

**MEDIA INFORMASI PROSEDUR OPERASIONAL
STANDAR (POS) KEMAHASISWAAN FAKULTAS
TEKNIK DAN KEJURUAN BERBASIS VIDEO
ANIMASI 2D**



**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA
2020**

**MEDIA INFORMASI PROSEDUR OPERASIONAL
STANDAR (POS) KEMAHASISWAAN FAKULTAS
TEKNIK DAN KEJURUAN BERBASIS VIDEO
ANIMASI 2D**

TUGAS AKHIR

**Diajukan kepada
Universitas Pendidikan Ganesha
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Menyelesaikan Program Diploma Tiga
Program Studi Manajemen Informatika
Jurusan Teknik Informatika**

**Oleh
KADEK JUNI ANDAYANI
NIM 1705021024**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2020

TUGAS AKHIR

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR AHLI MADYA**

Menyetujui,

Pembimbing I,



A. A. Gede Yudhi Paramartha, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198806222015041003

Pembimbing II,



Dr. Komang Setemen, S.Si., M.T.
NIP.197603152001121002

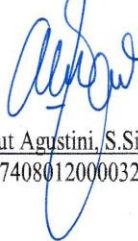
Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan
Ganesha guna memenuhi syarat-syarat guna mencapai gelar Ahli Madya.

Pada :

Hari : Kamis
Tanggal : 02 Juli 2020

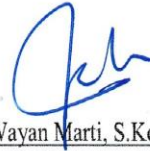
Mengetahui,

Ketua Ujian,



Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP. 197408012000032001

Sekretaris Ujian,



Ni Wayan Marti, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197711282001122001

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd., M.Pd.
NIP. 1971006161996021001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Media Informasi Prodedur Operasional Standar (POS) Kemahasiswaan Fakultas Teknik dan Kejuruan Berbasis Video Animasi 2D” beserta seluruh isinya adalah benar – benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara – cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku di masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menganggung resiko atau sanksi yang diajukan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 4 Mei 2020

Yang membuat pernyataan,



Kadek Juni Andayani
NIM. 1705021024

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa Ida Sang Hyang Widhi Wasa karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“MEDIA INFORMASI PROSEDUR OPERASIONAL STANDAR (POS) KEMAHASISWAAN FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN BERBASIS VIDEO ANIMASI 2D”**. Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat dalam menempuh gelar Ahli Madya Program Studi Manajemen Informatika, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik Dan Kejuruan, Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, baik bantuan moral maupun spiritual demi kelancaran penyusunan Tugas Akhir ini. Rasa terima kasih penulis ucapkan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Bapak Dr. I Gede Sudirtha, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Ibu Dr. Luh Joni Erawati Dewi, S.T., M.Pd.. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
4. Ibu Ni Wayan Marti, S.Kom, M.Kom. Selaku Koordinator Program Studi Manajemen Informatika.
5. Bapak A.A Gede Yudhi Paramartha, S.Kom., M.Kom selaku pembimbing satu yang telah bersedia membimbing penulis dalam pembuatan program tugas akhir dan menyusun laporan.
6. Bapak Dr. Komang Setemen, S.Si., M.T. selaku pembimbing dua yang juga telah bersedia membimbing penulis dalam membuat program tugas akhir dan menyusun laporan.
7. Rekan – rekan mahasiswa program studi manajemen informatika yang telah membantu memberikan saran atau arahan terkait laporan Tugas Akhir ini.
8. Serta semua pihak yang telah memberikan bantuan terkait laporan ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna maka dari itu penulis mohon kritik dan saran dari berbagai pihak demi kesempurnaan laporan Tugas Akhir ini.

Singaraja, 4 Mei 2020

Penulis



DAFTAR ISI

	HALAMAN
ABSTRAK	vii
PRAKARTA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaa	4
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 POS (Prosedur Operasional Standar)	5
2.2 POS (Prosedur Operasional Standar) Fakultas Teknik dan Kejuruan	6
2.3 Montion Graphic	7
2.4 Animasi	9
2.5 Storyboard	9
2.6 Perangkat Lunak Pendukung	10
2.6.1 <i>Adobe After Effects</i>	10

2.6.2 Adobe Photoshop	11
2.6.3 Procreate	11
2.6.4 Audacity	11
2.6.5 Adobe Audition	12
BAB III METODE PENELITIAN	13
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	13
3.2 Sumber Data	13
3.3 Metode Pengembangan MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>) ...	14
3.3.1 Tahapan Konsep (<i>Consep</i>)	14
3.3.2 Tahapan Perancangan (<i>Design</i>)	15
3.3.3 Tahapan Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	15
3.3.4 Tahapan Penggabungan Bahan (<i>Assambly</i>)	16
3.3.5 Tahapan Pengujian (<i>Testing</i>)	17
3.3.6 Tahapan Distribusi (<i>Distributor</i>)	17
3.3.7 Jadwal dan Waktu Penelitian	17
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	18
4.1 Gambaran Umum Video Animasi.....	18
4.2 Perancangan Animasi.....	20
4.3 Implementasi.....	86
4.4 Desain.....	86

4.5 <i>Editing</i> Video	88
4.6 <i>Editing</i> Audio	90
4.7 <i>Rendering</i> Audio dan Video	91
4.8. Pengujian Video	91
4.8.1 Pengujian Implementasi Video	91
4.8.2 Uji Coba Video	94
4.9 Hasil Uji Validitas	94
4.9.1 Hasil Uji Materi	96
4.9.2 Hasil Uji Media	98
4.10 Publikasi	101
BAB V PENUTUP	103
5.1 Kesimpulan	103
5.2 Saran	103
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN - LAMPIRAN	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Contoh <i>Montion Graphic</i> (Stuido,2015)	7
Gambar 4.1 Pembuatan Desain menggunakan <i>Software Procreate</i>	87
Gambar 4.2 Proses Pemotongan Karakter dengan <i>Software Adobe Photoshop</i> ..	88
Gambar 4.3 <i>Opening</i> POS	88
Gambar 4.4 <i>Editing</i> POS	89
Gambar 4.5 Penutup POS	89
Gambar 4.6 Proses Perekaman <i>Dubbing</i>	90
Gambar 4.7 <i>Editing Audio</i>	90
Gambar 4.8 Proses <i>Rendering</i> Video dan <i>Audio</i>	91



DAFTAR TABEL

Gambar	Halaman
Tabel 3.1 Jadwal dan Waktu Penelitian.....	17
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> POS Pengajuan Cuti Akademik.....	21
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> POS Aktif Kembali Mahasiswa Pasca Cuti Akademik.....	27
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i> POS Keaktifan Kembali Mahasiswa Pasca Non-aktif.....	34
Tabel 4.4 <i>Storyboard</i> POS Pindah Jurusan dalam Fakultas.....	41
Tabel 4.5 <i>Storyboard</i> POS Pindah Program Studi dalam Fakultas.....	49
Tabel 4.6 <i>Storyboard</i> POS Pindah Jurusan ke Fakultas lain.....	56
Table 4.7 <i>Storyboard</i> POS Mahasiswa Pindah Program Studi beda Fakultas.....	64
Tabel 4.8 <i>Storyboard</i> POS Mahasiswa untuk Pindah ke Universitas lain.....	71
Tabel 4.9 <i>Storyboard</i> POS Alih Program.....	76
Tabel 4.10 <i>Storyboard</i> POS Pemberhentian Masa Studi Mahasiswa.....	82
Tabel 4.11 Tabel Implementasi Video.....	92
Tabel 4.12 Uji Coba Media.....	94
Table 4.13 Konversi Tingkat Pencapaian Skala 4.....	95
Tabel 4.14 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	96
Table 4.15 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	97
Tabel 4.16 Hasil Penilaian Ahli Media.....	98
Table 4.17 Hasil Penilaian Ahli Media.....	100

