

SKRIPSI

**PENERAPAN VIDEO ANIMASI *MOTION GRAPHIC* PEMBAYARAN UKT
DI POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA**



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

Oleh:

REZI AMITA DWI GITA

NIM: 061640721754

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

PALEMBANG

2020



SKRIPSI

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

Oleh :
REZI AMITA DWI GITA
061640721754

Palembang, September 2020

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I,

Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom
NIP. 197303162002121001

Dosen Pembimbing II,

Israhay Airo, S.Kom., M.Kom
NIP. 1973103012002122002

Mengetahui,

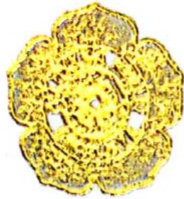
Ketua Teknik Komputer

AWARDI, S.T., M.T.
NIP. 197005232005011004

Ketua Program Studi D4

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

PENERAPAN VIDEO ANIMASI MOTION GRAPHIC
PEMBAYARAN UKT DI POLITEKNIK NEGERI SRIWILAJA



Telah Dibaca 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. Bshri Joni Mulyan, M.Kom.

NIP. 196007101991031001

Indarto, S.T., M.Cs.

NIP. 197307062005011003

Alli 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

Alhamdulillah Puji Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT. Yang memberikan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul “**Penerapan Video Animasi *Motion Graphic* Pembayaran UKT di Politeknik Negeri Sriwijaya**” ini dengan tepat waktu. Tujuan dari penyusunan Skripsi ini adalah untuk memenuhi syarat kelulusan Pendidikan Diploma IV pada Jurusan Teknik Komputer.

Dengan selesainya Skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada **Bapak Slamet Widodo S.Kom., M.Kom** selaku Dosen Pembimbing I dan **Ibu Isnainy Azro S.Kom., M.Kom** selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, pengarahan dan nasihatnya kepada penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini. Selain itu, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua Orang Tua dan Keluarga Tercinta yang telah memberikan semangat dan restu serta do'a dukungan baik secara moril maupun materil.
2. Bapak Dr. Ing. Ahmad Taqwa, M.T., selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
3. Bapak Azwardi, S.T., M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Yulian Mirza, S.T., M.Kom selaku Sekretaris Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Ibu Ema Laila, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Seluruh staf dan pengajar Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital.
7. Teman-teman Teknologi Informatika Multimedia Digital angkatan 2016
8. Teman-teman TI A Kelas Pagi dalam menyelesaikan Skripsi.
9. Teman sepembimbing Yusuf, Nabillah, Afif dan Kelpin.

10. Rajab Alfiri A.Md.T yang telah menyemangati dari awal perkuliahan hingga detik ini.

11. Dan semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Apabila dalam penyusunan dan pembuatan Skripsi ini terdapat kekeliruan maka penulis sangat mengharapkan kritik dan saran. Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekurangan. Semoga Skripsi ini dapat diterima dan dilanjutkan untuk proses selanjutnya yang dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan untuk pembaca pada umumnya. Akhir kata penulis ucapkan Terima Kasih.

Palembang, September 2020

Penulis

ABSTRAK

PENERAPAN VIDEO ANIMASI MOTION GRAPHIC PEMBAYARAN UKT DI POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

(Rezi Amita Dwi Gita, 2020, 108 Halaman)

Dengan video animasi, penyampaian informasi menjadi lebih efektif kepada *audience* karena adanya gambar dan suara. Kegunaan animasi pada media internet, *mobile*, ataupun *broadcasting*. Video animasi dapat diterapkan di semua bidang kehidupan. Salah satu penerapannya yaitu di bidang informasi. Penyampaian informasi pembayaran UKT di Politeknik Negeri Sriwijaya saat ini hanya berupa panduan teks di web resmi yang membuat kurangnya minat pembaca dari mahasiswa tersebut. Maka dari itu penulis membuat video animasi untuk mengimplementasikan informasi pembayaran UKT di Politeknik Negeri Sriwijaya berbasis *motion graphic*.

Metode pengembangan multimedia yang digunakan pada penelitian ini adalah metode pengembangan multimedia Luther meliputi (konsep, perancangan, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, dan penyebaran). Pengujian ini dibagi menjadi 2 tahapan. Pertama, pengujian secara teknik dan Kedua, pengujian terhadap responden yang dilakukan untuk meninjau apakah video animasi yang telah dibuat dapat memberikan pemahaman informasi. Video animasi *motion graphic* juga akan dipublikasikan melalui media sosial *youtube*, sehingga mahasiswa dapat menontonnya dimanapun dan kapanpun.

Kata Kunci: Animasi, UKT, Politeknik Negeri Sriwijaya, *Motion Graphic*

ABSTRACT

THE APPLICATION OF ANIMATED VIDEO GRAPHIC PAYMENT OF UKT IN SRIWIJAYA STATE POLYTECHNICS

(Rezi Amita Dwi Gita, 2020, 108 Pages)

With animated videos, information delivery becomes more effective to the audience because of the images and sounds. The use of animation on internet, mobile, or broadcasting media. Animated videos can be applied in all areas of life. One application is in the field of information. The submission of UKT payment information at the Sriwijaya State Polytechnic is currently only a text guide on the official website which makes readers less interested in these students. Therefore, the authors made an animated video to implement motion graphic-based UKT payment information at the Sriwijaya State Polytechnic.

The multimedia development method used in this research is Luther's multimedia development method which includes (concept, design, material gathering, manufacturing, testing, and distribution). This test is divided into 2 stages. First, technical testing and second, testing of respondents to see whether the animated video that has been made can provide insight into information. The motion graphic animation video will also be published via the social media YouTube, so that students can watch it anywhere and anytime.

Keywords: Animation, UKT, Sriwijaya State Polytechnic, Motion Graphic

MOTTO

“You can’t stop the waves, but you can learn to surf”

“Keep spirit !!!”

-Jon Kabat Zinn-

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT,

Kupersembahkan Untuk:

- *Kedua Orang Tuaku, Ayah, Aminuddin dan Ibu, Rita S.Pd yang selalu memberikan dukungan moril dan materil, dalam suka dan duka, serta selalu mendo’akan.*
- *Saudara-Saudariku, Reza Amita Pratiwi, Rossa Amita Trimaulita, dan M. Amri Yudha Satria beserta keluarga besarku yang selalu memberikan dukungan dan semangat.*
- *Teman Seperjuangan Teknologi Informatika Multimedia Digital D4 2016.*
- *Para Dosen dan Staf di Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital.*
- *Almamaterku.*

DAFTAR ISI

	HALAMAN
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR DEWAN PENGUJI	iii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
MOTTO	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup Penulisan	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Sejarah Politeknik	4
2.1.1 Umum.....	5
2.1.2 Program Sarjana Terapan.....	6
2.1.3 Program Kerjasama Pendidikan.....	6
2.1.4 Visi	7
2.1.5 Misi	7
2.1.6 Tujuan	8
2.1.7 Lambang, Slogan dan Motto	8
2.1.8 Bendera	10
2.2 Animasi	10

2.2.1 Jenis-jenis Animasi	13
2.2.2 <i>Software</i> Animasi	15
2.2.3 Prinsip-prinsip Animasi	16
2.3 Uang Kuliah Tunggal	28
2.4 <i>Motion Graphic</i>	29
2.4.1 Sejarah <i>Motion Graphic</i>	30
2.4.2 Prinsip dalam <i>Motion Graphic</i>	31
2.4.2 Penggunaan <i>Motion Graphic</i>	32
2.5 Metodologi Pengembangan Multimedia	33
2.6 <i>Storyboard</i>	34
2.6.1 Tujuan <i>Storyboard</i>	35
2.6.2 Fungsi <i>Storyboard</i>	35
2.7 <i>Software</i> yang digunakan	35
2.7.1 <i>Adobe Photoshop</i>	36
2.7.2 <i>Adobe Illustrator</i>	36
2.7.3 <i>Adobe Premiere Pro</i>	36
2.7.4 <i>Adobe After Effect</i>	37
2.7.5 <i>Adobe Audition</i>	38
2.7.6 <i>CorelDRAW</i>	38
2.8 <i>Hardware</i> yang digunakan	39
2.8.1 Komputer atau Laptop	39
2.8.2 <i>Mouse</i>	39
2.8.3 <i>Smartphone</i>	40
2.9 Kuesioner	40
2.9.1 Jenis-jenis Kuesioner	40
2.10 Metode Analisi Data	41
2.10.1 Skala Likert	41
2.11 Perbandingan Metode yang ada dalam Penyelesaian Masalah ...	42
2.11.1 Referensi Jurnal Penelitian.....	42

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	45
3.1 Kerangka Penelitian	45
3.2 Persiapan Pembuatan Video Animasi	46
1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	46
2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	46
3.3 Pembuatan Video Animasi.....	46
3.3.1 Konsep (<i>Concept</i>).....	47
3.3.2 Perancangan (<i>Design</i>)	48
3.3.3 Pengumpulan Materi (<i>Materi Collecting</i>)	49
3.3.4 Pembuatan (<i>Assembly</i>)	54
3.3.5 Pengujian (<i>Testing</i>)	59
3.3.6 Pendistribusian (<i>Distribution</i>).....	68
 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	 69
4.1 Hasil	69
4.1.1 Realisasi Video Animasi	69
4.1.2 Pengujian.....	74
4.1.2.1 Deskripsi Pengujian	74
4.1.2.2 Prosedur Pengujian	74
4.1.3 Data Hasil Pengujian	78
4.1.3.1 Data Hasil Pengujian Alpha	78
4.1.4 Analisis Data	86
4.1.4.1 Analisis Data Pengujian Alpha	87
4.1.4.2 Analisis Data Pengujian Beta	96
4.1.4.3 Hasil Analisis Data Responden Alpha	104
4.1.4.4 Hasil Analisis Data Responden Beta	105
4.2 Pembahasan	106
 BAB V PENUTUP	 108
5.1 Kesimpulan.....	108
5.2 Saran.....	108

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	HALAMAN
2.1 Logo Politeknik Negeri Sriwijaya.....	8
2.2 Contoh Animasi <i>Stop-Motion</i>	12
2.3 Contoh Animasi <i>Motion Graphic</i> atau 2D.....	12
2.4 Contoh Animasi 3D.....	13
2.5 Contoh Animasi Jepang	13
2.6 Contoh Animasi <i>Stop-Motion</i>	14
2.7 Contoh Animasi Tradisional	15
2.8 Contoh Animasi Komputer	16
2.9 Contoh Prinsip <i>Anticipation</i>	18
2.10 Contoh Prinsip <i>Squash</i> dan <i>Stretch</i>	19
2.11 Contoh Prinsip <i>Staging</i>	20
2.12 Contoh Prinsip <i>Straight-ahead Action</i> dan <i>Pose-to-Pose</i>	21
2.13 Contoh Prinsip <i>Overlapping Action</i>	22
2.14 Contoh Prinsip <i>Slow In</i> dan <i>Slow Out</i>	23
2.15 Contoh Prinsip <i>Arcs</i>	24
2.16 Contoh Prinsip <i>Secondary Action</i>	25
2.17 Contoh Prinsip <i>Timing</i>	25
2.18 Contoh Prinsip <i>Exaggeration</i>	26
2.19 Contoh Prinsip <i>Solid Drawing</i>	26
2.20 Contoh Prinsip <i>Appeal</i>	27
2.21 Tahapan Pengembangan Multimedia.....	33
2.22 Logo <i>Adobe Photoshop</i>	36
2.23 Logo <i>Adobe Illustrator</i>	36
2.24 Logo <i>Adobe Premiere</i>	37
2.25 Logo <i>Adobe After Effect</i>	38
2.26 Logo <i>Adobe Audition</i>	38
2.27 Logo <i>CorelDRAW</i>	39
3.1 Diagram Kerangka Penelitian	45

3.2 <i>Storyboard Scene 1</i>	48
3.3 <i>Storyboard Scene 2</i>	49
3.4 Gedung Politeknik Negeri Sriwijaya	49
3.5 Gedung Bank.....	50
3.6 Kertas <i>Kliring</i>	50
3.7 Tiang Pembatas Antrian.....	50
3.8 Kartu ATM.....	50
3.9 Mesin ATM.....	51
3.10 Tangan Menekan Mesin ATM.....	51
3.11 Tangan Memegang Kertas <i>Kliring</i>	51
3.12 Meja ATM.....	51
3.13 Penyetor	52
3.14 Penyetor (2).....	52
3.15 Penyetor (3).....	52
3.16 Gedung Bank.....	52
3.17 UU PERMENDIKBUD	53
3.18 Informasi Mandiri <i>Online</i>	53
3.19 Tampilan <i>New Compositing</i>	54
3.20 Tampilan <i>Import File</i>	55
3.21 Tampilan <i>Adding to Track</i>	55
3.22 Tampilan <i>Basic Animation</i>	56
3.23 Tampilan <i>Keyframe</i>	56
3.24 Tampilan <i>New Sequence</i>	57
3.25 Tampilan <i>Import</i>	57
3.26 Tampilan <i>Add Cut Point</i>	58
3.27 Tampilan <i>Speed/Duration</i>	58
3.28 Tampilan <i>Render Setting</i>	59
3.29 Tampilan Proses <i>Rendering</i>	59
3.30 <i>Rating Scale</i>	63
4.1 Tampilan pada <i>Scene 1 Cut 1</i>	69

4.2 Tampilan pada <i>Scene 1 Cut 2</i>	69
4.3 Tampilan <i>Scene 2 Cut 1 dan 2</i>	70
4.4 Tampilan <i>Scene 3 Cut 1 dan 2</i>	70
4.5 Tampilan UU PERMENDIKBUD.....	70
4.6 Tampilan Penjelasan isi UU PERMENDIKBUD	71
4.7 Tampilan Informasi Mahasiswa Lulus.....	71
4.8 Cara Pembayaran UKT melalui <i>teller bank</i>	71
4.9 <i>Kliring</i> yang digunakan saat transaksi di bank	72
4.10 Pembayaran UKT melalui mesin ATM	72
4.11 Penjelasan pembayaran UKT melalui mesin ATM	72
4.12 Cara Pembayaran UKT melalui <i>internet banking</i>	73
4.13 Pembayaran UKT melalui <i>internet banking</i>	73
4.14 Tampilan Infomasi Lebih Lanjut	73
4.15 Tampilan <i>Credit Title</i>	74

DAFTAR TABEL

	HALAMAN
2.1 Pengertian dan Batasan Skala <i>Likert</i>	41
2.2 Daftar Jurnal Penelitian sebelumnya.....	43
3.1 Deskripsi Konsep	47
3.2 <i>Storyline</i> Video Animasi.....	47
3.3 <i>Storyboard</i> Video Animasi	48
3.4 Beberapa Contoh Materi Gambar	49
3.5 Beberapa Contoh Materi Audio	53
3.6 Beberapa Contoh Materi <i>Font</i>	53
3.7 Pertanyaan Kuesioner Alpha.....	60
3.8 Pertanyaan Kuesioner Beta	61
3.9 Nilai Skala (N_s).....	62
3.10 Skor Kriterium (Ideal).....	63
3.11 <i>Rating Scale</i>	64
3.12 Contoh Data Hasil <i>Survey</i>	66
3.13 Skor Kriterium pada Contoh Kasus	66
3.14 <i>Rating Scale</i> pada Contoh Kasus	66
4.1 Kuesioner Alpha.....	75
4.2 Kuesioner Beta.....	77
4.3 Distribusi Responden Alpha Berdasarkan Pekerjaan.....	78
4.4 Distribusi Responden Alpha Berdasarkan Jenis Kelamin.....	78
4.5 Distribusi Responden Alpha Berdasarkan Tingkat Pendidikan	79
4.6 Distribusi Responden Alpha Berdasarkan Institusi.....	79
4.7 Distribusi Responden Alpha Berdasarkan Pertanyaan “Apakah anda setuju, tampilan pada video animasi ini menarik dari segi warna, tata letak dan teks?”	80
4.8 Distribusi Responden Alpha Berdasarkan Pertanyaan “Apakah anda setuju, Kesesuaian musik pengiring, pengisi suara (<i>Dubber</i>) dan kualitas audio pada video animasi?”	80
4.9 Distribusi Responden Alpha Berdasarkan Pertanyaan “Apakah anda	

setuju, Kesesuaian warna latar belakang (<i>Background</i>) dengan teks pada video animasi?”	81
4.10 Distribusi Responden Alpha Berdasarkan Pertanyaan “Apakah anda setuju, Kejelasan informasi yang diberikan sudah lengkap pada video animasi?”	81
4.11 Distribusi Responden Alpha Berdasarkan Pertanyaan “Apakah anda setuju, Konsistensi penggunaan font dan kemudahan dalam memperoleh informasi?”	81
4.12 Distribusi Responden Beta Berdasarkan Jenis Kelamin	82
4.13 Distribusi Responden Beta Berdasarkan Usia.....	82
4.14 Distribusi Responden Beta Berdasarkan Pekerjaan	83
4.15 Distribusi Responden Beta Berdasarkan Institusi	83
4.16 Distribusi Responden Beta Berdasarkan Pertanyaan “Apakah video Animasi ini menarik dari segi tata letak dan teks?”	84
4.17 Distribusi Responden Beta Berdasarkan Pertanyaan “Kesesuaian musik pengiring dan kualitas audio pada video animasi?”	84
4.18 Distribusi Responden Beta Berdasarkan Pertanyaan “Kejelasan uraian materi pada video animasi?”	85
4.19 Distribusi Responden Beta Berdasarkan Pertanyaan “Setelah menonton video animasi ini apakah anda mengetahui tentang cara pembayaran UKT (Uang Kuliah Tunggal)?”	85
4.20 Distribusi Responden Beta Berdasarkan Pertanyaan “Materi yang di sampaikan pada video animasi ini mudah di pahami?”	86
4.21 <i>Rating Scale</i> (Interval Jarak).....	87
4.22 Studi Kasus Alpha “Apakah anda setuju, Video animasi ini menarik dari segi tata letak dan teks?”	87
4.23 Studi Kasus Alpha “Apakah anda setuju, Kesesuaian musik pengiring, pengisi suara (<i>Dubber</i>) dan kualitas audio pada video animasi?”	89
4.24 Studi Kasus Alpha “Apakah anda setuju, Kesesuaian warna latar belakang (<i>Background</i>) dengan teks pada video animasi?”	91
4.25 Studi Kasus Alpha “Apakah anda setuju, Kejelasan informasi yang	

diberikan sudah lengkap pada video animasi?”	92
4.26 Studi Kasus Alpha “Apakah anda setuju, Konsistensi penggunaan <i>font</i> dan kemudahan dalam memperoleh informasi?”	94
4.27 Studi Kasus Beta “Apakah video animasi ini menarik dari segi tata letak dan teks?”	96
4.28 Studi Kasus Beta “Kesesuaian musik pengiring dan kualitas audio pada video animasi?”	98
4.29 Studi Kasus Beta “Kejelasan uraian materi pada video animasi?”	99
4.30 Studi Kasus Beta “Setelah menonton video animasi ini apakah anda mengetahui tentang cara pembayaran UKT (Uang Kuliah Tunggal)?” ...	101
4.31 Studi Kasus Beta “Materi yang di sampaikan pada video animasi ini mudah di pahami?”	103