

SKRIPSI
VIDEO ANIMASI 2D PENGOLAHAN KARET MENTAH
PADA BARISTAND INDUSTRI PALEMBANG



**Disusun Untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan Sarjana
Terapan
Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika
Multimedia Digital D-IV**

Oleh :
KELPIN JULIYANSYAH
061640721742

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG
2020

**Video Animasi 2D Pengolahan Karet Mentah Pada
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 :
KELPIN JULIYANSYAH
061640721742**

Palembang, September 2020

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I



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

Dosen Pembimbing II



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

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Komputer



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

Ketua Program Studi



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

**VIDEO ANIMASI 2D PENGOLAHAN KARET MENTAH PADA
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 Malvan, 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 “**Video Animasi 2D Pengolahan Karet Mentah Pada 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 Indarto, S.T., M.Cs.** 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. 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

ABSTRAK
ANIMASI 2D PENGOLAHAN KARET MENTAH PADA BARISTAND INDUSTRI
PALEMBANG

(Kelpin Juliyansyah, 2020, 70 Halaman)

Selain Itu Konsumsi Karet Alam Dalam Negeri Menjadi Barang Dari Karet Masih Sangat Kecil, Indonesia Juga Masih Bergantung Pada Ekspor Komoditas Tersebut Ke Luar Negeri. Karet Alam Baru Negara Produsen Yang Cukup Meresahkan Pasar Karet Alam Dunia. Salah Satu Kelemahan Utama Alam Petani Indonesia, Karet Itu Kotor. Ini Adalah Penyebab Harga Rendah. Agar Banyak Orang Memproduksi Barang Dari Karet, Artinya Semakin Banyak Produk Kita Hasilkan Dari Hasil Alam Kita Sendiri Terutama Hasil Karet, Berate Kita Juga Membantu Meningkatkan Prekonomian Bangsa Ini. Berdasarkan Pengambilan Data Pada Masyarakat Dan Baristand Industry Palembang, Kami Mendapatkan Masih Banyak Masyarakat Khususnya Petani Karet Belum Mengetahui Tentang Pengolahan Karet Alam, Maka Dari Situ Kita Membuat Animasi 2D Pengolahan Karet Mentah, Agar Bisa Membantu Masyarakat Ang Belum Mengetahui Tentang Pengolahan Karet Mentah Sampai Menjadi Produk, Maka Dari Situ Kami Mengumpulkan Data Bagaimana Pengolahan Karet Itu Sendiri, Dan Kami Bekerja Sama Dengan Baristand Industry Palembang Sebagai Panduan Kami Membuat Animasi Tentang Pengolahan Karet, Maka Kami Mendapatkan Hasilnya Dengan Video Animasi Pengolahan Karet Mentah Bedurasi 3.44 Menit Dengan Menampilkan Gambar Dan Penjelasan Sederhana Mungkin Agar Bisa Di Mengerti Oleh Masyarakat, Dan Kami Memperlihatkan Hasil Video Itu Pada Masyarakat, Dan Kami Mendapatkan Hasil Yang Sangat Memuaskan Karena Masyarakat Bisa Mengerti Dan Memahami Tentang Pengolahan Karet Dari Video Yang Kami Buat.

Kata Kunci : Animasi 2D, *Motion Graphic*, Baristand industri Palembang, Pengolahan karet.

ABSTRACT
2D ANIMATION PROCESSING RUBBER RAW ON BARISTAND INDUSTRY
PALEMBANG

(Kelpin Juliyansyah, 2020, 70 Halaman)

In Addition, The Domestic Consumption Of Natural Rubber Into Rubber Goods Is Still Very Small, Indonesia Also Still Depends On Exporting This Commodity Abroad. Natural Rubber Is A New Producing Country Which Is Quite Unsettling For The World Natural Rubber Market. One Of The Major Natural Weaknesses Of Indonesian Farmers Is That Rubber Is Dirty. This Is The Cause Of Low Prices. In Order For Many People To Produce Goods From Rubber, This Means That The More Products We Produce From Our Own Natural Products, Especially Rubber, Means That We Also Help Improve The Economy Of This Nation. Based On Data Collection In The Palembang Community And Baristand Industry, We Found That Many People, Especially Rubber Farmers, Did Not Know About Natural Rubber Processing, So From There We Created A 2D Animation Of Raw Rubber Processing, In Order To Help People Who Did Not Know About Processing Raw Rubber Into Products. , So From There We Collect Data On How Rubber Processing Itself, And We Work With The Palembang Baristand Industry As A Guide For Us To Make Animation About Rubber Processing, So We Get The Results With An Animation Video Of Raw Rubber Processing With A Duration Of 3.44 Minutes By Displaying Images And Simple Explanations As Possible So That It Can Be Understood By The Community, And We Show The Results Of The Video To The Public, And We Get Very Satisfying Results Because The Community Can Understand And Understand About Rubber Processing From The Videos We Make.

Keywords: 2D Animation, Motion Graphic, Baristand Palembang Industry, Rubber Processing.

LEMBAR PERSEMBAHAN

MOTTO

Jagalah pemberian tuhan pada kita, manfaatkan sebaik mungkin karena itu akan membuat mu bahagia, “Tetap Selalu Bersyukur Di Setiap Keadaan”

(Penulis, kelpin juliyansyah)

“Dari saya sendiri selaku penulis skripsi ini, Orang tua saya yang selalu mendukung dan menyayangi saya, keluargaku, teman-temanku, dosen-dosen pembimbing yang selalu mengajarku dan seluruh pihak terkait dalam pembuatan skripsi ini, untuk kepercayaanya saya ucapkan terima kasih.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
MOTTO	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL	ix

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistem Penulisan.....	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Animasi.....	6
2.2 Jenis-jenis Animasi.....	6
2.2.1 Animasi Berdasarkan katagori.....	6
2.2.2 Animasi Berdasarkan teknologi	7
2.3 Balai Riset dan Standardisasi Industri Palembang	7
2.3.1 Visi,misi balai riset dan standardisasi industry Palembang ..	8
2.4 Pengertian Video	9
2.4.1 Video Analog.....	9
2.4.2 Video Digital.....	9
2.5 Elemen-elemen Multimedia.....	9
2.6 Motion Graphic.....	10
2.7 Tahapan Pembuatan Video Animasi Motion Graphic.....	11

2.7.1 Storyline	11
2.7.2 Storybord	11
2.7.3 GraphicDesign	11
2.7.4 Compositing	11
2.7.5 Animasi	12
2.7.6 Sound effect dan Musik	12
2.7.7 Editing	13
2.7.8 Rendering	13
2.8 Prangkat Lunak(software) yang digunakan	13
2.8.1 Adobe Photoshop CC 2017	14
2.8.2 Corel DRAW X8	14
2.8.3 Adobe After Effect CC 2015	15
2.8.4 Adobe Premier Pro CC 2015	15
2.8.5 Adobe Audition CS6	16
2.9 Kuisoner	17
2.9.1 Jenis-jenis Kuisoner	17
2.10 Skala Pengukuran likert.....	18
2.11 Penelitian Sebelumnya	20

BAB III METODELOGI PERANCANGAN

3.1 Tahapan Penelitian	23
3.2 Perancangan Hardware dan Software.....	24
3.3 Persiapan Data	24
3.3.1 Pra Produksi	25
3.3.2 Pembuatan Video	28
3.3.3 Paska Pembuatan Video	32
3.4 Kuesioner	37
3.5 Tes Kinerja Sistem	38

BAB IV HASIL DAN PERANCANGAN

4.1 Hasil Perancangan Video Animasi.....	39
4.2 Pengujian	46
4.2.1 Deskripsi Pengujian	46
4.2.2 Prosedur Pengujian	46
4.2.3 Data hasil Pengujian	49
4.3 Hasil Analisi Data Pengujian	75
4.3.1 Hasil Analisis Data Pengujian Teknik	75
4.3.2 Hasil Analisis Data Pengujian Terhadap Peneliti pada Baristand Industri Palembang	75
4.3.3 Hasil Analisis Data Pengujian terhadap Responden	76
4.4 Pembahasan	76

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	78
5.2 Saran	78

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**

DAFTAR GAMBAR

2.1 Logo kementerian prindustrian	9
2.2 Logo Adobe Photoshop CC 2017.....	14
2.3 Logo Corel DRAW X8.....	14
2.4 Logo Adobe After Effect CC 2015.....	15
2.5 Logo Adobe Premier CC 2015	16
2.6 Logo Adobe Audition CS6	16
3.1 Gambar Bagan Tahapan Penelitian	23
3.2 Metode Pengembangan Multimedia Luther.....	25
3.3 Potongan Dari <i>Skrip</i>	26
3.4 Tampilan Karakter Mahasiswa	31
3.5 Tampilan Pembuatan Background	31
3.6 Tampilan Teknik Basic Animation.....	32
3.7 Tampilan Teknik Masking.....	32
3.8 Tampilan Teknik Motion Graphic	33
3.9 Tampilan Text Animation.....	33
3.10 Tampilan File yang telah diimpor.....	35
3.11 Tampilan Hasil dari Teknik Add Cut Point.....	35
3.12 Tampilan pilihan untuk mengatur speed/duration.....	36
3.13 Tampilan hasil dari teknik Fade In/Out Audio	36
3.14 Tampilan Tahapan Rendering.....	37
4.1 Tampilan pada Scene 1 Cut 1	39
4.2 Tampilan pada Scene 1 Cut 2.....	39
4.3 Tampilan Scene 2 Cut 1.....	40
4.4 Tampilan pada Scene 3 Cut 1.....	40

4.5 Tampilan Scene 4 Cut 1.....	41
4.6 Tampilan Scene 4 Cut 2.....	41
4.7 Tampilan Scene 4 Cut 3.....	41
4.8 Tampilan Scene 4 Cut 4.....	42
4.9 Tampilan Scene 4 Cut 5.....	42
4.10 Tampilan Scene 5 Cut 1	43
4.11 Tampilan scene 5 cut 2	43
4.12 Tampilan Scene 5 Cut 3	43
4.13 Tampilan Scene 5 Cut 4	44
4.14 Tampilan Scene 5 Cut 5	44
4.15 Tampilan Scene 5 Cut 6	44
4.16 Tampilan Scene 6 Cut 1	45
4.17 Tampilan Scene 6 Cut 2	45
4.18 Tampilan Scene 6 Cut 3	45

DAFTAR TABEL

2.1 Bentuk Checklist	19
2.2 Skala Likert	19
2.3 Daftar jurnal penelitian sebelumnya.....	20
3.1 Pertanyaan Dalam Segi Teknis	26
3.2 Potongan Storyline Video Animasi Pengolahan karet	27
3.3 Potongan Storyboard Video Animasi Pengolahan karet.....	27
3.4 Pertanyaan Dalam Segi Teknis.....	37
3.5 Pertanyaan Dalam Segi Konten Informasi	38
4.1 Pertanyaan Dalam Segi Kualitas Animasi	48
4.2 Pertanyaan Tentang Informasi	48
4.3 Data Hasil Pengujian.....	49
4.4 Data Hasil Seluruh Pertanyaan Pengisian Kuesioner Video Animasi	51
4.5 Distribusi Responden Berdasarkan Usia	52
4.6 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	52
4.7 Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	52
4.8 Kriteria Interpretasi Skor.....	53
4.9 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video ini menarik dari segi gambar/grafis?”	54
4.10 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video ini menarik dari segi warna?”	55
4.11 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video ini menarik dari segi tipografi (teks) ?”	57
4.12 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video ini menarik dari segi animasi?”	58
4.13 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video ini menarik dari segi audio?”	60
4.14 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah informasi	

dari video ini mudah dimengerti?"	61
4.15 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah jumlah informasi yang diberikan sudah lengkap?”	63
4.16 7 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah penyampaian informasi dengan pendekatan Animasi seperti ini mudah anda pahami?”	64
4.17 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video ini mampu memberikan informasi kepada masyarakat tentang Pengolahan karet mentah ?”	66