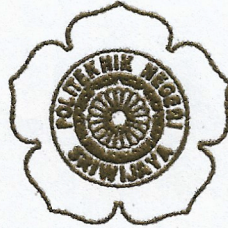
Ir. A. Bahri Joni Malyan, M.Kom.
NIP. 196007101991031001

Ketua Program Studi Teknologi

Informatika Multimedia Digital

Ikhtison Mekongga, S.T., M.Kom.
NIP. 197705242000031002

**PENERAPAN ANIMASI SEBAGAI PANDUAN CARA MENGURUS
KEHILANGAN KARTU TANDA PENDUDUK ELEKTRONIK
BERBASIS MOTION GRAPHIC**



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

Ketua Dewan Penguji

Ikhtison Mekongga, S.T., M. Kom.
NIP 197705242000031002

Tanda Tangan

Anggota Dewan Penguji

Ervi Cofriyanti, M. Ti.
NIP 198012222015042001

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

M. Miftakhul Amin, S.Kom., M.Eng.
NIP. 197912172012121001

Alan Novi Tompunu, S.T., M.T.
NIP 197611082000031002

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Komputer**

Ir. A. Bahri Joni Malvan, 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 : Rizki Kurniadi
NIM : 061540721732
Jurusan/Program Studi : Teknik Komputer/ Teknologi Informatika
Multimedia Digital (DIV)
Judul Skripsi : Penerapan Animasi Sebagai Panduan Cara
Mengurus Kehilangan Kartu Tanda Penduduk
Elektronik Berbasis *Motion Graphic*

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,



Rizki Kurniadi
NIM 061540721732

MOTTO

“Jalani proses dengan sebaik mungkin, Insyaa Allah hasil akan diperoleh dengan sebaik-baiknya tanpa bisa digantikan oleh apapun. Percayalah dengan sebuah Proses”

-Rizki Kurniadi-

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT,

Kupersembahkan Untuk:

- *Kedua Orang Tuaku, Ayah, Drs. Zainal Abidin dan Ibu, Roslaini yang selalu memberikan dukungan moril dan materil, dalam suka dan duka, serta mendoakan selalu.*
- *Saudara-Saudariku, Muhammad Eka Putra, Ayu Rozalia, dan Adinda Rafa beserta keluarga besarku yang selalu memberikan dukungan dan semangat.*
- *Teman Seperjuangan Teknologi Informatika Multimedia Digital D4 2015.*
- *Para Dosen dan Staf di Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital.*
- *Almamaterku.*

ABSTRAK

PENERAPAN ANIMASI SEBAGAI PANDUAN CARA MENGURUS KEHILANGAN KARTU TANDA PENDUDUK ELEKTRONIK BERBASIS MOTION GRAPHIC

(Rizki Kurniadi, 2019, 77 Halaman)

Kurangnya informasi tentang mengurus E-KTP yang hilang membuat masyarakat kurang paham mengenai informasi tersebut. Oleh sebab itu perlu adanya cara untuk menyampaikan informasi agar masyarakat dapat menerima informasi secara jelas dan benar. Maka adanya animasi panduan cara mengurus E-KTP yang hilang yang berbasis *Motion Graphic* tersebut bertujuan untuk memberikan informasi menjadi lebih mudah dipahami oleh Masyarakat. Animasi ini akan diproduksi menggunakan Software Desain Grafis.

Video animasi berbasis *motion graphic* berisi tentang prosedur cara mengurus kehilangan kartu tanda penduduk elektronik. Metode pengembangan multimedia yang dipakai pada penelitian adalah metode pengembangan multimedia *Luther* (konsep, perancangan, pengumpulan materi, dan pembuatan). Penelitian ini dibagi menjadi 3 (tiga) tahap pengujian. Pertama, pengujian secara teknik yaitu menguji apakah animasi itu sudah berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Kedua, pengujian terhadap Petugas Dinas Kependudukan & Pencatatan Sipil Kota Palembang. Ketiga, pengujian terhadap Responden untuk menguji apakah video layak untuk dipublikasikan kepada masyarakat.

Hasil video animasi ini telah diterima oleh pihak Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Palembang untuk mensosialisasikan informasi kepada masyarakat sebagai panduan cara mengurus kehilangan E-KTP. Berdasarkan hasil dari pengujian oleh petugas Dinas Kependudukan & Pencatatan Sipil Kota Palembang dan Responden, dapat disimpulkan bahwa video animasi tentang panduan cara mengurus kehilangan E-KTP dapat memberikan informasi yang efektif dan layak dipublikasikan kepada masyarakat.

Kata Kunci : Animasi, E-KTP, dan *Motion Graphic*

ABSTRACT

ANIMATION APPLICATION AS A GUIDE FOR HOW TO TAKE CARE OF LOSING AN ELECTRONIC RESIDENT IDENTIFY CARD BASED ON MOTION GRAPHIC

(Rizki Kurniadi, 2019, 77 Pages)

The lack of information about managing the lost of E-KTPs make people less aware of the information. Therefore, the way of delivering information in a clearly and correctly way is a needed for the citizen. So with the animation about how to take care of the lost of E-KTP based on Motion Graphic, the author aims that it's providing information which is easier for citizen to understand. This animation video will be produced using Graphic Design Software.

An animation video based motion graphic containing how to take care of losing an electronic resident identify card (E-KTP). The multimedia development method used in this research was Luther's multimedia development method (concept, design, collection material, and production). This research is divided into 3 (three) parts. First, technically testing, which test the accordance of the result of animation video with what is expected. Second, testing of the animation video which tested by the Service Officer of Palembang City Population and Civil Registration. Third, test of animation video by the Respondents for knowing the feasible of the animation video for given to the citizen.

This animation video have been received by the Service Officer of Palembang City Population and Civil Registration for sharing information to the public as a guide on how to manage the lost of E-KTP. Based on the results of the testing of animation video by the officers of the Palembang City Population and Civil Registration Office and by the Respondents, we can conclude that the animation video about how to manage the lost of E-KTP give an effective and appropriate information for the citizen.

Keywords: Animation, E-KTP, and Motion Graphic

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang memberikan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul **“Penerapan Animasi Sebagai Panduan Cara Mengurus Kehilangan E-KTP Berbasis *Motion Graphic*”**. Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu kurikulum di Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital DIV Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada **Bapak Ikhtison Mekongga, S.T., M.Kom.** selaku Pembimbing I dan **Bapak M. Miftakhul Amin, S.Kom., M.Eng.** selaku Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan nasihatnya kepada penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada :

1. Orang Tua serta seluruh keluarga tercinta yang telah memberikan semangat dan restu serta dukungan baik secara moril maupun materil.
2. Bapak DR. Ing. Ahmad Taqwa, M.T., selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
3. Bapak Ir. A. Bahri Joni Malyan, M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Slamet Widodo, M.Kom., selaku Sekretaris Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Bapak Ikhtison Mekongga, S.T., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital DIV Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Seluruh staf dan pengajar Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital DIV.
7. Teman-teman seperjuangan dalam menyelesaikan Skripsi, terutama kelas 8 TIA.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekurangan, untuk itu kritik dan saran yang bersifat membangun sehingga Skripsi ini dapat memberikan manfaat dan dapat dikembangkan lebih lanjut lagi.

Palembang, Juli 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup Penulisan	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Animasi.....	4
2.2 E-KTP (Kartu Tanda Penduduk Elektronik)	5
2.3 <i>Motion Graphic</i>	7
2.3.1 Sejarah <i>Motion Graphic</i>	8
2.3.2 Penggunaan <i>Motion Graphic</i>	8
2.4 Metode Pengembangan Multimedia	9
2.5 Skala <i>Likert</i>	10
2.6 Perbandingan Metode yang ada dalam Penyelesaian Masalah	10
2.6.1 Referensi Jurnal Penelitian	10
2.6.2 Metode Penelitian yang digunakan	14

4.3 Hasil Analisis Data Pengujian.....	71
4.3.1 Hasil Analisis Data Pengujian Teknik	71
4.3.2 Hasil Analisis Data Pengujian Terhadap Petugas Dinas Kependudukan dan Pencatatan Sipil Kota Palembang	71
4.3.3 Hasil Analisis Data Pengujian Responden.....	72
4.4 Pembahasan.....	74
BAB V PENUTUP	76
5.1 Kesimpulan	76
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN	xviii

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Cuplikan Film Animasi	4
Gambar 2.2 Kumpulan E-KTP	6
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian	18
Gambar 3.2 Metode Pengembangan Multimedia <i>Luther</i>	19
Gambar 3.3 Potongan Skrip Video Animasi tentang Panduan Cara Mengurus Mengurus E-KTP (Kartu Tanda Penduduk Elektronik)	22
Gambar 3.4 Tampilan Karakter Mahasiswa	25
Gambar 3.5 Tampilan Karakter Petugas Disdukcapil.....	25
Gambar 3.6 Tampilan Karakter Bapak	25
Gambar 3.7 Tampilan Pembuatan <i>Background</i>	26
Gambar 3.8 Tampilan Teknik <i>Basic Animation</i>	26
Gambar 3.9 Tampilan Teknik <i>Masking</i>	27
Gambar 3.10 Tampilan Teknik <i>Motion Graphic</i>	27
Gambar 3.11 Tampilan <i>Text Animation</i>	28
Gambar 3.12 Tampilan File yang telah diimpor	29
Gambar 3.13 Tampilan Hasil dari Teknik <i>Add Cut Point</i>	29
Gambar 3.14 Tampilan Pilihan untuk mengatur <i>speed/duration</i>	30
Gambar 3.15 Tampilan hasil dari teknik <i>Fade In/Out</i> Audio	30
Gambar 3.16 Tampilan Tahapan <i>Rendering</i>	31
Gambar 3.17 <i>Rating Scale</i>	34
Gambar 4.1 Tampilan pada Scene 1 Cut 1	38
Gambar 4.2 Tampilan pada Scene 1 Cut 2	38
Gambar 4.3 Tampilan pada Scene 2 Cut 1	39
Gambar 4.4 Tampilan pada Scene 3 Cut 1	39
Gambar 4.5 Tampilan pada Scene 3 Cut 2	39
Gambar 4.6 Tampilan pada Scene 3 Cut 3	40

Gambar 4.7 Tampilan pada Scene 4 Cut 1	40
Gambar 4.8 Tampilan pada Scene 4 Cut 2	40
Gambar 4.9 Tampilan pada Scene 4 Cut 3	41
Gambar 4.10 Tampilan pada Scene 4 Cut 4.....	41
Gambar 4.11 Tampilan pada Scene 4 Cut 5.....	41
Gambar 4.12 Tampilan pada Scene 5 Cut 1.....	42
Gambar 4.13 Tampilan pada Scene 6 Cut 1.....	42
Gambar 4.14 Tampilan pada Scene 6 Cut 2.....	42
Gambar 4.15 Tampilan pada Scene 6 Cut 3.....	43
Gambar 4.16 Tampilan pada Scene 6 Cut 4.....	43
Gambar 4.17 Tampilan pada Scene 6 Cut 5.....	43
Gambar 4.18 Tampilan pada Scene 6 Cut 6.....	44
Gambar 4.19 Tampilan pada Scene 6 Cut 7.....	44
Gambar 4.20 Tampilan pada Scene 7 Cut 1.....	44
Gambar 4.21 Tampilan pada Scene 8 Cut 1.....	45
Gambar 4.22 Tampilan pada Scene 8 Cut 2.....	45
Gambar 4.23 Tampilan pada Scene 8 Cut 3.....	45
Gambar 4.24 Tampilan pada Scene 8 Cut 4.....	45
Gambar 4.25 Tampilan pada Scene 8 Cut 5.....	46
Gambar 4.26 Tampilan pada Scene 8 Cut 6.....	46
Gambar 4.27 Tampilan pada Scene 9 Cut 1.....	46
Gambar 4.28 Tampilan pada Scene 10 Cut 1.....	47
Gambar 4.29 Tampilan pada Scene 10 Cut 2.....	47
Gambar 4.30 Tampilan pada Scene 10 Cut 3.....	47
Gambar 4.31 Tampilan pada Scene 10 Cut 4.....	48
Gambar 4.32 Tampilan pada Scene 10 Cut 5.....	48

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Perbandingan Metode yang ada dalam penyelesaian	
Dalam penyelesaian Permasalahan	14
Tabel 3.1 Deskripsi Konsep	21
Tabel 3.2 Potongan <i>Storyline</i> Video Animasi tentang Panduan Cara mengurus	
E-KTP (Kartu Tanda Penduduk Elektronik)	22
Tabel 3.3 Potongan <i>Storyboard</i> Video Animasi tentang Panduan Cara	
Mengurus E-KTP (Kartu Tanda Penduduk Elektronik)	23
Tabel 3.4 Pertanyaan Kualitas Konten Video Animasi	31
Tabel 3.5 Pertanyaan Daya Tarik Video Animasi	32
Tabel 3.6 Nilai Skala (Ns)	33
Tabel 3.7 Rumus <i>Rating Scale</i>	34
Tabel 3.8 <i>Rating Scale</i>	35
Tabel 3.9 Contoh Data Hasil Survei	36
Tabel 3.10 Rumus <i>Rating Scale</i> pada Contoh Kasus	36
Tabel 3.11 <i>Rating Scale</i> pada Contoh Kasus	37
Tabel 4.1 Pertanyaan Dalam Segi Kualitas Konten Video Animasi	50
Tabel 4.2 Pertanyaan Daya Tarik Video Animasi	51
Tabel 4.3 Data Hasil Pengujian	52
Tabel 4.4 Data Hasil Pengujian	53
Tabel 4.5 Data Hasil Seluruh Pertanyaan Pengisian Kuesioner Video	
Animasi.....	54
Tabel 4.6 Distribusi Responden Berdasarkan Usia.....	55
Tabel 4.7 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	55
Tabel 4.8 Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan	56
Tabel 4.9 Kriteria Interpretasi Skor	56
Tabel 4.10 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah isi	

	Informasi pada Panduan cara mengurus kehilangan E-KTP dari video animasi ini mudah dimengerti ?”	57
Tabel 4.11	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Anda dapat memahami penyampaian informasi panduan cara mengurus kehilangan E-KTP ?”	59
Tabel 4.12	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Jumlah informasi yang diberikan sudah lengkap ?”	60
Tabel 4.13	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video animasi ini mampu dan layak dalam memberikan informasi kepada masyarakat tentang panduan mengurus E-KTP yang hilang ?”	62
Tabel 4.14	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi gambar/ grafis ?”	64
Tabel 4.15	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi tipografi (teks) ?”	65
Tabel 4.16	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi warna ?”	67
Tabel 4.17	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi audio?”	68
Tabel 4.18	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video animasi ini menarik dari segi <i>motion graphic</i> ?”	70