

# Pembuatan Video Animasi 2D Prosedur Pengajuan Kredit Di Master Cash And Credit Elektronik Furniture Menggunakan Aplikasi Toonboom Harmony

Gendhy Dwi Harlyan<sup>1)</sup>, Yunintiyas<sup>2)</sup>  
<sup>1,2)</sup>Animasi Politeknik Negeri Batam  
e-mail: yunintiyas240199@gmail.com

## **Abstrak**

*Pada saat ini media penyampaian informasi berupa video animasi menjadi hal yang penting. Seperti halnya Animasi 2D yang banyak digunakan untuk memberikan informasi kepada audience. Dalam penelitian ini, animasi 2D dikembangkan untuk mensosialisasikan prosedur pengajuan kredit di Master Cash and Credit Elektronik Furniture. Video animasi 2D ini utamanya dapat dibuat menggunakan aplikasi utama yaitu Toonboom Harmony 20 dengan metode research and development (R&D) dan model pengembangan ADDIE (Analysis (analisis), Design (Desain), Develop (Pengembangan), Implement (Implementasi), dan Evaluate (Evaluasi). Serta hasil video animasi 2D prosedur pengajuan kredit di Master Cash and Credit Elektronik Furniture dibagikan kepada audience untuk mendapat nilai ketertarikan melihat video tersebut serta mudah dipahami oleh audience.*

**Kata kunci**— Animasi 2D, Toonboom Harmony 20, R&D, ADDIE Model

## **Abstract**

*At this time, the medium of conveying information in the form of animated videos is important. Like 2D Animation which is widely used to provide information to the audience. In this study, 2D animation was developed to socialize the credit application procedure at Master Cash and Credit Elektronik Furniture. This 2D animation video can mainly be made using the main application, namely Toonboom Harmony 20 with the motto of research and development (R&D) and the ADDIE development model (Analysis), Design ( Design ), Develop (Development), Implement (Implementation), and Evaluate (Evaluation). As well as the results of the 2D animated video, the credit application procedure at Master Cash and Credit Elektronik Furniture is divided into the audience to get a value of interest in seeing the video and is easy to understand by the audience.*

**Keywords**— 2D Animation, Harmony Toonboom 20, R&D, ADDIE Model

## 1. PENDAHULUAN

Pembuatan video sangat erat kaitannya dengan Media kreatif yang menjadi sarana penyampaian pesan pada saat ini sudah banyak mempunyai berbagai bentuk. Salah satunya ialah *animasi*. *Animasi* sendiri merupakan kumpulan gambar yang disusun hingga menjadi suatu gerakan yang mempunyai arti. Saat ini, *animasi* terbagi dua jenis, yaitu *animasi* 2D dan *animasi* 3D [1]. *Animasi* mempunyai beberapa jenis, yaitu *animasi* 2D, 3D maupun stop motion[2]. Selain itu, *Animasi* 2D juga dapat diterapkan pada video yang dapat memberikan informasi kepada masyarakat umum, seperti prosedur. Informasi terkait prosedur kredit saat ini dibutuhkan oleh masyarakat wilayah batam dengan presentase yaitu 93,75% .

Toon Boom menjadi salah satu aplikasi yang digunakan untuk merancang *animasi* serta gerakannya yang diinginkan dan kemudian bisa menggerakkan bagian tubuh objek/karakter lainnya menggunakan efek bone atau tulang untuk disatukan menjadi sebuah gerakan pada

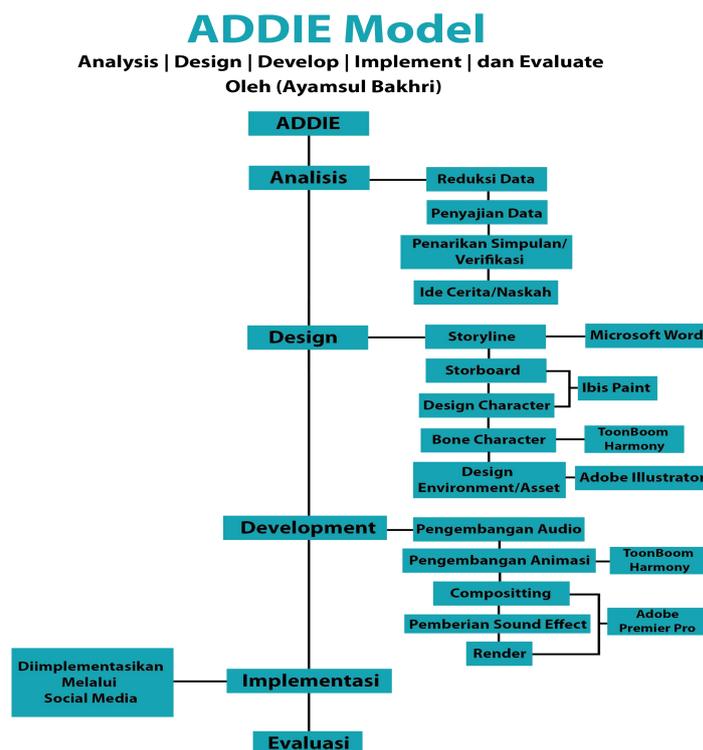
karakter *animasi* tersebut [3]. Aplikasi Toonboom Harmony memiliki kelebihan seperti memudahkan kita untuk membentuk ruang guna menentukan background, foreground serta *animasi* [4].

Agar video informasi terkait prosedur kredit lebih menarik dan penerima informasi dapat memahami dengan mudah diperlukan visualisasi/ilustrasi yang mendukung seperti *concept art*, ilustrasi tempat, karakter, dan objek-objek pendukung pada video *animasi* dengan metode penyelesaian R&D (Research and Development) dan dalam mendesain menggunakan model ADDIE. Media video terkait prosedur kredit di Master berbasis video informatif.

Pada penjelasan terkait proses penerapan animasi 2D prosedur pengajuan kredit di Master menggunakan aplikasi ToonBoom Harmony sesuai dan media yang dibutuhkan. Penulis mengambil judul TA penelitian “Pembuatan Video *Animasi* 2D Prosedur Pengajuan Kredit di Master Cash and Credit Elektronik Furniture Menggunakan Aplikasi ToonBoom Harmony”. Dengan target audience masyarakat Kepri khususnya kota Batam.

## 2. METODE PENELITIAN

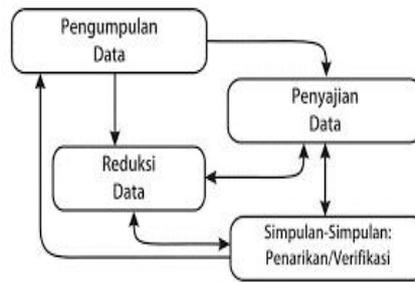
Pada penelitian ini terdapat beberapa tahapan dalam pembuatan video animasi 2D prosedur pengajuan kredit di Master, Dengan metode (R&D) dengan model perancangan yang diterapkan yaitu ADDIE *Analysis* (analisis), *Design* (Desain) *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi) dan *Evaluate* (Evaluasi) dan Oleh Bakrie [1].



Gambar 1. ADDIE Model

### 2.1 Tahapan Analisis

Sebagai tahap awal Mengidentifikasi masalah atau kebutuhan dengan penelitian menggunakan analisis Model Analisis Miles & Huberman. Dengan polulasi yang diambil yaitu masyarakat umum, khususnya batam yang mungkin mempunyai minat kredit. Dan sampel penelitian ini 36 orang responden, berumur 19-50 tahun, baik yang belum mengetahui master, sudah mengetahui atau sudah pernah berbelanja di master.



**Gambar 2. Model Analisis Miles & Huberman**

**2.2 Tahapan Design**

Tahapan ini penulis melakukan pencarian ide cerita/naskah, *storyline*, *storyboard*, *design character*, *bone character*, dan *design environment* yang sesuai dengan kebutuhan pembuatan video animasi prosedur pengajuan kredit di Master.

**2.2.1 Naskah/Ide Cerita**

Pada bagian ini akan menjelaskan tujuan dari video dibuat, target pengguna video yang akan dijelaskan dalam bentuk naratif (sinopsis).

**2.2.2 Storyline**

Tujuan pembuatan storyline dalam penelitian ini yaitu sebagai gambaran konsep berurut yang telah ditentukan. Dalam pembuatan video animasi 2D prosedur kredit di Master Cash and Credit Elektronik Furniture.

**2.2.3 Storyboard**

Storyboard dalam penelitian ini sebagai visualisasi urutan konsep atau alur yang telah ada. Pembuatan video animasi 2D prosedur kredit di Master Storyboard secara rinci dapat dilihat pada tabel dibawah.

**Tabel 2. Storyboard**

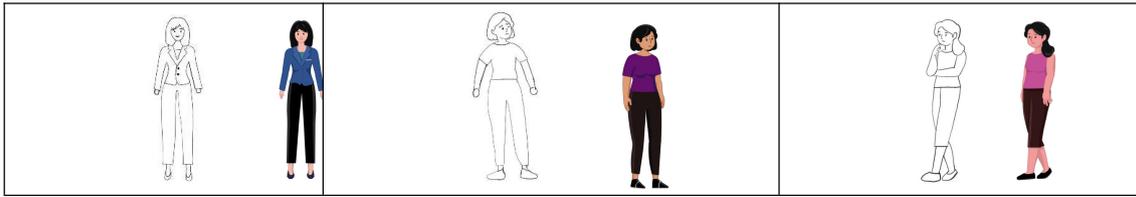
<p>Scene : 1                  Action : Muncul Maps Wilayah Kepri dan pop up muncul location icon di beberapa wilayah                  SFX : pop up dan backsound music                  Audio : Diwilayah Kepulauan Riau Khususnya Batam, sudah ada Toko Elektronik dan Furniture sejak tahun 2010.</p>	
---	---

**2.2.4 Design Character**

Karakter dalam pembuatan video animasi 2D ini dibuat dengan bentuk sketsa gambar yang terdiri dari beberapa karakter Perancangan karakter yaitu 2 Character staff master dan 4 character masyarakat umum.

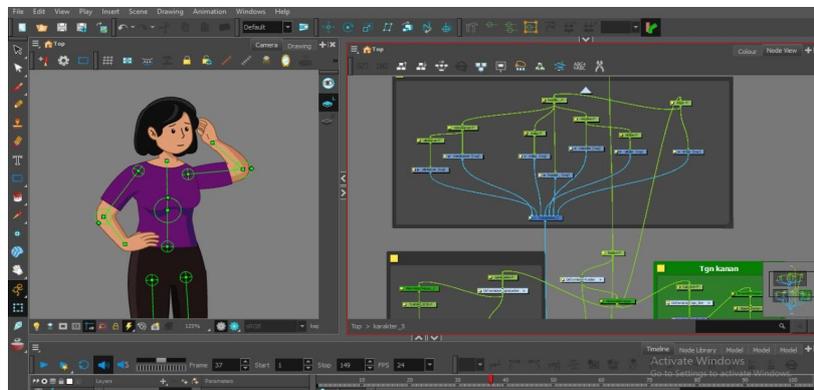
**Tabel 3. Design Character**

<p>Pembicara (Staff Master)                  Jenis kelamin: Perempuan                  Ciri-ciri: Karyawan, Rapi, rambut berponi dan kurus</p>	<p>Masyarakat biasa (Calon Pelanggan)                  Jenis kelamin: Perempuan                  Ciri-ciri: Masyarakat, Pendek, agak gemuk, rambut</p>	<p>Masyarakat (Calon Pelanggan)                  Jenis kelamin: Perempuan                  Ciri-ciri: Masyarakat, Rambut Bergelombang, Berbadan sedang</p>
--	--	--



### 2.2.5 Bone Animation/Riging

Dalam tahap ini yaitu tahap dimana memberikan tulang pada tiap-tiap karakter dalam video prosedur kredit di Master yang nantinya akan digerakkan saat *animated*. Pada tahap riging karakter pada pembuatan animasi prosedur pengajuan kredit di master ini menggunakan teknik riging tool, dimana sebelum diriging karakternya harus dipotong-potong bagian demi bagian sendinya menjadi layer yang terpisah, kemudian dengan bantuan none view semua layer tersebut dirangkai menjadi komposisi layer yang terhubung disesuaikan dengan gerakan yang diinginkan oleh animator menggunakan aplikasi Toonboom Harmony.



**Gambar 3. Proses Bone Animation/Riging**

### 2.2.6 Design Environment/Asset

Tahap pembuatan Background dan barang yang akan muncul video. Pada design environment video animasi ini menggunakan adobe Illustrator CC 2019.

**Tabel 4. Design Environment/Asset**

 <p>KEPULAUAN RIAU</p>		
Peta Kepulauan Riau	Kualitas baik	Uang

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Tahap ini penulis melakukan pengembangan yaitu Recording Audio, Animate, Compositing, SFX dan Render hingga video animasi 2D yang siap diuji.

## 2.3 Tahapan Development

### 2.3.1 Recording Audio

Pada tahap recording audio/merekam suara untuk mengisi suara yang diperlukan pada video yang akan dibuat. Dalam tahap ini penulis menggunakan micsoftware Studio One 5, V-control pro Digidesain, dan Mic pada studio kampus.

### 2.3.2 Animate

Tahap Animated ini dilakukan pembuatan animasi, seperti gerak karakter, gerak kamera, gerak objek pendukung Proses animasi dilakukan frame by frame dan menggunakan 24 fps (frame per second).



Gambar 4. Proses Animate

### 2.3.3 Compositing

Tahap Compositing merupakan proses penyatuan visual dan audio. Dapat disebut penggabungan VFX dan SFX beserta soundtrack dan *voiceover* sampai pada render yang semula terpisah berdasarkan scene menjadi satu continuity/kesatuan penyusunan scene dengan optimal hingga alur cerita dapat di ikuti oleh *audience* [6] Penulis menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro 2019.



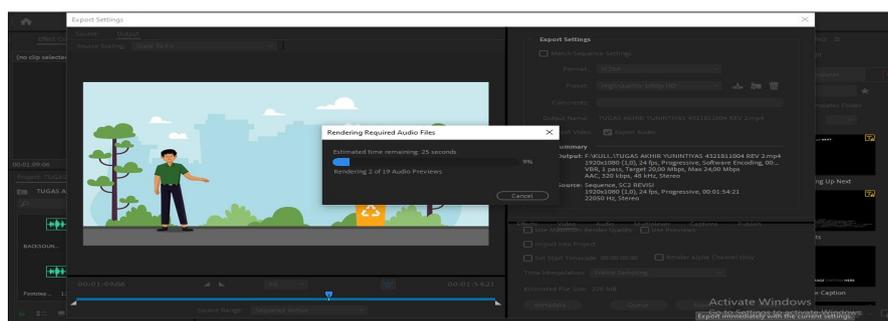
Gambar 4.. Proses Compositing

### 2.3.4 Sound Effect

Pada pembuatan animasi 2D prosedur pengajuan kredit di Master pemberian *effect* suara dan *backsound* yang sesuai dengan video animasi yang telah telah dibuat. *Backsound* yang digunakan <https://www.youtube.com/watch?v=ZFPM5hAkPUQ>.

### 2.3.5 Render

Tahap rendering menjadi tahap akhir pada pengembangan produk dari keseluruhan proses produksi animasi 2D prosedur pengajuan kredit di Master. rendering menggunakan *software* Adobe Premiere Pro 2019 dalam bentuk format file MP4.



Gambar 5.. Proses Render

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diujicobakan untuk mengetahui apakah video animasi 2d prosedur pengajuan kredit di Master ini dapat memberikan informasi dengan baik atau belum.

#### 3.1 Hasil *Implementation* (Implementasi)

Hasil implementasi berupa hasil Uji Ahli Informasi, Uji, Ahli Media, dan Uji Respon *Audience* terkait video.pada tahap ini peneliti melakukan uji kelayakan produk agar dapat mengetahui kualitas produk yang telah dibuat [7]. Penelitian ahli diukur dalam perhitungan jarak interval untuk mengetahui hasil dari kuesioner [8].

$$\text{Jarak Interval } (i) = \frac{\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah}}{\text{Jumlah Kelas Interval}}$$

Dari perhitungan jarak interval, berikut kriteria dari penilaian ahli informasi dan ahli media.

**Tabel 5. Tabel Jarak Interval**

Rata-rata Kelayakan	Kriteria
4,3 – 5,0	Sangat Setuju
3,5 – 4,2	Setuju
2,7 – 3,4	Ragu-ragu
1,9 – 2,6	Tidak Setuju
1,0 – 1,8	Sangat Tidak Setuju

Apabila penilaian 3 ahli informasi dan ahli media video prosedur kredit ini memperoleh nilai rata-rata “Setuju” dapat dinyatakan produk layak untuk diteruskan ke beta testing.

**Tabel 6. Bobot Kuesioner**

Jawaban	Nilai Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Melalui perolehan data, didapat rumus sekala likert yaitu :

$$\text{Total Skor} = \text{Jumlah Responden} \times \text{Skor}$$

Jika skor telah diperoleh, kemudian mencari skor terbesar skala likert dalam rumus :

$$\text{Total Maksimum} = \text{Jumlah Responden} \times \text{Bobot tertinggi}$$

Dari rumus diatas , skor terbesar dapat menentukan index dalam bentuk persen (%) dengan rumus :

$$\text{Index (\%)} = (\text{Total Skor/Skor Maksimum}) \times 100$$

Hasil dari perhitungan index (%) akan disesuaikan dengan jarak interval yang telah ditetapkan dalam skala likert.

**Tabel 7. Interval Presentase Kuesioner**

Jawaban	Presentase Nilai
Sangat Setuju	80% - 100%
Setuju	60% - 79,99%
Ragu-ragu	40% - 59,99%
Tidak Setuju	20% - 39,99%
Sangat Tidak Setuju	0% - 19,99%

#### A. Uji Ahli Informasi

Pada uji ahli informasi yaitu penilaian dilakukan oleh staff master yang mengetahui prosedur pengajuan kredit di Master. Telah memperoleh nilai rata-rata, 4,92 yang masuk dalam kategori (SS) Sangat Setuju. Dapat disimpulkan bahwa video tersebut dapat memenuhi standar kelayakan informasi, dan dapat dipublikasikan.

**Tabel 8. Hasil Uji Alpha Ahli Informasi**

No	Pertanyaan	Kode Penilai			Jumlah Skor	Rata-rata
		A1	A2	A3		
1	Menampilkan Informasi Mekanisme Prosedur Pengajuan Credit di Master	5	5	5	15	5
2	Prosedur Pengajuan Credit di Master tersampaikan dengan jelas pada video	5	5	5	15	5
3	Penyampaian Informasi yang disajikan menampilkan kemudahan dalam mengajukan Credit di Master	4	5	5	14	4,6
4	Penyampaian Informasi sudah baik berdasarkan data yang ada di Master	5	5	5	15	5
5	Mekanisme yang disampaikan memudahkan pemahaman bagi Calon pengaju kredit/konsumen	5	5	5	15	5
<b>Jumlah</b>		<b>24</b>	<b>25</b>	<b>25</b>	<b>74</b>	<b>24,6</b>
<b>Rata-rata</b>		<b>4,8</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>14,8</b>	<b>4,92</b>
<b>Keterangan</b>		<b>SS</b>	<b>SS</b>	<b>SS</b>		<b>SS</b>

#### B. Uji Ahli Media

Pada tahap uji coba ini, penilaian dilakukan oleh 3 Dosen Polibatam yang mengetahui kelayakan video prosedur pengajuan kredit di Master yang mendasar sesuai dengan animasi dan dapat dikatakan layak untuk di publikasikan Setelah memperoleh nilai rata-rata, 4,02 yaitu kategori (S) setuju.

**Tabel 8. Hasil Uji Alpha Ahli Media**

No	Aspek	Deskripsi Pertanyaan	Penilai			Jumlah Skor Rata-rata	
			A1	A2	A3		
1	Animasi	Gerakan dalam animasi sudah telah sesuai dengan informasi yang disampaikan	4	4	4	12	4
		Ketepatan pada pergerakan/animation pada setiap objek telah sesuai	5	4	4	13	4,3
		Waktu/timing pada gerak animasi telah sesuai	4	3	4	11	3,6
		Ketepatan setiap pergerakan transisi antar scene telah sesuai	4	4	4	12	4

		Karakter pada animasi 2D pada video ini sudah sesuai dengan seorang staff Master	5	3	4	12	4
2	Teks	Teks pada video Animasi 2D sudah terlihat jelas	4	5	4	13	4,3
		Pemilihan jenis font yang digunakan sudah sesuai	5	5	4	14	4,6
		Pemilihan ukuran font yang digunakan sudah sesuai	4	5	4	13	4,3
		Teks dalam video sudah mendeskripsikan objek dan informasi	4	4	4	12	4
3	Object	Penempatan posisi gambar/desain sudah sesuai	4	4	4	12	4
		Ketepatan desain objek dan background lainnya	5	4	4	13	4,3
4	Audio	Suara backsound terdengar jelas dan tepat	3	4	4	11	3,6
		Suara backsound sudah sesuai dengan video Animasi 2D	4	4	4	12	4
		Suara dubbing terdengar dengan jelas dan tepat	3	4	4	11	3,6
5	Warna	Pemilihan warna yang sesuai dan menarik perhatian penonton	5	4	4	13	4,3
		Pemilihan warna pada teks sudah sesuai dan menarik	5	4	4	13	4,3
		Pemilihan warna objek dan background	4	4	4	12	4
		Pemilihan warna pada desain sudah sesuai	4	4	4	12	4
		Jumlah	76	73	72	221	72,5
		Rata-rata	4,2	4,05	4	12,27	4,02
		Keterangan	S	S	S		S

**Tabel 10. Hasil Uji Beta Kuesioner yang telah diolah**

No	Pertanyaan	Total Skor	Interpretasi
1	Apakah anda Setuju setelah menonton video animasi 2D Prosedur pengajuan Kredit di Master anda mengetahui adanya Toko Master di Kepulauan Riau ?	176	97,70%
2	Apakah anda Setuju setelah menonton video animasi 2D Prosedur pengajuan Kredit di Master anda mengetahui mekanisme pengajuan prosedur kredit di Master ?	167	92,70%
3	Apakah anda setuju video ini bermanfaat untuk masyarakat khususnya wilayah Kepri ?	169	93,80%
4	Apakah anda setuju informasi dalam video animasi 2D Prosedur pengajuan Kredit di Master telah tersampaikan dengan baik?	167	92,70%
5	Apakah anda setuju ini di Master dikemas dalam bentuk animasi 2D yang menarik ?	170	94,40%
6	Apakah teks pada video animasi 2D Prosedur Pengajuan Kredit di Master dapat dibaca dengan baik ?	171	95%
7	Apakah teks pada video animasi 2D Prosedur Pengajuan Kredit di Master dapat dibaca dengan baik ?	171	95%
8	Apakah penyampaian pada video animasi Prosedur Pengajuan Kredit di Master mudah & dapat dipahami dengan baik ?	170	94,40%
9	Apakah tampilan teks pada video ini dapat dibaca dengan baik ?	169	93,80%
10	Apakah anda setuju, dengan adanya video animasi 2D Prosedur Pengajuan Kredit di Master sangat membantu dalam menyampaikan informasi untuk masyarakat terkait pengajuan kredit di Toko Master	172	95,50%

### C. Uji Responden

Uji responden dilakukan, agar mengetahui apakah pengetahuan masyarakat terkait prosedur pengajuan kredit di Master bertambah atau tidak

$$\text{Jumlah persentase (\%)} = \frac{\text{setiap pertanyaan}}{\text{Jumlah pertanyaan}}$$

$$\text{Jumlah Presentase} = \frac{852,3}{10} = 85,23$$

Dari hasil kuesioner yang telah dibagikan kepada masyarakat Batam, diperoleh presentase penilaian sebesar 85,23 yang masuk dalam kategori (SS) Sangat setuju, maka dapat

dinyatakan bahwa produk ini dapat memberikan informasi prosedur pengajuan kredit di Master Cash and Credit Elektronik Furniture.

### 3.2 Hasil *Evaluation* (Evaluasi)

Melalui hasil pengujian pada uji ahli informasi dan uji ahli media, produk dalam penelitian ini Berbasis video, yaitu sarana informasi berbentuk animasi 2D sudah baik, meskipun ada bagian animasi 2D ini telah melalui beberapa perbaikan audio dan design, namun telah di perbaiki segera hingga dapat di katakana sudah layak atau sesuai.

## 4. KESIMPULAN

Penelitian ini telah memperoleh hasil analisis, implementasi, pengujian dan terdapat beberapa kesimpulan diantaranya

1. Pembuatan Animasi 2D prosedur pengajuan kredit di Master Cash and Credit Elektronik Furniture menerapkan metode ADDIE dengan hasil berupa video dengan format MP4 berdurasi 1 menit 48 detik.
2. Berdasarkan hasil analisis dengan uji media yaitu 4,02 dengan kategori setuju (S), dan uji informasi 4,92 dengan kategori Sangat setuju (SS), serta hasil dari perhitungan responden memperoleh nilai 85,23 % yang termasuk dalam kategori Sangat Setuju (SS), dapat diartikan bahwa video animasi 2D ini dapat menyampaikan informasi terkait prosedur kredit di Master dengan baik dan mudah dimengerti oleh masyarakat.

## 5. SARAN

Pada penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan sehingga diperlukan rencana pengembangan di penelitian selanjutnya. Beberapa saran yang harus dilakukan adalah lebih memperhatikan dubbing/audio pada video pada pengembangan selanjutnya

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Redaksi Jurnal JUPITER yang telah menerbitkan jurnal ini dan Dosen Pembimbing, serta rekan-rekan yang ikut serta memberi dukungan.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. Sebrina, "Penciptaan Animasi 2d 'Rasian,'" *Peranc. Progr. Acara Telev. Featur. Eps. Suling Gamelan Yogyakarta*, Pp. 1–109, 2017.
- [2] R. Nugraha, "Penciptaan Film Animasi 2d 'Deadly Thing,'" 2018.
- [3] S. Pamujianto, M. Suyanto, And A. F. Sofyan, "Teknik Hand Tracking Menggunakan Metode Inverse Kinematics Pada Pembuatan Animasi 3d," *Jointecs (Journal Inf. Technol. Comput. Sci.*, Vol. 3, No. 1, 2018, Doi: 10.31328/Jointecs.V3i1.496.
- [4] K. Musafrian, "Pembuatan Animasi 2d Menggunakan Toonboom Harmony Dengan Teknik Kamera 3d Perspektif," Vol. 12, No. 2007, Pp. 703–712, 2017, [Online]. Available: <https://hsgm.saglik.gov.tr/Depo/Birimler/Saglikli-Beslenme-Hareketli-Hayat-Db/Yayinlar/Kitaplar/Diger-Kitaplar/Tbsa-Beslenme-Yayini.Pdf>
- [5] S. Bakhri, "Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf Dan Angka Menggunakan Model Addie," *Intensif J. Ilm. Penelit. Dan Penerapan Teknol. Sist. Inf.*, Vol. 3, No. 2, P. 130, 2019, Doi:

10.29407/Intensif.V3i2.12666.

- [6] B. Sembiring *Et Al.*, *Bisnis Proses Dan Prosedur Operasi Standar Produksi “Produk Animasi.”* 2021.
- [7] H. Hendryadi, “Validitas Isi: Tahap Awal Pengembangan Kuesioner,” *J. Ris. Manaj. Dan Bisnis Fak. Ekon. Uniat*, Vol. 2, No. 2, Pp. 169–178, 2017, Doi: 10.36226/Jrmb.V2i2.47.
- [8] W. Budiaji, “Skala Pengukuran Dan Jumlah Respon Skala Likert (The Measurement Scale And The Number Of Responses In Likert Scale),” *Ilmu Pertan. Dan Perikan.*, Vol. 2, No. 2, Pp. 127–133, 2017.