

**ANIMASI PENGADUAN MASYARAKAT DINAS SOSIAL  
PROVINSI LAMPUNG**

**(Tugas Akhir)**

**Oleh**

**Nama : M Tazmir Fadel  
NPM : 1907051009**



**D3 MANAJEMEN INFORMATIKA  
JURUSAN ILMU KOMPUTER  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2022**

**ANIMASI PENGADUAN MASYARAKAT DINAS SOSIAL  
PROVINSI LAMPUNG**

**Oleh**

**M Tazmir Fadel**

**(Tugas Akhir)  
Sebagai Salah Satu Syarat Mencapai Gelar  
Ahli Madya Manajemen Informatika**

**Pada**

**Jurusan Ilmu Komputer  
Fakultas Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam**



**D3 MANAJEMEN INFORMATIKA  
JURUSAN ILMU KOMPUTER  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2022**

Judul Tugas Akhir : **ANIMASI PENGADUAN MASYARAKAT DINAS  
SOSIAL PROVINSI LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **M. Tazmir fadel**

Nomor Pokok Mahasiswa : 1907051009

Program Studi : D3 Manajemen Informatika

Jurusan : Ilmu Komputer

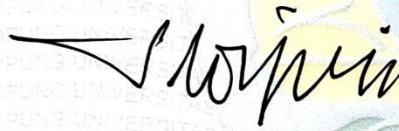
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

**MENYETUJUI**

**1. Komisi Pembimbing**

Pembimbing Utama

Pembimbing Kedua



**Drs. Rd. Irwan Adi Pribadi, M.Kom.**  
NIP 19630110 198902 1 002



**Igit Sabda Ilman, S.Kom., M.Cs.**  
NIK 232111960101101

**2. Mengetahui**

Ketua Jurusan Ilmu Komputer

Ketua Program Studi D3  
Manajemen Informatika



**Didik Kurniawan, S.Si., M.T.**  
NIP 19800419 200501 1 004

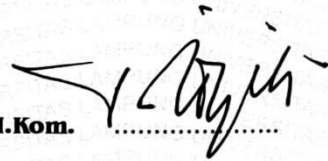


**Anle Rose Irawati, S.T., M.Cs.**  
NIP 19791031 200604 2 002

## MENGESAHKAN

### 1. Tim Penguji

Pembimbing Utama : **Drs. Rd. Irwan Adi Pribadi, M.Kom.**



Pembimbing Kedua : **Igit Sabda Ilman, S.Kom., M.Cs.**



Penguji / Pembahas : **Dr. Rangga Firdaus, S.Kom., M.Kom.**



### 2. Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



**Dr. Eng. Surlpto Dwi Yuwono, S.Si., M.T.**

NIP 19740705 200003 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tugas Akhir : **05 Juli 2022**

**PERNYATAAN MENGENAI TUGAS AKHIR DAN SUMBER  
INFORMASI**

Dengan ini saya menyatakan bahwa tugas akhir **ANIMASI PENGADUAN MASYARAKAT DINAS SOSIAL PROVINSI LAMPUNG** ini adalah karya saya dengan arahan komisi pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka di bagian tugas akhir ini.

Bandar Lampung, 18 Juli 2022



M Tazmir Fadel  
NPM. 1907051009

**Hak Cipta Milik UNILA, Tahun 2022**  
**Hak Cipta dilindungi undang-undang**

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan yang wajar UNILA.

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis dalam bentuk apapun tanpa izin UNILA.

## RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Bandar Lampung, pada tanggal 30 Agustus 2001, sebagai anak ketiga dari empat bersaudara, dari Bapak Ibrahim dan Ibu Rohima.

Pendidikan *formal* yang telah ditempuh penulis yaitu Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Palapa, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Perintis 2 Bandar Lampung, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 3 Bandar Lampung.

Tahun 2019, penulis terdaftar sebagai mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer, Program Studi D3 Manajemen Informatika FMIPA Unila melalui jalur Penerimaan Mahasiswa Program Diploma (PMPD).

## **MOTTO**

“Jadilah diri kita sendiri karena itu lebih baik daripada berpura pura menjadi orang lain yang baik.”

“Bekerja keras dan bersikap baiklah. Hal luar biasa akan terjadi.”

“Orang tidak pernah berubah karena mereka berada di bawah ancaman atau di bawah tekanan. Tidak pernah. Mereka berubah karena mereka melihat sesuatu yang membuat hidup mereka tampak cukup berharga untuk mulai bergerak menuju kehidupan yang layak dijalani.” (Robert Downey, Jr.)



## **PERSEMBAHAN**

Dengan segala rasa syukur kepada Allah SWT dan dengan kerendahan hati kupersembahkan karya kecil ini kepada :

1. Kedua orang tuaku, Ibu Bapak tercinta, tersayang yang sangat tulus memberikan, semangat, doa, dukungan setiap saat, dan materil yang sangat luar biasa selama ini.
2. Keluarga dan Sahabat-sahabatku yang selalu membantu dan mendukung dalam semuanya.
3. Teman-teman seperjuangan D3 Manajemen Informatika 2019.
4. Almamater tercinta, Universitas Lampung.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat, hidayah, serta, karunia-nya penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Shalawat serta salam juga saya ucapkan kepada suri tauladan terbaik umat manusia, Rasulullah *Muhammad Shallallahu 'alaihi wa sallam* beserta keluarga, sahabat, dan pengikut setianya hingga akhir zaman.

Laporan tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu mata kuliah tugas akhir, yang mana merupakan mata kuliah wajib di Jurusan Ilmu Komputer, Program Studi D3 Manajemen Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Lampung.

Laporan ini diberi judul “Animasi Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung”. Laporan ini merupakan bagian dari hasil Tugas Akhir (TA) yang telah terselesaikan.

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini terselesaikan dengan bantuan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini diucapkan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya selama ini sehingga penulisan laporan tugas akhir terselesaikan dengan baik.
2. Ibu dan Ayahku yang selalu memberikan doa dan dukungan dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
3. Ibu Anie Rose Irawati, ST., M.Cs., selaku Ketua Prodi D3 Manajemen Informatika yang selalu memberikan dukungan, bimbingan, semangat serta saran-sarannya dalam menyelesaikan laporan tugas akhir.
4. Bapak Drs. Rd. Irwan Adipribadi, M.Kom. selaku dosen pembimbing I Tugas Akhir, atas bimbingan, nasihat, kritik dan saran yang diberikan.
5. Bapak Igit Sabda Ilman, S. Kom., M. Cs. Selaku dosen pembimbing II Tugas Akhir, atas bimbingan, nasihat, kritik dan saran yang diberikan.
6. Bapak Didik Kurniawan, S.Si., M.T. selaku Ketua Jurusan Ilmu Komputer Universitas Lampung.
7. Bapak Dr. Rangga Firdaus, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Penguji Tugas Akhir yang sudah memberikan masukan dan sarannya terhadap tugas akhir maupun sistem yang sudah diuji.
8. Ibu Yunda Heningtyas, S.Kom., M.Kom. selaku Pembimbing Akademik.
9. Dosen-Dosen Jurusan Ilmu Komputer Universitas Lampung.
10. Seluruh Karyawan di Dinas Sosial Provinsi Lampung yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini.
11. Teman – Teman yang selalu mendukung dan memberi semangat, Faris Ubad Alfaruq, Muhammad Arif, Muhammad Yusuf, Berli Mega Antika, dan Maria Olivia Lestiyaningrum.

12. Teman-teman seperjuangan D3 Manajemen Informatika 2019 yang merupakan teman satu angkatan di jurusan ilmu komputer.
13. Semua pihak yang turut membantu dalam penyelesaian laporan tugas akhir ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu. Semoga Allah membalas semua kebaikan kalian. Jazakallah khayran katsiran. Aamiin Ya Allah.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan tugas akhir ini masih terdapat banyak kekurangan dikarenakan masih kurangnya pengetahuan, kemampuan, dan pengalaman penulis. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan sebagai bahan refleksi diri bagi penulis untuk tulisan-tulisan yang akan datang. Semoga laporan tugas akhir ini bermanfaat bagi semua pihak.

Bandar Lampung, 18 Juli 2022  
Penulis,

M Tazmir Fadel  
NPM. 1907051009

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>MENGESAHKAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN MENGENAI TUGAS AKHIR DAN SUMBER INFORMASI.....</b>	<b>iv</b>
<b>Hak Cipta Milik UNILA, Tahun 2022 Hak Cipta dilindungi undang-undang.....</b>	<b>v</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xviii</b>
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1    Latar Belakang.....	1
1.2    Rumusan Masalah.....	2
1.3    Tujuan.....	2
1.4    Manfaat.....	2
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>2</b>
2.1    Gambaran Umum Instansi .....	2
2.1.1.    Profil Instansi .....	2
2.1.2.    Visi Dinas Sosial Provinsi Lampung .....	2
2.1.3.    Misi Dinas Sosial Provinsi Lampung.....	2
2.2    Bagan Struktur Organisasi Perusahaan.....	4
2.3    Uraian Tentang Landasan Teori .....	5
2.3.1    Pengertian Pengaduan Masyarakat .....	5

2.3.2	Pengertian Multimedia.....	6
2.3.3	Pengertain SOP (Standard Operating System).....	6
2.3.4	Pengertian <i>Storyboard</i> .....	6
2.3.5	Pengertian <i>Editing</i> .....	7
2.3.6	Pengertian Adobe After Effect.....	7
2.3.7	Pengertian Adobe Photoshop.....	7
2.3.8	Pengertian Corel Draw.....	7
2.3.1	Pengertian Animasi.....	8
<b>III.</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>	<b>3</b>
3.1.	Gambaran Umum Multimedia.....	3
3.2.	Analisis Kebutuhan Pengembangan Animasi.....	10
3.2.1	Kebutuhan Hardware.....	10
3.2.2	Kebutuhan <i>Software</i> .....	11
3.3.	Desain Multimedia.....	11
3.3.1	<i>Pre Production</i> .....	11
3.3.2	Production.....	12
3.3.3	Post Production.....	86
<b>VI.</b>	<b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>10</b>
4.1	Hasil.....	10
4.1.1	SOP 1 (Pengertian Pengaduan Masyarakat).....	10
4.1.2	SOP 2 (Alur Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung Secara Langsung/Offline).....	91
4.1.3	SOP Registrasi Website Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung.....	95
4.1.4	SOP Update profile Pada Website Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung.....	100
4.1.5	SOP Alur Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung Secara Online.....	105
4.2	Pembahasan.....	113
4.3	Hasil Pengujian.....	114
<b>V.</b>	<b>SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>119</b>

5.1	Simpulan.....	119
5.2	Saran .....	120
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>120</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Bagan Struktur Organisasi Dinas Sosial Provinsi Lampung.....	4
Gambar 2. Proses pembuatan karakter dan <i>asset</i> lainnya menggunakan aplikasi Adobe Illustrator.....	83
Gambar 3. Proses pembuatan karakter dan <i>asset</i> lainnya menggunakan aplikasi CorelDraw X7.....	83
Gambar 4. Proses pembuatan animasi untuk setiap SOP menggunakan aplikasi Adobe After Effect.....	84
Gambar 5. Proses rendering video animasi menggunakan Adobe Encoder. ....	84
Gambar 6. Proses <i>dubbing</i> suara animasi menggunakan aplikasi Voice Recorder. ....	85
Gambar 7. Proses memasukan sound <i>dubbing</i> serta sound effect pada animasi menggunakan aplikasi Filmora 9. ....	85
Gambar 8. Proses menyatukan video dan sound animasi secara utuh menggunakan aplikasi Filmora 9.....	86



## DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Tabel Kebutuhan Hardware (perangkat keras) Pada Animasi Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung. ....	10
Tabel 2. Kebutuhan <i>Software</i> (perangkat lunak) Pada Animasi Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung Tabel 2. ....	11
Tabel 3. Tabel <i>Asset</i> Pada Animasi Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung. ....	13
Tabel 4. Tabel Skenario Penjelasan Pengaduan Masyarakat. ....	33
Tabel 5. Skenario Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung Secara Langsung/Offline. ....	37
Tabel 6. Skenario Registrasi <i>Website</i> Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung ....	41
Tabel 7. Skenario <i>Update profile</i> Pada <i>Website</i> Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung. ....	45
Tabel 8. Skenario Alur Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung Secara <i>Online</i> . ....	49
Tabel 9. <i>Storyboard</i> Pengertian Pengaduan Masyarakat. ....	55
Tabel 10. <i>Storyboard</i> Alur Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung Secara Langsung/Offline. ....	60
Tabel 11. <i>Storyboard</i> Registrasi <i>Website</i> Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung. ....	65
Tabel 12. <i>Storyboard Update profile</i> Pada <i>Website</i> Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung. ....	70
Tabel 13. <i>Storyboard</i> Alur Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung Secara <i>Online</i> . ....	75

## **I. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dinas Sosial Provinsi Lampung merupakan suatu badan pemerintah yang bergerak dalam melaksanakan urusan pemerintahan daerah berdasarkan asas otonomi dan tugas pembantuan di bidang sosial (Kemensos, 2009).

Pengaduan masyarakat adalah suatu sistem yang menangani pengaduan atau keluhan tentang permasalahan sosial dari masyarakat. Masyarakat masih belum memahami tata cara dalam mengajukan pengaduan/pelayanan masyarakat di dinas sosial provinsi lampung secara langsung (*online*) maupun tidak langsung (*offline*).

Dari pernyataan tersebut, maka diperlukannya tata cara pengajuan dari Pengaduan Masyarakat ini dalam bentuk video ataupun animasi, Sehingga masyarakat dapat memahami alur serta tata cara pengajuan dari pengaduan masyarakat ini.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah masyarakat dapat memahami bagaimana alur cara pengajuan pengaduan masyarakat.

## **1.3 Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan tugas akhir ini adalah membuat animasi mengenai alur cara pengajuan pengaduan masyarakat yang dapat mudah dimengerti, informatif, dan menarik.

## **1.4 Manfaat**

Dengan adanya Animasi Pengaduan Masyarakat ini, masyarakat dapat mengerti bagaimana alur cara pengajuan pengaduan masyarakat secara *online* maupun *offline*. Serta dapat membantu petugas dalam menangani masyarakat yang masih bingung dengan alur pengajuan pengaduan masyarakat ini.

## **II. TINJAUAN PUSTAKA**

### **2.1 Gambaran Umum Instansi**

#### **2.1.1. Profil Instansi**

Dinas Sosial Provinsi Lampung merupakan suatu badan pemerintah yang bergerak dalam melaksanakan urusan pemerintahan daerah berdasarkan asas otonomi dan tugas pembantuan di bidang sosial.

Di Lampung Dinas Sosial dibagi menjadi dua yaitu Dinas Sosial Kota Bandar Lampung yang berlokasi di Jl. Panglima Polim No.1, Gedung Air, Kec. Tj. Karang Barat dan Dinas Sosial Provinsi Lampung yang berlokasi di Jl. Basuki Rahmat No.72, Sumur Putri, Kec. Tlk. Betung Utara.

#### **2.1.2. Visi Dinas Sosial Provinsi Lampung**

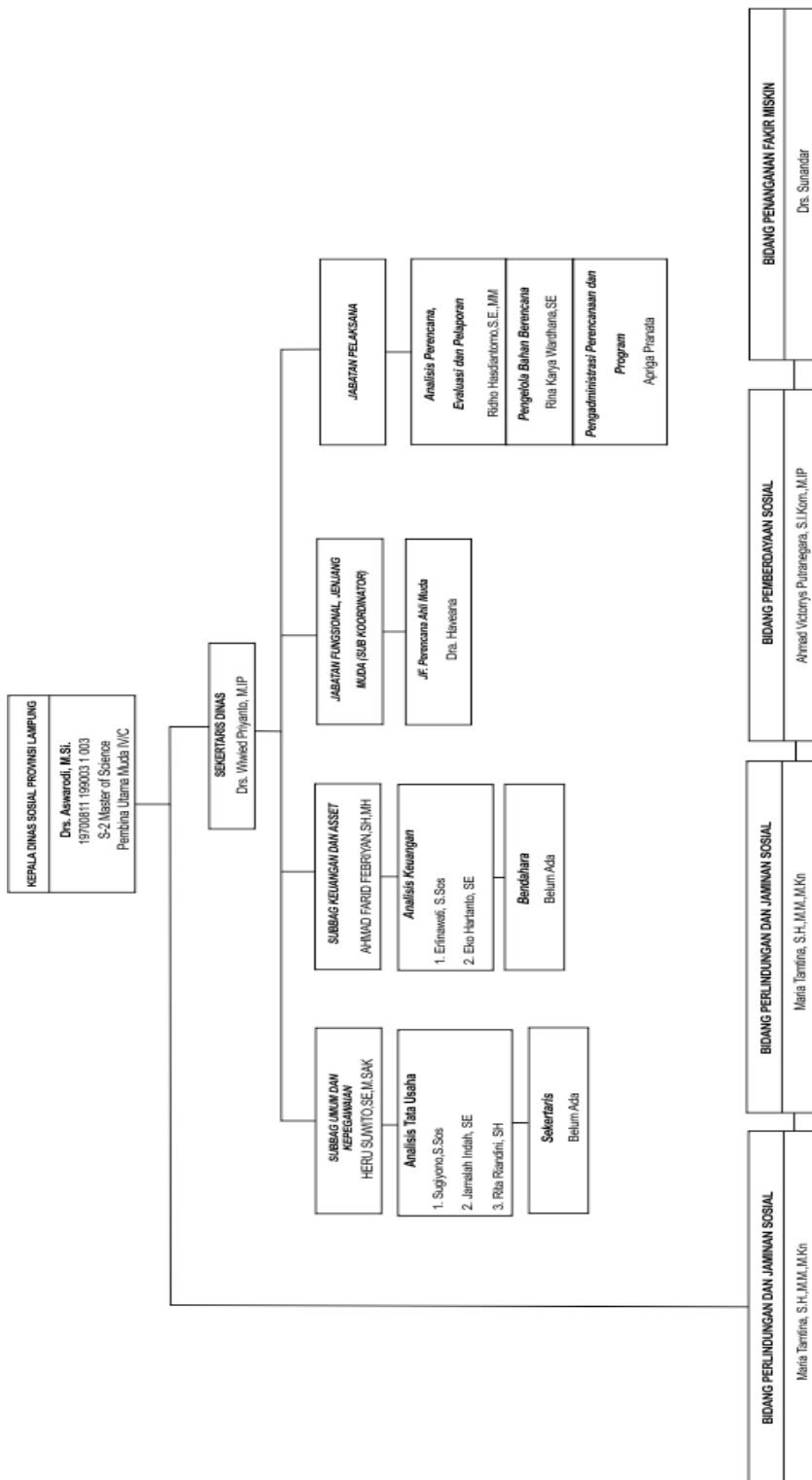
Terwujudnya kesejahteraan dan ketahanan sosial dari semua dan untuk semua.

#### **2.1.3. Misi Dinas Sosial Provinsi Lampung**

- Meningkatkan aksesibilitas perlindungan Sosial untuk menjamin pemenuhan kebutuhan dasar, pelayanan sosial bagi PMKS.
- Mengembangkan perlindungan dan jaminan PMKS.

- Meningkatkan profesionalisme penyelenggaraan perlindungan sosial dalam bentuk bantuan sosial, rehabilitasi, pemberdayaan dan jaminan sebagai metode penanggulangan kemiskinan.
- Meningkatkan profesionalisme pelayanan sosial dalam perlindungan, jaminan, pemberdayaan, rehabilitasi dan penanggulangan kemiskinan.
- *Reinventing* dan pelestarian nilai kepahlawanan, keperintisan dan kesetiakawanan sosial untuk menjamin keberlanjutan peran serta masyarakat dan potensi sumber kesejahteraan sosial lainnya dalam penyelenggaraan kesejahteraan sosial.
- Meningkatkan transparansi dan akuntabilitas dalam penyelenggaraan kerjasama sosial.
- Meningkatkan koordinasi dengan pemerintah pusat, antar Satuan Kerja Perangkat Daerah di lingkup Pemerintah Provinsi Lampung maupun dengan Pemerintah Kabupaten atau Kota se-Provinsi Lampung.

## 2.2 Bagan Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 1. Bagan Struktur Organisasi Dinas Sosial Provinsi Lampung.

## **2.3 Uraian Tentang Landasan Teori**

### **2.3.1 Pengertian Pengaduan Masyarakat**

Pengaduan masyarakat adalah laporan dari masyarakat mengenai adanya indikasi terjadinya penyimpangan, korupsi, kolusi dan nepotisme yang dilakukan aparat pemerintah daerah dalam penyelenggaraan pemerintahan.

#### **a. Pengertian Pengaduan**

Pengaduan adalah laporan yang mengandung informasi atau indikasi terjadinya Pelanggaran terhadap Kode Etik dan pedoman perilaku Hakim, Pelanggaran Kode Etik dan pedoman perilaku Panitera dan Jurusita, Pelanggaran terhadap Kode Etik dan kode perilaku pegawai Aparatur Sipil Negara, Pelanggaran hukum acara atau Pelanggaran terhadap disiplin Pegawai Negeri Sipil atau peraturan disiplin militer, maladministrasi dan pelayanan publik dan/atau Pelanggaran pengelolaan keuangan dan Barang Milik Negara.

#### **b. Pengertian Masyarakat**

Masyarakat adalah orang-orang yang hidup bersama yang menghasilkan kebudayaan dan mereka mempunyai kesamaan wilayah, identitas, mempunyai kebiasaan, tradisi, sikap, dan perasaan persatuan yang diikat oleh kesamaan (Soerjono Soekanto, 2017).

**c. Pengertian Pelayanan**

Pelayanan adalah suatu kegiatan atau urutan kegiatan yang terjadi dalam interaksi langsung antara seseorang dengan orang lain atau mesin secara fisik, dan menyediakan kepuasan pelanggan (Frimayasa, 2017).

**d. Pengertian Tanggapan**

Tanggapan adalah proses yang dialami oleh makhluk hidup berupa penerimaan atau penolakan yang dipengaruhi oleh beberapa faktor di dalamnya (Fitriyani, 2011).

**2.3.2 Pengertian Multimedia**

Multimedia dalam proses pembelajaran merupakan penggunaan berbagai jenis media secara bersama-sama seperti teks, video, gambar dan lain-lain, dengan semua media bersama bersatu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan (Zainiyati, 2017).

**2.3.3 Pengertian SOP (Standard Operating System)**

*Standard operating procedures* (SOP) adalah serangkaian instruksi kerja tertulis yang dibakukan mengenai proses penyelenggaraan administrasi perusahaan, bagaimana dan kapan harus dilakukan, dimana dan oleh siapa dilakukannya (Arnani. P, 2016).

**2.3.4 Pengertian Storyboard**

*Storyboard* adalah bahan visual dari semula berbentuk bahasa tulisan menjadi bahasa gambar atau bahasa visual yang *filmis*, keseluruhan, sehingga menggambarkan suatu cerita. (*flowcharts*) yang berisi informasi pembelajaran dan prosedur serta petunjuk pembelajaran (Soenyoto, 2017).



### **2.3.5 Pengertian *Editing***

*Editing* adalah kegiatan mengumpulkan, menyiapkan, dan mengatur materi - materi untuk dipublikasikan. *Editing* juga berarti memperbaiki, menghapus atau mengurangi (Tri. A, 2020).

### **2.3.6 Pengertian Adobe After Effect**

Adobe After Effects adalah “produk piranti lunak yang dikembangkan oleh Adobe yang digunakan untuk pembuatan film dan produksi video”. Adobe After Effect banyak digunakan oleh editor film profesional dalam memberikan sentuhan efek-efek agar film tersebut lebih menarik dan terkesan nyata. Fitur-fitur yang terdapat dalam Adobe After Effects membuat animasi menjadi menarik untuk dilihat sehingga *software* ini menjadi salah satu *software* pembuat animasi yang populer (Saadah, 2018).

### **2.3.7 Pengertian Adobe Photoshop**

Adobe Photoshop adalah salah satu aplikasi yang banyak digunakan untuk memanipulasi foto, mengedit gambar, menciptakan sebuah karya original, dan masih banyak lagi yang berhubungan dengan seni gambar dan foto.

### **2.3.8 Pengertian Corel Draw**

Corel Draw merupakan program pengolah desain grafis yang familier dan paling diminati di kalangan desain grafis. Program ini dapat digunakan dengan mudah karena terdapat tool-tool maupun efek yang menghasilkan berbagai bentuk desain yang inovatif dan ekspresif dengan dilengkapi komposisi warna yang bagus, serta adanya tool untuk membuat objek yang unik dan kreatif.

### 2.3.1 Pengertian Animasi

Animasi berasal dari bahasa Inggris, *animation* dari kata *to anime* yang berarti “menghidupkan”. Animasi merupakan gambar tetap (*still image*) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera (Munir, 2013),.

Karakter animasi telah berkembang yang dulu mempunyai prinsip sederhana sekarang menjadi beberapa jenis animasi menurut (Munir, 2013) :

#### a. Animasi 2D (2 Dimensi)

Animasi dua dimensi atau dwi-matra dikenal dengan nama *flat animation*. Perkembangan animasi dua dimensi yang cukup *revolutioner* berupa dibuatnya film-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.

#### b. 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.

### III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

#### 3.1. Gambaran Umum Multimedia

Dinas Sosial Provinsi Lampung memiliki Sistem Informasi Pengaduan Masyarakat yang belum lama ini dibuat, Sistem ini adalah terobosan baru untuk Dinas Sosial Provinsi Lampung sehingga perlunya adaptasi untuk karyawan dan masyarakat untuk mengakses Sistem Informasi Pengaduan Masyarakat ini.

Dengan Animasi yang akan dibuat yaitu Animasi Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung dapat berguna dalam menyebarluaskan serta memberitahu masyarakat mengenai penjelasan alur yang tersedia pada Sistem Informasi Pengaduan Masyarakat serta dapat memudahkan karyawan Dinas Sosial Provinsi Lampung dalam menjelaskan mekanisme jalannya alur pengaduan. Adapun beberapa SOP yang akan disampaikan, yaitu:

1. Pengertian Pengaduan Masyarakat.
2. Alur Pengaduan Masyarakat Di Dinas Sosial Provinsi Lampung Secara Langsung/*Offline*.
3. Registrasi *Website* Pengaduan Masyarakat Di Dinas Sosial Provinsi Lampung.

4. *Update profile* Pada *Website* Pengaduan Masyarakat Di Dinas Sosial Provinsi Lampung.
5. Alur Pengaduan Masyarakat Di Dinas Sosial Provinsi Lampung Secara *Online*.

### 3.2. Analisis Kebutuhan Pengembangan Animasi

Adapun analisis kebutuhan pengembangan animasi yang dibuat untuk Animasi Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung sebagai berikut.

#### 3.2.1 Kebutuhan Hardware

Adapun Kebutuhan *Hardware* (perangkat keras) yang diperlukan untuk membuat Animasi Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung Komputer/Laptop dengan Spesifikasi sebagai berikut :

Tabel 1 Tabel Kebutuhan *Hardware* (perangkat keras) Pada Animasi Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung.

Nama Hardware	Komponen/Spesifikasi
PC/Komputer	a) Processor: Intel Core i3 4130 b) RAM : 8,00 GB c) Penyimpanan: SSD 256GB d) Sistem Operasi: Windows 10 64-bit

### 3.2.2 Kebutuhan *Software*

Adapun Kebutuhan *Software* (perangkat lunak) yang digunakan untuk mengerjakan animasi ini antara lain sebagai berikut :

Tabel 2. Kebutuhan *Software* (perangkat lunak) Pada Animasi Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung Tabel 2.

Nama Hardware	Nama Aplikasi
Pengolah Animasi	Adobe After Effect CC 2017
Pengolah Gambar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Adobe Illustrator CC 2017</li> <li>- Corel Draw X7</li> </ul>
Pengolah Video	Wondershare Filmora 9

### 3.3. Desain Multimedia

Desain sistem dibuat untuk mengilustrasikan animasi yang akan dibuat. Desain sistem yang digunakan terdiri dari Skenario dan *Interface* dari animasi.

#### 3.3.1 *Pre Production*

Ide untuk membuat animasi pengaduan masyarakat ini diakibatkan banyak masyarakat yang belum mengetahui alur serta langkah langkah dari pengaduan masyarakat ini. Dengan adanya animasi yang menjelaskan tentang pengaduan masyarakat ini dapat membantu masyarakat mengerti

mengenai alur dan langkah langkah dalam mengadu secara *offline* maupun *online* di Dinas Sosial Provinsi Lampung. Maka dari itu perlunya dibuat animasi pengaduan masyarakat yang menarik dan dapat diputar berulang-ulang sehingga masyarakat dapat memahami alur dan langkah langkah mengadu di Dinas Sosial Provinsi Lampung.

### **3.3.2 Production**

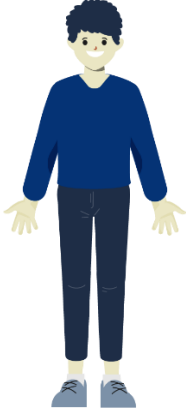

#### **3.3.2.1 Modelling**

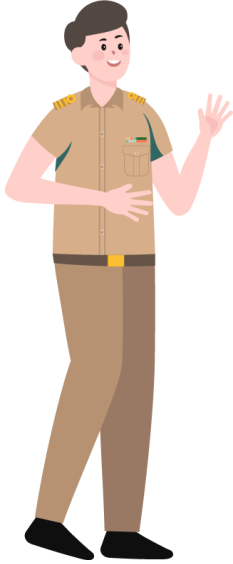
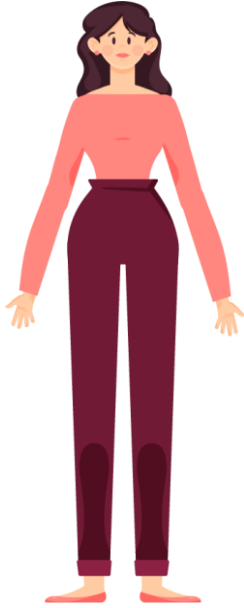
Pada tahap ini akan dibentuk objek atau *asset* baik yang pokok maupun pendukung lainnya. Selain pembuatan objek atau *asset*, pada tahap ini juga akan dirancang skenario yang berisi narasi sebagai alur animasi ini.

a. *Assets*


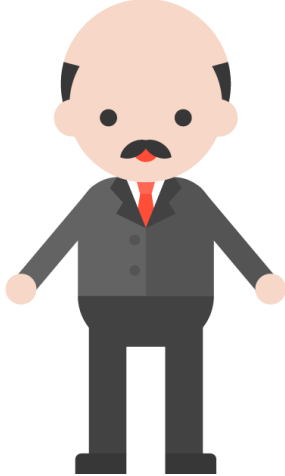
Adapun asset yang digunakan saat membuat animasi pengaduan masyarakat dinas sosial provinsi lampung dapat dilihat pada Tabel 3.



Tabel 3 Tabel *Asset* Pada Animasi Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung.


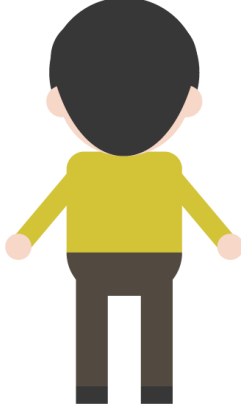

No	<i>Asset</i>	Penjelasan
1	Laki Laki (1) 	Laki laki (1) merupakan karakter yang akan ditampilkan pada SOP 1 sebagai <i>opening</i> .
2	Laki Laki (2) 	Laki laki (2) merupakan karakter masyarakat yang akan ditampilkan pada SOP 1 untuk menjelaskan pengertian dari PPKS (Pusat Pelayanan Kesejahteraan Sosial) .

No	Asset	Penjelasan
3	Laki Laki (PNS) 	Laki laki (3) merupakan karakter Pegawai Negeri Sipil (PNS) yang akan ditampilkan pada SOP 1 untuk menjelaskan pengertian PPKS (Pusat Pelayanan Kesejahteraan Sosial) bersama dengan karakter laki laki (2).
4	Wanita (1) 	Wanita (1) merupakan karakter yang akan ditampilkan pada SOP 1 setelah dari karakter laki laki (1).



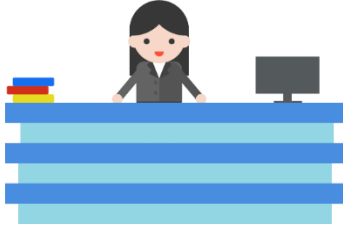
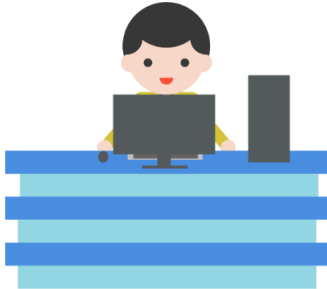


No	Asset	Penjelasan
5	Laki Laki (4) 	Laki laki (4) merupakan karakter pada SOP 2, SOP 3, SOP 4, SOP 5 yang dimana akan ditampilkan sebagai pegawai dan sebagai karakter yang melakukan <i>opening</i> pada awal video.
6	Laki Laki (5) 	Laki laki (5) merupakan karakter pada SOP 2 yang akan ditampilkan pada <i>opening</i> video animasi SOP 2.

No	Asset	Penjelasan
7	Wanita (2) 	Wanita (2) merupakan karakter pada SOP 3 yang dimana akan menjelaskan tahapan pengaduan secara <i>offline</i> .
8	Wanita (3) 	Wanita (3) merupakan karakter pada SOP 2 dan SOP 5 sebagai pegawai yang akan menjelaskan tahapan pengaduan secara <i>online</i> .




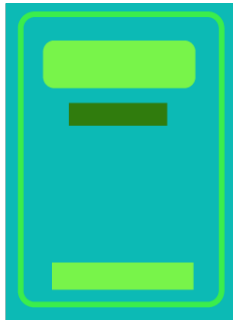
No	Asset	Penjelasan
9	Wanita (4) 	Wanita (4) merupakan karakter pada SOP 2 yang akan ditampilkan pada <i>opening</i> video animasi SOP 2.
10	Laki Laki (belakang) 	Laki laki (belakang) merupakan karakter pada SOP 2 yang akan mengilustrasikan orang berjalan menuju gedung dinas sosial provinsi lampung.
11	Costumer Service (1) 	<i>Customer Service</i> (1) merupakan karakter pada SOP 1 yang akan menjelaskan visi dari pengaduan masyarakat.





No	Asset	Penjelasan
12	<i>Customer Service (2)</i>	<i>Customer Service (2)</i> merupakan karakter pada SOP 1 yang akan menjelaskan pengertian PPKS (Pusat Pelayanan Kesejahteraan Sosial) setelah <i>scene</i> dari karakter laki laki (2) dan laki laki (3).
13	<i>Customer Service (3)</i>	<i>Customer Service (3)</i> merupakan karakter pada SOP 3 sebagai <i>opening</i> pada animasi.
14	<i>Customer Service (4)</i>	<i>Customer Service (4)</i> merupakan karakter pada SOP 5 sebagai petugas yang menerima laporan dari masyarakat.





No	Asset	Penjelasan
15	Customer Service (5) 	<i>Customer Service</i> (5) merupakan karakter pada SOP 2 yang dimana berperan sebagai petugas/resepsionis.
16	Operator 	Operator merupakan karakter pada SOP 5 yang dimana berperan sebagai operator pengaduan.
17	Gedung (1) 	Gedung (1) merupakan gedung yang menggambarkan sebuah instansi pada SOP 1.
18	Gedung (2) 	Gedung (2) merupakan salah satu gedung sebagai <i>background opening</i> pada SOP 2.

No	Asset	Penjelasan
19	Gedung (3) 	Gedung (3) merupakan salah satu gedung sebagai <i>background opening</i> pada SOP 2.
20	Gedung BKKBN 	Gedung BKKBN merupakan gedung yang dimana akan menjelaskan pengertian PPKS (Pusat Pelayanan Kesejahteraan Sosial) menurut BKKBN.
21	Gedung Dinas Sosial 	Gedung Dinas Sosial merupakan <i>asset</i> gedung yang menggambarkan gedung Dinas Sosial Provinsi Lampung
22	Gedung Dinas (A) 	Gedung Dinas (A) merupakan <i>asset</i> yang menggambarkan perpindahan rujukan pengaduan dari Gedung Dinas Sosial ke Gedung Dinas (A).





No	Asset	Penjelasan
23	Awan	Awan merupakan <i>asset</i> yang menggambarkan cuaca.
		
24	Bell	Bell merupakan <i>asset</i> yang menggambarkan notifikasi/pemberitahuan.
		
25	Berkas	Berkas merupakan <i>asset</i> yang menggambarkan berkas pengaduan masyarakat.
		
26	Buku	Buku merupakan <i>asset</i> yang dimana akan berisikan penjelasan mengenai pengertian pengaduan masyarakat pada SOP 1.
		

No	Asset	Penjelasan
27	Tanda Ceklis 	Tanda ceklis merupakan <i>asset</i> yang menggambarkan telah selesai melakukan aktivitas.
28	Komputer 	Komputer merupakan <i>asset</i> yang nantinya akan dipakai pada alur animasi pengaduan secara <i>online</i> sebagai alat yang menampilkan layar <i>website</i> .
29	Tanda Salah 	Tanda salah merupakan <i>asset</i> yang menggambarkan aktivitas salah pada pengaduan.
30	Formulir Pengaduan 	Formulir pengaduan merupakan <i>asset</i> yang nantinya akan digunakan untuk menggambarkan formulir pengaduan masyarakat secara langsung/ <i>offline</i> .


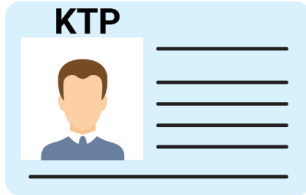
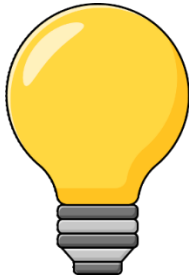





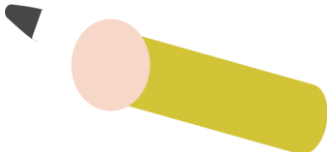

No	Asset	Penjelasan
31	Icon Gratis 	Icon gratis merupakan <i>asset</i> yang menggambarkan label gratis.
32	Logo Google 	Logo google digunakan saat melakukan <i>search</i> pada pengaduan secara <i>online</i> .
33	Topi Toga 	Topi toga merupakan <i>asset</i> yang menggambarkan pendidikan dalam pengertian PPKS (Pusat Pelayanan Kesejahteraan Sosial) pada SOP 1.
34	Icon Informasi 	Icon informasi merupakan <i>asset</i> yang menggambarkan informasi dalam pengertian PPKS (Pusat Pelayanan Kesejahteraan Sosial) pada SOP 1.




---

No	Asset	Penjelasan
35	Icon Format Gambar (JPEG) 	Icon format gambar (JPEG) merupakan label dari jenis gambar pada komputer.
36	Icon Format Gambar (JPG) 	Icon format gambar (JPG) merupakan label dari jenis gambar pada komputer.
37	Icon Format Gambar (PNG) 	Icon format gambar (PNG) merupakan label dari jenis gambar pada komputer.
38	Kalender 	Kalender merupakan <i>asset</i> yang menggambarkan lama pengaduan yang akan diproses.

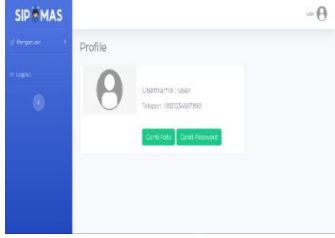
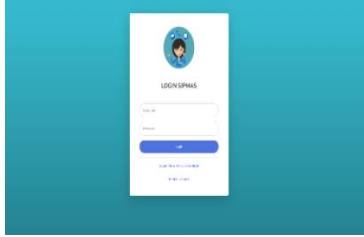
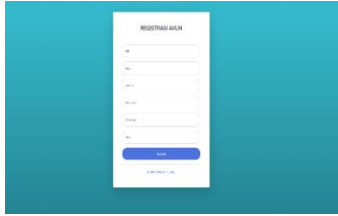
---

No	Asset	Penjelasan
39	Kartu Indonesia Sehat 	Kartu Indonesia Sehat merupakan <i>asset</i> yang mengilustrasikan gambaran dari kartu indonesia sehat.
40	KTP 	KTP merupakan <i>asset</i> yang mengilustrasikan gambaran dari KTP.
41	Lampu 	Lampu merupakan <i>asset</i> yang menggambarkan solusi pada pengaduan masyarakat.
42	Surat 	Surat merupakan <i>asset</i> yang menggambarkan pengaduan.

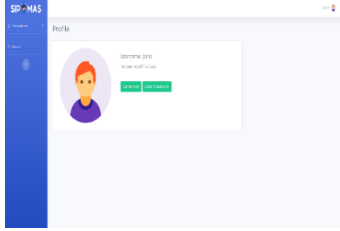
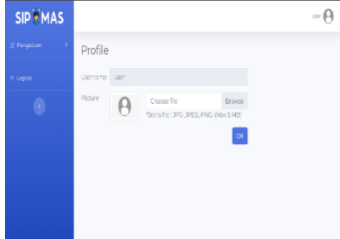
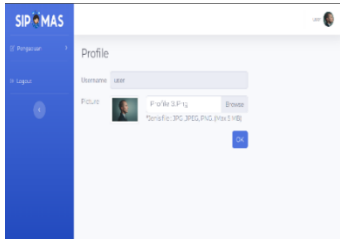
No	Asset	Penjelasan
43	Pohon 	Pohon merupakan salah satu <i>asset</i> sebagai <i>background</i> pada SOP 2.
44	Icon Search 	<i>Icon search</i> digunakan saat melakukan <i>search</i> pada pengaduan secara <i>online</i> .
45	Asset Tangan Menulis 	<i>Asset Tangan Menulis</i> Merupakan <i>asset</i> yang mengilustrasikan menulis laporan pada SOP 2.
46	Textbox 	<i>Textbox</i> merupakan <i>asset</i> sebagai tempat untuk mengisikan <i>asset</i> lainnya.

No	Asset	Penjelasan
47	Icon Toa	Icon toa merupakan <i>asset</i> yang menggambarkan komunikasi dalam pengertian PPKS (Pusat Pelayanan Kesejahteraan Sosial) pada SOP 1.
		
48	Kursi Roda	Kursi roda merupakan <i>asset</i> yang mengilustrasikan alat bantu jalan pada SOP 1.
		
49	Screenshoot Tampilan Halaman <i>Home Website</i>	<i>Screenshoot</i> tampilan halaman <i>home website</i> merupakan tampilan <i>home</i> pada <i>website</i> <a href="http://www.sipmas.my.id">www.sipmas.my.id</a> .
		

---

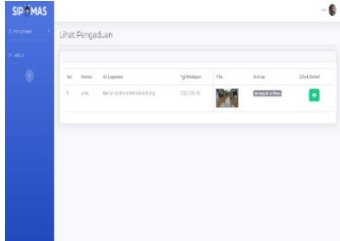
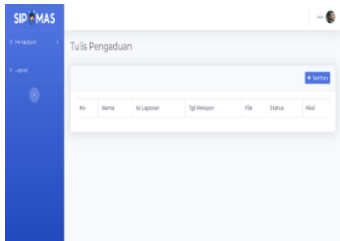
No	Asset	Penjelasan
50	<i>Screenshot Tampilan Halaman Profile Website</i> 	<i>Screenshot</i> tampilan halaman <i>profile website</i> merupakan tampilan <i>profile</i> pada <i>website</i> <a href="http://www.sipmas.my.id">www.sipmas.my.id</a> .
51	<i>Screenshot Tampilan Halaman Login Website</i> 	<i>Screenshot</i> tampilan halaman <i>login website</i> merupakan tampilan <i>login</i> pada <i>website</i> <a href="http://www.sipmas.my.id">www.sipmas.my.id</a>
52	<i>Screenshot Tampilan Halaman Registrasi Website</i> 	<i>Screenshot</i> tampilan halaman <i>registrasi website</i> merupakan tampilan <i>registrasi</i> pada <i>website</i> <a href="http://www.sipmas.my.id">www.sipmas.my.id</a>

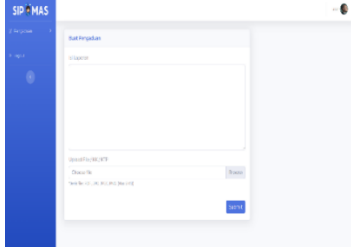
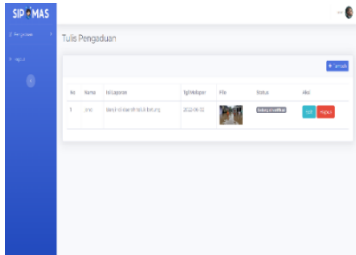
---

No	Asset	Penjelasan
53	<i>Screenshot Tampilan Halaman Beranda Website</i>	<i>Screenshot</i> tampilan halaman <i>beranda website</i> merupakan tampilan <i>beranda</i> pada <i>website</i> <a href="http://www.sipmas.my.id">www.sipmas.my.id</a> .
		
54	<i>Screenshot Tampilan Halaman Ganti Foto Website</i>	<i>Screenshot</i> tampilan halaman <i>ganti foto website</i> merupakan tampilan <i>ganti foto</i> pada <i>website</i> <a href="http://www.sipmas.my.id">www.sipmas.my.id</a> .
		
55	<i>Screenshot Tampilan Halaman Ganti Foto Update Website</i>	<i>Screenshot</i> tampilan halaman <i>ganti foto update website</i> merupakan tampilan <i>ganti foto update</i> pada <i>website</i> <a href="http://www.sipmas.my.id">www.sipmas.my.id</a> .
		

No	Asset	Penjelasan
56	Gambar Folder Tambah Pengaduan	Gambar folder tambah pengaduan merupakan tampilan membuka file saat melakukan penginputan file tambah pengaduan.
		
57	Gambar Folder Ganti Foto	Gambar folder ganti foto merupakan tampilan membuka file saat melakukan ganti foto pada menu profile.
		
58	Screenshoot Tampilan Halaman Ganti <i>Password Website</i>	<i>Screenshoot</i> tampilan halaman ganti <i>password website</i> merupakan tampilan ganti <i>password</i> pada <i>website</i> <a href="http://www.sipmas.my.id">www.sipmas.my.id</a> .
		



No	Asset	Penjelasan
59	<p><i>Screenshot</i> Tampilan Halaman Lihat Pengaduan <i>Website</i></p> 	<p><i>Screenshot</i> tampilan halaman lihat pengaduan <i>website</i> merupakan tampilan halaman lihat pengaduan pada <i>website</i> <a href="http://www.sipmas.my.id">www.sipmas.my.id</a>.</p>
61	<p><i>Screenshot</i> Tampilan Halaman Tambah Pengaduan <i>Website</i></p> 	<p><i>Screenshot</i> tampilan halaman tambah pengaduan <i>website</i> merupakan tampilan tambah pengaduan pada <i>website</i> <a href="http://www.sipmas.my.id">www.sipmas.my.id</a>.</p>

No	Asset	Penjelasan
62	<p><i>Screenshot</i> Tampilan Halaman Klik Tambah Pengaduan <i>Website</i></p> 	<p><i>Screenshot</i> tampilan halaman klik tambah pengaduan <i>website</i> merupakan tampilan ganti foto update pada <i>website</i> <a href="http://www.sipmas.my.id">www.sipmas.my.id</a>.</p>
63	<p><i>Screenshot</i> Tampilan Halaman Tambah Pengaduan <i>Update Website</i></p> 	<p><i>Screenshot</i> tampilan halaman tambah pengaduan <i>update website</i> merupakan tampilan tambah pengaduan <i>update</i> pada <i>website</i> <a href="http://www.sipmas.my.id">www.sipmas.my.id</a>.</p>

No	Asset	Penjelasan
64	<p><i>Screenshot</i> Tampilan Halaman Lihat Pengaduan <i>Website</i></p> 	<p><i>Screenshot</i> tampilan halaman lihat pengaduan <i>Website</i> merupakan tampilan lihat pengaduan pada <i>website</i> <a href="http://www.sipmas.my.id">www.sipmas.my.id</a>.</p>

b. Skenario

Adapun skenario animasi pengaduan masyarakat dinas sosial provinsi lampung yakni sebagai berikut.

1. Skenario Penjelasan Pengaduan Masyarakat

Skenario penjelasan pengaduan masyarakat dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Tabel Skenario Penjelasan Pengaduan Masyarakat.

No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan Animasi
1	000s-007s	Menjelaskan apa yang dimaksud dengan pengaduan masyarakat	Tabikpun, Halo masyarakat lampung, apakah kalian tau apa itu pengaduan Masyarakat?	Menampilkan <i>asset</i> orang sedang melambai dan menampilkan tulisan “Apa Itu Pengaduan Masyarakat”

No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan Animasi
2	007s- 019s		Pengaduan masyarakat adalah suatu sistem yang menangani pengaduan atau keluhan tentang permasalahan sosial Dari Pusat Pelayanan Keluarga Sejahtera (PPKS)	Menampilkan buku terbuka yang berisikan pengertian pengaduan masyarakat
3	019s- 022s		Lalu apakah itu PPKS	Menampilkan tulisan “Apa Itu PPKS?”
4	022s- 045s		Menurut BKKBN (Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional), Pusat Pelayanan Keluarga Sejahtera (PPKS) merupakan salah satu upaya pemerintah dalam	Menampilkan 2 orang yang sedang berbicara lalu menampilkan <i>asset</i> tentang komunikasi, Informasi dan edukasi.

No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan Animasi
			memfasilitasi masyarakat berupa pemberian KIE (Komunikasi Informasi dan Edukasi) serta konseling dan rujukan dalam permasalahan keluarga secara gratis dan berbasis institus.	
5	045s-050s		Adapun Visi dan Misi dari pengaduan masyarakat	Menampilkan tulisan visi dan misi
6	050s-063s		Visi dari pengaduan masyarakat yakni Menjadi unit yang profesional dalam memberikan dukungan terhadap pengelolaan pengaduan masyarakat dalam	Menampilkan <i>asset</i> pegawai yang sedang berbicara dengan masyarakat

No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan Animasi
			mewujudkan DINAS SOSIAL PROVINSI LAMPUNG yang aspiratif.	
7	063s- 080s		Lalu Misi dari pengaduan masyarakat adalah: 1. Meningkatkan kualitas pengelolaan dan penanganan surat pengaduan masyarakat. 2. Membangun kepercayaan masyarakat terhadap Dinas Sosial Provinsi Lampung.	Menampilkan <i>asset</i> orang dan tulisan yang berisikan misi pengaduan masyarakat.
8	080s- 083s		Mari Mengadulah Dengan Bijak	Menampilkan Kata “ Mari Mengadulah Dengan Bijak”

2. Skenario Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung Secara Langsung/*Offline*.

Skenario pengaduan masyarakat dinas sosial provinsi lampung secara langsung/*offline* dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Skenario Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung Secara Langsung/*Offline*.

No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan Animasi
1	000s-004s		Kita mungkin sering melihat permasalahan sosial yang ada di Provinsi Lampung seperti.	Menampilkan beberapa <i>asset</i> orang dan gedung.
2	004s-016s	Menjelaskan cara untuk melakukan pengaduan secara langsung di Dinas Sosial Provinsi lampung	Melihat orang terlantar dijalan, permasalahan saat mengurus Kartu Indonesia Sehat (KIS), mengurus pengajuan alat bantu jalan dan sebagainya.	Menampilkan 3 orang Kartu Sehat, dan kursi roda.

No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan Animasi
3	016s- 018s		Lalu apa yng harus kita lakukan?	Menampilkan efek transisi
4	018s- 021s		Adukan saja di dinas sosial provinsi lampung	Menampilkan tulisan “Adukan Saja Di Dinas Sosial Provinsi Lampung” dengan tambahan <i>assets</i> gambar lampu.
5	021s- 028s		Kita hanya perlu datang ke Dinas Sosial Provinsi Lampung secara langsung	Menampilkan <i>asset</i> orang berjalan ke gedung Dinas Sosial Provinsi Lampung.
6	028s- 032s		Lalu bertemu dengan resepsionis Dinas Sosial Provinsi Lampung	Menampilkan <i>asset</i> pegawai yang sedang melambaikan tangan.



No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan Animasi
7	032s- 038s		Untuk melakukan pengaduan secara langsung kita akan diarahkan untuk mengisi form pengaduan masyarakat terlebih dahulu	Menampilkan <i>asset</i> form yang sedang diisi oleh masyarakat.
8	038s- 046s		Setelah form pengaduan tersebut terisi, kemudian serahkan ke petugas lalu menunggu tanggapan kisaran waktu 1-2 minggu.	Menampilkan <i>asset</i> resepsionis yang memberitahukan proses pengaduan .

No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan Animasi
9	046s- 054s		pengaduan yang kita ajukan akan diverifikasi terlebih dahulu dan akan diberitahukan kembali saat pengaduan tersebut telah ditanggapi.	Menampilkan <i>asset</i> form pengaduan yang diceklis.
10	054s- 060s		Yuk warga Lampung, sampaikan pengaduan mu ke Dinas Sosial Provinsi Lampung.	Menampilkan tulisan “Yuk warga Lampung, sampaikan pengaduan mu ke Dinas Sosial Provinsi Lampung”

3. Skenario registrasi *website* pengaduan masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung.

Skenario registrasi *website* pengaduan masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Skenario Registrasi *Website* Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung.

No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan Animasi
1	000s-008s	Menjelaskan cara untuk melakukan registrasi pada	Halo masyarakat lampung, pengaduan masyarakat di Dinas Sosial Provinsi Lampung bisa kita lakukan secara <i>online</i> maupun <i>offline</i> .	Menampilkan <i>asset</i> orang yang sedang melambai.
2	008s-018s	<i>website</i> pengaduan masyarakat Dinas Sosial Provinsi lampung.	Pengaduan secara <i>offline</i> kita dapat langsung ke kantor Dinas Sosial Provinsi Lampung untuk menyerahkan berkas dan kemudian berkas akan di proses kisaran waktu 1-2 minggu	Menampilkan penjelasan mengenai alur pengaduan di Dinas Sosial Provinsi Lampung secara langsung/ <i>offline</i> .

No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan Animasi
3	018s- 026s		Untuk pengaduan secara <i>online</i> , kita bisa membuka <i>website</i> <a href="http://www.sipmas.my.id">www.sipmas.my.id</a>	Menampilkan <i>asset</i> laptop yang membuka google.
4	026s- 040s		Berikut merupakan tampilan utama dari <i>website</i> sipmas. Dimana terdapat 2 tombol yaitu tombol <i>login</i> untuk registrasi masyarakat serta tombol <i>about</i> yang berisi penjelasan dari sistem pengaduan masyarakat ini.	Menampilkan <i>asset</i> laptop membuka <i>website</i> pengaduan masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung pada tampilan <i>home</i> .

No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan Animasi
5	040s- 057s		<p>Ketika kita melakukan maka kita diminta mengisikan dan dapat <i>website</i> ini. ketika kita memiliki akun sipmas, kita diharuskan untuk registrasi dahulu mengklik tombol yang telah disediakan.</p>	<p>Menampilkan tampilan halaman <i>login</i> dan mengklik tombol registrasi <i>website</i>.</p>

No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan Animasi
6	057s- 082s		<p>Adapun data yang harus kita isi saat registrasi seperti NIK, nama dan alamat sesuai dengan kartu identitas yang dimiliki. Selain itu kita akan diminta membuat <i>username</i> dan <i>password</i> serta nomor telepon untuk proses lebih lanjut. Jika sudah terisi maka kita akan mengklik tombol register lalu secara otomatis <i>website</i> akan mengalihkan ke halaman <i>login</i>.</p>	<p>Menampilkan tampilan halaman registrasi <i>website</i>, lalu menunjukkan langkah-langkah registrasi.</p>

No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan Animasi
7	082s-090s		Nahh artinya akun kita sudah siap digunakan untuk melakukan pengaduan secara <i>online</i> di <i>website</i> sipmas ini.	Menampilkan tampilan halaman beranda pada <i>website</i> pengaduan masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung.

4. Skenario *update profile* pada *website* pengaduan masyarakat dinas sosial provinsi lampung.  
Skenario *update profile* pada *website* pengaduan masyarakat dinas sosial provinsi lampung pada Tabel 7.

Tabel 7. Skenario *Update profile* Pada *Website* Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung.

No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan Animasi
1	000s-011s	Menjelaskan cara untuk melakukan <i>update profile</i> pada <i>website</i> pengaduan masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung.	Halo masyarakat lampung, masyarakat Sosial Lampung dilakukan secara <i>online</i> resmi nya yakni	Menampilkan <i>asset</i> orang yang sedang melambai dan menampilkan laptop dengan halaman search google.

[www.sipmas.my.id](http://www.sipmas.my.id)

No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan Animasi
2	011s- 020s		Untuk dapat mengakses <i>website</i> ini kita diharuskan <i>login</i> terlebih dahulu dengan mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> atau melakukan registrasi bagi yang belum memiliki akun.	Menampilkan tampilan halaman <i>login</i> pada <i>website</i> pengaduan masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung.
3	020s- 029s		Setelah kita berhasil <i>login</i> , maka <i>website</i> akan menampilkan halaman utama yang berisikan <i>profile</i> akun.	Menampilkan tampilan halaman beranda pada <i>website</i> pengaduan masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung.
4	029s- 035s		Ada dua hal yang dapat diperbaharui pada <i>profile</i> yakni foto <i>profile</i> dan <i>password</i> akun.	Memfokuskan pada tombol foto <i>profile</i> dan ganti <i>password</i> pada tampilan beranda.



No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan Animasi
5	035s- 042s		Untuk melakukan ganti foto <i>profile</i> , kita hanya perlu mengklik tombol ganti foto yang telah disediakan.	Mengklik tombol ganti foto, dan menampilkan halaman ganti foto pada <i>website</i>
6	042s- 062s		Selanjutnya akan menampilkan halaman baru dimana kita dapat mengganti foto <i>profile</i> dengan format file seperti jpg, jpeg, ataupun png dengan maksimal ukuran file 5 mb (megabyte). Dan Jangan lupa mengklik tombol ok Untuk menyimpan foto <i>profile</i> yang telah diubah.	Menampilkan tampilan halaman ganti foto dan menjelaskan langkah langkah mengganti foto <i>profile</i> .

No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan Animasi
7	062s- 087s		<p>Untuk mengganti <i>password</i> akun kita dapat mengklik tombol ganti <i>password</i>. setelah itu <i>website</i> akan menampilkan halaman langkah untuk ganti <i>password</i> yang mana kita diarahkan untuk mengisi <i>password</i> sebelumnya lalu dilanjutkan dengan mengisi <i>password</i> baru, untuk konfirmasi <i>password</i> baru kita diminta untuk mengisi kembali <i>password</i> baru dan menyetujui kalimat konfirmasi sebelum menyimpan <i>password</i> baru</p>	<p>Menampilkan tampilan ganti <i>password</i> dan menjelaskan langkah untuk mengganti <i>password</i> pada <i>website</i>.</p>

No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan Animasi
8	087s- 092s		Selamat foto <i>profile</i> dan <i>password</i> sudah berhasil diperbaharui.	Menampilkan halaman beranda yang sudah <i>terupdate</i> .

5. Skenario alur pengaduan masyarakat dinas sosial provinsi lampung secara *online*.

Skenario alur pengaduan masyarakat dinas sosial provinsi lampung secara *online* dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8.Skenario Alur Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung Secara *Online*.

No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan Animasi
1	000s- 011s	Menjelaskan alur pengaduan masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung secara <i>online</i> .	Halo masyarakat lampung, pengaduan masyarakat dinas sosial provinsi lampung dapat dilakukan secara <i>online</i> melalui <i>website</i> resmi nya yakni <a href="http://www.sipmas.my.id">www.sipmas.my.id</a>	Menampilkan <i>asset</i> orang yang sedang melambai dan menampilkan laptop dengan halaman search google.

No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan Animasi
2	011s- 023s		Sebelum melakukan pengaduan kita diharuskan <i>login</i> terlebih dahulu. Setelah berhasil <i>login</i> <i>website</i> akan menampilkan halaman utama.	Menampilkan tampilan halaman <i>login</i> pada <i>website</i> pengaduan masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung.
3	023s- 036s		Untuk membuat pengaduan kita akan memilih menu yang bertuliskan pengaduan. Lalu menu akan menampilkan pilihan untuk menulis pengaduan atau melihat pengaduan.	Menampilkan tampilan halaman beranda pada <i>website</i> lalu mengklik tombol pengaduan.

No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan Animasi
4	036s- 069s		<p>Saat kita memilih tulis pengaduan maka akan menampilkan halaman baru berupa tabel riwayat pengaduan. Untuk membuat pengaduan baru kita harus mengklik tombol tambah. Lalu akan menampilkan halaman baru kembali dimana kita diminta untuk menuliskan laporan pengaduan dan mengunggah foto/file data diri dengan format dan ukuran file yang telah ditentukan. Setelah pengaduan selesai diisi jangan</p>	<p>Menampilkan halaman pengaduan dan menjelaskan beberapa bagian pada halaman tersebut, lalu menklik tombol pengaduan, setelah itu menampilkan halaman tambah pengaduan dan menjelaskan cara untuk menginputkan pengaduan.</p>

No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan Animasi
			lupa kita untuk mengklik tombol submit. Maka pengaduan telah berhasil dibuat.	
5	069s- 079s		Kemudian untuk melihat pengaduan yang telah dibuat, kita dapat memilih lihat pengaduan. Setelah itu akan tampil halaman riwayat pengaduan yang telah dibuat.	Menampilkan halaman pengaduan pada <i>website</i> dan menjelaskan bagian bagian pada halaman tersebut.

No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan Animasi
6	079s- 095s		<p>Pengaduan yang telah kita buat akan terkirim pada operator/petugas untuk mendapat balasan.</p> <p>Adapun 3 status pengaduan yakni, Pengaduan sedang di verifikasi, pengaduan dirujuk dan pengaduan diterima.</p>	Menampilkan <i>sset</i> petugas yang menerima laporan dan menampilkan 3 status pengaduan.
7	095s- 124s		<p>Untuk pengaduan yang sedang di verifikasi artinya pengaduan telah berhasil dikirim dan siap untuk dibalas oleh operator/petugas pengaduan.</p> <p>Lalu untuk pengaduan dirujuk artinya pengaduan akan dialihkan ke</p>	Menampilkan beberapa <i>asset</i> orang dan gedung yang menjelaskan tentang status dari pengaduan.

No	Durasi	Tujuan	Narasi	Adegan Animasi
8	124s- 152s		<p>subtansi yang sesuai terkait dengan pengaduan tersebut. Sedangkan pengaduan diterima artinya pengaduan tersebut telah diterima dan akan diproses lebih lanjut oleh dinas sosial provinsi lampung.</p>	<p>Nah begitulah alur pengaduan secara <i>online website</i> sosial lampung. Yuk warga lampung sampaikan pengaduanmu melalui <i>website</i> ini ya.</p> <p>Menampilkan <i>asset</i> orang yang sedang melambai dan <i>asset</i> laptop terbuka, lalu menampilkan <i>link website</i> <a href="http://www.sipmas.my.id">www.sipmas.my.id</a></p>



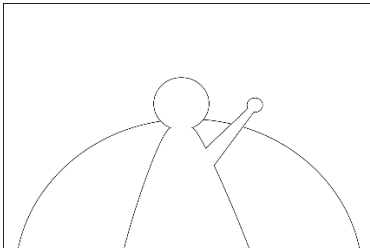

b. *Storyboard*

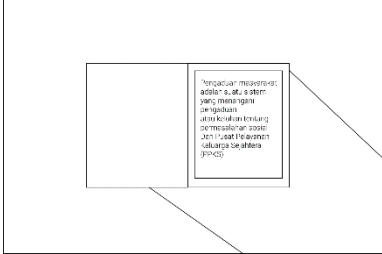
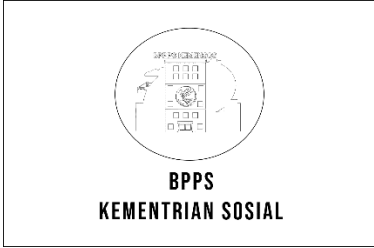
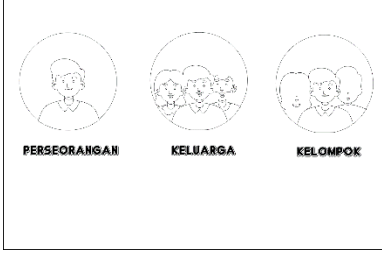
Setelah skenario dibuat, selanjutnya adalah proses pembuatan *storyboard*. Berikut merupakan proses pembuatan *storyboard* pada animasi pengaduan masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung.

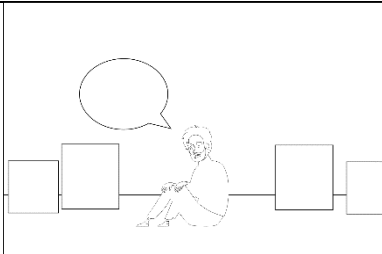
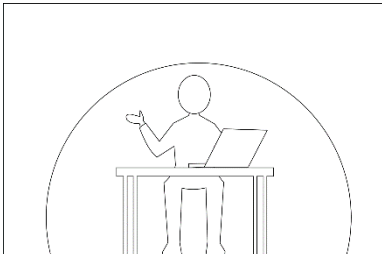
1. *Storyboard* Pengertian Pengaduan Masyarakat.

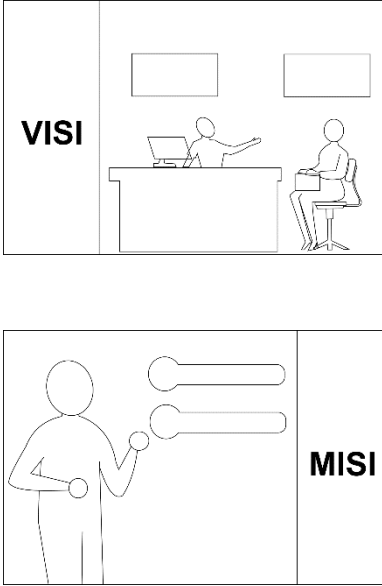
*Storyboard* pengertian pengaduan masyarakat dapat dilihat pada Tabel 9.

Tabel 9. *Storyboard* Pengertian Pengaduan Masyarakat.

No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
1	<p><i>Opening</i></p> 	000s- 003s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Hey.mp3</i></li> <li>• <i>Foley cable whoosh .mp3</i></li> </ul>	<p>Tabikpun, Halo masyarakat lampung</p>
2	<p>Apa itu pengaduan masyarakat</p> 	003s- 007s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Hey.mp3</i></li> </ul>	<p>apakah kalian tau apa itu pengaduan Masyarakat</p>

No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
3	Pengertian pengaduan masyarakat 	007s- 019s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hey.mp3</li> <li>• Handwriting.mp3</li> <li>• Foley cable whoosh .mp3</li> </ul>	Pengaduan masyarakat adalah suatu sistem yang menangani pengaduan atau keluhan tentang permasalahan sosial Dari Pusat Pelayanan Keluarga Sejahtera (PPKS)
4	Pengertian PPKS  	019s- 045s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hey.mp3</li> <li>• Bell.mp3</li> <li>• Foley cable whoosh .mp3</li> </ul>	Menurut BKKBN (Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana Nasional), Pusat Pelayanan Keluarga Sejahtera (PPKS)


No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
				merupakan salah satu upaya pemerintah dalam
				memfasilitasi masyarakat berupa pemberian KIE (Komunikasi Informasi dan Edukasi) serta konseling dan rujukan dalam permasalahan keluarga secara gratis dan berbasis institus.

No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
5	<p>Visi dan Misi</p> 	045s- 080ss	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hey.mp3</li> <li>• Foley cable whoosh.m p3</li> <li>• Bell.mp3</li> </ul>	<p>Adapun Visi dan Misi dari pengaduan masyarakat.</p> <p>Visi dari pengaduan masyarakat yakni Menjadi unit yang profesional dalam memberikan dukungan terhadap pengelolaan pengaduan masyarakat dalam mewujudkan</p> <p>Dinas Sosial Provinsi Lampung yang aspiratif.</p>

---

No	<i>Scene</i>	Durasi	Audio	Narasi
				Lalu Misi dari pengaduan masyarakat adalah: 1. Meningkatkan kualitas pengelolaan dan penanganan surat pengaduan masyarakat. 2. Membangun kepercayaan masyarakat terhadap Dinas Sosial Provinsi Lampung.

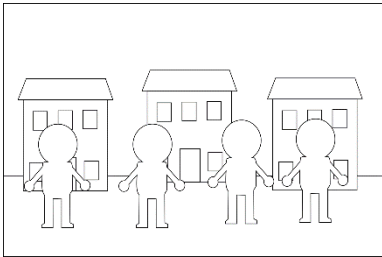
---

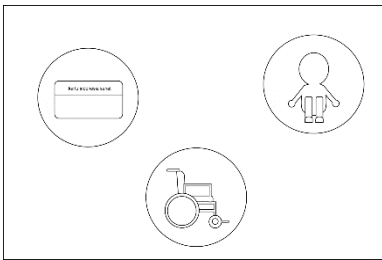

No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
6	Closing	080s- 083s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Hey.mp3</li> <li>• Foley cable whoosh.m p3</li> </ul>	Mari mengadu dengan bijak
				

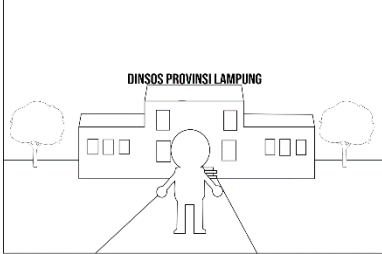
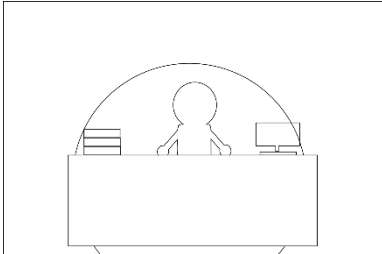
2. *Storyboard* alur pengaduan masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung secara langsung/*offline*.

*Storyboard* alur pengaduan masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung secara langsung/*offline* dapat dilihat pada Tabel 10.

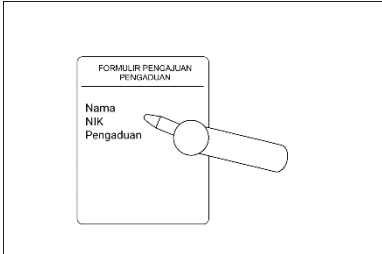
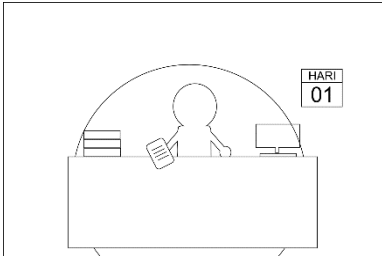
Tabel 10. *Storyboard* Alur Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung Secara Langsung/*Offline*.

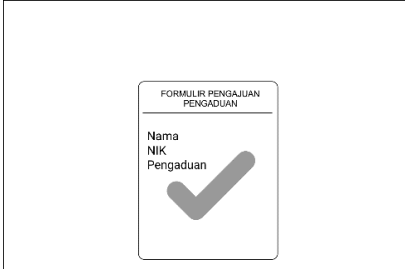
No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
1	Opening (1)	000s- 004s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buddy .mp3</li> <li>• Foley cable whoosh.m p3</li> </ul>	kita mungkin sering melihat permasalahan sosial yang ada di provinsi lampung seperti
				

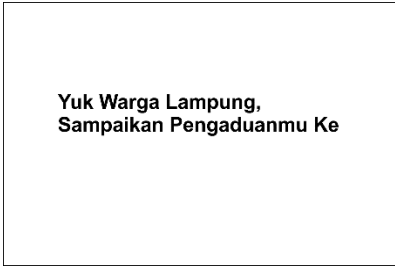
No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
2	<p><i>Opening (2)</i></p> 	004s- 016s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buddy.mp3</li> <li>• <i>Foley</i> <i>stick.mp3</i></li> <li>• <i>Foley</i> <i>cabl</i> <i>whoosh</i> .mp3</li> </ul>	<p>melihat orang terlantar di jalan, permasalahan saat mengurus kartu indonesia sehat (KIS), mengurus pengajuan alat bantu jalan dan sebagainya.</p>
3	<p>Adukan saja di Dinas Sosial Provinsi Lampung</p> 	016s- 021s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buddy .mp3</li> <li>• <i>Foley</i> <i>cabl</i> <i>whoosh</i> .mp3</li> <li>• Bell.mp3</li> </ul>	<p>Lalu apa yang harus kita lakukan?, Adukan saja di dinas sosial provinsi lampung</p>

No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
4	Datang ke Dinas Sosial Provinsi Lampung 	021s- 028s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buddy .mp3</li> <li>• <i>Foley cable whoosh</i> .mp3</li> <li>• <i>Footsteps walking</i> .mp3</li> </ul>	Kita hanya perlu datang ke dinas sosial provinsi lampung secara langsung
5	Bertemu dengan Resepsionis Dinas Sosial Provinsi Lampung 	028s- 032s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buddy .mp3</li> <li>• <i>Foley cable whoosh</i> .mp3</li> </ul>	Lalu bertemu dengan resepsionis dinas sosial provinsi lampung



No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
6	Mengisi formulir pengaduan masyarakat 	032s- 038s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buddy .mp3</li> <li>• <i>Office ballpoint trying to write</i>.mp3</li> </ul>	Untuk melakukan pengaduan secara langsung kita akan diarahkan untuk mengisi form pengaduan masyarakat terlebih dahulu
7	Pengaduan di proses 	038s- 046s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buddy.mp3</li> <li>• <i>Foley brown paper</i>.mp3</li> </ul>	Setelah form pengaduan tersebut terisi, kemudian serahkan ke petugas lalu menunggu tanggapan kisaran waktu 1-2 minggu.

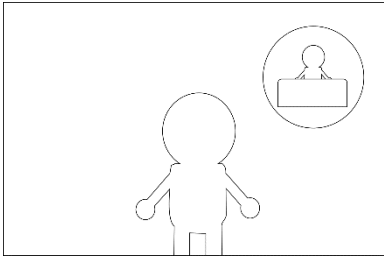
No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
8	Pengaduan diverifikasi 	046s- 055s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Buddy</i></li> <li>• <i>Allert ping.mp3</i></li> <li>• <i>Foley whoosh .mp3</i></li> </ul>	<p>pengaduan yang kita ajukan akan diverifikasi terlebih dahulu dan akan diberitahukan kembali saat pengaduan tersebut telah ditanggapi.</p> <p>Yuk warga lampung, sampaikan pengaduan mu ke dinas sosial provinsi lampung</p>

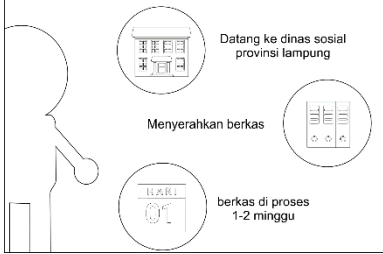

No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
9	<p><i>Closing</i></p> 	055s- 060s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buddy</li> <li>• <i>Foley</i></li> </ul> <p><i>whoosh.m</i> p3</p>	<p>Yuk warga lampung, sampaikan pengaduanmu ke Dinas Sosial Provinsi Lampung</p>


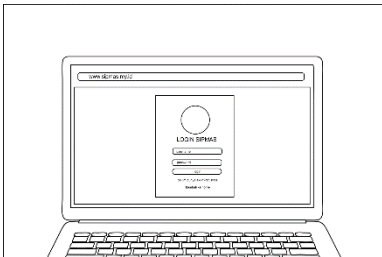
3. *Storyboard* registrasi *website* Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung.

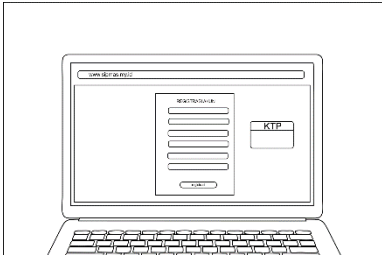
*Storyboard* registrasi *website* Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung dapat dilihat pada Tabel 11.

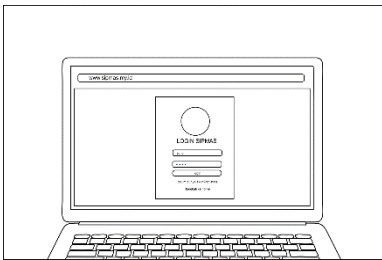
Tabel 11. *Storyboard* Registrasi *Website* Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung.

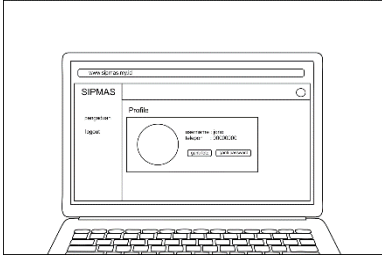
No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
1	<p><i>Opening</i></p> 	000s- 008s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Little</i></li> <li>• <i>Foley</i></li> </ul> <p><i>idea.mp3</i> <i>whoosh.m</i> p3</p>	<p>Halo masyarakat lampung, pengaduan masyarakat di dinas sosial provinsi lampung bisa kita lakukan secara <i>online</i> maupun <i>offline</i>.</p>

No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
2	<p>Alur pengaduan secara langsung</p> 	008s-018s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Little idea.mp3</i></li> <li>• <i>Foley stick.mp3</i></li> <li>• <i>Foley whoosh.mp3</i></li> </ul>	<p>Pengaduan secara offline kita dapat langsung ke kantor dinas sosial provinsi lampung untuk menyerahkan berkas dan kemudian berkas akan di proses 1-2 minggu.</p>
3	<p>Membuka <i>website sipmas</i></p> 	018s-026s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Little idea.mp3</i></li> <li>• <i>Typewriter.mp3</i></li> <li>• <i>Mouse click.mp3</i></li> </ul>	<p>Untuk pengaduan secara <i>online</i>, kita bisa membuka <i>website</i> <a href="http://www.sipmas.my.id">www.sipmas.my.id</a></p>

No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
4	Tampilan halaman beranda pada <i>website sipmas</i>	026s-040s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Little idea.mp3</i></li> <li>• <i>Foley cable whoosh .mp3</i></li> <li>• <i>Mouse click.mp3</i></li> </ul>	<p>Berikut merupakan tampilan utama dari <i>website sipmas</i>. Dimana terdapat 2 tombol yaitu tombol <i>login</i> untuk registrasi serta tombol <i>about</i> yang berisi penjelasan dari sistem pengaduan masyarakat ini.</p>
				
5	Tampilan halaman <i>login</i> pada <i>website sipmas</i>	040s-057s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Little idea.mp3</i></li> <li>• <i>Bell.mp3</i></li> <li>• <i>Mouse click.mp3</i></li> </ul>	<p>Ketika kita melakukan <i>login</i>, maka kita akan diminta untuk mengisi username dan</p>
				

No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
				<p><i>password</i></p> <p>agar dapat mengakses <i>website</i> ini.</p> <p>namun ketika kita belum memiliki akun sipmas, kita diharuskan untuk registrasi terlebih dahulu dengan mengklik tombol yang telah disediakan.</p>
6	Tampilan halaman registrasi pada <i>website</i> sipmas	057s-082s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Little idea.mp3</i></li> <li>• <i>Bell.mp3</i></li> <li>• <i>Foley stick.mp3</i></li> </ul>	Adapun data yang harus kita isi saat registrasi seperti NIK, nama dan alamat sesuai dengan kartu
				

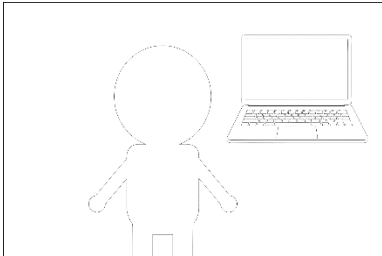
No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
				<p>identitas yang dimiliki.</p> <p>Selain itu kita akan diminta membuat username dan <i>password</i> serta nomor telepon untuk proses lebih lanjut. Jika sudah terisi maka kita akan mengklik tombol register lalu secara otomatis <i>website</i> akan mengalihkan ke halaman <i>login</i>.</p>

No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
7	Akun sipmas sudah siap 	082s- 090s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Little idea.mp3</i></li> <li>• <i>Mouse click.mp3</i></li> </ul>	Nahh artinya akun kita sudah siap digunakan untuk melakukan pengaduan secara <i>online</i> di <i>website</i> sipmas ini.

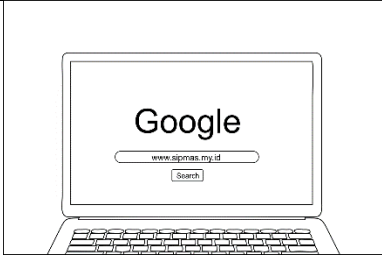
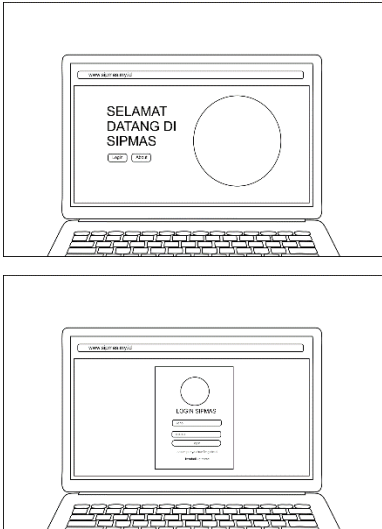
4. *Storyboard update profile* pada *website* pengaduan masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung.

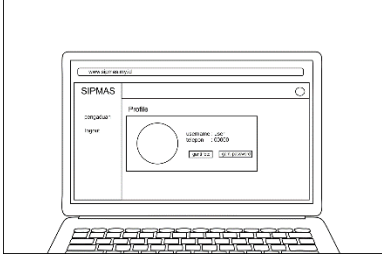
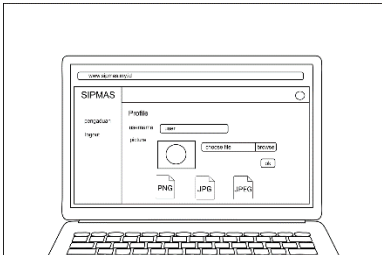
*Storyboard update profile* pada *website* pengaduan masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung dapat dilihat pada Tabel 12.

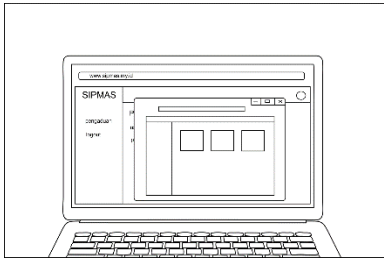
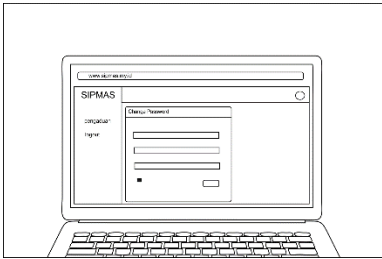
Tabel 12. *Storyboard Update profile* Pada *Website* Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung.

No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
1	<i>Opening</i> 	000s- 011s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Ukulele caps acoustic.mp3</i></li> <li>• <i>Foley stick.mp3</i></li> </ul>	Halo masyarakat lampung, pengaduan masyarakat dinas sosial provinsi lampung dapat

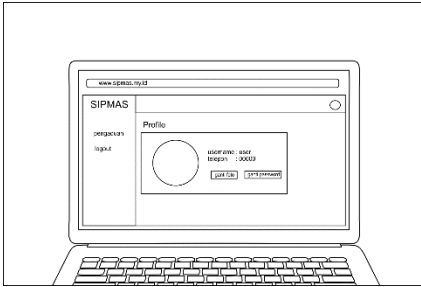


No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
			<p><i>Foley cable whoosh.mp3</i></p>	<p>dilakukan secara <i>online</i> melalui <i>website</i> resmi nya yakni <a href="http://www.sipmas.my.id">www.sipmas.my.id</a></p>
2	<p>Tampilan halaman beranda dan <i>login website sipmas</i></p> 	011s-020s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Ukulele caps accoustic.mp3</i></li> <li>• <i>Typewriter.mp3</i></li> <li>• <i>Mouse click.mp3</i></li> </ul>	<p>Untuk dapat mengakses <i>website</i> ini kita diharuskan <i>login</i> terlebih dahulu dengan mengisi username dan <i>password</i> atau melakukan registrasi bagi yang belum memiliki akun.</p>

No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
3	Tampilan halaman profile <i>akun website sipmas</i>	020s-035s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Ukulele caps accoustic.mp3</i></li> <li>• <i>Allert ping.mp3</i></li> <li>• <i>Mouse click.mp3</i></li> </ul>	Setelah kita berhasil <i>login</i> , maka <i>website</i> akan menampilkan halaman utama yang berisikan profile akun. Ada dua hal yang dapat diperbaharui pada profile yakni foto profile dan <i>password</i> akun.
				
4	Tampilan halaman ganti foto pada <i>webiste sipmas</i>	035s-042s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Ukulele caps accoustic.mp3</i></li> <li>• <i>Foley cable whoosh.m p3</i></li> <li>• <i>Mouse click.mp3</i></li> </ul>	Untuk melakukan ganti foto profile, kita hanya perlu mengklik tombol ganti foto yang telah disediakan.
				

No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
5	Tampilan membuka file untuk mengganti foto	042s- 062s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Ukulele caps accoustic. mp3</i></li> <li>• <i>Mouse click.mp3</i></li> </ul>	Selanjutnya <i>website</i> akan menampilkan halaman baru dimana kita dapat mengganti foto profile
				
6	Tampilan membuka halaman ganti <i>password website sipmas</i>	062s- 087s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Ukulele caps accoustic. mp3</i></li> <li>• <i>Typewritt er.mp3</i></li> <li>• <i>Mouse click.mp3</i></li> </ul>	dengan format file seperti jpg, jpeg, ataupun png dengan maksimal ukuran file 5 mb (megabyte).
				
				Dan Jangan lupa mengklik tombol ok Untuk menyimpan foto profile yang telah diubah.

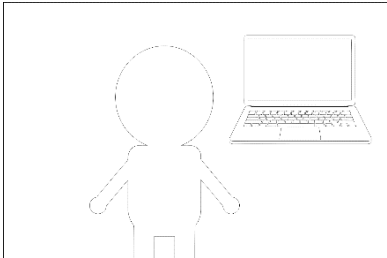
No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
				setelah itu <i>website</i> akan menampilkan halaman ganti <i>password</i> yang mana kita diarahkan untuk mengisi <i>password</i> sebelumnya lalu dilanjutkan dengan mengisikan <i>password</i> baru, untuk konfirmasi <i>password</i> baru kita diminta untuk mengisi kembali <i>password</i> baru dan menyetujui kalimat



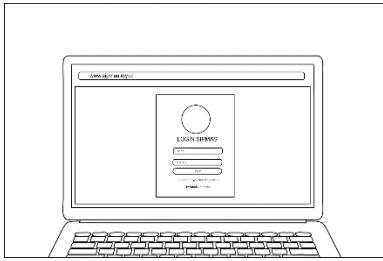
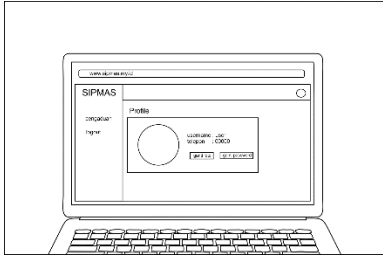
No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
				konfirmasi sebelum menyimpan <i>password</i> baru.
7	Tampilan halaman <i>profile website sipmas</i>	087s-092s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Ukulele caps accoustic.</i> mp3</li> </ul>	Selamat foto profile dan <i>password</i> akun sudah berhasil diperbaharui.
				

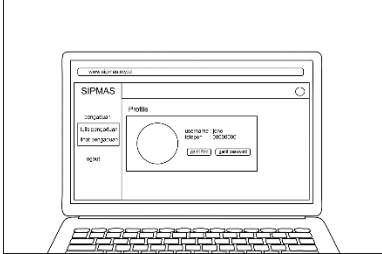
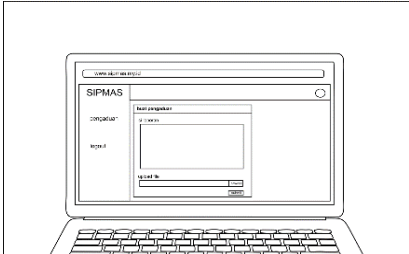
#### 5. *Storyboard* Alur Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung Secara *Online*.

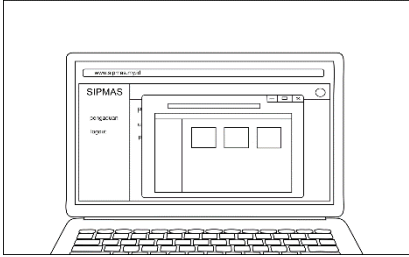
*Storyboard* Alur Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung Secara *Online* dapat dilihat pada Tabel 13.

Tabel 13. *Storyboard* Alur Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung Secara *Online*.

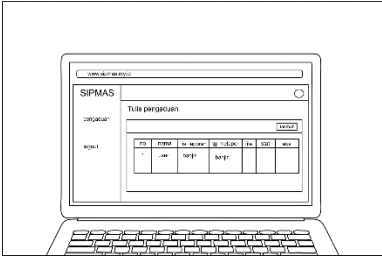
No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
1	<i>Opening</i>	000s-011s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Sunny.mp3</i></li> <li>• <i>Foley stick.mp3</i></li> <li>• <i>Typewritter.mp3</i></li> <li>• <i>click.mp3</i></li> </ul>	Halo masyarakat lampung, pengaduan masyarakat dinas sosial provinsi
				

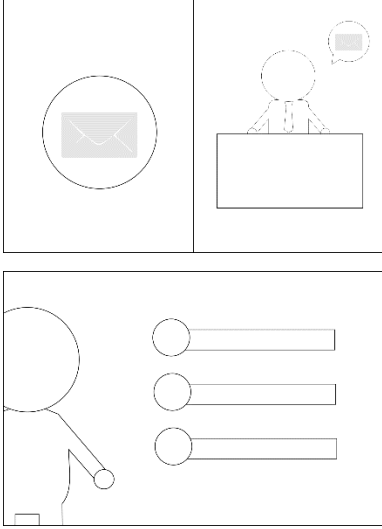
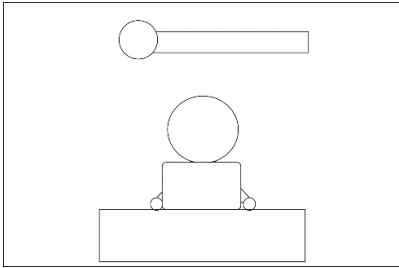
No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
				<p>Lampung dapat dilakukan secara <i>online</i> melalui <i>website</i> resminya yakni <a href="http://www.sipmas.my.id">www.sipmas.my.id</a></p>
2	<p>Tampilan halaman beranda dan <i>login website sipmas</i></p>	011s-023s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Sunny.mp3</i></li> <li>• <i>Typewritter.mp3</i></li> <li>• <i>Mouse click.mp3</i></li> </ul>	<p>Sebelum melakukan pengaduan kita diharuskan untuk <i>login</i> terlebih dahulu.</p> <p>Setelah berhasil <i>login website</i> akan menampilkan halaman utama.</p>
				

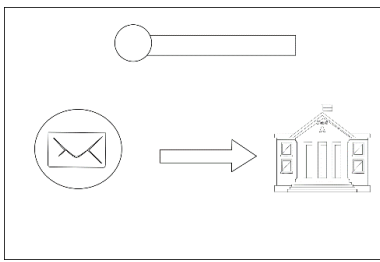
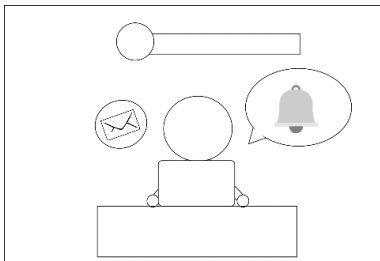
No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
3	Tampilan membuka halaman tambah pengaduan pada <i>website sipmas</i>	023s-036s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Sunny.mp3</i></li> <li>• <i>Mouse click.mp3</i></li> </ul>	<p>Untuk membuat pengaduan kita akan memilih menu yang bertuliskan pengaduan.</p> <p>Lalu menu akan menampilkan pilihan untuk menulis pengaduan atau melihat pengaduan.</p>
				
4	Tampilan halaman tulis pengaduan dan melakukan pengaduan pada <i>webiste sipmas</i>	036s-069s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Sunny.mp3</i></li> <li>• <i>Typewritter.mp3</i></li> <li>• <i>Foley stick.mp3</i></li> <li>• <i>Mouse click.mp3</i></li> </ul>	<p>Saat kita memilih tulis pengaduan maka akan menampilkan halaman baru berupa tabel riwayat pengaduan.</p>
				

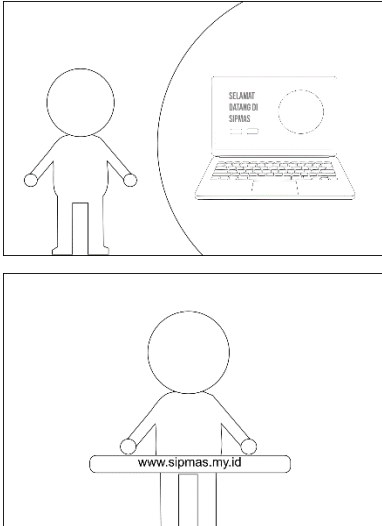
No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
				<p>Untuk membuat pengaduan baru kita harus mengklik tombol tambah.</p> <p>Lalu akan menampilkan halaman baru kembali dimana kita diminta untuk menuliskan laporan pengaduan dan mengunggah foto/file data diri dengan format dan ukuran file yang telah ditentukan.</p> <p>Setelah</p>



No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
5	Tampilan membuka file untuk mengganti foto	069s- 079s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Sunny.mp3</i></li> <li>• <i>Foley stick.mp3</i></li> <li>• <i>Mouse click.mp3</i></li> </ul>	<p>pengaduan selesai diisi jangan lupa kita untuk mengklik tombol submit. Maka pengaduan telah berhasil dibuat.</p> <p>Kemudian untuk melihat pengaduan yang telah dibuat, kita dapat melihat pengaduan.</p> <p>Setelah itu akan tampil halaman riwayat pengaduan yang telah dibuat.</p>
				

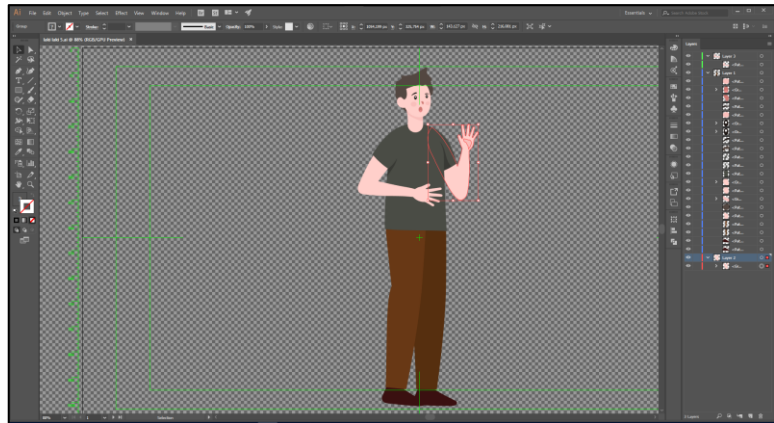
No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
6	<p>Proses pengaduan secara <i>online</i></p> 	079s- 095s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Sunny.mp3</i></li> <li>• <i>Allert ping.mp3</i></li> <li>• <i>Foley stick.mp3</i></li> <li>• <i>Bell.mp3</i></li> </ul>	<p>pengaduan yang telah kita buat akan terkirim pada operator/petugas untuk mendapat balasan.</p> <p>Adapun 3 status pengaduan yakni, Pengaduan sedang di verifikasi, pengaduan dirujuk dan pengaduan diterima.</p>
7	<p>Penjelasan dari 3 status pengaduan.</p> 	095s- 124s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Sunny.mp3</i></li> <li>• <i>Foley stick.mp3</i></li> <li>• <i>Game eror tone.mp3</i></li> <li>• <i>Bell.mp3</i></li> </ul>	<p>Untuk pengaduan yang sedang di verifikasi artinya pengaduan telah berhasil</p>

No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Whoosh.m</i> p3</li> <li>• <i>Bell</i> <i>school.mp</i> 3</li> </ul>	<p>dikirim dan siap untuk dibalas oleh operator/petugas pengaduan.</p>
				<p>lalu untuk pengaduan dirujuk artinya pengaduan akan dialihkan ke substansi yang sesuai terkait dengan pengaduan tersebut.</p>
				<p>sedangkan pengaduan diterima artinya pengaduan tersebut telah diterima dan akan diproses</p>

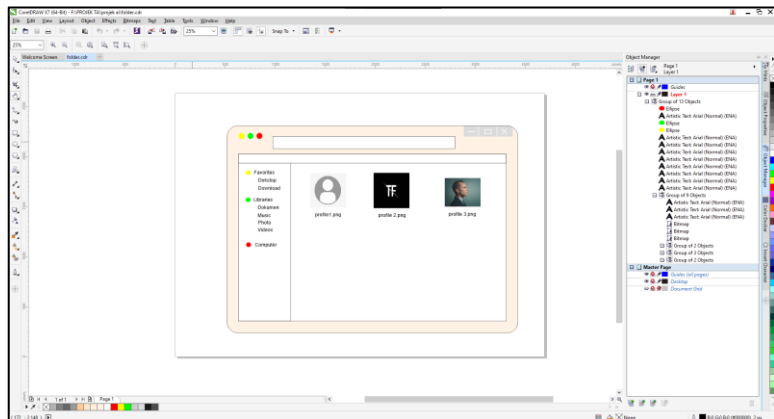
No	Scene	Durasi	Audio	Narasi
				lebih lanjut oleh dinas sosial provinsi lampung.
8	<p><i>Closing</i></p> 	124s- 152s	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sunny.mp3</li> <li>• Whoosh.mp3</li> <li>• Bell.mp3</li> </ul>	<p>Nah begitulah alur pengaduan secara <i>online</i> melalui <i>website</i> dinas sosial provinsi lampung.yuk warga lampung sampaikan pengaduan mu melalui <i>website</i> ini ya</p>

### 3.3.2.2 Animation

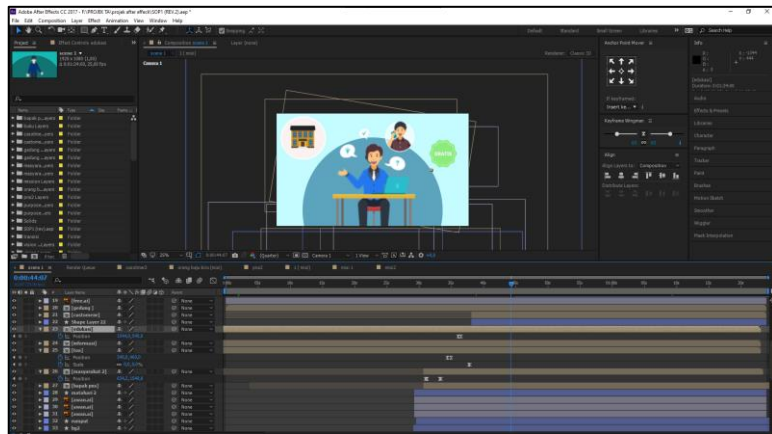
Tahapan *animation* merupakan proses pembuatan animasi seperti gerakan pada model, pengisian suara, serta proses penyatuan video pada animasi. Berikut merupakan proses pembuatan animasi pengaduan masyarakat :



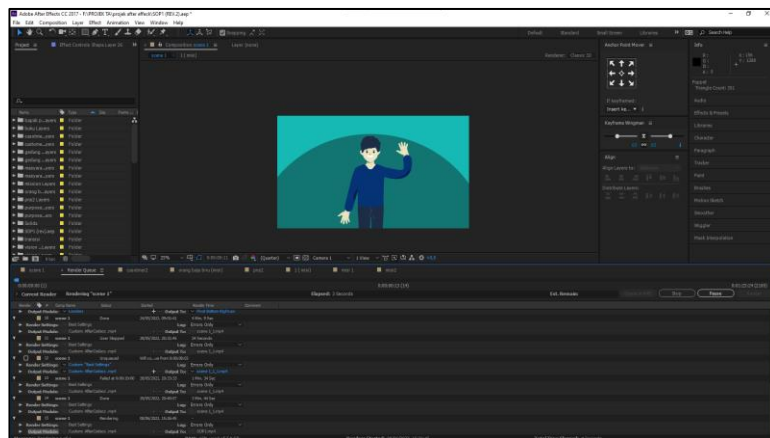
Gambar 2. Proses pembuatan karakter dan *asset* lainnya menggunakan aplikasi Adobe Illustrator.



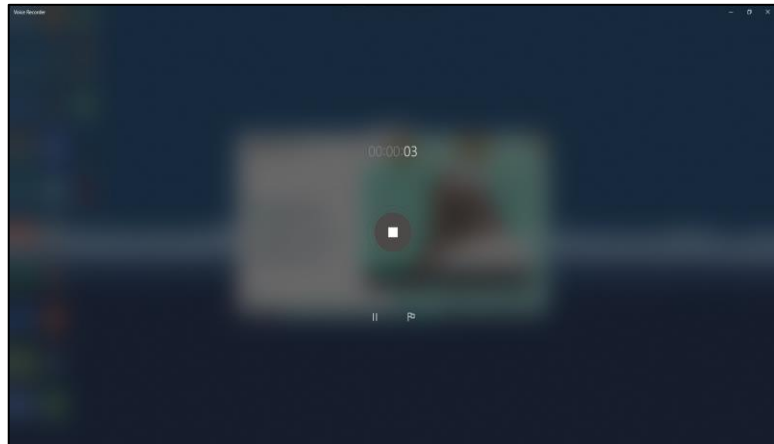
Gambar 3. Proses pembuatan karakter dan *asset* lainnya menggunakan aplikasi CorelDraw X7.



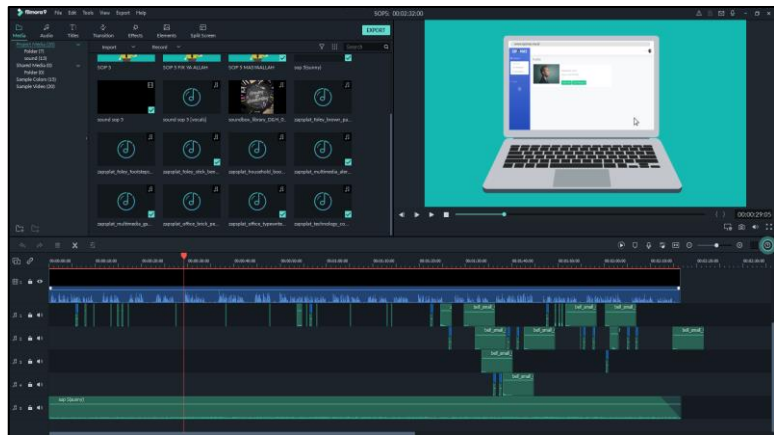
Gambar 4. Proses pembuatan animasi untuk setiap SOP menggunakan aplikasi Adobe After Effect.



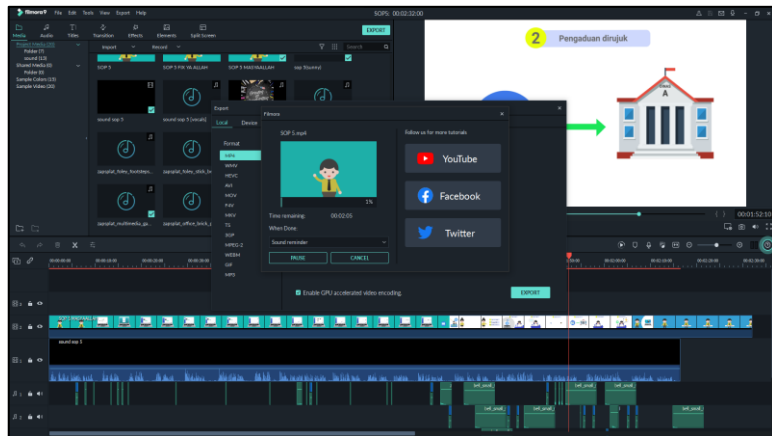
Gambar 5. Proses *rendering video* animasi menggunakan Adobe Encoder.



Gambar 6. Proses *dubbing* suara animasi menggunakan aplikasi Voice Recorder.



Gambar 7. Proses memasukan sound *dubbing* serta sound effect pada animasi menggunakan aplikasi Filmora 9.



Gambar 8. Proses menyatukan *video* dan *sound* animasi secara utuh menggunakan aplikasi Filmora 9.

### 3.3.3 Post Production

Pada tahapan ini akan dilakukan penyelesaian secara keseluruhan dan untuk hasil dari tahapan ini akan diuraikan di BAB IV.



## V. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan presentase dari video Animasi Pengaduan Masyarakat Di Dinas Sosial Provinsi Lampung mendapatkan kriteria penilaian sangat baik dengan rata rata nilai 93,6. Pembahasan dari video Animasi Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung dapat disimpulkan bahwa:

1. Telah dibuat Video Animasi Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung.dengan format MP4 berkualitas resoulusi 1080p.
2. Konten yang disajikan pada animasi menarik serta dapat dipahami dengan jelas.
3. Tampilan pada animasi dibuat dengan beragam simbol, tulisan, serta warna yang dapat mudah dimengerti serta dibaca.
4. Suara musik serta narasi pada animasi dapat didengar dengan jelas.

## 5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dari Video Animasi Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung yang masih memiliki kekurangan dibutuhkan pengembangan lebih lanjut dengan harapan menjadi lebih baik lagi. Berikut adalah saran-saran yang diberikan:

1. Sebaiknya Video Animasi Pengaduan Masyarakat Dinas Sosial Provinsi Lampung dijadikan satu sehingga masyarakat lebih mudah untuk melihat langsung melalui *website* Dinas Sosial Provinsi Lampung.
2. Tambahkan variasi animasi supaya lebih menarik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, G. (2018). *101 Tip & Trik Corel Draw 2018*. Jakarta: Elex Media Computindo.
- Arnina, 2016. *Langkah-Langkah Efektif Menyusun SOP (Standard Operating Procedures)*. Depok: Huta Publisher
- Enterprise, Jubilee. 2020. *Otodidak Adobe After Effects dan Adobe Premiere*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- Munir, 2013. *MULTIMEDIA dan Konsep Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Peraturan Mahkamah Agung Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2016 Tentang Pedoman Penanganan Pengaduan (Whistleblowing System) Di Mahkamah Agung Dan Badan Peradilan Yang Berada Dibawahnya, Bab I Ketentuan Umum pasal 1*. Diakses tanggal 15 Agustus 2021 dari [https://bawas.mahkamahagung.go.id/bawas\\_doc/doc/perma\\_wbs\\_08\\_agustus\\_2016+\\_web\\_3\\_2.pdf](https://bawas.mahkamahagung.go.id/bawas_doc/doc/perma_wbs_08_agustus_2016+_web_3_2.pdf).
- Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 25 Tahun 2007 Tentang Pedoman Penanganan Pengaduan Masyarakat Di Lingkungan Departemen Dalam Negeri Dan Pemerintah Daerah, Bab I Ketentuan Umum Pasal 1*. Diakses tanggal 15 Agustus 2021 dari [mendagri.25.2007/374 \(patikab.go.id\)](http://mendagri.25.2007/374.patikab.go.id).
- Sakti, Gunawan Hadi, 2017, *Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Desain Grafis. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIPIKIP Mataram*. Volume 2. Nomor 2 Edisi Oktober 2017 (Hal. 329-343) ISSN (2503 – 1708).
- Soenyoto, Partono. 2017. *Animasi 2D*. Jakarta : PT. Elex Media Komputido.
- Tri, A. (2017). *Editing*. <https://independentvideo21.wordpress.com/Editing>.

Zainiyati, Husniyatus Salamah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT (Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam)*. Jakarta: Kencana.