

SKRIPSI

**IKLAN LAYANAN MASYARAKAT DENGAN PENDEKATAN
MOTION GRAPHIC SEBAGAI PANDUAN PENYELENGGARAAN
PEMBELAJARAN DI POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PADA MASA ADAPTASI KEBIASAAN BARU COVID19**



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

Oleh :

AINUN NABILA

NIM : 0616 4072 2056

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

PALEMBANG

2020

**Iklan Layanan Masyarakat dengan Pendekatan *Motion Graphic* sebagai
Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Politeknik Negeri Sriwijaya
pada Masa Adaptasi Kebiasaan Baru Covid19**



**Telah Disetujui Oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital
Jurusan Teknik Komputer**

Palembang,

September

2020

Disetujui Oleh,

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

**Alan Novi Tompuru, S.T., M.T.
NIP. 197611082000031002**

**Ikhtison Mckongga, S.T., M.Kom
NIP. 197705242000031002**

Mengetahui,

Ketua Teknik Komputer

Ketua Program Studi

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

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

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT, yang memberikan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktek Industri II yang berjudul **“Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran di Politeknik Negeri Sriwijaya pada Masa Adaptasi Kebiasaan Baru Covid19”**.

Dengan selesainya laporan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada **Bapak Alan Novi Tomponu. ST., MT. dan Bapak Ikhtison Mekongga, S.T., M.Kom**

selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan nasihatnya kepada penulis dalam menyelesaikan Laporan ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada :

1. Orang Tua serta 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. BapakAzwardi, S.T., M.T. , selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya
4. Ibu Ema Laila, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi I Informatika Multimedia Digital (DIV).
5. Teman-teman seperjuangan dalam menyelesaikan laporan ini, terutama kelas 7TIB

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

Palembang, Agustus 2020

Penulis

ABSTRAK

IKLAN LAYANAN MASYARAKAT DENGAN PENDEKATAN MOTION GRAPHIC SEBAGAI PANDUAN PENYELENGGARAAN PEMBELAJARAN DI POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA PADA MASA ADAPTASI KEBIASAAN BARU COVID19

(Ainun Nabila, 2020, 59 Halaman)

Penyebaran Covid19 di Indonesia belum menunjukkan tanda-tanda penurunan, oleh karena itu Kementerian Pendidikan dan kebudayaan mengambil langkah pencegahan di lingkungan pendidikan dengan mengeluarkan surat keputusan yang menyepakati bahwa proses pembelajaran terutama di perguruan tinggi dilakukan secara daring untuk mata kuliah teori. Namun, jika menyangkut kelulusan dan praktikum yang tidak dapat dilaksanakan secara daring maka kegiatan tersebut dapat diselenggarakan dengan tetap mengutamakan kesehatan dan keselamatan mahasiswa, dosen dan karyawan.

Video animasi motion graphic ini dibuat menggunakan software pembuat animasi yang pembuatannya melalui tahap praproduksi, produksi dan pascaproduksi. Metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah Metode Pengembangan Multimedia menurut Luther Sutopo. Penelitian terdiri dari tahap pengujian teknik yaitu menguji apakah video animasi motion graphic ini sudah berjalan seperti yang diharapkan dan pengujian terhadap responden untuk mengetahui apakah video animasi motion graphic ini mampu menyampaikan informasi kepada mahasiswa, dosen dan karyawan di Politeknik Negeri Sriwijaya. Hasil penelitian terhadap responden menunjukkan bahwa video animasi motion graphic ini mampu membuat responden mengerti tata cara penyelenggaraan pembelajaran di Politeknik Negeri Sriwijaya pada masa adaptasi kebiasaan baru covid19, dengan menampilkan grafis dan audio yang menarik sehingga efektif sebagai media informasi.

Kata Kunci : Video Animasi Motion Graphic, Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran, Luther Sutopo

ABSTRACT

COMMUNITY SERVICES ADVERTISING WITH THE MOTION GRAPHIC APPROACH AS A GUIDE TO IMPLEMENTING LEARNING IN SRIWIJAYA STATE POLYTECHNICS IN ADAPTATION OF NEW HABITS OF COVID19

(Ainun Nabila, 2020, 59 pages)

The spread of Covid19 in Indonesia has not shown any signs of decreasing, therefore the Ministry of Education and culture is taking preventive steps in the educational environment by issuing a decree which agrees that the learning process, especially in higher education, is carried out online for theoretical courses. However, if it involves graduation and practicum that cannot be carried out online, these activities can be held while still prioritizing the health and safety of students, lecturers and employees.

This motion graphic animation video is made using animation maker software, which goes through the pre-production, production and post-production stages. The development method used in this research is the Multimedia Development Method according to Luther Sutopo. The research consisted of the technical testing phase, namely testing whether the motion graphic animation video was running as expected and testing the respondents to find out whether the motion graphic animation video was able to convey information to students, lecturers and staff at Sriwijaya State Polytechnic. The results of research on respondents showed that this motion graphic animation video was able to make respondents understand the procedures for implementing learning at the Sriwijaya State Polytechnic during the adaptation period for the new Covid19 habit, by displaying attractive graphics and audio so that it was effective as a medium of information.

Keywords: Motion Graphic Animation Video, Learning Implementation Guide, Luther Sutopo

Motto :

“Be the best version of yourself”

Ku Persembahkan

Untuk :

- Keluargaku

- Rekan-rekanku

-Almamaterku

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat	2
1.3.1 Tujuan	2
1.3.2 Manfaat	3
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Pengertian Covid-19.....	4
2.1.1 Masa Adaptasi Kebiasaan Baru.....	4
2.2 Pengertian Multimedia.....	4
2.2.1 Unsur-unsur Multimedia.....	4
2.2.2 Metode Pengembangan Multimedia	5
2.3 Iklan.....	6
2.3.1 Kategori Tujuan Iklan	7
2.4 Animasi	8
2.5 Motion Graphic.....	8
2.6 Proses Pembuatan Animasi Motion Graphic.....	9

2.7 Perangkat Lunak yang Digunakan	13
2.8 Perangkat Keras yang Digunakan.....	13
2.9 Metode Analisis Data.....	13
2.10 Skala Likert	14
2.11 Referensi Jurnal Penelitian.....	14
BAB 3 TINJAUAN PUSTAKA	
18	
3.1 Kerangka Penelitian	18
3.2 Perancangan Iklan Layanan Masyarakat.....	
19	
3.3 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) dan Perangkat Lunak (<i>Software</i>) yang digunakan	22
3.4 Perancangan Kuisisioner.....	22
3.5 Objek Penelitian	23
3.6 Metode Pengumpulan Data.....	23
3.7 Pengembangan Metoda	24
3.8 Tes Kinerja Teknik.....	
25	
BAB 4 PEMBAHASAN	
32	
4.1 Hasil	32
4.1.1 Realisasi Video Animasi <i>Motion Graphic</i>	32
4.1.2 Pengujian Video Animasi <i>Motion Graphic</i>	39
4.2 Analisis Data / Evaluasi.....	54
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN.....	59
5.1 Kesimpulan	
59	
5.2 Saran	
59	

DAFTAR PUSTAKA

60

LAMPIRAN.....

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pengertian dan Batasan Skala Likert.....	14
Tabel 3.1 Deskripsi Konsep.....	19
Tabel 3.2 Rancangan Storyline Iklan Layanan Masyarakat.....	21
Tabel 3.3 Pertanyaan Kualitas Pesan Iklan.....	22
Tabel 3.4 Pertanyaan Daya Tarik Iklan.....	22
Tabel 3.5 Nilai Skala	26
Tabel 3.6 Skor Kriteria (Ideal).....	27
Tabel 3.7 Rating Scale.....	28
Tabel 3.8 Contoh Data Hasil Survey.....	29
Tabel 3.9 Skor Kriteria pada Contoh Kasus.....	30
Tabel 3.10 Rating Scale pada Contoh Kasus.....	30
Tabel 4.1 Pertanyaan Dalam Segi Tampilan.....	41
Tabel 4.2 Pertanyaan Dalam Segi Konten Informasi.....	41
Tabel 4.3 Data Hasil Pengujian Teknik.....	41
Tabel 4.4 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	41
Tabel 4.5 Distribusi Responden Berdasarkan Usia.....	44
Tabel 4.6 Distribusi Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan.....	44
Tabel 4.7 Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	44
Tabel 4.8 Data Hasil Seluruh Pertanyaan Pengisian Kuesioner.....	45
Tabel 4.9 Kriteria Interpretasi Skor.....	46
Tabel 4.10 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Video Ini Menarik Dari Segi Gambar / Grafis?”.....	46
Tabel 4.11 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Video Ini Menarik Dari Segi Warna ?”.....	47
Tabel 4.12 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Video Ini Menarik Dari Segi Tipografi / Teks ?”.....	48

Tabel 4.13 Distribusi Responden Berdasakan Pertanyaan “Apakah Video Ini Menarik Dari Segi Animasi ?”	49
Tabel 4.14 Distribusi Responden Berdasakan Pertanyaan “Apakah Video Ini Menarik Dari Segi Audio ?”	50
Tabel 4.15 Distribusi Responden Berdasakan Pertanyaan “Apakah Informasi Dari Video Ini Mudah Dimengerti ?”	51
Tabel 4.16 Distribusi Responden Berdasakan Pertanyaan “Apakah Jumlah Informasi Yang Diberikan Sudah Lengkap ?”	52
Tabel 4.17 Distribusi Responden Berdasakan Pertanyaan “Apakah Penyampaian Informasi Dengan Pendekatan Motion Graphic Seperti Ini Mudah Anda Pahami ?”.	53
Tabel 4.18 Distribusi Responden Berdasakan Pertanyaan “Apakah Video Ini Mampu Memberikan Informasi Kepada Masyarakat Mengenai Panduan Penyelenggaraan Pendidikan di Politeknik Negeri Sriwijaya ?”	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahap Compositing.....	12
Gambar 2.2 Final Rendering.....	12
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian.....	18
Gambar 3.2 Rancangan Storyboard Iklan Layanan Masyarakat	21
Gambar 3.3 Metode Pengembangan Multimedia Luther.....	24
Gambar 4.1 Scene 1.....	32
Gambar 4.2 Scene 2.....	32
Gambar 4.3 Scene 3.....	33
Gambar 4.4 Scene 4.....	33
Gambar 4.5 Scene 5.....	33
Gambar 4.6 Scene 6.....	34
Gambar 4.7 Scene 7.....	34
Gambar 4.8 Scene 8.....	34
Gambar 4.9 Scene 9.....	35
Gambar 4.10 Scene 10.....	35
Gambar 4.11 Scene 11.....	35
Gambar 4.12 Scene 12.....	36
Gambar 4.13 Scene 13.....	36
Gambar 4.14 Scene 14.....	36
Gambar 4.15 Scene 15.....	37
Gambar 4.16 Scene 16.....	37
Gambar 4.17 Scene 17.....	37
Gambar 4.18 Scene 18.....	38
Gambar 4.19 Scene 19.....	38
Gambar 4.20 Scene 20.....	38