

SKRIPSI

VIDEO ANIMASI 2D PENGGUNAAN APLIKASI SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI ONLINE MASYARAKAT KOTA PALEMBANG (SIDEMANG) DI DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KOTA PALEMBANG



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

**Oleh :
MAULIDYA
061640722068**

**POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG**

2020

**VIDEO ANIMASI 2D PENGGUNAAN APLIKASI SISTEM INFORMASI
ADMINISTRASI ONLINE MASYARAKAT KOTA PALEMBANG
(SIDEMANG) DI DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KOTA
PALEMBANG**



SKRIPSI

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

Palembang, Agustus 2020

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Ali Firdaus, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197010112001121001

Adi Sutrisman, S.Kom., M.Kom.
NIP. 1975030520011210005

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Komputer

**Ketua Program Studi Teknologi
Informatika Multimedia Digital**

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

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

VIDEO ANIMASI 2D PENGGUNAAN APLIKASI SISTEM INFORMASI
ADMINISTRASI ONLINE MASYARAKAT KOTA PALEMBANG
(SIDEMANG) DI DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KOTA
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

Motto :

“Jalani dan lewati sulitnya hari ini, lelah yang anda lewati dan usaha yang anda lakukan akan membuahkkan hasil yang baik di hari yang akan datang”

- Maulidya -

Ku Persembahkan Untuk :

- Keluargaku*
- Partnerku*
- Rekan-rekanku*
- Almamaterku*

ABSTRAK

VIDEO ANIMASI 2d PENGGUNAAN APLIKASI SISTEM ADMINISTRASI ONLINE MASYARAKAT KOTA PALEMBANG (SIDEMANG) DI DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KOTA PALEMBANG

(Maulidya, 2020, 91 Halaman)

Sistem Informasi Administrasi Online Masyarakat Kota Palembang (SIDEMANG) merupakan layanan administrasi di kelurahan dan kecamatan kota Palembang yang dilakukan secara online. Namun, sebagian masyarakat belum mengerti kegunaan Aplikasi tersebut. Maka dari itu, dengan adanya skripsi tentang Video Animasi 2D Penggunaan Aplikasi SIDEMANG, diharapkan membantu masyarakat memahami cara penggunaan Aplikasi SIDEMANG. Video Animasi 2D Penggunaan Aplikasi SIDEMANG dikemas dalam bentuk Animasi 2D guna menyampaikan Informasi yang memberikan daya tarik dari apa yang di tampilkan. Pada penelitian ini dilakukan pengujian terhadap keberhasilan Video Animasi 2D ini melalui 2 responden, yaitu 10 orang responden para ahli di bidang animasi yang dinilai dari segi tampilan, serta 30 orang responden masyarakat di nilai dari segi Infomasi dan minat masyarakat. Hasil rata-rata dari penelitian ini adalah, 10 orang responden ahli mendapatkan rata-rata sebesar 69,6% berada dalam kategori “Setuju/Baik” dan 30 orang responden masyarakat umum sebesar 87,93% berada dalam kategori “Sangat Setuju”.

Kata Kunci : Animasi, SIDEMANG, Pembuatan Video Animasi 2D

ABSTRACT

*2D ANIMATION VIDEOS SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI ONLINE
MASYARAKAT KOTA PALEMBANG (SIDEMANG) IN THE COMMUNICATION
AND INFORMATICS DEPARTMENT OF PALEMBANG CITY*

(Maulidya, 2020, 91 Pages)

Sistem Informasi Administrasi Online Masyarakat Kota Palembang (SIDEMANG) is an online administration service in urban villages and sub-districts of Palembang. However, some the society don't understand the use of this application. Therefore, with the existence of a thesis about 2D Animation Videos using the SIDEMANG application, expected to help the society understand how to use the SIDEMANG application. 2D Animation Videos Using the SIDEMANG Application are packaged in the form of 2D Animation to convey information that provides the attractiveness of what is displayed. In this study, testing the success of this 2D animation video was carried out on 2 respondents, namely 10 respondents who are experts in the field of animation who are assessed in terms of appearance, as well as 30 the society respondents who are assessed in terms of information and public interest. The average result of this research is 10 expert respondents get an average of 69.6% in the "Agree / Good" category and 30 the society respondents of 87.93% are in the "Strongly Agree" category.

Keywords: Animation, SIDEMANG, 2D Animation Video Making

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “Video Animasi 2D Penggunaan Aplikasi Sistem Informasi Administrasi Online Masyarakat Kota Palembang (SIDEMANG) di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Palembang ”.

Ada pun maksud dan tujuan disusunnya Skripsi ini yaitu untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan Diploma IV pada Jurusan Teknik Komputer, Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital di Politeknik Negeri Sriwijaya. Dengan adanya Skripsi ini diharapkan dapat mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang telah penulis dapatkan selama menempuh pendidikan di bangku perkuliahan.

Dalam melakukan penulisan Skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat pada Skripsi ini, dan tanpa adanya bimbingan, dorongan, serta petunjuk dari semua pihak, tidak mungkin Skripsi ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ir. Ahmad Taqwa, M.T, selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
2. Bapak Azwardy, ST., M.T, selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer yang telah menyetujui bahwa “Video Animasi 2 Dimensi Penggunaan Aplikasi Sistem Informasi Administrasi Online Masyarakat Kota Palembang (SIDEMANG) di Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Palembang” ini dapat dijadikan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma IV di Jurusan Teknik Komputer.
3. Bapak Ema Laila, S.Kom.,M.Kom., selaku Ketua Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital yang telah menyetujui dan banyak membantu dalam bentuk ilmu dan fasilitas untuk menyelesaikan Skripsi ini.
4. Bapak Ali Firdaus, S.Kom, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan bantuan dalam menyelesaikan Skripsi ini.

5. Bapak Adi Sutrisman, S.Kom., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan bantuan dalam menyelesaikan Skripsi ini.
6. Bapak H. Edison, S.SOS., M.Si Selaku Kepala Dinas KOMINFO Palembang
7. Bapak Cevi Nurgraha, S.STP, M.Si. Selaku Pembimbing Unit Kerja, serta Kepala Seksi Pengelolaan Opini Publik Diskominfo Kota Palembang
8. Kedua Orang Tuaku yang tak hanya melahirkan, membesarkan tetapi juga mengawasi, mendidik dan selalu memberikan nasihat serta dukungan baik berupa do'a maupun materi sehingga Skripsi ini dapat terselesaikan.
9. Untuk Semua Teman-Teman T.I.B Angkatan 2016 yang telah berbagi pengalaman, suka dan duka selama 4 tahun ini.
10. Keluarga Partnerku yang telah ikut serta mendo'akan dan memberikan dukungan kepada penulis selama menyelesaikan Skripsi ini.
11. Serta seluruh Staff dan Dosen Pengajar Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

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

Palembang, September 2020

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	ix

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	3
1.5 Sistematika Penulisan	3

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 SIDEMANG (Aplikasi Sistem Informasi Administrasi Online Masyarakat Kota Palembang)	5
2.2 Kelebihan Aplikasi SIDEMANG	6
2.3 Pengertian Animasi	6
2.4 Teori Animasi 2D	6
2.5 Prinsip Dasar Animasi	7
2.6 Tracing	9
2.7 Coloring dan Compositing	9
2.8 Video	10
2.9 Metode Penelitian	10

2.10 Skala Likert	11
2.12 Adobe Flash CS 6	12
2.12 Fitur Adobe Flash CS 6	13
2.13 Adobe After Effect	16
2.14 Adobe Premiere Pro	16
2.15 Penelitian Sebelumnya	17

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Kerangka Penelitian	20
3.2 Perancangan Video Animasi 2D	21
3.3 Metode Pengembangan Multimedia Luther	22
3.4 Pra Produksi	23
3.4.1 Konsep (<i>Consept</i>).....	23
3.4.2 Perancangan (Design)	25
3.5 Produksi	29
3.5.1 Materi (Material Collecting)	30
3.6 Pasca Produksi	36
3.6.1 Pembuatan (Assembly)	36
3.6.2 Compositing dan Animating Opening dan Closing.....	36
3.6.3 Editing.....	41
3.6.4 Rendering	45
3.7 Perancangan Kuisisioner	46
3.8 Tes Kinerja Sistem	49
3.8.1 Pengujian terhadap Responden	49

BAB IV HASIL YANG DIHARAPKAN

4.1 Hasil	55
4.2 Realisasi Video Animasi 2D	55
4.3 Pengujian Video Animasi 2D.....	64
4.3.1 Data Hasil Pengujian.....	66

4.3.2 Analisis Data/Evaluasi Reponden <i>Alpha Testing</i>	85
4.3.3 Analisis Data/Evaluasi Reponden <i>Beta Testing</i>	86

BAB IV HASIL YANG DIHARAPKAN

5.1 Kesimpulan	88
5.2 Saran.....	88

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Pengembangan Aplikasi Multimedia	10
Gambar 2.2	Logo Adobe Flash CS 6	12
Gambar 2.3	Menu Awal Adobe Flash CS6.....	13
Gambar 2.4	Tampilan Menu Awal Adobe Flash CS6.....	14
Gambar 2.5	Logo After Effect	16
Gambar 2.6	Logo Adobe Premiere.....	16
Gambar 3.1	Kerangka Penelitian.....	20
Gambar 3.2	Bagan Pengembangan Metode Multimedia Luther	22
Gambar 3.3	Proses Pembuatan <i>Graphic design</i> / Asset Menggunakan Adobe Flash Profesional CS 6.....	30
Gambar 3.4	Proses Pembuatan <i>Graphic design</i> / Asset Menggunakan Adobe Flash Profesional CS 6.....	30
Gambar 3.5	Proses Pembuatan <i>Graphic design</i> / Asset Menggunakan Adobe Flash Profesional CS 6.....	31
Gambar 3.6	Proses Tracing/Digitalisasi Gambar dengan Adobe Flash Profesional CS 6	31
Gambar 3.7	Pemilihan Warna Pen Tool.....	32
Gambar 3.8	Proses Tracing/Digitalisasi Gambar dengan Adobe Flash Profesional CS 6	32
Gambar 3.9	Proses Tracing/Digitalisasi Gambar dengan Adobe Flash Profesional CS 6	32
Gambar 3.10	Proses Coloring dengan Adobe Flash Profesional CS 6	33
Gambar 3.11	<i>Background</i> Tampak Luar Kantor Lurah	33
Gambar 3.12	<i>Background</i> Tampak Dalam Kantor Lurah	33
Gambar 3.13	<i>Background</i> dalam ruangan.....	34
Gambar 3.14	<i>Modelling Graphic Design</i> / Asset Pendukung	34
Gambar 3.15	Tampilan Aplikasi SIDEMANG pada Portal Halo Palembang ..	34
Gambar 3.16	Tampilan Layanan SIDEMANG pada Portal Halo Palembang ..	35
Gambar 3.17	Tampilan Mengisi Data Diri pada Layanan SIDEMANG	35

Gambar 3.18	Menu Composition Adobe After Effect	37
Gambar 3.19	Composition Setting Adobe After Effect	37
Gambar 3.20	Import File	38
Gambar 3.21	Hasil Import File.....	38
Gambar 3.22	Hasil Import File.....	38
Gambar 3.23	<i>Transform Properties</i>	39
Gambar 3.24	<i>Masking</i>	39
Gambar 3.25	<i>Effect and Presets</i>	40
Gambar 3.26	<i>Text Animation</i>	40
Gambar 3.27	<i>Puppet Pin</i>	40
Gambar 3.28	<i>Export File</i>	41
Gambar 3.29	Membuat <i>Sequence Baru</i>	41
Gambar 3.30	Hasil <i>Project</i>	42
Gambar 3.31	<i>Import File</i>	42
Gambar 3.32	<i>Import File</i>	42
Gambar 3.33	<i>Add Cut Point</i>	43
Gambar 3.34	<i>Video Transition</i>	43
Gambar 3.35	<i>Video Transition</i>	43
Gambar 3.36	<i>Speed/Duration</i>	44
Gambar 3.37	File Audio.....	44
Gambar 3.38	<i>Import File Audio</i>	44
Gambar 3.39	<i>Effect Audio Transition</i>	45
Gambar 3.40	<i>Audio Transition</i>	45
Gambar 3.41	<i>Export File</i>	45
Gambar 3.42	<i>Export Setting</i>	46
Gambar 3.43	<i>Rating Scala</i>	50
Gambar 4.1	Tampilan <i>Scene 1</i>	55
Gambar 4.2	Tampilan <i>Scene 2</i>	56
Gambar 4.3	Tampilan <i>Scene 3</i>	56
Gambar 4.4	Tampilan <i>Scene 3</i>	56
Gambar 4.5	Tampilan <i>Scene 3</i>	57

Gambar 4.6	Tampilan <i>Scene</i> 4	57
Gambar 4.7	Tampilan <i>Scene</i> 4	57
Gambar 4.8	Tampilan <i>Scene</i> 4	58
Gambar 4.9	Tampilan <i>Scene</i> 5	58
Gambar 4.10	Tampilan <i>Scene</i> 6	58
Gambar 4.11	Tampilan <i>Scene</i> 6	59
Gambar 4.12	Tampilan <i>Scene</i> 7	59
Gambar 4.13	Tampilan <i>Scene</i> 7	59
Gambar 4.14	Tampilan <i>Scene</i> 8	60
Gambar 4.15	Tampilan <i>Scene</i> 8	60
Gambar 4.16	Tampilan <i>Scene</i> 9.	60
Gambar 4.17	Tampilan <i>Scene</i> 9	61
Gambar 4.18	Tampilan <i>Scene</i> 10	61
Gambar 4.19	Tampilan <i>Scene</i> 11	61
Gambar 4.20	Tampilan <i>Scene</i> 11	62
Gambar 4.21	Tampilan <i>Scene</i> 12	62
Gambar 4.22	Tampilan <i>Scene</i> 12	62
Gambar 4.23	Tampilan <i>Scene</i> 12	63
Gambar 4.24	Tampilan <u><i>Scene</i></u> 13.	63
Gambar 4.25	Tampilan <u><i>Scene</i></u> 13	63
Gambar 4.26	Diagram Pertanyaa dari Segi Tampilan.....	73
Gambar 4.27	Diagram Pertanyaa dari Segi Informasi	80
Gambar 4.28	Diagram Pertanyaa dari Segi Tampilan.....	82
Gambar 4.29	Diagram Pertanyaa dari Segi Minat Masyarakat.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Pengertian dan Batasan Skala Likert	12
Tabel 2.2	Daftar Penelitian Sebelumnya	17
Tabel 3.1	Spesifikasi Hardware	21
Tabel 3.2	Spesifikasi Software	22
Tabel 3.3	Deskripsi Konsep	23
Tabel 3.4	Deskripsi Storyline	24
Tabel 3.5	Storyboard	25
Tabel 3.6	Beberapa Contoh Materi Audio	36
Tabel 3.7	Pertanyaan Kuisisioner Alpha	46
Tabel 3.8	Pertanyaan dalam Segi Informasi	47
Tabel 3.9	Pertanyaan dalam Segi Konten Tampilan	48
Tabel 3.10	Pertanyaan dalam Segi Minat Masyarakat.	48
Tabel 3.11	<i>Scala Nilai</i>	49
Tabel 3.12	Skor Kriterion (Ideal).	50
Tabel 3.13	<i>Rating Scale</i>	51
Tabel 3.14	Contoh Data Hasil <i>Survey</i>	52
Tabel 3.15	Skor Kriterion pada Contoh Kasus	53
Tabel 3.16	<i>Rating Scale</i> pada Contoh Kasus	53
Tabel 4.1	Pertanyaan Kuisisioner <i>Alpha Testing</i>	64
Tabel 4.2	Pertanyaan Responden <i>Beta Testing</i> dalam Segi Informasi	65
Tabel 4.3	Pertanyaan Responden <i>Beta Testing</i> dalam Segi Konten Tampilan	65
Tabel 4.4	Pertanyaan Responden <i>Beta Testing</i> dalam Segi Minat Masyarakat	66
Tabel 4.5	Distribusi Responden Alpha Berdasarkan Perkerjaan	67
Tabel 4.6	Distribusi Responden Alpha Berdasarkan Jenis Kelamin	67
Tabel 4.7	Distribusi Responden Alpha Berdasarkan Pendidikan	68
Tabel 4.8	Distribusi Responden Alpha Testing Berdasarkan Jurusan Pendidikan	68

Tabel 4.9	Hasil Pertanyaan Responden <i>Alpha Testing</i> dari segi Tampilan	69
Tabel 4.10	Kriteria Interpretasi Skor	69
Tabel 4.11	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah Video ini menarik dari segi penampilan Gambar/Grafis ?”	70
Tabel 4.12	Seluruh Data Interpretasi Skor Dari Kuisisioner Video Animasi 2D Dari Segi Tampilan.....	71
Tabel 4.13	Distribusi Respinden Beta Berdasarkan Usia.....	74
Tabel 4.14	Distribusi Respinden Beta Berdasarkan Jenis Kelamin	74
Tabel 4.15	Distribusi Respinden Beta Berdasarkan Tingkat Pendidikan.....	74
Tabel 4.16	Distribusi Respinden Beta Berdasarkan Pekerjaan	75
Tabel 4.17	Data Hasil Seuruh Pertanyaan Pengisian Kuisisioner Video Animasi 2D	75
Tabel 4.18	Rating Scala (Interval Jarak)	77
Tabel 4.19	Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Menurut Anda, Apakah Informasi yang ada pada Video Animasi 2D ini mudah dimengerti ?”	77
Tabel 4.20	Seluruh Data Interpretasi Skor Dari Kuisisioner Video Animasi 2D Dari Segi Informasi	79
Tabel 4.21	Seluruh Data Interpretasi Skor Dari Kuisisioner Video Animasi 2D Dari Segi Tampilan.....	81
Tabel 4.22	Seluruh Data Interpretasi Skor Dari Kuisisioner Video Animasi 2D Dari Segi Minat Masyarakat.....	83