

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D TENTANG MEKANISME
PEMBAYARAN PAJAK STNK PADA
SAMSAT JEPARA**

SKRIPSI



disusun oleh

Farhan Shodiq Albana

15.11.9032

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D TENTANG MEKANISME
PEMBAYARAN PAJAK STNK PADA
SAMSAT JEPARA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Farhan Shodiq Albana

15.11.9032

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D TENTANG MEKANISME
PEMBAYARAN PAJAK STNK PADA SAMSAT JEPARA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Farhan Shodiq Albana

15.11.9032

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 April 2019

Dosen Pembimbing,



Kusnawi, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302112

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D TENTANG MEKANISME
PEMBAYARAN PAJAK STNK PADA SAMSAT JEPARA**

yang disusun oleh

Farhan Shodiq Albana
15.11.9032

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 April 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bety Wulan Sari, M.Kom.
NIK. 190302254

Mulia Sulistivono, M.Kom.
NIK. 190302248

Kusnawi, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302112

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 April 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si., MT
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi mana pun dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diberikan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 15 Mei 2019



Farhan Shodiq Albana
NIM. 15.11.9032

MOTTO

“Ketergesaan dalam setiap usaha membawa kegagalan”

“Didalam kehidupan tidak ada yang namanya gagal, yang ada hanya pilihanmu
untuk berhenti”

“1 plannig yang dijalankan lebih baik daripada 1000 plannig hanya sebagai angan-
angan”



PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan keharidat Allah SWT. yang telah memberikan berkat yang luar biasa limpah kepada saya, sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Saya juga sangat berterima kasih kepada orang-orang yang telah secara langsung maupun tidak langsung membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Khoirudin dan Ibu Tukini atas bantuan, doa dan restunya skripsi ini dapat di selesaikan tepat waktu dan mendapatkan hasil yang sangat memuaskan.
2. Teman-teman seperjuangan yang telah banyak membantu saya dalam proses pengerjaan skripsi yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu persatu.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT. atas berkat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini tepat pada waktunya dengan judul “Pembuatan Video Animasi 2d Tentang Mekanisme Pembayaran Pajak Stnk Pada Samsat Jepara”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Strata-1 Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan Strata-1 Informatika sampai dengan proses penyelesaian skripsi, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina, dan membimbing penulis.

Penulis menyadari, skripsi ini masih banyak kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, semoga keberadaan skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bersama.

Wassalaamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 15 Mei 2019

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PSEKSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Analisa	5
1.6.3 Metode Proses Perancangan	6
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Multimedia	11
2.2.1 Pengertian Multimedia	11
2.2.2 Elemen Multimedia	11
2.2.3 Manfaat Multimedia	13

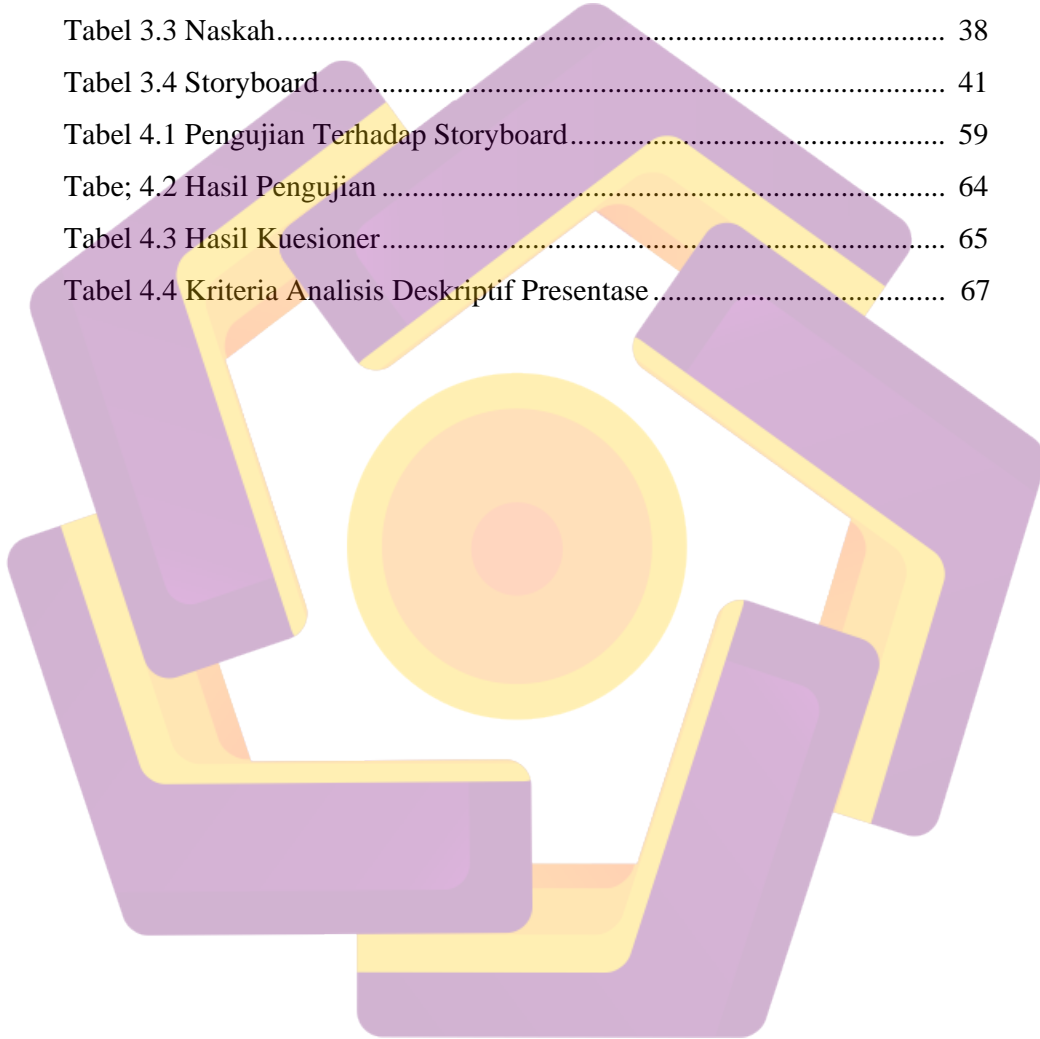
2.3	Animasi.....	13
2.3.1	Animasi 2D.....	14
2.3.2	Animasi 3D.....	14
2.4	Prinsip-prinsip Animasi.....	14
2.5	Motion Graphic	21
2.5.1	Pengertian Motion Graphic	21
2.5.2	Konsep Dasar Motion Graphic	21
2.6	Tahap-tahap Pembuatan Animasi Motion Graphic	22
2.6.1	Tahap Pra Produksi.....	22
2.6.1.1	Ide Cerita.....	22
2.6.1.2	Menyiapkan Naskah.....	23
2.6.1.3	Pengembangan Karakter	23
2.6.1.4	Pembuatan Storyboard	23
2.6.2	Tahap Produksi	24
2.6.2.1	Background dan Aset.....	24
2.6.2.2	Gerakan Kunci	24
2.6.3	Tahap Pasca Produksi	24
2.6.3.1	Compositing	24
2.6.3.2	Editing	25
2.6.3.3	Rendering	25
2.7	Metode Pengembangan Multimedia.....	25
2.8	Metode Analisis.....	26
2.8.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	26
2.8.1.1	Kebutuhan Fungsional	27
2.8.1.2	Kebutuhan Non-fungsional	27
3.1	Tinjauan Umum.....	28
3.1.1	Tentang Samsat Jepara	28
3.1.2	Visi dan Misi	28
3.1.3	Informasi Kontak	29
3.1.4	Jam Operasional	29
3.1.5	Layanan Samsat Online	30

3.1.6	Samsat Keliling Jepara	30
3.1.7	Jenis Pembayaran	31
3.2	Pra Produksi.....	32
3.2.1	Identifikasi Kelemahan Sistem Yang Sedang Berjalan.....	32
3.2.1.1	Lankah-lankah Analisis.....	32
3.2.1.2	Hasil Analisis	32
3.2.1.3	Solusi Yan Diterapkan	33
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	34
3.2.2.1	Kebutuhan Fungsional	34
3.2.2.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	34
3.2.2.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	35
3.2.2.4	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	35
3.2.2.5	Kebuthan Sumber Daya Manusia.....	36
3.2.3	Analisis Kelayakan	36
3.2.3.1	Kelayakan Teknologi	36
3.2.3.2	Kelayakan Hukum.....	37
3.2.3.3	Kelayakan Informasi	37
3.2.3.4	Kelayakan Operasional	38
3.2.4	Perancangan.....	38
3.2.4.1	Ide dan Konsep.....	38
3.2.4.2	Perancangan Naskah	38
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		43
4.1	Produksi.....	43
4.1.1	Pembuatan Objek.....	43
4.1.2	Pembuatan Background.....	46
4.1.3	Pembuatan Aset-aset.....	47
4.2	Pasca Produksi.....	48
4.2.1	Pembuatan Motion Graphic.....	49
4.2.1.1	Motion Graphic Opening Karakter Utama	50

4.2.1.2	Motion Graphic Chapter 1 Kantor Samsat Jepara.....	51
4.2.1.3	Motion Graphic Chapter 2 Mengisi Formulir.....	51
4.2.1.4	Motion Graphic Chapter 3 Mengambil Nomor Antrian	53
4.2.1.5	Motion Graphic Chapter 4 Pembayaran Pajak Kendaraan.....	54
4.2.1.6	Motion Graphic Chapter 5 Penyerahan STNK Baru.....	55
4.2.1.7	Motion Graphic Chapter 6 Pembayaran Pajak Kendaraan.....	56
4.2.1.8	Motion Graphic Chapter 7 Ucapan Selamat.....	
4.2.1.9	Motion Graphic Chapter 8 Closing	57
4.2.1.10	Motion Graphic Chapter Final	58
4.2.2	Pengujian Terhadap Storyboard	59
4.2.3	Rekam Suara.....	61
4.2.4	Editing	61
4.2.5	Rendering.....	62
4.3	Implementasi	63
4.3.1	Testing	63
4.3.2	Evaluasi	64
BAB 5	PENUTUP	66
5.1	Kesimpulan.....	66
5.2	Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	69
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

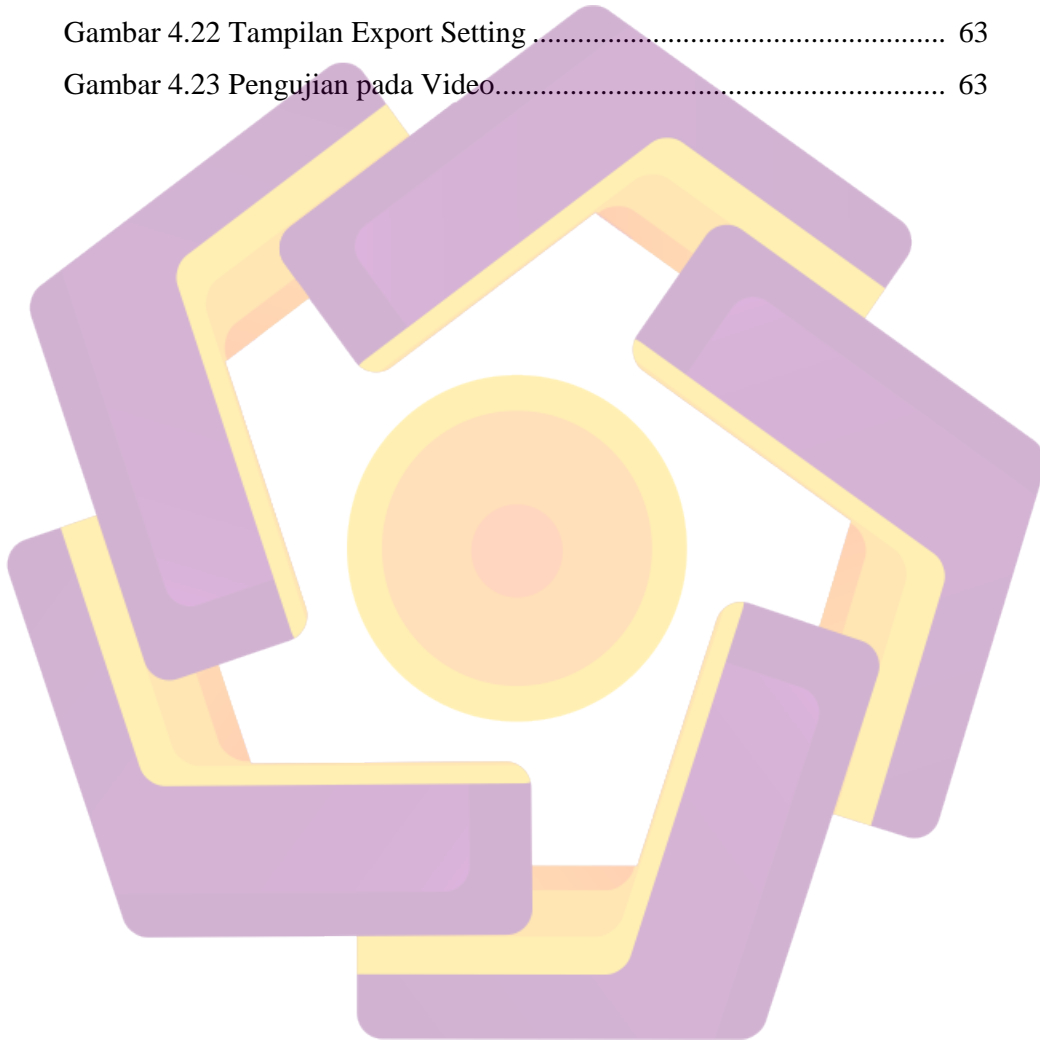
Tabel 2.1 Perbandingan.....	10
Tabel 3.1 Metode SWOT	32
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	35
Tabel 3.3 Naskah.....	38
Tabel 3.4 Storyboard.....	41
Tabel 4.1 Pengujian Terhadap Storyboard.....	59
Tabe; 4.2 Hasil Pengujian	64
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner.....	65
Tabel 4.4 Kriteria Analisis Deskriptif Presentase.....	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash and stretch.....	15
Gambar 2.2 Anticipation.....	15
Gambar 2.3 Staging.....	16
Gambar 2.4 Straight Ahead Action and Pose-To-Pose.....	16
Gambar 2.5 Follow-Trough dan Overlapping Action.....	17
Gambar 2.6 Slo In & Slow Out.....	17
Gambar 2.7 Arcs.....	18
Gambar 2.8 Secondary Action.....	18
Gambar 2.9 Timing.....	19
Gambar 2.10 Exaggeration.....	19
Gambar 2.11 Solid Drawing.....	20
Gambar 2.12 Appeal.....	20
Gambar 3.1 Jadwal Samsat Keliling Jepara.....	30
Gambar 4.1 Shape Tools.....	44
Gambar 4.2 Freehand Tools.....	45
Gambar 4.3 Fill Tools.....	45
Gambar 4.4 Pembuatan Kantor Samsat Jepara.....	45
Gambar 4.5 Import ke Adobe ilustrator.....	46
Gambar 4.6 Pembuatan Background.....	46
Gambar 4.7 Pembuatan Aset.....	47
Gambar 4.8 Pembuatan Aset.....	48
Gambar 4.9 Pembuatan Compositing.....	49
Gambar 4.10 Key Frame pada Background.....	51
Gambar 4.11 Animasi Mengisi Formulir.....	53
Gambar 4.12 Graph Editor.....	53
Gambar 4.13 Animasi Menekan Tombol.....	54
Gambar 4.14 Animasi Pembayaran Pajak.....	54
Gambar 4.15 Animasi Penyerahan STNK.....	55
Gambar 4.16 Animasi Pembayaran Pajak 5 Tahun.....	56

Gambar 4.17 Animasi Ucapan Selamat	57
Gambar 4.18 Animasi Closing.....	58
Gambar 4.19 Proses Rendering.....	58
Gambar 4.20 Perekam Suara di Audacity	61
Gambar 4.21 File Import Video dan sound.....	62
Gambar 4.22 Tampilan Export Setting	63
Gambar 4.23 Pengujian pada Video.....	63



INTISARI

Pembuatan skripsi tentang video animasi ini bertujuan untuk memberikan kemanfaatan bagi masyarakat yang hendak ingin membayar pajak STNK khususnya di Samsat Jepara. Guna memberikan pengetahuan kepada masyarakat bagaimana alur pembayaran pajak yang benar.

Adapun yang menjadi latar belakang pembuatan skripsi ini karena masih banyak masyarakat yang kurang mengetahui dan kebingungan bagaimana alur pembayaran pajak STNK yang benar, hal ini disebabkan banyaknya kendaraan yang masuk ke Indonesia terutama kendaraan roda dua, alhasil banyak pengendara baru yang baru pertama kalinya membayarkan pajak kendaraannya. Meskipun Samsat sudah menyediakan alur pembayaran pajak berupa poster yang dipasangkan di tembok ternyata belum mampu mengatasi masalah tersebut. Poster yang disediakan belum sepenuhnya dipahami oleh masyarakat, melainkan membuat mereka semakin bingung. Dengan tulisan yang kecil dan terlalu rapat, membuat masyarakat enggan untuk membacanya dan memilih untuk bertanya kepada petugas Samsat atau satpam yang bisa mengarahkan langsung mekanisme pembayarannya.

Video animasi mekanisme pembayaran pajak yang akan dibuat ini memiliki potensi yang bagus bagi samsat untuk menyampaikan informasi bagaimana alur pembayaran pajak STNK di Samsat Jepara yang akan disediakan di setiap monitor Samsat yang hendak dilewati oleh masyarakat. Potensi yang dimiliki oleh video animasi ini memaparkan alur pembayaran pajak step by step dari pertama masuk ke gedung Samsat hingga pembayaran pajak selesai. Kontribusi ke masyarakat adalah meningkatkan pelayanan Samsat Jepara serta memotivasi kantor dinas lain dalam hal mekanisme pembayaran.

ABSTRACT

The making of this thesis on animated videos aims to provide benefits for people who want to pay for STNK tax, especially in Jepara Samsat. In order to provide knowledge to the community how the flow of tax payments is correct. As for the background of making this thesis because there are still many people who do not know and are confused about how the STNK tax payment is flowing correctly, this is due to the large number of vehicles entering Indonesia, especially two-wheeled vehicles. . Although Samsat has provided a flow of tax payments in the form of posters paired on the wall, it has not been able to overcome the problem. The posters provided are not fully understood by the community, but make them even more confused. With small and too tightly written writing, people are reluctant to read it and choose to ask Samsat officers or security guards who can direct the payment mechanism.

This animated video tax payment mechanism that will be made has good potential for samsat to convey information on how the STNK tax payment flow in Jepara Samsat will be provided on every Samsat monitor that the community wants to pass. The potential of this animation video describes the flow of tax payments step by step from the first entry into the Samsat building until the tax payment is complete.

Contributions to the community are improving Jepara Samsat services and motivating other offices in terms of payment mechanisms. The goal of this research is to create a video in the form of 2D motion graphics that will later be used by the Jepara Samsat.