

**PEMBUATAN ANIMASI TERHADAP BUDAYA ANTRI SAAT
INI MENGGUNAKAN METODE CHARACTER LAYOUT**

SKRIPSI

Oleh :

CHARLES FREDYANSYAH

NIM.2044025



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

LEMBAR PENGESAHAN

Nama : Charles Fredyansyah
NIM 2044025
Judul Penelitian : **Pembuatan Film Animasi Terhadap Budaya Antri
Saat Ini Menggunakan Metode Character Layout**

Proposal Judul Skripsi ini telah di persentasikan pada tanggal:

Tim Penguji

Penguji I

Nama Penguji I

Penguji II

Penguji III

Nama Penguji II

Nama Penguji III

Diketahui Oleh

Pembantu Ketua I

Ketua Program Studi

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

Robet, M.Kom

LEMBAR PENGESAHAN

**PEMBUATAN FILM ANIMASI TERHADAP
BUDAYA ANTRI SAAT INI MENGGUNAKAN
METODE CHARACTER LAYOUT**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Persyaratan Guna
Mendapat Gelar Sarjana Strata Satu
Program Studi Teknik Informatika

Oleh :

CHARLES FREDYANSYAH

NIM. 2044025

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I



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

Dosen Pembimbing II



Jackri Hendrik, S.T., M.Kom.

Medan, 4 Juli 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

Hal : **Surat Pernyataan Bebas Plagiat**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Charles Fredyansyah

NIM 2044025

Program Studi : Teknik Informatika

Angkatan 2020

Judul Skripsi : Pembuatan Film Animasi Terhadap Budaya Antri Saat Ini
Menggunakan Metode Character Layout

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, 28 Juli 2024

yang membuat pernyataan



Charles Fredyansyah

Diketahui oleh,



Hendri, M.Kom

Pembantu Ketua I STMIK TIME

ABSTRAK

Remaja berada dalam fase pencarian jati diri yang melibatkan pertumbuhan fisik dan psikologis, serta pemahaman nilai moral untuk aktivitas sehari-hari. Perkembangan moral remaja mencakup pemahaman tentang aturan sosial dan konsekuensi dari tindakan mereka, serta bagaimana penalaran moral memengaruhi perilaku etis. Moralitas, yang melibatkan nilai, keyakinan, dan norma, berperan penting dalam kehidupan sosial dan hukum. Salah satu aspek moralitas yang menurun adalah budaya antri, yang semakin buruk di era sekarang. Untuk mengatasi ini, diperlukan media yang menggambarkan pentingnya antrian, seperti film animasi. Animasi dapat membantu memvisualisasikan konsep yang sulit dibayangkan dan efektif sebagai media pembelajaran. Teknik Character Layout digunakan dalam pembuatan animasi untuk menggambar setiap gerakan manual, terutama untuk adegan dengan gerakan terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pembuatan film animasi yang mempromosikan budaya antri menggunakan metode Character Layout..

Kata kunci: Budaya Antri, Animasi, Character Layout.

ABSTRACT

Adolescents are in a phase of self-discovery that involves physical and psychological growth, as well as understanding moral values for daily activities. Adolescents' moral development includes understanding social rules and the consequences of their actions, as well as how moral reasoning influences ethical behavior. Morality, which involves values, beliefs, and norms, plays an important role in social and legal life. One aspect of declining morality is the culture of queuing, which is getting worse in the current era. To overcome this, media is needed that depicts the importance of queues, such as animated films. Animation can help visualize concepts that are difficult to imagine and is effective as a learning medium. The Character Layout technique is used in animation creation to draw every manual movement, especially for scenes with limited movement. This research aims to explore the making of animated films that promote queuing culture using the Character Layout method.

Keywords: *Queuing Culture, Animation, Character Layout.*

KATA PENGANTAR

Pertama-tama penulis ingin mengucapkan puji syukur kepada hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, hikmat, dan pertolongan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik tepat pada waktunya.

Skripsi yang berjudul “Pembuatan Film Animasi Terhadap Budaya Antri Saat Ini Menggunakan Metode Character Layout” ini disusun dengan tujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pendidikan Strata 1 di Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Teknologi Informasi Manajemen dan Edukasi (STMIK TIME) Medan.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

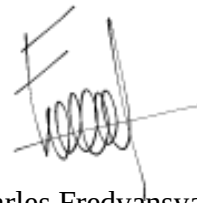
1. Bapak Dr. Edi Wijaya, S.Kom., M.Kom., M.M, selaku Dosen Pembimbing I dan sekaligus Ketua STMIK TIME Medan yang telah banyak melakukan bimbingan dan arahan kepada penulis selama penulisan skripsi ini berlangsung.
2. Bapak Jackri Hendrik, S.T., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak melakukan bimbingan dan arahan kepada penulis selama penulisan skripsi ini berlangsung.
3. Bapak Simon Kangga Lee, selaku Ketua Yayasan STMIK TIME Medan.
4. Bapak Robet, M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika yang telah banyak melakukan bimbingan dan arahan kepada penulis selama penulisan skripsi ini berlangsung.
5. Bapak Hendri, M.Kom, selaku Pembantu Ketua I Bidang Akademik STMIK TIME Medan.
6. Seluruh Dosen STMIK TIME Medan yang telah mendidik dan membimbing penulis selama masa perkuliahan
7. Terkhusus dan teristimewa kepada orang tua, keluarga dan kekasih yang tercinta yang telah memberikan dukungan baik secara jasmani maupun rohani kepada penulis selama masa perkuliahan.

8. Seluruh teman dan rekan STMIK TIME yang telah membantu penulis dan memberikan dorongan, semangat, kritik dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari sempurna, mengingat keterbatasan kemampuan yang penulis miliki dan keterbatasan waktu yang digunakan. Maka dari itu, penulis mengharapkan saran, kritikan, dan masukan yang membangun demi perkembangan penelitian selanjutnya. Semoga penulisan skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.

Medan, 22 Juli 2024

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Charles Fredyansyah', written over a horizontal line.

Charles Fredyansyah

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.5 Metodologi Penelitian.....	5
1.6 Analisis Animasi.....	7
1.7 Perancangan Animasi	7
1.8 Sistematika Penulisan	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Perancangan	10
2.2 Animasi 2d.....	14
2.3 Storyboard.....	16
2.4 Interaksi Manusia Komputer	17
2.5 Budaya	18
2.6 Antri.....	24
2.7 Teknik Character Layout	29
2.8 Adobe Flash.....	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	36
3.1 Analisis	36
3.2 Perancangan	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	47
4.1 Hasil.....	47

4.2	Pembahasan	55
4.2.2	Kelebihan Animasi	55
4.2.3	Kelemahan Animasi	56
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	57
5.1	Kesimpulan	57
5.2	Saran	57
	DAFTAR PUSTAKA	59
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Sketsa Karakter yang Telah di Scan	31
Gambar 2. 2 Hasil Editing Pada Adobe Illustrator	32
Gambar 2. 3 Proses Pemotongan Gambar Pada Adobe Illustrator	32
Gambar 2. 4 Pemberian Garis Lengkung Tambahan	33
Gambar 4. 1 Tampilan Pembuka	47
Gambar 4. 2 Tampilan Judul	48
Gambar 4. 3 Tampilan Suasana Pasar	48
Gambar 4. 4 Tampilan Suasana Jalan.....	49
Gambar 4. 5 Tampilan Suasana Rumah Sakit.....	50
Gambar 4. 6 Tampilan Suasana Bioskop	50
Gambar 4. 7 Tampilan Suasana Sekolah.....	51
Gambar 4. 8 Tampilan Suasana Supermarket	52
Gambar 4. 9 Tampilan Suasana Stasiun.....	52
Gambar 4. 10 Tampilan Penjelasan Penulis	53
Gambar 4. 11 Tampilan Profil Penulis	54
Gambar 4. 12 Tampilan Terima Kasih.....	54

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian.....	5
Tabel 3. 1 Tabel Story Board	44

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Remaja adalah proses pencarian jati diri dimana individu mengalami pertumbuhan dengan perubahan secara fisik dan psikologis serta mampu memahami nilai moral untuk menjalankan aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan moral merupakan perkembangan yang berkaitan dengan aturan dan konvensi mengenai apa yang seharusnya dilakukan oleh remaja dalam interaksinya dengan orang lain serta perubahan-perubahan perilaku yang terjadi dalam kehidupan remaja berkenaan dengan tata cara, kebiasaan, adat, atau standar nilai yang berlaku dalam kelompok sosial. Perkembangan moral mencakup perubahan-perubahan struktural dengan mengetahui pola pikir setiap remaja dalam menjalankan setiap perbuatan-perbuatan yang dilakukannya serta dapat mengetahui konsekuensi-konsekuensi yang dilakukan oleh setiap remaja. Pendapat lain mengungkapkan bahwa level penalaran moral individu berpengaruh pada perilaku etis. Orang dengan level penalaran moral yang rendah berperilaku berbeda dengan orang yang memiliki level penalaran moral yang tinggi ketika menghadapi dilema etika. Semakin tinggi penalaran moral individu akan berperilaku ke hal yang benar [1].

Moralitas dapat disamakan dengan ketertiban dan memiliki objek manusia tindakan yang diperintahkan satu sama lain dan untuk tujuan tertentu. Ide dari nilai (baik atau buruk) adalah inti dari setiap sistem moral sejak konsep nilai

adalah konsep utama dalam urutan konsep praktis kami, yaitu tertinggi dalam genusnya. Ada pengaruh timbal balik antara hukum dan moral dalam berbagai aspek kehidupan manusia, ada kontribusi moral terhadap hukum dan kontribusi hukum terhadap moral [2].

Moralitas merupakan sesuatu sistem yang terdiri dari selengkap angka, keyakinan, serta norma. Angka, keyakinan, serta norma ini dipunyai oleh warga yang menghalangi benak serta sikap tiap masyarakat negeri. Sistem akhlak ataupun akhlak ini wajib berwibawa—yaitu, tiap orang merasa butuh guna mematuhi serta mau terikat oleh aturan- aturan ini. Tidak hanya itu, ketentuan etika merupakan hasil dari konferensi golongan. Sehabis perjanjian berhasil, orang hendak bergabung ke dalam kelompoknya tiap- tiap serta menghasilkan mereka bagian dari jaringan ikatan yang melewati kehadiran tiap orang. Etika membagikan patuh pada tiap badan buat mengatur diri serta menjalankan kontak dengan regu [3].

Salah satu moralitas yang cukup menurun adalah antrian, dimana antrian pada jaman sekarang cukup buruk, sehingga dibutuhkan sebuah media yang memberikan gambaran terhadap antrian. Salah satunya berbentuk animasi. Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi juga merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga penonton merasakan adanya ilustrasi gerakan (motion) pada gambar yang ditampilkan. Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.[4].

Peran penting penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran adalah kemampuan dalam memvisualisasikan materi yang tidak mampu dilihat

atau dibayangkan oleh siswa. Media pembelajaran video animasi mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Beberapa kelebihan penggunaan video animasi sebagai media dipaparkan yaitu (a) tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi, (b) pengulangan pada pembahasan tertentu dapat dilakukan, (c) video dapat mengurai suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata, (d) kemampuan dalam mewujudkan benda atau materi yang bersifat abstrak menjadi konkret, (e) tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat diterapkan secara berulang - ulang, (f) dibutuhkan kemampuan guru dalam pengoperasian teknologi, (g) meningkatkan kemampuan dasar dan penambahan pengalaman baru bagi siswa. (h) Media animasi ini relevan dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang memfokuskan kegiatan belajar pada siswa [5].

Pada perancangan *animasi*, diperlukan penggambaran animasi, Salah satu teknik yang dapat dipergunakan adalah Teknik *Character layout*. Teknik *Character layout* merupakan teknik menggambar manual setiap gerakan yang akan dianimasikan. Teknik ini digunakan apabila terdapat gerakan animasi yang berlangsung hanya beberapa adegan saja, sehingga tidak perlu dibuatkan *library* karakternya.

. Berdasarkan latar belakang yang dibahas sebelumnya maka peneliti tertarik untuk membantu prediksi dengan mengambil dengan menggunakan judul “PEMBUATAN FILM ANIMASI TERHADAP BUDAYA ANTRI SAAT INI MENGGUNAKAN METODE CHARACTER LAYOUT”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah film cerita mengenai Budaya Antri saat ini?
2. Bagaimana menerapkan Metode Character Layout dalam membentuk sebuah film pendek yang dibuat?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka penulis membatasi masalah

1. Film animasi yang ditampilkan menampilkan moralitas kehidupan saat ini.
2. Durasi dari video yang dibuat sekitar 5 menit.
3. Video animasi yang dirancang menggunakan *Adobe Photoshop*, *Adobe Flash*, dan *Adobe Premiere*.

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 dan membuat animasi untuk menampilkan moralitas kehidupan saat ini.
2. Untuk mengetahui keakuratan Metode *Character Layout* dalam membentuk film yang dibuat.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian antara lain:

No	Waktu Keterangan	2023								2024											
		November				Desember				Januari				Febuari				Maret			
		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 Media																				
3	Analisa Animasi																				
4	Perancangan Animasi																				
5	Produksi Animasi																				
6	Pasca Produksi																				
7	Penulisan Skripsi																				

2. Metode Pengumpulan Data

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

a. Metode Pengamatan(Observasi)

Penulis melakukan pengamatan terhadap tingkat Budaya Antri saat ini dengan mengunjungi beberapa tempat untuk melihat tingkat moral seseorang terhadap orang lain baik terhadap orang tua maupun orang sekitar.

b. Metode Studi Pustaka

Penulis melakukan pengumpulan data melalui internet maupun buku yang sesuai dengan topik yang dibahas.

3. Bahan dan Alat

Perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk perancangan animasi, yaitu:

a. Perangkat keras yang digunakan adalah sebuah laptop dengan spesifikasi, yaitu:

- 1) Windows : Windows 10
- 2) Processor : Intel Core i5.
- 3) *Memory* (RAM): 8 GB
- 4) Harddisk : 512 GB HDD
- 5) *Speaker External*
- 6) MIC Condensor BM 800
- 7) NVIDIA GeForce GT 720M 2.0 GB

- b. Perangkat lunak yang digunakan yaitu Adobe Flash

Untuk menjalankan Adobe Flash diperlukan komputer dengan spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Microsoft Windows 8 / 10 / 11.
- 2) Processor Minimum : Intel Core i2.
- 3) *Memory* (RAM) Minimum: 8 GB.
- 4) Ruang Disk Minimum Tersedia : 8 GB.
- 5) Resolusi Layar Minimum : 1280 x 800.

1.6 Analisis Animasi

Pada tahap ini, penulis akan melakukan penelitian untuk mencari apa penyebab utama dari masalah yang diteliti yaitu rendahnya moralitas saat ini, bagaimana penyelesaian dari masalah tersebut. Dalam hal ini peneliti meneliti dengan menggunakan metode observasi, dan studi pustaka.

1.7 Perancangan Animasi

Tahap ini menjelaskan tentang tahapan serta tata cara yang dilakukan dalam membuat animasi video. Adapun tahapan tahapan yang diperlukan dalam pembuatan film animasi 2D, yakni:

1. Praproduksi

Di tahap ini penulis akan menentukan konsep videonya, membuat ide cerita, penulisan script, penyusunan *storyboard*.

2. Produksi

Di tahap ini semua perencanaan yang dilakukan pada tahap pra produksi mulai dijalankan, semua materi yang dibuat pada tahap pra produksi dikumpulkan dan mulai proses penganimasian. Tahap ini merupakan tahap yang paling banyak memakan waktu dan seringkali muncul resiko dimana beberapa aset yang sudah jadi harus dibuat kembali.

3. Pascaproduksi

Pasca produksi yaitu tahap mengedit, memoles dan rendering animasi yang telah dibuat sehingga menghasilkan master film yang siap dikemas pada tahap selanjutnya. Setelah film dianimasi dan dirender, masih perlu dilakukan beberapa proses pasca produksi untuk menambahkan efek-efek suara dan sinkronisasi dialog. Membuat efek-efek suara yang bagus adalah seni tersendiri. Banyak efek-efek suara yang bisa dibeli di pasaran dengan berbagai variasi suara baik realistic maupun kartun. Jika efek yang diperlukan belum ada, maka perlu di buat sendiri. Pembuatan efek suara melibatkan banyak mikrofon dan perekaman suara yang diperlukan

1.8 Sistematika Penulisan

Secara garis besar Sistematika pembahasan pada skripsi ini dapat peneliti jelaskan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, dan sistematika pembahasan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai teori yang berkaitan dengan perancangan animasi dan teori-teori lainnya yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi tersebut.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menyajikan analisa masalah yang dihadapi dan perancangan animasi.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan rincian mengenai hasil dari perancangan animasi dan pembahasan terhadap animasi yang di buat.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dari uraian-uraian sebelumnya animasi serta saran yang berisi tentang gagasan-gagasan yang dapat dikembangkan selanjutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perancangan

Perancangan merupakan tahap persiapan untuk rancang bangun implementasi suatu sistem yang menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk yang dapat berupa penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh. Berdasarkan definisi menurut para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah suatu proses yang melibatkan deskripsi mengenai arsitektur dan komponen serta penggambaran, perencanaan, dan pembuatan dari beberapa elemen terpisah dalam satu kesatuan yang utuh sehingga nantinya dapat menghasilkan suatu rancang bangun yang baik [6].

Rancang bangun adalah menciptakan dan membuat suatu aplikasi ataupun sistem yang belum ada pada suatu instansi atau objek tertentu. Dengan demikian rancang bangun adalah menganalisa untuk menciptakan suatu sistem atau memperbaiki sistem yang sudah ada pada suatu instansi [7].

Perancangan atau rancang merupakan serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisa dan sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem di implementasikan [8].

Tahapan perancangan (*design*) memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik.

Perancangan merupakan penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru, manfaat tahap perancangan sistem ini memberikan gambaran rancangan bangun yang lengkap sebagai pedoman bagi programmer dalam mengembangkan aplikasi. Sesuai dengan komponen sistem yang dikomputerisasikan, maka yang harus didesain dalam tahap ini mencakup hardware atau software, database dan aplikasi.

Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya.

Desain sistem dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah dari satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan adalah spesifikasi umum dan terinci dari pemecahan masalah berbasis komputer yang telah dipilih selama tahap analisis.

Berdasarkan definisi perancangan tersebut, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa perancangan merupakan suatu alternatif untuk memecahkan masalah dan yang dipilih selama tahap analisis dalam pemecahan masalah yang dihadapi perusahaan.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia menjelaskan konten adalah sebuah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Sehingga dapat

digunakan untuk menampilkan berurut sedemikian rupa lewat penyampaian konten dilakukan melalui berbagai media sosial seperti internet, televisi, cd, audio, bahkan sekarang sudah dapat melalui telepon genggam (*handphone*).

Pengertian konten adalah struktur informasi yang terdapat pada halaman situs atau informasi yang tersedia melalui media. Istilah ini digunakan untuk mengidentifikasi dan menguantifikasi beragam format dan genre informasi sebagai komponen nilai tambah media.

Dengan begitu dapat diambil kesimpulan bahwa konten adalah bentuk sajian informasi yang di dalamnya dapat berupa hiburan, berita atau informasi lain yang disajikan secara orisinil melalui media konten dapat berupa artikel, video, audio maupun multimedia yang diunggah di internet sehingga dapat diakses secara mudah.

Konten di media sosial memang ada yang bersifat positif maupun negatif, sangat disayangkan apabila banyak beberapa konten yang memuat nilai negatif ketimbang nilai positif. Di sini khususnya remaja diharapkan bisa merancang ide mengenai konten media sosial yang positif khususnya yang bersifat edukatif, meskipun karakteristik media siber dapat dilihat melalui media sosial yang memiliki karakteristik khusus yang tidak dimiliki oleh beberapa jenis siber lainnya.

Media sosial adalah media yang memungkinkan setiap individu untuk saling dapat bersosialisasi dan berinteraksi, berbagi informasi dan menjalin kerjasama, dalam pembagian jenis media sosial ini merupakan upaya untuk melihat berbagai jenis media sosial, bukan membatasi pada perkembangan

platform di internet dan aplikasi di perangkat telepon genggam (*handphone*).

Jenis-jenis media sosial sebagai berikut:

1. *Social net working* atau jejaring sosial merupakan sebuah sarana yang paling populer dalam media-media sosial lainnya, media sosial yang dapat digunakan pengguna untuk melakukan hubungan sosial di media siber. Interaksi yang bukan hanya pada teks, tetapi juga termasuk foto dan video yang mungkin menarik perhatian pengguna lainnya.
2. *Blog* merupakan media sosial yang memungkinkan pengguna untuk mengunggah aktivitas keseharian, saling mengomentari, dan berbagai istilah *web*, baik tautan, *web* lain informasi dan sebagainya. *Blog* memungkinkan seseorang untuk mengekspresikan dirinya dalam bentuk artikel ide, pemikiran dan informasi, dengan banyaknya *blgger-blogger* muda di Indonesia yang menjadi terkenal karena tulisan mereka yang menjadi pengagum utama atau panutan bagi orang lainnya.
3. *Social Sharing* merupakan jenis media sosial yang memfasilitasi pengguna untuk berbagai media, mulai dari dokumen, video, audio, gambar, dan sebagainya. Dari beberapa platform media sosial memfokuskan pada fitur-fitur berbagai konten yang paling populer adalah *YouTube*. Dengan fungsi yang ditonjolkan penggunaannya bisa dengan cepat dikenal di dunia maya selama mereka memiliki konten yang unik dan disukai.
4. Forum menjadi tempat berdiskusi tentang segala hal mulai dari topik sehari-hari seperti tempat makan, buku, game, otomotif, sepakbola, sampai hal-hal aneh yang mungkin tidak terpikir untuk didiskusikan. Forum

menjadi tempat pertama bagi setiap individu untuk mencari informasi dari orang lain yang mungkin lebih ahli dalam bidangnya yang diminati olehnya, sehingga dalam praktiknya penjelasan-penjelasan tersebut dikerjakan oleh para pengunjung artinya ada kolaborasi atau kerjasama dari pengunjung untuk mengisi konten yang dikerjakan.

2.2 Animasi 2d

Animasi 2D adalah penciptaan gambar bergerak dalam lingkungan dua dimensi yang memiliki keunggulan berupa efisiensi, kesederhanaan, efektivitas biaya dan kebebasan artistik untuk mengembangkan karakter dan dunia yang memenuhi kebutuhan proyek. Hal ini dilakukan dengan urutan gambar berturut-turut, atau “*frame*”, yang mensimulasikan gerak oleh setiap gambar [9].

Animasi berasal dari bahasa latin, *anima* yang artinya jiwa, hidup, nyawa dan semangat. Animasi merupakan kumpulan gambar gerak cepat yang terus menerus dan memiliki hubungan satu dengan lainnya.

Animasi adalah sebuah objek atau beberapa objek yang tampil bergerak melintasi stage atau berubah bentuk, berubah ukuran, berubah warna, berubah putaran, berubah properti-properti lainnya. Animasi adalah suatu proses dalam menciptakan efek gerakan atau perubahan dalam jangka waktu tertentu.

Animasi merupakan bentuk karya grafis yang bergerak yang banyak dimanfaatkan untuk keperluan film, iklan, video profil dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa animasi adalah suatu proses penciptaan sebuah objek yang tampil bergerak melintasi stage

dalam jangka waktu tertentu dengan berubah bentuk, ukuran, warna, putaran atau property lainnya.

Animasi 2D merupakan animasi yang dikenal dengan nama flat animation. Perkembangan animasi ini cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun. Animasi terdiri dari animasi 2 dimensi maupun 3 dimensi. Animasi 2D membuat benda seolah hidup dengan menggunakan kertas atau komputer. Animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu.

Animasi berupa gerak sebuah objek dari tempat satu ke tempat yang lain, perubahan warna, atau perubahan bentuk (yang dinamakan “*morphing*”).

1. Prinsip Penumpukan Gambar.

Prinsip kerja animasi ini yaitu dengan menumpuk beberapa gambar secara berurutan dalam tempo yang cepat. Gambar akan ditampilkan mulai dari gambar pertama sampai dengan gambar terakhir sehingga gambar tersebut seolah-olah bergerak.

2. Mengubah Nilai Koordinat Objek

Prinsip kerja animasi ini dengan mengubah nilai koordinat dengan mengatur nilai koordinat X dan Y objek tersebut. Dengan mengatur antar perintah perubahan nilai koordinat, maka didapatkan sebuah objek animasi yang hidup dan gerakkannya dapat diatur.

Terdapat 12 prinsip dalam animasi yaitu pose dan gerakan antara (*Pose-to-pose and Inbetwen*), gerakan sekunder (*secondary action*), pengaturan waktu (*timing*), akselerasi (*Ease In and Out*), antisipasi (*Anticipation*), gerakan lanjutan dan perbedaan waktu (*Follow through & Overlapping action*), gerakan

melengkung (*Arcs*), dramatisasi gerakan (*Exaggeration*), penempatan di bidang gambar (*Staging*), daya tarik karakter (*Appeal*), elastisitas, dan penjiwaan karakter[9].

2.3 Storyboard

Storyboard secara sederhana adalah dasar dari sebuah cerita. Secara lengkapnya yaitu didefinisikan sebagai wilayah yang berbaris dari sebuah gambar sketsa berfungsi untuk menampilkan gambar dari aksi dalam sebuah cerita. Pengertian lainnya adalah serangkaian sketsa yang dibuat dalam bentuk persegi panjang dengan menggambarkan urutan cerita yang dikombinasikan dengan elemen – elemen visual dan diterakan kedalam aplikasi media (film, game, dan animasi) [10].

Storyboard merupakan alat yang berguna untuk mewujudkan visualisasi dari naskah dan ide cerita. Biasanya format yang digunakan dalam *storyboard* yaitu, dibuat dalam tiga sampai empat gambar dalam satu kertas atau halaman besar agar detail yang disajikan dapat terlihat lebih jelas.

Penjelasan dari beberapa sumber diatas dapat disimpulkan bahwa *Storyboard* adalah reka adegan visualisasi dari sebuah narasi cerita yang di bentuk kedalam kotak-kotak gambar dengan serangkaian sketsa yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita). Serangkaian persegi panjang yang telah diisi visualnya akan dikemas kedalam aplikasi multimedia (animasi, film, dan game.).

Storyboard adalah rancangan umum suatu aplikasi yang disusun secara berurutan layar demi layar serta di lengkapi dengan penjelasan dan spesifikasi dari setiap gambar, layar, dan teks. *Storyboard* adalah rancangan berupa sketsa

gambar yang dilengkapi dengan petunjuk atau catatan pengambilan gambar untuk kebutuhan shooting. Perancangan yang berhubungan dengan visualisasi yang akan dibuat membutuhkan *Storyboard* sebagai media terpadu [11].

2.4 Interaksi Manusia Komputer

Interaksi manusia & komputer (IMK/HCI) adalah ilmu yang mempelajari bagaimana pengembangan antarmuka pada sebuah computer dapat digunakan oleh penggunanya dengan mudah. Idealnya, interaksi manusia-komputer tidak bergantung pada bahasa mesin. Ada beberapa penggunaan paradigma interaksi manusia dan computer [12].

IMK adalah disiplin ilmu yang mengeksplorasi desain, implementasi, serta evaluasi dari berbagai sudut. Adapun beberapa pengertian atau definisi interaksi manusia dan komputer yang telah dirangkup pada [13]:

1. IMK adalah ilmu yang mempelajari perilaku manusia saat berinteraksi dengan komputer, mengarah pada peningkatan antarmuka pengguna (*user interface*).
2. IMK ialah keterkaitan bagaimana pengguna berinteraksi dengan perangkat berbasis komputer.
3. IMK mencakup interaksi manusia dengan komputer terkait seberapa jauh komputer dikembangkan untuk interaksi yang sukses dengan manusia.
4. IMK berurusan dengan antarmuka perangkat lunak dan perangkat keras ke sistem komputer

Dalam membuat sebuah website harus memenuhi kebutuhan pengguna, begitu pula dengan website *e-learning* harus memenuhi kebutuhan para mahasiswa dan dosen. Sebuah website *e-learning* yang dibangun harus memperhatikan kelengkapan fitur agar memaksimalkan *user experience*.

2.5 Budaya

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta yaitu buddhayah, yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia, dalam bahasa Inggris kebudayaan disebut *culture* yang berasal dari kata latin *colere* yaitu mengolah atau mengerjakan dapat diartikan juga sebagai mengolah tanah atau bertani, kata *culture* juga kadang sering diterjemahkan sebagai “Kultur” dalam bahasa Indonesia. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, budaya (*culture*) diartikan sebagai: pikiran, adat istiadat, sesuatu yang sudah berkembang, sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan yang sukar diubah. Dalam pemakaian sehari-hari, orang biasanya mensinonimkan pengertian budaya dengan tradisi. Dalam hal ini tradisi diartikan sebagai kebiasaan masyarakat yang tampak. Budaya terdiri dari mental program bersama yang mensyaratkan respons individual pada lingkungannya. Definisi tersebut mengandung makna bahwa kita melihat budaya dalam perilaku sehari-hari, tetapi dikontrol oleh mental program yang ditanamkan sangat dalam. Budaya bukan hanya perilaku di permukaan, tetapi sangat dalam ditanamkan dalam diri kita masing-masing. Dengan demikian, artikel ini membahas tentang budaya, pendapat pendapat kebudayaan menurut para pakar, wujud-wujud kebudayaan dan 7 unsur kebudayaan [14].

Culture merupakan kata asing yang artinya kebudayaan, berasal dari kata latin “colere” yang berarti mengolah atau mengerjakan, terutama mengolah sawah.” Dalam arti ini berkembang arti *culture* sebagai segala upaya serta tindakan manusia untuk mengolah tanah dan mengubah alam dalam proses kehidupan manusia. Kebudayaan adalah kompleks keseluruhan dari pengetahuan, keyakinan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat dan semua kemampuan dan kebiasaan yang lain yang diperoleh oleh seseorang sebagai anggota masyarakat. Dalam hal ini, kebudayaan dalam masyarakat juga sering disebut dengan peradaban dalam bahasa inggris yang disebut dengan *civilization*. Dalam hal peradaban ini sering dikaji dalam masyarakat kota maju dan kompleks. Selain itu peradaban yang luas meliputi pengetahuan dalam masyarakat, kepercayaan dalam masyarakat dan lain-lain. Dari sekian banyak pemikiran para ahli tentang apakah sesungguhnya kebudayaan itu, secara umum inti pengertian kebudayaan:

1. Bahwa kebudayaan yang terdapat antara umat manusia itu sangat beraneka ragam,
2. Bahwa kebudayaan itu didapat dan diteruskan secara sosial melalui proses pembelajaran,
3. Bahwa kebudayaan itu terjabarkan dari komponen biologis, sosiologis, dan psikologis dari eksistensi manusia,
4. Bahwa kebudayaan itu berstruktur,
5. Bahwa kebudayaan itu memuat beberapa aspek,
6. Bahwa kebudayaan itu bersifat dinamis, dan
7. Bahwa nilai dalam kebudayaan itu bersifat relative

Kebudayaan memiliki empat unsur pokok yaitu:

1. Alat – alat teknologi,
2. Sistem ekonomi,
3. Keluarga,
4. Kekuasaan politik.

Menurut Bronislaw Malinowski mengatakan empat unsur pokok yang meliputi:

1. Sistem norma sosial yang memungkinkan kerja sama antaranggota masyarakat untuk menyesuaikan diri dengan alam sekelilingnya,
2. Organisasi ekonomi,
3. Alat dan lembaga atau petugas untuk pendidikan,
4. Organisasi kekuatan (politik).

Sementara itu, menurut Coteora (antropolog), berdasarkan wujudnya tersebut budaya memiliki beberapa unsur sebagai berikut:

1. Kebudayaan materil,
2. Kebudayaan nonmateril,
3. Lembaga sosial,
4. Sistem kepercayaan,
5. Estetika,
6. Bahasa.

Semua konsep yang diperlukan untuk menganalisa proses-proses pergeseran masyarakat dan kebudayaan disebut sebagai dinamika sosial. Beberapa konsep tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Proses belajar kebudayaan sendiri, yang terdiri dari internalisasi, sosialisasi, dan enkulturasi;

2. Evolusi kebudayaan dan difusi;
3. Proses pengenalan unsur – unsur kebudayaan asing meliputi akulturasi dan asimilasi;
4. Proses pembauran atau inovasi atau penemuan baru.

Pergeseran merupakan suatu perubahan secara sedikit demi sedikit atau berkala pada seorang yang dipengaruhi oleh perkara lain yang mengakibatkan perubahan pandangan hidup. Pendapat tersebut menegaskan bahwa, perubahan dari setiap diri seseorang tidak datang dengan begitu saja melainkan harus diusahakan dan diupayakan. Makna dari pergeseran tersebut merupakan peningkatan kemampuan sistem sosial, kemampuan sistem sosial memproses informasi-informasi, baik yang langsung maupun tidak langsung dan proses modernisasi ini sesuai dengan pilihan dan kebutuhan masyarakat. Proses pergeseran nilai-nilai ini tidak terjadi secara spontan melainkan dilandasi oleh kesadaran dan waktu yang cukup lama menuju kearah suasana kehidupan yang lebih baik, secara tidak langsung pergeseran atau perubahan akan terjadi secara perlahan-lahan dan tanpa disadari.

Nilai adalah *“the results of judgments made by an individual or the society as a whole which determine the relative importance or worth of a thing, idea, practice or believe”*. Penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa nilai merupakan hasil pertimbangan yang dibuat oleh seseorang atau masyarakat secara kelompok untuk menentukan penting atau berharganya suatu hal, gagasan, atau praktek. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pergeseran nilai merupakan perubahan nilai – nilai yang dianut oleh suatu kelompok masyarakat yang ada karena suatu pengaruh nilai – nilai dari luar masyarakat. Pergeseran nilai merupakan salah satu

akibat yang dimunculkan dari adanya perubahan dalam kehidupan masyarakat itu sendiri. Nilai-nilai budaya adalah acuan bagi pemenuhan kebutuhan adat, yaitu kebutuhan-kebutuhan untuk mengetahui yang benar sebagai lawan dari yang salah, yang suci dari yang kotor, yang indah dari yang buruk, dan sebagainya.

Pergeseran nilai budaya merupakan perubahan nilai-nilai dalam suatu budaya yang nampak dari perilaku para anggota budaya yang dianut oleh kebudayaan tertentu. Pergeseran nilai budaya yang secara umum merupakan pengertian dari perubahan sosial yang tidak dapat dilepaskan dari perubahan kebudayaan, saat budaya suatu masyarakat berubah, secara tidak langsung akan memberikan dampak bagi perubahan sosial masyarakat. Pergeseran dan perubahan nilai-nilai ini disebut sebagai perubahan sosial, yaitu “perubahan-perubahan yang terjadi dalam struktur dan fungsi masyarakat”. Perubahan sosial didefinisikan sebagai berikut “segala perubahan-perubahan pada lembaga-lembaga kemasyarakatan di dalam suatu masyarakat, yang mempengaruhi sistem sosialnya, termasuk didalamnya nilai-nilai, sikap dan pola perilaku diantara kelompok-kelompok dalam masyarakat”.

Perubahan sosial tidak terjadi dengan sendirinya melainkan disebabkan oleh banyak faktor, selain itu, perubahan sosial tidak berdiri sendiri melainkan memiliki kaitan dengan aspek kehidupan, baik pada individu maupun masyarakat, baik pada skala terbatas maupun luas, dan berlangsung cepat atau lambat. Perubahan sosial bukanlah suatu gejala masyarakat modern tetapi sebuah hal yang universal dalam pengalaman hidup manusia. Perubahan sosial di picu oleh bertambahnya atau berkurangnya pendudukan, adanya penemuan-penemuan baru, pertentangan (*conflict*), dan perubahan yang berasal dari lingkungan manusia.

Istilah budaya kemasyarakatan atau *civic culture* menjelaskan perilaku hubungan politik dan sosial yang dianggap penting bagi keberhasilan demokrasi modern. Dengan menggunakan teknik-teknik penelitian survei pada saat itu, Almond dan Verba melakukan pengkajian di lima negara, yakni: Inggris, Jerman, Italia, Meksiko, dan Amerika Serikat. Namun, dalam proses pengkajian mereka maka terjadi perubahan studi politik komparatif yang menjauh dari kecenderungan eksklusif dengan analisis mendasar terhadap studi perilaku komparatif. *Civic culture* merupakan budaya yang menopang kewarganegaraan yang berisikan seperangkat ide-ide yang dapat diwujudkan secara efektif dalam representasi kebudayaan untuk tujuan pembentukan identitas warganegara. Dalam hal ini, *civic culture* sangat diperlukan dalam pengembangan pendidikan kewarganegaraan. Selain dari pada itu, identitas warganegara yang bersumber dari *civic culture* perlu dikembangkan melalui pendidikan kewarganegaraan dalam berbagai bentuk dan latar belakang. Adapun unsur dari budaya kewarganegaraan (*civic culture*) adalah “*civic virtue* atau kebajikan atau ahlak kewarganegaraan yang mencakup keterlibatan aktif warganegara, hubungan kesejajaran/egaliter, saling percaya dan toleran, kehidupan yang kooperatif, solidaritas, dan semangat kemasyarakatan.” Konsep *civic culture* atau budaya Pancasila untuk Indonesia, terkait erat pada perkembangan democratic civil society atau masyarakat madani Pancasila yang mempersyaratkan warganya untuk melakukan proses individualisasi, dalam pengertian setiap orang harus belajar bagaimana melihat dirinya dan orang lain sebagai individu yang merdeka dan sama tidak lagi terikat oleh atribut-atribut khusus dalam konteks etnis, agama, atau kelas dalam masyarakat. Masyarakat sipil yang demokratis tidak mungkin berkembang tanpa perangkat budaya yang

diperlukan untuk melahirkan warganya. Karena itu pula segera harus mempunyai komitmen untuk memperlakukan semua individu secara sama.

2.6 Antri

Mengantri merupakan sikap mental yang erat kaitannya dengan disiplin individu dan disiplin. Aktivitas mengantri bukanlah hal baru, lineup terbentuk ketika permintaan untuk layanan melebihi kapasitas layanan dan fasilitas layanan, mencegah pengguna fasilitas menerima layanan segera setelah mereka tiba karena layanan yang sibuk. Sekelompok orang yang memiliki minat, keinginan, dan keinginan yang sama untuk melihat kebutuhan dan minat itu terpenuhi terlibat dalam aktivitas sosial mengantri tetapi, karena keterbatasan waktu dan sumber daya yang langka, setiap orang bergiliran mengikuti norma layanan [15].

Menurut uraian tersebut, “budaya antri” mencakup semua pola perilaku yang ditunjukkan oleh seseorang atau sekelompok orang dalam kehidupan bermasyarakat. Pola tersebut diturunkan dari proses mental kelompok yang mematuhi perintah menunggu giliran untuk mendapatkan kesempatan atau barang tertentu. Budaya antri mengisyaratkan kedisiplinan. Dengan kaitan lain, saat mengantri, setiap individu atau kelompok individu perlu disiplin, gigih, dan didukung oleh aspek tanggung jawab. Artinya, orang atau sekelompok orang yang mengantri harus mampu mempertanggungjawabkan posisinya, menjaga posisinya, dan berusaha menjauh dari pengaruh negatif yang mungkin menghamprinya karena memerlukan kesadaran diri dan pertimbangan pengaruh lingkungan/kebiasaan adat, budaya antri dalam kaitannya dengan ajaran Islam

merupakan kebiasaan yang perlu diperhatikan. Setiap anak yang tauhid dan beriman kepada Allah serta lahir dalam keadaan fitrah (suci).

Antrian adalah peristiwa antri adalah suatu kejadian yang biasa dalam kehidupan sehari-hari seperti menunggu di depan loket untuk mendapatkan tiket bus, pada kasir supermarket, dan situasi-situasi yang lain merupakan kejadian yang sering ditemui. Antri adalah kegiatan di tempat-tempat tertentu dimana sekumpulan orang harus mematuhi urutan mendapat giliran memperoleh kesempatan atau barang tertentu. Aktivitas antri bukan merupakan hal yang baru, antri timbul disebabkan oleh kebutuhan akan layanan melebihi kemampuan (kapasitas) pelayanan dan fasilitas layanan, sehingga pengguna fasilitas yang tiba tidak bisa segera mendapat layanan disebabkan kesibukan layanan.

Antri merupakan perilaku sosial sekumpulan orang yang memiliki minat dan kebutuhan yang sama dan sama-sama ingin dan berkepentingan untuk memenuhinya, akan tetapi karena adanya tuntutan waktu dan keterbatasan sumber daya memaksa setiap orang mengikuti aturan pelayanan secara bergiliran. Uraian tersebut menunjukkan bahwa budaya bahwa antri adalah suatu keseluruhan dari pola perilaku yang ditampilkan seseorang atau sekelompok orang melalui kehidupan sosial yang diperoleh melalui proses berpikir kelompok orang tersebut dalam mematuhi urutan mendapat giliran memperoleh kesempatan atau barang tertentu.

Budaya antri mengandung makna disiplin atau kedisiplinan. Budaya antri mengandung aspek kedisiplinan. Dengan kata lain, dalam antri setiap orang tahu sekumpulan orang dituntut bersikap disiplin, tidak ragu dan mantap menjalani antrian, serta ditunjang dengan aspek tanggung jawab. Hal ini berarti orang atau

sekelompok orang yang sedang mengantri antri harus dapat mempertanggungjawabkan posisinya, serta mampu mempertahankan posisi dan berusaha keluar dari pengaruh buruk yang dapat sewaktu-waktu terjadi. Budaya antri telah berlangsung sejak dahulu, yakni sejak zaman Romawi. Budaya antri mempengaruhi atau berhubungan dengan unsur-unsur tertentu terutama kemajuan pola pikir masyarakat pelaku budaya antri tersebut. Bagi masyarakat di negara maju dan pola pikir masyarakatnya sudah maju, budaya antri umumnya berlangsung tertib. Kondisi berbeda ditunjukkan oleh negara-negara berkembang seperti Indonesia, dimana budaya antri belum tertata dan masyarakat. Asumsi dasarnya, sebagian besar masyarakat dari negara berkembang belum memahami dengan benar, serta kurang menaati unsur-unsur yang terkandung dalam budaya antri.

Berkaitan dengan unsur-unsur dalam budaya antri, terdapat 3 (tiga) unsur pokok yang perlu diperhatikan, karena menjadi dasar dari budaya antri, yaitu:

1. Unsur minat dan kebutuhan, dimana antri terjadi karena adanya minat dan kebutuhan yang sama dan sama-sama ingin dan berkepentingan untuk memenuhinya.
2. Unsur keterbatasan, dimana antri terjadi karena adanya tuntutan waktu dan keterbatasan sumber daya yang melayani, sehingga memaksa setiap mengikuti aturan pelayanan secara bergiliran.
3. Unsur kesepakatan, dalam hal ini budaya antri mengharuskan pengantri membuat kesepakatan bahwa yang datang lebih dulu, akan dilayani lebih dahulu.

Walaupun kesepakatan ini tidak tertulis atau tercantum di lokasi antrian, namun pengantri perlu memahami dan harus menatati kesepakatan ini. Uraian tersebut menunjukkan bahwa budaya antri merupakan aktivitas sosial yang dapat terjadi dimana saja. Budaya antri mengandung unsur-unsur tertentu, yaitu minat dan kebutuhan yang sama dalam waktu yang bersamaan, keterbatasan waktu pelayanan dan sumberdaya yang melayani, serta unsur kesepakatan untuk mendahulukan pelayanan kepada orang yang datang terlebih dahulu atau tidak saling mendahului.

Unsur-unsur dalam budaya antri ini bagi orang dewasa tidaklah sulit untuk memahami dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, bagi anak-anak usia dini atau bagi anak taman kanak-kanak yang masih dalam masa pertumbuhan dan perkembangan perilaku, pemberian pemahaman dan penanaman budaya antri harus dilakukan secara bertahap dengan menggunakan berbagai cara dan teknik yang tepat.

Pengenalan budaya antri pada Anak TK adalah cara pendisiplinan yang dilakukan orang dewasa yang memperlakukan anak dengan respek dan harga diri. Ini merupakan tindakan yang berpusat pada anak dan tidak egois, berpusat pada apa yang dibutuhkan anak dan tidak menekankan pada apa yang diinginkan atau dibutuhkan orang dewasa. Ini didasarkan pada kemampuan untuk mengakomodasi pandangan anak dan menunjukkan empati pada anak. Hal ini berakar pada pandangan bahwa orang dewasa tidak mempunyai hak untuk menggunakan kekuasaan terhadap anak. Selain itu, orang dewasa mempunyai tanggung jawab untuk menyiapkan dan membiasakan anak berperilaku yang benar, misalnya, membiasakan anak berbudaya antri.

Budaya antri adalah berpusat pada pengajaran dan bukan pada hukuman. Dengan budaya antri anak diberikan informasi yang benar dan dibutuhkan agar mereka dapat belajar dan mempraktekkan tingkah laku yang benar. Selain itu, dapat diajarkan pada anak bagaimana membina hubungan baik seperti saling menghargai, bekerjasama, melibatkan ketegasan, kewibawaan dan rasa hormat pada sesama dan pada orang yang lebih tua.

Dalam kaitan dengan hal ini, Budaya antri yang efektif dan positif menyangkut bagaimana pendidik mengajar dan membimbing anak, termasuk anak taman kanak-kanak (TK) untuk mengenal berbagai aturan yang berlaku di lingkungannya. Dengan menerapkan teknik yang tepat dan sesuai dengan perkembangan anak memungkinkan budaya antri yang dikenalkan kepada anak TK dapat dipahami.

Etika Antri Pada Anak Usia Dini

1. Antri sesuai urutan
2. Jangan berebut posisi ketika antri
3. Jangan sekali-kali memotong antrian
4. Beri kesempatan yang antri duluan
5. Jangan antri sambil membawa barang yang kurang pantas
6. Jangan antri dengan membawa binatang peliharaan
7. Jangan antri dengan membawa makanan yang bau
8. Jangan saling mendorong pada saat antri
9. Jangan sampai membuat antrian baru, ikuti antrian paling belakang
10. Jangan saling berebut antrian
11. Jangan dengan sengaja menyentuh pengantri yang lain

12. Jangan ikut berteriak bila ada pengantri yang menyerobot.

Manfaat Antri Sebagai Pembelajaran

1. Melatih emosi, dimana anak harus bersabar menunggu giliran.
2. Melatih kejujuran, dimana anak harus sesuai dengan urutannya tidak berbohong.
3. Melatih disiplin, dimana anak harus antri dan tepat waktu waktu apabila ingin cepat selesai.
4. Melatih kreativitas, dimana anak memikirkan cara kegiatan apa yang tidak membosankan ketika saat mengantri.
5. Melatih memiliki rasa malu, dimana jika anak menyerobot antrian dan mengambil hak orang lain.
6. Melatih atau belajar hukum sebab akibat, dimana jika anak datang terlambat konsekuensinya mendapat barisan paling belakang.

2.7 Teknik Character Layout

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Arif wijayanto Stmik Amikom Yogyakarta, Membuat film kartun 2D dengan menggunakan teknik *character layout* dan *character librray*. *Character layout* setiap tahap animasinya digambar satu persatu, sedangkan *character libary* harus membuat layout terlebih dahulu dan memerlukan persiapan yang lama [16].

Penelitian yang dilakukan oleh Rebecca Ariella Yapi Rori menyimpulkan bahwa desain karakter menjadi hal penting dalam dunia ilustrasi, karakter dapat digunakan dalam berbagai hal dari maskot perusahaan, pelengkap cerita hingga karakter dalam sebuah video game. Karakter sendiri berguna untuk

menyampaikan pesan dan melancarkan cerita yang disampaikan. Desain karakter sering sekali ditemui di internet dan di media sosial dimana seniman membagikan karya mereka. Dalam pembuatan karya desain karakter dibutuhkan proses kreatif, lewat mempelajari informasi, atau menyusun ide yang akhirnya dapat melahirkan desain karakter yang baik. Penelitian ini berguna agar dapat mempelajari mengenai proses kreatif pembuatan karya ilustrasi untuk desain karakter. Hasil dari penelitian ini dapat menambah wawasan bagi yang ingin mencari tahu mengenai desain karakter khususnya, bagi seniman yang akan mendalami desain karakter [17].

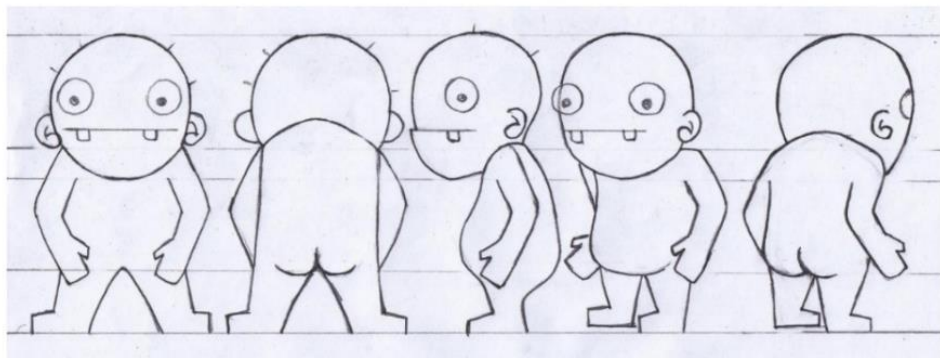
Bagi pemula, teknik yang paling sering digunakan adalah teknik *character layout*, yang setiap tahap animasinya digambar satu persatu. Teknik ini bisa langsung dipraktekan dengan segera, tidak memerlukan tingkat pemahaman yang dalam tentang *flash*. Karakter yang dihasilkan dapat dibentuk dengan mudah. Singkatnya, keuntungan menggunakan teknik ini adalah kecepatan dan kedinamisannya [42].

Bagi pemula, teknik yang paling sering digunakan adalah teknik *character layout*, yang setiap tahap animasinya digambar satu persatu. Teknik ini bisa langsung dipraktekan dengan segera, tidak memerlukan tingkat pemahaman yang dalam tentang *flash*. Karakter-karakter yang dihasilkan dapat dibentuk dengan mudah. Singkatnya, keuntungan menggunakan teknik ini adalah kecepatan dan kedinamisannya.

Beberapa tahap pengerjaan yang dilakukan secara beruntun dan teratur antara lain:

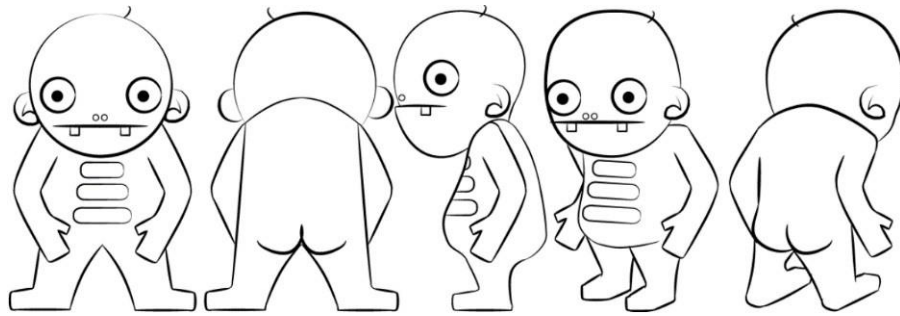
1. Membuat Karakter

Dalam pembuatan karakter, Contohnya karakter seorang balita / anak kecil yang memiliki sikap yang kurang baik / nakal. Kemudian dilakukan perancangan karakter dengan menggambar sketsa pada selembar kertas, karakter digambar dalam berbagai posisi. Proses menggambar sketsa dilakukan diatas *drawing table* / *lighstboxes* kemudian dilakukan proses scanning untuk memudahkan menggambar ulang di komputer dengan menggunakan Adobe Illustrator CS4, kemudian menyimpannya dalam format *.ai dan mengexport ke bentuk *.png. Sketsa Karakter yang telah di Scan ditunjukkan pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 1 Sketsa Karakter yang Telah di Scan

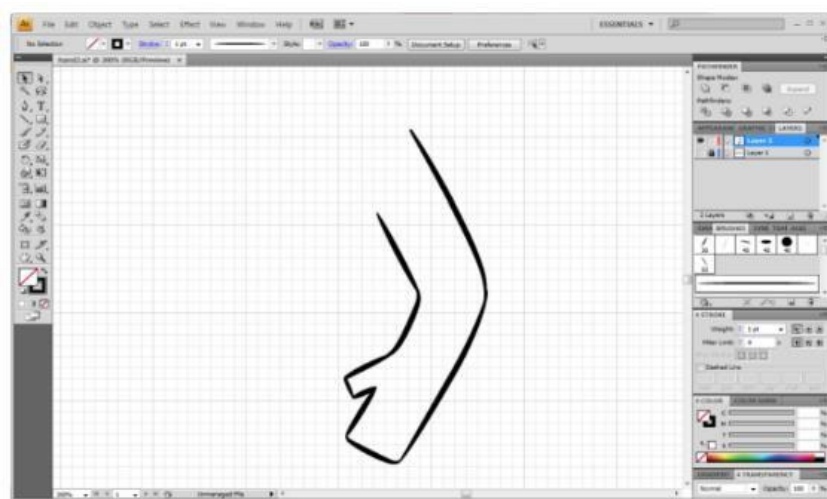
Untuk menggambar ulang (*editing image*) hasil scanning, digunakan *Line Segment tool*, kemudian membentuknya sesuai dengan garis pada gambar hasil scanning dengan menggunakan *Reshape tool* (yang terletak dibawah *Scale tool*), sehingga menghasilkan gambar yang lebih solid. Setelah itu gambar di simpan dalam format *.ai dan export ke bentuk *.png agar memudahkan dalam proses coloring pada Adobe Photoshop CS4. Hasil Editing pada *Adobe Illustrator* ditunjukkan pada Gambar 2.1.



Gambar 2. 2 Hasil Editing Pada Adobe Illustrator

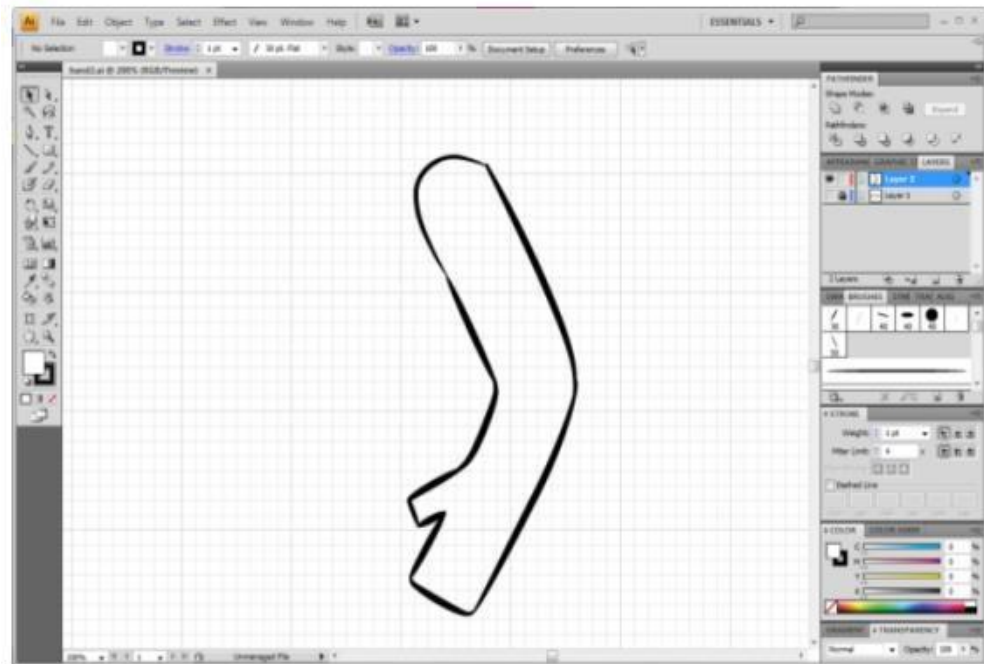
2. Membuat *Character Library* / Pemotongan Karakter

Pemotongan karakter merupakan bagian dalam teknik animasi *character library*. Berikut ini merupakan langkah-langkah Pemotongan karakter. Pertama-tama buka file *.ai yang telah dibuat sebelumnya (Gambar 2.1), buka file tersebut dengan menggunakan *Adobe Illustrator*, kemudian pilih bagian tubuh karakter / tokoh yang akan dipotong, misalkan bagian tangan yang kita pilih, maka hapus semua gambar dan sisakan gambar tangan saja. Penghapusan garis dilakukan dengan menggunakan selection tool, kemudian menekan tombol delete pada keyboard. Proses pemotongan gambar pada Adobe Illustrator ditunjukkan pada Gambar 2.3.



Gambar 2. 3 Proses Pemotongan Gambar Pada Adobe Illustrator

Setelah itu, bentuk garis lengkung pada bagian yang belum tersambung garis. Hal ini diperlukan untuk mempermudah proses coloring. Pada proses ini digunakan *line segment tool* dan *reshape tool*. Pemberian garis lengkung tambahan ditunjukkan pada Gambar 2.4.



Gambar 2. 4 Pemberian Garis Lengkung Tambahan

Lakukan hal yang sama pada semua bagian tubuh yang lainnya, sehingga menghasilkan potongan-potongan yang lengkap.

3. *Coloring* / Pewarnaan Karakter

Pewarnaan dilakukan di dalam lembar kerja Adobe Photoshop CS4. Gambar yang telah diexport menjadi *.png (Gambar 2.13) dibuka di dalam Adobe Photoshop CS4. Kemudian buat *layer* baru (*new layer*) dibawah semua potongan gambar, *layer* ini akan dipakai untuk menuangkan warna. Gunakan *paint bucket tool*, pilih warna yang akan dipakai, lalu tuangkan pada *layer* baru tadi.

4. Penganimasian Karakter / Tokoh Film

Penganimasian dilakukan menggunakan Adobe Flash CS4, kemudian digabungkan animasi dengan background menggunakan *Adobe After Effect* CS4, proses penggabungan akan dibahas dalam tahap *composing*.

5. Pembuatan *Background*

Background merupakan salah satu elemen penting dalam sebuah film animasi, background menggambarkan *setting* suatu adegan, background juga dapat menambah efek drama / mendramatisir suatu adegan. Background dibuat dengan menggunakan Adobe Photoshop CS4. Pasca Produksi. Pasca produksi adalah tahap dimana semua pekerjaan dan aktivitas yang terjadi setelah multimedia diproduksi secara nyata. Tahap ini merupakan tahapan yang sangat penting dalam pembuatan suatu film animasi, karena semua tahap pembuatan adegan dilakukan pada tahap ini.

6. *Composing*

Tahap ini adalah tahap penggabungan, dimana animasi yang telah dibuat pada tokoh / karakter film digabungkan dengan *background* yang telah dibuat, sehingga akan menjadi sebuah potongan adegan (*cut*).

7. *Editing and Sound Effect*

Pada tahap ini akan dilakukan penggabungan suatu potongan adegan dengan *Sound Effect*. Sehingga menciptakan suasana / sensasi yang lebih menarik.

8. *Finishing*

Finishing adalah tahap terakhir dalam pembuatan suatu film animasi, dimana semua potongan adegan (*cut*) yang telah diberi *Sound Effect*

digabungkan menjadi sebuah film. Finishing merupakan proses export file ke bentuk video yang dilakukan setelah tahap *composing*.

Dalam mengekspor tidak diwajibkan mengekspor kedalam format *.mp4, file komposisi bisa di export kedalam bentuk lain sesuai keinginan. Untuk *Adobe Premiere Pro* memfasilitasi publikasi kedalam format video lainnya seperti: AVI, FLV, dan sebagainya.

2.8 Adobe Flash

Adobe Flash adalah software yang dapat digunakan untuk membuat animasi disertai gambar, video, teks, bagan, dan suara. Ada beberapa alasan memilih flash sebagai media presentasi, yaitu karena flash memiliki kelebihan, antara lain hasil akhir file flash memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah dipublish), Flash mampu mengimpor hampir semua file gambar dan file-file audio sehingga presentasi dengan flash dapat lebih hidup, animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol. Flash dapat membentuk file *executable* (*.exe) sehingga dapat dijalankan pada PC (*Personal Computer*) manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program flash.

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis

Analisis dapat didefinisikan sebagai penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya. Dalam melakukan Pembuatan Film Animasi Terhadap Budaya Antri Saat Ini Menggunakan Metode Character Layout ini, penulis akan melakukan analisa terlebih dahulu untuk mengetahui apa yang ingin disampaikan kepada penonton. Dalam melakukan peninjauan dilapangan penulis dapat melihat secara langsung kondisi secara detail objek yang akan dimuat dalam Pembuatan Film Animasi Terhadap Budaya Antri Saat Ini Menggunakan Metode Character Layout tersebut.

Animasi yang menggunakan character layout memastikan konsistensi dalam pose dan ekspresi karakter di seluruh adegan, dengan detail yang teliti dan koordinasi yang lebih baik antara anggota tim animator, sehingga mengurangi kebutuhan revisi dan meningkatkan efisiensi produksi. Sebaliknya, animasi tanpa character layout memberikan kebebasan kreatif yang lebih besar bagi animator untuk bereksperimen, namun berpotensi menghasilkan inkonsistensi dalam tampilan karakter dan membuat kolaborasi antar tim menjadi lebih sulit, meskipun proses awalnya bisa lebih cepat karena tidak memerlukan pembuatan layout .

Analisis sistem budaya antrian melibatkan pemahaman tentang bagaimana antrian diatur, dikelola, dan dipengaruhi oleh faktor budaya, sosial, dan ekonomi. Berikut adalah beberapa komponen utama dari sistem budaya antrian:

1. Norma Sosial dan Etika Antrian

Norma-norma sosial dan etika berperan penting dalam membentuk perilaku antrian. Misalnya, di beberapa budaya, antri dengan rapi dan menghormati antrian adalah norma yang dihargai. Etika antrian juga mencakup aspek seperti membiarkan orang yang lebih tua atau cacat mendahului, serta menghormati urutan antrian.

2. Infrastruktur dan Tata Letak

Sistem antrian dipengaruhi oleh infrastruktur fisik tempat antrian tersebut berlangsung. Tata letak lokasi antrian, seperti penempatan mesin antrian, petunjuk arah, dan fasilitas penunjang seperti kursi atau payung, dapat mempengaruhi efisiensi dan kenyamanan antrian.

3. Teknologi dan Manajemen Antrian

Penggunaan teknologi seperti mesin antrian otomatis, aplikasi seluler untuk reservasi, atau sistem antrian online dapat membantu mengelola antrian dengan lebih efisien. Manajemen antrian yang baik melibatkan pengaturan kapasitas, penjadwalan, dan penggunaan strategi seperti antrian terpisah untuk layanan prioritas.

4. Perilaku Konsumen dan Persepsi Waktu

Faktor psikologis seperti persepsi waktu juga memainkan peran dalam budaya antrian. Misalnya, orang cenderung lebih sabar dalam antrian jika

mereka merasa layanan yang mereka dapatkan sebanding dengan waktu yang mereka habiskan dalam antrian.

5. Faktor Ekonomi

Faktor ekonomi, seperti harga relatif dan nilai waktu, juga memengaruhi budaya antrian. Dalam beberapa kasus, orang mungkin lebih bersedia membayar tambahan untuk menghindari antrian yang panjang atau memilih untuk membeli produk atau layanan yang lebih mahal untuk menghemat waktu.

6. Perubahan Budaya dan Inovasi

Budaya antrian juga dapat berubah seiring waktu sebagai respons terhadap perubahan sosial, ekonomi, dan teknologi. Inovasi dalam manajemen antrian dan adaptasi terhadap tren konsumen baru dapat mengubah dinamika budaya antrian.

Dengan memahami komponen-komponen tersebut, pengelola atau perancang sistem antrian dapat mengoptimalkan pengalaman antrian untuk memenuhi kebutuhan dan harapan konsumen sambil mempertimbangkan nilai-nilai budaya yang relevan.

Berikut ini adalah tahapan yang perlu diperhatikan dalam perancangan video budaya antri. Papan Cerita: "Antri: Sebuah Perjalanan Melalui Budaya Antri" Diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Adegan 1: Antusiasme Pagi

Setting: Sebuah pasar tradisional yang ramai pengunjung dan sibuk di pagi hari.

Orang-orang berkumpul di depan toko-toko yang baru dibuka, menunggu dengan sabar untuk membeli bahan makanan segar.

Seorang ibu dengan senyum lebar berbincang dengan penjual sambil menunggu giliran.

2. Adegan 2: Antri di Tempat Ibadah

Memotong ke depan sebuah kuil atau tempat ibadah.

Orang-orang berdiri rapih di barisan, menunggu untuk memasuki tempat suci atau melakukan ritual keagamaan.

Sorotan pada keheningan dan rasa hormat dalam antrian.

3. Adegan 3: Antre di Pusat Kesehatan

Memotong ke sebuah rumah sakit atau pusat kesehatan.

Orang-orang duduk di ruang tunggu dengan pandangan khawatir, menunggu giliran untuk berkonsultasi dengan dokter atau menjalani pemeriksaan medis.

Sorotan pada keragaman orang-orang yang menunggu, menunjukkan kesadaran akan pentingnya kesehatan.

4. Adegan 4: Antri di Acara Kesenian

Setting: Suatu malam di teater atau galeri seni.

Orang-orang berdiri dengan penuh antusias, menunggu untuk masuk ke dalam untuk menikmati pertunjukan atau pameran seni.

Sorotan pada senyum dan percakapan yang ramah antara para penggemar seni.

5. Adegan 5: Antri untuk Pendidikan

Memotong ke depan sebuah sekolah atau universitas.

Orang tua dan siswa berbaris rapih, menunggu untuk mendaftar atau melakukan tes masuk.

Sorotan pada harapan dan impian di mata para pelajar.

6. Adegan 6: Antri di Tempat Hiburan

Setting: Taman hiburan yang ramai.

Pengunjung berdiri berjejer di depan wahana, toko suvenir, dan lokasi makanan, menunggu giliran untuk bermain, berbelanja, atau makan.

Sorotan pada riuhnya suasana taman hiburan, dengan anak-anak yang tertawa dan orang dewasa yang menikmati waktu bersama.

7. Adegan 7: Puncak Kesabaran

Memotong kembali ke pasar tradisional dari Adegan 1.

Orang-orang masih antri dengan sabar, tetapi ekspresi wajah mereka menunjukkan rasa lelah dan kelelahan.

Sorotan pada kekuatan kesabaran dan ketabahan dalam menghadapi antrian yang panjang.

8. Adegan 8: Kesimpulan

Tampilkan adegan-an terakhir diikuti dengan pesan moral atau refleksi tentang kesabaran, toleransi, dan solidaritas dalam menghadapi antrian.

Teks overlay atau suara narasi menekankan pentingnya memahami dan menghormati budaya antri sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari yang terjadi pada semua orang.

Papan cerita ini memvisualisasikan pengalaman berantri dalam berbagai aspek kehidupan, menyoroti nilai-nilai seperti kesabaran, keberagaman, dan kebersamaan yang terkandung dalam budaya antri.

3.2 Perancangan

Dalam pembuatan karya ini, penulis melakukan tiga tahapan kerja, yaitu pra- produksi, produksi, dan pasca-produksi. Dalam tahap pra-produksi penulis membuat naskah cerita, sketsa storyboard, dan animation test. Lalu pada tahap produksi dilakukan final animation, coloring, dan compositing. Dan terakhir, pada tahap pasca- produksi dilakukan sedikit penambahan visual effect dan mastering. Agar perancangan video berjalan dengan baik dapat di lihat pada tahapan tahapan perancangan video berikut ini. yaitu :

1. Pra Produksi

Pada tahap ini akan dijabarkan persiapan apa-apa saja yang diperlukan sebelum melakukan perancangan video ini agar dapat berjalan sesuai konsep. Untuk lebih lengkapnya praproduksi dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Ide atau Gagasan

video ini bertema pengetahuan, dengan tujuan agar terjadi pengetahuan terhadap budaya antrian . Ide dan gagasan yang ada penulis tuangkan kedalam *storyboard* yang telah dibahas pada tahap analisis.

b. Menyiapkan Peralatan

Untuk mendapatkan hasil yang baik maka diperlukan peralatan yang sesuai dengan kebutuhan perancangan animasi. Peralatan dalam perancangan video seperti :

1) Perangkat keras (Hardware)

Perangkat keras yang dimaksud adalah perangkat yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi 3D. Perangkat keras yang digunakan penulis adalah Hardware komputer dengan spesifikasi sebagai berikut:

- a) Processor Intel i3-3217U
- b) NVIDIA GeForce GT720M 2.0 GB
- c) RAM 16 GB
- d) Hardisk 6 GB
- e) MIC Condensor BM 800

2) Perangkat lunak (Software)

Perangkat lunak yang dimaksud adalah menyediakan software—software yang dibutuhkan dan di install pada komputer yang akan digunakan. Adapun Software yang penulis gunakan untuk pembuatan animasi ini adalah:

- a) Software Adobe Flash
- b) Adobe Premiere Pro

2. Produksi

Tahap produksi merupakan tahap selanjutnya dari tahap pra produksi. Ada tahap ini dilakukan perancangan gambar dengan ide dan konsep yang sudah dirancang sebelumnya. Kemudian dilakukan proses perancangan gambar baik visual maupun audio. Perancangan gambar disesuaikan berdasarkan titik tempat yang telah ditentukan sebelumnya agar sesuai dan menghasilkan gambar yang berkualitas. Pada tahap ini juga ketetapan

waktu pada rencana awal pengambilan harus lah tepat, agar sesuai dengan waktu yang dijadwalkan.

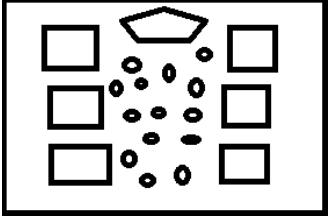
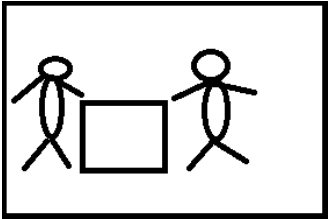
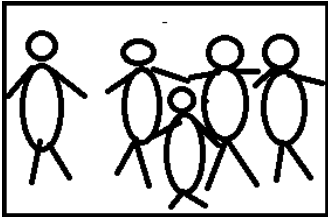
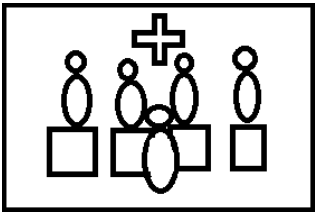
3. Pasca Produksi

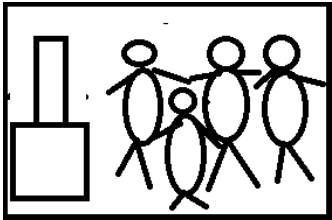
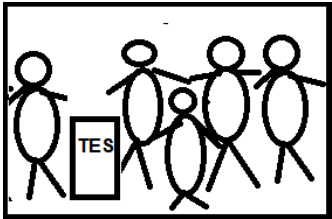
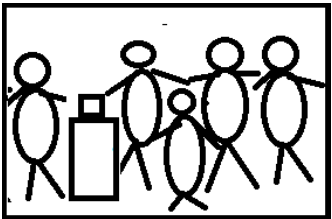
Proses pasca produksi ialah salah satu tahap dari proses pembuatan video. Tahap ini dilakukan setelah tahap produksi video selesai dilakukan. Pada tahap ini terdapat beberapa aktivitas seperti pengeditan video, pemberian efek khusus, pengkoreksian warna, pemberian suara dan musik latar, hingga penambahan animasi. Berikut merupakan tahapan-tahapan dalam proses pasca produksi yaitu Editing Secara sederhana, proses editing merupakan usaha merapikan dan membuat sebuah tayangan video menjadi lebih menarik. Dalam kegiatan ini, Penulis akan merekonstruksi potongan-potongan gambar yang telah selesai diambil sebelumnya.

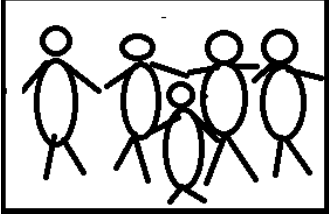
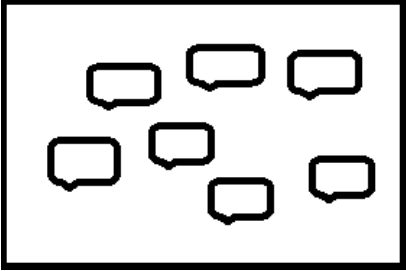
Sketsa *storyboard* dibuat untuk menentukan *timing* dan apa yang akan terjadi pada tiap adegan sehingga mempermudah penulis untuk membuat rangkaian ceritanya. sebuah desain sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan naskah cerita yang telah dibuat. Dengan pembuatan *storyboard* sendiri, maka pembuat cerita atau naskah dapat menyampaikan pesan atau ide dengan lebih mudah kepada orang lain.

Dengan membuat cerita yang tersusun rapi, maka penonton dapat menangkap maksud dan tujuan dari cerita tersebut. Sehingga pesan dan dari *contentcreator* tersebut dapat tersampaikan dan dapat mempengaruhi orang tersebut sesuai dengan naskah yang dibuat. Berikut beberapa contoh *storyboard* yang dibuat.

Tabel 3. 1 Tabel Story Board

Scene	Judul	Alur Cerita
Pembuka  	Antusiasme Pagi	Orang-orang berkumpul di depan toko-toko yang baru dibuka, menunggu dengan sabar untuk membeli bahan makanan segar. Seorang ibu dengan senyum lebar berbincang dengan penjual sambil menunggu giliran.
Scene 1 	Antri di Tempat Ibadah	Orang-orang berdiri rapih di barisan, menunggu untuk memasuki tempat suci atau melakukan ritual keagamaan.
Scene 2 	Antre di Pusat Kesehatan	Memotong ke sebuah rumah sakit atau pusat kesehatan. Orang-orang duduk di ruang tunggu dengan pandangan khawatir, menunggu giliran untuk berkonsultasi dengan dokter atau menjalani

		pemeriksaan medis.
Scene 3 	Antri di Acara Kesenian	Orang-orang berdiri dengan penuh antusias, menunggu untuk masuk ke dalam untuk menikmati pertunjukan atau pameran seni.
Scene 4 	Antri untuk Pendidikan	Orang tua dan siswa berbaris rapih, menunggu untuk mendaftar atau melakukan tes masuk.
Scene 5 	Antri di Tempat Hiburan	Pengunjung berdiri berjejer di depan wahana, toko suvenir, dan lokasi makanan, menunggu giliran untuk bermain, berbelanja, atau makan.
Scene 6	Puncak Kesabaran	Orang-orang masih antri dengan sabar, tetapi

		ekspresi wajah mereka menunjukkan rasa lelah dan kelelahan.
Scene 7 	Kesimpulan	Tampilkan adegan-an terakhir diikuti dengan pesan moral atau refleksi tentang kesabaran, toleransi, dan solidaritas dalam menghadapi antrian. Teks overlay atau suara narasi menekankan pentingnya memahami dan menghormati budaya antri sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari.

BAB IV

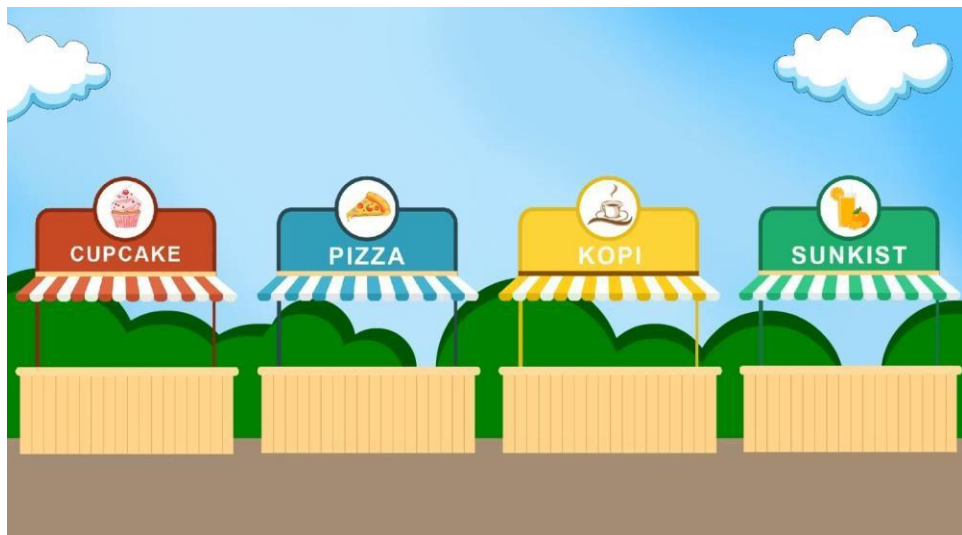
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Berikut ini hasil dari Pembuatan Film Animasi Terhadap Budaya Antri Saat Ini Menggunakan Metode Character Layout dijelaskan sebagai berikut

1. Tampilan Pembuka

Tampilan pembuka ditunjukkan pada gambar 4.1 berikut



Gambar 4. 1 Tampilan Pembuka

Tampilan pembuka ini merupakan tampilan yang ditunjukkan pada saat video mulai diputar. Tampilan pembuka dalam animasi ini bertujuan untuk menarik perhatian penonton sejak awal. Dengan desain yang menarik dan penggunaan warna yang kuat, tampilan pembuka ini memperkenalkan penonton pada tema utama video yaitu budaya antri.

2. Tampilan Judul

Tampilan Judul ditunjukkan pada gambar 4.2 berikut



Gambar 4. 2 Tampilan Judul

Tampilan judul memperkenalkan judul dari film animasi ini. Desain judul dibuat menarik dan jelas agar penonton langsung memahami topik yang akan dibahas, yaitu pentingnya budaya antri dalam kehidupan sehari-hari.

3. Tampilan Suasana Pasar

Tampilan Suasana Pasar ditunjukkan pada gambar 4.3 berikut



Gambar 4. 3 Tampilan Suasana Pasar

Tampilan suasana pasar menunjukkan aktivitas antrian di pasar, biasanya suasana pasar merupakan suasana paling rame dibandingkan dengan aktivitas yang lain. Dalam adegan ini, penonton dapat melihat bagaimana antri dengan tertib diterapkan dalam lingkungan pasar yang sibuk sehingga dapat membuat suasana pasar menjadi lebih nyaman bagi pengunjung maupun dengan penjual.

4. Tampilan Suasana Jalan

Tampilan Suasana Jalan ditunjukkan pada gambar 4.4 berikut



Gambar 4. 4 Tampilan Suasana Jalan

Tampilan suasana jalan menampilkan situasi antrian di jalan raya, seperti pada saat melihat mobil yang emergency. Adegan ini menggambarkan pentingnya disiplin antri dalam lalu lintas sehari-hari, untuk membantu meningkatkan kepentingan bersama dibandingkan dengan kepentingan pribadi.

5. Tampilan Suasana Rumah Sakit

Tampilan Suasana Rumah Sakit ditunjukkan pada gambar 4.5 berikut

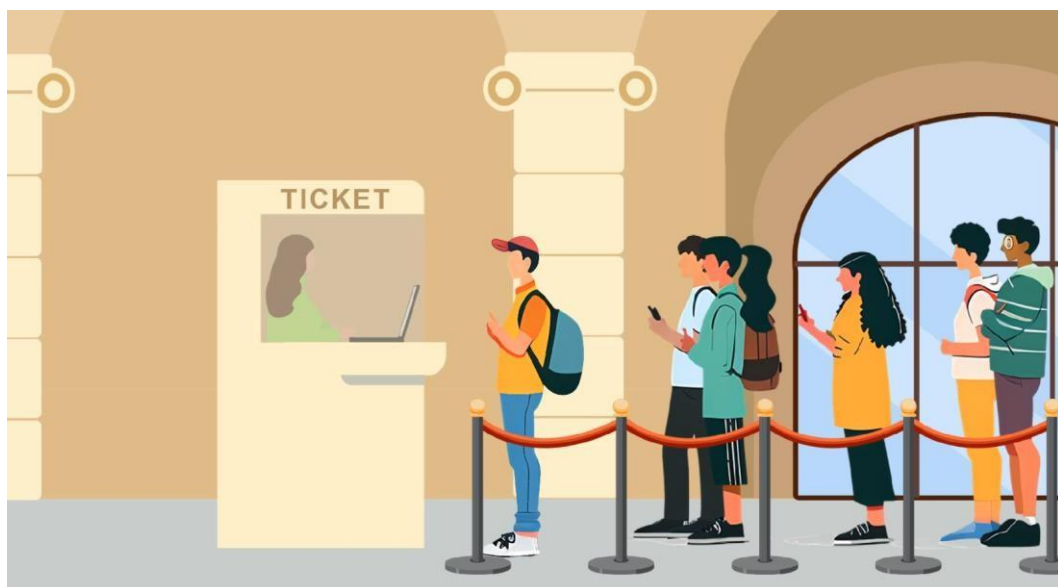


Gambar 4. 5 Tampilan Suasana Rumah Sakit

Tampilan suasana rumah sakit memperlihatkan proses antrian di ruang tunggu rumah sakit. Adegan ini menunjukkan betapa pentingnya antri dengan tertib untuk kenyamanan dan efisiensi pelayanan di rumah sakit.

6. Tampilan Suasana Bioskop

Tampilan Suasana Bioskop ditunjukkan pada gambar 4.6 berikut



Gambar 4. 6 Tampilan Suasana Bioskop

Tampilan suasana bioskop menunjukkan antrian penonton yang menunggu giliran untuk masuk ke dalam teater. Adegan ini menekankan pentingnya budaya antri untuk menjaga ketertiban dan kenyamanan bersama di tempat umum, dimana setiap orang pada saat pembelian tiket sering mengejar jam tayang sehingga sering membuat keributan jika tidak adanya saling pengertian dalam sistem antri.

7. Tampilan Suasana Sekolah

Tampilan Suasana Sekolah ditunjukkan pada gambar 4.7 berikut



Gambar 4. 7 Tampilan Suasana Sekolah

Tampilan suasana sekolah menggambarkan antrian siswa saat memasuki kelas, mengambil makanan di kantin, maupun saat keluar dari kelas. Adegan ini menekankan pentingnya pendidikan budaya antri sejak dini di lingkungan sekolah.

8. Tampilan Suasana Supermarket

Tampilan Suasana Supermarket ditunjukkan pada gambar 4.8 berikut



Gambar 4. 8 Tampilan Suasana Supermarket

Tampilan suasana supermarket memperlihatkan antrian di kasir. Adegan ini menggambarkan bagaimana budaya antri membantu menjaga ketertiban dan efisiensi di tempat perbelanjaan.

9. Tampilan Suasana Stasiun

Tampilan Suasana Stasiun ditunjukkan pada gambar 4.9 berikut



Gambar 4. 9 Tampilan Suasana Stasiun

Tampilan suasana stasiun menunjukkan antrian penumpang di loket tiket atau saat menunggu kereta. Adegan ini menggambarkan pentingnya antri dengan tertib untuk keamanan dan kenyamanan di stasiun kereta api. Dimana pada stasiun setiap orang yang sudah kelelahan sering membuat emosional dari penumpang naik turun sehingga gampang terhasut dalam kondisi yang tidak bagus

10. Tampilan Penjelasan Penulis

Tampilan Penjelasan Penulis ditunjukkan pada gambar 4.10 berikut



Gambar 4. 10 Tampilan Penjelasan Penulis

Tampilan penjelasan penulis menunjukkan penjelasan yang diberikan oleh penulis dari semua tampilan suasana dari awal sampai akhir. Terhadap pentingnya budaya antri untuk memberikan rasa nyaman kepada setiap orang pada setiap suasana.

11. Tampilan Profil Penulis

Tampilan Profil Penulis ditunjukkan pada gambar 4.17 berikut

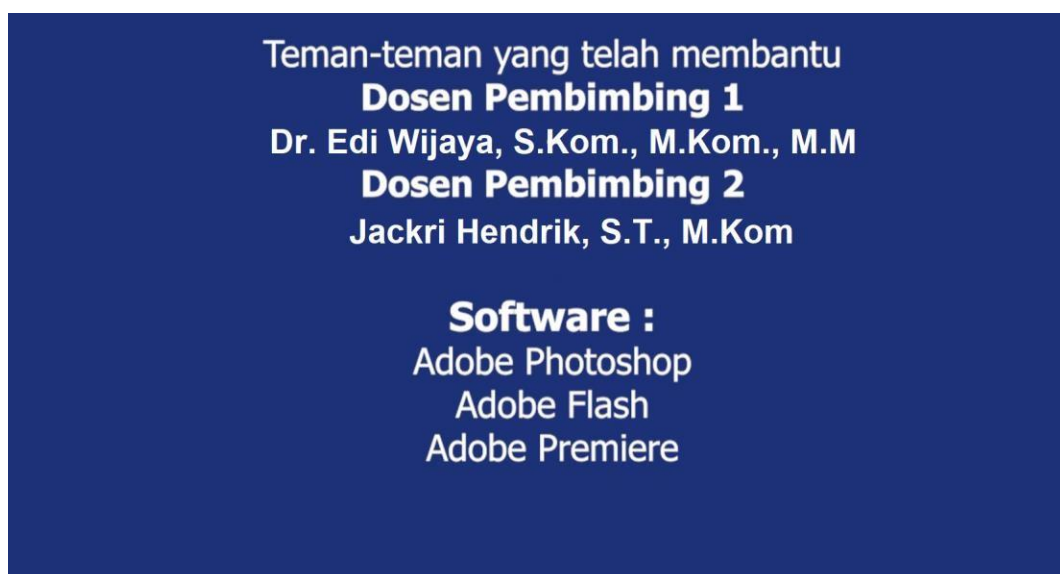


Gambar 4. 11 Tampilan Profil Penulis

Tampilan Profil Penulis ini merupakan tampilan yang ditunjukkan pada saat video sebelumnya berakhir dan menampilkan tampilan profil penulis yaitu Charles Fredyansyah dan disertai logo perguruan STMIK TIME di sertai suara penjelasan tampilan.

12. Tampilan Terima Kasih

Tampilan Terima Kasih ditunjukkan pada gambar 4.18 berikut



Gambar 4. 12 Tampilan Terima Kasih

Tampilan Terima Kasih ini merupakan tampilan yang ditunjukkan pada saat video sebelumnya berakhir dan menampilkan tampilan rasa terimakasih penulis pada semua yang mendukung penulisan skripsi ini di sertai suara penjelasan tampilan.

4.2 Pembahasan

Pada bagian ini akan dibahas mengenai detail dari setiap segmen video yang telah diuraikan pada subbab "Hasil". Pembahasan ini meliputi analisis visual, naratif, serta pesan yang ingin disampaikan melalui animasi yang dibuat. Secara keseluruhan, animasi 2D ini berhasil menyampaikan budaya antri melalui visual yang menarik dan narasi yang informatif. Setiap segmen dirancang untuk memberikan pemahaman yang lebih baik kepada penonton tentang budaya antri, sekaligus memperkuat rasa kebersamaan di tengah keberagaman.

4.2.2 Kelebihan Animasi

Adapun Kelebihan Animasi antara lain:

1. Animasi dapat menampilkan situasi antrian dan pesan moral secara efektif dan menarik, membuat konsep budaya antri mudah dipahami oleh semua usia.
2. Metode Character Layout memungkinkan penciptaan karakter dan pengaturan yang detail dan realistis, sehingga pesan tentang antri dapat disampaikan dalam berbagai situasi dengan penyesuaian yang cepat.

3. Animasi menarik perhatian penonton dengan warna dan desain yang menarik, serta alur cerita yang dinamis, sehingga pesan tentang pentingnya antri lebih mudah diingat dan diterapkan..

4.2.3 Kelemahan Animasi

Adapun kelemahan animasi antara lain:

1. Pembuatan animasi memerlukan sumber daya yang signifikan dalam hal waktu, tenaga, dan biaya.
2. Animasi membutuhkan waktu yang cukup lama untuk diproduksi, terutama dalam tahap perancangan dan rendering.
3. Animasi mungkin sulit mencapai tingkat realisme yang sama seperti video langsung, yang dapat mempengaruhi penerimaan pesan moral.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang diperoleh penulis dalam perancangan skripsi ini antara lain:

1. Pembuatan Film Animasi Terhadap Budaya Antri Saat Ini menyajikan konsep budaya antri dengan cara yang jelas dan menarik, memudahkan pemahaman penonton dari berbagai usia.
2. Pembuatan Film Animasi Terhadap Budaya Antri Saat Ini Menggunakan Metode Character Layout yang memungkinkan pembuatan karakter dan setting yang detail, menyesuaikan pesan dalam berbagai situasi dengan realistis.
3. Pembuatan Film Animasi Terhadap Budaya Antri Saat Ini menarik perhatian penonton dan meningkatkan keterlibatan, sehingga pesan moral lebih mudah diingat dan diterapkan.

5.2 Saran

Adapun saran yang diperoleh penulis dalam perancangan skripsi ini antara lain:

1. Gunakan perangkat lunak efisien dan teknik animasi sederhana untuk menekan biaya produksi.
2. Manfaatkan teknologi terbaru dan template untuk mempercepat proses animasi.

3. Fokus pada desain karakter dan cerita yang kuat untuk meningkatkan keterhubungan emosional dengan penonton.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Purwati, M. Japar, and L. Qomariyah, “Eksplorasi Dimensi Moralitas Remaja di Indonesia,” *Bull. Couns. Psychother.*, vol. 4, no. 2, pp. 359–364, 2022, doi: 10.51214/bocp.v4i2.215.
- [2] R. Faturachman, D. Muhammad Rizki, and S. Al Faridzi, “Dimensi Moralitas Terhadap Hukum,” *Iblam Law Rev.*, vol. 2, no. 3, pp. 1–11, 2022, doi: 10.52249/ilr.v2i3.73.
- [3] E. Dewi, “Peran Pendidikan Akhlak Dalam Penanggulangan Krisis Moralitas Sosial Di Era Globalisasi,” *J. Pendidik. Dan Konseling*, vol. 4, no. 1, pp. 214–222, 2022, [Online]. Available: <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/3525>
- [4] A. Syarifudin, “Pengembangan E-Learning Berbasis Google Sites Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa,” *DIADIK J. Ilm. Teknol. Pendidik.*, vol. 10, no. 1, pp. 210–216, 2020.
- [5] D. K. Mashuri and Budiyono, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V,” *Jpgsd*, vol. 8, no. 5, pp. 893–903, 2020.
- [6] M. I. Saputra, “Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Keuangan Berbasis Website Di Politeknik Belitung,” 2023.
- [7] M. R. Maulani and R. Nursolihah, “Rancang Bangun Sistem Informasi Inventori Furniture Menggunakan Metode Mark Up Pricing Pada Toko XYZ,” *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 1, pp. 24–31, 2022.
- [8] A. Ridwansyah *et al.*, “Analisis Dan Perancangan Website Penerimaan Beasiswa Untuk Pesantren Berbasis Mvc,” *J. Inform. Terpadu*, vol. 9, no. 1, pp. 45–51, 2023, [Online]. Available: <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JIT>
- [9] I. M. R. Arta Jaya, I. G. M. Darmawiguna, and M. W. A. Kesiman, “Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi ‘ Sejarah Perang Jagaraga ,”” *Kumpul. Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 3, pp. 222–231, 2020.

- [10] A. J. Rakadea, Z. Ramdhan, and R. Sumarlin, "Perancangan Storyboard Untuk Animasi 2D 'Apresiasiimu' Dalam Meningkatkan Apresiasi Masyarakat Terhadap Desain Grafis," *e-Proceeding Art Des.*, vol. 8, no. 6, pp. 3204–3213, 2021.
- [11] R. Winarni, E. Resnandari, and P. Astuti, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Storyboard Terhadap Kreativitas Belajar Sisiwa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya," *J. Teknol. Pendidik. J. Penelit. dan Pengemb. Pembelajaran*, vol. 4, no. 2, pp. 69–79, 2020, [Online]. Available: <https://ejournal.undikma.ac.id/index.php/jtp/article/view/2249>
- [12] L. Hamim Annisa and Y. H. Cahya Pratama, "Implementasi Paradigma Interaksi Manusia & Komputer Pada di Era Society 5 . 0 : Systematic Literature Review," pp. 66–74, 2022.
- [13] Defi Lugianti, Meyrizal Dedie Junaedi, and Meyrizal Dedie Junaedi, "Penerapan Sistem Interaksi Manusia DanKomputer Pada Website E-Learning Di STMIK Tegal," *J. Minfo Polgan*, vol. 11, no. 02, pp. 36–44, 2022.
- [14] A. W. Syakhrani and M. L. Kamil, "Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal," *J. form Cult.*, vol. 5, no. 1, pp. 1–10, 2022.
- [15] S. Ayunita, K. Khadijah, E. F. Harahap, and ..., "Penerapan Budaya Antri Dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini," *Atthiflah J. Early Child. Islam. Educ.*, vol. 10, no. 02, pp. 239–246, 2023.
- [16] M. P. Kurniawan, "Pembuatan Film Animasi 2D Menggunakan Metode Frame," *J. Ilm. DASI*, vol. 14, no. 04, pp. 10–13, 2013.
- [17] R. A. Y. Rori and A. T. Wahyudi, "Proses Kreatif Pembuatan Desain Karakter Dalam Karya Ilustrasi," *J. DKV Adiwarna*, 2022, [Online]. Available: <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12241%0Ahttps://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/viewFile/12241/10732>

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Charles Fredyansyah
Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta, 21 September 2002
Jenis Kelamin : Laki - Laki
Agama : Buddha
Alamat : Jl. Tangguk Bongkar II No.55A
Email : cfcharles21@gmail.com

Pendidikan Formal :

2008 – 2014 : SD Perguruan Buddhis Bodhicitta
2014 – 2017 : SMP Perguruan Buddhis Bodhicitta
2017 – 2020 : SMA Perguruan Buddhis Bodhicitta
2020 – 2024 : Program Studi Teknik Informatika – STMIK TIME MEDAN

Medan, 22 Juli 2024



Charles Fredyansyah

SURAT KEPUTUSAN
NO. 064/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	Dr. Edi Wijaya, S.Kom., M.Kom., M.M
Pembimbing II	Jackri Hendrik, S.T., M.Kom

Sebagai Dosen Pembimbing Skripsi atas :

2044025	Charles Fredyansah	Teknik Informatika
---------	--------------------	--------------------

Dengan Judul Skripsi :

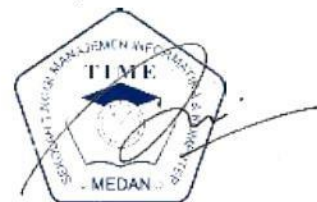
Perancangan Film Animasi Terhadap Moralitas Kehidupan Saat Ini Menggunakan Metode Character Layout

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 : Charles Fredyansyah
NIM : 2044025
JUDUL SKRIPSI : Pembuatan Film Animasi Terhadap Budaya Anti Saat Ini Menggunakan Metode Character Layout
NAMA DOSEN : Dr. Edi Wijaya, S.Kom., M.Kom., M.M
DOSEN PEMBIMBING : ☒ I (SATU) ☐ II (DUA)

TANGGAL BIMBINGAN	CATATAN BIMBINGAN	PARAF
19-12-2023	Revisi bab 1, tambahkan latar belakang dengan medetailkan charctes layout	
02-01-2024	Acc Bab 1	
20-02-2024	Revisi bab 2, tambahkan sub-bab, metode, penelitian, teori metode, teori storyboard	
26-02-2024	Acc bab 2	
12-03-2024	Revisi bab 3, tambahkan daftar isi atau lengkapi	
26-03-2024	Acc bab 3	
22-07-2024	Revisi Animasi, kurang pendahuluan, tambahkan tentang budidaya antri yang dijelaskan didalam animasi	
26-07-2024	Acc Bab 4-5 , serta animasi	

Ketentuan :

1. Bimbingan dengan dosen pembimbing minimal 8 (delapan) kali
2. Formulir Bimbingan wajib diisi dan ditunjukan 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, April 2024
Dosen Pembimbing,



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

Mahasiswa,

Charles Fredyansyah



STMIK TIME

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER - TIME

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : Charles Fredyansyah
NIM : 2044025
JUDUL SKRIPSI : Pembuatan Film Animasi Terhadap Budaya Anti Saat Ini Menggunakan Metode Character Layout
NAMA DOSEN : Jackrie Hendrik, S.T., M.Kom
DOSEN PEMBIMBING : ☐ I (SATU) ☒ II (DUA)

TANGGAL BIMBINGAN	CATATAN BIMBINGAN	PARAF
11-12-2023	Revisi bab 1, didaftar isi 1.8 sudah benar, tapi di isinya menjadi sistematika penulisan	
22-01-2024	Acc Bab 1	
28-02-2024	Revisi bab 2, perbaiki yang typo, beberapa di setiap awal kalimat kapital, istilah asing di miringkan (italic)	
14-03-2024	Revisi Bab 2, perbaiki sebutan pada gambar	
14-03-2024	Acc Bab 2	
03-04-2024	Revisi Bab 3, ubah jadi analisis	
05-04-2024	Jangan memunculkan sub bab baru, akrena di bab 3 hanya ada 2 sub bab	
22-04-2024	Acc Bab 3	
23-07-2024	Acc Bab 4 dan 5	

Ketentuan :

1. Bimbingan dengan dosen pembimbing minimal 8 (delapan) kali
2. Formulir Bimbingan wajib diisi dan ditunjukan 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, April 2024
Dosen Pembimbing,



Jackrie Hendrik, S.T., M.Kom

Mahasiswa,

Charles Fredyansyah