

**PERANCANGAN ANIMASI CERITA PENDEK MENGENAI PENTINGNYA
MANAJEMEN WAKTU DAN KEUANGAN MAHASISWA MENGGUNAKAN
METODE *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI

Oleh :

STEVEN WIJAYA

NIM. 2044121



**JENJANG PENDIDIKAN STRATA-1
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK TIME
MEDAN
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN ANIMASI CERITA PENDEK MENGENAI PENTINGNYA MANAJEMEN WAKTU DAN KEUANGAN MAHASISWA MENGGUNAKAN METODE *MOTION GRAPHIC*

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Persyaratan Guna

Mendapat Gelar Sarjana Strata Satu

Program Studi Teknik Informatika

Oleh :

Steven Wijaya

NIM. 2044121

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I



Leony Hoki, S.Kom., M.M

Dosen Pembimbing II



Feriani Astuti Tarigan, M.Kom., M.M

Medan, 02 Agustus 2024

Diketahui dan Disahkan Oleh :

Ketua STMIK TIME

Ketua Program Studi



Dr. Edi Wijaya, S.Kom, M.Kom, MM

Robet. M.Kom

Kepada

Yth. Ketua STMIK TIME

Dr. Edi Wijaya, S.Kom., M.Kom., M.M

Di Medan

Hai : **Surat Pernyataan Bebas Plagiat**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Steven Wijaya**

NIM : **2044121**

Program Studi : **Teknik Informatika**

Angkatan : **2020**

Judul Skripsi : **Perancangan Animasi Cerita Pendek Mengenai Pentingnya Manajemen Waktu dan Keuangan Mahasiswa Menggunakan Metode Motion Graphic**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang Saya tulis adalah karya ilmiah asli dari pikiran saya sendiri. Apabila kemudian hari terbukti bahwa skripsi tersebut merupakan Plagiat, maka saya bersedia gelar dan ijazah yang saya peroleh ditinjau kembali.

Demikian surat pernyataan ini Saya perbuat dengan pikiran yang sehat, tanpa tekanan dari siapapun.

Medan, **05 Agustus 2024**

Yang membuat pernyataan,



Steven Wijaya

Diketahui oleh,



Hendri, M.Kom

Pembantu Ketua 1 STMIK TIME

ABSTRAK

Peningkatan macam-macam bentuk penyampaian informasi sudah tersebar luas dimana-mana, perkembangan tersebut juga telah bermanfaat bagi manusia. Dan media penyampaian informasi tersebut berkembang dari awalnya hanya text (koran) menjadi visual bergerak yang dikombinasikan antara gambar dan suara. *Financial Freedom* merupakan suatu kemampuan seseorang apabila sudah sampai pada titik tahap tentang keuangan yang tidak terbebani akan suatu hal, bisa jadi dalam bentuk aset, cash, investasi yang sudah cukup menutupi segala bentuk kebutuhan biaya hidup. Metode yang akan digunakan untuk menguak tentang *Financial Freedom* ialah *Motion Graphic* yang akan dipadukan dengan informasi dan visual didalamnya. Metode ini dapat membantu mahasiswa dalam mengklasifikasi tentang investasi, waktu dan manajemen keuangan dengan tepat.

Kata Kunci: Animasi, *Financial Freedom*, *Motion Graphic*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, hikmat, dan pertolongan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat waktu. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Strata 1 di STMIK TIME. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat yang besar bagi banyak pihak. Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Leony Hoki, S.Kom., M.M, selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing penulis selama mengerjakan skripsi ini.
2. Ibu Feriani Astuti Tarigan, M.Kom., M.M, selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing penulis selama mengerjakan skripsi ini.
3. Bapak Edi Wijaya, S.Kom., M.Kom, M.M, selaku Ketua STMIK TIME Medan.
4. Bapak Hendri, M.Kom, selaku Pembantu Ketua I STMIK TIME Medan.
5. Bapak Robet, M.Kom, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK TIME Medan.
6. Seluruh Dosen STMIK TIME Medan yang telah mendidik dan membimbing penulis selama masa perkuliahan.
7. Teristimewa kepada orang tua dan keluarga tercinta, yang telah memberikan dukungan kepada penulis.

8. Semua yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari dalam proses penyelesaian skripsi yang berjudul “PERANCANGAN ANIMASI CERITA PENDEK MENGENAI PENTINGNYA MANAJEMEN WAKTU DAN KEUANGAN MAHASISWA MENGGUNAKAN METODE *MOTION GRAPHIC*” ini masih jauh dari sempurna, mengingat keterbatasan kemampuan yang penulis miliki dan terbatasnya waktu yang digunakan. Untuk itu, penulis mengharapkan saran, kritikan, dan masukan yang membangun demi perkembangan dan kemajuan penelitian selanjutnya. Semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak yang berkepentingan.

Medan, 05 Agustus 2024

Penulis,

Steven Wijaya

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.4.1 Tujuan Penelitian	3
1.4.2 Manfaat Penelitian	4
1.5 Metode Perancangan	4
1.5.1 Jadwal Perancangan	5
1.5.2 Metode Pengumpulan Data	5
1.5.3 Peralatan	6
1.6 Analisis Perancangan	7
1.7 Perancangan Vidio Animasi	7
1.8 Sistematika Penulisan	7
BAB 2 LANDASAN TEORI	9
2.1 Animasi.....	9
2.2 <i>Motion Graphic</i>	10
2.3 Manajemen Waktu	11
2.4 <i>Portfolio</i>	11
2.5 Instrumen investasi Saham	12
2.6 Instrumen investasi Reksadana	12
2.7 Instrumen investasi Kripto.....	13
2.8 Instrumen investasi Properti	14
2.9 Investor	15
2.10 Investasi	16

2.11 Adobe Premiere Pro	16
2.12 Adobe After Effect	17
BAB 3 ANALISA DAN PERANCANGAN	19
3.1 Analisa	19
3.1.1 Analisa Proses Berjalan di Lapangan	19
3.1.2 Metode yang dikembangkan	20
3.2 Perancangan <i>Storyboard</i>	21
3.3 Perancangan Animasi	32
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Hasil	33
4.2 Pembahasan	52
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN	53
5.1 Kesimpulan	53
5.2 Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	55

DAFTAR TABEL

Table 1.5 Jadwal Penelitian	5
-----------------------------------	---

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital yang terus melaju, animasi telah menjadi salah satu bagian utama dalam ekonomi kreatifitas pada saat ini. Animasi banyak digunakan didalam berbagai industri seperti iklan, hiburan, film, pendidikan, game, televisi dan sosial media. Dalam industrial periklanan, animasi digunakan sebagai media promosi yang lebih informatif dan produk lebih mudah dapat dibayangkan. Tak jarang juga media perfilman menggunakan animasi sebagai visualisasi yang luar biasa, dan susah untuk dapat direalisasikan di dunia nyata. Pendidikan juga menggunakan animasi sebagai media mereka dalam penyampaian materi terhadap murid-murid agar edukasi tersebut lebih mudah ditangkap. Bahkan potensial animasi tersebut tidak semerta-merta dibiarkan begitu saja dalam industrial *game*, 95% industrial *game* sudah menggunakan animasi sebagai senjata utama dalam menghajar *market gamers* [1].

Pada masa sekarang, keuangan adalah salah satu masalah terbesar di beberapa generasi, terlebih keuangan yang tidak dapat dikontrol mengenai pengeluaran ataupun inflasi yang akan terjadi dari masa ke masa. Visi dari animasi yang akan dibuat mengenai keuangan ialah agar dapat mengedukasi mahasiswa tentang pentingnya manajemen waktu pada masa muda, dan menjadikan keuangan sebagai salah satu titik tujuan di masa depan. [2].

Menyampaikan konsep visualisasi animasi, berkolaborasi dengan materi keuangan dan waktu yang diharap mentargetkan pasar dengan baik. Memastikan konsep dari visual *motion graphic* yang digambarkan, berjalan dan dapat diimplementasikan dalam sosial & lingkungan yang dapat diantisipasi adalah masalah kemudian akan di presentasikan oleh penulis. [3]

Salah satu cara penyampaian untuk mengatasi permasalahan keuangan yaitu mengedukasi bahwa investasi dapat menguntungkan dalam hal finansial dengan jangka waktu yang cukup Panjang [4]. Dalam hal pengambilan keputusan animasi yang efisien menghadirkan konsep cerita pendek yang dapat di visualisasikan mahasiswa secara luas, penulis menghadirkan beberapa penyajian data. Cerita yang akan dipakai nantinya, dapat membantu mahasiswa dalam mengambil keputusan yang terstruktur dikemudian hari [5].

Berdasarkan uraian penjelasan di atas, penulis akan membuat visual animasi cerita pendek sebagai media edukasi yang menggambarkan tentang *clarity, self-sufficiency, breathing room, stability, flexibility, financial independence, abundant wealth* dengan judul skripsi PERANCANGAN ANIMASI CERITA PENDEK MENGENAI PENTINGNYA MANAJEMEN WAKTU DAN KEUANGAN MAHASISWA MENGGUNAKAN METODE MOTION GRAPHIC.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka permasalahan yang ditemukan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang animasi cerita pendek mengenai pentingnya manajemen waktu dan manajemen keuangan?
2. Bagaimana merancang animasi menggunakan metode *motion graphic*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka sang penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini akan lebih difokuskan pada konsep visualisasi materi pada vidio animasi cerita pendek sebagai media penggambaran terhadap literasi keuangan.
2. Penelitian ini mentitik-beratkan materi yang akan dibahas pada animasi. Termasuk dari investasi, mengatur pengeluaran, meningkatkan pendapatan, mengelola *portfolio* keuangan, dan pendapatan pasif.
3. Penelitian ini perlu menggunakan teknik *motion graphic* yang menarik dan informatif, diharap dapat mentargetkan mahasiswa lebih mudah mengerti dan memahami tentang materi yang diberikan.
4. Vidio animasi ini hanya akan berdurasi sepanjang dua sampai tiga menit saja.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat dari penelitian adalah sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian antara lain:

1. Merancang animasi cerita pendek mengenai pentingnya manajemen waktu dan manajemen keuangan.

2. merancang video animasi cerita pendek menggunakan metode *motion graphic*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian antara lain:

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pemahaman tentang literasi keuangan dan waktu yang disampaikan melalui visualisasi animasi. Analisis yang diperoleh dapat menjadi panduan bagi para investor dan para remaja dalam merangkai keuangannya sejak dini.
2. Memberikan referensi dan wawasan mengenai *financial freedom* bagi para remaja dan investor yang baru saja memulai di dunia keuangan.
3. Menyampaikan dalam bentuk animasi *motion graphic* tentang pentingnya mengelola manajemen waktu dan keuangan dengan baik.
4. Dapat mengedukasi tentang proses perjalanan investasi, pendalaman mengenai apa itu *financial* sebenarnya.

1.5 Metode Penelitian

Tahapan perancangan akan dimulai dari identifikasi permasalahan, analisis data, pengumpulan tiap data dari analisis, pembuatan *storyboard*, perancangan *storyboard* menjadi objek *motion graphic* 2d, pembuatan video animasi 2d, finishing dan penulisan laporan terhadap setiap data. Perancangan akan dimulai dari bulan November 2023 dan akan berlanjut hingga bulan Maret 2024. Perancangan memakan waktu kurang lebih tujuh bulan.

1.5.1 Jadwal Penelitian

Berikut ini tabel jadwal penelitian dari awal hingga penelitian selesai

Tabel 1.5 Jadwal Penelitian

No	Jadwal Kegiatan	2023								2024															
		November				Desember				Januari				Febuari				Maret				Aril			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Masalah																								
2	Pengumpulan Data																								
3	Pembuatan sketsa																								
4	Perancangan Sketsa menjadi Objek 3d																								
5	Pembuatan Vidio Animasi																								
6	Finishing																								
7	Penulisan Laporan																								

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam merancang aplikasi ini menulis melakukan 2 metode yakni:

1. Studi Literatur

Penulis melakukan studi literatur yang komprehensif terkait dengan animasi, desain visual, dan konsep *financial freedom*. Ini melibatkan membaca buku, jurnal ilmiah, artikel, dan sumber informasi lainnya untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang topik tersebut.

2. Observasi

Dalam metode ini peneliti akan bertanya kepada informan untuk mendapatkan data, Sehingga peneliti dapat memperoleh data secara langsung dan tepat.

1.5.3 Bahan dan Alat

Dalamam pembuatan vidio animasi pentingnya manajemen keuangan dan waktu, ada beberapa aspek kebutuhan untuk menyelesaikan masalah yang diperlukan, antara lain :

1. *Hardware*

Perangkat keras yang digunakan penulis adalah komputer dengan spesifikasi sebagai berikut :

- a. *Processor*: AMD Ryzen 7 5700x 8 cores 16 threads
- b. *VGA*: Colorful Nvidia RTX 3070 Ti 8 GB
- c. *SSD*: 1TB
- d. *RAM*: 32GB

2. *Software*

Adapun perangkat lunak yang digunakan penulis adalah sebagai berikut

OS Windows 11

- a. Adobe Illustrator 2022
- b. Adobe After Effects 2021
- c. Adobe Premiere Pro 2021

d. Adobe Photoshop 2022

1.6 Analisis Perancangan

Pada tahap ini, dalam perancangan penulis melibatkan analisis data yang diperoleh sesuai dari metode penelitian agar mendapatkan data yang akurat dan informatif, data yang didapat akan dianalisis untuk mendukung konsep visualisasi dalam penganimasian cerita pendek.

1.7 Perancangan Vidio Animasi

Dalam melakukan perancangan, penulis akan melakukan pendalaman terhadap *element visual* dan materi *financial*. Pengumpulan data tersebut didapatkan melalui metode penelitian studi literatur dan studi pustaka yang kemudian akan disusun sebagai vidio animasi. Bagian dari video animasi cerita pendek sendiri meliputi data pengeluaran ataupun pemasukan, bagan investasi, dan data analisis. Untuk ilustrasi, penulis menggunakan *storyboard* sebagai bahan awal sebelum masuk kedalam pembuatan animasi *motion graphic*. Kemudian dilanjutkan dengan pewarnaan dan pembuatan finishing sketsa yang akan dilanjutkan kedalam pembuatan *Motion Graphic*. Pada proses pembuatan *Motion Graphic*, penulis akan mencampurkan elemen *coloring*, *background*, *animating text*, *illustrate*, dan *compositing*, lalu akan digabung dan menjadikan *Motion Grahpics Animated Video*.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan skripsi dapat peneliti jelaskan secara garis besar sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode perancangan, analisis perancangan, perancangan video animasi, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang teori, informasi, data, dan hal lainnya mengenai animasi, manajemen waktu dan keuangan.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN

Pada bab ini, akan dibahas mengenai tahapan serta kegiatan yang dilakukan penulis dalam membuat video animasi dimana menyangkut tentang penguraian tahap pembuatan video animasi.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas kegiatan penulis dalam pembuatan video animasi, hasil yang dibuat, masukan serta pembahasan.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang kesimpulan dan saran-saran yang dapat diberikan mengenai video animasi yang dibuat

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Animasi

Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati dan diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup. Animasi dapat berupa gambar yang bergerak, video, atau film yang dibuat dengan menggunakan teknologi komputer dan software khusus. Animasi digunakan untuk berbagai keperluan, seperti sebagai media iklan, pendidikan, hiburan, dan lain-lain [6]. Keunggulan utama dalam animasi, terletak pada cara penyampaian informasi secara visual dan interaktif, menyatukan beberapa elemen visual seperti gerak, suara, warna untuk membuat informasi dapat terlihat mudah dimengerti. Animasi memiliki daya tarik mengenai visual yang kuat karena mampu mempresentasikan konten yang kompleks dengan cara yang lebih mudah dipahami sehingga mempermudah penyampaian pesan.

Dalam penggunaan gambar bergerak, animasi dapat memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dijelaskan secara verbal ataupun statis. Animasi ditemukan pada tahun 1883 ketika muncul istilah stroboskopik sebagai dasar sinematografi yang membuat benda bergerak secara memutar tanpa adanya tambahan audio. Kemudian stroboskopik berkembang menjadi seluloid film yang dapat menampung beberapa gambar sekaligus. Pada saat 1899, animasi pertama kalinya menggunakan audio sebagai pelengkap kemudian direkam menggunakan

alat perekam magnetik. Animasi pertama tayang sebagai film di Indonesia pada tahun 1983 dengan judul "Si Huma" yang tayang di televisi.

2.2 *Motion Graphic*

Motion Graphic adalah jenis animasi digital yang menggabungkan desain grafis dan teknik animasi untuk menciptakan ilusi gerakan atau rotasi. *Motion graphics* digunakan dalam berbagai industri, seperti film, televisi, periklanan, pemasaran, dan lain-lain, untuk membuat konten yang menarik secara visual dan efektif dalam menyampaikan informasi [7]. Pembuatan video *motion graphic* melibatkan beberapa tahap, yaitu :

a. Praproduksi

Pada tahap ini, dilakukan riset, pembuatan cerita, penulisan skrip, dan pembuatan *storyboard*. Ini adalah langkah penting untuk memastikan bahwa semua elemen yang diperlukan untuk produksi telah direncanakan dengan baik.

b. Produksi

Tahap di mana elemen grafis yang telah dirancang diimplementasikan ke dalam perangkat lunak animasi, seperti *Adobe After Effects*. Di sini, elemen-elemen tersebut dianimasikan untuk menciptakan gerakan yang diinginkan dan disinkronkan dengan audio.

c. Pasca Produksi

Setelah animasi selesai, proses editing dilakukan untuk menyempurnakan video, menambahkan efek suara, dan melakukan rendering untuk menghasilkan video akhir yang siap ditayangkan.

2.3 Manajemen Waktu

Manajemen Waktu adalah proses merencanakan, mengontrol, dan menggunakan waktu semaksimal mungkin untuk menyelesaikan tugas tertentu. Manajemen waktu adalah teknik mengatur dan meningkatkan efektivitas waktu, sehingga seseorang dapat memanfaatkan waktunya sebaik mungkin untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Manajemen waktu melibatkan keterampilan yang berhubungan dengan berbagai upaya dan tindakan terencana supaya seseorang bisa memanfaatkan waktunya sebaik mungkin. Dengan demikian, manajemen waktu dapat membantu meningkatkan efisiensi dan produktivitas, mencapai tujuan dengan kecepatan tinggi, dan memungkinkan alokasi waktu yang lebih baik untuk aktivitas-aktivitas yang dianggap penting atau berharga [8].

2.4 Portofolio

Portofolio dalam investasi adalah kumpulan beberapa aset instrumen seperti saham, obligasi, reksana dana, deposito dan lainnya yang dimiliki oleh perorangan maupun suatu institusi dengan tujuan memperoleh imbal hasil dari pertumbuhan harga atau nilai instrumen investasi yang dibeli tersebut di masa depan. Portofolio dikelola sejalan dengan tujuan, modal yang dimiliki dan profil resiko investor itu sendiri. Hal ini berfungsi kedepannya memberikan gambaran antara hasil dan risiko yang diharapkan, melakukan diversifikasi pada pilihan investasi. Masing-masing instrumen investasi memberikan banyak pilihan untuk para investor yang ingin berkecimpung ke dunia investasi. Teori portofolio dikenalkan pada tahun 1952 dan 1959, dengan mengasumsikan bahwa keputusan

investasi yang telah dibuat oleh investor didasarkan pada pengembalian yang diharapkan dan risiko portofolio.

2.5 Instrumen investasi Saham

Investasi adalah aktivitas menempatkan sejumlah modal, baik dalam bentuk uang maupun aset, ke dalam berbagai instrumen atau proyek dengan harapan untuk mendapatkan keuntungan di masa depan. Investasi dapat dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti saham, obligasi, properti, reksa dana, dan komoditas. Tujuan utama dari investasi adalah untuk meningkatkan nilai aset yang dimiliki serta mencapai tujuan keuangan jangka panjang.

Saham adalah surat berharga yang menunjukkan bagian dari kepemilikan perusahaan. Pemegang saham memiliki hak klaim atas keuntungan dan aktiva perusahaan. Saham biasa adalah surat berharga yang dijual oleh suatu perusahaan yang menjelaskan nilai nominal dimana pemegangnya diberi hak untuk mengikuti RUPS dan akan memperoleh deviden pada akhir tahun pembukuan, apabila perusahaan mendapat keuntungan [9].

2.6 Instrumen investasi Reksa Dana

Reksa dana adalah program investasi yang menghimpun dana dari sejumlah pemodal untuk berinvestasi pada instrumen finansial seperti saham, obligasi, dan instrumen pasar uang. Reksa dana adalah cara berinvestasi di pasar modal yang disederhanakan, dimana investor dapat membeli paket-paket investasi yang berisi berbagai saham, obligasi, dan pasar uang yang sudah diperhitungkan pertumbuhan dan risikonya oleh Manajer Investasi. Reksa dana dapat dikelola

secara aktif oleh Manajer Investasi (MI) atau dikelola secara pasif berdasarkan indeks atau sektor. Reksa dana pada umumnya telah terdiversifikasi secara baik—dengan berinvestasi di berbagai macam lintas sektor—sehingga secara efektif dapat mengurangi potensi kerugian [10]. Perbedaan antara Saham dan Reksadana ialah pelaku dari pengendali pembeli investasinya. Kalau saham dikendalikan sepenuhnya orang investor itu sendiri seperti membeli saham A, sedangkan Reksadana dikendalikan oleh Manager Investasi untuk melakukan pembelian instrumen investasi. Reksadana ditemukan pada tahun 1822 oleh Raja William I, dan diperkenalkan ke Indonesia pada tahun 1995. Beberapa titik keuntungan yang bisa didapat investor melalui reksadana yaitu: Dikelola oleh ahlinya sehingga tidak perlu memperhatikan setiap saat, investasi yang terjangkau, risiko yang kecil, transparansi. Beberapa titik kerugian yang bisa dialami investor melalui reksadana juga yakni: Risiko berkurangnya nilai unit, risiko likuidasi.

2.7 Instrumen investasi Kripto

Kripto adalah mata uang digital yang menggunakan teknologi kriptografi untuk mengamankan transaksi. Kriptografi memastikan bahwa uang kripto tidak dapat dipalsukan atau digunakan secara ganda, sehingga pemiliknya terlindungi dari potensi kecurangan. Aset kripto didukung teknologi blockchain yang menjamin keamanan transaksi secara online meskipun tanpa menggunakan campur tangan pihak ketiga. Uang kripto dilindungi algoritma dan enkripsi serta kriptografi yang mengacu pada teknologi blockchain. Kriptografi membuat mata uang kripto tidak dapat dipalsukan atau dibelanjakan secara ganda [11]. Kripto ditemukan pertama kali oleh Satoshi Nakamoto pada tahun 2008, yakni mata uang

kripto desentralisasi pertama bitcoin. Instrumen investasi kripto adalah instrumen yang paling baru diperkenalkan kepada publik, tentang mata uang desentralisasi. Keunikan dari kripto adalah kripto itu tidak bergantung pada pemerintah ataupun perbankan manapun, kripto tidak dikendalikan oleh pihak manapun. Karena cara kerjanya menggunakan sistem desentralisasi yakni *blockchain* sebagai alat penyimpanan yang setiap 10 menit sekali kode pada *blockchain*-nya berubah dan akan terus berlanjut apabila internet masih dipergunakan sehingga *blockchain*-nya tidak akan mati. Hingga saat ini, kripto telah mendapati investor sebanyak kurang lebih 1 miliar orang yang telah menggunakan kripto sebagai alat investasi maupun alat pembayarannya.

2.8 Instrumen investasi Properti

Properti adalah harta berupa tanah, bangunan serta sarana dan prasarana yang tidak terpisahkan dari tanah hak milik atau bangunan yang dimaksud. Properti adalah suatu hak, baik itu hak milik, hak guna, maupun hak sewa untuk memanfaatkan sebuah bangunan serta sebidang tanah dan apapun yang ada di atas lahan tersebut [12].

1. Jenis – jenis properti :

a. Properti Residensial

Termasuk rumah, apartemen, dan kondominium yang digunakan untuk tempat tinggal.

b. Properti Komersial

Termasuk gedung perkantoran, pusat perbelanjaan, dan ruang usaha yang digunakan untuk kegiatan bisnis.

c. Properti Industri

Termasuk pabrik, gudang, dan fasilitas produksi lainnya.

d. Properti Tanah

Tanah kosong atau lahan yang belum dikembangkan.

2. Fungsi Properti

a. Investasi

Properti sering dianggap sebagai investasi yang stabil dan menguntungkan, karena nilai tanah dan bangunan cenderung meningkat seiring waktu.

b. Sumber Pendapatan

Properti sewaan dapat memberikan pendapatan pasif bagi pemiliknya.

c. Kepemilikan

Memiliki properti memberikan hak kepemilikan yang dapat diwariskan kepada generasi berikutnya.

Dengan demikian, properti merupakan salah satu bentuk aset yang penting dalam ekonomi, baik untuk keperluan pribadi maupun bisnis.

2.9 Investor

Investor adalah individu atau entitas yang mengalokasikan modal dengan tujuan memperoleh keuntungan secara finansial. Modal tersebut dapat ditanamkan dalam berbentuk instrumen seperti investasi saham, obligasi, properti, reksadana, kripto, dll [13]. Tujuan dari investor sendiri adalah mencari pendapatan atau tingkat *return* investasi berupa pendapatan deviden maupun pendapatan dari

selisih harga jual terhadap harga beli.

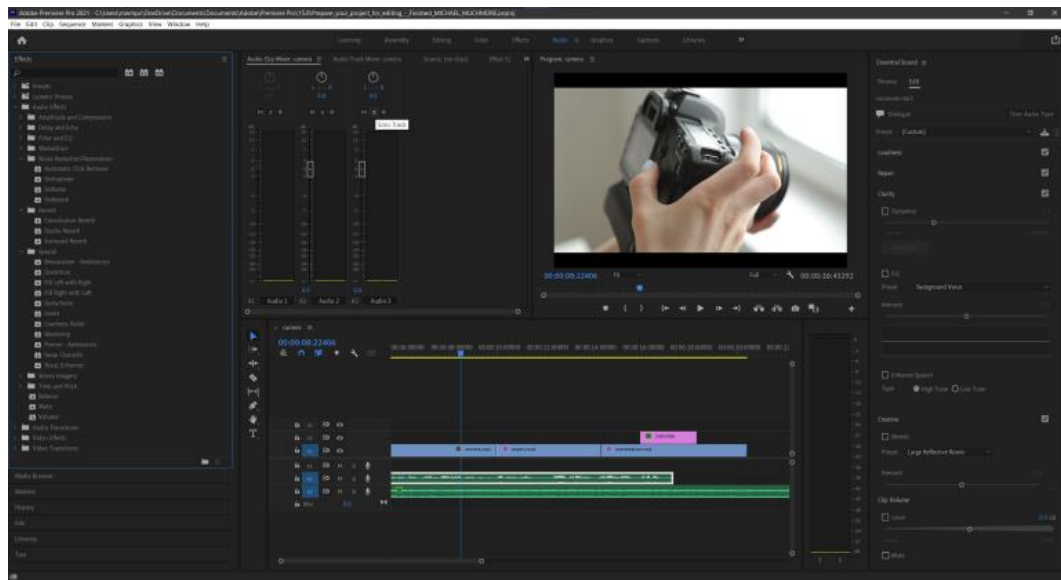
2.10 Investasi

Investasi adalah aktivitas menempatkan modal baik berupa uang atau aset berharga lainnya ke dalam suatu benda, lembaga, atau suatu pihak dengan harapan pemodal atau investor kelak akan mendapatkan keuntungan setelah kurun waktu tertentu. Karena harapan mendapatkan keuntungan di kemudian hari inilah investasi disebut juga sebagai penanaman modal [14].

2.11 *Adobe premiere Pro*

Adobe Premiere Pro adalah *software* vidio *editing* yang dikembangkan oleh *Adobe Systems*. Diluncurkan pertama kali pada 2003, *Premiere Pro* adalah versi terbaru dari *Adobe Premiere*, yang pertama kali dikeluarkan pada 1991. *Premiere Pro* adalah aplikasi vidio editing yang non-linear, yang dapat digunakan untuk mengedit vidio, audio, dan grafis. *Software* ini memiliki banyak fitur, seperti editing 15 *timeline*, efek vidio dan audio, kolaborasi dengan *After Effects*, dan integrasi dengan *Cloud Adobe*.

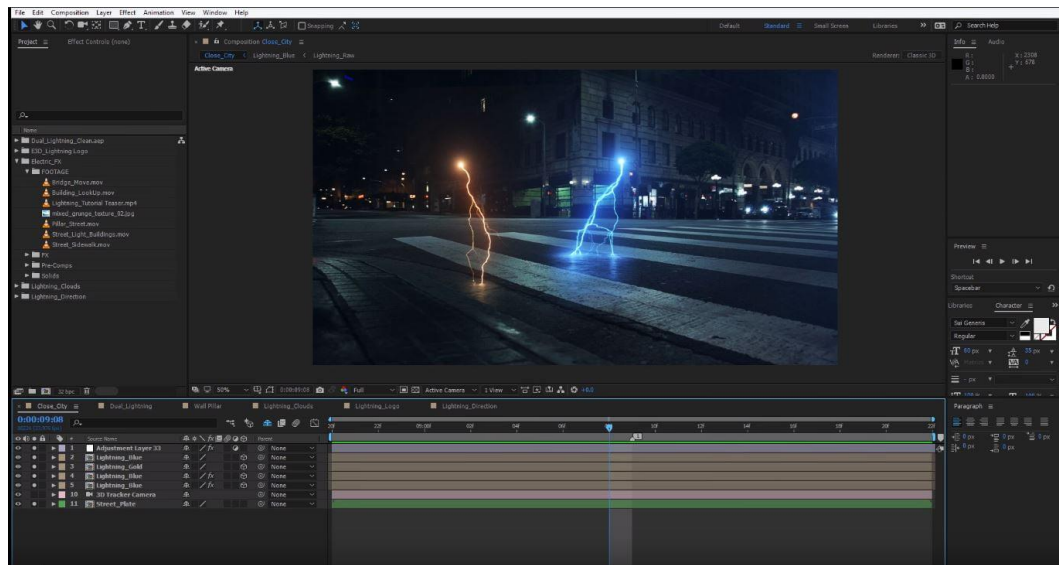
Gambar 2.2 Adobe Premiere Pro



2.12 Adobe After Effect

Adobe After Effects adalah perangkat lunak yang digunakan untuk membuat animasi, efek visual, dan digital compositing. Dengan kemampuannya dalam menghasilkan animasi, efek visual (VFX), dan motion graphics, *After Effects* adalah alat 2.5D yang dirancang khusus untuk proses post-production. Perangkat lunak ini menawarkan berbagai fitur untuk menggabungkan foto, video, dan grafis. Efek dalam *After Effects* diimplementasikan sebagai plug-in yang dapat dikonfigurasi dan diterapkan pada layer.

Gambar 2.2 Adobe After Effect



BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1 Analisa

Bab ini akan membahas mengenai analisis dan perancangan animasi yang berhubungan dengan investasi, manajemen waktu dan manajemen keuangan menggunakan animasi *motion graphic* pada mahasiswa.

3.1.1 Analisis Proses Berjalan di Lapangan

Pada saat ini, tidak ada media edukasi yang spesifik dan efektif yang digunakan untuk membantu mahasiswa dalam mengelola waktu dan keuangan mereka dengan baik. Kondisi ini menyebabkan banyak mahasiswa mengalami kesulitan dalam mengatur prioritas, mengatur anggaran, dan mengelola keuangan mereka dengan efektif. Akibatnya, banyak mahasiswa mengalami masalah keuangan dan waktu yang tidak efektif, sehingga dapat mempengaruhi prestasi akademis dan kualitas hidup mereka.

Dalam situasi ini, terdapat kebutuhan akan media edukasi yang efektif dan interaktif yang dapat membantu mahasiswa dalam mengelola waktu dan keuangan mereka dengan baik. Harapan-nya adalah adanya media edukasi yang dapat membantu mahasiswa memahami pentingnya manajemen waktu dan keuangan, serta memberikan mereka kemampuan untuk mengelola waktu dan keuangan

mereka dengan efektif. Dengan demikian, mahasiswa dapat memiliki waktu dan keuangan yang lebih efektif, sehingga dapat meningkatkan prestasi akademis dan kualitas hidup mereka.

Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang animasi cerita pendek yang menggunakan metode *motion graphic* untuk membantu mahasiswa dalam mengelola waktu dan keuangan mereka dengan baik. Sasaran dari penelitian ini adalah mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan tinggi dan membutuhkan bantuan dalam mengelola waktu dan keuangan mereka dengan efektif. Dengan menggunakan animasi cerita pendek yang interaktif dan menarik, diharapkan dapat membantu mahasiswa memahami pentingnya manajemen waktu dan keuangan, serta memberikan mereka kemampuan untuk mengelola waktu dan keuangan mereka dengan efektif.

3.1.2 Metode yang di Kembangkan

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode animasi *motion graphic*. Metode animasi *motion graphic* adalah proses penggabungan elemen desain, animasi, dan suara untuk menciptakan karya visual yang dinamis dan menarik. Berikut adalah tahapan dalam membuat *motion graphic*:

a. Perencanaan

Menentukan pesan yang ingin disampaikan kepada target, dan membuat storyboard yang akan menjadi dasar *motion graphic*.

b. Design Grafis

Membuat elemen-elemen visual seperti gambar, teks, grafik, dan ilustrasi yang akan digunakan dalam *motion graphic*.

c. Animasi

Membuat animasi baik dari pergerakan, efek, dan transisi menggunakan Adobe After Effect

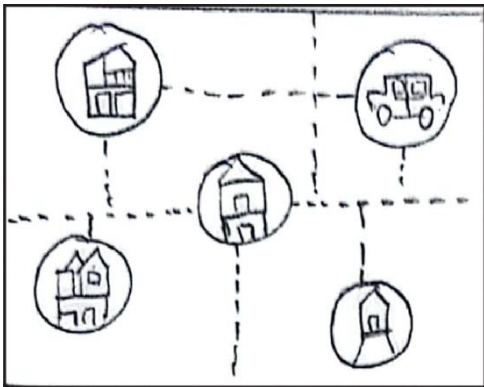
d. Export/Render

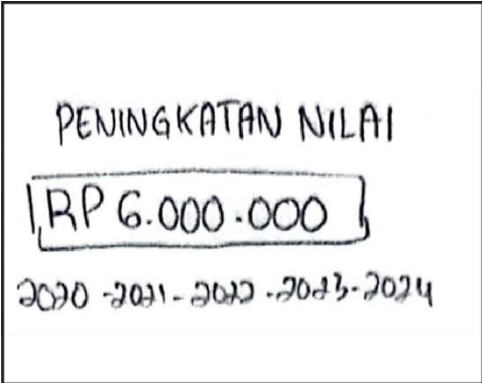
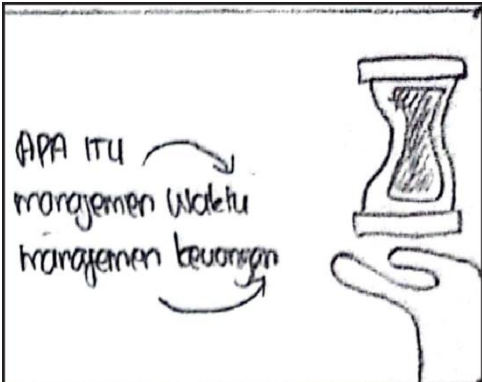
Mengexport vidio animasi yang telah diedit menjadi satu vidio secara utuh.

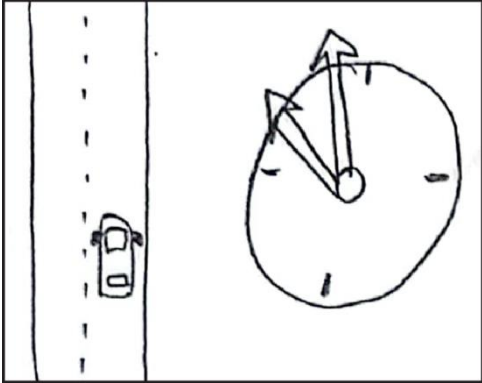
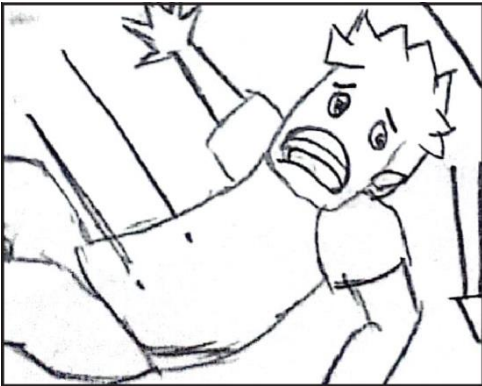
3.2 Perancangan *Storyboard*

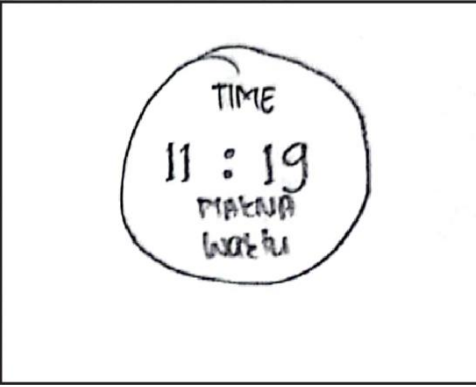
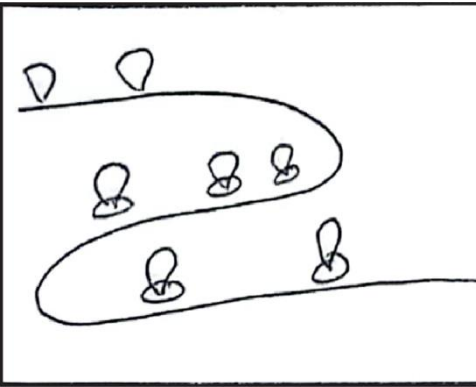
Pada tahap perancangan *storyboard* ini dilakukan penggambaran 2 dimensi mengenai bagian-bagian dari vidio yang akan ditampilkan, pada penggambaran storyboard ini berisi beberapa gambaran kasar terhadap latar belakang animasi, visual, komposisi. Dengan adanya *storyboard*, design animasi akan lebih mudah dan tertata dengan baik.

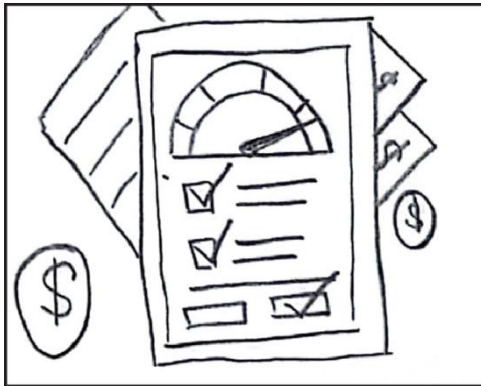
Tabel 3.2 *Storyboard* Animasi Cerita Pendek

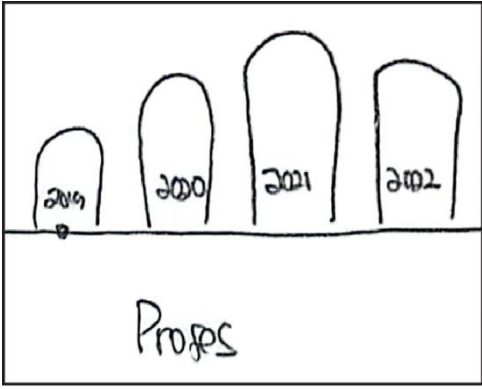
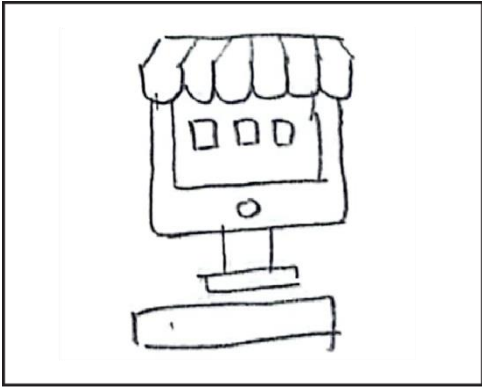
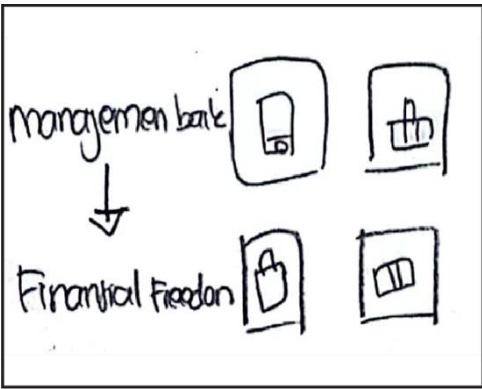
Scene	Board	Naskah
1		Gambar: Aset Teks: - Narasi: Investasi adalah bentuk suatu kegiatan penempatan aset tertentu, dengan tujuan mendapatkan penghasilan atau peningkatan nilai.

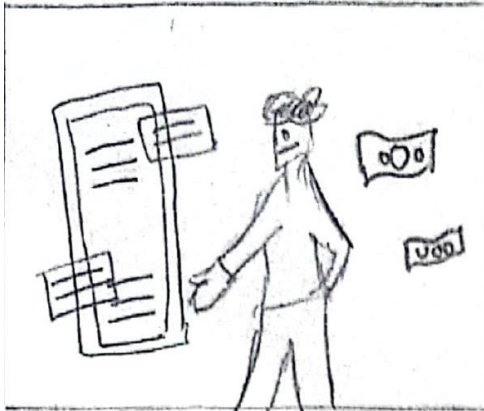
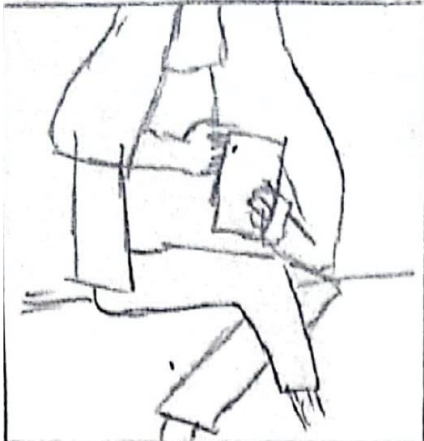
2		Gambar: peningkatan nilai uang Teks: - Narasi: Seperti yang diketahui, aset bukan hanya dalam bentuk uang atau properti, melainkan waktu juga.
3		Gambar: tangan memegang jam pasir Teks: apa itu manajemen waktu – manajemen keuangan Narasi: Banyak dari kita, terkhususnya mahasiswa yang masih belum begitu mengerti apa itu manajemen waktu & manajemen keuangan. Mari kita bahas

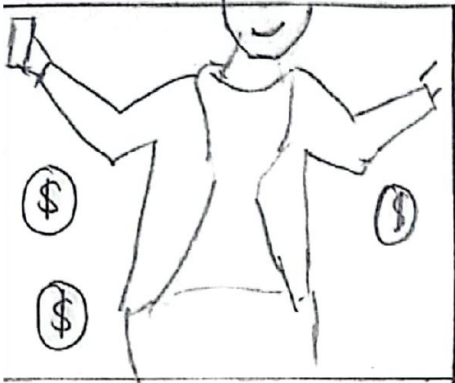
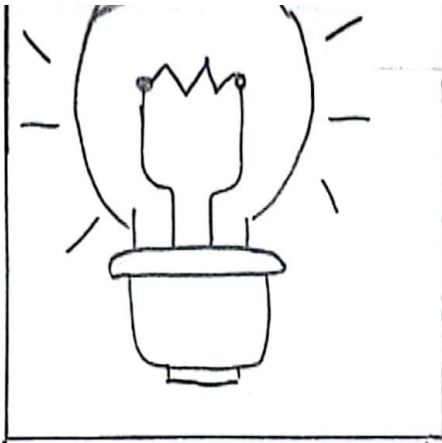
4		Gambar: jam yang berputar dan mobil yang berjalan cepat Teks: - Narasi: Manajemen waktu merupakan cara untuk membuat waktu terkendali dengan baik, sehingga dapat menciptakan efektivitas dan produktivitas dengan baik juga.
5		Gambar: seseorang yang terjatuh karna manajemen yang buruk Teks: - Narasi: Manajemen waktu yang buruk, juga akan menghasilkan yang buruk nantinya, walau hasilnya tidak langsung tampak Sebelum lanjut ke manajemen waktu, alangkah baiknya dipahami terlebih dahulu apa makna dari waktu itu sendiri

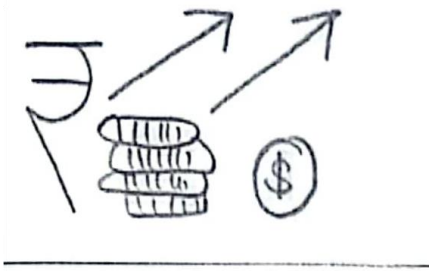
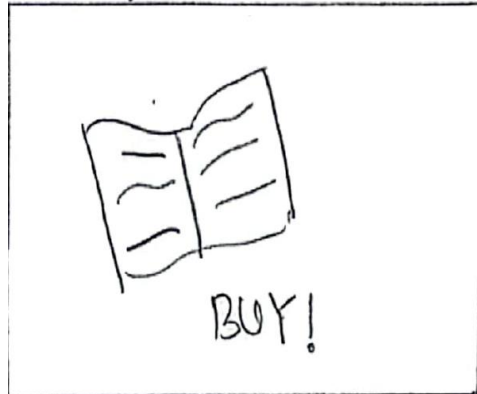
6		Gambar: menggunakan aplikasi manajemen waktu dan keuangan yang efektif. Teks : - Narasi : Waktu adalah rangkaian yang berproses dengan keadaan dalam kehidupan
7		Gambar: jalan yang berproses Teks: - Narasi: Siapa sih yang mau rangkaian proses dalam kehidupannya jelek? Semua pasti mengatakan tidak, tapi apakah dijalankan dengan baik tentang 'Manajemen Waktu' itu?
8		Gambar: seseorang tidur, main basket dan membaca buku/belajar Teks: - Narasi: Manajemen waktu, bisa dimulai dari hal-hal kecil terlebih dahulu. Seperti bangun tidur, olahraga, belajar atau

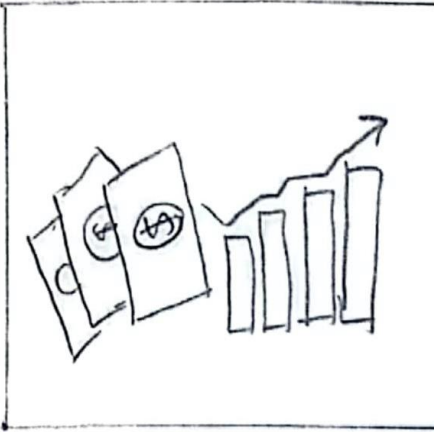
		membaca buku, atau hal produktif lainnya yang bisa membekali pengetahuan untuk dipakai nantinya dan tentu dengan waktu yang terstruktur.
9		Gambar : Tanda tanya Teks: manajemen yang baik? Narasi: Pertanyaannya adalah, bagaimana untuk memulai manajemen waktu yang baik?
10		Gambar: list yang disusun rapi Teks: - Narasi: Jawabannya adalah, menyusun apa yang menjadi prioritas terlebih dahulu. Setelah disusun, tentukan berapa lama untuk melakukan kegiatan tersebut Terakhir, konsisten terhadap hal itu dan nikmati prosesnya.

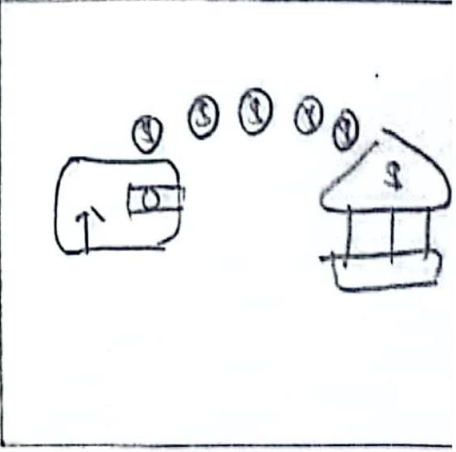
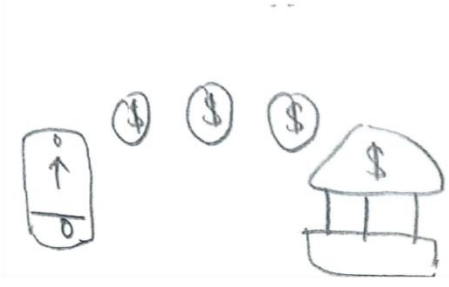
11		Gambar: rangkaian proses. Teks: - Narasi: Hasil yang kita dapat, tidak akan langsung tampak nantinya. Hasil yang kita dapat, akan nampak mungkin setelah beberapa tahun kemudian.
12		Gambar: website toko online Teks: - Narasi: Manajemen keuangan kebanyakan belum melakukannya dengan benar. Membeli apa yang menjadi keinginan pada saat itu, membeli atas keinginan lapar mata.
13		Gambar : orang yang berhasil mencapai <i>financial freedom</i> Teks: manajemen baik – <i>financial freedom</i> Narasi: Hal diatas boleh dilakukan, tapi tidak setiap

		waktu membelinya. Melakukan manajemen keuangan yang baik, akan bisa meraih '<i>Financial Freedom</i>' pada waktu yang tepat nantinya.
14		Gambar : Orang yang menampilkan <i>software</i> tentang manajemen waktu dan keuangan Teks : - Narasi : Manajemen Keuangan juga perlu diperhatikan mengenai pengeluaran yang sering sekali boncos sewaktu-waktu, mengatur tentang apa saja yang dibutuhkan bukan hanya diinginkan. Mengambil contoh seperti:
15		Gambar : Orang sedang bermain hp Teks : - Narasi : Ombo mempunyai tabungan sebanyak Rp 5.000.000 hasil dari setiap bulan dari kerja sampingannya

16		Gambar : Pengeluaran per bulan dari makanan, wifi, kendaraan, DLL Teks : Pengeluaran 4.000.000/Bulan Narasi : Ombo mempunyai kewajiban membayar untuk hal seperti makan, bensin, wifi, maintenance, menyewa kos, dll sebanyak 4.000.000.
17		Gamabr : orang yang berfoya-foya Teks : - Narasi : Sebenarnya Ombo masih mempunyai uang sebanyak Rp 1.000.000 untuk ditabung, tapi dia lebih memilih untuk menghabiskannya dengan foya-foya membeli barang yang tidak terlalu perlu.
18		Gambar : Lampu yang menyimbolkan ide Teks : Literasi manajemen keuangan pentingnya nilai uang Rp. 1.000.000 Narasi : Apabila Ombo mempunyai literasi tentang

		Manajemen Keuangan, maka Ombo perlahan akan mengerti tentang artinya 1.000.000 yang disisihkan untuk ditabung.
19		Gambar : Mata yang yang naik nilainya Teks : - Narasi : apabila Ombo mengerti cara menyimpan uangnya, Ombo bisa menyisihkan beberapa untuk belajar investasi.
20		Gambar : membeli buku Teks : BUY! Narasi : bisa dalam bentuk membeli buku

30		Gambar : Siswa yang belajar Teks : - Narasi : Belajar
31		Gambar : uang yang mengalami kenaikan nilai Teks : - Narasi : dan bisa membeli reksa dana sebagai tempat menabungnya.
32		Gamar : Langkah kaki Teks : <i>First Step</i> Narasi : Untuk step awal

33		Gambar : Dompot yang menyin pang uang cash ke bank Teks : - Narasi : Ombo bisa menjalani menabungnya tak hanya di bank
34		Gambar : <i>Smartphone</i> transfer uang digital ke bank Teks : Reksa dana bunga 3-6% Narasi : namun bisa di Reksa Dana sebagai tempat penyimpanan uang dengan bunga 3-6%.
35		Gambar : orang duduk dengan tampilan manajemen keuangan yang baik Teks : - Narasi : Karena sejatinya, investasi adalah salah satu amunisi kita untuk di masa depan nantinya.

3.3 Perancangan Animasi

Setelah mendapatkan data yang diminta, selanjutnya memasuki tahap perancangan animasi *Motion Graphic* sesuai dengan metode yang dipilih. Beberapa tahapan pada perancangan animasi meliputi:

1. Storyboard

Storyboard yang telah digambar adalah susunan *scene* sebagai gambaran awal animasi. Menceritakan tentang Ombo yang bingung mengenai kehidupannya yang tidak bisa menabung dengan baik.

2. Perancangan Storyboard ke Animasi

Perancangan akan dimulai dari implementasi gambar sketsa menuju visual design 2D. Dimulai dari mendesign *background*, *color mood*, *prop*, *character*. Pada proses ini pula penyempurnaan dari masing-masing design seperti *detailing*, *effect*, *blending style*.

3. Pembuatan Vidio Animasi

Pada tahap ini, animasi akan dikombinasikan antara *design*, *audio* dan *motion* sehingga menghasilkan visual animasi yang telah dirancang sebelumnya. Melalui tahapan ini juga, animasi dibuat sesuai dengan cerita yang telah dibuat *distoryboard*.

4. Finishing

Pada tahap ini, animasi yang telah dibuat akan ditambahkan seperti *subtitle*, *color grading*, dan *render*. Pada tahapan ini juga animasi telah selesai dirancang dan siap untuk dipresentasikan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Setelah melakukan perancangan, pada bagian ini peneliti akan menyajikan hasil dari penyusunan storyboard yang telah di buat pada tahap sebelumnya menjadi vidio animasi.

1. Scene 1

Scene pertama ini menampilkan tentang berbagai macam bentuk dalam ber-investasi, scene ini berdurasi sekitar 3 detik, diikuti dengan narasi “Investasi adalah bentuk suatu kegiatan penempatan aset tertentu”



Gambar 4.1 Scene pertama

2. Scene 2

Scene kedua menampilkan animasi peningkatan nilai jumlah mata uang, scene ini berdurasi sekitar 7 detik, diikuti dengan narasi “dengan tujuan mendapatkan penghasilan atau peningkatan nilai.”



Gambar 4.2 Scene kedua

3. Scene 3

Scene kedua menampilkan animasi jam pasir untuk mengilustrasikan tentang manajemen waktu, scene ini berdurasi sekitar 6 detik, diikuti dengan narasi “aset bukan hanya dalam bentuk uang atau properti, melainkan waktu juga. Apa itu manajemen waktu & manajemen keuangan? Mari kita bahas.”

Gambar 4.3 Scene ketiga



4. Scene 4

Scene keempat menampilkan animasi kendaraan mobil yang mendahului kendaraan lain-nya untuk mengilustrasikan pengendalian waktu yang baik, scene ini berdurasi sekitar 9 detik, diikuti dengan narasi “Manajemen waktu merupakan cara untuk membuat waktu terkendali dengan baik, sehingga dapat menciptakan efektivitas dan produktivitas dengan baik juga.”



Gambar 4.4 Scene keempat

5. Scene 5

Scene kelima menampilkan animasi seseorang yang terjatuh karna manajemen waktu yang buruk, scene ini berdurasi sekitar 4 detik, diikuti dengan narasi “Manajemen waktu yang buruk, juga akan menghasilkan yang buruk nantinya, walau hasilnya tidak langsung tampak.”



Gambar 4.5 Scene kelima

6. Scene 6

Scene keenam menampilkan animasi *timer* hitung mundur, *scene* ini berdurasi sekitar 5 detik, diikuti dengan narasi “Sebelum lanjut ke manajemen waktu, alangkah baiknya dipahami terlebih dahulu apa makna dari waktu itu sendiri.”



Gambar 4.6 Scene keenam

7. Scene 7

Scene ketujuh menampilkan animasi rute jalan yang mengilustrasikan tentang proses, *scene* ini berdurasi sekitar 4 detik, diikuti dengan narasi “Sebelum lanjut ke manajemen waktu, alangkah baiknya dipahami terlebih dahulu apa makna dari waktu itu sendiri.”

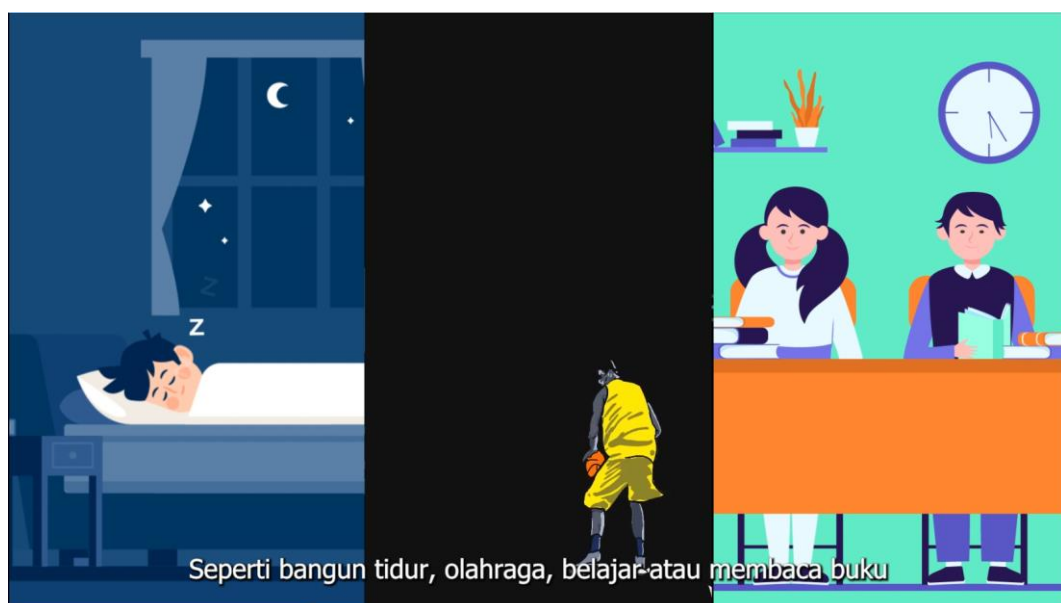
Gambar 4.7 Scene ketujuh



8. Scene 8

Scene kedelapan menampilkan animasi seseorang tidur, berolahraga, dan sedang belajar, scene ini berdurasi sekitar 7 detik, diikuti dengan narasi

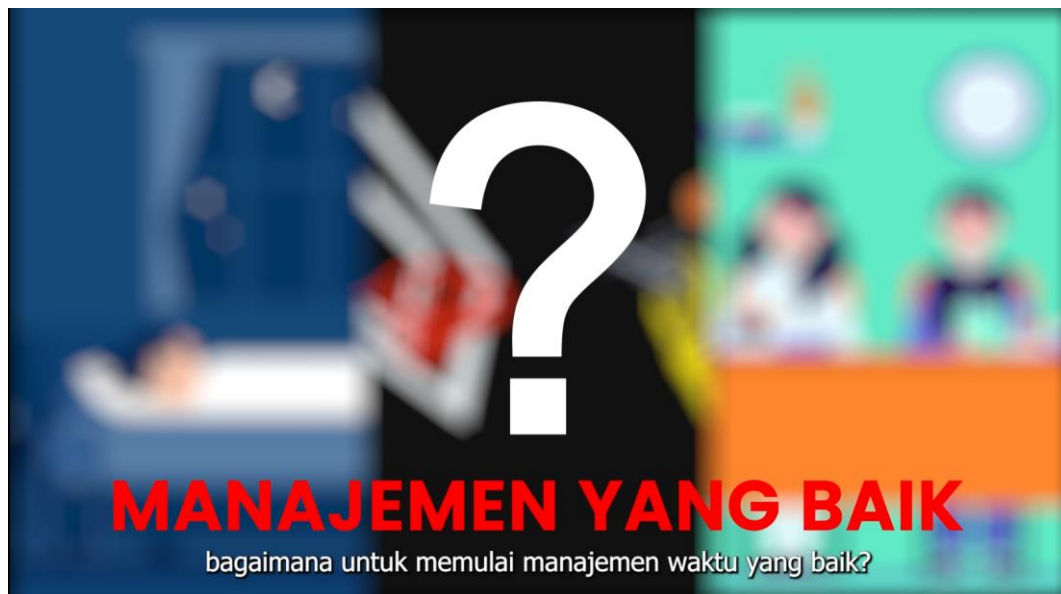
“Manajemen waktu, bisa dimulai dari hal-hal kecil terlebih dahulu. Seperti bangun tidur, olahraga, belajar atau membaca buku.”



Gambar 4.8 Scene kedelapan

9. Scene 9

Scene kesembilan menampilkan animasi tanda Tanya besar, *scene* ini berdurasi sekitar 3 detik, diikuti dengan narasi “Pertanyaannya adalah, bagaimana untuk memulai manajemen waktu yang baik?.”

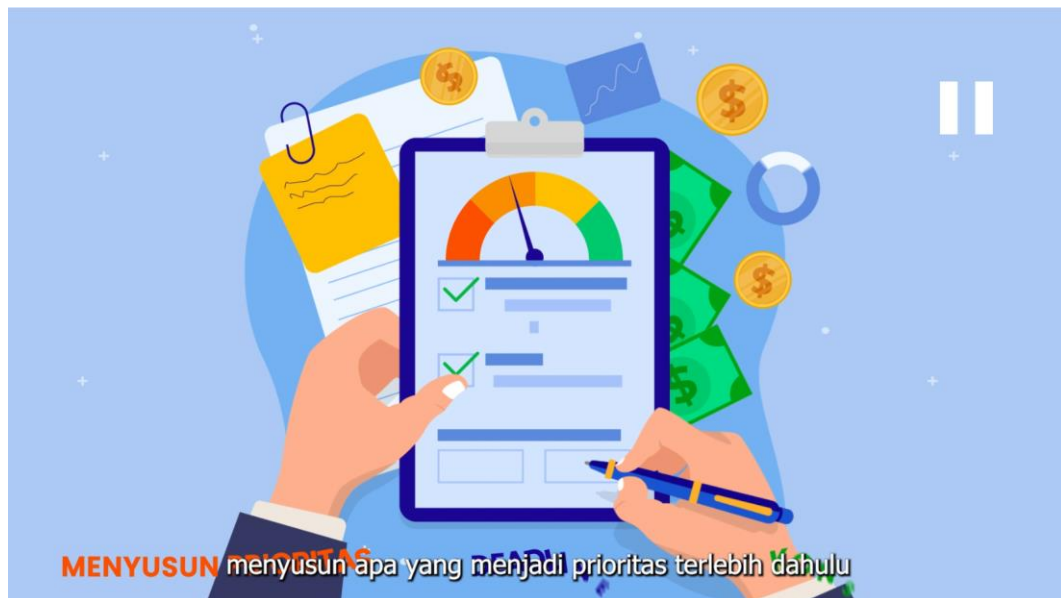


Gambar 4.9 Scene kesembilan

10. Scene 10

Scene kesepuluh menampilkan animasi list jobdesk yang disusun rapih mengilustrasikan tentang mengatur dan menyusun kegiatan yang diprioritaskan, *scene* ini berdurasi sekitar 8 detik, diikuti dengan narasi “Jawabannya adalah, menyusun apa yang menjadi prioritas terlebih dahulu tentukan berapa lama untuk melakukan kegiatan tersebut konsisten terhadap hal itu dan nikmati prosesnya?.”

Gambar 4.10 Scene kesepuluh



11. Scene 11

Scene kesebelas menampilkan animasi *chart* dari tahun ketahun untuk mengilustrasikan tentang proses, *scene* ini berdurasi sekitar 4 detik, diikuti dengan narasi “Hasil yang kita dapat, akan nampak mungkin setelah beberapa tahun kemudian Manajemen keuangan kebanyakan belum melakukannya dengan benar.”

Gambar 4.11 *Scene* kesebelas



12. *Scene* 12

Scene ke dua belas menampilkan belanja di toko *online*, *scene* ini berdurasi sekitar 8 detik, diikuti dengan narasi “Manajemen keuangan kebanyakan belum melakukannya dengan benar. Membeli apa yang menjadi keinginan pada saat itu, membeli atas keinginan lapar mata.”

Gambar 4.12 Scene kedua belas



13. Scene 13

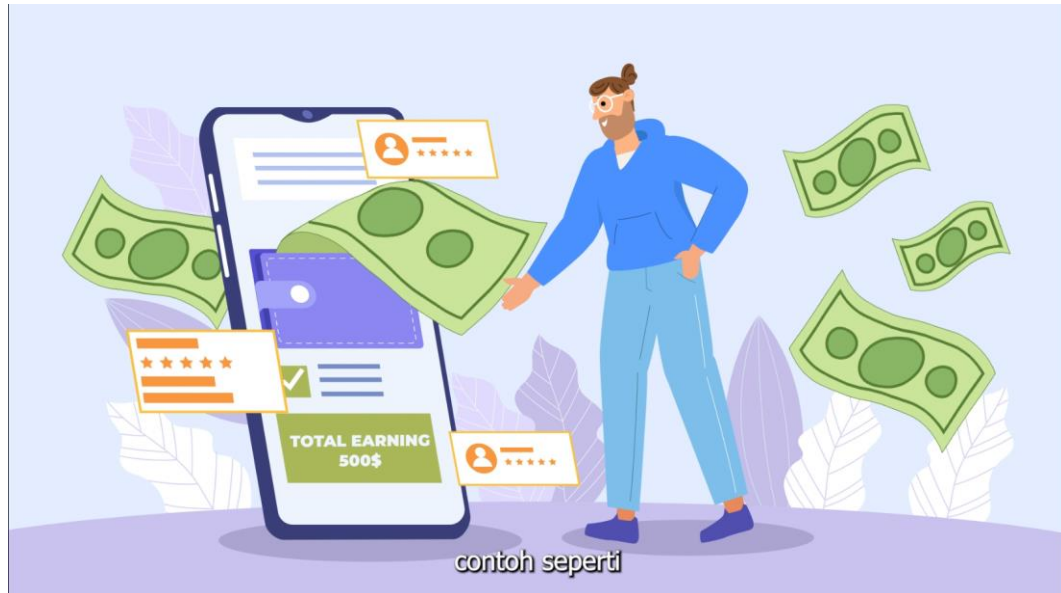
Scene ke tiga belas menampilkan orang yang berhasil mencapai *financial freedom*, scene ini berdurasi sekitar 7 detik, diikuti dengan narasi “Melakukan manajemen keuangan yang baik, akan bisa meraih 'Financial Freedom' pada waktu yang tepat nantinya.”



Gambar 4.13 Scene ketiga belas

14. Scene 14

Scene keempat belas menampilkan orang yang memantau manajemen keuangan-nya, *scene* ini berdurasi sekitar 5 detik, diikuti dengan narasi “Manajemen Keuangan juga perlu diperhatikan mengenai pengeluaran yang sering sekali boncos sewaktu-waktu.”

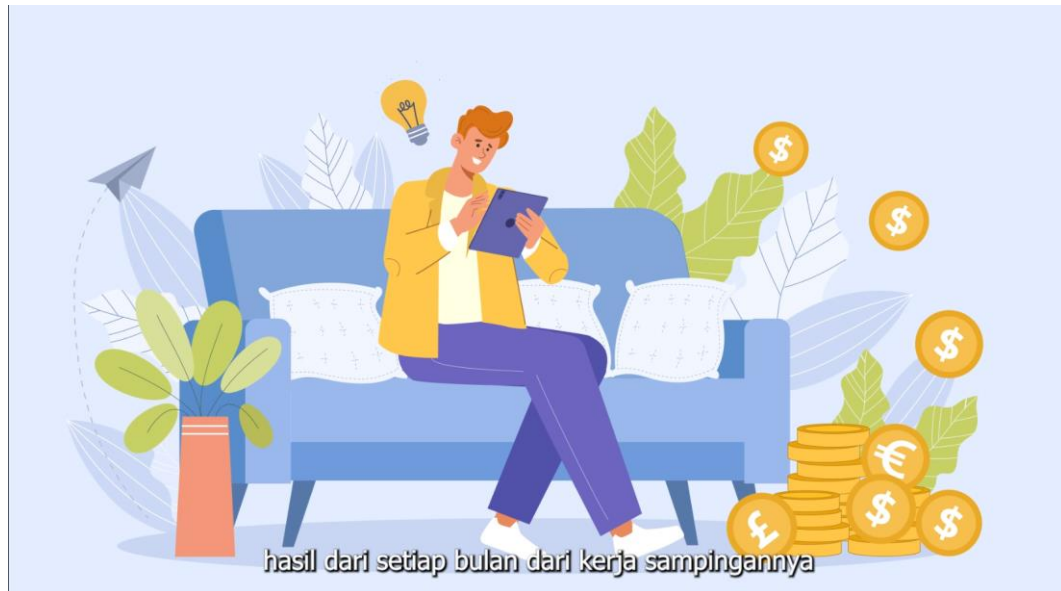


Gambar 4.14 Scene keempat belas

15. Scene 15

Scene kelima belas menampilkan orang yang duduk santai menghasilkan uang dari kerja sampingan, *scene* ini berdurasi sekitar 6 detik, diikuti dengan narasi “Ombo mempunyai tabungan sebanyak Rp 5.000.000 hasil dari setiap bulan dari kerja sampingannya.”

Gambar 4.15 Scene kelima belas



16. Scene 16

Scene keenam belas menampilkan beberapa pengeluaran seperti kendaraan, wifi, makanan dll. scene ini berdurasi sekitar 9 detik, diikuti dengan narasi “Ombo mempunyai kewajiban membayar untuk hal seperti makan, bensin, wifi, maintenance, menyewa kos, dan lain lain sebanyak Rp 4.000.000”

Gambar 4.16 Scene keenam belas



17. Scene 17

Scene ketujuh belas menampilkan beberapa pengeluaran seperti kendaraan, wifi, makanan dll. scene ini berdurasi sekitar 7 detik, diikuti dengan narasi “Sebenarnya Ombo masih mempunyai uang sebanyak Rp 1.000.000 untuk ditabung, tapi dia lebih memilih untuk menghabiskannya dengan foya-foya membeli barang yang tidak terlalu perlu.”

Gambar 4.16 Scene ketuju belas



tapi dia lebih memilih untuk menghabiskannya dengan foya-foya

18. Scene 18

Scene kedelapan belas menampilkan bola lampu dan orang yang berfikir mengilustrasikan tentang kesadaran diri. scene ini berdurasi sekitar 11 detik, diikuti dengan narasi “Apabila Ombo mempunyai literasi tentang Manajemen Keuangan, maka Ombo perlahan akan mengerti tentang artinya 1.000.000 yang disisihkan untuk ditabung, setidaknya Ombo mengerti cara kerja untuk menyisihkan uangnya”

Gambar 4.18 Scene kedelapan belas



19. Scene 19

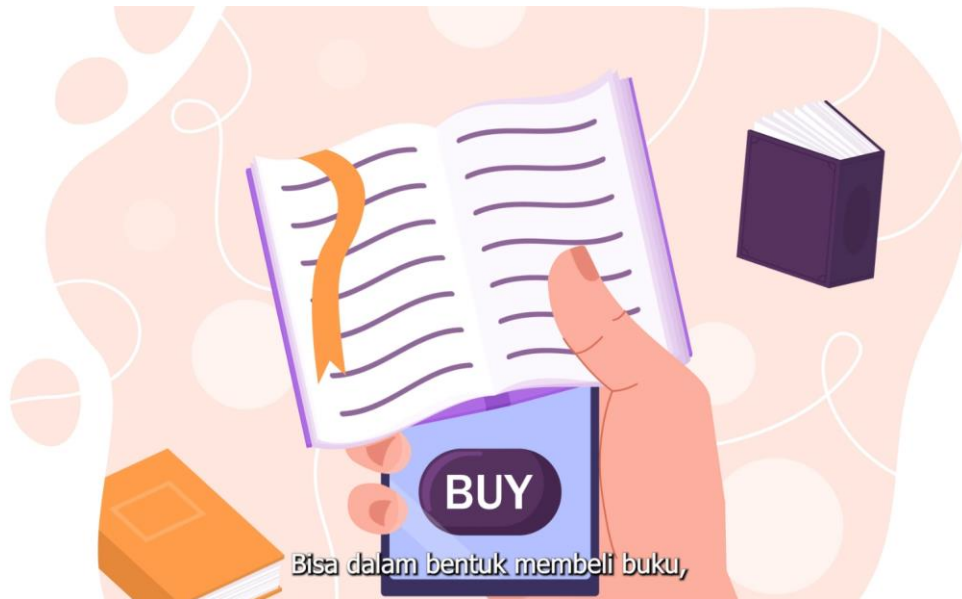
Scene kesembilan belas menampilkan bola lampu dan orang yang berfikir mengilustrasikan tentang kesadaran diri. scene ini berdurasi sekitar 6 detik, diikuti dengan narasi “orang yang sedang duduk memantau laju kenaikan uang atau berinvestasi”



Gambar 4.19 Scene kesembilan belas

20. Scene 20

Scene kedua puluh menampilkan buku yang dijual. scene ini berdurasi sekitar 2 detik, diikuti dengan narasi “bisa dalam membeli buku”

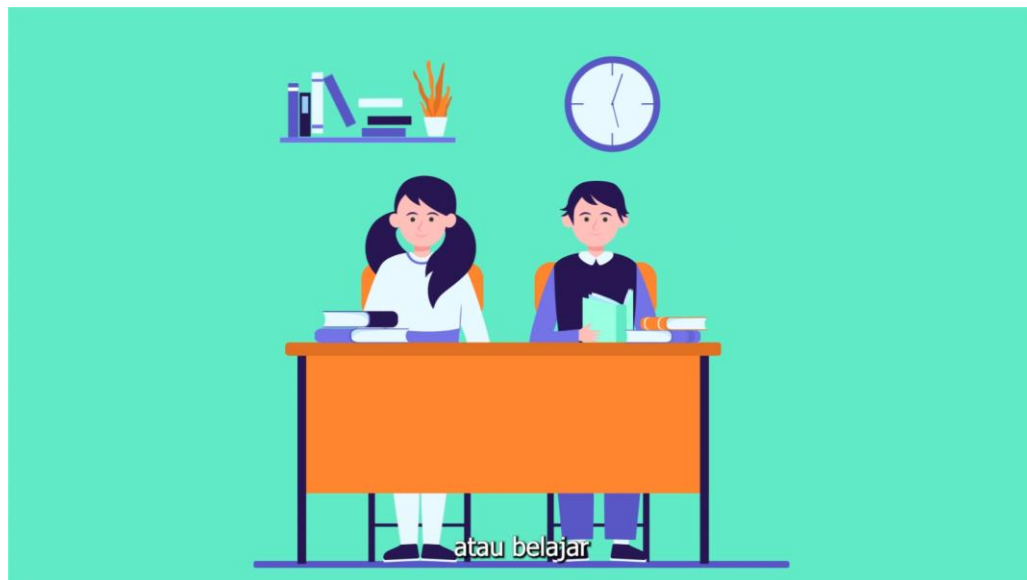


Gambar 4.20 Scene kedua puluh

21. Scene 21

Scene kedua puluh satu menampilkan siswa yang sedang belajar. scene ini berdurasi sekitar 1 detik, diikuti dengan narasi “bisa dalam membeli buku”

Gambar 4.21 Scene kedua puluh



22. Scene 22

Scene kedua puluh dua menampilkan orang yang sedang berinvestasi. scene ini berdurasi sekitar 1 detik, diikuti dengan narasi “dan bisa membeli reksa dana sebagai tempat menabungnya”



Gambar 4.22 Scene kedua puluh dua

23. Scene 23

Scene kedua puluh tiga menampilkan langkah kaki pertama. scene ini berdurasi sekitar 2 detik, diikuti dengan narasi “untuk step awal”



Gambar 4.23 Scene kedua puluh tiga

24. Scene 24

Scene kedua puluh empat menampilkan smartphone yang mentrasfer uangnya ke bank. scene ini berdurasi sekitar 6 detik, diikuti dengan narasi “namun bisa di Reksa Dana sebagai tempat penyimpanan uang dengan bunga 3-6%”

Gambar 4.24 Scene kedua puluh empat



25. Scene 25

Scene kedua puluh lima menampilkan orang yang duduk sambil menampilkan investasi. scene ini berdurasi sekitar 6 detik, diikuti dengan narasi “Karena sejatinya, investasi adalah salah satu amunisi kita untuk di masa depan nantinya.”



Gambar 4.24 Scene kedua puluh empat

4.2 Pembahasan

Setelah peneliti selesai membuat perancangan animasi cerita pendek mengenai pentingnya manajemen Waktu dan keuangan mahasiswa, ada beberapa evaluasi diantaranya :

1. Kelebihan

- a. *Scene* animasi merupakan hasil export dari aplikasi *Adobe After Effect*.
- b. Peneliti melakukan penambahan teks yang sebelumnya belum ada diilustrasikan di storyboard agar pesan yang ingin disampaikan lebih mudah di cerna.
- c. Hasil akhir berupa vidio animasi 2d.
- d. Animasi karakter yang lebih hidup.

2. Kekurangan

- a. Tidak membahas secara keseluruhan tentang *platform* berinvestasi seperti kekurangan dan kelebihan platform tersebut.
- b. Vidio animasi masih berbasis 2d.
- c. Contoh kasus pada vidio animasi masih terlalu sederhana.
- d. Tidak menjelaskan tips dalam berinvestasi secara menyeluruh.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil perancangan yang telah dilakukan penulis menyimpulkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Vidio animasi ini berguna sebagai media edukasi untuk memberitahukan kepada mahasiswa atau bahkan siswa sekolah akan pentingnya manajemen waktu dan keuangan.
2. Vidio animasi ini dirancang dengan beberapa tahap dimulai dari studi literatur tentang investasi, dilanjutkan pada tahap pembuatan *storyboard*, kemudian pembuatan ilustrasi pada *software Adobe Photoshop* ataupun *Adobe Illustrator*, dan pada akhirnya membuat animasi pada *software Adobe After Effect*.
3. Perancangan vidio animasi menggunakan metode *motion graphic* dimulai dari perancangan konsep, kemudian pembuatan elemen grafis, dilanjutkan dengan peng-animasian dan terakhir pengujian ataupun revisi.

5.2 Saran

Beberapa saran dari peneliti untuk peneliti periode selanjutnya yang ingin mengembangkan tentang vidio animasi manajemen waktu dan keuangan :

1. Cari referensi data semaksimal mungkin untuk mendukung bagaimana cara memperbaiki waktu dan keuangan.
2. Jika memungkinkan buatlah video animasi berbasis 3d agar terlihat lebih realistis lagi dalam menyampaikan pesan.
3. Berikan contoh kasus akan kurangnya ilmu manajemen waktu dan keuangan yang lebih spesifik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Elisabeth C. Brüggen (2018). Financial well-being: A conceptualization and research agenda.
- [2] Yiu Fai Chow (2023). Financial freedom, final fantasy, ‘formative ageing’: A study of ageing single women and retirement in contemporary China.
- [3] Nuraini Abdullah, Sabri Mohamad Fazli & Afida Mastura Muhammad Arif (2019). The Relationship between Attitude towards Money, Financial Literacy and Debt Management with Young Worker’s Financial.
- [4] Rusitha Wijekoon & Husniyah Abd Rahim (2019). The influence of money attitude, financial practices, self-efficacy and emotion coping on employees’ financial.
- [5] Fraser Murison Smith (2020). Money and Finance in a Planetary Economy.
- [6] AMIKOM OJS Journal (2018). PEMBUATAN FILM ANIMASI PENDEK 2D “SMILE” DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME.
- [7] DailySocialID (2023). Motion Graphics: Pengertian, Jenisnya, dan Manfaatnya untuk Iklan. Diakses pada 21 Juni 2024. Dari <https://dailysocial.id/post/motion-graphics-pengertian-jenisnya-dan-manfaatnya-untuk-iklan>
- [8] NGALUP.CO (2023). Manajemen Waktu: Pengertian, Manfaat dan Prinsipnya. Diakses pada 21 Juni 2024. Dari <https://ngalup.co/artikel/manajemen-waktu/>
- [9] JURNAL AKUNTANSI UNHAZ -JAZ (2021). “Pengaruh Economic Value Added dan return On Equity (ROE) Terhadap Harga Saham pada perusahaan Investasi yang Terdaftar Di BEI Tahun 2016-2019”
- [10] SYAILENDRA (2024). Apa itu reksa dana?. Di akses pada 21 Juni 2024. dari <https://syailendracapital.com/pengenalan-reksadana/apa-itu-reksa-dana>
- [11] KORANTEMPO (2023). Mengenal Aset Kripto : Pengertian, Kekurangan, dan Kelebihannya. Di akses pada 21 Juni 2024. Dari <https://koran.tempo.co/read/ekonomi-dan-bisnis/483403/mengenal-aset-kripto-pengertian-kekurangan-dan-kelebihannya>

- [12] Katadata.co.id (2022). Properti Adalah Kepemilikan Bangunan atau Tanah, ini Penjelasannya. Di akses pada 21 Juni 2024. Dari <https://katadata.co.id/berita/nasional/62028376f305e/properti-adalah-kepemilikan-bangunan-atau-tanah-ini-penjasannya>
- [13] Stockbit (2023). Investor Adalah: Pengertian, Jenis, Tujuan, Dan Keuntungannya. Di akses pada 1 Juni 2024. Dari <https://snips.stockbit.com/investasi/investor-adalah-pengertian-jenis-tujuan-dan-keuntungannya>
- [14] universalbpr (2022). Investasi adalah: Pengertian, Jenis, dan Manfaat.Di akses pada 1 Juni 2024. Dari <https://universalbpr.co.id/blog/investasi-adalah/>

RIWAYAT HIDUP

INFORMASI PERSONAL

NIM	: 2044121
Nama	: Steven Wijaya
Jenis kelamin	: Laki - Laki
Agama	: Kristen Protestan
Alamat	: Jl. Merbau No. 6
Nomor Telepon/Hp.	: 0812 1687 3179
Email	: stepwijaya7@gmail.com

PENDIDIKAN FORMAL

2006 s.d 2010	: SD Harapan Mandiri
2010 s.d 2011	: SDK Dian Emas Bandung
2011 s.d 2012	: SD Bethany Medan
2013 s.d 2016	: SMP Bharlind School
2017 s.d 2019	: SMK Telkom Medan
2020 - sekarang	: STMIK TIME

PENGALAMAN KERJA

2020 s.d 2021	: Production Team at CV. Karya Gemilang
2021 s.d 2022	: Social Media Handler at CV. Karya Gemilang
2022 – Sekarang	: Marketing Senior at CV. Karya Gemilang

Medan, 30 Juli 2024

Steven Wijaya

SURAT KEPUTUSAN
NO. 126/SK/P1/STMIKTIME/XII/2023

Tentang
PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
STMIK TIME

1. **Membaca** : a. Hasil pemeriksaan berkas dan kelengkapan mahasiswa.
b. Presentasi Proposal Judul Skripsi mahasiswa tertanggal 09 Oktober – 18 November 2023.
2. **Mengingat** : a. Kurikulum Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK)Time Program Studi Teknik Informatika.
b. Penyesuaian teknis pelaksanaan Skripsi Program Studi Teknik Informatika.
3. **Menimbang** : Bahwa skripsi mahasiswa merupakan wujud aplikasi kristalisasi sikap kemampuan dan ketrampilan mahasiswa/i dalam upaya menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari dibangku kuliah, serta skripsi merupakan salah satu mata kuliah yang memiliki bobot 6 SKS, maka dipandang perlu untuk menetapkan Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II Skripsi.

4. **Menetapkan** :
Pertama :

Mengangkat Saudara :

Pembimbing I	Leony Hoki, S.Kom., M.M
Pembimbing II	Feriani Astuti Tarigan, M.Kom., M.M

Sebagai Dosen Pembimbing Skripsi atas :

2044121	Steven Wijaya	Teknik Informatika
---------	---------------	--------------------

Dengan Judul Skripsi :

Perancangan Animasi Cerita Pendek Mengenai Pentingnya Manajemen Waktu Dan Keuangan Mahasiswa Menggunakan Metode Motion Graphic
--

Mahasiswa Program Strata Satu (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK)Time.

- Kedua : Apabila terdapat kekeliruan di kemudian hari tentang penetapan Dosen Pembimbing Skripsi ini akan diperbaiki sebagaimana mestinya
- Ketiga : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan 07 Desember 2023.

Ditetapkan di
Medan, 07 Desember 2023



Hendri, M.Kom
Pembantu Ketua I STMIK TIME



STMIK TIME

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER - TIME

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : STEVEN WIJAYA
NIM : 201121
JUDUL SKRIPSI : Perancangan Animasi Cerita Pendek Mengenai Pentingnya Manajemen Waktu dan Keuangan Mahasiswa Menggunakan Metode *Motion Graphic*
NAMA DOSEN : LEONY HOKI, M.M
DOSEN PEMBIMBING : ☒ I (SATU) ☐ II (DUA)

TANGGAL BIMBINGAN	CATATAN BIMBINGAN	PARAF
05 Maret 2024	Bimbingan – Revisi Bab 1	
30 April 2024	Bimbingan – Revisi Bab 2 & Acc Bab 1	
02 Mei 2024	Bimbingan – Revisi Bab 2 & 3	
30 Mei 2024	Bimbingan – Revisi Bab 3 & Acc Bab 2	
31 Mei 2024	Bimbingan – Acc Bab 3	
26 Juni 2024	Bimbingan – Revisi Bab 4 & 5	
31 Juni 2024	Bimbingan - Revisi Bab 4 & Hasil Animasi	
17 Juli 2024	Bimbingan – Revisi Bab 4 & 5	
30 Juli 2024	Bimbingan – Revisi Bab 5 & Acc Bab 4	
31 Juli 2024	Bimbingan – Acc Bab 5 & Acc Video	

Ketentuan :

1. Bimbingan dengan dosen pembimbing minimal 8 (delapan) kali
2. Formulir Bimbingan wajib diisi dan ditunjukkan ke dosen pembimbing tiap bimbingan
3. Formulir Bimbingan Skripsi ini dianggap sah, apabila telah mendapatkan Pengesahan dari dosen pembimbing
4. Jika tidak memenuhi ketentuan di atas, skripsi dapat **DIBATALKAN**

Medan, Agustus 2024
Dosen Pembimbing,

Mahasiswa,



LEONY HOKI, M.M

STEVEN WIJAYA



STMIK TIME

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER - TIME

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : STEVEN WIJAYA
NIM : 201121
JUDUL SKRIPSI : Perancangan Animasi Cerita Pendek Mengenai Pentingnya Manajemen Waktu dan Keuangan Mahasiswa Menggunakan Metode *Motion Graphic*
NAMA DOSEN : FERIANI ASTUTI TARIGAN, M.Kom., M.M
DOSEN PEMBIMBING : ☐ I (SATU) ☒ II (DUA)

TANGGAL BIMBINGAN	CATATAN BIMBINGAN	PARAF
05 Maret 2024	Bimbingan – Revisi Bab 1	
30 April 2024	Bimbingan – Revisi Bab 2 & Acc Bab 1	
02 Mei 2024	Bimbingan – Revisi Bab 2 & 3	
30 Mei 2024	Bimbingan – Revisi Bab 3 & Acc Bab 2	
31 Mei 2024	Bimbingan – Acc Bab 3	
26 Juni 2024	Bimbingan – Revisi Bab 4 & 5	
31 Juni 2024	Bimbingan - Revisi Bab 4 & Hasil Animasi	
17 Juli 2024	Bimbingan – Revisi Bab 4 & 5	
30 Juli 2024	Bimbingan – Revisi Bab 5 & Acc Bab 4	
31 Juli 2024	Bimbingan – Acc Bab 5 & Acc Video	

Ketentuan :

1. Bimbingan dengan dosen pembimbing minimal 8 (delapan) kali
2. Formulir Bimbingan wajib diisi dan ditunjukkan ke dosen pembimbing tiap bimbingan
3. Formulir Bimbingan Skripsi ini dianggap sah, apabila telah mendapatkan Pengesahan dari dosen pembimbing
4. Jika tidak memenuhi ketentuan di atas, skripsi dapat **DIBATALKAN**

Medan, Agustus 2024
Dosen Pembimbing,



FERIANI ASTUTI TARIGAN, M.Kom., M.M

Mahasiswa,

STEVEN WIJAYA