

**PERANCANGAN APLIKASI ANIMASI INTERAKTIF
PROMOSI PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

SKRIPSI

Oleh:

FELICIA FLORETTA

NIM. 2044023



**JENJANG PENDIDIKAN STRATA-1
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

STMIK TIME

MEDAN

2024

SKRIPSI

**PERANCANGAN APLIKASI ANIMASI INTERAKTIF
PROMOSI PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

Disusun dan Diajukan Oleh:

FELICIA FLORETTA

2044023

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi pada Tanggal
dan dinyatakan telah memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh

Gelar Sarjana Komputer Program Studi Teknik Informatika

Medan,

Tim Penguji,

Penguji I

Nama Penguji I

Penguji II

Penguji III

Nama Penguji II

Nama Penguji III

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN APLIKASI ANIMASI INTERAKTIF PROMOSI PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

SKRIPSI

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

Oleh:

FELICIA FLORETTA

2044023

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I



Didik Aryanto, M.Kom

Dosen Pembimbing II



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

Medan,

Diketahui dan Disahkan Oleh:

Ketua STMIK TIME

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

Ketua Program Studi



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 : **Felicia Floretta**

NIM : **2044023**

Program Studi : **Teknik Informatika**

Angkatan : **2020**

Judul Skripsi : **Perancangan aplikasi animasi interaktif promosi program studi Teknik Informatika**

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,

Yang membuat pernyataan,



Felicia Floretta

Diketahui oleh,



Hendri, M.Kom

Pembantu Ketua 1 STMIK TIME

ABSTRAK

Animasi interaktif sebagai media promosi adalah sebuah media kreatif dalam menyampaikan informasi dan menarik. Animasi ini dirancang untuk memberikan informasi mengenai program studi Teknik Informatika yang ada di STMIK TIME secara interaktif dan melibatkan pengguna. Promosi adalah kegiatan yang dilakukan untuk memperkenalkan produk kepada pembeli agar meningkatkan penjualan produk. Metode MDLC terdiri dari enam fase utama: pengonsepan, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian dan distribusi. Aplikasi ini dirancang untuk menyampaikan informasi secara menarik dan interaktif kepada calon mahasiswa, orang tua, dan masyarakat umum. Perancangan media promosi ini dibuat semenarik mungkin, dengan memasukkan media seperti teks, suara, animasi, gambar.

Berdasarkan kuisioner yang diberikan kepada 100 pengguna, semua responden menjawab setuju pada penggunaan animasi yang mudah dipakai, 62% menjawab animasi ini menarik dan memberikan kesan positif, 66% menjawab bahwa animasi ini memberikan informasi yang jelas dan menarik, 66% menjawab bahwa animasi ini cukup interaktif dan mampu menarik perhatian serta memberikan pengalaman yang mendalam, sehingga 92% responden akan merekomendasikan animasi ini kepada calon mahasiswa lainnya.

Kata Kunci: Animasi Interaktif, Promosi, STMIK TIME

ABSTRACT

Interactive animation as a promotional media is a creative tool for delivering and attracting information. This animation is designed to provide information about the Information Technology study program at STMIK TIME interactively and involve users. Promotion is an activity conducted to introduce products to buyers to increase product sales. The MDLC method consists of six main phases: concept, design, material collection, assembly, testing, and distribution. This application is designed to convey information attractively and interactively to prospective students, parents, and the general public. The promotional media is designed to be as appealing as possible, incorporating media such as text, sound, animation, and images.

Based on a questionnaire given to 100 users, all respondents agreed that the animation is easy to use, 62% found the animation interesting and gave a positive impression, 66% indicated that the animation provided clear and engaging information, and 66% stated that the animation was interactive enough to capture attention and provide an immersive experience. Consequently, 92% of respondents would recommend this animation to other prospective students.

Keywords: *Interactive Animation, Promotion, STMIK TIME*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul **“PERANCANGAN APLIKASI ANIMASI INTERAKTIF PROMOSI PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA”**.

Penelitian ini merupakan salah satu syarat kelulusan yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan pendidikan Strata-1 (S-1) pada Program Studi Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK TIME). Dalam penyusunan skripsi ini banyak kendala yang dihadapi penulis, namun berkat dorongan dan nasehat serta bimbingan dosen pembimbing maka skripsi ini akhirnya dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam menyusun skripsi ini, Penulis merasa sangat bersyukur untuk bantuan yang diberikan berbagai pihak. Oleh karena itu, Penulis menggunakan kesempatan ini untuk menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Didik Aryanto, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing I STMIK TIME yang telah membimbing penulis dengan baik selama pengerjaan skripsi.
2. Ibu Feriani Astuti Tarigan, M.Kom., M.M, selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing penulis dengan baik selama pengerjaan skripsi.
3. Bapak Simon Kangga Lee, selaku Ketua Yayasan STMIK TIME Medan.
4. Bapak Dr. Edi Wijaya, S.Kom, M.Kom, MM., selaku Ketua STMIK TIME.
5. Bapak Hendri, M.Kom, selaku dan Pembantu Ketua I STMIK TIME.
6. Bapak Robet, M.Kom, selaku Ketua Program Studi.

7. Seluruh Dosen STMIK TIME yang telah mendidik dan membimbing Penulis selama masa perkuliahan.
8. Teristimewa kepada orang tua dan keluarga tercinta, yang telah memberikan dukungan moral dan materi kepada penulis selama ini.
9. Kepada Zhang Hao dari Zerobaseone, Jiang Xin Xi dari BoyHood/ Loong9, dan Chen Xin Hao dari BoyHood/ Loong9 yang memberi motivasi dan semangat mengerjakan skripsi.
10. Kepada semua responden yang telah mengisi semua kuisioner yang penulis bagikan.
11. Semua teman yang telah membantu penulis dalam mengerjakan skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna, mengingat keterbatasan kemampuan dan waktu yang penulis miliki dan gunakan. Untuk itu Penulis mengharapkan saran, kritikan dan masukan demi perkembangan dan kemajuan penelitian selanjutnya. Semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak yang berkepentingan.

Medan, 2 Juli 2024

Penulis



Felicia Floretta

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.6 Analisis Animasi	5
1.7 Perancangan Animasi	5
1.8 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Animasi.....	8
2.1.1 Jenis Animasi	8
2.1.2 Prinsip Animasi	10
2.1.3 Proses Produksi Animasi	17
2.2 Multimedia.....	19
2.2.1 Multimedia Linier	20
2.2.2 Multimedia Interaktif	20
2.2.3 Elemen-Elemen Multimedia.....	20
2.3 Media	22
2.3.1 Jenis-jenis Media Promosi.....	22
2.4 STMIK TIME	24
2.5 Teknik Informatika.....	25

2.6	<i>Adobe Animate</i>	25
2.7	<i>Adobe Illustrator</i>	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		28
3.1	Analisis	28
3.1.1	Analisis Proses	28
3.2	Perancangan	29
3.2.1	Pengonsepan	29
3.2.2	Perancangan	32
3.2.3	Pengumpulan Bahan	36
3.2.4	Pembuatan	37
3.2.5	Pengujian	37
3.2.6	Distribusi	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		38
4.1	Hasil	38
4.1.1	<i>Opening</i>	38
4.1.2	<i>Scene 1</i>	38
4.1.3	<i>Scene 2</i>	39
4.1.4	<i>Scene 3</i>	40
4.1.5	<i>Scene 4</i>	40
4.1.6	<i>Scene 5</i>	41
4.1.7	<i>Scene 6</i>	41
4.1.8	<i>Scene 7</i>	42
4.1.9	<i>Scene 8</i>	42
4.1.10	<i>Scene 9</i>	43
4.1.11	<i>Scene 10</i>	43
4.1.12	<i>Scene 11</i>	44
4.1.13	<i>Scene 12</i>	44
4.1.14	<i>Scene 13</i>	45
4.1.15	<i>Scene 14</i>	45
4.1.16	<i>Scene 15</i>	46
4.2	Pembahasan	46
4.2.1	Deskripsi Data Responden	47
4.2.2	Kelebihan dan Kekurangan	51
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		52

5.1 Kesimpulan	52
5.2 Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Anticipation</i>	11
Gambar 2. 2 <i>Squash and stretch</i>	11
Gambar 2. 3 <i>Staging</i>	12
Gambar 2. 4 <i>Straight Ahead action and Pose to pose</i>	13
Gambar 2. 5 <i>Follow through & overlapping</i>	13
Gambar 2. 6 <i>Slow in & slow out</i>	14
Gambar 2. 7 <i>Arcs</i>	14
Gambar 2. 8 <i>Secondary Action</i>	15
Gambar 2. 9 <i>Timing</i>	15
Gambar 2. 10 <i>Exaggeration</i>	16
Gambar 2. 11 <i>Solid Drawing</i>	16
Gambar 2. 12 <i>Appeal</i>	17
Gambar 2. 13 Logo STMIK TIME	25
Gambar 2. 14 Tampilan <i>Adobe Animate</i>	26
Gambar 2. 15 Tampilan <i>Adobe Illustrator</i>	27
Gambar 3. 1 Contoh <i>Storyboard</i> Bagian I.....	32
Gambar 3. 2 Contoh <i>Storyboard</i> Bagian II	32
Gambar 3. 3 Contoh <i>Storyboard</i> Bagian III	33
Gambar 3. 4 Contoh <i>Storyboard</i> Bagian IV	33
Gambar 3. 5 Contoh <i>Storyboard</i> Bagian V	33

Gambar 3. 6 Contoh <i>Storyboard</i> Bagian VI.....	33
Gambar 3. 7 Contoh <i>Storyboard</i> Bagian VII	34
Gambar 3. 8 Contoh <i>Storyboard</i> Bagian VIII	34
Gambar 3. 9 Contoh <i>Storyboard</i> Bagian IX.....	34
Gambar 3. 10 Contoh <i>Storyboard</i> Bagian X.....	34
Gambar 3. 11 Contoh <i>Storyboard</i> Bagian XI.....	35
Gambar 3. 12 Contoh <i>Storyboard</i> Bagian XII	35
Gambar 3. 13 Contoh <i>Storyboard</i> Bagian XIII	35
Gambar 3. 14 Contoh <i>Storyboard</i> Bagian XIV	35
Gambar 3. 15 Contoh <i>Storyboard</i> Bagian XV	36
Gambar 4. 1 <i>Opening</i>	38
Gambar 4. 2 <i>Scene 1</i>	39
Gambar 4. 3 <i>Scene 2</i>	39
Gambar 4. 4 <i>Scene 3</i>	40
Gambar 4. 5 <i>Scene 4</i>	40
Gambar 4. 6 <i>Scene 5</i>	41
Gambar 4. 7 <i>Scene 6</i>	42
Gambar 4. 8 <i>Scene 7</i>	42
Gambar 4. 9 <i>Scene 8</i>	43
Gambar 4. 10 <i>Scene 9</i>	43
Gambar 4. 11 <i>Scene 10</i>	44
Gambar 4. 12 <i>Scene 11</i>	44
Gambar 4. 13 <i>Scene 12</i>	45
Gambar 4. 14 <i>Scene 13</i>	45

Gambar 4. 15 <i>Scene 14</i>	46
Gambar 4. 16 <i>Scene 15</i>	46
Gambar 4. 17 <i>Chart</i> Persentase Responden Berdasarkan Usia.....	47
Gambar 4. 18 <i>Chart</i> Pengisian Kuisisioner Pertanyaan Pertama.....	47
Gambar 4. 19 <i>Chart</i> Pengisian Kuisisioner Pertanyaan Kedua	48
Gambar 4. 20 <i>Chart</i> Pengisian Kuisisioner Pertanyaan Ketiga	48
Gambar 4. 21 <i>Chart</i> Pengisian Kuisisioner Pertanyaan Keempat	49
Gambar 4. 22 <i>Chart</i> Pengisian Kuisisioner Pertanyaan Kelima	50
Gambar 4. 23 <i>Column Chart</i> Pengisian Saran Tambahan dari Kuisisioner	50

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian	4
--	----------

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan faktor pendorong peningkatan taraf kehidupan, serta kualitas hidup di masyarakat. Dengan pendidikan seseorang memperoleh faktor tumbuh kembangnya intelektual, minat, dan bakat. Pada setiap perguruan tinggi tersebut biasanya memiliki sejumlah jurusan atau program studi yang ditawarkan[1]. Salah satunya adalah program studi Teknik informatika. Program studi Teknik Informatika telah menjadi pilar utama dalam pemahaman dan pengembangan teknologi *modern*. Program ini memiliki latar belakang sejarah yang kaya dalam evolusi ilmu komputer dan teknologi informasi.

Dalam era informasi yang terus berkembang, perguruan tinggi menghadapi persaingan yang semakin ketat untuk menarik perhatian calon mahasiswa. Seluruh Perguruan Tinggi ini kemudian bersaing untuk mendapatkan calon mahasiswa baru dan kemudian menghasilkan lulusan yang berkualitas. Sehingga mampu menciptakan SDM yang siap menghadapi tantangan globalisasi[2]. Oleh karena itu, promosi program studi menjadi hal penting dalam meraih kesuksesan dan menjaga daya saing di tengah persaingan yang semakin sengit.

Promosi merupakan kegiatan terpenting, yang berperan aktif dalam memperkenalkan, memberitahukan dan mengingatkan kembali manfaat suatu produk agar memotivasi pembeli untuk berbelanja barang yang diiklankan[3].

Salah satu inovasi dalam konteks promosi adalah penggunaan aplikasi animasi interaktif, yang dapat memberikan informasi lebih menarik dan berinteraksi dengan calon mahasiswa secara lebih efektif. Animasi interaktif adalah proses penyampaian yang menyajikan dalam bentuk video, atau gambar yang dapat bergerak dengan pengendalian yang dilakukan oleh komputer kepada para penonton dengan tidak hanya menonton namun juga dengan adanya audio yang dapat didengar, sekaligus efek grafik yang timbulkan untuk menarik respon yang aktif[4]. STMIK TIME adalah salah satu perguruan tinggi dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi yang terletak di kota Medan.

Metode yang akan digunakan yaitu *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). MDLC adalah suatu pendekatan atau proses sistematis yang digunakan dalam pengembangan proyek *multimedia*. Metode MDLC memberikan kerangka kerja yang terstruktur untuk memastikan bahwa semua elemen multimedia, seperti teks, gambar, audio, video, dan interaktivitas, dikembangkan dengan baik dan sesuai dengan tujuan proyek. Pada metode ini terdapat enam tahapan yaitu pengonsepan (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan materi (*material collecting*), pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*) dan pendistribusian (*distribution*)[5].

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka akan disusun skripsi dengan judul **“Perancangan aplikasi animasi interaktif promosi program studi Teknik Informatika”**

1.2 Rumusan Masalah

Adapun permasalahan yang muncul pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana merancang aplikasi animasi interaktif promosi program studi Teknik informatika.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan adalah sebagai berikut:

1. *Output* berupa *link* animasi interaktif 2D.
2. Pengumpulan data yang diberikan secara *online*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah:

1. Untuk merancang aplikasi animasi interaktif dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle*.
2. Untuk mempromosikan program studi Teknik Informatika kepada siswa yang masih bingung dengan jurusan kuliah yang mereka pilih.

Manfaat dari penelitian adalah:

1. Menambah wawasan dalam membuat aplikasi animasi interaktif promosi dengan metode *Multimedia Development Life Cycle*.
2. Memudahkan promotor tanpa harus melakukan perjalanan untuk promosi dengan membagikan media cetak.

1.5 Metodologi Penelitian

Tahap penelitian dilakukan dengan menyusun jadwal dan tempat penelitian, bahan dan alat, serta metode pengumpulan data.

1) Jadwal dan Tempat Penelitian

Berikut ini tabel jadwal dari awal hingga penelitian selesai.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

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 Data																				
3	Analisa Sistem																				
4	Perancangan Sistem																				
5	Pembangunan Sistem																				
6	Uji Coba Sistem																				
7	Penulisan Skripsi																				

2) Bahan dan Alat

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

- a. Perangkat keras yang digunakan adalah sebuah *laptop* dengan spesifikasi processor *Intel Core i7-10510U*, *harddisk* 512 GB SSD dengan RAM sebesar 16 GB
- b. Perangkat lunak yang digunakan yaitu: *Adobe Animate*, *Adobe Illustrator*

3) Metode Pengumpulan Data

a. Metode Kuesioner

Metode kuesioner adalah metode pengumpulan data dan informasi dari responden dengan memberikan pertanyaan secara *online* dengan menggunakan *Google Form*.

b. Metode Studi Pustaka

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan pengumpulan data dengan Studi Pustaka, yaitu mengumpulkan data dari sumber media cetak maupun elektronik yang dapat dijadikan acuan pembahasan masalah.

1.6 Analisis Animasi

Proses analisis dilakukan dengan perancangan kerangka- kerangka seperti *storyboard* dan kemudian memberikan efek interaktif pada animasi agar terlihat lebih menarik.

1.7 Perancangan Animasi

Perancangan animasi interaktif pada penelitian ini terbagi beberapa tahapan, yaitu:

1. Tahap Pengonsepan (*Concept*):

Tahap awal ini dilakukan pencarian data agar mampu memahami animasi interaktif.

2. Tahap Perancangan (*Design*):

Membuat sketsa awal animasi interaktif.

3. Tahap Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*):

Mengumpulkan bahan sesuai kebutuhan yang dikerjakan.

4. Tahap Pembuatan (*Assembly*):

Tahap ini adalah tahap pembuatan semua objek seperti *storyboard*, alur.

5. Tahap Pengujian (*Testing*):

Melihat hasil pembuatan proyek apakah sesuai harapan atau tidak.

6. Tahap Distribusi (*Distrubution*):

Tahap ini proyek akan disimpan dalam suatu media penyimpanan.

1.8 Sistematika Penulisan

Agar penulisan lebih teratur, maka dibuat sistematika penulisan dari setiap isi bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, analisis sistem, perancangan sistem dan sistematika penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi teori dasar yang membahas teori yang berkaitan dengan pembuatan animasi interaktif promosi dan teori-teori yang berkaitan dengan metode *Multimedia Development Life Cycle*

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi tentang pembahasan mengenai tahapan dan kegiatan yang dilakukan dalam merancang animasi interaktif promosi program Teknik Informatika

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi hasil dan pembahasan berupa tampilan animasi interaktif promosi program studi Teknik Informatika

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran dari perancangan animasi interaktif promosi program studi Teknik Informatika yang didapatkan dari proses penelitian

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Animasi

Animasi adalah proses pembuatan gambar bergerak yang menciptakan ilusi gerakan dengan menyusun beberapa gambar atau objek secara berurutan. Animasi dapat menarik perhatian, serta mampu menyampaikan suatu pesan dengan baik. Adapun pendapat para ahli mengenai animasi sebagai berikut: Animasi merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan[6]. Menurut Ivan (2002), animasi adalah serangkaian gambar diam yang dijalankan satu per satu, dari gambar diam pertama sampai terakhir. Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa animasi adalah suatu bentuk seni yang dinamis dan beragam, mampu menyampaikan pesan, emosi, dan kreativitas.

2.1.1 Jenis Animasi

Karakter animasi telah berkembang yang dulu mempunyai prinsip sederhana sekarang menjadi beberapa jenis animasi[6]:

1. Animasi 2D (2 Dimensi)

Animasi dua dimensi atau dwi-matra dikenal dengan nama *flat animation*.

Perkembangan animasi dua dimensi berupa film kartun. Kartun berasal dari kata *Cartoon*, yang berarti gambar lucu. Oleh karena itu, film kartun

kebanyakan film lucu. Seperti *Tom and Jerry*, *Scooby Doo*, *Doraemon*, dan lain sebagainya.

2. Animasi 3D (3 Dimensi)

Animasi 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D (dua dimensi). Dengan animasi 3D karakter yang diperlihatkan tampak seperti hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Contohnya film *Toy Story* buatan *Disney*.

3. *Stop Motion Animation*

Animasi ini dikenali sebagai *claymation* karena menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik ini pertama kali diperkenalkan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906. Animasi ini menggunakan plastisin, yaitu bahan lentur seperti permen karet. Tokoh-tokoh dalam animasi *Clay* dibuat menggunakan rangka khusus untuk kerangka tubuhnya. Setelah itu, difoto gerakan per gerakan. Foto-foto tersebut digabungkan menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton di film.

4. Animasi Tanah Liat (*Clay Animation*)

Jenis animasi ini jarang kita dengar dan temukan diantara jenis lainnya. Padahal teknik animasi ini bukan termasuk teknik baru tetapi sudah lama sekali, bahkan bisa disebut nenek moyangnya animasi. Animasi ini menggunakan plastisin, yaitu bahan lentur seperti permen karet. Tokoh-tokoh dalam animasi *Clay* dibuat menggunakan rangka khusus untuk kerangka tubuhnya. Kemudian, kerangka tersebut ditutup dengan plastisin sesuai bentuk tokoh yang ingin dibuat. Bagian-bagian tubuh kerangka ini, seperti kepala, tangan, kaki, bisa dilepas dan dipasang kembali. Foto-foto

tersebut digabungkan menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton di film.

5. Animasi Jepang (*Anime*)

Anime merupakan sebutan tersendiri untuk film animasi Jepang. *Anime* mempunyai karakter yang berbeda dibandingkan dengan animasi buatan Eropa. *Anime* menggunakan tokoh-tokoh karakter dan *background* yang digambar menggunakan tangan.

6. Animasi *GIF*

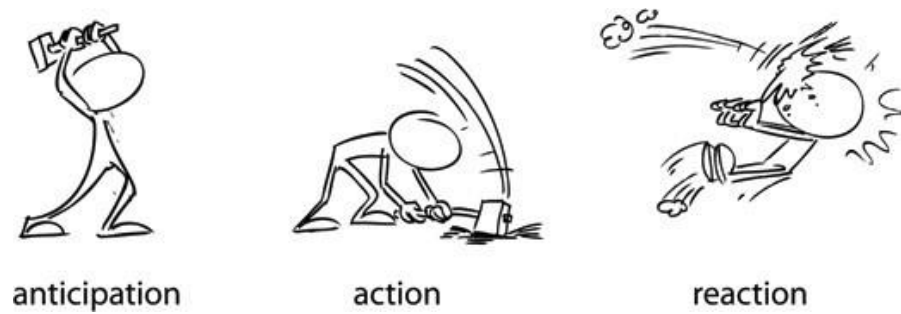
Animasi *GIF* merupakan teknik animasi sederhana yang menggunakan prinsip animasi dasar yang berupa gambar-gambar yang saling dihubungkan.

2.1.2 Prinsip Animasi

Dua belas prinsip animasi adalah dasar dari animasi yang dibuat oleh animator *Disney* Frank Thomas dan Ollie Johnston, yang diperkenalkan dalam buku "*The Illusion of Life: Disney Animation*". Dua belas prinsip ini membantu mengecualikan makna gambar agar lebih menjiwai dan memiliki kesan yang mendalam. Presentasi berikut dari 12 prinsip disertai dengan gambar dan penjelasan lebih lanjut[8]:

1. *Anticipation*

Anticipation adalah gerakan yang dilakukan berlawanan arah dengan gerakan utama untuk melakukan gerakan mengangkat atau mendorong energi sebelum gerakan utama yang dapat memberikan kesan persiapan sebelum gerakan, agar tidak terlihat kaku.



Gambar 2. 1 Anticipation

2. *Squash and stretch*

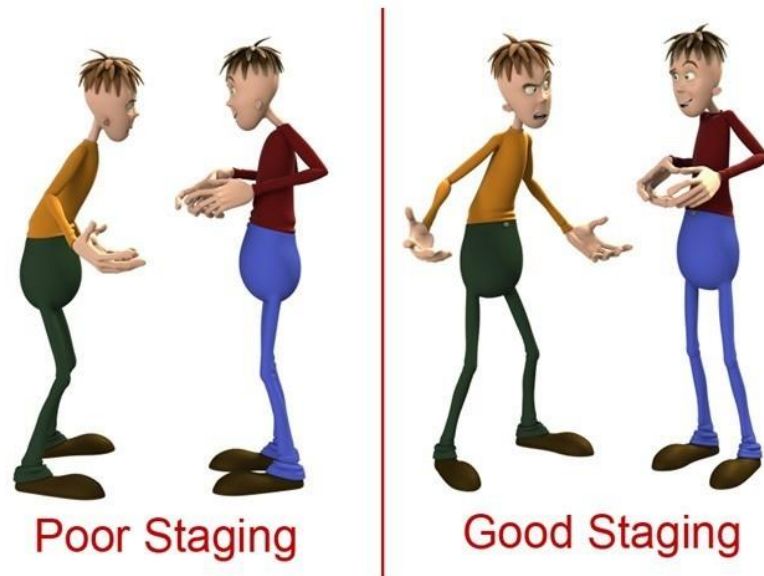
Squash and stretch adalah gerakan menggiling dan meregangkan tubuh dalam gerakan animasi untuk menunjukkan kesan organik dan fleksibel dimana gerak bola terlihat seolah-olah dipengaruhi oleh gravitasi sehingga objek terlihat lebih realistis.



Gambar 2. 2 Squash and stretch

3. *Staging*

Staging adalah proses menempatkan objek dalam sebuah adegan atau pengambilan gambar dalam animasi. Dengan menempatkan benda-benda tersebut sesuai dengan maksud dan tujuannya. Yang dapat membuat komposisi dalam gambar terlihat lebih jelas dan lebih baik.

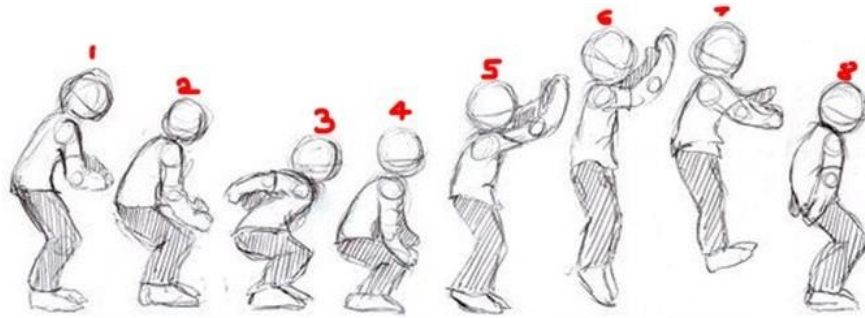


Gambar 2. 3 Staging

4. *Straight Ahead action & Pose to pose*

Ada dua cara untuk melakukan gerakan animasi:

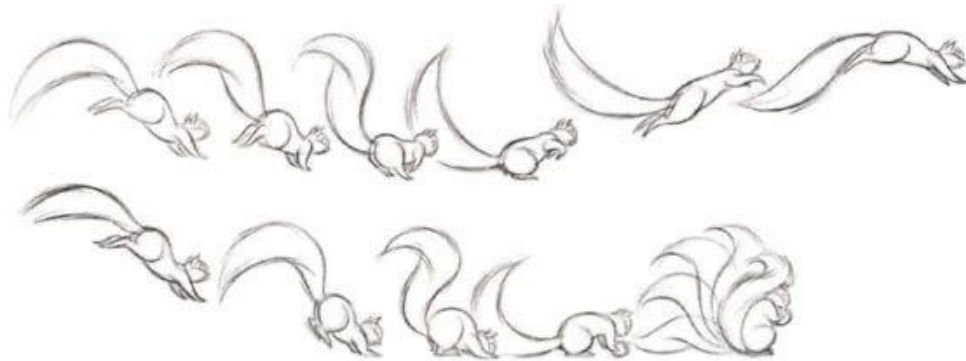
- a. *Straight Ahead action* adalah metode menciptakan gerakan animasi dengan cara aliran maju, dari gambar pertama ke gambar kedua, kemudian yang ketiga dan seterusnya sehingga akan menggambar seluruh bingkai.
- b. *Pose to pose* adalah metode membuat gerakan animasi dengan membuat satu gambar kemudian kemudian membuat gambar ketiga, setelah itu animator akan mengisi gambar kedua antara gambar pertama dan ketiga yang disebut *in-between* dan akan menyebabkan animasi menjadi lebih dinamis.



Gambar 2. 4 *Straight Ahead action and Pose to pose*

5. *Follow through & overlapping*

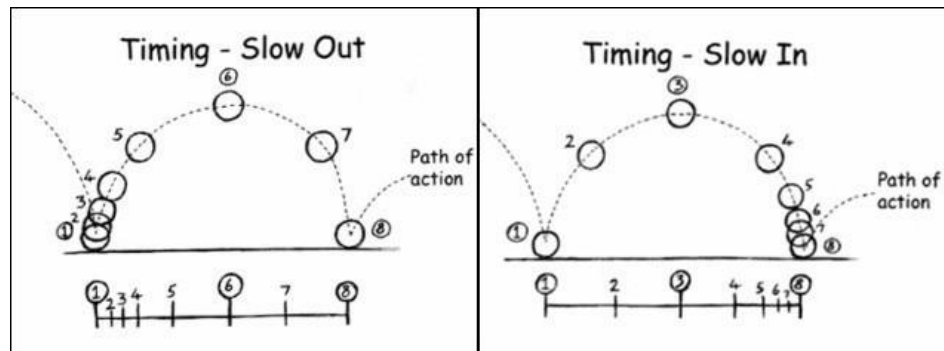
Follow through & overlapping action adalah gerakan berurutan dari karakter atau objek yang terjadi setelah karakter atau objek berhenti.



Gambar 2. 5 *Follow through & overlapping*

6. *Slow in & slow out*

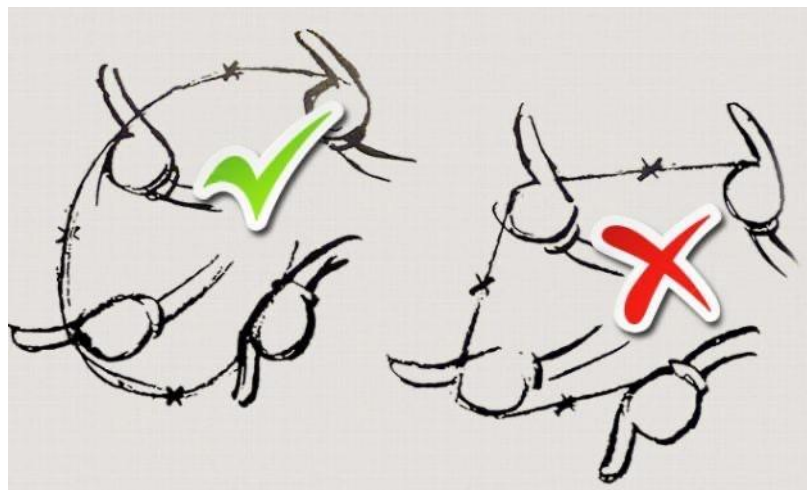
Slow in & slow out adalah gerakan melambat (proses yang harus dilalui segera setelah objek berhenti), gerakan lambat yang terjadi di awal dan akhir animasi. Animasi tanpa perlambatan di awal dan akhir animasi akan terlihat sangat kaku.



Gambar 2. 6 *Slow in & slow out*

7. *Arcs*

Gerakannya mengandung kurva melingkar, animasinya akan terlihat lebih natural dibandingkan dengan gerakan lurus.



Gambar 2. 7 *Arcs*

8. *Secondary Action*

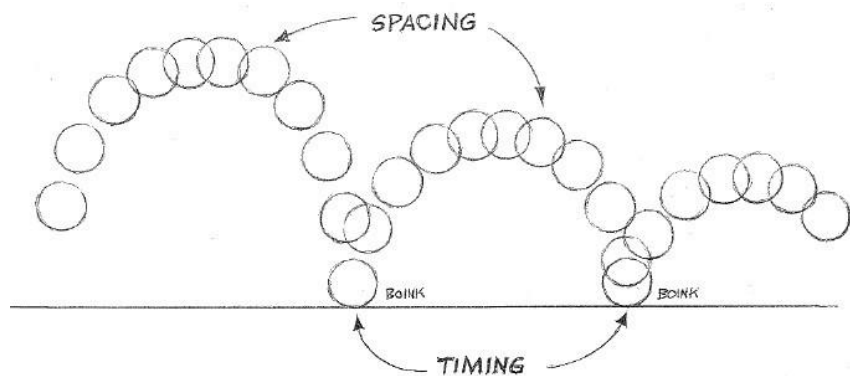
Gerakan tambahan atau gerakan pendukung yang terjadi untuk melengkapi gerakan utama yang ada. Tindakan sekunder hanya saling melengkapi dan tidak mengambil alih pelaksanaan gerakan utama.



Gambar 2. 8 Secondary Action

9. *Timing*

Timing adalah kecepatan di mana suatu objek ditentukan oleh berapa banyak bingkai *in-between* yang ada di antara gerakan suatu objek atau karakter. Semakin banyak *frame* dalam *timeline* animasi, semakin cepat animasi dan sebaliknya.



Gambar 2. 9 Timing

10. *Exaggeration*

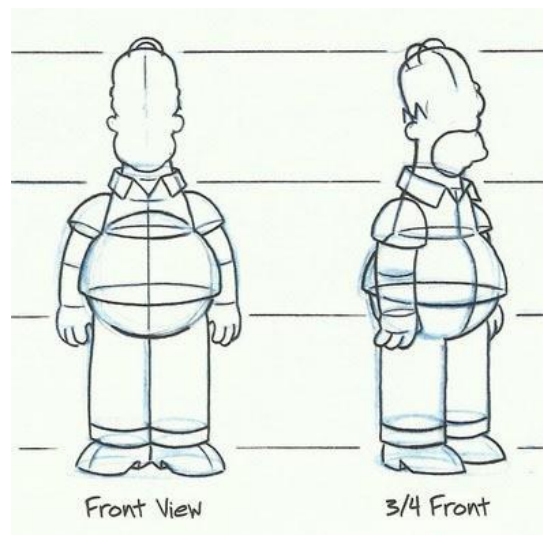
Exaggeration adalah tindakan atau ekspresi yang seperti biasa namun dibesar-besarkan untuk mendapatkan kesan animasi yang lebih meyakinkan.



Gambar 2. 10 *Exaggeration*

11. Solid Drawing

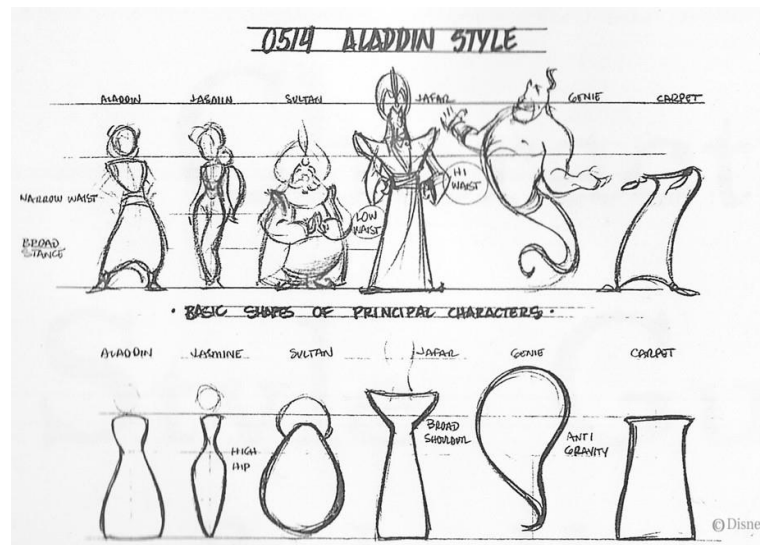
Dalam prinsip animasi ini, gambar *solid* adalah gambar dengan kedalaman perspektif 3 dimensi.



Gambar 2. 11 *Solid Drawing*

12. Appeal

Ini adalah penampilan karakter yang terlihat memiliki karisma sendiri dan menarik untuk dilihat.



Gambar 2. 12 Appeal

2.1.3 Proses Produksi Animasi

Adapun proses pembuatan animasi terdiri dari beberapa tahap, yaitu[8]:

1. Pra-Produksi

Tahap pra-produksi merupakan tahap yang harus ditempuh sebelum memasuki pembuatan animasi. Pada tahap ini, merupakan tahap dimana dasar atau pedoman animasi dibentuk, seperti alur cerita, tokoh, serta nuansa animasi ditentukan.

a. *Storyline*

Proses ini adalah proses dimana ide dan konsep cerita untuk animasi akan dibuat.

b. *Storyboard*

Storyboard adalah panduan bergambar dari *storyline* yang disusun rapi, agar dapat menjadi acuan dalam proses perancangan animasi, seperti perkiraan durasi, serta keterangan gerakan dalam setiap gambar.

c. *Moodboard*

Moodboard dalam hal ini merupakan kumpulan gambar referensi yang dapat menjadi acuan, seperti dalam pembentukan model, warna, *texture*, juga untuk membangun nuansa dalam animasi.

2. Produksi

Tahap produksi merupakan tahap dimulainya pembuatan animasi. Dalam tahap ini, proses pembuatan dilakukan dengan berurutan, mulai dari *modelling*, *texturing*, *character rigging*, *layout*, hingga animasi.

a. *Modelling*

Proses *Modelling* adalah proses dimana pembuatan objek dalam bentuk 3D dibuat melalui aplikasi *Blender*. Model 3D bisa berupa karakter, objek benda mati, tumbuhan, dan lain-lain.

b. *Texturing*

Texturing merupakan proses dimana model 3D yang telah dibuat diberi warna dan *material* atau *texture*, sehingga tampak lebih nyata.

c. *Character Rigging*

Character rigging adalah proses dimana model karakter yang telah dibuat diberikan tulang agar bisa digerakkan dalam proses animasi.

d. *Layout*

Layout dalam hal ini merupakan proses dimana model yang telah dibuat, disusun seperti *storyboard* yang ada. Mulai dari *angle* pengambilan kamera, penempatan objek dalam latar belakang, posisi karakter, serta pengaturan pencahayaan untuk mengatur nuansa dalam animasi.

e. Animasi

Animasi adalah proses dimana karakter, objek 3D, cahaya, atau kamera digerakkan sesuai penggambaran cerita dalam *storyboard* yang dibuat sebelumnya.

3. Pasca Produksi

Pada proses ini merupakan tahap akhir dari perancangan animasi.

1. *Render*

Pada proses *render*, model serta animasi yang telah dibuat akan di ubah menjadi bentuk gambar 3D atau video animasi.

2. *Compositing*

Compositing merupakan proses dimana unsur-unsur visual disatukan menjadi satu kesatuan.

3. Finalisasi

Pada tahap ini animasi akan diberikan sentuhan terakhir, seperti penambahan suara, serta penyatuan tiap *scene* yang ada untuk dijadikan satu video final.

2.2 Multimedia

Multimedia merupakan kata yang diambil dari “multi” dan juga “media”[9]. Multimedia merupakan salah satu media pembelajaran yang menggabungkan beberapa elemen media yang dipresentasikan dalam media komputer[10]. Menurut Vaughan dalam Binanto (2010) mengungkapkan bahwa multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi dan *video* yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan atau di kontrol secara interaktif. Multimedia juga merupakan alat yang

dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, *audio*, dan gambar video. Multimedia terbagi menjadi dua kategori yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif[11].

2.2.1 Multimedia Linier

Menurut Daryanto (2010), multimedia dibagi dua yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Pengertian dari multimedia linier adalah multimedia tanpa alat pengontrol untuk dapat digunakan oleh pengguna. Linier dapat diartikan berjalan sekuensial atau berurutan, contohnya adalah video dan film.

2.2.2 Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif merupakan gabungan video, audio, grafis dan teks yang dibuat, dikemas, disajikan, serta dimanfaatkan secara interaktif melalui komputer, dalam hal ini peneliti menggunakan program aplikasi *Adobe Flash* atau *Adobe Animate*[9]. Hasnul dan Ade (2018) mendefinisikan Multimedia interaktif adalah suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih siapa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Berdasarkan pengertian para ahli tersebut dapat didefinisikan bahwa multimedia interaktif bisa diartikan sebagai penggabungan dari semua komponen-komponen seperti teks, suara, gambar, video dan animasi sebagai komponen yang dimana 5 komponen tersebut disatukan dan di lebur hingga menjadi satu wujud produk dalam bentuk multimedia interaktif yang menciptakan suatu komunikasi/interaksi dua arah antara pengguna dengan komputer[12].

2.2.3 Elemen-Elemen Multimedia

Berikut Elemen-Elemen Multimedia yang terbagi menjadi[13]:

1. Teks

Menurut Sutopo, hampir semua orang yang biasa menggunakan komputer sudah terbiasa dengan teks. Teks merupakan dasar dari pengolahan kata informasi berbasis multimedia.

2. *Image*

Secara umum, *image* atau grafik berarti *still image* seperti foto dan gambar. Manusia sangat berorientasi pada visual dan gambar yang merupakan sarana yang baik untuk menyajikan informasi.

3. Animasi

Animasi adalah pembentukan gerakan dari berbagai media atau objek yang divariasikan dengan gerakan transisi, efek-efek, juga suara yang selaras dengan gerakan animasi tersebut, atau animasi juga merupakan penayangan *frame –frame* gambar secara cepat untuk menghasilkan kesan gerakan.

4. Audio

Penyajian audio atau suara merupakan cara lain untuk lebih memperjelas pengertian suatu informasi. Contohnya, narasi merupakan kelengkapan dari penjelasan yang dilihat melalui video. Suara dapat lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya musik dan suara efek (*sound effect*).

5. Video

Video merupakan elemen multimedia paling kompleks karena penyampaian informasi yang lebih komunikatif. Walaupun terdiri dari elemen-elemen yang sama seperti grafik, suara dan teks, namun bentuk video berbeda dengan animasi. Perbedaan terletak pada penyajiannya. Dalam video, informasi disajikan dalam kesatuan utuh dari objek yang dimodifikasi

sehingga terlihat saling mendukung penggambaran yang seakan terlihat hidup.

2.3 Media

Istilah "media" dapat dipahami secara etimologis sebagai bentuk jamak dari kata "*medium*", yang berasal dari kata Latin "*medius*", yang berarti "tengah". Sedangkan dalam bahasa Indonesia, istilah "medium" dapat dipahami sebagai "antara" atau "medium", yang berarti bahwa konsep media dapat mengacu pada segala sesuatu yang memberikan atau menyampaikan informasi (pesan) antara sumber pesan (penyampai pesan) dan penerima pesan. Istilah "media" dapat digunakan untuk merujuk pada format dan saluran yang merupakan bagian dari proses penyediaan informasi kepada audiens[14]. Penggunaan media ini harus memperhatikan tujuan promosi dan siapa target konsumennya, agar tepat sasaran.

2.3.1 Jenis-jenis Media Promosi

Secara umum, dibawah ini merupakan beberapa jenis promosi yang banyakkita temukan saat ini[15]:

1. Promosi Secara Fisik

Promosi seperti ini bisa kita temukan pada *event* atau pada saat kegiatan tertentu, contohnya seperti bazar, konser, pameran, dan lain sebagainya. Dalam kegiatan atau aktivitas promosi ini biasanya para penjual itu membuka *booth* untuk menawarkan produknya barang atau jasa.

Kelebihan dari promosi jenis ini ialah sangat memungkinkan pengusaha untuk menjangkau langsung serta secara langsung juga melakukan interaksi dengan calon konsumen. Sedangkan kekurangan jenis promosi seperti ini

ialah terbatasnya calon konsumen yang bisa dijangkau. Kegiatan atau aktivitas seperti ini hanya diadakan pada lokasi tertentu, contohnya seperti perkantoran, sekolah atau kampus, *mall*, dan lain sebagainya, sehingga hanya orang yang berada di lokasi itu saja yang dapat dijangkau.

2. Promosi Melalui Media Tradisional

Promosi jenis ini dulunya sangat efektif dalam meningkatkan penjualan. Beberapa diantaranya ialah dengan promosi melalui media cetak (koran, majalah, tabloid, dan lain sebagainya), radio, televisi, iklan *banner*, *billboard*, dan lain sebagainya.

Promosi jenis ini juga tentu memiliki keuntungan tersendiri apabila dibanding promosi secara fisik, yakni dapat menjangkau banyak calon konsumen dalam waktu lama. Namun, jenis promosi ini juga tentu punya kekurangan yakni mahal biaya promosi, baik dari sisi medianya atau juga biaya promosinya.

3. Promosi Melalui Media Digital

Perkembangan teknologi serta media informasi sudah mengubah cara promosi di era digital. Beberapa promosi dengan melalui media digital yang banyak dilakukan ialah dengan melalui media sosial, jaringan website, mesin pencari, dan lain sebagainya. Para pengusaha yang sudah mengerti akan teknologi ini akan lebih memilih untuk mempromosikan bisnis mereka dengan melalui internet. Selain karena lebih murah, juga dapat menjangkau banyak orang, serta proses untuk promosinya juga dianggap lebih mudah serta juga cepat.

Kelebihan promosi dengan melalui media digital ini ialah biayanya yang cenderung lebih murah, pelaksanaannya juga lebih mudah juga cepat, serta juga dapat menjangkau pengguna internet di seluruh dunia. Sedangkan kekurangan promosi digital ini dibutuhkannya kreatifitas didalam berpromosi secara terus menerus dikarena terdapat banyak kompetitor yang bermain di dalamnya. Dengan kata lain, kunci dari keberhasilan promosi digital ini ialah pada keunikan dan tepat sasaran.

2.4 STMIK TIME

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer TIME didirikan oleh Yayasan Pendidikan TIME (Teknologi Informasi Manajemen dan Edukasi) pada tahun 2002, atas izin Dirjen Dikti Depdiknas No 13/D/T/2002 tertanggal 28 Januari 2002.

1. Program Studi S1 Teknik Informatika terakreditasi dengan peringkat B berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Nomor 10556/SK/BAN-PT/Ak-PPJ/S/VIII/2021. Teknik Informatika dengan izin No 1457/D/T/2005.
2. Program Studi S-1 Sistem Informasi terakreditasi dengan peringkat B berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Nomor 7010/SK/BAN-PT/Akred/S/XI/2020. Sistem Informasi dengan izin No 1456/D/T/2005.

STMIK TIME memiliki 2 kampus, yaitu:

1. Kampus Merbabu di Jalan Merbabu No.32 AA-BB, Pusat Pasar, Medan Kota, Kota Medan, Sumatera Utara, 20212

2. Kampus Medan Utara di Jalan Pajak Rambe, No. 92, Martubung, Medan Labuhan, Kota Medan, Sumatera Utara, 20252



Gambar 2. 13 Logo STMIK TIME

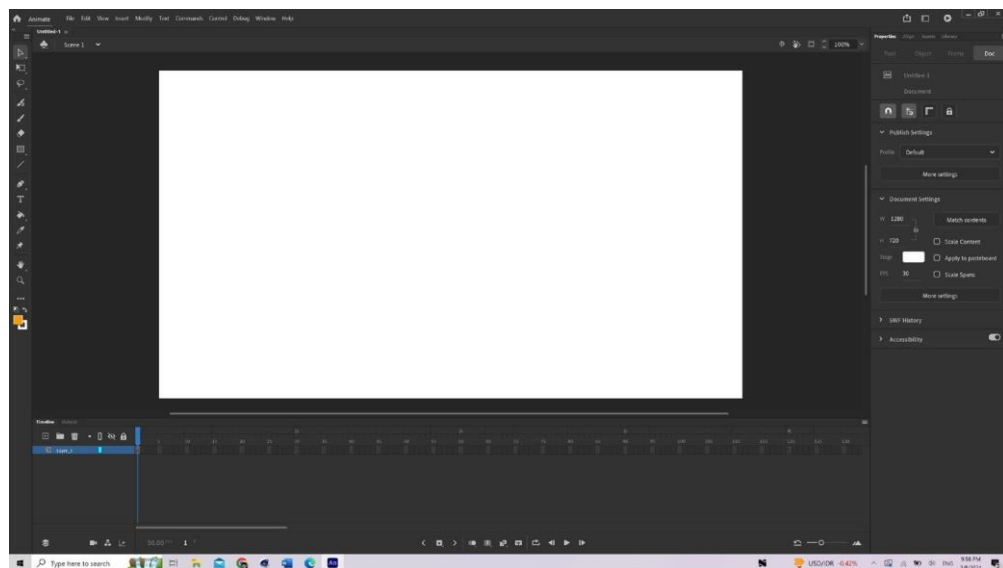
2.5 Teknik Informatika

Teknik informatika adalah bidang studi yang menggabungkan prinsip-prinsip ilmu komputer, matematika, teknik, dan manajemen informasi untuk mengembangkan, menganalisis, dan mengelola sistem informasi kompleks. Teknik informatika juga mencakup bidang-bidang terkait yang berkembang pesat, seperti kecerdasan buatan, pembelajaran mesin, analisis data, dan komputasi awan. Ini memungkinkan penerapan teknologi-teknologi inovatif dalam memecahkan masalah kompleks di berbagai bidang, mulai dari bisnis dan industri hingga ilmu pengetahuan dan kesehatan. Dalam dunia yang terus berkembang dengan cepat, teknik informatika memiliki peran yang penting dalam memfasilitasi inovasi, efisiensi, dan kemajuan di berbagai sektor dan industri.

2.6 Adobe Animate

Adobe Animate CC adalah perangkat lunak komputer yang dirancang oleh *Abode Systems*. *Adobe Animate CC* sebelumnya bernama *Adobe Flash Professional*, *Macromedia Flash*, dan *Future Splash Animator*[16]. *Adobe Animate*

memungkinkan pengguna untuk membuat animasi dengan menggunakan berbagai teknik, termasuk animasi *frame-by-frame*, animasi *tweening* (perubahan antara dua frame), dan menggabungkan elemen-elemen multimedia seperti teks, gambar, audio, dan video. *Adobe Animate* memiliki beberapa fitur yang mencakup perkembangan animasi 2D yang kreatif dan interaktif. *Software* ini menyediakan beragam alat desain vektor dan raster yang memungkinkan pengguna untuk membuat grafis yang kompleks dan detail. Selain itu, fitur pengembangan animasi di *Adobe Animate* memungkinkan pengguna untuk membuat pergerakan yang halus melalui penggunaan teknik *tweening* atau *frame-by-frame animation*, sehingga pengguna dapat dengan mudah mengatur gerakan, perubahan bentuk, dan efek visual lainnya untuk menghasilkan hasil yang dinamis.

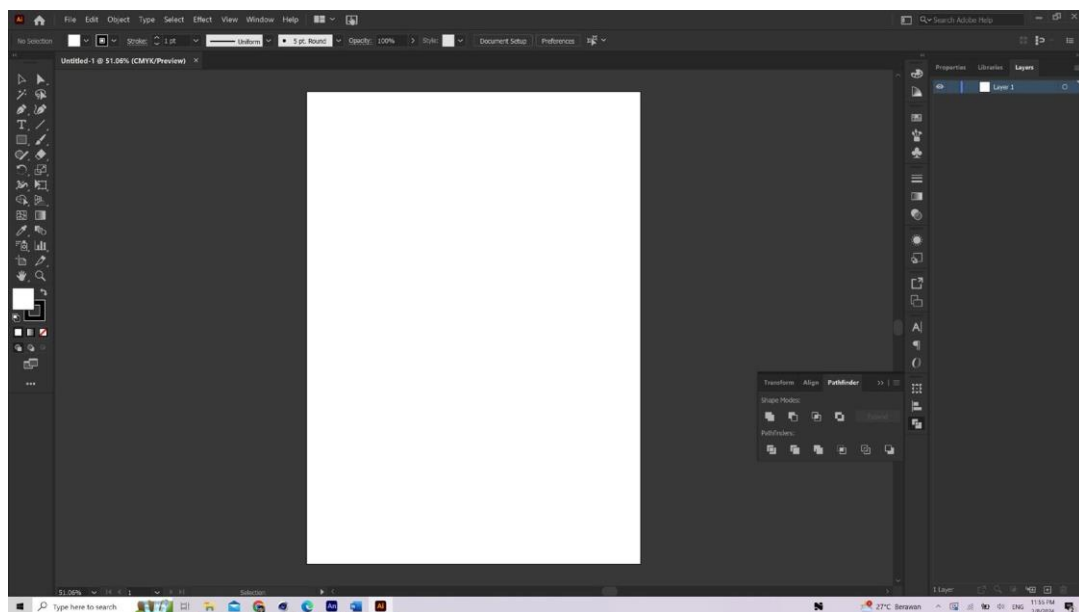


Gambar 2. 14 Tampilan Adobe Animate

2.7 Adobe Illustrator

Adobe Illustrator adalah program editor grafis vektor terkemuka yang dikembangkan dan dipasarkan oleh *Adobe Systems*. *Adobe Illustrator* sendiri tidak

kalah populer *software* desain grafis lain seperti *CorelDraw*. *Adobe Illustrator* merupakan salah satu program pengolah grafis berbasis vektor yang telah lama dikenal dan digunakan oleh para desainer grafis dari pemula hingga profesional. Jadi dapat disimpulkan bahwa *Adobe Illustrator* adalah sebuah program 2D dan 3D berbasis vector yang digunakan untuk mendesain gambar[17]. Salah satu fitur utama *Adobe Illustrator* adalah kemampuannya untuk mendukung desain vektor, memungkinkan pengguna membuat grafis yang dapat diubah ukurannya tanpa kehilangan kualitas, ideal untuk berbagai kebutuhan desain seperti logo, ikon, dan ilustrasi.



Gambar 2. 15 Tampilan *Adobe Illustrator*

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis

Penelitian ini merupakan penelitian dengan observasi, kuisisioner dan daftar pustaka sebagai metode pengumpulan data. Adanya program ini para siswa- siswa SMA atau calon mahasiswa akan tertarik untuk bergabung STMIK TIME. Menurut Harsono, Sony dalam (2018) Kuesioner yaitu suatu teknik pengumpulan data dengan menggunakan seperangkat pertanyaan yang disusun untuk dilakukan kepada para responden. Kuesioner ini dimaksudkan untuk memperoleh data secara tertulis dari para responden untuk ditetapkan sebagai sampel[3].

3.1.1 Analisis Proses

Dalam merancang animasi interaktif dengan metode *Multimedia Development Life Cycle* dan digunakan beberapa alat pendukung yang terdiri atas:

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang dimaksud adalah perangkat keras yang dibutuhkan saat pembuatan animasi interaktif. Perangkat keras yang digunakan penulis adalah sebagai berikut:

- a. Processor *Intel Core i7-10510U*
- b. *Harddisk* 512 GB SSD dengan RAM sebesar 16 GB
- c. *Mouse*

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang dimaksud adalah menyediakan *software- software* di *install* dan dibutuhkan pada komputer yang akan digunakan. Berikut beberapa *software* yang penulis gunakan dalam pembuatan animasi interaktif:

- a. *Adobe Animate*
- b. *Adobe Illustrator*

3.2 Perancangan

Dalam pembuatan proyek ini, penulis melakukan beberapa tahapan, yaitu pengonsepan, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian dan distribusi. Dalam tahap pengonsepan, penulis membuat jalan cerita/ alur cerita dan ide cerita. Lalu pada tahap perancangan, penulis membuat sketsa dari jalan cerita yang akan dibuat. Setelah perancangan, penulis mengumpulkan beberapa bahan dan data untuk proses pembuatan proyek. Setelah animasi interaktif selesai dibuat, penulis akan melakukan pengujian dan melakukan kuisisioner kepada beberapa responden. Dan terakhir, tahap distribusi tahap ini media akan disimpan dalam media penyimpanan.

3.2.1 Pengonsepan

Tahap ini merupakan tahap pembuatan sketsa dan membuat ide cerita yang menarik agar dapat mendapatkan hasil yang diinginkan. Ide cerita dibuat sebagai kerangka dari keseluruhan animasi untuk mempermudah penulis dalam pembuatan animasi interaktif. Berikut merupakan ide cerita yang dibuat penulis.

Scene 01:

Motion Graphic tulisan STMIK TIME dan tanda panah yang bergerak-gerak yang menunjuk ke Gedung STMIK TIME. Gedung STMIK TIME bisa ditekan dan menuju *Scene 02 / Lobby STMIK TIME*. Maskot TIME (Tiras) dalam gambar bergerak melambaikan tangan.

Scene 02 :

Foto *Lobby STMIK TIME*, tanda panah ‘^’ yang berada di atas gambar merupakan tombol menuju ke *Scene 03*.

Scene 03 :

Foto *Lobby belakang STMIK TIME*, tanda panah ‘v’ yang berada di bawah gambar merupakan tombol menuju ke *Scene 02*. Ruang prodi yang di sebelah kanan juga bisa ditekan untuk menuju *Scene 04*.

Scene 04 :

Foto Ruang Prodi, kertas yang berada di papan tulis bisa tekan dan menuju ke *Scene* sesuai dengan kertas yang ditekan. Pintu pada ruang prodi bisa ditekan untuk menuju ke *lobby belakang / Scene 03*.

Scene 05 :

Kertas yang berada di papan tulis kiri atas merupakan sejarah singkat STMIK TIME. Tombol ‘X’ pada layar bagian atas merupakan tombol ‘Close’ untuk menuju kembali ke *Scene 04*. Sedangkan tombol ‘>’ pada layar bagian kanan merupakan tombol ‘Next’ untuk menuju ke *Scene 06*.

Scene 06 :

Kertas lanjutan dari *Scene 05*. Tombol '<' pada layar bagian kiri merupakan tombol '*Previous*' untuk menuju ke *Scene 05*. Dan tombol '>' merupakan tombol '*Next*' untuk menuju ke *Scene 07*.

Scene 07 :

Kertas lanjutan dari *Scene 06*.

Scene 08 :

Kertas lain yang berada di papan tulis merupakan pengenalan singkat mengenal Program studi Teknik Informatika di STMIK TIME.

Scene 09 :

Kertas lanjutan dari *Scene 08* yang merupakan mata kuliah yang akan dipelajari jika calon mahasiswa memilih jurusan Teknik Informatika di STMIK TIME.

Scene 10 :

Kertas lanjutan dari *Scene 09* yang merupakan keuntungan calon mahasiswa memilih jurusan Teknik Informatika di STMIK TIME.

Scene 11 :

Kertas lanjutan dari *Scene 10* yang merupakan prospek karir bagi mahasiswa yang memilih jurusan Teknik Informatika.

Scene 12 :

Scene ini adalah Ruang Kelas Teori di STMIK TIME.

Scene 13 :

Scene ini adalah Ruang Kelas Praktek di STMIK TIME.

Scene 14 :

Scene ini adalah Ruang *Imac* di STMIK TIME.

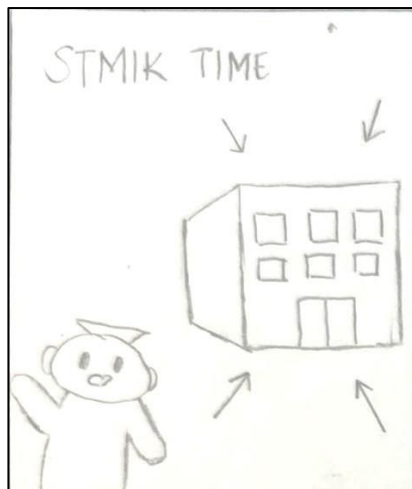
Scene 15 :

Scene ini adalah Perpustakaan di STMIK TIME.

3.2.2 Perancangan

Proses yang dilakukan pada tahap perancangan adalah pembuatan *storyboard*. Dan pada tahap ini, dibutuhkan spesifikasi yang terperinci sehingga pada tahap selanjutnya tidak ragu.

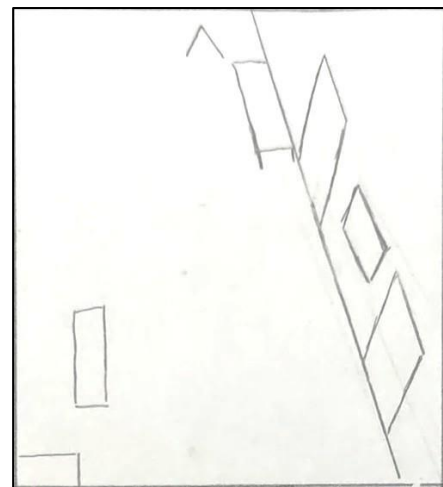
Storyboard



Scene 01 : Scene 01 yang menampilkan Gedung dan maskot Time (Tiras)

Gambar 3. 1 Contoh

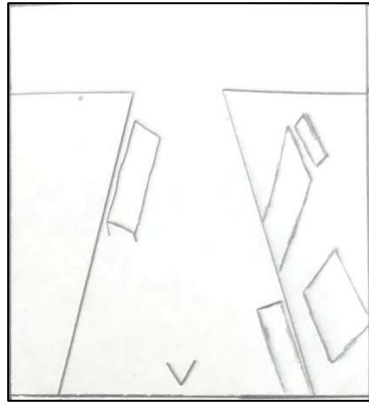
Storyboard Bagian I



Scene 02 : Lobby STMIK TIME

Gambar 3. 2 Contoh

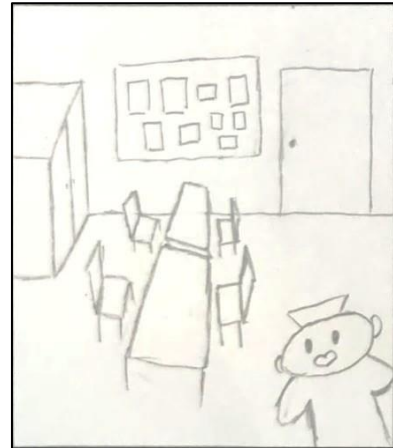
Storyboard Bagian II



Scene 03 : Lobby belakang STMIK

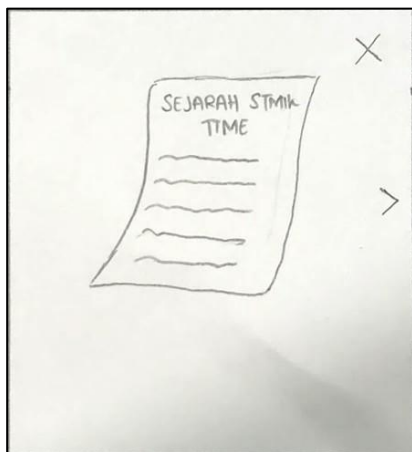
TIME

Gambar 3. 3 Contoh
Storyboard Bagian III



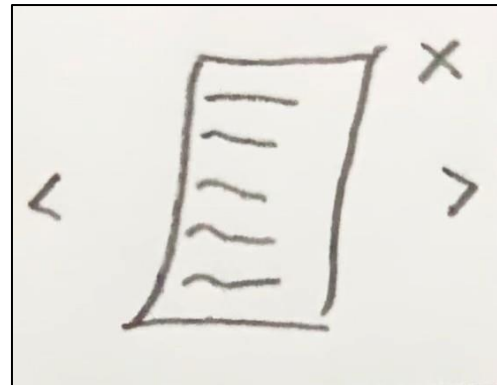
Scene 04 : Ruang Prodi dengan Tiras

Gambar 3. 4 Contoh
Storyboard Bagian IV



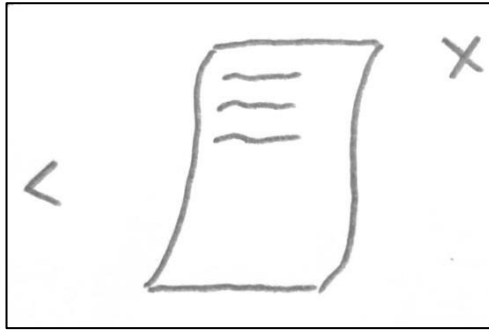
Scene 05 : Kertas kiri atas yang di
papan ruang prodi.

Gambar 3. 5 Contoh
Storyboard Bagian V



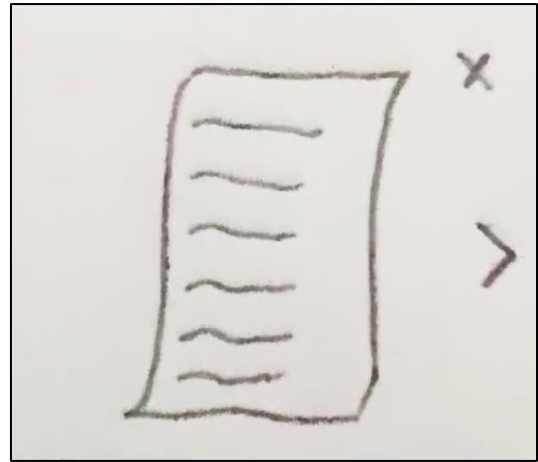
Scene 06 : Lanjutan dari Scene 05

Gambar 3. 6 Contoh
Storyboard Bagian VI



Scene 07 : Lanjutan dari Scene 06

Gambar 3. 7 Contoh
Storyboard Bagian VII



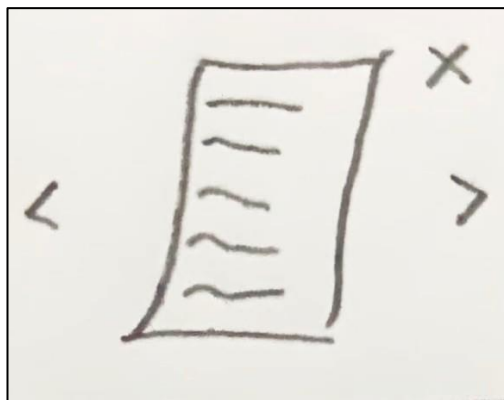
Scene 08 : Kertas lainnya yang berisi

informasi tentang Program studi

Teknik Informatika

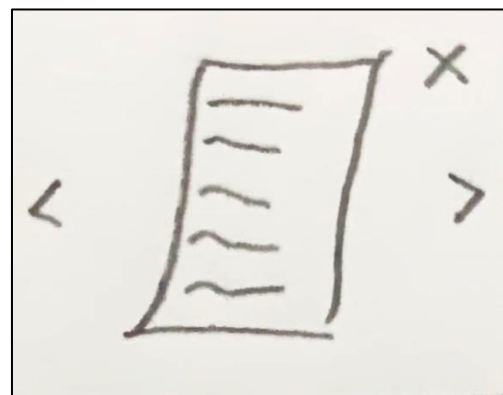
Gambar 3. 8 Contoh

Storyboard Bagian VIII



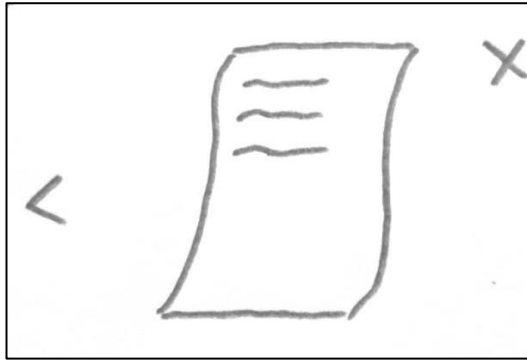
Scene 09 : Lanjutan dari Scene 08

Gambar 3. 9 Contoh
Storyboard Bagian IX



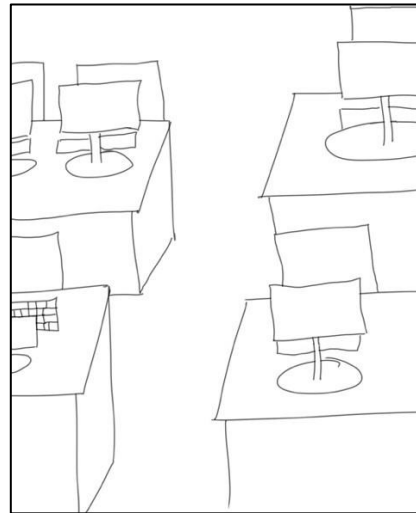
Scene 10 : Lanjutan dari Scene 09

Gambar 3. 10 Contoh
Storyboard Bagian X



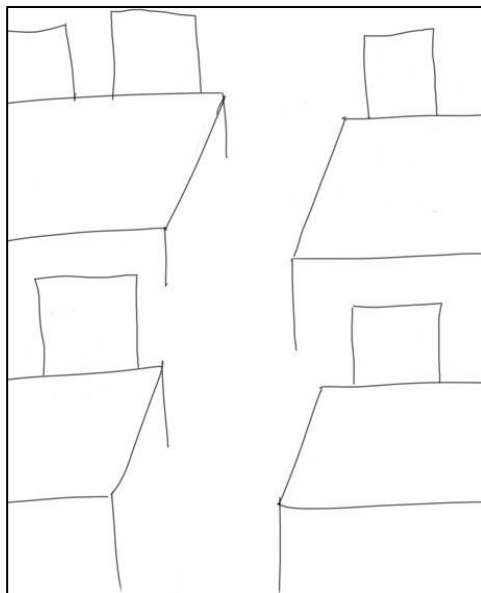
Scene 11 : Lanjutan dari Scene 10

**Gambar 3. 11 Contoh
Storyboard Bagian XI**



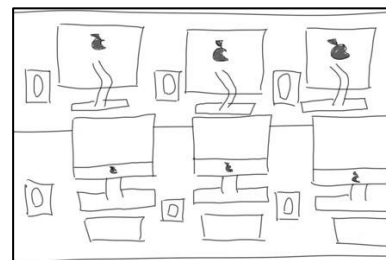
Scene 13 : Ruang Kelas Praktek

**Gambar 3. 13 Contoh
Storyboard Bagian XIII**



Scene 12 : Ruang Kelas Teori

**Gambar 3. 12 Contoh
Storyboard Bagian XII**



Scene 14 : Ruang Imac

**Gambar 3. 14 Contoh
Storyboard Bagian XIV**



Scene 15 : Perpustakaan

Gambar 3. 15 Contoh Storyboard Bagian XV

3.2.3 Pengumpulan Bahan

Pada tahap ini, pengumpulan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembuatan animasi interaktif promosi, mulai dari materi yang dipromosikan, karakter, audio, dan gambar yang akan dimasukkan di dalam penyajian media promosi. Materi yang dipromosikan berupa data- data Teknik Informatika yang ada di STMIK TIME. Karakter maskot STMIK TIME yang didapat dari pihak kampus agar dapat dimasukkan ke dalam animasi interaktif. Audio yang berupa hasil rekaman suara penulis yang dikonversi agar lebih menarik. Gambar kampus STMIK TIME yang difoto langsung untuk menjadi *background* dari animasi interaktif ini. Sedangkan gambar kertas yang berada pada *Scene* 5 sampai *Scene* 11 berupa hasil ilustrasi dari penulis dengan menggunakan *Adobe Illustrator*.

3.2.4 Pembuatan

Pada tahap ini, pembuatan semua objek dan bahan media promosi. Pembuatan animasi interaktif ini didasarkan pada tahap desain seperti ide cerita dan lainnya. Pada tahapan ini pembuatan media promosi menggunakan aplikasi *Adobe Animate* dengan memasukkan bahan yang sudah didapatkan dan memasukkan beberapa *coding* yang akan membuat animasi ini menjadi animasi interaktif.

3.2.5 Pengujian

Pada tahap pengujian, media yang telah dirancang akan diperiksa untuk memastikan antarmuka yang digunakan, perintah pada objek, kesalahan dalam materi, dan penulisan sudah diperiksa agar tidak ada lagi kesalahan yang terjadi. Tahap ini akan dilakukan kuisisioner untuk menguji tingkat kesulitan dalam penggunaan aplikasi animasi interaktif.

3.2.6 Distribusi

Distribusi merupakan tahap akhir dalam perancangan penelitian, dimana media promosi yang di rancang sudah menjadi *output* dan media yang akan disebarakan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Pada bab ini akan dibahas hasil perancangan aplikasi animasi interaktif promosi Teknik Informatika di STMIK TIME dan pengumpulan data dengan menggunakan kuisioner berupa *Google Form*. Berikut adalah tampilan – tampilan yang dimunculkan pada animasi tersebut.

4.1.1 Opening

Pada Scene ini, menampilkan logo STMIK TIME dengan *pop-up*. Klik dimana saja untuk pindah ke *Scene 1*.



Gambar 4. 1 Opening

4.1.2 Scene 1

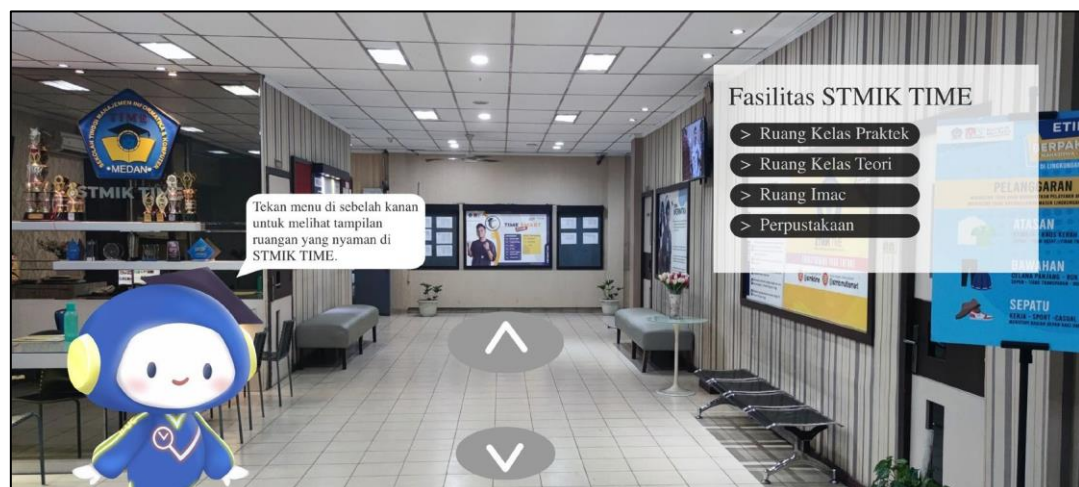
Pada *Scene* ini menampilkan gedung STMIK TIME dengan maskot STMIK TIME, Tiras. Gedung STMIK TIME yang bisa ditekan akan menuju ke *Scene 2*



Gambar 4. 2 Scene 1

4.1.3 Scene 2

Pada Scene 2 ini adalah lobi STMik TIME dan terdapat tombol *Next* dan *Previous* yang berfungsi untuk menuju Scene berikutnya dan Scene sebelumnya. Terdapat menu Fasilitas STMik TIME yang dapat ditekan untuk melihat fasilitas STMik TIME.



Gambar 4. 3 Scene 2

4.1.4 Scene 3

Pada Scene 3 ini adalah lobi belakang STMIK TIME yang terdapat pintu ruang prodi di sebelah kanan yang disertai tanda panah sebagai petunjuknya. Terdapat juga tombol *Previous* yang akan menuju ke Scene 2.



Gambar 4. 4 Scene 3

4.1.5 Scene 4

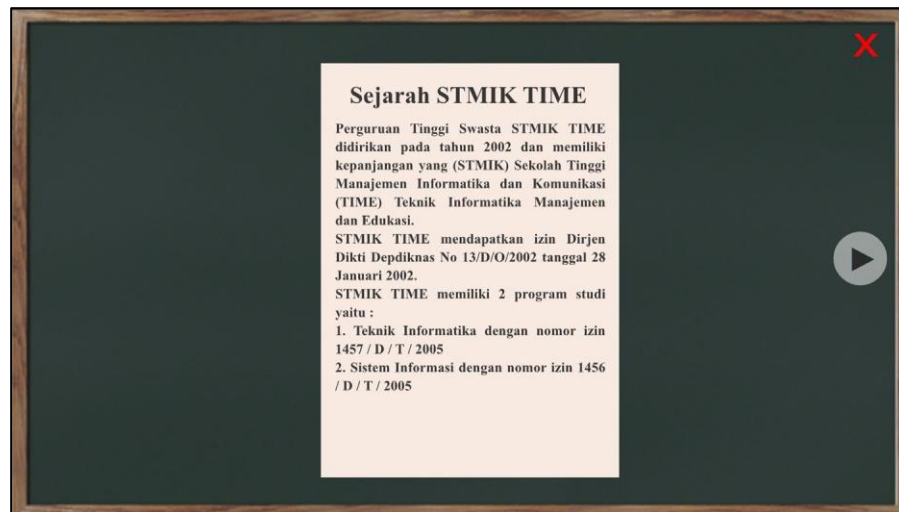
Pada Scene ini terdapat Tiras yang memberi petunjuk kepada user, bahwa kertas yang di papan bisa ditekan.



Gambar 4. 5 Scene 4

4.1.6 Scene 5

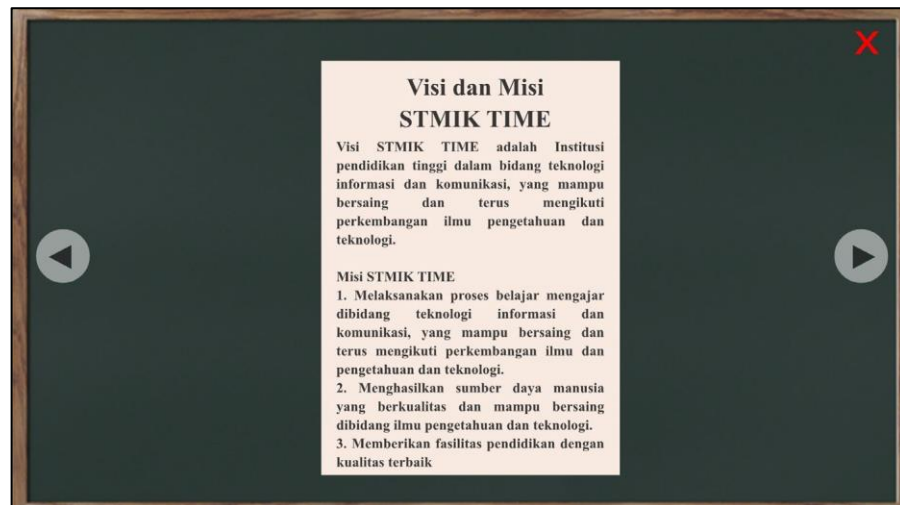
Scene ini adalah kertas yang berada di papan kiri atas pertama. Tanda ‘X’ yang dipojok kanan atas berfungsi sebagai *Close/* menuju *Scene* 4. Selain itu, terdapat tombol panah kanan yang berfungsi untuk menuju *Scene* berikutnya.



Gambar 4. 6 Scene 5

4.1.7 Scene 6

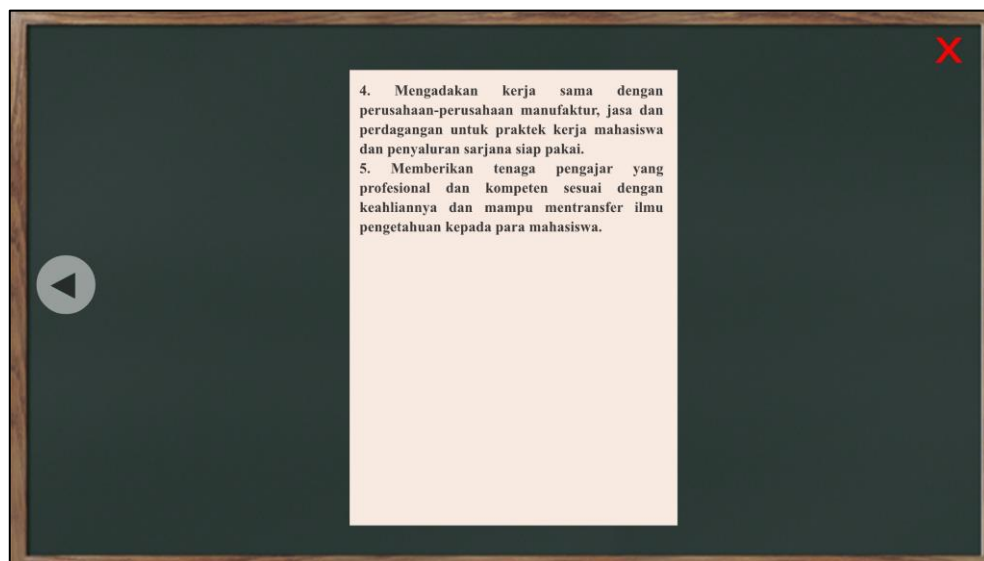
Scene ini adalah *Scene* lanjutan dari *Scene* sebelumnya, *Scene* 5. *Scene* ini juga bisa diakses dengan menekan kertas di papan kiri atas kedua. Sama seperti *Scene* 5, tanda ‘X’ yang dipojok kanan atas berfungsi sebagai *Close/* menuju *Scene* 4. Terdapat juga tombol panah kiri yang berfungsi untuk menuju *Scene* sebelumnya, dan tombol panah kanan yang berfungsi untuk menuju *Scene* selanjutnya.



Gambar 4. 7 Scene 6

4.1.8 Scene 7

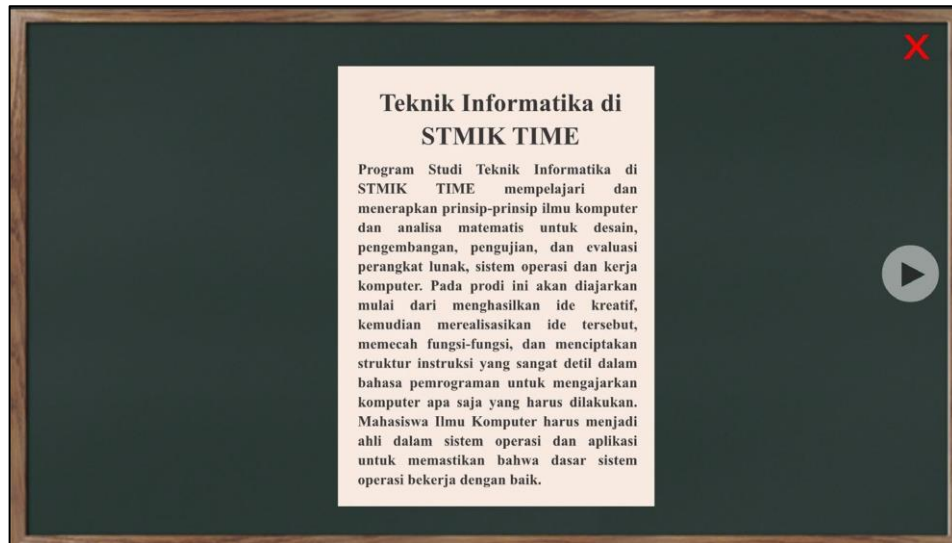
Scene ini adalah Scene lanjutan dari Scene 6. Scene ini juga bisa diakses dengan menekan kertas di papan tengah atas. Tombol- tombol yang berada di Scene ini sama seperti tombol yang berada di Scene sebelumnya.



Gambar 4. 8 Scene 7

4.1.9 Scene 8

Scene ini adalah kertas yang berada di papan kanan atas kedua.



Gambar 4. 9 Scene 8

4.1.10 Scene 9

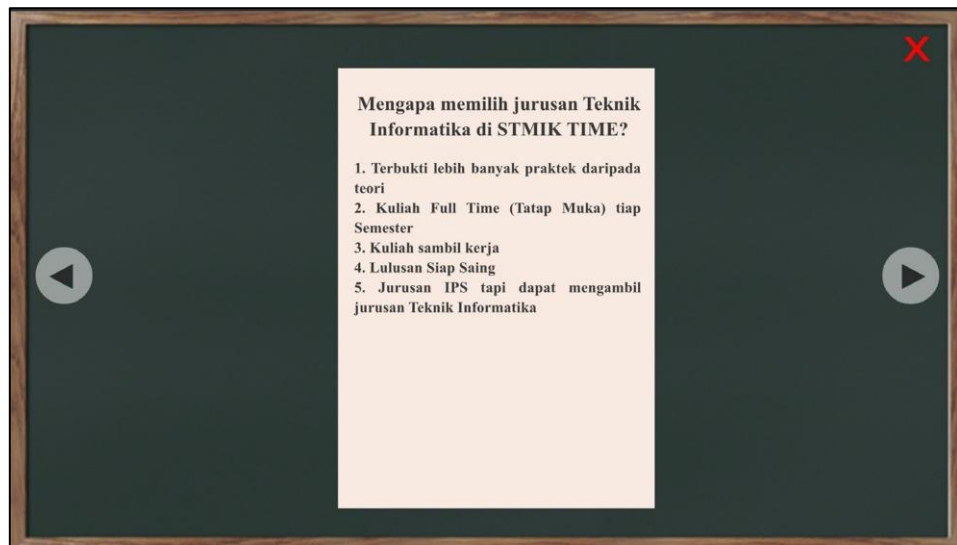
Scene ini adalah *Scene* lanjutan dari *Scene* 8. *Scene* ini juga bisa diakses dengan menekan kertas di papan kanan atas.



Gambar 4. 10 Scene 9

4.1.11 Scene 10

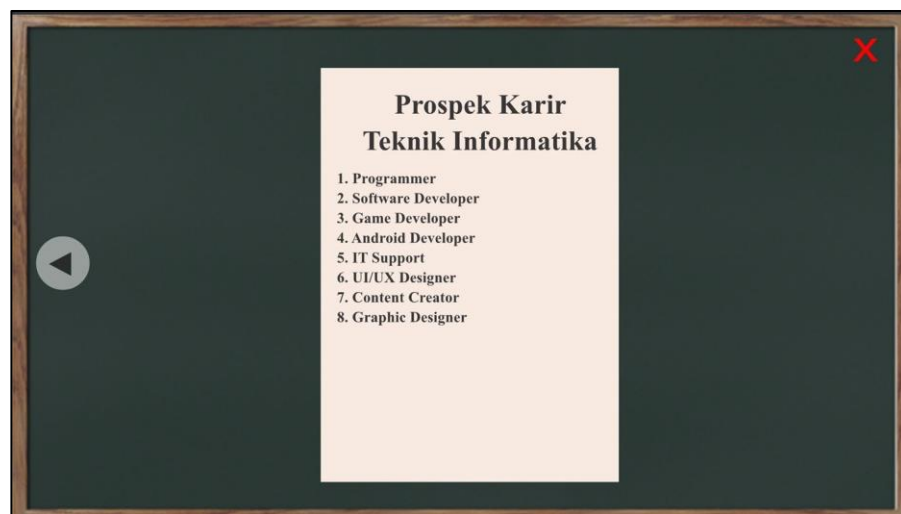
Scene ini adalah *Scene* lanjutan dari *Scene* 9. *Scene* ini juga bisa diakses dengan menekan kertas di papan kiri bawah.



Gambar 4. 11 Scene 10

4.1.12 Scene 11

Scene ini adalah *Scene* lanjutan dari *Scene* 10. *Scene* ini juga bisa diakses dengan menekan kertas di papan kiri kedua bawah.



Gambar 4. 12 Scene 11

4.1.13 Scene 12

Scene ini adalah Ruang Praktek di STMIK TIME. Dan terdapat tombol *Return to Lobby* yang akan menuju *Scene* 02.



Gambar 4. 13 Scene 12

4.1.14 Scene 13

Scene ini adalah Ruang Teori di STMIK TIME.



Gambar 4. 14 Scene 13

4.1.15 Scene 14

Scene ini adalah Ruang Imac di STMIK TIME.



Gambar 4. 15 Scene 14

4.1.16 Scene 15

Scene ini adalah Perpustakaan di STMIK TIME.

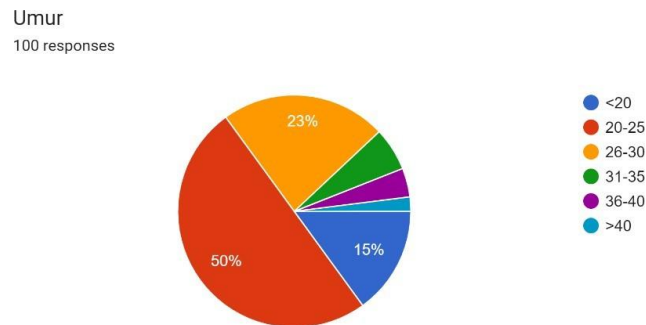


Gambar 4. 16 Scene 15

4.2 Pembahasan

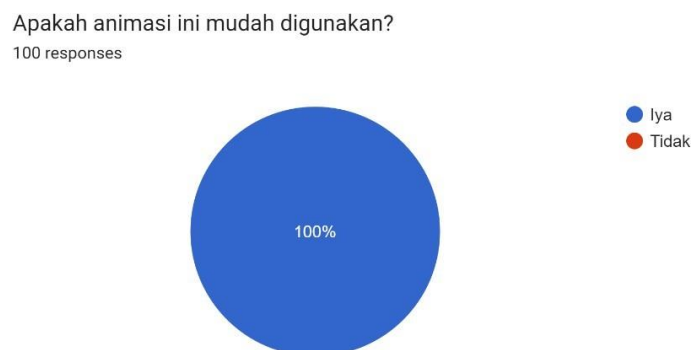
Untuk menguji apakah aplikasi animasi interaktif yang dirancang mampu mempromosikan Teknik Informatika yang ada di STMIK TIME untuk menarik calon mahasiswa. Maka, penulis melakukan survei *online* dengan cara membagikan *link* animasi dan *link* survei ke *social media*.

4.2.1 Deskripsi Data Responden



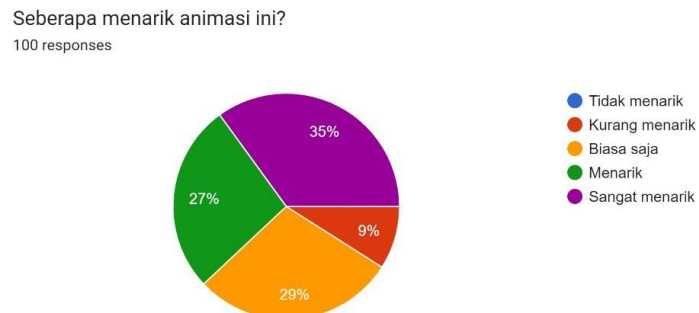
Gambar 4. 17 Chart Persentase Responden Berdasarkan Usia

Berdasarkan Gambar 4.12, diketahui bahwa jumlah responden yang berumur dibawah 20 tahun sebanyak 15 orang dengan presentase 15%. Jumlah responden yang berumur 20-25 tahun sebanyak 50 orang dengan presentase 50%. Jumlah responden yang berumur 26-30 tahun sebanyak 23 orang dengan presentase 23%. Jumlah responden yang berumur 31-35 tahun sebanyak 6 orang dengan presentase 6%. Jumlah responden yang berumur 36-40 tahun sebanyak 4 orang dengan presentase 4%. Dan jumlah responden yang berumur diatas 40 tahun sebanyak 2 orang dengan presentase 2%. Dari data tersebut, dapat dinyatakan bahwa responden yang berumur 20-25 mendominasi dalam pengisian kuisioner.



Gambar 4. 18 Chart Pengisian Kuisioner Pertanyaan Pertama

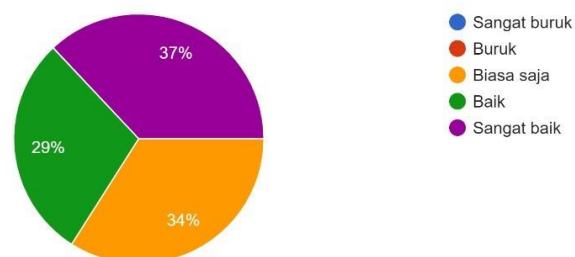
Berdasarkan Gambar 4.13, diketahui bahwa semua responden mudah menggunakan animasi tersebut.



Gambar 4. 19 Chart Pengisian Kuisisioner Pertanyaan Kedua

Berdasarkan Gambar 4.14, diketahui bahwa 35 responden (35%) menilai bahwa animasi ini sangat menarik. Terdapat 27 responden (27%) menilai bahwa animasi ini menarik. Terdapat 29 responden (29%) menilai bahwa animasi ini biasa saja. Dan 9 responden menilai bahwa animasi ini kurang menarik. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa 62 responden (62%) menilai bahwa animasi ini sangat menarik atau menarik, yang menunjukkan bahwa animasi ini mampu menarik perhatian dan memberikan kesan positif.

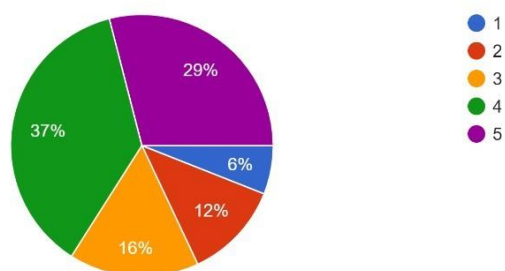
Seberapa baik animasi ini menjelaskan tentang program studi Teknik Informatika di STMIK TIME?
100 responses



Gambar 4. 20 Chart Pengisian Kuisisioner Pertanyaan Ketiga

Berdasarkan Gambar 4.15, diketahui bahwa 37 responden (37%) menilai bahwa animasi ini mampu menjelaskan program studi Teknik Informatika di STMIK TIME dengan sangat baik. Terdapat 29 responden yang menilai bahwa animasi ini menjelaskan program studi Teknik Informatika di STMIK TIME dengan baik. Dan terdapat 34 responden (34%) yang menilai bahwa animasi ini menjelaskan program studi Teknik Informatika di STMIK TIME dengan biasa saja. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa 66 responden (66%) menilai bahwa animasi mampu menjelaskan program studi Teknik Informatika di STMIK TIME ini sangat baik atau baik, yang menunjukkan bahwa animasi ini cukup efektif dalam memberikan informasi yang jelas dan menarik.

Bagaimana tingkat interaktivitas dalam animasi ini?
100 responses

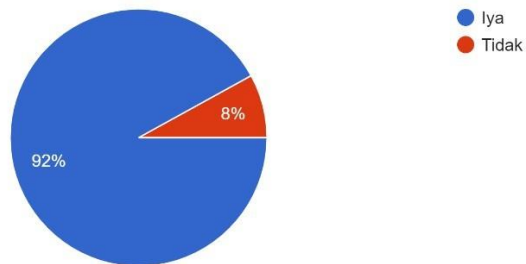


Gambar 4. 21 Chart Pengisian Kuisisioner Pertanyaan Keempat

Berdasarkan Gambar 4.16, diketahui bahwa 29 responden (29%) memilih 5 sebagai tingkat interaktivitas dalam animasi ini. Terdapat 37 responden (37%) memilih 4 sebagai tingkat interaktivitas dalam animasi ini. Terdapat 16 responden (16%) memilih 3 sebagai tingkat interaktivitas dalam animasi ini. Terdapat 12 responden (12%) memilih 2 sebagai tingkat interaktivitas dalam animasi ini. Dan terdapat 6 responden (6%) memilih 1 sebagai tingkat interaktivitas dalam animasi ini. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa 66 responden (66%) tingkat

interaktivitas dalam animasi ini sebagai sangat baik (5) atau baik (4), yang menunjukkan bahwa animasi ini cukup interaktif dan mampu menarik perhatian serta memberikan pengalaman yang lebih mendalam.

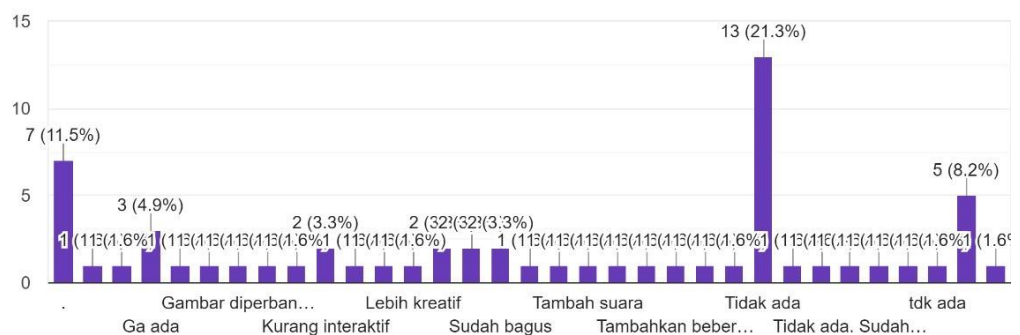
Apakah Anda akan merekomendasikan animasi ini kepada calon mahasiswa lainnya?
100 responses



Gambar 4. 22 Chart Pengisian Kuisiner Pertanyaan Kelima

Berdasarkan Gambar 4.17, diketahui bahwa 92 responden (92%) akan merekomendasikan animasi ini kepada calon mahasiswa lainnya. Dan terdapat 8 responden (8%) tidak akan merekomendasikan animasi ini kepada calon mahasiswa lainnya. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa 92 responden (92%) akan merekomendasikan animasi ini kepada calon mahasiswa lainnya.

Adakah saran tambahan yang ingin Anda bagikan?
61 responses



Gambar 4. 23 Column Chart Pengisian Saran Tambahan dari Kuisiner

Berdasarkan Gambar 4.18, diketahui dari 100 responden, hanya 61 responden yang memberikan saran tambahan dan 39 responden lainnya tidak memberikan saran tambahan.

4.2.2 Kelebihan dan Kekurangan

Kelebihan dari animasi ini antara lain:

1. *User* dapat berinteraksi di animasi ini.
2. Maskot Kampus yang dapat bergerak.
3. Animasi ini sudah ada *dubbing*.
4. Penyampaian informasi lebih menarik.
5. Dapat diakses oleh siapapun.

Kekurangan dari animasi ini antara lain:

1. Animasi yang dirancang masih cukup berat sehingga akan mengakibatkan *lag* (kelambatan).
2. Jumlah informasi dan interaktif yang masih sedikit dikarenakan oleh keterbatasan waktu pengerjaan.
3. Animasi ini belum memiliki *background*.
4. Untuk menjalankan animasi wajib menggunakan *internet*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dan uraian yang telah di jelaskan pada bab- bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Animasi ini dapat dipahami *user* karena memiliki konsep yang menarik yaitu adanya gambar, audio, serta survei yang telah penulis tanyakan ke beberapa responden.
2. Animasi ini dibuat agar dapat menjadi sarana promosi kampus STMIK TIME agar calon mahasiswa dapat memahami jurusan Teknik Informatika dengan lebih baik.
3. Di dalam animasi juga terdapat *subtitle* agar *user* dapat memahami animasi tersebut.

5.2 Saran

Setelah merancang animasi interaktif promosi Teknik Informatika STMIK TIME, adanya beberapa saran yang bisa ditambahkan untuk penelitian selanjutnya, diantaranya:

1. Menambahkan lebih banyak *scene* dan *layer* agar animasi lebih menarik dan lebih banyak informasi yang dapat disampaikan.

2. Menambah *backsound* agar animasi lebih menarik.
3. Pengonsepan animasi yang harus dirancang secara matang agar mendapat animasi yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sardiana and Fitriani, “Pengaruh promosi terhadap minat mahasiswa memilih program studi Pendidikan ekonomi FKIP Universitas Danayu Ikhsanuddin,” *Jurnal Akademik Pendidikan Ekonomi*, vol. 7, no.1, pp. 39, Mei 2020.
- [2] Triyono, Dasmadi, and A. F. Ariestanto TNK, “Pengaruh promosi, biaya, fasilitas, akreditasi, dan lokasi Universitas Boyolalu terhadap minat calon mahasiswa baru,” *Jurnal Ilmu Manajemen dan Akuntansi*, vol. 9, no.2, pp. 221, Desember 2021.
- [3] T. Kuspriyono and A. Rahmadhayanti, “Strategi Promosi Kreatif dan strategi pemasaran inteksin dalam meningkatkan penjualan”, vol.18, no.3, pp. 552, 2021
- [4] D. I. Desrianti, Sudaryono, and R. Diana, “Animasi Interaktif pada Mata Pelajaran Agama Islam,” *Program Sudi Teknik Informatika STMIK Raharja*, vol. 12, no.1, pp. 109, Februari 2019
- [5] S. Alisyafiq, B. Hardiyana, and R.P. Dhaniawaty, “Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Pembelajaran Multimedia Interaktif Algoritma dan Pemograman Dasar Untuk Mahasiswa Berkebutuhan Khusus Berbasis Android,” *Jurnal Pendidikan Kebutuhan Khusus*, vol. 5, no. 2, pp. 136, Agustus 2021.
- [6] Marissa, T. Sobri, and D. Meilantika, “Film Animasi Dampak Penggunaan Gadget Berlebihan SD N 57 Oku Menggunakan Adobe Flash CS6,” *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM)*, vol. 5, no. 1, pp. 55, Juni 2022.

- [7] N.A. Suyadi, A. Zaki, A. Sitepu, K. Andrea, and A. Ikhwan, “Penerapan 12 Prinsip Animasi Dan Motion Graphics Dalam Multimedia”, *Jurnal Jurnal Sains dan Teknologi (JSIT)*, vol. 3, no. 1, pp. 9-13, Maret 2023.
- [8] S.K. Azzuri, and M.L. Anggapuspa, “Perancangan Animasi 3D sebagai Media Promosi Paper Quilling Produksi Pacepulo”, *Jurnal Barik*, vol. 4, no. 3, pp. 67-68, Januari 2023.
- [9] P. Triana, H. Widowati, and Achyani, “Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran IPA Pada Materi Keseimbangan Lingkungan Dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman Untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan”, *Jurnal Pendidikan Biologi Universitas Muhammadiyah Metro*, vol. 12, no. 2, pp. 163-164, November 2021.
- [10] F. Armansyah, Sulton, and Sulthoni, “Multimedia Interaktif sebagai Media Visualisasi Dasar-dasar Animasi”, *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, vol. 2, no. 3, pp. 225, Agustus 2019.
- [11] D.G.A.P. Prabawa, and M.P. Restami, “Pengembangan Multimedia Tematik Berpendekatan Saintifik untuk Siswa Sekolah Dasar”, *Mimbar PGSD Undiksha*, vol. 8, no. 3, pp. 481, Juni 2020.
- [12] Y.N. Prianggi, I.K.B. Astra, and I.G. Suwiwa, “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Materi Bola Voli Kelas X SMAN 1 Tegaldlimo”, *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*, vol. 10, no. 2022, pp. 124, November 2022.

- [13] M. Oktavia, F.A. Wara, and Y.W.B. Woda, “Media Pembelajaran Mengenal Angka, Huruf, Bentuk dan Warna Berbasis Multimedia Interaktif”, *Jurnal In Create*, vol. 7, pp. 3-4, Juni 2021.
- [14] W. Kustiawan, D. I. Multazam, and T. Restilia, “Media dalam Pendekatan Postmodern atau Dekonstruksi”, *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, vol. 9, no. 2, pp. 298, Desember 2022.
- [15] Lustono, F.L. Cahyani, “Pengaruh Media Promosi Digital atau Online dan Viral Marketing Terhadap Keputusan Pada Belanjadolo Online Shop di Kecamatan Banjarnegara”, *Jurnal Medikonis STIE Tamansiswa Banjarnegara*, vol. 20, pp. 3-4, Januari 2020.
- [16] N. Akmal, Y.E. Putri, A.I. Anugerah, “Developing Adobe Animate-based Interactive Learning Media of Table Manner for University Students”, *International Journal for Educational and Vocational Studies*, vol. 4, no. 3, pp. 191, 2022.
- [17] E.A.P. Marpaung, M. Mawaddah, and I.M.Sari, “Edukasi Keterampilan Adobe Illustrator pada SMA Cahaya Medan”, *Community Development Jurnal*, vol. 4, no. 2, Juni 2023.

Lampiran Listing Program

Frame 1 (Scene 0):

```
this.stop();  
this.btnScene0.addEventListener("click",  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_27.bind(this));
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_27()  
{  
    this.gotoAndStop(1);  
}
```

Frame 2 (Scene 1)

```
this.stop();  
createjs.Sound.stop();
```

(Button Kampus)

```
this.btnKampus.addEventListener("click",  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_3.bind(this));
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_3()  
{  
    this.gotoAndStop(2);  
}
```

Frame 3 (Scene 2)

```
this.stop();  
createjs.Sound.stop();
```

(Button Ruang Praktek)

```
this.btnPraktek.addEventListener("click",  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_28.bind(this));
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_28()
{
    this.gotoAndStop(12);
}
```

(Button Ruang Teori)

```
this.btnTeori.addEventListener("click",
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_30.bind(this));
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_30()
{
    this.gotoAndStop(13);
}
```

(Button Ruang Imac)

```
this.btnImac.addEventListener("click",
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_31.bind(this));
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_31()
{
    this.gotoAndStop(14);
}
```

(Button Perpustakaan)

```
this.btnPerpus.addEventListener("click",
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_32.bind(this));
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_32()
{
    this.gotoAndStop(15);
}
```

(Button Previous)

```
this.btnPrevious.addEventListener("click",  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_2.bind(this));
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_2()  
{  
    this.gotoAndStop(1);  
}
```

(Button Next)

```
this.btnNext.addEventListener("click",  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_4.bind(this));
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_4()  
{  
    this.gotoAndStop(3);  
}
```

Frame 4 (Scene 3)

```
this.stop();  
createjs.Sound.stop();
```

(Button Previous)

```
this.btnPrevious1.addEventListener("click",  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_5.bind(this));
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_5()  
{  
    this.gotoAndStop(2);  
}
```

(Button Pintu)

```
this.btnPintu1.addEventListener("click",  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_6.bind(this));
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_6()  
{  
    this.gotoAndStop(4);  
}
```

Frame 5 (Scene 4)

```
this.stop();  
createjs.Sound.stop();
```

(Button Pintu)

```
this.btnPintu2.addEventListener("click",  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_8.bind(this));
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_8()  
{  
    this.gotoAndStop(3);  
}
```

(Button Kertas Sejarah)

```
this.btnSejarah.addEventListener("click",  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_9.bind(this));
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_9()  
{  
    this.gotoAndStop(5);  
}
```

(Button Kertas Visi Misi 1)**(Button Pintu)**

```
this.btnvisimisi1.addEventListener("click",  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_10.bind(this));
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_10()  
{  
    this.gotoAndStop(6);  
}
```

(Button Kertas Visi Misi 2)

```
this.btnvisimisi2.addEventListener("click",  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_11.bind(this));
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_11()  
{  
    this.gotoAndStop(7);  
}
```

(Button Kertas Teknik Informatika)

```
this.bnteknik.addEventListener("click",  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_12.bind(this));
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_12()  
{  
    this.gotoAndStop(8);  
}
```

(Button Kertas Mata Kuliah)

```
this.btnMatkul.addEventListener("click",  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_13.bind(this));
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_13()
{
    this.gotoAndStop(9);
}
```

(Button Kertas Alasan Memilih STMIK TIME)

```
this.btnAlasan.addEventListener("click",
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_14.bind(this));
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_14()
{
    this.gotoAndStop(10);
}
```

(Button Kertas Prospek Kerja)

```
this.btnProspek.addEventListener("click",
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_15.bind(this));
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_15()
{
    this.gotoAndStop(11);
}
```

Frame 6 (Scene 5)

```
this.stop();
createjs.Sound.stop();
```

(Button Next)

```
this.btnNext1.addEventListener("click",  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_16.bind(this));
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_16()  
{  
    this.gotoAndStop(6);  
}
```

Frame 7 (Scene 6)

```
this.stop();  
createjs.Sound.stop();
```

(Button Next)

```
this.btnNext2.addEventListener("click",  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_17.bind(this));
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_17()  
{  
    this.gotoAndStop(7);  
}
```

(Button Previous)

```
this.btnPrevious2.addEventListener("click",  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_18.bind(this));
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_18()
```

```
{  
  
    this.gotoAndStop(5);  
  
}
```

Frame 8 (Scene 7)

```
this.stop();  
  
createjs.Sound.stop();
```

(Button Previous)

```
this.btnPrevious3.addEventListener("click",  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_19.bind(this));
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_19()  
{  
  
    this.gotoAndStop(6);  
  
}
```

Frame 9 (Scene 8)

```
this.stop();  
  
createjs.Sound.stop();
```

(Button Next)

```
this.btnNext3.addEventListener("click",  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_20.bind(this));
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_20()  
{
```

```
        this.gotoAndStop(9);  
    }  
}
```

Frame 10 (Scene 9)

```
this.stop();  
createjs.Sound.stop();
```

(Button Previous)

```
this.btnPrevious4.addEventListener("click",  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_21.bind(this));
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_21()  
{  
    this.gotoAndStop(8);  
}
```

(Button Next)

```
this.btnNext4.addEventListener("click",  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_22.bind(this));
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_22()  
{  
    this.gotoAndStop(10);  
}
```

Frame 11 (Scene 10)

```
this.stop();
```

```
createjs.Sound.stop();
```

(Button Next)

```
this.btnNext5.addEventListener("click",  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_23.bind(this));
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_23()  
{  
    this.gotoAndStop(11);  
}
```

(Button Previous)

```
this.btnPrevious5.addEventListener("click",  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_24.bind(this));
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_24()  
{  
    this.gotoAndStop(9);  
}
```

Frame 12 (Scene 11)

```
this.stop();  
createjs.Sound.stop();
```

(Button Previous)

```
this.btnPrevious6.addEventListener("click",  
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_25.bind(this));
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_25()
{
    this.gotoAndStop(10);
}
```

(Button Close dari Scene 5-11)

```
this.btnClose.addEventListener("click",
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_7.bind(this));
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_7()
{
    this.gotoAndStop(4);
}
```

(Button Return to Lobby dari Scene 12-15)

```
this.stop();
createjs.Sound.stop();
```

```
this.btnLobi.addEventListener("click",
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_29.bind(this));
```

```
function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_29()
{
    this.gotoAndStop(2);
}
```

RIWAYAT HIDUP

Nama : Felicia Floretta
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 29 Maret 2003
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Buddha
Alamat : Jl. Pasundan Gg. Bersama No. 63D Medan
Email : feliciafloretta03@gmail.com

Pendidikan Formal :

2006-2008	TK Pasundan Medan
2008-2014	SD Methodist 5 Medan
2014-2017	SMP Methodist 5 Medan
2017-2020	SMA Methodist 5 Medan
2020-Sekarang	S1 Teknik Informatika STMIK TIME Medan

Medan, 02 Juli 2024



Felicia Floretta

SURAT KEPUTUSAN
NO. 063/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	Didik Aryanto, M.Kom
Pembimbing II	Feriani Astuti Tarigan, M.Kom., M.M

Sebagai Dosen Pembimbing Skripsi atas :

2044023	Felicia Floretta	Teknik Informatika
---------	------------------	--------------------

Dengan Judul Skripsi :

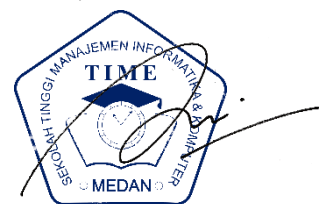
Pengembangan Aplikasi Animasi Interaktif Promosi Program Studi Teknik Informatika

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 : FELICIA FLORETTA
NIM : 2044023
JUDUL SKRIPSI : PERANCANGAN APLIKASI ANIMASI INTERAKTIF PROMOSI PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
NAMA DOSEN : Didik Aryanto, M.Kom
DOSEN PEMBIMBING : ☒ I (SATU) ☐ II (DUA)

TANGGAL BIMBINGAN	CATATAN BIMBINGAN	PARAF
15 Januari 2024	Bab 1 Acc	
18 Februari 2024	Bab 2 Acc	
18 April 2024	Revisi Bab 3	
19 April 2024	Bab 3 Acc	
27 Juni 2024	Revisi Aplikasi	
01 Juli 2024	Aplikasi Acc	
05 Juli 2024	Revisi Bab 3 Acc	
05 Juli 2024	Bab 4 Acc	
05 Juli 2024	Bab 5 Acc	

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, 05 Juli 2024

Dosen Pembimbing,



Didik Aryanto, M.Kom

Mahasiswa,

Felicia Floretta



STMIK TIME

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & KOMPUTER - TIME

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA : FELICIA FLORETTA
NIM : 2044023
JUDUL SKRIPSI : PERANCANGAN APLIKASI ANIMASI INTERAKTIF PROMOSI PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
NAMA DOSEN : Feriani Astuti Tarigan, M.Kom., M.M
DOSEN PEMBIMBING : ☐ I (SATU) ☒ II (DUA)

TANGGAL BIMBINGAN	CATATAN BIMBINGAN	PARAF
16 Januari 2024	Revisi Bab 1 (Pertemuan Offline)	
19 Februari 2024	Bab 1 Acc	
23 Maret 2024	Bab 2 Acc	
25 April 2024	Bab 3 Acc	
05 Juli 2024	Bab 4 Acc	
05 Juli 2024	Bab 5 Acc	

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, 05 Juli 2024

Dosen Pembimbing,



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

Mahasiswa,

Felicia Floretta