

SKRIPSI

ANIMASI 2D SEBAGAI

MEDIA SOSIALISASI ATURAN BAGI PENGGUNA JASA

***LIGHT RAIL TRANSIT* (LRT) SUMATERA SELATAN**



Disusun Untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan Pendidikan Sarjana Terapan

Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital

Politeknik Negeri Sriwijaya

Oleh :

YULI APRIYANTI

061640722078

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

PALEMBANG

2020

**ANIMASI 2D SEBAGAI
MEDIA SOSIALISASI ATURAN BAGI PENGGUNA JASA
LIGHT RAIL TRANSIT (LRT) SUMATERA SELATAN**



**OLEH :
YULI APRIYANTI
0616 4072 2078**

Palembang, Agustus 2020

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

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

NIP. 197010112001121001

Isnainy Azro, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197310012002122002

Mengetahui,

Ketua Teknik Komputer

Ketua Program Studi

Azwardi, S.T. M.T.

NIP. 197005232005011004

Ema Laila, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197703292001122002

**ANIMASI 2D SEBAGAI
MEDIA SOSIALISASI ATURAN BAGI PENGGUNA JASA
LIGHT RAIL TRANSIT (LRT) SUMATERA SELATAN**



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

Ketua Dewan Penguji

Azwardi Samaulah, 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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139

Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918

Website : www.polisriwijaya.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Nama Mahasiswa : Yuli Apriyanti
NIM : 061640722078
Jurusan / Program Studi : Teknik Komputer / Teknologi Informatika Multimedia Digital
Judul Skripsi : “Video Animasi 2d Sebagai Media Sosialisasi Aturan Bagi Pengguna Jasa Right Rail Transit (LRT) Sumatera Selatan”.

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 2020

Yang membuat pernyataan,

Yuli Apriyanti

NIM. 061640722078

Motto:

" Ubah sudut pandangmu, dan kau dapat mengubah duniamu "

Ku Persembahkan Untuk :

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

ABSTRAK

ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI ATURAN BAGI PENGGUNA JASA LIGHT RAIL TRANSIT (LRT) SUMATERA SELATAN

(Yuli Apriyanti, 2020, 87 Halaman)

LRT / Light Rail Transit merupakan sebutan untuk kereta api ringan, yang bertujuan untuk menghubungkan dari Bandara Sultan Mahmud Bandarudin II sampai ke Stadion Jakabaring Sport City. Pembangunan LRT ini untuk mendukung terlaksananya ASEAN games 2018 lalu, dan masyarakat juga dapat menggunakan transportasi ini untuk memenuhi kebutuhan pergerakannya. Akan tetapi, untuk memberikan kenyamanan bagi para penumpang pihak LRT memberikan beberapa aturan saat menaikki LRT. Namun sangat disayangkan masih banyak masyarakat yang masih belum tahu apa saja aturan saat menaikki LRT tersebut. Maka dari itu, dengan dibuatnya skripsi tentang Media Informasi Berbasis Animasi 2d tentang Aturan saat Menaikki LRT Sumatera Selatan, penulis memiliki tujuan untuk menyadarkan masyarakat Kota Sumatera Selatan tentang perlunya mematuhi aturan saat menaikki LRT Sumatera Selatan untuk kenyamanan bersama. Pada media informasi ini, upaya yang akan disosialisasikan dikemas dengan cerita fiktif yang diperankan oleh tokoh karakter 2d sehingga menjadi lebih menarik untuk diketahui.

Kata kunci: Media Informasi, Animasi 2d, LRT Sumatera Selatan.

ABSTRACT

2D ANIMATION AS MEDIA SOCIALIZATION OF RULES FOR SERVICE USERS LIGHT RAIL TRANSIT (LRT) SOUTH SUMATRA

(Yuli Apriyanti, 2020, 87 Pages)

LRT / Light Rail Transit is the name for a light train that aims to connect from Sultan Mahmud Bandarudin II Airport to the Jakabaring Sport City Stadium. This LRT development is to support the implementation of the 2018 ASEAN games, and the public can also use this transportation to meet the needs of their movement. However, to provide comfort for the passengers the LRT provides several rules when riding the LRT. But it is very unfortunate that there are still many people who still don't know what the rules are when they ride the LRT. Therefore, with the writing of a thesis on 2d Animation-Based Information Media about the Rules when Riding LRT Sumatera Selatan, the author aims to make the people of South Sumatra City aware of the need to comply with regulations when driving the South Sumatra LRT for mutual comfort. In this information media, the efforts to be socialized are packaged with fictional stories played by 2d characters so that they become more interesting to know.

Keywords: Information Media, 2d Animation, Sumatera Selatan LRT.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “**Animasi 2D Sebagai Media Sosialisasi Aturan Bagi Pengguna Jasa Light Rail Transit (LRT) Sumatera Selatan** ”. Adapapun 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 Azwardi, S.T. M.T. Selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer yang telah menyetujui bahwa “Animasi 2d Sebagai Media Informasi Mengenai Aturan Pengguna Jasa Light Rail Transit (LRT) Sumatera Selatan” ini dapat dijadikan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma IV di Jurusan Teknik Komputer.
3. Ibu 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. Ibu Isnainy Azro, S.Kom., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan bantuan dalam menyelesaikan Skripsi ini.

6. LRT Sumatera Selatan Divre III Sumatera Selatan, yang telah bersedia dijadikan sebagai tempat objek penelitian.
7. Bpk Adi Sukasno selaku Asistant Manager Commercialization LRT Sumsel Divre III Sumatera Selatan yang telah membantu dan mengkoordinasikan semua unit yang bersangkutan untuk membantu penulis mendapatkan data untuk menyelesaikan Skripsi ini.
8. Unit Angkutan dan Fasilitas Penumpang LRT DIVRE III Sumatera Selatan, terkhusus kepada Bpk M. Arief Tri Wibowo selaku pembimbing di LRT Sumsel Divre III Sumatera Selatan yang telah membantu dalam hal data untuk menyelesaikan Skripsi ini.
9. Seluruh staff dan karyawan di LRT Sumsel Divre III Sumatera Selatan.
10. 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.
11. Teman-teman Tl.B Angkatan 2016 yang telah berbagi pengalaman, suka dan duka selama 4 tahun ini.
12. Teman-teman TIMD angkatan 2016 yang telah berbagi pengalaman, suka dan duka selama 4 tahun ini.
13. Serta seluruh Staff dan Dosen Pengajar Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa sepenuhnya Skripsi yang dibuat ini masih terdapat banyak sekali kekurangannya, sehingga perlu disempurnakan dikemudian hari. Namun dengan demikian penulis berharap sekiranya dari Skripsi yang jauh dari kata sempurna ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkannya. Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan berkah-Nya kepada kita semua. Aamiin. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Palembang, Agustus 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengertian Multimedia.....	4
2.1.1 Unsur-Unsur Multimedia.....	4
2.2.2 Metode Pengembangan Multimedia	5
2.2. Media Sosialisasi	7
2.3. Light Rail Transit (LRT) Sumatera Selatan	7
2.3.1 Larangan di dalam Gerbong LRT.....	8
2.3.2 Larangan di Area Luar Gerbong LRT	9
2.4. Animasi.....	9

2.4.1 Jenis Animasi.....	10
2.4.2 Puppet Pin.....	10
2.4.3 Tahapan Pembuatan Animasi	11
2.4.3.1 Pra Produksi.....	11
2.4.3.2 ProsesProduksi.....	12
2.4.3.3 Pasca Produksi.....	13
2.5. Perangkat Lunak yang Digunakan.....	14
2.5.1. <i>Software Editing Video</i>	14
2.5.2. <i>Software Desain Digital</i>	14
2.6. Perangkat Keras yang Digunakan.....	14
2.7. Pengertian Jasa.....	15
2.8. Metode Analisis Data	16
2.9. 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>Concept</i>)	23
3.4.2. Perancangan (<i>Design</i>)	26
3.5. Produksi	35
3.6. Pasca Produksi	43
3.6.1. Pembuatan (<i>Assembly</i>).....	43
3.6.2. <i>Compositing</i> dan <i>Animation Opening</i> dan <i>Closing</i>	43
3.6.3. <i>Editing</i>	48
3.6.4. <i>Rendering</i>	52
3.7. Tes Kinerja Sistem	53
3.7.1. Pengujian Teknik	53
3.7.2. Pengujian terhadap responden	53

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil 60
 4.1.1. Realisasi Video Animasi 2d 60
 4.1.2. Pengujian Video Animasi 2d 70
4.2. Analisis Data / Evaluasi 84

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan 86
5.2. Saran 87

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	LRT Sumatera Selatan	8
Gambar 2.2.	Vector Animasi 2D	9
Gambar 2.3.	Puppet Pin Panel	11
Gambar 3.1.	Bagan Diagram Penelitian	20
Gambar 3.2.	Bagan Pengembangan Metode Multimedia Luther	22
Gambar 3.3.	Proses Pembuatan <i>Graphic design</i> / Asset Menggunakan Corel Draw X7	36
Gambar 3.4.	Proses Pembuatan <i>Graphic design</i> / asset Menggunakan Corel Draw	36
Gambar 3.5.	<i>Modelling</i> Karakter Utama	37
Gambar 3.6.	<i>Modelling Environment</i> Ruang Tunggu	37
Gambar 3.7.	<i>Modelling Environment</i> Loket.	38
Gambar 3.8.	<i>Modelling Environment</i> Tap Karcis.....	38
Gambar 3.9.	<i>Modelling Environment</i> didalam LRT.....	39
Gambar 3.10.	<i>Modelling</i> Kereta Api	39
Gambar 3.11.	<i>Modelling Graphic Design</i> / Asset Pendukung	40
Gambar 3.12.	Proses Pengeditan Suara di Adobe Premiere Pro CS6	40
Gambar 3.13.	<i>Composition Setting</i>	43
Gambar 3.14.	<i>Import file PNG</i>	44
Gambar 3.15.	Area Kerja Adobe After Effects CC 2015	44
Gambar 3.16.	<i>Transform Properties</i>	45
Gambar 3.17.	<i>Animation Composer</i>	45
Gambar 3.18.	Masking	46
Gambar 3.19.	<i>Text Animation</i>	46
Gambar 3.20.	Teknik <i>Puppet Pin</i> pada Objek Manusia	47
Gambar 3.21.	<i>Export Video</i> Pada Adobe After Effect CC 2015.....	48
Gambar 3.22.	Membuat <i>Sequence</i> Baru	48
Gambar 3.23.	<i>Import File</i>	49

Gambar 3.24. <i>Import File</i>	49
Gambar 3.25. Teknik <i>Add Cut Point</i>	50
Gambar 3.26. Mengatur <i>Speed / Duration</i>	50
Gambar 3.27. Memasukkan <i>File Audio</i>	51
Gambar 3.28. Menggunakan Teknik <i>Audio Gain dB</i>	51
Gambar 3.29. <i>Effect Video transition</i>	51
Gambar 3.30. <i>Effect Audio transition</i>	52
Gambar 3.31. Proses <i>Rendering</i>	52
Gambar 3.32. <i>Rating Scale</i>	55
Gambar 4.1. Tampilan <i>Scene 1</i>	60
Gambar 4.2. Tampilan <i>Scene 2</i>	61
Gambar 4.3. Tampilan <i>Scene 3</i>	61
Gambar 4.4. Tampilan <i>Scene 4</i>	61
Gambar 4.5. Tampilan <i>Scene 4</i>	62
Gambar 4.6. Tampilan <i>Scene 5</i>	62
Gambar 4.7. Tampilan <i>Scene 6</i>	63
Gambar 4.8. Tampilan <i>Scene 7</i>	63
Gambar 4.9. Tampilan <i>Scene 8</i>	64
Gambar 4.10. Tampilan <i>Scene 8</i>	64
Gambar 4.11. Tampilan <i>Scene 8</i>	64
Gambar 4.12. Tampilan <i>Scene 9</i>	65
Gambar 4.13. Tampilan <i>Scene 10</i>	65
Gambar 4.14. Tampilan <i>Scene 10</i>	66
Gambar 4.15. Tampilan <i>Scene 11</i>	66
Gambar 4.16. Tampilan <i>Scene 12</i>	66
Gambar 4.17. Tampilan <i>Scene 13</i>	67
Gambar 4.18. Tampilan <i>Scene 14</i>	67
Gambar 4.19. Tampilan <i>Scene 15</i>	68
Gambar 4.20. Tampilan <i>Scene 16</i>	68
Gambar 4.21. Tampilan <i>Scene 17</i>	68
Gambar 4.22. Tampilan <i>Scene 18</i>	69

Gambar 4.23. Tampilan <i>Scene</i> 19	69
Gambar 4.24. Tampilan <i>Scene</i> 20	70
Gambar 4.25. Tampilan <i>Scene</i> 20	70
Gambar 4.26. Diagram Batang Dalam Segi Tampilan	82
Gambar 4.27. Diagram Batang Dalam Segi Konten Informasi	84

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Daftar Penelitian Sebelumnya	18
Tabel 3.1. Spesifikasi Beberapa Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) dan Perangkat Lunak (<i>Software</i>) Yang Akan Digunakan	21
Tabel 3.2. Deskripsi Konsep	23
Tabel 3.3. Rancangan <i>Storyline</i> Media Informasi Mengenai Aturan Saat Naik LRT	24
Tabel 3.4. Rancangan <i>Storyboard</i> Media Informasi Aturan saat naik LRT	27
Tabel 3.5. Beberapa Contoh Materi Audio	41
Tabel 3.6. Beberapa Contoh Materi Gambar	41
Tabel 3.7. Contoh Materi <i>Font</i>	42
Tabel 3.8. Nilai Skala (N_s)	54
Tabel 3.9. Skor Kriteria (Ideal)	55
Tabel 3.10. <i>Rating Scale</i>	56
Tabel 3.11. Contoh Data Hasil <i>Survey</i>	57
Tabel 4.1. Pertanyaan Dalam Segi Tampilan	72
Tabel 4.2. Pertanyaan Dalam Segi Konten Informasi	73
Tabel 4.3. Data Hasil Pengujian Teknik	74
Tabel 4.4. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	77
Tabel 4.5. Distribusi Responden Berdasarkan Usia	77
Tabel 4.6. Distribusi Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan	77
Tabel 4.7. Distribusi Responden Berdasarkan Keterlibatan dalam Penggunaan LRT	77
Tabel 4.8. Data Hasil dari Pertanyaan Dalam Segi Tampilan Video Animasi 2D	78
Tabel 4.9. Data Hasil Seluruh Pertanyaan Dalam Konten Informasi Video Animasi 2d	78
Tabel 4.10. Kriteria Interpretasi Skor	79
Tabel 4.11. Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan	

“ Apakah Video Ini Menarik Dari Segi Gambar / Grafis ? ”	79
Tabel 4.12. Seluruh Data Interpretasi Skor Dari Kuisisioner	
Video Animasi 2D Dari Segi Tampilan.	81
Tabel 4.13. Seluruh Data Interpretasi Skor Dari Kuisisioner	
Video Animasi 2D Dari Segi Informasi	83

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Daftar Riwayat Hidup
- Lampiran 2 : Anggaran Biaya
- Lampiran 3 : Contoh Lembar Responden
- Lampiran 4 : Rekapitulasi Daftar Responden
- Lampiran 5 : Surat Izin Penelitian Oleh Pihak LRT Sumatera Selatan
- Lampiran 6 : Lembar Konsultasi Bimbingan Skripsi
- Lampiran 7 : Lembar Rekomendasi Seminar Skripsi
- Lampiran 8 : Lembar Revisi Seminar Skripsi
- Lampiran 9 : Lembar Pelaksanaan Revisi Skripsi