

**ANIMASI 2D LAYANAN JASA PENELITIAN DAN
PENGEMBANGAN DI BARISTAND INDUSTRI PALEMBANG**



SKRIPSI

**Disusun Untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan Sarjana
Terapan**

**Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika
Multimedia Digital D-IV**

**Oleh :
YUSUF
061640722079**

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG
2020**

**Animasi 2D Layanan Jasa Penelitian Dan Pengembangan
di Baristand Industri Palembang**

SKRIPSI

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

**Oleh :
YUSUF
061640722079**

Palembang, September 2020

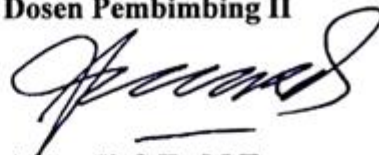
Menyetujui,

Dosen Pembimbing I



**Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197305162002121001**

Dosen Pembimbing II



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

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Komputer



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

Ketua Program Studi



**Ema Laila, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197703292001122002**

**ANIMASI 2D LAYANAN JASA PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN
DI BARISTAND INDUSTRI PALEMBANG**



**Telah Diuji dan Dipertahankan Di Depan Dewan Penguji
Seminar Skripsi Pada Selasa, 25 Agustus 2020**

Ketua Dewan Penguji

Azwardi, S.T., M.T.

NIP. 197005232005011004

Tanda Tangan

Anggota Dewan Penguji

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

NIP. 196007101991031001

Indarto, S.T., M.Cs.

NIP. 197307062005011003

Ali Firdaus, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197010112001121001

Ica Admirani, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197903282005012001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Komputer

Azwardi, S.T., M.T.

NIP 197005232005011004

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “**Animasi 2D Layanan Jasa (Litbang) Penelitian dan Pengembangan di Baristand Industri Palembang**” Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu kurikulum di Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital D-IV Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.

Dengan selesainya Skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada **Bapak Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom, dan Bapak Azwardi, S.T., MT.** selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan nasihatnya kepada penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak DR. Ing. Ahmad Taqwa, M.T., selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
2. Bapak Azwardi, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
3. Ibu Ema Laila S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak / Ibu Dosen Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital.
5. Baristand Industri Palembang yang telah mengizinkan dan membimbing penulis dalam pembuatan skripsi ini.
6. Teman Seperjuangan di Kelas 8 TI A
7. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian laporan ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, umumnya para pembaca dan khususnya penulis serta bagi mahasiswa Politeknik Negeri Sriwijaya Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital.

Palembang, Agustus 2020

Penulis

ANIMASI 2D LAYANAN JASA (LITBANG) PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN DI BARISTAND INDUSTRI PALEMBANG

ABSTRAK

Layanan Jasa Litbang (Penelitian dan Pengembangan) adalah jenis jasa penelitian yang dilaksanakan pada kegiatan *problem solving* industri, inovasi teknologi proses untuk menekan angka impor melalui pemberdayaan sumber daya alam lokal dan sekaligus menciptakan teknologi proses yang ramah lingkungan. Namun saat ini masih banyak masyarakat yang masih belum mengetahui informasi mengenai Pelayanan Jasa Litbang ini di Baristand Industri Palembang dikarenakan promosinya hanya sebatas brosur dan di website saja. Animasi 2D atau *motion graphic* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai solusi animasi dan desain grafis profesional dalam menciptakan suatu desain komunikasi yang dinamis dan efektif untuk film, televisi dan internet. Dimana melalui animasi 2D atau *motion graphic*, perusahaan atau sebuah instansi dapat mempresentasikan visi dan misi sebuah perusahaan juga menawarkan produk maupun jasa yang dihasilkan oleh perusahaan atau instansi kepada konsumen. Dalam pengembangan animasi 2D ini penulis menggunakan metode penelitian pengembangan multimedia yaitu Luther dan skala likert guna menghitung kuesioner yang akan diberikan saat sosialisasi. Perhitungan kuesioner memiliki dua kategori, yaitu kuesioner pengujian teknik dan pengujian terhadap responden untuk masyarakat yang membutuhkan informasi mendapatkan index presentase rata-rata 90%, dan animasi 2D ini berada di kategori video dengan informasi yang sangat baik. Animasi 2D di publikasikan melalui sosialisasi langsung dan media sosial Youtube, sehingga masyarakat dapat menontonya dimanapun dan kapan pun.

Kata Kunci: Animasi, Animasi 2D, Motion Graphic, Layanan Jasa Litbang, Skala Linkert.

2D ANIMATION SERVICES (R&D) RESEARCH AND DEVELOPMENT IN BARISTAND INDUSTRY PALEMBANG

ABSTRACT

R & D Services (Research and Development) is a type of research service that is carried out in industrial problem solving activities, process technology innovation to reduce imports by empowering local natural resources and simultaneously creating environmentally friendly process technology. However, currently there are still many people who still do not know the information about this Research and Development Service at Baristand Industri Palembang because the promotion is limited to brochures and on the website only. 2D animation or motion graphics is a term used to describe various professional animation and graphic design solutions in creating a dynamic and effective communication design for film, television and the internet. Where through 2D animation or motion graphics, a company or an agency can present the vision and mission of a company and also offer products or services produced by the company or agency to consumers. In developing this 2D animation the writer uses multimedia development research methods, namely Luther and Likert scale to calculate the questionnaire that will be given during the socialization. The calculation of the questionnaire has two categories, namely the technical testing questionnaire and testing of respondents for people who need information to get an average percentage index of 90%, and this 2D animation is in the video category with very good information. 2D animation is published through direct socialization and YouTube social media, so that people can watch it anywhere and anytime.

Keywords: Animation, 2D Animation, Motion Graphic, R & D Services, Linkert Scale.

LEMBAR PERSEMBAHAN

MOTTO

“Sesungguhnya setiap perbuatan tergantung niatnya. Dan sesungguhnya setiap orang mendapat apa yang ia niatkan. Barang siapa yang hijrahnya karena Allah dan Rasul-Nya, maka hijrahnya kepada Allah dan Rasul-Nya.”

(H.R. Bukhari dan Muslim)

(Penulis, Yusuf)

Skripsi ini dipersembahkan kepada :

“Diri saya sendiri selaku penulis dari skripsi ini, Kedua orang tua saya yang selalu mendukung dan memotivasi saya dalam segala hal, Keluargaku, Teman Seperjuanganku, Pembimbingku, Sahabatku, Almamaterku, dan seluruh pihak yang terkait dalam proses pembuatan skripsi ini, untuk kepercayaan dan semuanya saya ucapkan terima kasih.”

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PLAGIARISME.....	iv
LEMBAR PERSEMBAHAN	v
ABTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup Penelitian	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Sistem Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Balai Riset dan Standardisasi Industri Palembang.....	6
2.1.1 Sejarah Baristand Palembang.....	6
2.1.2 Visi dan Misi Baristand	6
2.2 Animasi	7
2.3 Animasi 2D	8
2.4 Storyboard	9
2.5 Perangkat Lunak yang digunakan	9
2.6 Hardware yang digunakan	12
2.6.1 Komputer atau Laptop	12

2.6.2	Mouse	12
2.6.3	Smartphone	12
2.7	Tahapan Produksi Animasi	12
2.8	Kuesioner	13
2.9	Skala Pengukuran Likert	14
2.10	Penelitian Terdahulu	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		18
3.1	Kerangka Penelitian	18
3.2	Spesifikasi Perangkat yang digunakan.....	19
3.3	Pembuatan Animasi 2D.....	19
3.3.1	Konsep(<i>Concept</i>)	20
3.3.2	Perancangan (<i>Design</i>)	21
3.3.3	Pengumpulan Materi (<i>Materi Collecting</i>)	22
3.3.4	Pembuatan (<i>Assembly</i>)	25
3.3.5	Pengujian (<i>Testing</i>)	32
3.5.1	Pendistribusian (<i>distribution</i>)	34
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		35
4.1	Hasil	35
4.2	Pengujian.....	37
4.2.1	Deskripsi Pengujian	37
4.2.2	Prosedur Pengujian.....	37
4.2.3	Data Hasil Pengujian.....	39
4.3	Analisis Data dan Evaluasi.....	43
4.4	Hasil Pengujian	55
BAB IV PENUTUP		55
5.1	Kesimpulan.....	55
5.2	Saran.....	55

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

2.1 Logo <i>Adobe Photoshop</i>	10
2.2 Logo <i>Adobe After Effect</i>	10
2.3 Logo <i>Adobe Premiere Pro</i>	11
2.4 Logo <i>Adobe Audition</i>	11
3.1 Bagan Kerangka Penelitian	18
3.2 <i>Storyboard Scene 1</i>	21
3.3 Gedung Baristand Industri Palembang.....	22
3.4 Jalan.....	22
3.5 Mobil.....	22
3.6 Karakter 1.....	23
3.7 Logo 1	23
3.8 Ruang Laboratorium	23
3.9 SIR 1.....	23
3.10 RSS (Lembaran Karet).....	24
3.11 <i>Komputer</i>	24
3.12 <i>New Composition</i>	25
3.13 <i>Import File</i>	26
3.14 Tampilan <i>Adobe After Effect 2018</i>	26
3.15 <i>Adding to Track</i>	27
3.16 <i>Basic Animation</i>	27
3.17 <i>Keyframe</i>	27
3.18 <i>Easy Ease</i>	28
3.19 <i>New Sequence</i>	29
3.20 <i>Import</i>	29
3.21 Area Kerja <i>Adobe Premier CC 2018</i>	30
3.22 <i>Add Cut Point</i>	30

3.23 <i>Speed/Duration</i>	31
3.24 Tampilan <i>Render Setting</i>	31
3.25 Proses <i>Rendering</i>	32
4.1 Tampilan Logo.....	35
4.2 Tampilan yang menjelaskan mengenai Baristand Industri	35
4.3 Tampilan yang menjelaskan tentang Layanan Jasa Litbang	36
4.4 Tampilan yang menjelaskan kompetensi dan hasil litbang.....	36
4.5 Tampilan alur layanan jasa litbang	36
4.6 Presentase Hasil Pertanyaan 1	44
4.7 Presentase Hasil Pertanyaan 2.....	45
4.8 Presentase Hasil Pertanyaan 3.....	46
4.9 Presentase Hasil Pertanyaan 4.....	47
4.10 Presentase Hasil Pertanyaan 5.....	48
4.11 Presentase Hasil Pertanyaan 6.....	49
4.12 Presentase Hasil Pertanyaan 7.....	50
4.13 Presentase Hasil Pertanyaan 8.....	51
4.14 Presentase Hasil Pertanyaan 9.....	52

DAFTAR TABEL

2.1 Bentuk <i>Checklist</i>	15
2.2 Skala <i>Likert</i>	15
2.3 Daftar Jurnal Penelitian Sebelumnya	16
3.1 Deskripsi Konsep	20
3.2 <i>Storyline</i>	21
3.3 <i>Storyboard</i>	21
3.4 Beberapa Contoh Aset <i>File Image</i>	22
3.5 Beberapa Contoh Audio	24
3.6 Beberapa Contoh Aset <i>Font</i>	24
3.7 Pertanyaan Dalam Segi Tampilan	33
3.8 Pertanyaan Dalam Segi Konten Informasi	33
4.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	32