

**ANIMASI 2D PROSEDUR PENDAFTARAN DAN PENERBITAN KARTU
TANDA ANGGOTA BARU PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AMIKOM
PURWOKERTO**

Skripsi



Disusun oleh

Adius Biantoro

13.11.0119

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2020**

**ANIMASI 2D PROSEDUR PENDAFTARAN DAN PENERBITAN KARTU
TANDA ANGGOTA BARU PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AMIKOM
PURWOKERTO**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1
pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer



Disusun oleh

Adius Biantoro

13.11.0119

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2020**

PERSETUJUAN

Skripsi

**ANIMASI 2D PROSEDUR PENDAFTARAN DAN PENERBITAN KARTU
TANDA ANGGOTA BARU PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AMIKOM
PURWOKERTO**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adius Biantoro

13.11.0119

telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 09 Januari 2020

Dosen Pembimbing 1,

Dosen Pembimbing 2,

Yusyida Munsa Idah, S.E., M.M.
NIDN 0613037502

Retno Waluyo, S.Kom., M.MSI.
NIDN 0622038602

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 13 Februari 2020

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan,

Kaprodi Tekni Informatika

Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M.
NIK. 2012.09.1.009

Fandy Setyo Utomo, M.Kom., M.Cs.
NIK. NIK. 2013.09.1.017

PENGESAHAN

Skripsi

**ANIMASI 2D PROSEDUR PENDAFTARAN DAN PENERBITAN KARTU
TANDA ANGGOTA BARU PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AMIKOM
PURWOKERTO**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Adius Biantoro

13.11.0119

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 13 Februari 2020

Dr. Taqwa Hariguana, S.T., M.Kom.

NIDN. 0618098301

Dhanar Intan Surya Saputra, M.Kom

NIDN. 0618028602

Yusyida Munsa Idah, S.E., M.M.

NIDN. 0613037502

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 13 Februari 2020

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Komputer
Dekan**

Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M.

NIK. 2012.09.1.009

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Adius Biantoro
NIM : 13.11.0119
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : ANIMASI 2D PROSEDUR PENDAFTARAN
DAN PENERBITAN KARTU TANDA
ANGGOTA BARU
PERPUSTAKAAN UNIVERSITAS AMIKOM
PURWOKERTO

Dosen Pembimbing 1 : Yusyida Munsa Idah, S.e., M.M.

Dosen Pembimbing 2 : Retno Waluyo, S.Kom., M.Msi.

Adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** dibuat orang lain, kecuali yang diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi ini.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila ini di kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan penjiplakan karya orang lain, maka saya bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Purwokerto, 09 Januari 2020

Yang menyatakan,

Adius Biantoro
NIM. 13.11.0119\

MOTTO

"Kebanyakan dari kita tidak mensyukuri apa yang sudah kita miliki, tetapi kita selalu menyesali apa yang belum kita capai." (Schopenhauer)



PERSEMBAHAN

Dengan segala puja dan puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dan atas dukungan dan do'a dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya sampaikan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

Tuhan YME, karena hanya atas izin dan karuniaNya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga pada Tuhan penguasa alam yang meridhoi dan mengabulkan segala do'a.

Bapak dan Ibu saya, yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orang tua, karena itu terimalah persembaha bakti dan cinta ku untuk kalian bapak ibuku.

Bapak dan Ibu Dosen pembimbing, penguji dan pengajar, yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar saya menjadi lebih baik. Terimakasih banyak Bapak dan Ibu dosen, jasa kalian akan selalu terpatri di hati.

Saudara saya Yusnita Setyati, yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, senyum dan do'anya untuk keberhasilan ini, memberikan kobaran semangat yang menggebu, terimakasih ku untukmu.

Sahabat dan Teman Tersayang, tanpa semangat, dukungan dan bantuan kalian semua tak kan mungkin aku sampai disini, terimakasih untuk canda tawa, tangis, dan perjuangan yang kita lewati bersama dan terimakasih untuk kenangan manis yang telah mengukir selama ini.

Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua, akhir kata saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua, orang-orang yang saya sayangi. Dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang, Aamiinnn.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT aras rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan, Shalawat dan Salam, penulis kirimkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta para sahabat dan keluarga beliau yang memberikan tauladan dalam menjalani kehidupan di dunia dan akhirat.

Penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa adanya bantuan serta kemurahan hati dari berbagai pihak. Oleh karena itu, disamping rasa syukur dan tak terhingga atas nikmat yang diberikan oleh Allah SWT penulis juga menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada Ibu Yusyida Munsah, S.E., M.M, sebagai pembimbing skripsi 1 dan Bapak Retno Waluyo, S.Kom., M.Msi. sebagai pembimbing 2 yang telah membimbing mulai dari awal hingga akhir selesai penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih kurang sempurna sehingga kepada pembaca, kiranya dapat memberikan saran yang sifatnya membangun agar kekurangan-kekurangan yang ada dapat diperbaiki.

Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna pada diri pribadi penulis, almamater, bangsa dan agama khususnya dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan dimasa yang akan datang. Aamiin.

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
RINGKASAN.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori.....	5
1. Multimedia.....	5
2. Video.....	9
3. Animasi 3D.....	11
4. Motion Graphic.....	13
5. Perpustakaan.....	15

	6. <i>Software</i>	17
	B. Penelitian Sebelumnya	19
BAB III	METODE PENELITIAN	
	A. Tempat Dan Waktu Penelitian	26
	B. Metode Pengumpulan Data	26
	C. Alat Dan Bahan Penelitian	28
	D. Konsep Penelitian.....	29
BAB IV	HASIL dan PEMBAHASAN	
	A. Gambaran Objek Penelitian	36
	B. Metode Pengembangan	36
	1. Tahap Pra Produksi.....	37
	2. Tahap Produksi	43
	3. Tahap Pasca Produksi	54
BAB V	PENUTUP	
	A. Kesimpulan	66
	B. Saran	66
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

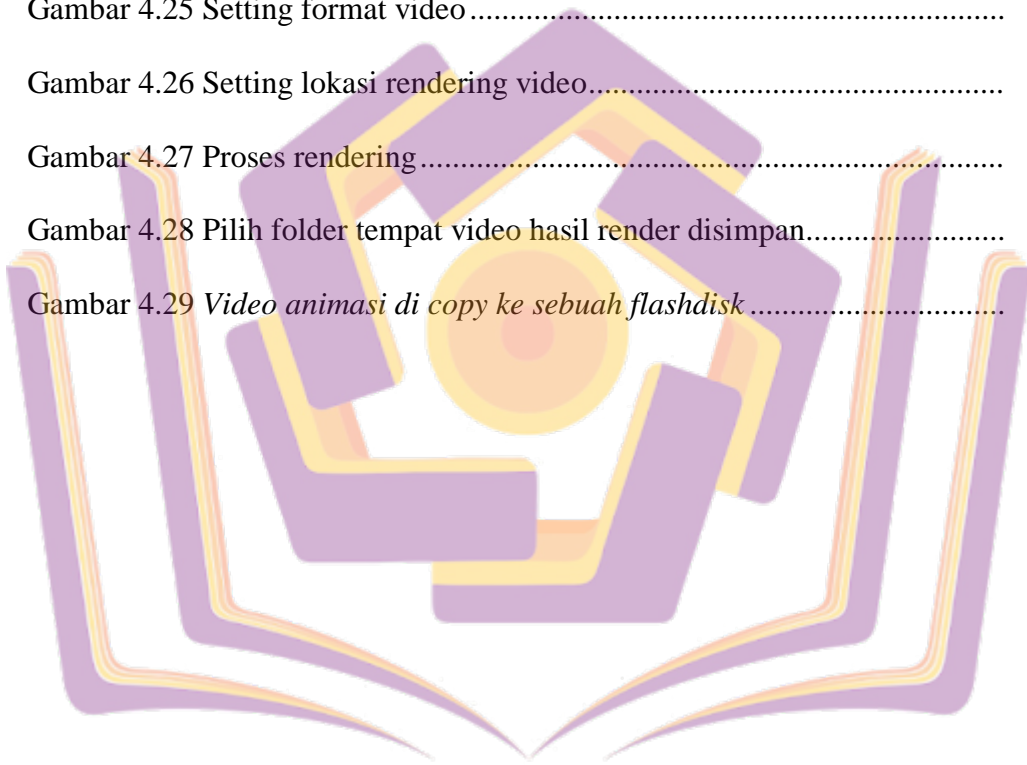
Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya	22
Tabel 4.1 Kebuthan <i>Hardware</i>	38
Tabel 4.2 <i>Software</i> Yang Digunakan	38
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i>	41



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Gambaran Definisi Multimedia.....	8
Gambar 3.1 Kerangka Pikir.....	29
Gambar 3.2 Konsep Penelitian Tahap Pengembangan Sistem	31
Gambar 3.2 <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC).....	39
Gambar 4.1 Membuat file baru di Adobe Illustrator.....	44
Gambar 4.2 Mengatur nama dan size file	45
Gambar 4.3 Proses pembuatan vector.....	45
Gambar 4.4 Hasil vector karakter	46
Gambar 4.5 Hasil vector kalender.....	46
Gambar 4.6 Hasil vector meja.....	46
Gambar 4.7 Membuka file adobe ilustrator	47
Gambar 4.8 Pilih file untuk di beri warna.....	48
Gambar 4.9 Seleksi bagian objek.....	48
Gambar 4.10 Proses pewarnaan Karakter	49
Gambar 4.11 Hasil pewarnaan karakter petugas.....	49
Gambar 4.12 Hasil pewarnaan background perpustakaan	50
Gambar 4.13 Membuat projek baru	51
Gambar 4.14 Import file ke after effect	51
Gambar 4.15 Pilih file untuk di import ke after effect.....	52
Gambar 4.16 Buat <i>composition</i> baru.....	52
Gambar 4.17 Tampilan jendela new composition.....	53
Gambar 4.18 Memasukkan file bahan ke area kerja After Effect.....	53

Gambar 4.19 Proses penganimasian	54
Gambar 4.20 Hasil penganimasian	54
Gambar 4.21 Editing Compositing	55
Gambar 4.22 Render Queue	56
Gambar 4.23 Menu render queue	56
Gambar 4.24 Setting kualitas video	57
Gambar 4.25 Setting format video	57
Gambar 4.26 Setting lokasi rendering video	58
Gambar 4.27 Proses rendering	58
Gambar 4.28 Pilih folder tempat video hasil render disimpan	59
Gambar 4.29 <i>Video animasi di copy ke sebuah flashdisk</i>	60



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Skripsi

Lampiran 2. Wawancara



RINGKASAN

Perpustakaan mempunyai tugas penting melaksanakan pemberian layanan perpustakaan untuk keperluan pendidikan, pengajaran, dan pengabdian kepada masyarakat. Dalam dunia pendidikan perpustakaan adalah salah satu sarana pendidikan dan penunjang kegiatan belajar mahasiswa yang berperan sangat penting dalam memacu tercapainya tujuan pendidikan. Perpustakaan universitas AMIKOM Purwokerto memiliki beberapa prosedur dalam pelaksanaannya salah satunya prosedur peminjaman buku, namun saat ini prosedur tersebut dirasa kurang maksimal karena kartu perpustakaan yang menjadi salah satu syarat peminjaman buku tidak dimiliki oleh mahasiswa Amikom. Penelitian ini bertujuan untuk membuat media informasi Prosedur Pendaftaran Dan Penerbitan Kartu Tanda Anggota Perpustakaan UNIVERSITAS AMIKOM Purwokerto. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka, observasi, wawancara. Metode pengembangan sistem yang digunakan memiliki 3 tahap yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Hasil dari penelitian ini adalah video animasi 2D.

Kata Kunci : Perpustakaan, Prosedur, Animasi, 2D.

ABSTRACT

Libraries have the important task of carrying out library services for educational, teaching, and community service needs. In the world of library education is one means of education and supporting student learning activities that play a very important role in spurring the achievement of educational goals. The AMIKOM Purwokerto university library has several procedures in its implementation, one of which is the book lending procedure, but currently the procedure is considered to be less than optimal because the library card which is one of the requirements for book lending is not owned by Amikom students. This study aims to create information media to socialize the Registration Procedure and Issuance of Membership Cards at the AMIKOM UNIVERSITY Purwokerto Library. The method used in this research is literature study, observation, interview. The system development method has 3 stages, namely pre-production, production and post-production. The results of this study are 2D animation videos.

Keyword : Library, Procedure, Animation, 2D

