

SKRIPSI

**PENGUNAAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI
TATA CARA EVAKUASI PENUMPANG LRT PALEMBANG
KETIKA MENGALAMI GANGGUAN DI JALAN BEBAS**



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

Oleh :

KARIENA SUPRIATNA

061640722065

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

PALEMBANG

2020

**Penggunaan Animasi 2D sebagai Media Sosialisasi Tata Cara
Evakuasi Penumpang LRT Palembang Ketika Mengalami
Gangguan di Jalan Bebas**



OLEH :

**Kariena Supriatna
061640722065**

Palembang, September 2020

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

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

**Hartati Deviana, S.T., MKom
NIP. 197405262008122001**

Mengetahui,

Ketua Teknik Komputer

Ketua Program Studi

**Arwardi, S.T., MT
NIP. 197005232005011004**

**Ema Laila, S.Kom., MKom
NIP. 19770524200031002**

**Penggunaan Animasi 2D Sebagai Media Sosialisasi Tata Cara Evakuasi
Penumpang LRT Palembang Ketika Mengalami Gangguan di Jalan Bebas**



**Telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji pada sidang
Tugas Akhir pada Rabu, 26 Agustus 2020**

Ketua Dewan Penguji

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

Tanda Tangan

Anggota Dewan Penguji

Ir. A. Bahri Joni M., M.Kom.
NIP 197805152006041003

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 : Kariena Supriatna
NIM : 061640722065
Jurusan / Program Studi : Teknik Komputer / Teknologi Informatika Multimedia Digital
Judul Skripsi : Penggunaan Animasi 2d Sebagai Media Sosialisasi Tata Cara Evakuasi Penumpang Lrt Palembang Ketika Mengalami Gangguan Di Jalan Bebas

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, September 2020

Yang membuat pernyataan,

Kariena Supriatna

NIM. 061640722065

Motto:

" Be grateful, feel enough "

***Ku Persembahkan
Untuk :***

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

ABSTRAK

PENGGUNAAN ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI TATA CARA EVAKUASI PENUMPANG LRT PALEMBANG KETIKA MENGALAMI GANGGUAN DI JALAN BEBAS

(Kariena Supriatna, 2020, Halaman)

Menurut data yang dihimpun dari berbagai portal berita, sepanjang 2018 diketahui bahwa LRT sudah mengalami kemogokan sebanyak 3 kali. Sehingga, menyebabkan para penumpang mengalami kepanikan karena mereka belum mengetahui tata cara evakuasi. Oleh karena itu dalam penelitian ini akan dibuat video animasi 2D yang dapat menjadi media sosialisasi kepada pengguna LRT dan masyarakat umum mengenai tata cara evakuasi penumpang.

Video animasi 2D ini telah dibuat dengan software pembuat animasi dan video sebagai media sosialisasi melalui beberapa tahapan praproduksi, produksi, pascaproduksi. Metode pengembangan yang dipakai pada penelitian ini adalah Metode Pengembangan Multimedia menurut Luther Sutopo (Praproduksi, Produksi dan Pascaproduksi). Penelitian ini dibagi menjadi 2 tahap pengujian, pertama tahap pengujian teknik yaitu untuk menguji apakah video animasi itu sudah berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan dan pengujian terhadap responden untuk mengetahui apakah video animasi ini mampu menyampaikan informasi kepada pengguna LRT dan masyarakat umum. Hasil penelitian terhadap responden menunjukkan bahwa video animasi 2D mampu membuat pengguna LRT dan masyarakat umum mengerti tata cara evakuasi penumpang LRT dengan menampilkan grafis, karakter yang ditampilkan serta audio yang menarik sehingga lebih efektif sebagai media sosialisasi terlihat dari hasil nilai yang diinginkan pada kuisioner sebesar 91,08 % dari responden.

Kata Kunci : Video Animasi 2D, Tata Cara Evakuasi Penumpang, Luther-Sutopo.

ABSTRAK

USE OF 2D ANIMATIONS AS A MEDIA OF SOCIALIZATION PROCEDURES FOR EVACUATION OF PALEMBANG LRT PASSENGERS WHEN EXPERIENCING DISTURBANCE ON FREE ROADS

(Kariena Supriatna, 2020, Halaman)

According to data compiled from various news portals, throughout 2018, it was found that the LRT had been stuck for 3 times. Thus, causing the passengers to experience panic because they don't know the evacuation procedure. Therefore, in this research, a 2D animated video will be created which can be a media of socialization to LRT users and the general public regarding procedures for evacuating passengers.

This 2D animation video has been made using animation and video software as a socialization medium through several stages of pre-production, production and post-production. The development method used in this research is the Multimedia Development Method according to Luther Sutopo (Pre-production, Production and Post-production). This research is divided into 2 stages of testing, the first is the technical testing phase, which is to test whether the animated video is running according to what is expected and testing the respondents to find out whether this animated video is able to deliver information to LRT users and the general public. The results of the research on respondents show that the 2D animated video is able to make LRT users and the general public understand the evacuation procedures for LRT passengers by displaying graphics, displayed characters and attractive audio so that it is more effective as a media for socialization seen from the results of the desired score on the questionnaire of 91, 08% of respondents.

Keywords : 2D Animation Videos, Evacuation Procedures, Luther-Sutopo.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “**Penggunaan Animasi 2D sebagai Media Sosialisasi Tata Cara Evakuasi Penumpang LRT Palembang**”. Adapun tujuan penulisan skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan Diploma IV pada Jurusan Teknik Komputer.

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. Allah SWT karena ridho dan karunia-Nya, mampu menyelesaikan laporan ini.
2. Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kegelapan ke zaman yang terang ini.
3. 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.
4. Adikku M. Naufal Pranata yang telah menemani dan menguatkan serta dukungan kepada penulis selama ini.
5. Bapak Ir. Ahmad Taqwa, M.T, selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Bapak Azwardi, S.T. M.T, selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer yang telah menyetujui bahwa “Video Animasi Tata Cara Evakuasi Penumpang LRT Palembang” ini dapat dijadikan salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma IV di Jurusan Teknik Komputer.
7. Ibu Ema Laila, S.Kom., M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknologi Informatika Multimedia Digital yang telah menyetujui dan banyak membantu

dalam bentuk ilmu untuk menyelesaikan Skripsi ini dan juga selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan bantuan dalam menyelesaikan Skripsi ini.

8. Ibu Hartati Deviana,S.T., M.Kom, selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan bantuan dalam menyelesaikan Skripsi ini.
9. Seluruh dosen beserta staf di lingkungan jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
10. Unit Commercial LRT SUMSEL DIVRE III Palembang, terkhusus kepada pihak-pihak yang telah membantu dan mengkoordinasikan semua unit yang bersangkutan untuk membantu penulis mendapatkan data untuk menyelesaikan Skripsi ini.
11. Kak Indra Wijaya dan Kak Ratih Suryani yang telah banyak memberikan bimbingan ilmu kepada saya.
12. Teman-teman seperjuanganku, Ainun Nabila, Aditya Sastra Wardoyo, Desthalia Mufidah, Intan Fadhilah dan Yuli Apriyanti, yang telah menemani dan menguatkan selama masa perkuliahan, memberi masukan serta dukungan kepada penulis selama proses pembuatan Skripsi ini.
13. Teman-teman TI.B Angkatan 2016 yang telah berbagi pengalaman, suka dan duka selama 4 tahun ini.
14. Teman-teman TIMD angkatan 2016 yang telah berbagi pengalaman, suka dan duka selama 4 tahun ini.
15. Dan kepada semua pihak yang telah banyak membantu dalam proses penyelesaian proposal ini.

Palembang, September 2020

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

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	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup Penulisan	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Pengertian Media Sosialisasi.....	4
2.1.1 Jenis-jenis Media Sosialisasi.....	4
2.1.2 Metode Pengembangan Multimedia	4
2.2 Pengertian Multimedia	5
2.2.1 Elemen-Element Multimedia	5
2.2.2 Metode Pengembangan Multimedia	5
2.3 Evakuasi LRT.....	7
2.4 Animasi	7
2.4.1 Prosedur Pembuatan Animasi	8

2.5 Perangkat Lunak yang Digunakan	8
2.5.1 <i>Software Editing Video</i>	8
2.5.2 <i>Software Desain Digital</i>	9
2.6 Perangkat Keras yang Digunakan	9
2.7 Skala Pengukuran Likert	9
2.8 Perbandingan Metode dalam Penyelesaian Permasalahan.....	11
2.8.1 Penelitian Sebelumnya	11

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Kerangka Penelitian	13
3.2 Pra Produksi	14
3.2.1 <i>Concept</i>	14
3.2.2 <i>Design</i>	15
3.3 Produksi	18
3.3.1 Pembuatan Asset	18
3.4 Pasca Produksi	22
3.4.1 Assembly.....	22
3.4.1.1 <i>Compositing dan Animation Opening dan Closing</i>	23
3.4.1.2 <i>Editing</i>	26
3.4.1.3 <i>Rendering</i>	29
3.4.2 <i>Testing</i>	30
3.4.3 <i>Distribution</i>	34

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil	35
4.1.1. Realisasi Video Animasi	35
4.1.2. Pengujian Video Animasi.....	38

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan	59
5.2. Saran	59

DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN	xviii

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Rangkaian alur berdasar metode luther	6
Gambar 2.2 Evakuasi Penumpang LRT pada tahun 2018	7
Gambar 3.1 Bagan Produksi	14
Gambar 3.2 Pembuatan Karakter Utama dari sisi samping	16
Gambar 3.3 Pembuatan Karakter Utama dari sisi depan	16
Gambar 3.4 Proses Pembuatan Aset background LRT Palembang.....	17
Gambar 3.5 Proses Pembuatan Ruang PPKP.....	17
Gambar 3.6 Software Proses Pembuatan rel LRT dan jembatan Ampera	19
Gambar 3.7 Proses Pembuatan bagian dalam LRT.....	20
Gambar 3.8 Proses Pembuatan pemandangan jalanan dan jembatan LRT pada sore hari.....	20
Gambar 3.9 <i>Transform</i> Proses Pembuatan pemandangan jalanan dan jembatan LRT pada malam hari	20
Gambar 3.10 File audio yang dipilih.....	21
Gambar 3.11 Teknik Software yang digunakan untuk melaksanakan produksi video animasi	22
Gambar 3.12 <i>Composition Setting</i>	23
Gambar 3.13 <i>Import</i> file PNG.....	24
Gambar 3.14 Area Kerja Adobe After Effects.....	24
Gambar 3.15 <i>Transform Properties</i>	25
Gambar 3.16 <i>Animation Composer</i>	25
Gambar 3.17 Teknik <i>Puppet Pin</i> pada Objek Manusia.....	25
Gambar 3.18 <i>Export</i> Video Pada Adobe After Effect.....	26
Gambar 3.19 Membuat <i>Sequence</i> Baru.	27
Gambar 3.20 <i>Import File</i>	27
Gambar 3.21 <i>Teknik Add Cut Point</i>	28
Gambar 3.22 Mengatur <i>Speed / Duration</i>	28
Gambar 3.23 Memasukkan <i>File</i> Audio.....	28

Gambar 3.24 <i>Effect Audio transition</i>	29
Gambar 3.25 Proses <i>rendering</i> video.	29
Gambar 4.1 Jumlah dan Jenis Kelamin Responden.....	44
Gambar 4.2 Data Usia dan Tempat Tinggal Responden.....	46
Gambar 4.3 Data Keterlibatan Responden dalam penggunaan LRT.	47
Gambar 4.4 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah sosialisasi mengenai Tata Cara Evakuasi Penumpang sudah tersampaikan?”	49
Gambar 4.5 Histogram data Interpretasi Skor Hasil Pengamatan.....	51

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Pengertian dan Batasan Skala Likert	10
Tabel 2.2 Uraian Penelitian Sebelumnya	11
Tabel 3.1 Storyboard Video Animasi tentang Tata Cara Evakuasi	15
Tabel 3.2 Contoh Materi <i>Font</i>	16
Tabel 3.3 Skala Likert.....	27
Tabel 3.4 Kriteria Interpretasi Skor	28
Tabel 3.5 Bobot Nilai.....	29
Tabel 3.6 Presentase Nilai.....	30
Tabel 4.1 Hasil tampilan video animasi Tata Cara Evakuasi Penumpang.	35
Tabel 4.2 Pertanyaan Dalam Segi Konten Informasi.....	40
Tabel 4.3 Pertanyaan Dalam Segi Tampilan.....	40
Tabel 4.4 Data Hasil Pengujian Teknik Adobe After Effect	41
Tabel 4.5 Data Hasil Pengujian Teknik Adobe Premiere Pro	43
Tabel 4.6 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	45
Tabel 4.7 Distribusi Responden Berdasarkan Usia.....	45
Tabel 4.8 Distribusi Responden Berdasarkan Asal Daerah Kabupaten/Kota	46
Tabel 4.9 Distribusi Responden Berdasarkan Keterlibatan dalam penggunaan LRT.....	47
Tabel 4.10 Data Hasil Seluruh Pertanyaan Pengisian Kuesioner	48
Tabel 4.11 Kriteria Interpretasi Skor	48
Tabel 4.12 Distribusi Responden Berdasarkan Pertanyaan “Apakah sosialisasi mengenai Tata Cara Evakuasi Penumpang sudah tersampaikan?”	49
Tabel 4.13 Seluruh data interpretasi skor dari kuisisioner video animasi Tata Cara Evakuasi Penumpang LRT.....	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Daftar Riwayat Hidup

Lampiran 2: SOP LRT mengenai Tata Cara Evakuasi Penumpang

Lampiran 2: Lembar Konsultasi Pembimbing I

Lampiran 3: Lembar Konsultasi Pembimbing II

Lampiran 4: Rekapitan Hasil Kuisisioner

Lampiran 5: Lembar Rekomendasi Seminar Skripsi

Lampiran 6: Lembar Revisi Seminar Skripsi

Lampiran 7: Lembar Pelaksanaan Revisi Skripsi