

**SIMULASI ANIMASI TATA CARA PENCOBLOSAN PADA PEMILU
CALON ANGGOTA LEGISLATIF TAHUN 2014**

SKRIPSI

**Di ajukan untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat
guna memperoleh gelar Sarjana Komputer
Universitas U'Budiyah Indonesia**



Oleh

**Nama : Wahyu Hidayat
NIM : 10111011**

**PROGRAM STUDI S-1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS U'BUDIYAH INDONESIA
BANDA ACEH
2014**

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul **“Simulasi Animasi Tata Cara Pencoblosan pada Pemilu Calon Anggota Legislatif Tahun 2014”** Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan laporan tugas akhir ini sangat jauh dengan kesempurnaan.

Disamping itu bantuan dari berbagai pihak sangat berperan dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu dengan rasa penuh hormat, tulus dan ikhlas penulis hanturkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas U'Budiyah Indonesia Ibu Marniati, M. Kes
2. Dekan Fakultas Ilmu Komputer Bapak Jurnalis J. Hius, S.T., MBA
3. Ketua Prodi Teknik Informatika Ibu Fathiah, S.T., M. Eng
4. Pembimbing skripsi saya Bapak Faisal Tifta Zany, S.Si., M.Sc
5. Ayahanda, ibunda, kakak, adik dan kerabat yang telah memberikan banyak do'a, serta dorongan dalam penyelesaian penelitian ilmiah ini.
6. Serta teman-teman dan sahabat maupun dosen yang telah memberikan motifasi dan semangat dalam menyelesaikan penelitian ilmiah ini.

Walaupun ada bantuan dari berbagai pihak, penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dan keterbatasan dalam skripsi ini. Untuk saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan.

Banda Aceh, 19 Juni 2014

Wahyu Hidayat

10111011

ABSTRAK

Ada beberapa media yang digunakan untuk memberikan pelatihan atau simulasi kepada masyarakat yang akan melaksanakan pemilu yaitu salah satunya adalah dengan menggunakan media animasi, dimana animasi yang disajikan dapat memberikan gambaran kepada masyarakat tentang bagaimana proses alur yang harus di ikuti oleh masyarakat sebelum melakukan pemilihan pada waktu yang sudah ditentukan dengan harapan bahwa dengan adanya animasi ini pemilu dapat berjalan secara efektif dan efisien sesuai dengan peraturan dan alur yang sudah ditentukan pula. Tata cara pemungutan suara dari setiap pemilu yang diadakan 5 tahun sekali tidak pernah berbeda walau pun ada sedikit peraturan yang baru. Pemilu tahun 2014 merupakan pemilu keempat pada masa reformasi yang diselenggarakan secara serentak pada tanggal 9 April 2014 untuk memilih anggota DPR, DPD, DPRD, DPRD Kab/Kota Se-Indonesia Periode 2014-2019. Pembuatan animasi simulasi pemilu ini menggunakan software Adobe Flash Professional CS5 sebagai media penyampain informasi tata cara pemungutan suara pada pemilu Partai politik dan calon legislatif pada tahun 2014.

Kata Kunci : Animasi, Pemilu, Partai Politik

ABSTRACT

There are several ways that are used to provide training or simulation to the people who will carry out the election that one of them is to use the medium of animation, where the animation is presented may give an idea to the public about how the process flow that must be followed by the public before the election on time already determined in the hope that the presence of these animations can run ineffectively election and efficiently in accordance with the rules and grooves that have been determined as well. Voting procedures for the election held every 5 years did not differ even if there is little new regulations. Election 2014 is the fourth in the past election reform held simultaneously on April 9, 2014 to elect members of the DPR, DPD, DPRD, DPRD Kab / Kota Se-Indonesia period 2014-2019. Making this election simulation animation using the software Adobe Flash Professional CS5 as a medium for informing the voting procedures for the election of political parties and legislative candidates in 2014.

Keywords: Animation, Elections, Political Party

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Tujuan Penelitian	3

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sejarah Singkat Animasi	5
2.2 Pengertian Animasi	5
2.3 Pengertian Multimedia	6
2.4 Metode Animasi dalam Flash.....	6
2.5 Pengertian Flash.....	7
2.6 Animasi 2D	7
2.7 Sejarah Pemilu	7
2.8 Pengenalan Perangkat Lunak	9
2.8.1 Adobe Flash Professional CS5	9
2.8.2 Adobe Photoshop CS	10
2.8.3 Manga Studio EX 4.0.....	10

BAB III. METODELOGI PENELITIAN

3.1 Ruang Lingkup Penelitian.....	12
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	12
3.3 Metode Penelitian.....	13
3.4 Metode Pengolahan Data	13
3.5 Alat dan Bahan.....	14
3.6 Alur Proses Pembuatan Animasi.....	15
3.7 <i>Story Board</i>	16

BAB IV. PEMBAHASAN DAN HASIL

4.1 Alur Proses Pembuatan Animasi.....	21
4.2 Pembuatan Gambar	21
4.2.1 Interface Manga.....	21
4.2.2 Tool-tool dalam Manga.....	22

4.3 Proses Penggambaran.....	22
4.4 Proses Pewarnaan.....	23
4.5 Cropping.....	23
4.6 Pembuatan Animasi	24
4.6.1 Animasi Pembukaan.....	25
4.6.2 Animasi Kosua	26
4.6.3 Animasi Masuk TPS	27
4.6.4 Animasi Kasih DPT	28
4.6.5 Animasi Mengantri.....	29
4.6.6 Animasi Memberi Surat Suara	30
4.6.7 Animasi Menuju Bilik Suara.....	31
4.6.8 Animasi Coblos DPR	32
4.6.9 Animasi Coblos DPD	33
4.6.10 Animasi Coblos DPRA	34
4.6.11 Animasi Coblos DPRK	35
4.6.12 Animasi Kotak Suara	36
4.6.13 Animasi Celup Tinta	37
4.6.14 Animasi Keluar TPS	38
4.6.15 Animasi Penutup	39
4.7 Proses Convert SWF ke AVI	40
4.8 Proses Penggabungan Animasi dan Suara	41

BAB V. KESIMPULAN SARAN

5.1 Kesimpulan	43
5.2 Saran.....	43

DAFTAR PUSTAKA..... 44

LAMPIRAN

BIODATA PENULIS

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Halaman Awal Adobe Flash Professional CS 5.....	9
Gambar 3.1 Alur proses pembuatan animasi	15
Gambar 3.2 Tata Cara Pemungutan Suara	16
Gambar 4.1 Interface Manga.....	21
Gambar 4.2 Proses Pewarnaan	23
Gambar 4.3 Cropping.....	24
Gambar 4.4 Animasi Pembukaan.....	25
Gambar 4.5 Animasi Kosua	26
Gambar 4.6 Animasi Masuk TPS.....	27
Gambar 4.7 Animasi Kasih DPT	28
Gambar 4.8 Animasi Mengantri.....	29
Gambar 4.9 Animasi diberi Surat Suara	30
Gambar 4.10 Animasi Menuju Bilik Suara.....	31
Gambar 4.11 Animasi Coblos DPR	32
Gambar 4.12 Animasi Coblos DPD	33
Gambar 4.13 Aniasi Coblos DPRA	34
Gambar 4.14 Animasi Coblos DPRK	35
Gambar 4.15 Animasi Kotak Suara	36
Gambar 4.16 Animasi Celup Tinta	37
Gambar 4.17 Animasi Keluar TPS.....	38
Gambar 4.18 Animasi Penutup	39
Gambar 4.19 Proses <i>Convert</i> SWF ke AVI	40
Gambar 4.20 Proses Penggabungan Animasi dengan Suara.....	41

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	12
Tabel 3.2 <i>Storyboard</i>	16

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bangsa Indonesia telah menyelenggarakan pemilihan umum sejak zaman kemerdekaan. Semua pemilihan umum itu tidak diselenggarakan dalam kondisi yang vacuum, tetapi berlangsung di dalam lingkungan yang turut menentukan hasil pemilihan umum tersebut. Dari pemilu yang telah diselenggarakan juga dapat diketahui adanya usaha untuk menemukan sistem pemilihan umum yang sesuai untuk diterapkan di Indonesia. Pemilihan Umum (Pemilu) adalah proses pemilihan orang-orang untuk mengisi jabatan-jabatan politik tertentu.

Pemilu tahun 2014 merupakan pemilu keempat pada masa reformasi yang diselenggarakan secara serentak pada tanggal 9 April 2014 untuk memilih anggota DPR, DPD, DPRD, DPRD Kab/Kota Se-Indonesia Periode 2014-2019. Sistem Pemilu untuk memilih Anggota DPR, DPRD Provinsi, DPRD Kab/Kota, dilaksanakan dengan sistem perwakilan bercabang (proporsional) dengan sistem daftar calon terbuka dan untuk memilih Anggota DPD dilaksanakan dengan sistem distrik berwakil banyak dimana setiap provinsi memiliki 4 (empat) perwakilan Asas Pemilu 2014. Pemilu 2014 dilaksanakan secara efektif dan efisien berdasarkan azas langsung, umum, bebas, rahasia, jujur dan adil.

Tata cara pemungutan suara dari setiap pemilu yang diadakan 5 tahun sekali tidak pernah berbeda walau pun ada sedikit peraturan yang baru. Pemilih yang telah menerima surat suara melakukan kegiatan menuju bilik suara, membuka surat surat lebar-lebar dan meletakkan di atas meja yang disediakan sebelum dicoblos, mencoblos surat suara dengan paku di atas alas coblos yang telah disediakan, melipat kembali surat suara seperti semula, sehingga tanda tangan Ketua KPPS (tetap terlihat dan tanda coblos tidak dapat dilihat). Setelah memberikan suara di bilik suara, pemilih menuju tempat kotak suara dan memperlihatkan kepada Ketua KPPS bahwa surat suara dalam keadaan terlipat

dan terlihat tanda tangan Ketua KPPS, memasukkan surat suara ke dalam masing-masing kotak suara dengan dipandu oleh Anggota KPPS Keenam, secara berurutan ke dalam kotak suara Pemilu Anggota DPR, DPD, DPRD Provinsi, dan DPRD Kabupaten/Kota. Kemudian Mencelupkan salah satu jari ke dalam botol tinta yang telah disediakan hingga mengenai seluruh bagian kuku sebelum ke luar TPS.

Ada beberapa media yang digunakan untuk memberikan pelatihan atau simulasi kepada masyarakat yang akan melaksanakan pemilu yaitu salah satunya adalah dengan menggunakan media animasi, dimana animasi yang disajikan dapat memberikan gambaran kepada masyarakat tentang bagaimana proses alur yang harus di ikuti oleh masyarakat sebelum melakukan pemilihan pada waktu yang sudah ditentukan dengan harapan bahwa dengan adanya animasi ini pemilu dapat berjalan secara efektif dan efisien sesuai dengan peraturan dan alur yang sudah ditentukan pula. Dengan demikian penullis menuangkan ide ini ke dalam bentuk Tugas Akhir dengan judul ”Simulasi Animasi Tata Cara Pencoblosan pada Pemilu Calon Anggota Legislatif Tahun 2014”.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan adanya penjelasan dari latar belakang diatas, maka penulis mendapatkan rumusan masalah yang akan dikaji dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana membuat Simulasi Animasi Tata Cara Pencoblosan pada Pemilu Calon Anggota Legislatif Tahun 2014 sebagai media simulasi berbasis animasi.
- b. Bagaimana membuat langkah-langkah Proses Alur Pemilihan ke dalam sebuah animasi.
- c. Bagaimana menghasilkan Simulasi Animasi Tata Cara Pencoblosan pada Pemilu Calon Anggota Legislatif Tahun 2014 sebagai media informasi tentang tata cara pemilihan.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada pembuatan simulasi animasi tata cara pencoblosan ini adalah sebagai berikut :

- a. Pembuatan simulasi animasi hanya pada tata cara pemilihan saja.
- b. Animasi hanya menampilkan tokoh, kosua (Ikon Pemilu 2014) dan anggota KPPS. Serta propertinya hanya menampilkan bilik suara, kursi, meja, tinta, surat suara.
- c. Penambahan Suara, Audio dan beberapa kata-kata petunjuk.
- d. Animasi tidak menampilkan lingkungan di luar area pemungutan suara.
- e. Tidak menggunakan *actionsript*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penulisan ini adalah :

- a. Memberikan informasi tata cara pemungutan suara dari animasi simulasi bagi masyarakat.
- b. Mempermudah bagi panitia KPU (Komisi Pemilihan Umum) untuk memberikan gambaran tata cara pemungutan suara yang baik dan benar.
- c. Animasi ini juga dapat digunakan sebagai informasi kepada calon pemilih yang baru terdaftar.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang penulis ambil dari tulisan ini adalah :

- a. Sebagai media untuk mempermudah penyampaian informasi tentang bagaimana tata cara pencoblosan pada pemilu calon anggota legislatif tahun 2014 kepada calon pemilih melalui animasi simulasi.

- b. Memberikan pemahaman kepada para calon pemilih dengan media animasi agar proses pemilihan berjalan sesuai dengan tata cara yang sudah ditentukan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sejarah Singkat Animasi

Penggunaan animasi sedang berkembang saat ini, misalnya dalam penggunaan animasi pendidikan dan animasi instruksional. Bentuk klasik dari animasi adalah “film kartun” yang dikembangkan di awal 1990-an oleh Ub Iwerks, Walt Disney, dan yang lainnya. Diperlukan hingga 24 pekerja menggambar yang berbeda untuk tampilan animasi selama satu detik.

Oleh karena pembuatan animasi sangat memakan waktu dan juga biaya, kebanyakan animasi untuk tv dan gambar hidup datang dari studio animasi profesional. Bagaimanapun juga, bidang dari animasi mandiri telah hidup sedikitnya sejak tahun 1910-an (yaitu : memelopori stop-motion animator Ladislav Starevich di Russian Empire), dengan animasi yang telah diproduksi oleh studio mandiri (dan kadang-kadang oleh seorang individu). Beberapa produser animasi mandiri sudah melanjutkan ke industri animasi yang profesional. Bill Plympton adalah salah satu yang paling terkenal dari animator mandiri. (Simarmata, 2007 : 91).

2.2 Pengertian Animasi

Secara umum, animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan atau menggerakkan benda mati. Sebuah benda mati diberikan dorongan kekuatan, semangat, dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya berkesan hidup. Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan.” Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan. Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri (Fernandez, 2002).

2.3 Pengertian Multimedia

Multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video (Rosch, 1996) atau Multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar dan teks (McCormick, 1996) atau Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar (Turban dkk, 2002) atau Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video (Robin dan Linda, 2001).

2.4 Metode Animasi dalam Flash

Pada dasarnya Adobe Flash Professional membagi animasi dalam 2 metode, yaitu:

a. Frame by frame animation

Yaitu : Pembuatan animasi dengan cara melakukan perubahan objek pada setiap frame secara manual, sehingga dihasilkan perubahan gambar yang teratur. Metode ini biasanya digunakan pada animasi dengan perubahan bentuk objek secara terus- menerus. Misalnya, film kartun.

b. Tweened animation

Yaitu : Pembuatan animasi dengan cara menentukan dua poin keadaan pada objek awal dan akhir, sedangkan macromedia flash membuat rangkaian gerakan diantaranya. Animasi yang dihasilkan menggunakan metode ini adalah gerakan yang halus perubahan letak ukuran rotasi bentuk maupun warna.

2.5 Pengertian Flash

Flash merupakan program animasi 2D berbasis vektor, yang telah banyak digunakan oleh para animator untuk membuat berbagai animasi. Misalnya animasi kartun, web, movie, presentasi, Company Profile, e-card, dan bahkan game-pun bisa dibuat dalam program flash ini. (Madcoms, 2011 : 2)

2.6 Animasi 2D

Animasi 2D adalah salah satu bentuk grafik 2D yang bergerak dengan berbagai macam transformasi yang digunakan. Untuk membuat objek grafik 2D menjadi bergerak dapat dilakukan dengan berbagai macam teknik animasi, seperti:

- a. Transformasi posisi
- b. *Tweening*
- c. *Morphing*
- d. *Marquee*

Pada transformasi posisi, animasi yang dilakukan adalah dengan memindahkan posisi gambar. (Basuki, 2006 : 29)

2.7 Sejarah Pemilu

Pemilihan umum (pemilu) di Indonesia pada awalnya ditujukan untuk memilih anggota lembaga perwakilan, yaitu DPR, DPRD Provinsi, dan DPRD Kabupaten/Kota. Setelah amandemen keempat UUD 1945 pada 2002, pemilihan presiden dan wakil presiden (pilpres), yang semula dilakukan oleh MPR, disepakati untuk dilakukan langsung oleh rakyat sehingga pilpres pun dimasukkan ke dalam rezim pemilu. Pilpres sebagai bagian dari pemilu diadakan pertama kali pada Pemilu 2004. Pada 2007, berdasarkan Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2007, pemilihan kepala daerah dan wakil kepala daerah (pilkada) juga dimasukkan sebagai bagian dari rezim pemilu. Di tengah masyarakat, istilah "pemilu" lebih sering merujuk kepada pemilu legislatif dan pemilu presiden dan wakil presiden yang diadakan setiap 5 tahun sekali.

Pemilihan umum di Indonesia menganut asas "Luber" yang merupakan singkatan dari "Langsung, Umum, Bebas dan Rahasia". Asal "Luber" sudah ada sejak zaman Orde Baru. Langsung berarti pemilih diharuskan memberikan suaranya secara langsung dan tidak boleh diwakilkan. Umum berarti pemilihan umum dapat diikuti seluruh warga negara yang sudah memiliki hak menggunakan suara. Bebas berarti pemilih diharuskan memberikan suaranya tanpa ada paksaan dari pihak manapun, kemudian Rahasia berarti suara yang diberikan oleh pemilih bersifat rahasia hanya diketahui oleh si pemilih itu sendiri.

Kemudian di era reformasi berkembang pula asas "Jurdil" yang merupakan singkatan dari "Jujur dan Adil". Asas jujur mengandung arti bahwa pemilihan umum harus dilaksanakan sesuai dengan aturan untuk memastikan bahwa setiap warga negara yang memiliki hak dapat memilih sesuai dengan kehendaknya dan setiap suara pemilih memiliki nilai yang sama untuk menentukan wakil rakyat yang akan terpilih. Asas adil adalah perlakuan yang sama terhadap peserta pemilu dan pemilih, tanpa ada pengistimewaan ataupun diskriminasi terhadap peserta atau pemilih tertentu. Asas jujur dan adil mengikat tidak hanya kepada pemilih ataupun peserta pemilu, tetapi juga penyelenggara pemilu. Pemilihan umum diadakan sebanyak 10 kali yaitu tahun 1955, 1971, 1977, 1982, 1987, 1992, 1997, 1999, 2004 dan 2009.

2.8 Pengenalan Perangkat Lunak

2.8.1 Adobe Flash Professional CS 5



Gambar. 2.1 Halaman Awal Adobe Flash Professional CS 5

Program Adobe Flash Professional CS5 merupakan salah satu program animasi 2D vektor yang sangat handal. Tidak heran jika dalam perkembangannya, program Adobe Flash melakukan banyak penyempurnaan pada setiap versinya. Dalam versi CS5 ini, Adobe Flash mengusung beberapa fitur baru yang membuat Adobe Flash semakin canggih untuk urusan animasi 2D berbasis vektor. Hebatnya lagi, dengan Adobe Flash Professional CS5 kita dapat membuat berbagai aplikasi animasi 2D mulai dari animasi kartun, animasi interaktif, game, company profile, presentasi, video clip, movie, web animasi dan aplikasi animasi lainnya sesuai kebutuhan kita. Dan kini Flash didukung dengan kemampuannya dalam membuat animasi transformasi 3D, serta panel yang khusus untuk pembuatan animasi dengan Actions Script yang lebih mudah pemakaiannya. (Madcoms, 2011)

Keunggulan dan Kelemahan

- Merupakan teknologi animasi web yang paling populer saat ini sehingga banyak didukung oleh berbagai pihak.

- Ukuran file yang kecil dengan kualitas yang baik.
- Kebutuhan hardware yang tidak tinggi.
- Dapat membuat website, cd-interaktif, animasi web, animasi kartun, kartu elektronik, iklan TV, banner di web, presentasi interaksi, permainan, aplikasi web dan handphone.
- Dapat ditampilkan di berbagai media seperti Web, CD-ROM, VCD, DVD, Televisi, Handphone dan PDA.
- Adanya *Actionscript*. Dengan *actionsript* anda dapat membuat animasi dengan menggunakan kode sehingga memperkecil ukuran file. Karena adanya actionscript ini juga Flash dapat untuk membuat game karena script dapat menyimpan variable dan nilai, melakukan perhitungan, dsb. yang berguna dalam game. Selain itu, Flash adalah program berbasis vektor.

2.8.2 Adobe Photoshop CS

Adobe Photoshop merupakan salah satu aplikasi yang ditujukan untuk menyunting dan memanipulasi *image (image-editing)*. Adobe Photoshop adalah aplikasi canggih dan populer yang saat ini yang banyak membantu para profesional dalam dunia fotografi dan pracetak. Versi terbaru dari Adobe Photoshop adalah Adobe Photoshop CS.

Adobe Photoshop CS sebagai “*the professional standart in desktop digital imaging*” merupakan pengembangan dari Adobe Photoshop versi sebelumnya yang dikonsentrasikan agar program aplikasi ini lebih mudah dipakai, lengkap, andal, fleksibel, dan efisien. Dengan Adobe Photoshop CS, kita dapat dengan mudah membuat dan menyunting *image* dengan kualitas tinggi yang siap untuk dicetak, ditempatkan disitus *web*, atau untuk keperluan lain. (Permana, 2005)

2.8.3 Manga Studio EX 4.0

Manga Studio merupakan perangkat lunak komik dan pembuatan manga yang terkemuka di dunia karena memberikan tool-tool yang membantu komikus dalam meningkatkan dan menyempurnakan ilustrasi pena dan kertas mereka.

Manga Studio atau dikenal di Jepang sebagai ComicStudio tersedia untuk sistem operasi Mac OS X dan Microsoft Windows. Manga Studio telah dikembangkan sejak tahun 2001 oleh perusahaan software grafis Jepang Celcys. Namun, baru didistribusikan ke pasar barat oleh Smith Micro Software pada tahun 2007. Manga Studio memiliki tool-tool, seperti pensil, pena penghapus, penggaris, kuas, dan alat seleksi yang dapat diatur sesuai dengan kebutuhan. Manga Studio memudahkan penggunaannya dalam proses sketsa, penintaan, dan pewarnaan.

BAB III

3.1 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup masalah dalam penelitian ini terdapat beberapa hal yang menjadi batasan dalam pengembangan atau dalam penggunaannya nanti, yakni meliputi :

- Pengumpulan data dan pembuatan simulasi animasi tata cara pencoblosan pada pemilu pada Bag. Hukum di KIP (Komisi Independen Pemilihan)
- Proses pembuatan animasi menggunakan *software* Adobe Flash Professional CS5
- Data yang digunakan berupa hasil pengambilan data dari wawancara langsung pada staf Bag. Hukum di KIP (Komisi Independen Pemilihan)

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini, penulis mengambil tempat lokasi penelitian pada Bag. Hukum Komisi Independen Pemilihan (KIP) Kota Banda Aceh. Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan informasi tata cara pencoblosan yang sesuai dengan aturan-aturan dan langkah-langkah sebenarnya. Adapun runtutan kegiatan penelitian digambarkan seperti tabel 3.1.

Tabel 3.1 Jadwal penelitian.

No	Kegiatan	Bulan, Minggu Dan Tahun																							
		Februari 2014				Maret 2014				April 2014				Mei 2014				Juni 2014							
1	Studi Literatur																								
2	Studi Lapangan																								
3	Pengumpulan Data																								
4	Desain Animasi																								
5	Evaluasi																								
6	Penulisan Laporan																								

3.3 Metode Penelitian

Di dalam pengumpulan data tugas akhir ini dibutuhkan pengumpulan data-data yang akan diperoleh suatu metode yang relevan dan jelas. Metode-metode yang akan digunakan sebagai berikut :

a. **Kebutuhan Data**

Kebutuhan yang diperlukan dalam pembuatan animasi ini yaitu pengambilan data tentang informasi mengenai proses alur pemilihan pada pemilu pada Kantor KIP (Komisi Independen Pemilihan) diBag. Hukum.

b. **Perancangan Animasi**

Perancangan ini dilakukan untuk mengetahui tahap-tahap pengerjaan dari awal sampai akhir. Untuk perancangan animasi ini dilakukan dengan proses tahap ke tahap dengan menggunakan storyboard.

c. **Pembuatan Animasi**

Pada tahap pembuatan ini merupakan akhir dari perancangan dan memulai pembuatan animasi secara keseluruhan sesuai dengan langkah-langkah pada pencoblosan. Pembuatan animasi simulasi ini menggunakan aplikasi Adobe Flash Professional CS5.

3.4 Metode Pengolahan Data

Dalam pengolahan data diperlukan tahap-tahap dalam penelitian yang akan dirincikan sebagai berikut :

a. **Analisis**

Tahap analisis ini bertujuan untuk mengetahui potensi, kendala, dan alternatif solusi yang akan dilakukan didalam proses penelitian.

b. Sintesis

Pada tahap ini hasil dari analisis yang penulis lakukan selanjutnya dikembangkan ke dalam perancangan yang sesuai dengan kebutuhan penelitian.

c. Konsep dan Perencanaan

Di tahap ini terdapat alternatif yang dihasilkan dari sintetis yang kemudian dikembangkan menjadi konsep dasar, konsep desain dan perancangan yang akan dikembangkan.

d. Desain

Tahap desain ini merupakan akhir dari konsep perencanaan yang telah dikembangkan secara detil dan digambarkan ke dalam bentuk animasi.

3.5 Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan Animasi Simulasi Proses Alur Pemilihan Pada Pemilu terdiri dari :

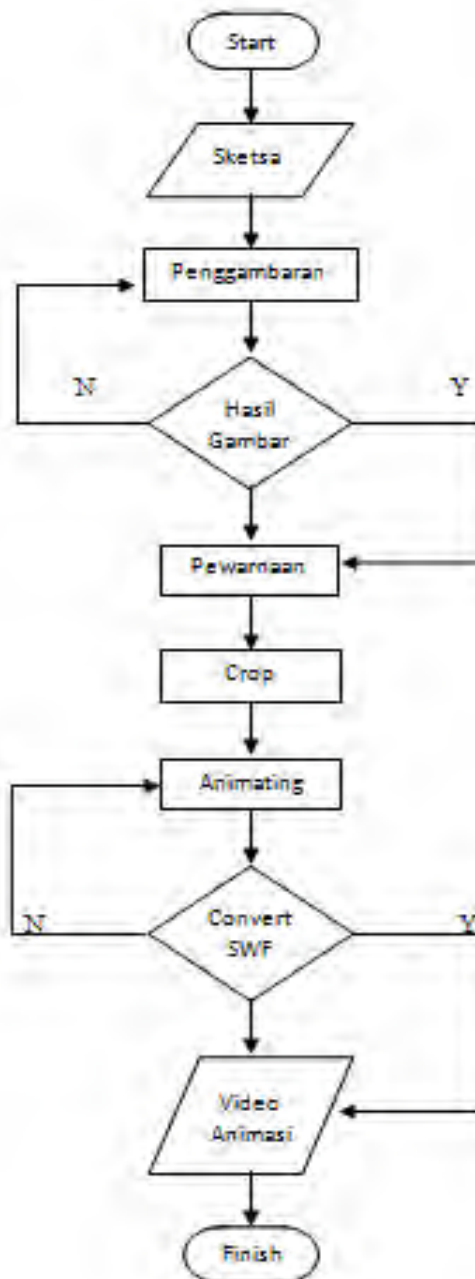
a. *Hardware*

- *Processor* Intel Core i3
- RAM 2 GB
- *Hard-disk* 500 GB

b. *Software*

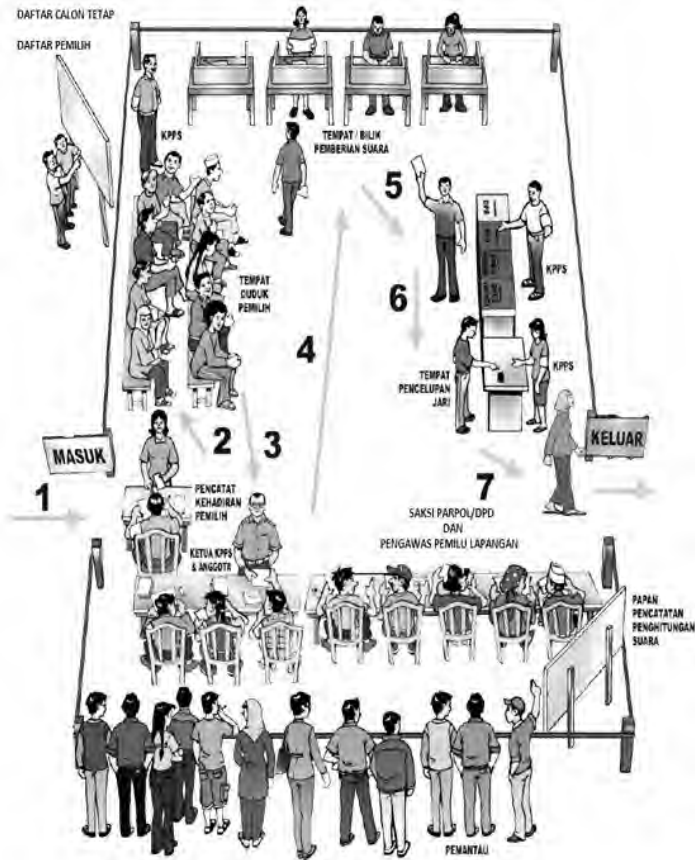
- Adobe Flash Professional CS 5
- Adobe Photoshop CS
- Manga Studio EX 4.0
- iWisoft Flash SWF to Video Converter
- AVS Video Editor

3.6 Alur Proses Pembuatan Animasi



Gambar. 3.1 Alur Proses Pembuatan Animasi

TATA CARA PEMUNGUTAN SUARA



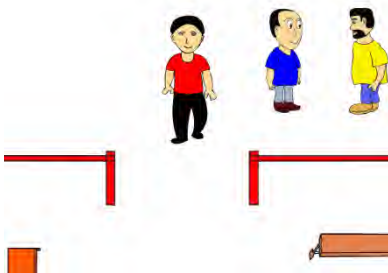
Gambar. 3.1 Tata Cara Pemungutan Suara

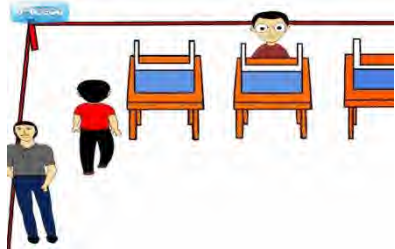
3.7 Storyboard

Storyboard merupakan konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual, termasuk audio dengan mengolah elemen desain grafis berupa bentuk dan gambar, huruf dan warna, serta tata letaknya, sehingga pesan dan gagasan dapat diterima oleh sasarannya.

Adapun *storyboard* dari animasi ini dapat dilihat pada tabel 3.2 .

Tabel 3.2 *Storyboard*

Scene	Desain Board	Durasi	Keterangan
1		00:00:03	Pembukaan awal akan kata-kata dan judul animasi.
2		00:00:40	Kemudian muncul ikon pemilu, yang akan memperkenalkan diri dan memulai memberikan langkah-langkah tata cara pemungutan suara.
3		00:00:09	Akan ada peran utama animasi yang akan bergerak masuk kedalam TPS, dan diiringi dengan audio.

Scene	Desain Board	Durasi	Keterangan
4		00:00:07	Peran utama animasi akan menuju keketua KPPS menunjukkan DPT nya.
5		00:00:05	Setelah itu peran utama animasi akan menuju tempat duduk untuk mengantri.
6		00:00:07	Setelah itu peran utama animasi dipanggil untuk diberikan surat suara untuk melakukan pencoblosan.
7		00:00:07	Peran utama animasi akan menuju tempat bilik suara untuk melakukan pencoblosan.

Scene	Desain Board	Durasi	Keterangan
8		00:00:08	Akan muncul surat suara untuk DPR.
9		00:00:11	Akan muncul surat suara untuk DPD.
10		00:00:09	Akan muncul surat suara untuk DPRD Provinsi
11		00:00:04	Akan muncul surat suara untuk DPRD Kab. Kota.

Scene	Desain Board	Durasi	Keterangan
12		00:00:04	Peran utama animasi akan menuju ke kotak suara untuk menaruh surat suara yang telah dicoblos.
13		00:00:05	Peran utama animasi akan menuju ke anggota KPPS bagian akhir untuk mencelupkan jarinya ketinta tanda bahwa telah melaksanakan hak pilihnya.
14		00:00:08	Setelah semua langkah-langkah pemungutan suara selesai, peran utama animasi akan keluar dari TPS dan pulang.
15		00:0:10	Dan bagian akhir akan muncul lagi ikon pemilu dan mengakhiri animasi.

BAB IV

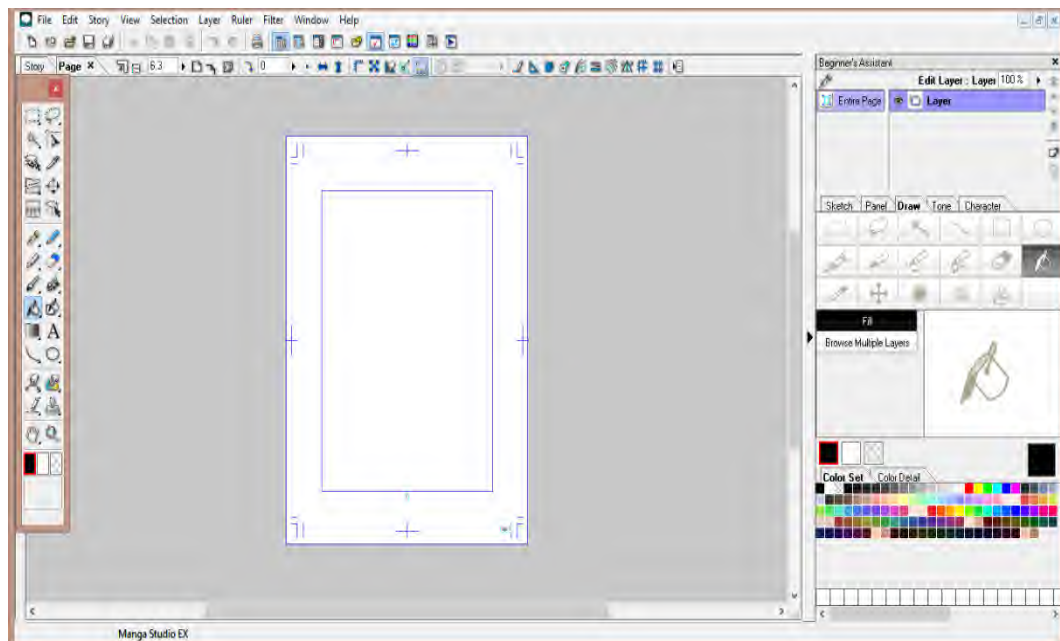
PEMBAHASAN DAN HASIL

4.1 Pembuatan Gambar

Proses pembuatan gambar pada animasi ini dimulai dengan pengumpulan beberapa objek gambar yang penulis perlukan. Adapun proses pembuatan gambar dalam pembuatan animasi ini penulis menggunakan software Manga Studio EX 4.0 sebagai berikut :

4.1.1 Interface Manga

Pada proses penggambaran objek animasi penulis menggunakan software Manga Studio EX 4.0 dari dalam bentuk sketsa gambar objek menjadi hasil gambar yang penulis perlukan dalam pembuatan animasi pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Interface Manga

4.1.2 Tool-Tool dalam Manga

Adapun tool-tol manga yang sering penulis gunakan adalah sebagai berikut :



Horizontal Type Tool - Shortcut (T), digunakan untuk membuat teks secara horizontal. Selain alat ini ada juga Vertical Type Tool untuk membuat teks secara vertical dan type mask untuk membuat teks dalam bentuk seleksi.



Paint Bucket Tool - Shortcut (G), digunakan untuk mengecat atau mewarnai area tertentu atau layer tertentu berdasarkan warna depan (foreground color) yang telah dipilih.



Brush Tool - Shortcut (B), digunakan untuk melukis foto atau gambar dengan goresan kuas berdasarkan warna depan (foreground color) yang telah dipilih.



Eraser Tool - Shortcut (E), digunakan untuk menghapus gambar dalam sebuah layer raster.



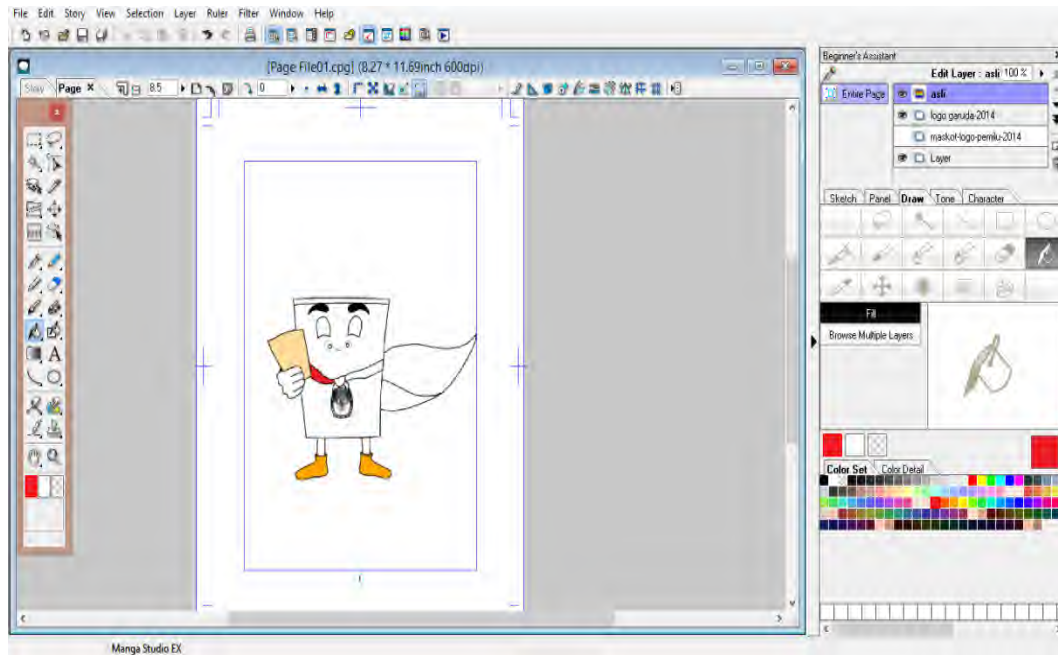
Hand Tool - Shortcut (H), digunakan untuk menggeser/memindah bidang pandang foto atau gambar di dalam window view area atau dalam kondisi gambar sedang di perbesar (zoom in). Cukup tekan dan tahan tombol spasi untuk meminjam alat ini.

4.2 Proses Penggambaran

Pada proses penggambaran dimulai, penulis menggambar tokoh-tokoh dalam animasi kemudian penulis menggambar *background* sekeliling ruangan dalam TPS yang diperlukan dalam animasi simulasi pemilu.

4.3 Proses Pewarnaan

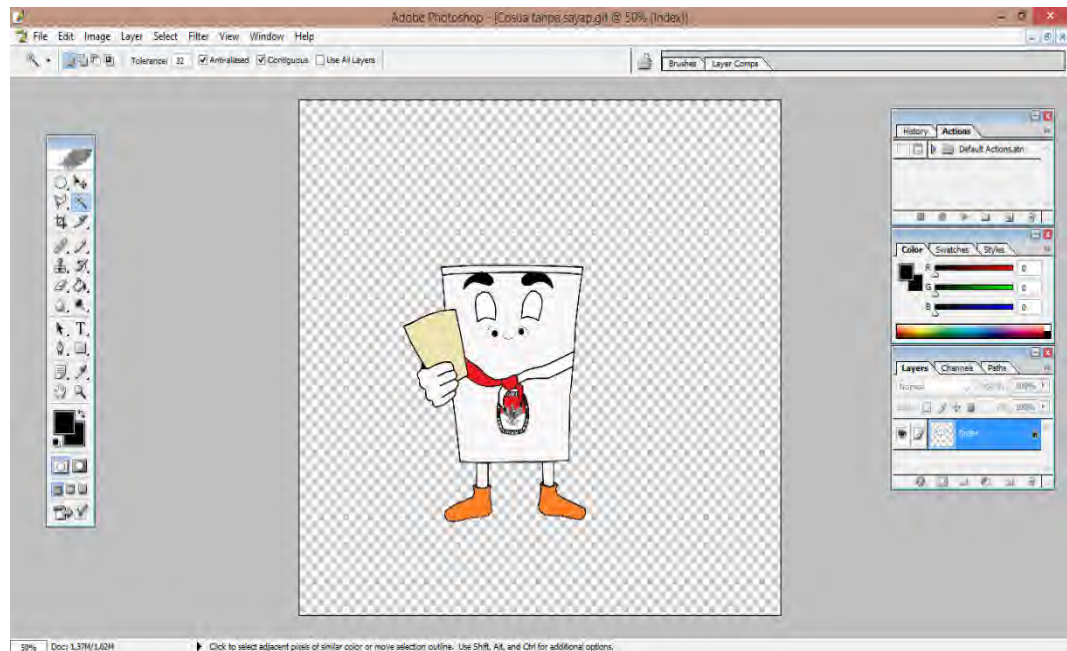
Pada proses pewarnaan pada Manga menggunakan tool *draw*. Sebelumnya pilih layer dan pilih Change Layer Type dan pilih Color Model dan pilih Color dan pilih ok dapat dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Proses Pewarnaan

4.4 Cropping

Pada proses pemotongan gambar penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop CS. Pertama penulis memilih gambar yang akan dicrop, kemudian klik file open pilih gambar dan *open*. Setelah itu gambar akan muncul, dan pilih tool Magic Wand Tool kemudian klik digambar, kemudian klik dua kali pada layer gambar, akan muncul *new layer* dan pilih ok. Setelah itu klik Del pada *keyboard* dan gambar akan tampil pada layer baru, kemudian klik Ctrl+D pada *keyboard* dan Cropping selesai seperti terlihat pada gambar 4.3.



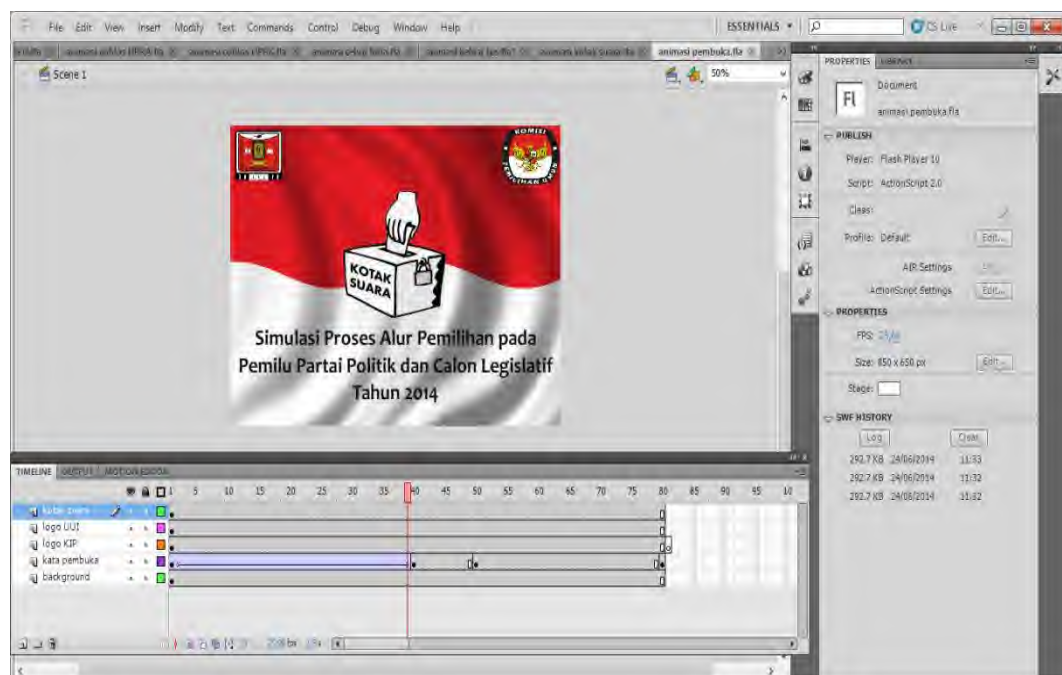
Gambar 4.3 Cropping

4.5 Pembuatan animasi

Setelah karakter tokoh-tokoh dan background sekeliling TPS selesai. Barulah tahap pembuatan animasi dibuat. Pembuatan animasi simulasi ini menggunakan Adobe Flash Professional CS5. Adapun tahap-tahapan pembuatan animasi simulasi pemilu ini adalah sebagai berikut :

4.5.1 Animasi Pembukaan

Pada animasi pembukaan ini, penulis membuat *Modify Document Settingsnya* dengan *demensions 850px width dan 650px height* dan *frame ratenya* : 25,00. Dan animasi pembukaan ini memiliki 5 layer, durasi tampil 3,2 *second*. Animasi pembukaan menampilkan logo UUI, logo KIP, gambar kotak suara dan teks. Dengan memunculkan teks “Simulasi Proses Alur Pemilihan pada Pemilu Partai Politik dan Calon Legislatif Tahun 2014” seperti terlihat pada gambar 4.4.



Gambar 4.4 Animasi Pembukaan

4.5.2 Animasi Kosua

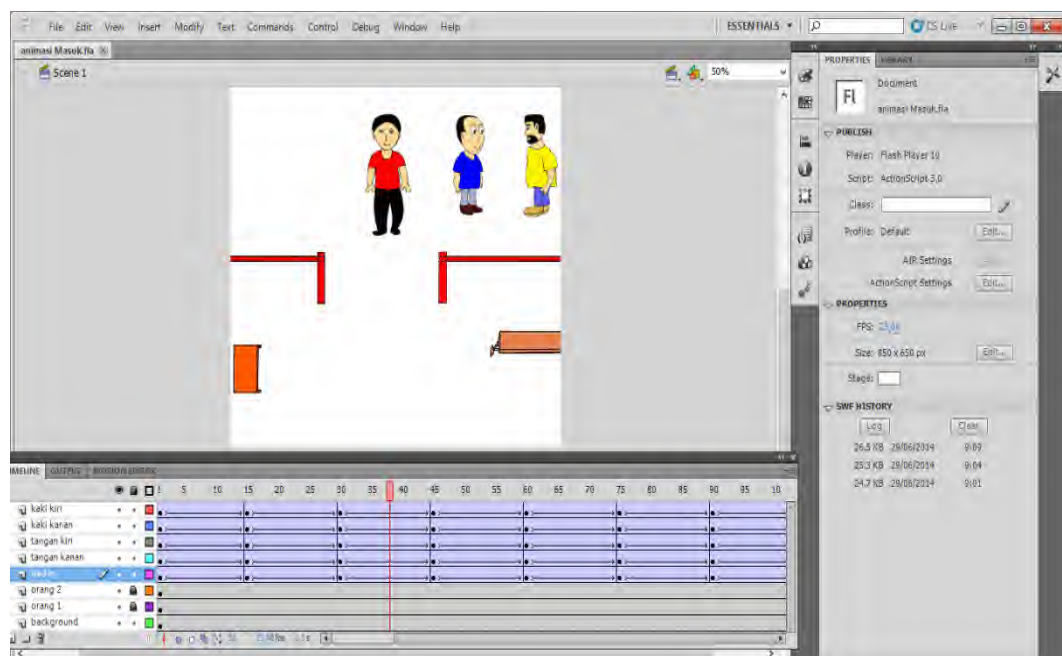
Pada animasi Kosua (Ikon Pemilu 2014), penulis membuat *Modify Document Settings*nya dengan *demensions 850px width dan 650px height* dan *frame ratenya : 25,00*. Dan animasi pembukaan ini memiliki 14 layer, durasi tampil 20,3 *second*. Animasi ini menampilkan Kosua yang memberikan salam perkenalan dan menjelaskan tata cara pencoblosan pada pemilu seperti terlihat pada gambar 4.5.



Gambar 4.5 Animasi Kosua

4.5.3 Animasi Masuk TPS

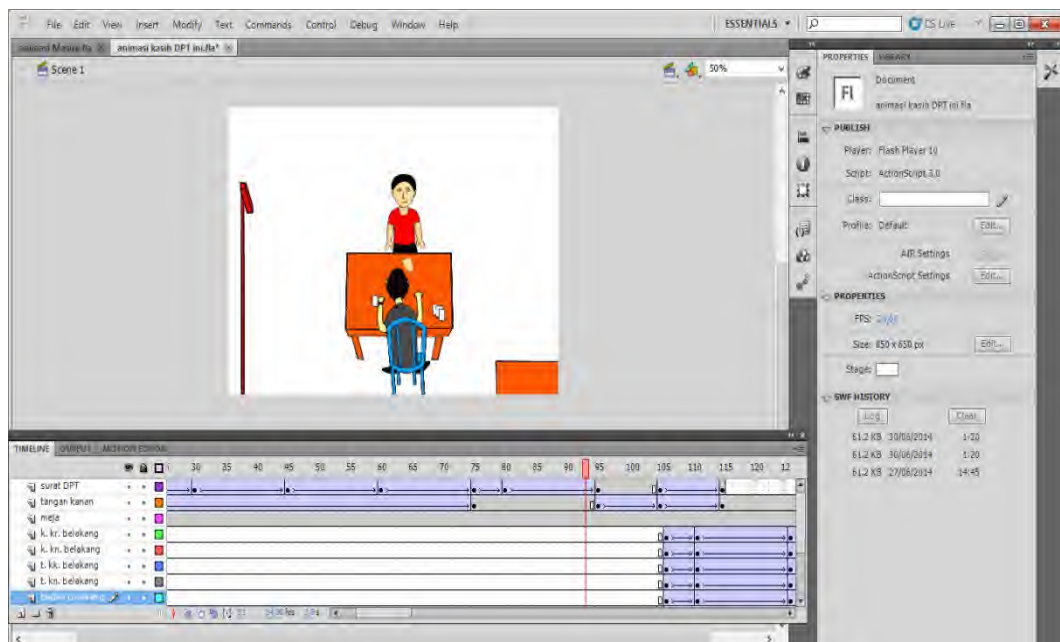
Dalam pembuatan animasi masuk TPS, *Modify Document Settings*nya dengan *demensions 850px width dan 650px height* dan *frame ratenya : 25,00*. dengan membuatkan 8 layer, di 2 layer terdapat hanya gambar pendukung animasi, durasi tampil pada animasi masuk TPS ini 4,8 *second*. Animasi ini menampilkan seorang yang tengah berjalan menuju masuk TPS. Disekeliling TPS terlihat 2 orang dan terdapat meja KPPS dan tempat duduk seperti terlihat pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 Animasi Masuk TPS

4.5.4 Animasi Kasih DPT

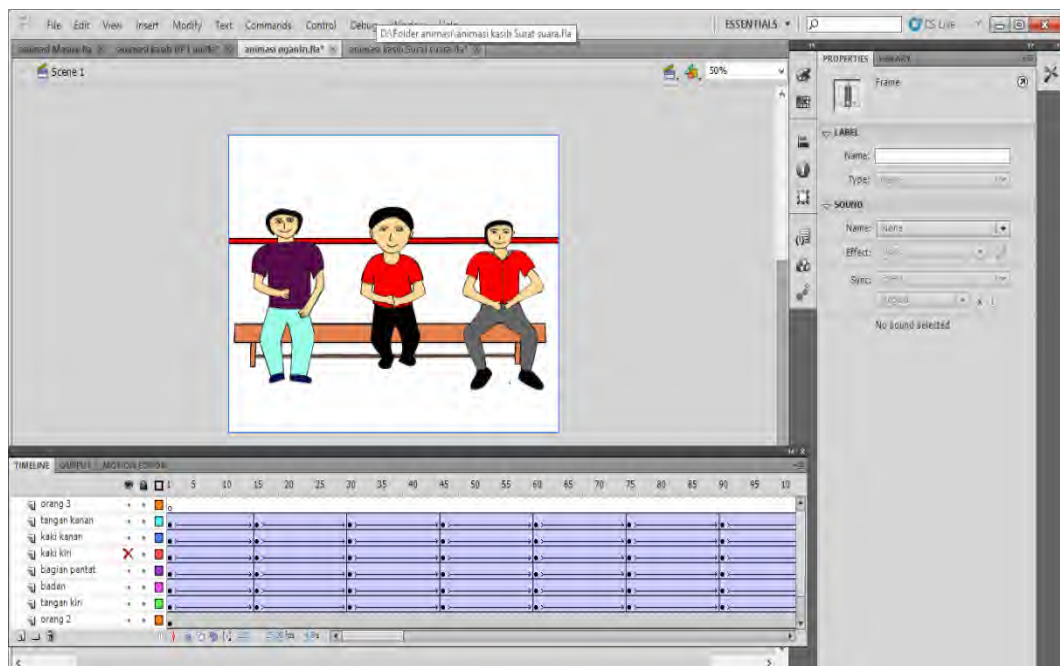
Dalam pembuatan animasi kasih DPT, *Document Settings*nya dengan *demensions 850px width dan 650px height* dan *frame ratenya : 25,00*. dengan mambuatkan 14 layer, durasi tampil animasi 7,3 second. Animasi ini menampilkan seorang yang tengah berjalan menuju anggota KPPS dan memberikan DPTnya seperti terlihat pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Animasi Kasih DPT

4.5.5 Animasi Mengantri

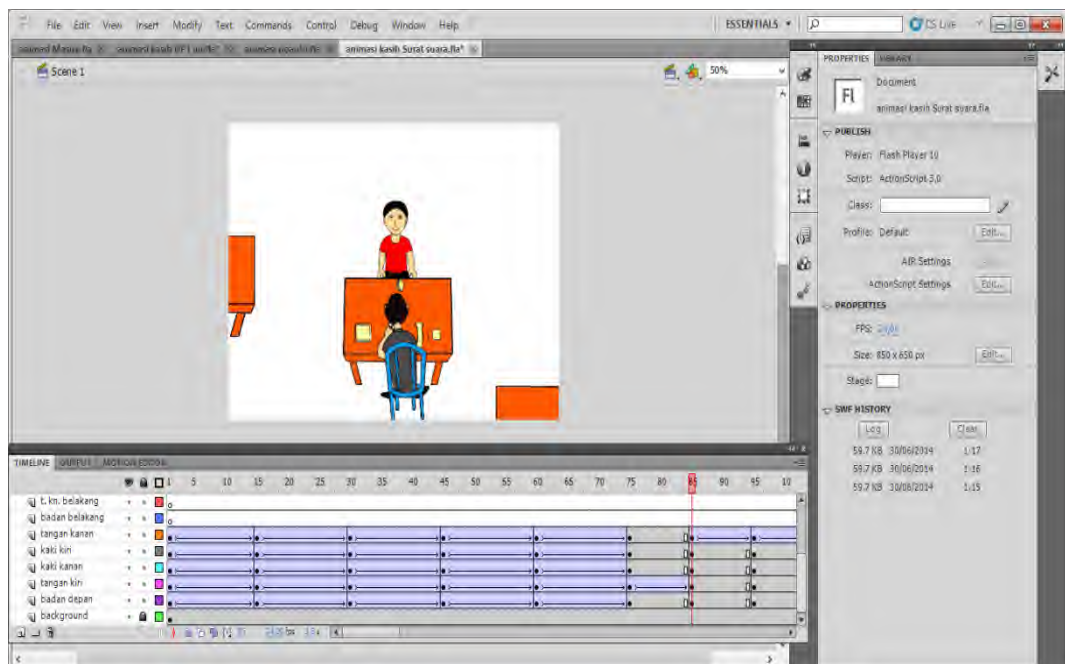
Dalam pembuatan animasi mengantri, *Document Settings*nya dengan *demensions* 850px width dan 650px height dan *frame* ratenya : 25,00. Dengan membuat 10 layer, durasi tampil animasi 4,8 second. Animasi ini menampilkan seorang yang menuju ketempat antrian sebelum namanya dipanggil seperti terlihat pada gambar 4.8.



Gambar 4.8 Animasi Mengantri

4.5.6 Animasi diberi Surat Suara

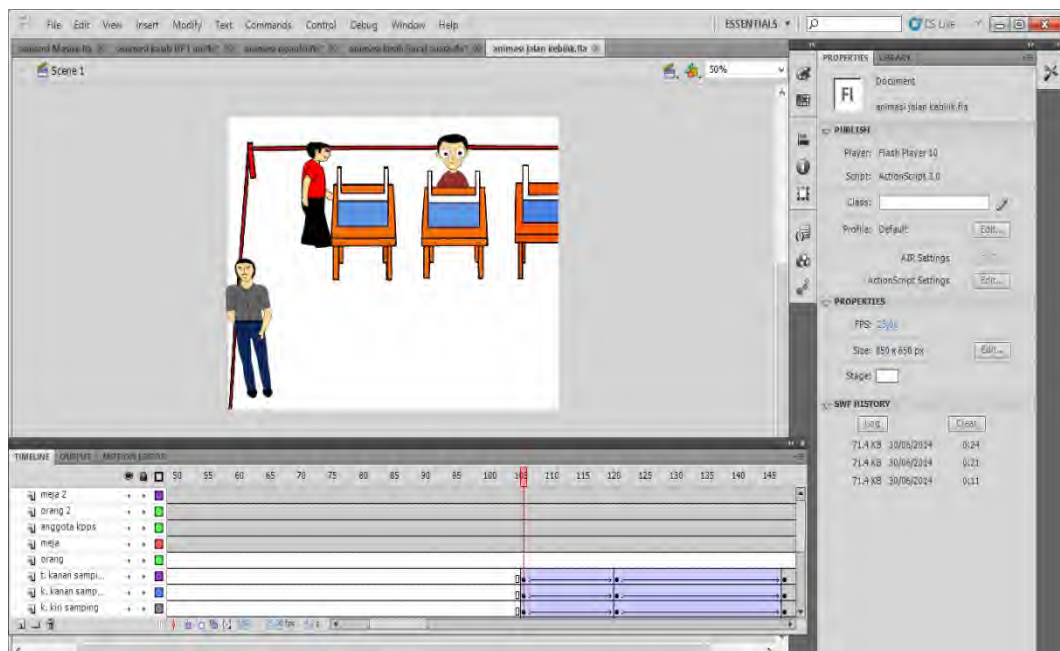
Dalam pembuatan animasi memberi surat suara, *Document Settings*nya dengan *demensions* 850px width dan 650px height dan *frame ratenya* : 25,00. Dengan membuat 15 layer, durasi tampil animasi 6,8 *second*. Animasi ini menampilkan seorang yang menuju tempat anggota kpps setelah namanya dipanggil untuk mengambil 4 surat suara seperti terlihat pada gambar 4.9.



Gambar 4.9 Animasi Diberi Surat Suara

4.5.7 Animasi Menuju Bilik Suara

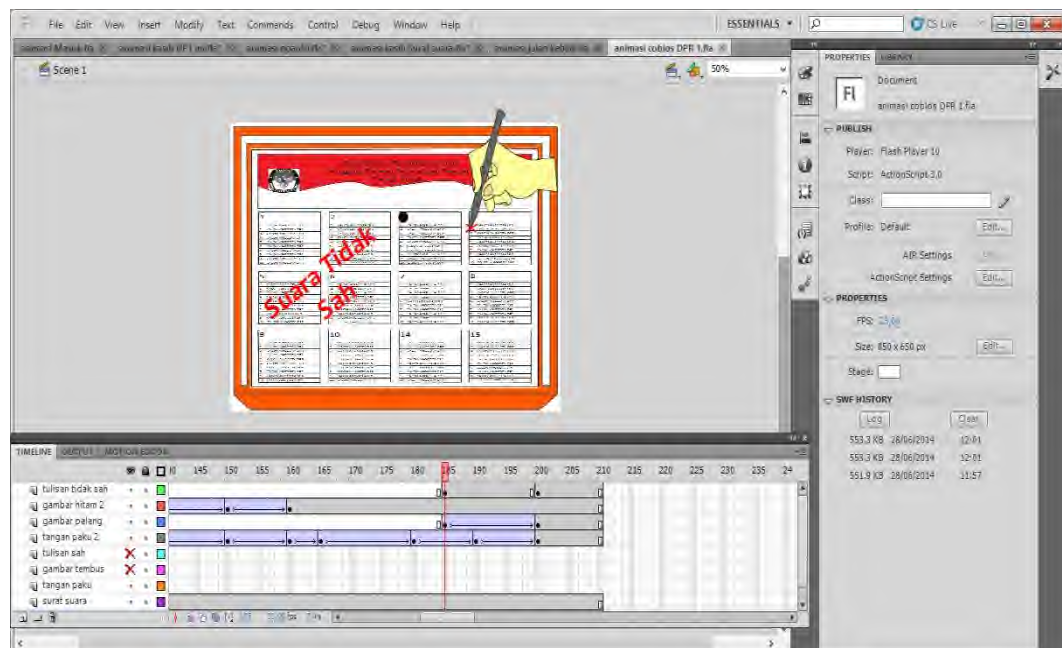
Dalam pembuatan animasi menuju bikik suara, *Document Settings*nya dengan *demensions* 850px width dan 650px height dan *frame ratenya* : 25,00. Dengan membuat 17 layer, durasi tampil animasi 6,8 *second*. Animasi ini menampilkan seorang yang menuju bilik suara untuk memberikan hak suaranya pada pemilu seperti terlihat pada gambar 4.10.



Gambar 4.10 Animasi Menuju Bilik Suara

4.5.8 Animasi Coblos DPR

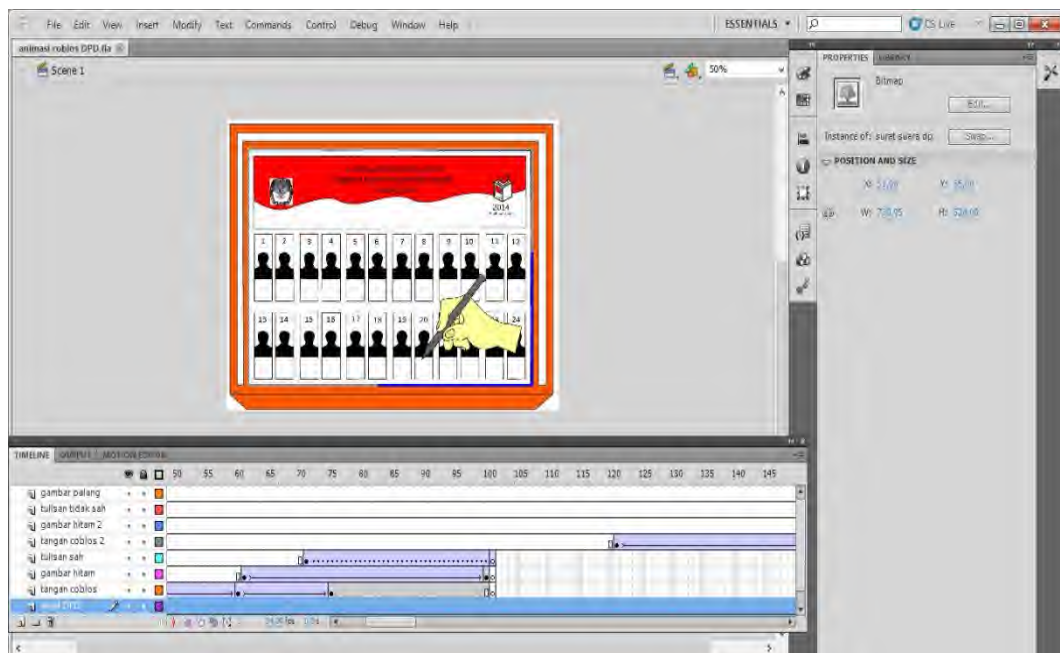
Dalam pembuatan animasi coblos DPR, *Document Settings*nya dengan *demensions* 850px width dan 650px height dan *frame ratenya* : 25,00. Dengan membuat 9 layer, durasi tampil animasi 8,4 second. Animasi ini menampilkan gerakan tangan yang sedang melakukan pencoblosan, coblos surat suara DPR dengan cara yang sah dan tidak sah seperti terlihat pada gambar 4.11.



Gambar 4.11 Animasi Coblos DPR

4.5.9 Animasi Coblos DPD

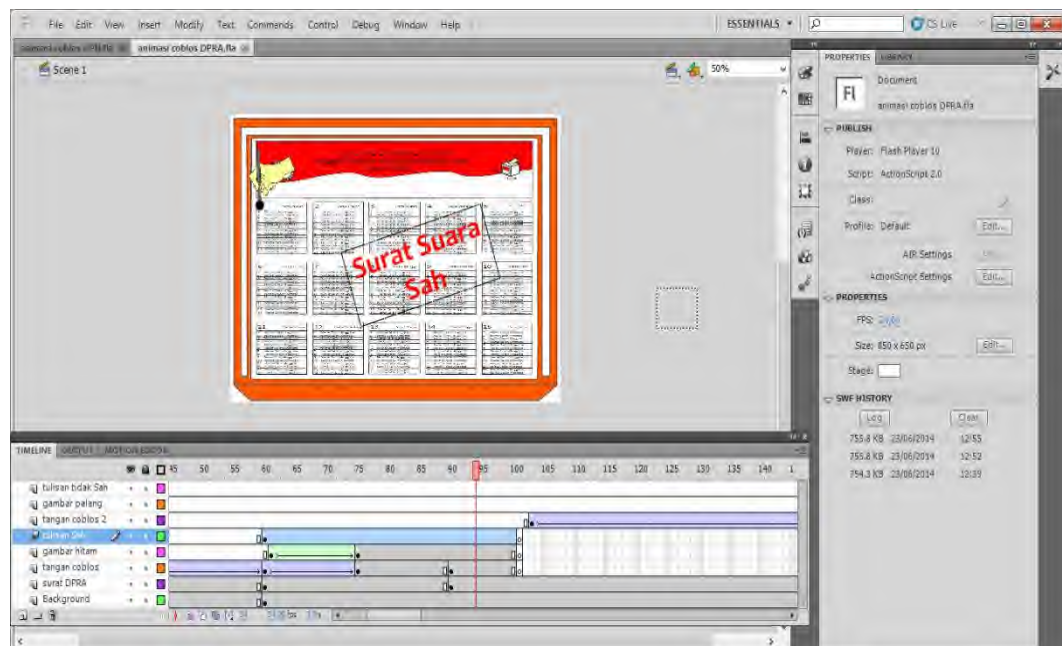
Dalam pembuatan animasi coblos DPD, *Document Settings*nya dengan *demensions* 850px width dan 650px height dan *frame ratenya* : 25,00. Dengan membuat 9 layer, durasi tampil animasi 11,2 *second*. . Animasi ini menampilkan gerakan tangan yang sedang melakukan pencoblosan, coblos surat suara DPD dengan cara yang sah dan tidak sah seperti terlihat pada gambar 4.12.



Gambar 4.12 Animasi Coblos DPD

4.5.10 Animasi Coblos DPRA

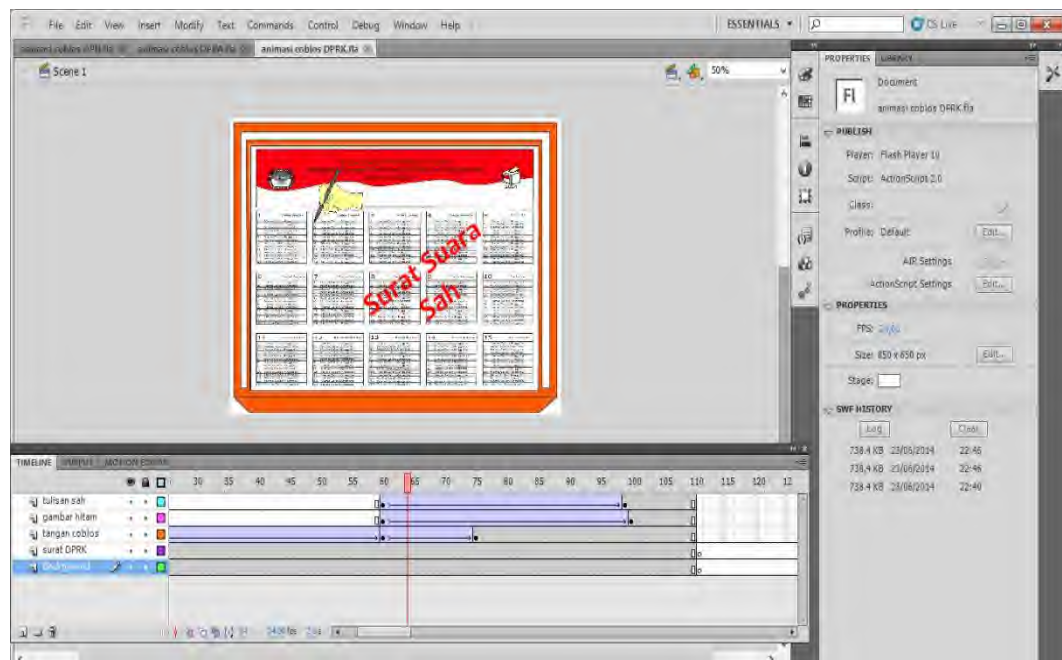
Dalam pembuatan animasi coblos DPRA, *Document Settings*nya dengan *demensions* 850px width dan 650px height dan *frame ratenya* : 25,00. Dengan membuat 8 layer, durasi tampil animasi 9,0 *second*. Animasi ini menampilkan gerakan tangan yang sedang melakukan pencoblosan, coblos surat suara DPRA dengan cara yang sah dan tidak sah seperti terlihat pada gambar 4.13.



Gambar 4.13 Gambar Coblos DPRA

4.5.11 Animasi Coblos DPRK

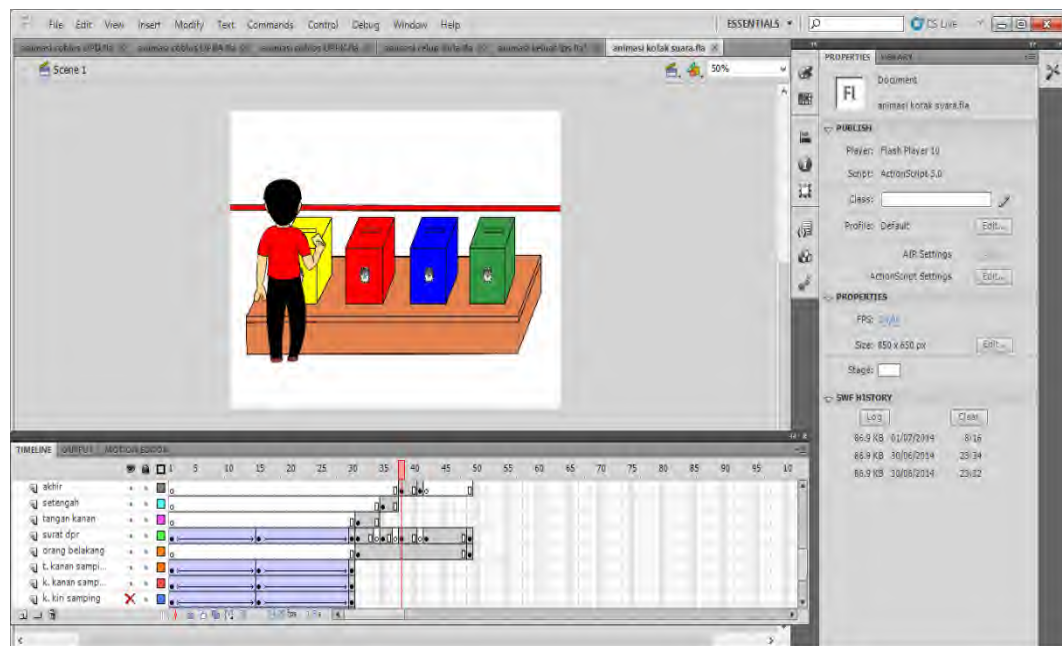
Dalam pembuatan animasi coblos DPRK, *Document Settings*nya dengan *demensions* 850px width dan 650px height dan *frame ratenya* : 25,00. Dengan membuat 5 layer, durasi tampil animasi 4,4 second. Animasi ini menampilkan coblos surat suara DPRK dengan cara sah saja, karena pada surat suara DPRA telah ditunjukkan coblos suara yang salah seperti terlihat pada gambar 4.14.



Gambar 4.14 Gambar Coblos DPRK

4.5.12 Animasi Kotak Suara

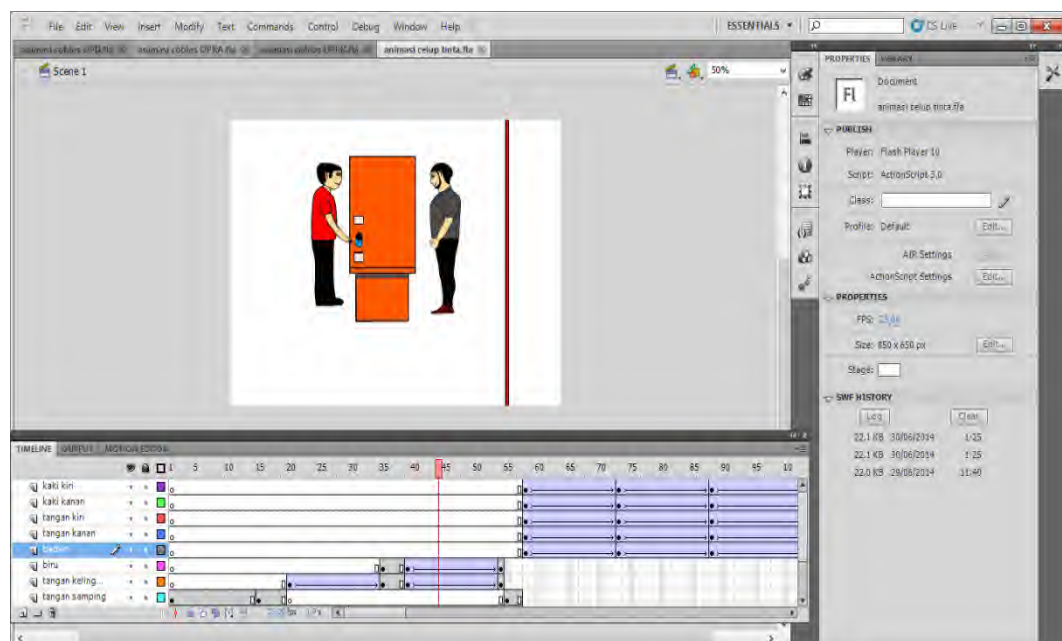
Dalam pembuatan animasi kotak suara, *Document Settings*nya dengan *demensions* 850px width dan 650px height dan *frame ratenya* : 25,00. Dengan membuat 27 layer, durasi tampil animasi 3,8 *second*. Animasi ini menampilkan seorang yang berjalan menuju kotak suara untuk menaruh surat suaranya ke kotak suara masing-masing seperti terlihat pada gambar 4.15.



Gambar 4.15 Animasi Kotak Suara

4.5.13 Animasi Celup Tinta

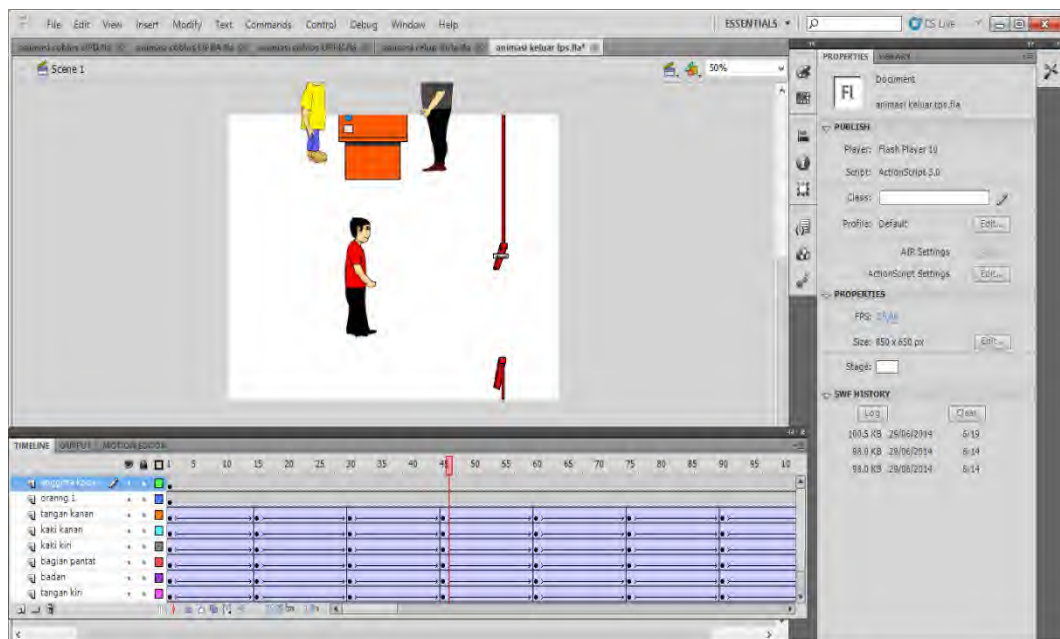
Dalam pembuatan animasi celup tinta, *Document Settings*nya dengan *demensions* 850px width dan 650px height dan *frame ratenya* : 25,00. Dengan membuat 12 layer, durasi tampil animasi 4,8 *second*. Animasi ini menampilkan seorang yang telah memberikan hak suaranya dan mencelupkan jarinya ke tinta tanda bahwa dia telah memberikan hak suaranya dalam pemilu seperti terlihat pada gambar 4.16.



Gambar 4.16 Animasi Celup Tinta

4.5.14 Animasi Keluar TPS

Dalam pembuatan animasi keluar TPS, *Document Settings*nya dengan *demensions* 850px width dan 650px height dan *frame ratenya* : 25,00. Dengan membuat 10 layer, durasi tampil animasi 8,0 *second*. Animasi ini menampilkan seorang yang telah menyelesaikan pemberian hak suaranya dan bergerak keluar TPS seperti terlihat pada gambar 4.17.



Gambar 4.17 Animasi Keluar TPS

4.5.15 Animasi Penutup

Dalam pembuatan animasi penutup, *Document Settings*nya dengan *demensions* 850px width dan 650px height dan *frame ratenya* : 25,00. Dengan membuat 12 layer, durasi tampil animasi 9,2 *second*. Animasi penutup ini mengakhiri animasi tata cara pemilu yang telah ditampilkan seperti terlihat pada gambar 4.18.



Gambar 4.18 Animasi Penutup

4.6 Proses Convert SWF ke AVI

Setelah penulis membuat keseluruhan animasi pemilu ini. Penulis melanjutkan dengan *mengconvert file swf* animasi pemilu kedalam bentuk avi. Dengan menggunakan *software* iWisoft Flash SWF to Video Converter penulis mengubah bentuk file swf ke avi dengan langkah click open *button to add a swf file*, kemudian pilih file swf yang mau diconvert, kemudian click *capture* dan selesaikan proses dan click *finish* seperti terlihat pada gambar 4.19.



Gambar 4.19 Proses Convert SWF ke AVI

4.7 Proses Penggabungan Animasi dan Suara

Pada proses penggabungan animasi dan suara penulis menggunakan software AVS Video Editor. Setelah semua animasi selesai dan proses *convert file swf ke avi*. Barulah penulis menggabungkan animasi dengan suara seperti terlihat pada gambar 4.20.



Gambar 4.20 Proses Penggabungan Animasi dan Suara

Pertama-tama penulis membuat membuat *new project* pada AVS, setelah itu penulis memilih *import* untuk memilih file animasi yang akan digabungkan. Selanjutnya penulis memilih *text* dan memilih *all text types* untuk dimasukkan disetiap *scene*. Dan setelah semuanya tersusun dengan yang penulis inginkan, penulis memasukkan suara langka-langkah pemilihan pada *text* yang penulis tuliskan dengan menekan menu *Voice*, dan setelah itu klik *start recording* dan suara direkam. Setelah suara langkah-langkah pemilihan telah pas pada *scene*, barulah penulis memasukan musik latar pada animasi ini. Pilih *import* dan pilih musik latar. Dan setelah file animasinya telah tersurun dan suara telah

dimasukkan, penulis memilih menu *produce* pilih file lalu *next* pilih format avi dan klik *next* lalu klik *create* dan *finish*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya diperoleh dari hasil pembuatan Animasi Simulasi Proses Alur Pemilihan pada Pemilu Partai Politik dan Calon Legislatif Tahun 2014 Menggunakan Adobe Flash Professional CS 5, maka dapat dibuat kesimpulan dan saran adalah sebagai berikut :

5.1 Kesimpulan

1. Pembuatan animasi simulasi pemilu ini menggunakan software Adobe Flash Professional CS5 sebagai media penyampain informasi tata cara pemungutan suara pada pemilu Partai politik dan calon legislatif pada tahun 2014.
2. Pembuatan langkah-langkah pemilihan pada pemilu berdasarkan peraturan dan UU yang telah dibuat.
3. Pembuatan animasi pemilu ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi untuk para pemilih terdaftar baru agar tidak bingung pada saat pencoblosan.

5.2 Saran

1. Dalam proses pembuatan animasi simulasi proses alur pemilihan pada pemilu partai politik dan calon legislatif tahun 2014 ini, terdapat beberapa kekurangan dalam bentuk desain gambar, pembuatan animasi masih banyak kekurangan karna keterbatasan penulis dalam mendesain gambar 2D.
2. Diharapkan kepada penulis lainnya jika yang ingin melanjutkan penelitian dengan judul ini, agar dapat membandingkan terlebih dahulu dengan software lain agar dalam pembuatan animasi bisa jadi lebih bagus.