

**PENERAPAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI SOSIALISASI
LAYANAN PUBLIK DI DINAS SOSIAL
KABUPATEN BOYOLALI**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

KAHFI RYAAS NALINDRA

21.22.2471

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PENERAPAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI SOSIALISASI
LAYANAN PUBLIK DI DINAS SOSIAL
KABUPATEN BOYOLALI**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informas



disusun oleh

KAHFI RYAAS NALINDRA

21.22.2471

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI SOSIALISASI
LAYANAN PUBLIK DI DINAS SOSIAL
KABUPATEN BOYOLALI**

yang disusun dan diajukan oleh

Kahfi Ryaas Nalindra

21.22.2471

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Mei 2023

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI SOSIALISASI
LAYANAN PUBLIK DI DINAS SOSIAL
KABUPATEN BOYOLAI**

yang disusun dan diajukan oleh

Kahfi Ryaas Nalindra

21.22.2471

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Mei 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom
NIK. 190302281



Nuri Cahyono, M.Kom
NIK. 190302278



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Mei 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Kahfi Ryaas Nalindra
NIM : 21.22.2471

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PENERAPAN VIDEO ANIMASI 2D SEBAGAI SOSIALISASI LAYANAN
PUBLIK DI DINAS SOSIAL KABUPATEN BOYOLALI**

Dosen Pembimbing : Mei P Kurniawan, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 23 Mei 2023

Yang Menyatakan,



Kahfi Ryaas Nalindra

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT atas segala karunia, rahmat dan hidayahnya.
2. Bapa dan Ibu yang selalu memberikan dukungan kepada saya, mendo'akan dan memberikan semangat setiap saat dalam menyusun laporan skripsi.
3. Dosen pembimbing Skripsi saya, Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom yang senantiasa membimbing, membantu, dan memberikan arahan hingga Skripsi selesai.
4. Teman – teman terdekat saya Aji Pangestu, Ricardo Reza, Muh. Ikhsanudin yang telah memberikan dukungan dan menemani dalam pembuatan Skripsi.
5. Pembimbing tempat penelitian Bapak Hendrayanto BL, S.Sos dan seluruh jajaran Dinsos Kabupaten Boyolali yang telah memberikan ilmu dan membantu proses mewujudkan proyek saya.
6. Pemerintah Kabupaten Boyolali yang telah mengizinkan saya dalam penelitian dikantor Dinas Sosisal Kabupaten Boyolali, sehingga dapat mewujudkan proyek Skripsi saya.
7. Dan terakhir saya persembahkan untuk semua orang yang telah memberikan ilmu, pengalaman yang sangat berarti bagi saya. Semoga bermanfaat dan segala kebaikan mendapat balasan yang melimpah dari Tuhan Yang Maha Esa.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT karena rahmat, hidayah dan karunia-Nya maka kami dapat menyelesaikan Laporan Skripsi yang berjudul “Penerapan Video Animasi 2D Sebagai Sosialisasi Layanan Publik di Dinas Sosial Kabupaten Boyolali”.

Laporan ini diajukan dengan tujuan untuk memenuhi syarat kelulusan Program Studi S1 Sistem Informasi. Serta dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan tentang pembuatan Animasi 2D untuk Informasi Iklan Layanan Masyarakat.

Dalam penyusunan Laporan Skripsi ini, kami mengucapkan terima kasih kepada orang tua yang telah memberikan semangat, serta selalu mendoakan saya. Dan saya mengucapkan terima kasih kepada Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom yang berkenan membimbing, dan membantu saya dengan sabar, sehingga Laporan Skripsi ini selesai dengan tepat waktu.

Saya menyadari bahwa pembuatan dan penyusunan Laporan Skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu laporan ini saya sangat mengharapkan masukan, kritik dan saran yang bersifat membangun untuk perbaikan dan penyempurnaan laporan ini.

Yogyakarta, 9 Januari 2023

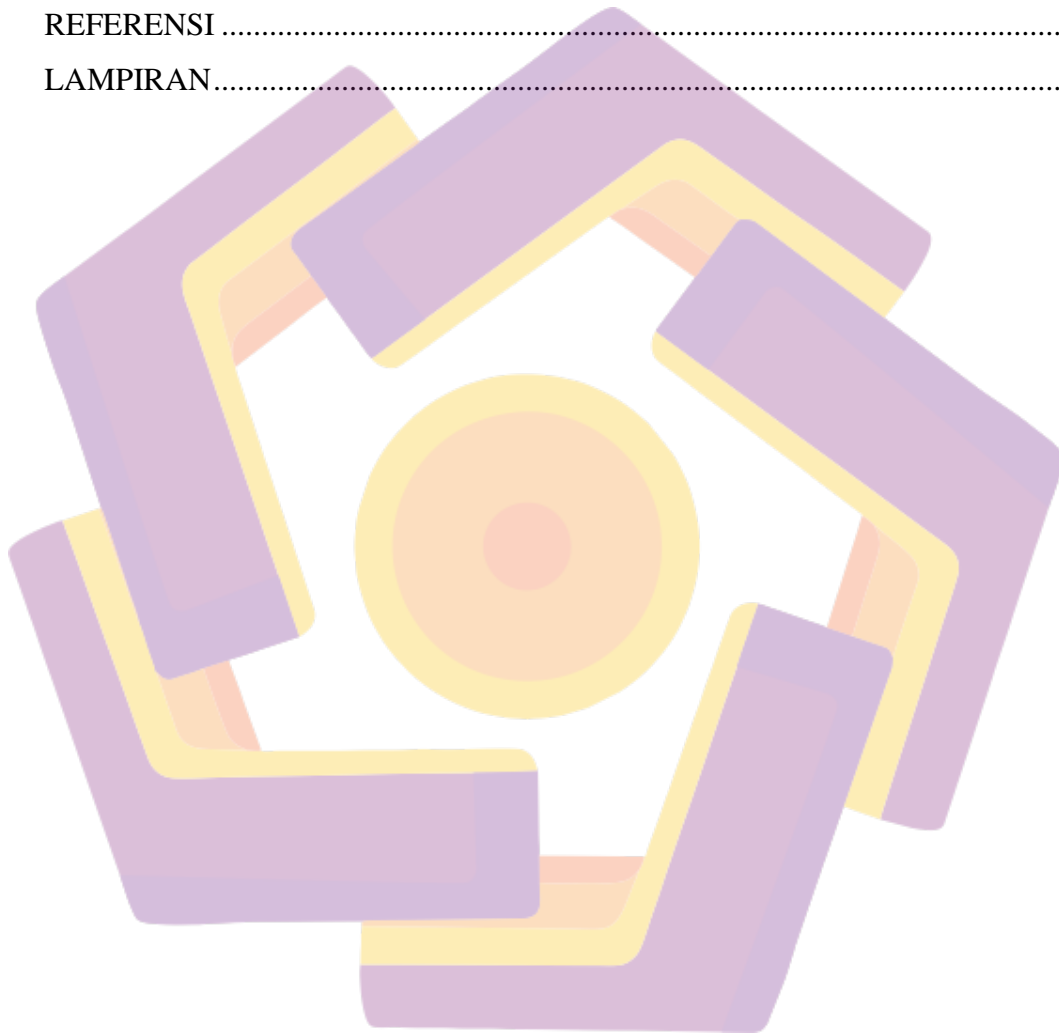
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
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
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	12
2.2.1 Motion Graphic	12
2.2.2 Pengertian Animasi	12
1. Jenis – Jenis Animasi	12
2.2.3 <i>Frame By Frame</i>	13
2. Proses Pembuatan Animasi.....	13
2.2.4 Warna	15
2.2.5 <i>Software</i> desain dan video.....	16
1. PainTool Sai.....	16
2. Adobe PhotoShop	16
3. Adobe After Effect.....	17

4.	Adobe Premier Pro.....	17
5.	Adobe Audition.....	18
2.2.6	Editing.....	18
3.	Tujuan Editing	19
2.2.7	Metode Skala Likert.....	19
BAB III METODE PENELITIAN		21
3.1	Objek Penelitian.....	21
3.1.1	Profil Instansi	21
3.1.2	Visi dan Misi.....	22
3.2	Alur Penelitian	22
3.3	Metode Pengumpulan Data.....	35
3.4	Analisis Kebutuhan Fungsional dan Analisis Non Fungsional	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		38
4.1	Hasil Penelitian.....	38
4.2	Hasil Pra Produksi	40
4.2.1	Hasil Pembuatan Karakter	40
4.3	Hasil Produksi	42
4.3.1	Hasil Modeling Karakter.....	42
4.3.2	Penggambaran Karakter.....	43
4.3.3	Hasil Pembuatan Background.....	44
4.3.4	Pewarnaan	44
4.3.5	Hasil Asset	45
4.3.6	Hasil Record Dubbing.....	46
4.3.7	Export Gambar Asset.....	46
4.4	Hasil Pasca Produksi	47
4.4.1	Penganimasian Asset Gambar.....	47
4.4.2	Compositing dan Editing	48
4.4.3	Rendering	49
4.4.4	Implementasi Upload Media.....	50

4.5 Perhitungan Skala Likert	52
4.6.1 Alpha Testing	53
4.6.2 Beta Testing	55
BAB V PENUTUP	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	59
REFERENSI	60
LAMPIRAN.....	62



DAFTAR TABEL

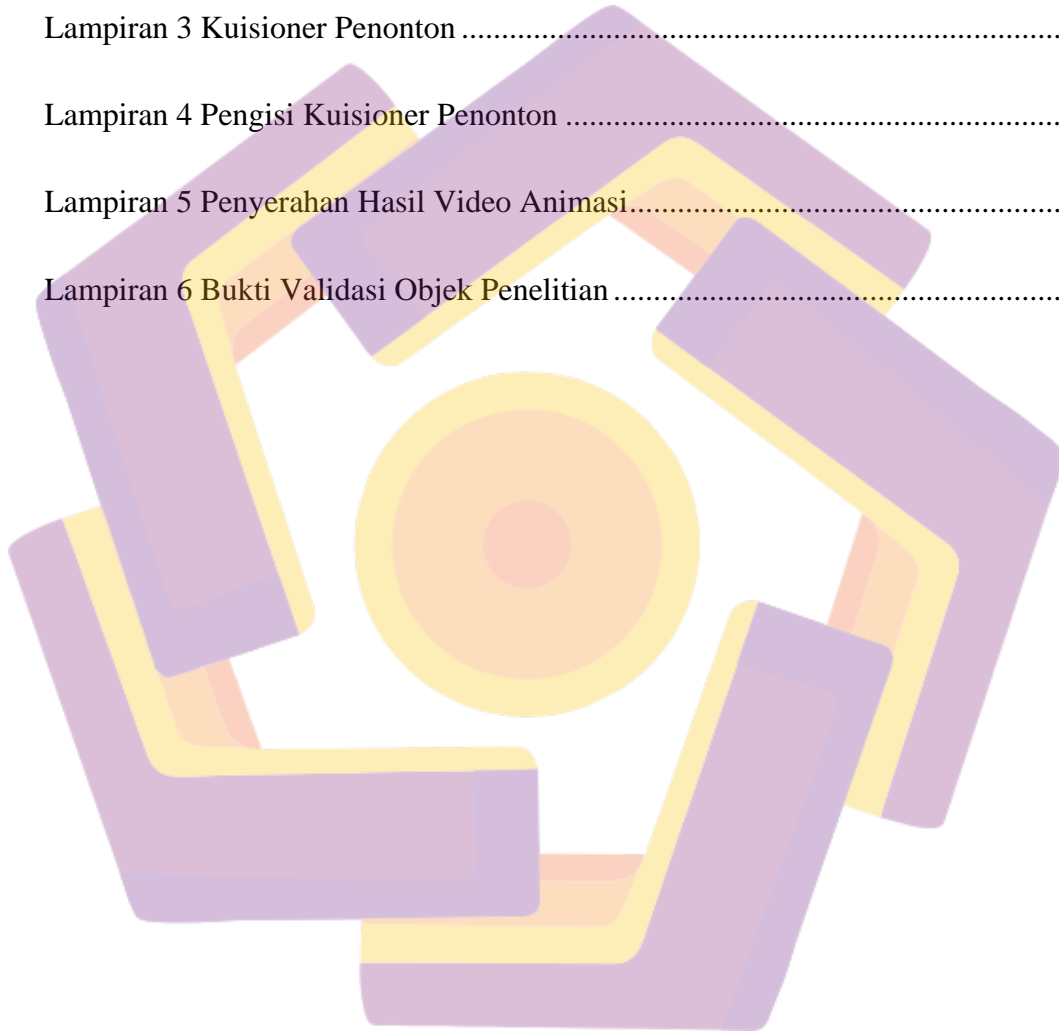
Tabel 2.1 Referensi	8
Tabel 2.2 Pedoman Skor Penilaian Terhadap	19
Tabel 3.1 Wawancara.....	35
Tabel 3.2 Tabel Analisis Fungsional	36
Tabel 3.3 Analisis Software	37
Tabel 3.4 Analisis Hardware.....	37
Tabel 4.1 Alpha Testing.....	53
Tabel 4.2 Pengujian Audience	55
Tabel 4.3 Pengujian Pegawai	56
Tabel 4.4 Keterangan Respon	56
Tabel 4.5 Hasil Pengujian Audience.....	57
Tabel 4.6 Hasil Pengujian Pegawai	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 PainTool Sai	16
Gambar 2.2 Adobe PhotoShop	17
Gambar 2.3 Adobe After Effect.....	17
Gambar 2.4 Adobe Premier Pro	18
Gambar 2.5 Adobe Audition	18
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Dinsos Boyolali.....	22
Gambar 3.2 Flowchart Alur Penelitian	23
Gambar 4.1 Karakter Dinso	41
Gambar 4.2 Karakter Dinsa	41
Gambar 4.3 Karakter Pak Teguh.....	42
Gambar 4.4 Hasil Modeling Karakter.....	43
Gambar 4.5 Penggambaran Karakter	43
Gambar 4.6 Hasil Pembuatan Background Halaman.....	44
Gambar 4.7 Pewarnaan Animasi.....	45
Gambar 4.8 Hasil Asset Animasi.....	45
Gambar 4.9 Hasil Output Recording	46
Gambar 4.10 Export Gambar	47
Gambar 4.11 Proses Penganimasian frame by frame	48
Gambar 4.12 Proses Compositing dan Editing	48
Gambar 4.13 Proses Rendering.....	49
Gambar 4.14 Hasil Implementasi Youtube.....	50
Gambar 4.15 Respon masyarakat melalui komentar Youtube.....	51
Gambar 4.16 Hasil Implementasi Instagram Dinas Sosial	51
Gambar 4.17 Hasil Implementasi Instagram Pemkab Boyolali.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Persetujuan Penelitian	62
Lampiran 2 Kuisisioner Pegawai	63
Lampiran 3 Kuisisioner Penonton	64
Lampiran 4 Pengisi Kuisisioner Penonton	65
Lampiran 5 Penyerahan Hasil Video Animasi	65
Lampiran 6 Bukti Validasi Objek Penelitian	66



INTISARI

Masyarakat di wilayah Kabupaten Boyolali masih kurang sosialisasi dalam mengetahui tentang DTKS dan apakah dirinya sudah masuk ke daftar DTKS atau belum. Melalui Dinsos Pemerintah Kabupaten Boyolali mengharapkan sosialisasi berbentuk digital, dan non digital untuk informasi masyarakat Kabupaten Boyolali tentang pemahaman dalam DTKS. Media informasi digital saat ini banyak diminati masyarakat, sehingga Dinsos Kabupaten Boyolali memanfaatkan media sosial karena dinilai efisien dalam memberikan informasi kepada seluruh masyarakat Kabupaten Boyolali. Dalam pembuatan animasi 2D, dilakukan pengumpulan data melalui Dinas Sosial Kabupaten Boyolali dan dibuat poin – poin penting untuk di animasikan. Melihat permasalahan yang ada maka dijadikan penelitian pada Dinas Sosial Kabupaten Boyolali. Pada penelitian ini melakukan melakukan pengumpulan data melalui wawancara, kemudian pengumpulan data melalui observasi dan pengumpulan data melalui metode observasi referensi. Dari hasil observasi penelitian didapatkan data untuk perhitungan menggunakan metode Skala Likert. Hasil pengujian animasi dengan metode Skala Likert mendapatkan presentase respon audience sebesar 93,27% “Sangat Setuju” dan presentase respon pegawai 95% “Sangat Setuju”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa animasi layak digunakan sebagai media informasi.

Kata kunci: DTKS, skala likert, informasi digital, animasi

ABSTRACT

The people in the Boyolali Regency area, still lacks socialization in knowing about DTKS and whether they have entered the DTKS list or not. Through the Social Services Agency, the Boyolali Regency Government hopes that socialization will take the form of digital and non-digital information for the people of Boyolali Regency about understanding DTKS. Digital information media is currently in great demand by the public, therefore the Boyolali Regency Social Service Office utilizes social media because it is considered efficient in providing information to all the people of Boyolali Regency. In the process of making 2D animation, data was collected through the Boyolali Regency Social Service and important points were made to be animated. Seeing the existing problems, it was used as research at the Boyolali District Social Service. In this study, collecting data through interviews, then collecting data through observation and collecting data through the reference observation method. From the results of research observations obtained data for calculations using the Likert Scale method. The results of testing animation with the Likert Scale method get an audience response percentage of 93.27% "Strongly Agree" and an employee response percentage of 95% "Strongly Agree". So it can be concluded that animation is feasible to use as an information medium.

Keyword: *DTKS, skala likert, digital information, animation*