

**ANIMASI ALUR PELAYANAN TERPADU SATU PINTU (PTSP)  
PENGADILAN TINGGI TANJUNG KARANG BANDAR LAMPUNG**

**(Tugas Akhir)**

**Oleh**

**GISTA ANGGRAINI MZ  
1907051004**



**PROGRAM STUDI DIII MANAJEMEN INFORMATIKA  
JURUSAN ILMU KOMPUTER  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2022**

**ANIMASI ALUR PELAYANAN TERPADU SATU PINTU (PTSP)  
PENGADILAN TINGGI TANJUNG KARANG BANDAR LAMPUNG**

**Oleh  
GISTA ANGGRAINI MZ**

**Tugas Akhir**  
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar  
**AHLI MADYA (A.Md.)**

Pada  
Program Studi D III Manajemen Informatika  
Jurusan Ilmu Komputer  
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



**PROGRAM STUDI DIII MANAJEMEN INFORMATIKA  
JURUSAN ILMU KOMPUTER  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2022**

Judul Tugas Akhir : ANIMASI ALUR PELAYANAN TERPADU  
SATU PINTU (PTSP) PENGADILAN  
TINGGI TANJUNG KARANG BANDAR  
LAMPUNG

Nama Mahasiswa : *Gista Anggraini MZ*

No. Pokok Mahasiswa : 1907051004

Program Studi : DIII Manajemen Informatika

Jurusan : Ilmu Komputer

Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam



1. Komisi Pembimbing

Pembimbing Utama

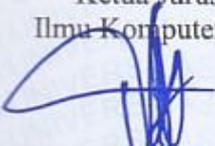
Pembimbing Kedua

  
Rico Andrian, S.Si., M.Kom.  
NIP. 19750627200501 1 001

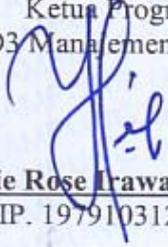
  
Muhaqiqin, S.Kom., M.T.I.  
NIP. 19930525 202203 1 009

2. Mengetahui

Ketua Jurusan  
Ilmu Komputer

  
Didik Kurniawan, S.Si., M.T.  
NIP. 19800419200501 1 004

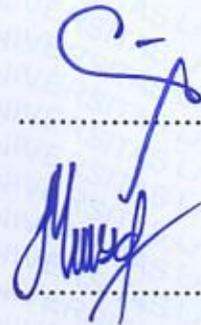
Ketua Program Studi  
D3 Manajemen Informatika

  
Anie Rose Irawati, S.T., M.Cs.  
NIP. 19791031200604 2 002

MENGESAHKAN

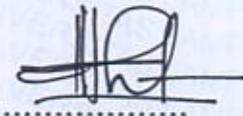
1. Tim Penguji

Pembimbing Utama : Rico Andrian, S.Si., M.Kom. ....



Pembimbing Kedua : Muhaqiqin, S.Kom., M.T.I. ....

Penguji / Pembahas : Dr.rer.nat.Akmal Junaidi, M.Sc. ....



Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dr. Eng. Sripto Dwi Yuwono, S.Si., M.T.

NIP. 19740705200003 1 001

Tanggal Lulus Ujian Tugas Akhir : 15 Juli 2022

## PERNYATAAN MENGENAI TUGAS AKHIR DAN SUMBER INFORMASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir Saya yang berjudul “**Animasi Alur Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP) Pengadilan Tinggi Tanjung Karang Bandar Lampung**” ini adalah benar karya Saya sendiri dengan arahan komisi pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apapun kepada Perguruan Tinggi manapun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang telah diterbitkan oleh penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar Pustaka dibagian akhir laporan tugas akhir ini.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan dari siapapun untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 03 Agustus 2022

Menyatakan



**Gista Anggraini MZ**

NPM. 1907051004

**©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 Kelurahan Beringin Raya, Kecamatan Kemiling, Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung, tanggal 31 Agustus 2001, anak ketiga dari (4) empat bersaudara pasangan **Bapak Muzayin, S.Pd.** dan **Ibu Linda Ef Tika**, dan bertempat tinggal di Kemiling, Bandar Lampung.

Pendidikan formal yang telah ditempuh oleh penulis yaitu Sekolah Dasar (SD) di SDN 2 Beringin Raya yang ditempuh dan diselesaikan pada tahun 2013 dan mengikuti Organisasi Pramuka Tingkat Siaga, Sekolah Menengah Pertama (SMP) ditempuh dan diselesaikan di SMP Negeri 14 Bandar Lampung pada tahun 2016, dan mengikuti Organisasi PMR (Palang Merah Remaja) dan *English Club*. Sekolah Menengah Atas (SMA) diselesaikan di SMA Negeri 14 Bandar Lampung pada tahun 2019, dan ikut serta dalam Organisasi Paskibra SMA Negeri 14 Bandar Lampung, Rohis (Rohani Islam), *English Club Fourteen* dan bergabung dengan OSIS (Organisasi Siswa) SMAN 14 Bandar Lampung, serta penulis juga pernah tergabung dalam tim perlombaan OSN (Olimpiade Sains Nasional).

Tahun 2019 Penulis diterima sebagai Mahasiswa di Program Studi DIII Manajemen Informatika Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Penerimaan Mahasiswa Program Diploma (PMPD). Pada tahun 2021 Penulis melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL) di Pengadilan Tinggi Tanjung Karang Bandar Lampung.

*MOTTO*

**DUA MUSUH TERBESAR KESUKSESAN ADALAH PENUNDAAN DAN  
ALASAN, ANDA MUNGKIN BISA MENUNDA TAPI WAKTU TIDAK AKAN  
MENUNGGU**

**BERJUANGLAH SEAKAN-AKAN NYAWAMU SEDANG DIPERTARUHKAN**

*(GISTA ANGGRAINI MZ)*

## *PERSEMBAHAN*

*Sembah sujud ku, ku persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kenikmatan berupa Kesehatan jasmani dan rohani sehingga dapat menyelesaikan Perkuliahan dan Tugas Akhir ini dengan baik.*

*Aku persembahkan karya kecil ku ini kepada kedua orang tuaku tercinta dan tersayang Bapak Muzayin, S.Pd. dan Ibunda Linda Ef Tika yang telah mendidik, membesarkan ku dengan penuh kesabaran dan pengorbanan yang sangat luar biasa, dan senantiasa memberi dukungan rohani dan jasmani, serta do'a di dalam setiap sujudnya, demi keberhasilanku.*

*Kakakku tercinta Agus Sunarya MZ dan Arie Munandar MZ yang telah memberikanku semangat dan motivasi dalam setiap pencapaian ku, dan juga adinda kecil ku Meiliza Dwi Cahyani MZ yang senantiasa memberikan do'a, dukungan, semangat motivasi serta senyum manisnya untuk semangat ku.*

*Semoga kita menjadi anak-anak penerus bangsa yang bermanfaat bagi Negara Kesatuan Republik Indonesia, serta selamat di dunia dan di akhirat aamiin*

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah segala puji dan syukur penulis haturkan kepada Allah S.W.T yang selalu melimpahkan rahmat, karunia serta hidayahnya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Animasi Alur Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP) Pengadilan Tinggi Tanjung Karang Bandar Lampung”.

Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dari lubuk hati yang paling dalam kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses pembuatan tugas akhir ini, yaitu ditunjukkan kepada :

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya selama proses perancangan animasi hingga laporan tugas akhir ini tersusun.
2. Ibu dan Ayah yang selalu memberikan *support* baik fisik maupun doa-doa yang tentunya paling utama dalam penyelesaian tugas akhir ini serta Keluarga yang selalu memberikan doa, kasih sayang dan dukungannya sehingga dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan baik.
3. Bapak Didik Kurniawan, S.Si., M.T. selaku Ketua Jurusan Ilmu Komputer Universitas Lampung.
4. Ibu Anie Rose Irawati, S.T., M.Cs. selaku Ketua Program Studi D III Manajemen Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Lampung .
5. Bapak Rico Andrian, S.Si., M.Kom. dan Bapak Muhaqiqin, S.Kom., M.T.I. selaku dosen pembimbing tugas akhir yang selalu memberi arahan, bimbingan, dan saran-saran dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

6. Bapak Dr.rer.nat. Akmal Junaidi, M.Sc. selaku dosen penguji pada seminar tugas akhir ini.
7. Ibu Yohana Tri Utami selaku dosen pembimbing akademik .
8. Bapak Yopa Gustiawan,S.Kom., Ibu Isnani Kurnia Putri,S.Kom., Ibu Jayanti Oktaria, S.Kom. Selaku mentor selama melakukan penelitian tugas akhir di Pengadilan Tinggi Tanjung Karang Kota Bandar Lampung .
9. Seluruh Pimpinan dan Pegawai PTSP Pengadilan Tinggi Tanjung karang Kota Bandar Lampung yang sangat membantu selama masa-masa penelitian tugas akhir berlangsung.
10. Teman seperjuangan D3 Manajemen Informatika 2019 maupun S1 Ilmu Komputer 2019 yang juga merupakan teman satu Angkatan.
11. Guru-guruku serta para dosen dari semasa SD sampai dengan saat ini.
12. Serta semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dan mendo'akan penulis.
13. Almamater tercinta.

Semoga amal perbuatan baik kalian semua akan mendapatkan balasan dari Allah S.W.T. Penulis menyadari laporan ini masih jauh dari kata sempurna, akan tetapi harapan penulis, semoga laporan ini dapat berguna dan bermanfaat bagi siapapun pembacanya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Bandar Lampung, 03 Agustus 2022

Gista Anggraini MZ  
NPM. 1907051004

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
MENGESAHKAN .....	iii
PERNYATAAN MENGENAI TUGAS AKHIR DAN SUMBER INFORMASI	iv
Hak Cipta Milik Unila, Tahun 2022 .....	v
RIWAYAT HIDUP .....	vi
MOTTO .....	vii
PERSEMBAHAN .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xv
I. PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Tujuan .....	3
1.5. Manfaat .....	3
II. LANDASAN TEORI .....	4
2.1. Gambaran Umum Instansi .....	4
2.2. Profil Instansi .....	4
2.2.1. Sejarah Singkat .....	5
2.2.2. Visi .....	5
2.2.3. Misi .....	5
2.3. Struktur Pimpinan PTSP .....	6
2.4. Produk Layanan Online PTTJK .....	6
2.5. Alur Pelayanan Hukum PTSP PTTJK .....	7
2.6. Proses Produksi Instansi .....	8

2.7. Uraian Tentang Landasan Teori .....	12
2.8. Animasi.....	12
2.9. Metode Pembuatan Animasi <i>MDLC</i> .....	12
2.10. Skenario .....	14
2.11. <i>Storyboard</i> .....	14
2.12. Aplikasi atau <i>Software</i> .....	14
2.12.1. <i>Adobe After Effect</i> .....	15
2.12.2. <i>Adobe Photoshop</i> .....	16
2.12.3. <i>Adobe Illustrator</i> .....	16
2.13. <i>Dubbing</i> .....	17
2.14. <i>Rendering</i> .....	17
2.15. Video .....	17
2.16. Resolusi video .....	18
2.17. Skala <i>Likert</i> .....	18
III. ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	19
3.1. Gambaran Umum .....	19
3.2. Analisis Kebutuhan Animasi.....	20
3.2.1. Kebutuhan <i>Hardware</i> Pengembang .....	20
3.2.2. Kebutuhan <i>Hardware</i> Pengguna .....	20
3.2.3. Kebutuhan <i>Software</i> Pengembang.....	20
3.2.4. Kebutuhan <i>Software</i> Pengguna.....	21
3.3. Desain Animasi .....	21
3.3.1. Skenario.....	21
3.3.2. <i>Storyboard</i> .....	29
3.3.3. Desain Karakter .....	35
3.3.4. <i>Dubbing</i> dan <i>Backsound</i> .....	35
3.3.5. Resolusi Video.....	36
3.3.6. <i>Render</i> Video.....	36
3.3.7. Format Video.....	36
3.3.8. Pengujian dan Penilaian .....	36
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1. Hasil.....	41
4.1.1. Animasi Struktur Profil Pimpinan PTSP .....	41
4.1.2. Animasi Skema Tata Letak Meja PTSP .....	43

4.1.3. Animasi Layanan Khusus Disabilitas.....	45
4.1.4. Animasi PTSP Pengadilan Tinggi Tanjung Karang.....	46
4.1.5. Animasi Alur Pelayanan PTSP PTTJK.....	48
4.2. Pembahasan .....	50
4.2.1. Implementasi Perancangan Animasi .....	50
4.2.2. Pembuatan Karakter .....	51
4.2.3. Proses <i>Render</i> .....	51
4.2.4. Metode Wawancara Langsung .....	52
4.2.5. Metode Kuesioner .....	54
V. SIMPULAN DAN SARAN .....	59
5.1. Simpulan.....	59
5.2. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA .....	61

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1. Gedung PTTJK.....	4
Gambar 2. Struktur Pimpinan PTSP. ....	6
Gambar 3. Metode Pembuatan Animasi MDLC.....	13
Gambar 4. Logo Adobe After Effect 2022.....	15
Gambar 5. Logo Adobe Photoshop 2021.....	16
Gambar 6. Logo Adobe Illustrator CC 2019.....	16
Gambar 7. Rumus Perhitungan Indeks % Skala Likert.....	18
Gambar 8. Penerapan Metode Pembuatan Animasi MDLC .....	19
Gambar 9. Desain Karakter Animasi PTSP .....	35
Gambar 10. Komponen Visual Opening.....	41
Gambar 11. Komponen Visual Logo WBK & WBBM.....	42
Gambar 12. Komponen Visual Bagan Struktur Pimpinan PTSP PTTJK .....	43
Gambar 13. Komponen Visual SK Badilum Tahun 2018 .....	43
Gambar 14. Komponen Visual Fasilitas Meja PTSP .....	44
Gambar 15. Komponen Visual Ukuran Meja PTSP .....	44
Gambar 16. Komponen Visual Fasilitas Ruangan PTSP PTTJK .....	45
Gambar 17. Komponen Visual Fasilitas Khusus Disabilitas PTTJK.....	46
Gambar 18. Komponen Visual Awal Animasi PSTP PTTJK.....	46
Gambar 19. Komponen Visual Jenis Layanan PTSP PTTJK .....	47
Gambar 20. Komponen Visual Jam Layanan dan Istirahat PTSP PTTJK.....	48
Gambar 21. Komponen Visual Alur Pelayanan PTSP PTTJK .....	48
Gambar 22. Komponen Visual Layanan Online PTTJK .....	49
Gambar 23. Komponen Visual Closing .....	49

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 1. Skenario Animasi Alur Pelayanan PTSP .....	22
Tabel 2. <i>Storyboard</i> Struktur Pimpinan PTSP .....	29
Tabel 3. <i>Storyboard</i> Skema Tata Letak Meja PTSP .....	30
Tabel 4. <i>Storyboard</i> Jalur Khusus Disabilitas .....	32
Tabel 5. <i>Storyboard</i> Layanan PTSP PTTJK .....	32
Tabel 6. <i>Storyboard</i> Alur Layanan PTSP .....	34
Tabel 7. Wawancara Pengujian Animasi Alur Pelayanan PTSP .....	37
Tabel 8. Kuesioner Pengujian Animasi Alur Pelayanan PTSP .....	39
Tabel 9. Hasil Kuesioner Animasi Alur Pelayanan PTSP .....	56

## **I. PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pengadilan Tinggi Tanjung Karang atau biasa disingkat PTTJK adalah salah satu pengadilan tingkat banding yang berada di lingkungan Peradilan Umum Yurisdiksi. Pengadilan Tinggi Tanjung Karang menjadi pusat penyedia layanan keadilan kepada para pencari keadilan. Pelayanan Hukum pada Pengadilan Tinggi Tanjung Karang sangatlah dibutuhkan oleh masyarakat pencari keadilan, ketersediaan informasi yang akurat dan mudah dipahami, sangat dibutuhkan untuk menunjang cepatnya pelaksanaan proses layanan hukum tersebut.

Pelayanan Terpadu Satu Pintu atau biasa disingkat PTSP merupakan sebuah kebijakan reformasi terhadap pelayanan publik, khususnya dalam hal pelayanan perizinan yang diatur melalui peraturan perundangan secara nasional, berdasarkan Surat Keputusan Dirjen Badan Peradilan Umum Nomor: 77/DJU/SK/HM02.3/2/2018, tentang Pedoman Standar Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP) pada Pengadilan Tinggi dan Pengadilan Negeri. Pelayanan Terpadu Satu Pintu adalah awal dimana masyarakat pencari keadilan memulai proses pengajuan pemberkasan perihal masalah apa yang terjadi. Pelayanan hukum melalui pintu PTSP tentunya memiliki alur yang harus ditempuh, informasi mengenai alur perolehan layanan melalui pintu PTSP sangatlah dibutuhkan untuk mempermudah proses penyediaan layanan hukum.

Kondisi pelayanan publik melalui Unit Pelaksanaan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP) Pengadilan Tinggi Tanjung Karang, saat ini masih belum ada media atau wadah informasi mengenai Alur Tahapan Pelayanan PTSP,

sedangkan masyarakat sangat membutuhkan media atau wadah informasi tersebut, hal tersebut didapat berdasarkan hasil wawancara langsung dengan pihak instansi pada saat sebelum pengambilan data dimulai. Masyarakat disabilitas khususnya, mereka sangat membutuhkan media atau wadah informasi tersebut dikarenakan, terdapat beberapa layanan khusus yang diberikan oleh pengadilan dan hanya diperuntukan kepada masyarakat penyandang disabilitas. Media atau wadah informasi layanan PTSP tersebut, akan membantu masyarakat untuk mengetahui informasi serta proses perolehan layanan hukumnya. Petugas Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP) beserta tim IT Pengadilan Tinggi Tanjung Karang Bandar Lampung, perlu mendiskusikan solusi untuk kondisi tersebut, yakni agar masyarakat dapat memperoleh media atau wadah yang berisikan informasi, mengenai PTSP Pengadilan Tinggi Tanjung Karang dan bagaimana alur dalam memperoleh layanan melalui pintu PTSP.

Animasi merupakan alat komunikasi visual berupa media yang menampilkan kumpulan berbagai objek bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Animasi Alur Tahapan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP) Pengadilan Tinggi Tanjung Karang Bandar Lampung, merupakan solusi yang diberikan Pengadilan untuk menjawab keinginan masyarakat pencari keadilan, mengenai informasi seputar PTSP serta alur dalam memperoleh penyediaan layanan hukum. Animasi ini dibuat berdasarkan hasil diskusi yang dilakukan bersama petugas PTSP dan Tim IT Pengadilan Tinggi Tanjung Karang sejak awal animasi dirancang. Masyarakat pencari keadilan dapat mengetahui informasi mengenai peran penting pelayanan PTSP Pengadilan Tinggi Tanjung Karang, dalam membantu proses pelayanan hukum yang ada di pengadilan melalui publikasi dalam bentuk animasi. Media publikasi dalam bentuk animasi dipilih dengan alasan masyarakat akan lebih mudah, lebih cepat, dan lebih tertarik dalam memahami dan mengamati setiap detail informasi mengenai alur yang dijelaskan dalam bentuk animasi, serta lebih mudah menangkap informasi yang disajikan dalam bentuk visual audio, gambar, teks, dan gerakan, sedangkan jika disajikan dalam bentuk media publikasi lainnya

seperti poster atau brosur, informasi yang disampaikan akan lebih singkat sehingga tidak bisa memuat semua informasi yang perlu disampaikan.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada tugas akhir ini adalah, bagaimana cara membuat Animasi Alur Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP) Pengadilan Tinggi Tanjung Karang Bandar Lampung.

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada tugas akhir ini yakni, membahas penyajian animasi alur PTSP yang tepat untuk mempublikasikan informasi dan alur memperoleh layanan Pengadilan Tinggi Tanjung Karang melalui pintu PTSP kepada masyarakat, tetapi tidak membahas proses pemberkasan secara detail.

### **1.4. Tujuan**

Tujuan dari tugas akhir ini adalah membuat Animasi Alur Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP) Pengadilan Tinggi Tanjung Karang Bandar Lampung.

### **1.5. Manfaat**

Manfaat dari tugas akhir ini adalah sebagai bahan rujukan dan bahan masukkan kepada para peneliti dalam membuat media informasi khususnya dalam bentuk animasi yang membahas informasi dan alur layanan PTSP.

## **II. LANDASAN TEORI**

### **2.1. Gambaran Umum Instansi**

Pengadilan Tinggi Tanjung Karang atau biasa disingkat PTTJK adalah salah satu pengadilan tingkat banding yang berada di lingkungan peradilan umum yurisdiksi. Pengadilan Tinggi Tanjung Karang berlokasi di Jalan Cut Mutia, Nomor 42, Gulak Galik, Kecamatan Teluk Betung Utara, Bandar Lampung. Pengadilan Tinggi Tanjung Karang memiliki tugas pokok yakni sebagai penyelenggara peradilan di tingkat banding dalam mencari keadilan.

### **2.2. Profil Instansi**

Profil instansi menjelaskan informasi seperti sejarah singkat instansi, visi dan misi Pengadilan Tinggi Tanjung Karang Bandar Lampung. Gedung Pengadilan Tinggi Tanjung Karang dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Gedung PTTJK.

### **2.2.1. Sejarah Singkat**

Pengadilan Tinggi Tanjung Karang adalah Pelaksana Kekuasaan Kehakiman pada Peradilan Umum dengan tugas dan kewenangan sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang RI Nomor 8 Tahun 2004. Pengadilan Tinggi Tanjung Karang dibentuk berdasarkan Undang-Undang Nomor 9 Tahun 1980 tentang pembentukan Pengadilan Tinggi Tanjung Karang dan Perubahan Wilayah Hukum Pengadilan Tinggi Palembang. Pelayanan hukum kepada Masyarakat Pencari Keadilan di wilayah provinsi Lampung dan Bengkulu sebelumnya menjadi wewenang Pengadilan Tinggi Palembang, dengan dibentuknya Pengadilan Tinggi Tanjung Karang berdasarkan UU di atas maka wilayah Hukum Pengadilan Tinggi mencakup Provinsi Lampung dan Bengkulu. Pengadilan Tinggi Tanjung Karang memiliki tugas pokok sebagaimana telah disebutkan sebelumnya, disamping tugas pokok tersebut Pengadilan Tinggi Tanjung Karang disertai tugas dan kewenangan lain berdasarkan Undang-Undang, antara lain dapat memberikan keterangan, pertimbangan, dan nasehat tentang Hukum kepada Instansi Pemerintah di wilayah Hukum Pengadilan Tinggi Tanjung Karang apabila diminta. Pemberian keterangan, pertimbangan nasehat tentang Hukum, dikecualikan dalam hal-hal yang berhubungan dengan perkara yang sedang atau akan diperiksa di pengadilan.

### **2.2.2. Visi**

Visi dari Pengadilan Tinggi Tanjung Karang Bandar Lampung adalah terwujudnya Pengadilan Tinggi Tanjung Karang yang agung.

### **2.2.3. Misi**

Misi dari Pengadilan Tinggi Tanjung Karang Bandar Lampung diantaranya :

1. Menjaga kemandirian Pengadilan Tinggi Tanjung Karang
2. Memberikan pelayanan hukum yang berkeadilan kepada Pencari Keadilan
3. Meningkatkan kualitas kepemimpinan di Pengadilan Tinggi Tanjung Karang

4. Meningkatkan kredibilitas dan transparansi di Pengadilan Tinggi Tanjung Karang

### 2.3. Struktur Pimpinan PTSP

Struktur pimpinan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP) Pengadilan Tinggi Tanjung Karang Bandar Lampung dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Struktur Pimpinan PTSP.

### 2.4. Produk Layanan Online PTTJK

Pengadilan Tinggi Tanjung Karang berinovasi menciptakan beberapa layanan *online* yang bertujuan mewujudkan proses pelayanan yang cepat, mudah, dan transparan, terukur sesuai dengan standar yang telah ditetapkan serta menghindari dari praktek korupsi, polusi, dan nepotisme berbagai inovasi dikembangkan oleh PTTJK dalam pelayanan internal maupun external. Layanan *online* tersebut diantaranya :

1. E-Permohonan Riset (layanan pengajuan permohonan riset atau penelitian secara elektronik).
2. E-Permohonan Advokat (layanan permohonan penyempahan advokat secara elektronik).
3. SI-Jangan (Sistem Informasi Perpanjangan Penahanan, Sistem Informasi ini biasanya digunakan ketika hendak memperpanjang jangka waktu penahanan).
4. SI-Monding (Sistem Informasi Permohonan Banding, Sistem Informasi ini biasanya digunakan untuk perkara-perkara banding).
5. E-Eksekusi (Sistem Informasi ini biasanya digunakan oleh Pengadilan Tinggi Tanjung Karang untuk memonitoring eksekusi).
6. Aldylan (Aldylan merupakan Aplikasi Berbasis Web yang dibuat sebagai Aplikasi Digital Arsip Pengadilan atau disingkat Aldylan)

## **2.5. Alur Pelayanan Hukum PTSP PTTJK**

Pelayanan hukum di Pengadilan Tinggi Tanjung Karang umumnya dimulai melalui pintu utama Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP) yang nantinya akan dipandu oleh petugas PTSP. Alur pelayanan hukum PTSP Pengadilan Tinggi Tanjung Karang yakni :

1. Pemohon datang ke pengadilan dengan membawa berkas persyaratan lengkap. Berkas persyaratan dapat dilihat di website resmi Pengadilan Tinggi Tanjung Karang.
2. Pemohon memasuki pintu utama pengadilan untuk memasuki ruang Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP).
3. Pemohon mengisi data diri dan beberapa persyaratan pada buku tamu *online* yang disediakan di meja *reseptionis* pengadilan.
4. Pemohon mengambil nomor antrian pada mesin cetak nomor antrian *online* yang disediakan pada ruangan PTSP.
5. Pemohon menunggu nomor antrian disebutkan untuk selanjutnya dipersilakan maju menghantarkan berkas yang lengkap ke meja PTSP sesuai dengan jenis layanan dibutuhkan.

6. Petugas PTSP akan memeriksa kelengkapan berkas. Berkas lengkap maka akan diproses dan diberitahukan kelanjutannya, sedangkan jika berkas tidak lengkap maka berkas akan dikembalikan untuk diperbaiki oleh pemohon.

## **2.6. Proses Produksi Instansi**

Proses produksi pada Pengadilan Tinggi Tanjung Karang, umumnya dilakukan 2 pengajuan banding, yakni banding perkara pidana dan banding perkara perdata. Uraian proses banding di Pengadilan Tinggi Tanjung Karang adalah sebagai berikut:

1. Proses Banding Perkara Pidana
  - a. Membuat:
    - Akta permohonan piker-pikir bagi terdakwa dan penasihat hukum.
    - Akta permohonan banding.
    - Akta terlambat mengajukan permintaan banding.
    - Akta pencabutan banding.
  - b. Permintaan banding yang diajukan, dicatat dalam register induk perkara pidana dan register banding oleh masing-masing petugas register.
  - c. Permintaan banding diajukan selambat-lambatnya dalam waktu 7 (tujuh) hari sesudah putusan dijatuhkan, atau 7 (tujuh) hari setelah putusan diberitahukan kepada terdakwa yang tidak hadir dalam pengucapan putusan.
  - d. Permintaan banding yang diajukan melampaui tenggang waktu tersebut diatas tetap dapat diterima dan dicatat dengan membuat surat keterangan panitera bahwa permintaan banding telah lewat tenggang waktu dan harus dilampirkan dalam berkas perkara dan berkas perkara segera diterima.
  - e. Dalam hal permohonan tidak dapat menghadap, hal ini harus dicatat oleh panitera dengan disertai alasannya dan catatan tersebut harus .dilampirkan dalam berkas perkara.

- f. Panitera wajib memberitahukan permohonan banding dari pihak yang satu kepada pihak yang lain.
- g. Tanggal penerimaan memori dan kontra memori banding dicatat dalam registrasi dan salinan memori serta kontra memori disampaikan kepada pihak yang lain, dengan relasi pemberitahuan.
- h. Dalam hal permohonan belum mengajukan memori banding sedangkan berkas perkara telah dapat mengajukannya langsung ke pengadilan tinggi, sedangkan salinannya disampaikan ke pengadilan negeri untuk disampaikan kepada pihak lain.
- i. Selama 7(tujuh) hari sebelum pengiriman berkas perkara kepada pengadilan tinggi, pemohon wajib diberi kesempatan untuk mempelajari berkas perkara tersebut di pengadilan negeri.
- j. Jika kesempatan mempelajari berkas diminta oleh pemohon dilakukan di pengadilan tinggi, maka pemohon harus mengajukan secara tegas dan tertulis kepada ketua pengadilan negeri.
- k. Berkas perkara banding berupa bundel "A" dan bundel "B" dalam waktu selambat-lambatnya 14 hari sejak permohonan banding diajukan sesuai dengan pasal 236 ayat 1 KUHAP, harus sudah dikirim ke pengadilan tinggi.
- l. Selama perkara banding belum diputus oleh pengadilan tinggi, pemohon banding dapat dicabut sewaktu-waktu, untuk itu panitera membuat akta pencabutan banding yang ditandatangani oleh panitera, pihak yang mencabut dan diketahui oleh ketua pengadilan negeri. Akta tersebut dikirim ke pengadilan tinggi.
- m. Salinan putusan pengadilan tinggi yang telah diterima oleh pengadilan negeri, harus diberitahukan kepada terdakwa dan penuntut umum dengan membuat akta pemberitahuan putusan.
- n. Petugas register harus mencatat semua kegiatan yang berkaitan dengan perkara banding, dan pelaksanaan putusan kedalam buku register terkait.
- o. Pelaksanaan tugas pada meja kedua, dilakukan oleh panitera muda pidana dan berada langsung dibawah koordinasi wakil panitera.

2. Proses Banding Perkara Perdata
  - a. Berkas perkara diserahkan pada Panitera Muda Pidana / Perdata sebagai petugas pada meja/ loket pertama, yang menerima pendaftaran terhadap permohonan banding
  - b. Permohonan banding diajukan di kepaniteraan pengadilan negeri dalam waktu 14 hari kalender terhitung keesokan harinya setelah putusan diucapkan atau setelah diberitahukan kepada pihak yang tidak hadir dalam pembacaan putusan. Apabila hari ke 14 jatuh pada hari Sabtu, Minggu atau Hari Libur, maka penentuan hari ke 14 jatuh pada hari kerja berikutnya.
  - c. Terhadap permohonan banding yang diajukan melampaui tenggang waktu tersebut di atas tetap dapat diterima dan dicatat dengan membuat surat keterangan panitera bahwa permohonan banding telah lampau.
  - d. Panjar biaya banding dituangkan dalam SKUM, dengan peruntukan:
    1. Biaya pencatatan pernyataan banding.
    2. Biaya banding yang ditetapkan oleh ketua pengadilan tinggi ditambah biaya pengiriman ke Rekening pengadilan
    3. Ongkos pengiriman berkas.
  - e. Menyerahkan berkas permohonan banding yang dilengkapi dengan SKUM kepada yang pihak bersangkutan agar membayar uang panjar yang tercantum dalam SKUM kepada pemegang kas pengadilan negeri.
  - f. Pemegang kas setelah menerima pembayaran menandatangani, membubuhkan cap stempel lunas pada SKUM
  - g. Pemegang kas kemudian membukukan uang panjar biaya perkara sebagaimana tercantum dalam SKUM pada buku jurnal keuangan perkara.
  - h. Pernyataan banding dapat diterima panjar biaya perkara banding yang ditentukan dalam SKUM lunas oleh meja pertama telah dibayar lunas

- i. Apabila panjar biaya banding yang telah dibayar lunas maka Pengadilan wajib membuat akta pernyataan banding dan mencatat permohonan banding tersebut dalam register induk perkara perdata dan register permohonan banding.
- j. Permohonan banding dalam waktu tujuh hari kalender harus telah disampaikan kepada lawannya, tanpa perlu menunggu diterimanya memori banding.
- k. Tanggal penerimaan memori dan kontra memori banding harus dicatat dalam buku register induk perkara perdata dan register permohonan banding, kemudian salinannya disampaikan kepada masing-masing lawannya dengan membuat relaas pemberitahuan atau penyerahannya.
- l. Sebelum berkas perkara banding dikirim ke pengadilan tinggi harus diberikan kesempatan kepada kedua belah untuk mempelajari/memeriksa berkas perkara (inzage) dan dituangkan dalam relaas.
- m. Dalam waktu tiga puluh hari sejak permohonan banding diajukan, berkas banding berupa berkas A dan B harus sudah dikirim ke pengadilan tinggi.
- n. Biaya perkara banding untuk pengadilan tinggi harus disampaikan melalui bank pemerintah kantor pos, dan tanda bukti pengiriman uang harus dikirim bersamaan dengan pengiriman berkas yang bersangkutan.
- o. Pencabutan permohonan banding diajukan kepada ketua pengadilan negeri yang ditandatangani oleh pembeding (harus diketahui oleh principal apabila permohonan banding diajukan oleh kuasanya) dengan menyertakan akta Panitera.
- p. Pencabutan permohonan banding harus segera dikirim oleh Panitera di Pengadilan Tinggi disertai akta pencabutan yang ditandatangani oleh Panitera.

## 2.7. Uraian Tentang Landasan Teori

Landasan teori digunakan untuk mendefinisikan konsep-konsep atau metode serta alat yang digunakan dalam pengembangan proyek dan penulisan laporan. Landasan teori yang digunakan seperti teori animasi sebagai metode pembuatan proyek, teori skenario dan *storyboard* sebagai landasan teori dalam perancangan animasi, teori mengenai aplikasi atau *software* yang digunakan dalam proses pembuatan animasi, serta *Dubbing*, *rendering*, dan video sebagai landasan teori pendukung dalam pembuatan animasi dimana dalam pembuatan animasi memperhatikan resolusi video.

## 2.8. Animasi

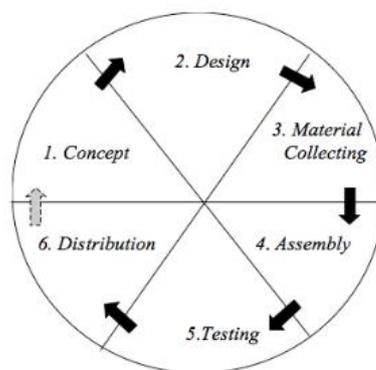
Animasi adalah rangkaian gambar yang dikembangkan menjadi sebuah rangkaian gerakan. Animasi memiliki keunggulan tersendiri dibandingkan dengan media lain seperti gambar statis atau teks, keunggulan tersebut yakni animasi memiliki kemampuan untuk menjelaskan perubahan keadaan setiap waktunya. Animasi dapat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian (Utami, 2011).

Animasi berasal dari Bahasa Yunani kuno, *animo* yang berarti Hasrat, keinginan atau minat. Atau dapat pula bermakna roh, jiwa, atau hidup. Masyarakat kuno percaya bahwa, Animisme adalah suatu kepercayaan prihal semua benda mempunyai jiwa (hidup). Animasi pada dasarnya adalah suatu disiplin ilmu yang memadukan unsur seni dengan teknologi (Soenyoto, 2017).

## 2.9. Metode Pembuatan Animasi MDLC

Metode pembuatan animasi *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* menurut Luther-Sutopo terdiri dari enam tahapan yakni: *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution*. Metode pengembangan animasi menurut Luther-Sutopo tersebut dijabarkan sebagai berikut:

- a. Konsep (*concept*)  
Tahap konsep adalah tahap untuk menentukan tujuan pembuatan dan pengguna (*identifikasi audience*), selain itu menentukan macam animasi (presentasi, interaktif).
- b. Desain (*design*)  
Desain (perancangan) adalah tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program.
- c. Pengumpulan bahan (*material collecting*)  
*Material collecting* adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan. Tahap ini dapat dikerjakan parallel dengan tahap *assembly*
- d. Pembuatan (*assembly*)  
*Assembly* adalah tahapan pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan animasi didasarkan pada tahap design, seperti *storyboard*.
- e. Pengujian (*testing*)  
*Testing* dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dengan menjalankan animasi dan dilihat ada atau tidaknya kesalahan. Tahapan ini disebut juga sebagai tahap penyelesaian pengujian alpha (alpha test) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatannya sendiri.
- f. Distribusi (*distribution*)  
Distribusi adalah tahapan dimana animasi disimpan dalam suatu media penyimpanan, pada tahap ini jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya maka dilakukan kompersi terhadap animasi tersebut (Abza, 2019).



Gambar 3. Metode Pembuatan Animasi *MDLC*

### 2.10. Skenario

Skenario adalah tahap yang dilakukan sebelum proses produksi, perumusan strategi masalah, perancangan produk, proses produksi, dan presentasi hasil proyek. Proses pembuatan skenario umumnya tidak cukup hanya dengan satu prosedur pemecahan, namun membutuhkan alternatif jawaban dan argumen yang kuat untuk mendukung solusi masalah. Skenario dirancang sebagai kerangka dari proyek yang akan dikerjakan (Untari *et al.*, 2020).

### 2.11. Storyboard

*Storyboard* merupakan hasil dari penelitian pengembangan untuk produksi *media digital*, berdasarkan alur penyajian yang terdiri dari dua format *template*, yakni *storyboard linier* dan *storyboard non-linier*. Kendala yang dihadapi dalam permasalahan *storyboard* yakni belum adanya format *storyboard* baku untuk digunakan dalam produksi media. *Storyboard* harus disajikan karena mahasiswa *developer* khususnya, harus mampu mendesain pesan kemudian secara simultan melakukan visualisasi ide dari pesan tersebut sebelum melanjutkannya pada tahap produksi selanjutnya dari beragam format media yang dikembangkan. *Storyboard* dapat diartikan sebagai rancangan umum suatu produk yang disusun berurutan, tahap demi tahap serta dilengkapi dengan penjelasan dan spesifikasi dari setiap gambar, teks, dan suara (Kunto *et al.*, 2021)

### 2.12. Aplikasi atau Software

Aplikasi atau *software* merupakan informasi deskriptif pada Salinan tercetak dan bentuk-bentuk maya, yang menggambarkan pengoperasian dan penggunaan program-program. Aplikasi dapat dikatakan juga sebagai wujud dari penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan ke dalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk diterapkan menjadi sebuah bentuk yang baru, umumnya alat terapan tersebut difungsikan secara khusus dan terpadu, sesuai kemampuan yang

dimilikinya. Aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi *user* (Tarigan *et al.*, 2016). Aplikasi atau *software* yang digunakan dalam proses pembuatan animasi alur pelayanan PTSP Pengadilan Tinggi Tanjung Karang diantaranya :

### 2.12.1. *Adobe After Effect*



Gambar 4. Logo *Adobe After Effect* 2022.

*Adobe After Effect* adalah *software* untuk membuat desain grafik. *Adobe After Effect* menjadi salah satu *software design*, penggunaan animasi dengan *Adobe After Effect* juga bisa dilakukan hanya dengan mengetikkan beberapa kode *script* yang biasa disebut *expression* untuk menghasilkan pergerakan yang lebih dinamis dan unik. *Adobe after effect* memiliki fitur-fitur yang penting, misalnya *adobe after effects* memiliki alat untuk membuat *shape* (seperti yang terdapat pada aplikasi *adobe photoshop*. *Adobe after effect* memiliki *KeyFrame* seperti yang terdapat pada aplikasi *adobe*. *Adobe After Effect* juga memiliki *expression* yang hampir mirip dengan *action script* pada *flash*, dan masih banyak lagi fitur-fitur yang lainnya. *Adobe After Effect* juga dalam pembuatan *scene* sebuah video material sangat membutuhkan adanya penggabungan antara beberapa *visual effect layer* yang diletakkan di atas sebuah video material atau sebuah *video track* (Hendra Azhar *et al.*, 2021).

### 2.12.2. *Adobe Photoshop*



Gambar 5. Logo *Adobe Photoshop* 2021.

*Adobe Photoshop* merupakan perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems Incorporated*, sebuah perusahaan perangkat lunak komputer asal Amerika sejak tahun 1982, berkedudukan di *San Jose, California*, Amerika Serikat. John Warnock dan Charles Geschke, sebelumnya pernah bekerja di *Xerox PARC*, dan berhenti ketika keduanya memutuskan untuk mengembangkan dan menjual bahasa deskripsi *PostScript* (Dewi, 2012)

### 2.12.3. *Adobe Illustrator*



Gambar 6. Logo *Adobe Illustrator* CC 2019.

*Adobe illustrator CC 2019* merupakan suatu *software* atau aplikasi *editor grafis vector* yang dapat digunakan untuk membuat karya desain grafis. Berbeda dengan *Adobe Photoshop* jika *photoshop* berfungsi untuk mengedit atau memanipulasi foto sedangkan *Adobe Illustrator* berfungsi untuk membuat ilustrasi atau seperti halnya dengan menggambar (Ramdhani *et al.*, 2019).

### 2.13. *Dubbing*

*Dubbing* merupakan suatu metode menirukan suara aktor yang berperan pada suatu film atau tayangan bergambar lainnya. *Dubbing* dapat membuat penontonnya tertarik untuk berkomunikasi dalam film atau tayangan bergambar yang diputar atau dimainkan. *Dubbing* juga dapat diartikan sebuah proses Sebagian atau keseluruhan suara pengiring untuk memperbaiki kesalahan atau perekaman ulang dialog (Aristiawan, 2021).

### 2.14. *Rendering*

*Rendering* adalah proses yang melibatkan komputer untuk menciptakan adegan yang ditentukan oleh pembuatannya. *Rendering* bertujuan untuk memberikan visualisasi kepada *user* melalui monitor atau mesin pencetak data. Proses untuk menghasilkan *rendering* secara umum melibatkan 5 komponen utama, diantaranya :

1. Geometri
2. Kamera
3. Cahaya
4. Karakteristik Permukaan
5. Algoritma *Rendering* (Romadhon & Murinto, 2013)

### 2.15. *Video*

Video merupakan jenis *media audio visual*, yang artinya media yang dapat dilihat dengan menggunakan indera pengelihatan dan dapat didengar menggunakan indera pendengaran. Video menyajikan informasi, menjabarkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan sebuah keahlian, mempersingkat serta memperluas waktu, dan mempengaruhi sikap. Format video adalah sebuah wadah penyimpanan data yang telah dikompersi sehingga mudah dikenali dan dapat diputar. Format video antara lain *Ogg* (.ogg), *Flash Video* (.flv), *MPEG*(.mp4), *QuickTime*(.mov), *Windows Media Format*(.wmv), *WebM*(.webm), dan *RealMedia*(.rm) (Hadi, 2017).

### 2.16. Resolusi video

Resolusi video adalah salah satu hal yang mempengaruhi kehidupan. Resolusi video secara umum terlihat 720 x 480 atau 1920 x 1080. Resolusi video hanya sebuah angka dari elemen horizontal dan garis pemindaian vertikal dan tidak memuat informasi penting. Resolusi dan rasio tinggi lebar yang direkomendasikan, diantaranya :

1. 2160p: 3840 x 2160
2. 1440p: 2560 x 1440
3. 1080p: 1920 x 1080
4. 720p: 1280 x 720
5. 480p: 854 x 480
6. 360p: 640 x 360
7. 240p: 426 x 240 (Riyadi, 2017)

### 2.17. Skala *Likert*

Skala *likert* merupakan suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam penyebaran angket atau kuesioner dan merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survei. Skala *likert* adalah skala penelitian yang digunakan untuk mengukur sikap dan pendapat, dalam skala *likert* responden diminta untuk melengkapi kuesioner yang mengharuskan mereka untuk menunjukkan tingkat persetujuannya terhadap serangkaian pertanyaan yang diberikan. Rumus perhitungan indeks presentase skala *likert* dapat dilihat pada gambar 7 (Budiaji, 2013).

$$\text{Indeks \%} = \frac{\text{total skor}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

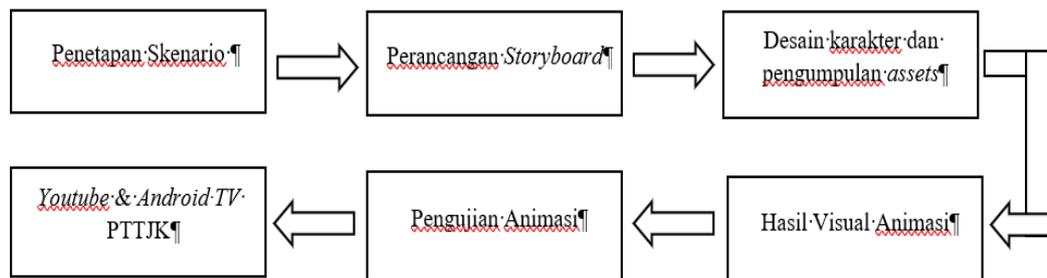
skor *maximum* = 5 x 5 = 25 poin  
 skor *minimum* = 5 x 1 = 5 poin

Gambar 7. Rumus Perhitungan Indeks % Skala *Likert*

### III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

#### 3.1. Gambaran Umum

Animasi Alur Pelayanan PTSP Pengadilan Tinggi Tanjung Karang merupakan sebuah wadah informasi yang menyajikan informasi mengenai PTSP Pengadilan Tinggi Tanjung Karang dan alur dalam memperoleh layanan hukum melalui pintu PTSP. Animasi yang dibuat memiliki resolusi *full high definition* 1920 x 1080 pixels (*FHD 1080p*) dan memiliki format *MPEG-4 (.mp4)* dengan durasi hingga 5 menit. Animasi alur pelayanan PTSP Pengadilan Tinggi Tanjung Karang dibuat berdasarkan metode pembuatan animasi *MDLC*. Tahapan konsep direalisasikan dengan dibuatnya skenario hasil dari wawancara dengan pihak instansi. Tahap desain direalisasikan dalam bentuk perancangan *storyboard*. Tahapan *material collecting* direalisasikan dalam bentuk desain karakter dan pengumpulan beberapa *assets* sesuai *storyboard*. Tahapan *assembly* berupa pengembangan aplikasi yang digunakan dalam pembuatan animasi. Tahapan *testing* dilakukan dengan pengujian ke instansi yang dilakukan dengan dua metode, yakni metode wawancara dan metode kuesioner. Tahapan terakhir ialah tahap distribusi, animasi ini akan didistribusikan pada *platform* youtube PTTJK dan *android TV* pada *lobby* PTTJK.



Gambar 8. Penerapan Metode Pembuatan Animasi *MDLC*

### **3.2. Analisis Kebutuhan Animasi**

Analisis kebutuhan animasi alur layanan PTSP Pengadilan Tinggi Tanjung Karang terdiri dari kebutuhan *hardware* pengembang dan kebutuhan *hardware* pengguna serta kebutuhan *software* pengembang dan kebutuhan *software* pengguna. Kebutuhan *hardware* merupakan perangkat keras pendukung pengembangan sedangkan kebutuhan *software* merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat animasi. Kebutuhan *hardware* dan *software* tersebut, diantaranya:

#### **3.2.1. Kebutuhan *Hardware* Pengembang**

Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan pengembang untuk membuat animasi dengan spesifikasi sebagai berikut :

- a. *Processor* 11th Gen Intel(R) Core(TM) i3-1115G4 3.00GHz.
- b. RAM 8 GB.
- c. *Wireless Mouse*

#### **3.2.2. Kebutuhan *Hardware* Pengguna**

Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan pengguna dalam menampilkan animasi diantaranya :

- a. RAM minimal 4 GB
- b. *Android TV*
- c. *Speaker*

#### **3.2.3. Kebutuhan *Software* Pengembang**

Perangkat lunak (*software*) yang digunakan pengembang dalam proses pembuatan animasi sebagai berikut :

- a. *Operating System* Windows 10 64 bit, *free*
- b. *Adobe After Effects CS6, free*
- c. *Adobe Photoshop 2021, free*
- d. *Adobe Illustrator CC 2019, free*
- e. *Adobe Audition CS6, free*

- f. *Wondershare Filmora 9, free*
- g. *VLC Media Player, free*

#### **3.2.4. Kebutuhan Software Pengguna**

Kebutuhan *software* yang harus dimiliki pengguna untuk menampilkan animasi cukup dengan memiliki aplikasi pendukung pemutaran video dengan format MPEG-4 (.mp4) seperti *VLC Media Player, GOM Player, Windows Media Player, dsb.*

### **3.3. Desain Animasi**

Desain animasi berisi tahapan perancangan proyek animasi antara lain penyusunan skenario, pembuatan *storyboard*, perancangan pembuatan video, dan metode pengujian. Perancangan pembuatan video meliputi *dubbing* dan *background*, resolusi, proses *render*, dan format video.

#### **3.3.1. Skenario**

Skenario adalah rancangan muatan konten yang akan disajikan pada animasi alur tahapan layanan PTSP Pengadilan Tinggi Tanjung Karang berisi pilihan topik, gambar animasi, teks narasi untuk proses *dubbing*, dan *volume music* dengan durasi lima menit. Topik yang disajikan mulai dari *opening* atau tampilan awal animasi lalu profil struktur pimpinan PTSP Pengadilan Tinggi Tanjung Karang, skema tata letak meja PTSP sesuai SK Badilum tahun 2018, jalur khusus disabilitas yang disediakan oleh Pengadilan Tinggi Tanjung Karang, PTSP Pengadilan Tinggi Tanjung Karang, dan alur pelayanan PTSP Pengadilan Tinggi Tanjung Karang. Topik lain seperti isi dari setiap susunan animasi tersebut dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Skenario Animasi Alur Pelayanan PTSP

No.	Topik	Animasi	Narasi	Musik
1.	Struktur Profil Pimpinan PTSP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “Pengadilan Tinggi Tanjung Karang Bandar Lampung”</li> <li>• Gambar Gedung</li> <li>• Gambar petugas PTSP</li> <li>• Gambar logo WBK &amp; WBBM</li> <li>• Gambar peta wilayah PTTJK</li> <li>• Gambar bagan struktur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Selamat datang di Pengadilan Tinggi Tanjung Karang.</li> <li>• Wilayah Bebas Korupsi &amp; Wilayah Birokrasi Bersih Melayani.</li> <li>• Pengadilan Tinggi Tanjung Karang terletak diujung pulau sumatera tepatnya di Prov. Lampung.</li> <li>• Pengadilan Tinggi Tanjung Karang dipimpin oleh seorang ketua &amp; wakil ketua, dimana dalam menjalankan tugasnya dibantu oleh Hakim Tinggi yang didukung oleh bag. Kepaniteraan dan bag. Kesekretariatan</li> <li>• Bag. Kepaniteraan memberikan</li> </ul>	Sedang

No.	Topik	Animasi	Narasi	Musik
			<p>dukungan dibidang Teknik &amp; administrasi perkara serta menyelesaikan surat-surat yang berkaitan dengan perkara, serta terdiri dari panmud hukum, perdata, pidana, dan tipikor</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sedangkan bagian kesekretariatan memberikan dukungan dibidang adm, organisasi, keuangan, SDM, serta sarana prasarana, terdiri dari: bag.umum &amp; keuangan, serta bag.kepegawaian &amp; perencanaan.</li> </ul>	
2.	Skema Tata Letak Meja PTSP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar petugas PTSP</li> <li>• Gambar SK Badilum 2018</li> <li>• Gambar ruangan PTSP</li> <li>• Gambar kursi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skema tata letak meja PTSP</li> <li>• Menurut Surat Keputusan Badilum tahun 2018 dilampirkan mengenai</li> </ul>	Sedang

No.	Topik	Animasi	Narasi	Musik
		<p>dan meja antrian</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar mesin cetak no.antrian</li> <li>• Gambar meja reseptionis</li> <li>• Gambar computer, buku, dan formulir</li> <li>• Gambar meja layanan PTSP</li> <li>• Simbol panah</li> <li>• “p: disesuaikan dengan jumlah layanan”, “l: 60 cm, “t:75 cm”.</li> </ul>	<p>ketentuan dalam penyediaan PTSP, diantaranya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Letak meja PTSP tepat di <i>lobby</i> atau ruangan setelah masuk pintu utama</li> <li>• Diatas meja PTSP harus terdapat komputer, buku tamu, formulir pengaduan, dan brosur yang berisi layanan hukum</li> <li>• Untuk tulisan Pelayanan Terpadu Satu Pintu dipasang di <i>backdrop</i> PTSP</li> <li>• Ketentuan ukuran meja layanan PTSP dan persyaratan lain</li> <li>• Ukuran khusus meja PTSP, yakni: p: disesuaikan dengan jumlah layanan yang tersedia, l: 60 cm dan t : 75 cm</li> </ul>	

No.	Topik	Animasi	Narasi	Musik
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dengan jumlah kursi disesuaikan dengan jumlah layanan</li> <li>• Ruangan PTSP juga dilengkapi dengan fasilitas ac sentral, kamera cctv, <i>charger</i> hp, dispenser, <i>free</i> wifi, dan fasilitas lainnya yang menunjang kenyamanan.</li> </ul>	
3.	Layanan khusus disabilitas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar Gedung PTTJK</li> <li>• Gambar petugas PTSP</li> <li>• Gambar lahan parkir disabilitas</li> <li>• Gambar kursi roda dan tongkat</li> <li>• Gambar kursi antrian disabilitas</li> <li>• Gambar jalur kursi roda</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengadilan Tinggi Tanjung Karang juga menyediakan layanan yang maksimal untuk penyandang disabilitas, diantaranya:</li> <li>• Lahan parkir khusus disabilitas</li> <li>• Kursi roda dan tongkat khusus disabilitas</li> <li>• Ruang tunggu dan antrian prioritas khusus disabilitas</li> </ul>	Sedang

No.	Topik	Animasi	Narasi	Musik
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jalur kursi roda untuk penyandang disabilitas.</li> </ul>	
4.	PTSP Pengadilan Tinggi Tanjung Karang	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar petugas PTSP</li> <li>• Gambar kepaniteraan</li> <li>• Gambar kesekretariatan</li> <li>• Gambar jenis layanan kepaniteraan</li> <li>• Gambar jenis layanan kesekretariatan</li> <li>• Gambar jam layanan PTSP</li> <li>• Gambar jam istirahat layanan PTSP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pengadilan Tinggi Tanjung Karang</li> <li>• PTSP Pengadilan Tinggi Tanjung Karang memiliki dua jenis layanan yakni layanan kepaniteraan dan layanan kesekretariatan</li> <li>• Layanan kepaniteraan melayani beberapa hal seperti gambar disamping</li> <li>• Layanan kesekretariatan melayani surat masuk, surat keluar dan buku tamu</li> <li>• Jam pelayanan dan jam istirahat PTSP PTTJK pada gambar disamping</li> </ul>	Sedang

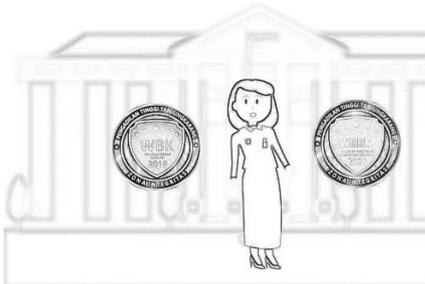
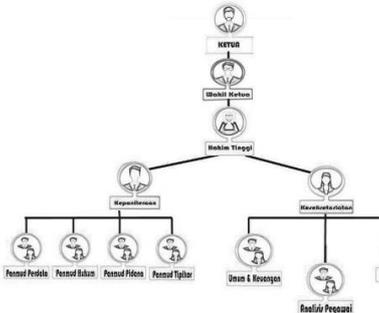
No.	Topik	Animasi	Narasi	Musik
5.	Alur Pelayanan PTSP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gambar Gedung PTTJK</li> <li>• Gambar pemohon</li> <li>• Gambar petugas PTSP</li> <li>• Gambar meja dan petugas reseptionis</li> <li>• Gambar mesin cetak nomor antrian</li> <li>• Gambar kursi tunggu antrian</li> <li>• Gambar SI-Jangan, SI-Monding, Evokat &amp; Eriset</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alur pelayanan PTSP</li> <li>• Pemohon masuk kedalam pintu utama pengadilan dengan membawa berkas yang disiapkan</li> <li>• Selanjutnya pemohon mengisi buku tamu <i>online</i> dan mengambil nomor antrian pada mesin cetak nomor antrian</li> <li>• selanjutnya pemohon menunggu nomor antrian dipanggil, setelah dipanggil pemohon menuju ke meja PTSP sesuai layanan yang dituju</li> <li>• Jika berkas lengkap maka akan diproses jika tidak maka tidak di proses</li> <li>• Berkas dapat</li> </ul>	Sedang

No.	Topik	Animasi	Narasi	Musik
			<p>dilihat pada  <i>website</i> resmi            Pengadilan Tinggi            Tanjung Karang</p>	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dalam mewujudkan pelayanan yang cepat, mudah dan transparan terukur sesuai standar yang telah ditetapkan serta menghindari dari praktik korupsi, polusi, dan nepotisme berbagai inovasi dikembangkan oleh pengadilan tinggi tanjung karang dengan aplikasi si-jangan, si-monding, evokat dan eriset.</li> </ul>	
			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jika pemohon telah berhasil menggunakan layanan maka akan diarahkan untu mengisi si-super.</li> </ul>	

### 3.3.2. Storyboard

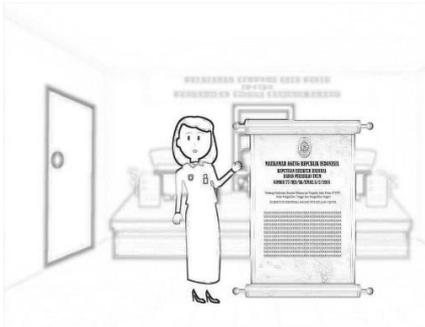
*Storyboard* adalah bentuk visual dari skenario yang telah dibuat untuk setiap informasi dari alur tahapan layanan PTSP Pengadilan Tinggi Tanjung Karang. *Storyboard* pertama dimulai dengan visual *opening* (pembuka) dan struktur pimpinan PTSP PTTJK yang menampilkan ilustrasi dari Gedung Pengadilan Tinggi Tanjung Karang beserta bagan struktur pimpinan PTSP dengan kata pembuka diikuti *audio dubbing* serta iringan *background*. Visual yang ditampilkan dirancang berdasarkan alur pada skenario yang telah didiskusikan bersama pihak instansi, sedangkan pemilihan *audio* disesuaikan dengan visual yang ditampilkan. *Storyboard* struktur pimpinan PTSP PTTJK seperti pada tabel 2

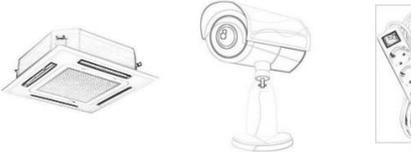
Tabel 2. *Storyboard* Struktur Pimpinan PTSP

Topik	Visual	Sketsa	Audio	Durasi
<ul style="list-style-type: none"> <li>Struktur profil pimpinan PTSP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gedung PTTJK</li> <li>Logo WBK &amp; WBBM</li> <li>Petugas PTSP</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Cheery Trees.mp3</li> <li>Paper.mp3</li> <li><i>Dubbing</i> narasi</li> </ul>	0:00:00 – 0:00:19
<ul style="list-style-type: none"> <li>Struktur profil pimpinan PTSP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bagan struktur pimpinan PTSP PTTJK</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Cheery Trees.mp3</li> <li>Bloop Cartn.mp3</li> <li><i>Dubbing</i> narasi</li> </ul>	0:00:19 – 0:01:08

*Storyboard* skema tata letak meja PTSP menyajikan ketentuan-ketentuan yang harus ada dan wajib diikuti dalam penyediaan layanan PTSP sesuai Surat Keputusan Dirjen Badan Peradilan Umum Nomor: 77/DJU/SK/HM02.3/2/2018. Visual yang ditampilkan dirancang berdasarkan alur pada skenario yang didapat dari hasil diskusi dengan pihak instansi mengenai komponen apa saja yang perlu ditampilkan dari keseluruhan isi pada SK Badilum tahun 2018, sedangkan pemilihan *audio* disesuaikan dengan visual yang ditampilkan. *Storyboard* skema tata letak meja PTSP dapat dilihat pada tabel 3.

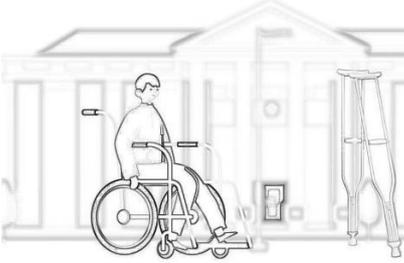
Tabel 3. *Storyboard* Skema Tata Letak Meja PTSP

Topik	Visual	Sketsa	Audio	Durasi
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skema tata letak meja PTSP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pegawai PTSP</li> <li>• SK Badilum</li> <li>• Meja layanan PTSP</li> <li>• Pintu</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cheery Trees.mp3</li> <li>• Swoosh.mp3</li> <li>• Type Writer.mp3</li> <li>• Paper.mp3</li> <li>• <i>Dubbing</i> narasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>0:01:08 –</li> <li>0:01:34</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skema tata letak meja PTSP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Petugas PTSP</li> <li>• Meja layanan</li> <li>• buku tamu</li> <li>• formulir</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cheery Trees.mp3</li> <li>• filter Swep.mp3</li> <li>• Paper. mp3</li> <li>• <i>Dubbing</i> narasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>0:01:34 –</li> <li>0:01:55</li> </ul>

Topik	Visual	Sketsa	Audio	Durasi
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skema tata letak meja PTSP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meja layanan</li> <li>• Panah</li> <li>• Tulisan keterangan p,l,t</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cheery Trees.mp3</li> <li>• Komputer Data.mp3</li> <li>• <i>Dubbing</i> narasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>0:01:55 –</li> <li>0:02:41</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Skema tata letak meja PTSP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• AC Sentral</li> <li>• CCTV</li> <li>• Kabel</li> <li>• Dispenser</li> <li>• Wifi</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cheery Trees.mp3</li> <li>• Swoosh.mp3</li> <li>• Bloop cartoon.mp3</li> <li>• Swosh.mp3</li> <li>• <i>Dubbing</i> narasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>0:02:41 –</li> <li>0:03:10</li> </ul>

*Storyboard* jalur khusus disabilitas menampilkan informasi layanan khusus disabilitas yang disediakan oleh PTTJK. Visual yang ditampilkan dirancang berdasarkan alur pada skenario yang didapat melalui pengamatan pada saat melakukan pengambilan data, sedangkan pemilihan *audio* disesuaikan dengan visual yang ditampilkan. *Storyboard* jalur khusus disabilitas dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. *Storyboard* Jalur Khusus Disabilitas

Topik	Visual	Sketsa	Audio	Durasi
• Jalur khusus disabilitas	• Gedung PTTJK • Kursi roda • tongkat		• Cheery Trees.mp3 • Swoosh.mp3 • Blop. mp3 • Ding.mp3 • <i>Dubbing</i> narasi	0:03:10 – 0:03:40

*Storyboard* Pelayanan Terpadu Satu Pintu PTTJK menampilkan informasi mengenai jenis layanan serta jam kerja PTTJK dalam penyediaan layanan kepada para pencari keadilan. Visual yang ditampilkan dirancang berdasarkan alur pada skenario yang diperoleh dari data yang diberikan oleh instansi dan telah dilakukan diskusi bersama, sedangkan pemilihan *audio* disesuaikan dengan visual yang ditampilkan. *Storyboard* Pelayanan Terpadu Satu Pintu PTTJK dapat dilihat pada tabel 5.

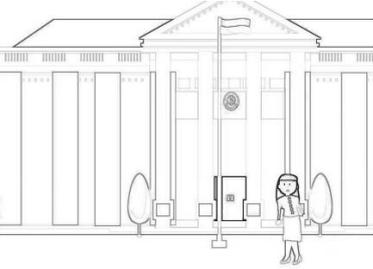
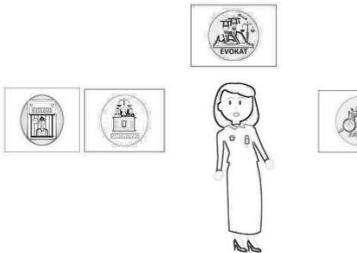
Tabel 5. *Storyboard* Layanan PTSP PTTJK

Topik	Visual	Sketsa	Audio	Durasi
Pelayanan terpadu satu pintu PTTJK	• Pegawai PTSP • “Pelayanan Terpadu Satu Pintu”		• Cheery Trees.mp3 • Writer.mp3 • <i>Dubbing</i> narasi	0:03:40 – 0:04:05

Topik	Visual	Sketsa	Audio	Durasi
Pelayanan terpadu satu pintu PTTJK	<ul style="list-style-type: none"> <li>Petugas PTSP</li> <li>Gambar layanan panitera</li> <li>Gambar layanan sekretaris</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Cheery Trees.mp3</li> <li>Swoosh.mp3</li> <li>Filter swep.mp3</li> <li>Dubbing narasi</li> </ul>	0:04:05 – 0:04:10
Pelayanan terpadu satu pintu PTTJK	<ul style="list-style-type: none"> <li>Petugas PTSP</li> <li>Gambar jam layanan dan jam istirahat</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Cheery Trees.mp3</li> <li>Data.mp3</li> <li>Paper.mp</li> <li>Dubbing narasi</li> </ul>	0:04:10 – 0:04:15

*Storyboard* alur layanan PTSP menampilkan proses pemohon dalam pengajuan berkas serta menampilkan juga informasi mengenai beberapa jenis layanan *online* yang disediakan Pengadilan Tinggi Tanjung Karang. Visual yang ditampilkan dirancang berdasarkan alur pada skenario yang diperoleh dari data yang diambil pada *website* resmi PTTJK, sedangkan pemilihan *audio* disesuaikan dengan visual yang ditampilkan. Animasi *closing* atau penutupan juga ditampilkan pada bagian ini. *Storyboard* alur layanan PTSP dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. *Storyboard* Alur Layanan PTSP

Topik	Visual	Sketsa	Audio	Durasi
<ul style="list-style-type: none"> <li>alur pelayanan PTSP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gedung PTTJK</li> <li>Pemohon</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Cheery</li> <li>Trees.mp3</li> <li>Swoosh.mp3</li> <li>Writer.mp3</li> <li>Filter.mp3</li> <li><i>Dubbing</i> narasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>0:04:15 –</li> <li>0:04:57</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>alur pelayanan PTSP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Petugas PTSP</li> <li>Gambar layanan <i>online</i></li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Cheery</li> <li>Trees.mp3</li> <li>Bloop .mp3</li> <li>Komputer data.mp3</li> <li><i>Dubbing</i> narasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>0:04:57 –</li> <li>0:05:43</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Alur pelayanan PTSP</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Logo PTTJK</li> <li>“PTSP PTTJK”</li> <li>logo Instagram, youtube, email, dan telepon</li> </ul>	 <p>Pelayanan Terpadu Satu Pintu (1)</p> <p>Pengadilan Tinggi Tanjung Karang Bandar Lampung</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cheery</li> <li>Trees.mp3</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>0:05:43 –</li> <li>0:05:51</li> </ul>

### 3.3.3. Desain Karakter

Desain karakter menggambarkan pegawai PTSP Pengadilan Tinggi Tanjung Karang menggunakan seragam pengadilan dan masyarakat pencari keadilan. Desain karakter dibuat menggunakan *software adobe illustrator CC 2019* dikarenakan *tools* yang terdapat pada *software* tersebut, lebih familier dan mudah digunakan dalam pembuatan ilustrasi gambar. Desain karakter dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 9. Desain Karakter Animasi PTSP

### 3.3.4. *Dubbing* dan *Backsound*

*Dubbing* dilakukan dengan merekam suara sesuai dengan narasi yang telah dirancang sebelumnya menggunakan aplikasi *adobe audition* dan *earphone*. *Dubbing* narasi dilakukan dengan menggunakan suara pribadi, sehingga tidak memerlukan izin khusus dalam menampilkannya. *Backsound* atau musik pengiring yang digunakan berasal dari Youtube dengan nama *cheery trees* dengan mengikuti penggunaan lisensi yang telah disepakati berupa informasi *no copyright* pada kolom deskripsi youtube tersebut.

### 3.3.5. Resolusi Video

Resolusi video yang digunakan menggunakan *Full High Definition* 1920 x 1080 pixels (*FHD 1080p*) yang dapat menampilkan video dengan kualitas baik.

### 3.3.6. Render Video

*Render* video dilakukan dengan menggunakan *tools* bawaan dari *adobe after effect* yakni *render queue* dalam bentuk format file penyimpanan (*.mov*), selanjutnya format file diubah menjadi format (*.mp4*) menggunakan aplikasi *VLC Media Player* agar animasi dapat ditayangkan pada semua jenis gawai. Animasi selanjutnya diedit untuk digabungkan dan menyesuaikan dengan durasi *dubbing* dengan menggunakan *filmora 9*.

### 3.3.7. Format Video

Format video yang digunakan pada kompilasi animasi adalah *MPEG-4* (*.mp4*). *MPEG-4* dipilih agar animasi dapat diunggah ke situs Youtube dan media sosial lainnya serta dapat dijalankan diberbagai *platform mobile* yang mendukung format pemutaran video.

### 3.3.8. Pengujian dan Penilaian

Pengujian animasi menggunakan metode wawancara langsung dan metode kuesioner. Wawancara langsung memuat 7 butir pertanyaan sedangkan Kuesioner memuat 15 butir indikator penilaian dengan pilihan jawaban, diantaranya Sangat Baik (SB) dengan poin 5, Baik (B) dengan poin 4, Cukup Baik (CB) dengan poin 3, Tidak Baik (TB) dengan poin 2, Sangat Tidak Baik (STB) dengan poin 1. Kategori pada pengujian meliputi fungsi apakah animasi dapat diputar dan memiliki kualitas tinggi serta tampilan dari segi warna, gambar, dan tulisan. *Audio* baik *dubbing* narasi maupun musik pengiring (*backsound*), dan beberapa yang berkaitan dengan muatan konten. Indikator penilaian yang diujikan dapat dilihat dengan rinci pada tabel 7 dan tabel 8.

Tabel 7. Wawancara Pengujian Animasi Alur Pelayanan PTSP

Kategori	Pertanyaan Wawancara	Hasil
Fungsi	Apakah format penyimpanan video animasi dapat ditampilkan pada semua jenis <i>device</i> dan dipublikasi pada semua jenis <i>platform</i> yang ada di PTTJK	
	Bagaimana dengan tampilan animasi tersebut, apakah animasi memiliki tampilan dengan resolusi tinggi ( <i>FHD 1080p</i> )	
Tampilan	Bagaimana dengan pemilihan warna pada tampilan animasi, apakah tidak berlebihan dan sesuai dengan karakter pengadilan	
	Bagaimana dengan tulisan dan gambar yang ditampilkan pada animasi apakah terlihat dengan jelas dan mudah dipahami	
<i>Audio</i>	Bagaimana dengan musik pengiring pada animasi tersebut, apakah sudah sesuai dan tidak mengganggu dubbing narasi yang disampaikan	
Konten	Apakah materi seputar Pengadilan Tinggi Tanjung Karang pada animasi sesuai dengan data yang diberikan	

<b>Kategori</b>	<b>Pertanyaan Wawancara</b>	<b>Hasil</b>
	Apakah animasi alur pelayanan PTSP ini dapat berguna dan bermanfaat dalam membantu PTTJK sebagai wadah penginformasian mengenai PTSP Pengadilan Tinggi Tanjung Karang dan alur perolehan layanan	

Tabel 8. Kuesioner Pengujian Animasi Alur Pelayanan PTSP

Kategori	Indikator Penilaian	Kriteria				
		SB	B	CB	TB	STB
Fungsi	animasi dapat diputar menggunakan semua jenis gawai ( <i>PC/ Laptop/ SmartPhone/ Tablet</i> )					
	animasi memiliki tampilan dengan kualitas resolusi tinggi ( <i>FHD 1080p</i> )					
Tampilan	Pemilihan warna pada animasi tidak berlebihan dan tidak mengganggu penglihatan (jelas)					
	Bagan struktur pimpinan PTSP yang ditampilkan pada awal animasi terlihat jelas					
	Tulisan, gambar, dan simbol pada animasi dapat dibaca dan mudah dipahami					
	Informasi dan Proses alur layanan yang disampaikan pada animasi jelas dan mudah dipahami					
	Tampilan animasi sesuai dengan tampilan pada realitanya					
Audio	suara narasi pada animasi terdengar jelas					
	musik pengiring pada animasi sesuai dan tidak mengganggu					

Kategori	Indikator Penilaian	Kriteria				
		SB	B	CB	TB	STB
Konten	Penjelasan struktur pimpinan PTSP jelas dan tidak bertele-tele					
	materi yang terdapat pada animasi membantu masyarakat disabilitas dalam mengetahui layanan apa saja yang disediakan pengadilan untuk mempermudah proses layanan					
	informasi PTSP PTTJK yang disampaikan melalui media animasi lebih komunikatif, menarik, dan mudah dipahami					
	Pemohon dapat memahami alur pengajuan pemberkasan pada layanan PTSP dengan mudah melalui media animasi tersebut					
	animasi alur pelayanan PTSP Pengadilan Tinggi Tanjung Karang dapat dipahami dengan mudah oleh masyarakat baik dewasa maupun lanjut usia.					
	Materi yang disampaikan dalam animasi tidak membosankan					

## V. SIMPULAN DAN SARAN

### 5.1. Simpulan

Simpulan yang didapat berdasarkan pembahasan Animasi Alur Pelayanan PTSP Pengadilan Tinggi Tanjung Karang, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Animasi alur pelayanan PTSP Pengadilan Tinggi Tanjung Karang telah berhasil dibuat, yang bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada pihak instansi dalam menyampaikan informasi mengenai PTSP Pengadilan Tinggi Tanjung Karang dan mempermudah masyarakat pencari keadilan dalam memperoleh layanan hukum.
2. Kategori tampilan, diperoleh persentase keseluruhan 77,6%, artinya responden sangat setuju bahwa pemilihan warna pada tampilan animasi tidak berlebihan dan sesuai dengan karakter pengadilan. Tulisan, gambar dan simbol yang ditampilkan serta informasi dan proses alur yang disampaikan pada animasi jelas dan mudah dipahami.
3. Kategori audio, diperoleh persentase keseluruhan 92%, artinya responden sangat setuju bahwa suara *dubbing* narasi terdengar jelas dan musik pengiring animasi sesuai dan tidak mengganggu.
4. Kategori konten, diperoleh persentase keseluruhan 77%, artinya responden sangat setuju bahwa isi konten yang ditampilkan pada animasi jelas, komunikatif, menarik, dan mudah dipahami serta membantu masyarakat disabilitas dalam memperoleh layanan hukum dengan mudah.
5. Kesimpulan yang diperoleh dari hasil keseluruhan pengujian maka disimpulkan animasi alur pelayanan PTSP Pengadilan Tinggi Tanjung

Karang telah memiliki fungsi sebagaimana mestinya, yakni sebagai wadah penyampaian informasi mengenai PTSP Pengadilan Tinggi Tanjung Karang dan alur perolehan layanan. Penilaian keseluruhan dari segi tampilan, audio dan konten memiliki persentase 81.07%, yang artinya instansi maupun masyarakat sangat setuju, animasi yang dibuat sudah sesuai dengan yang diperlukan instansi maupun masyarakat.

## **5.2. Saran**

Saran untuk pembuatan animasi alur layanan PTSP Pengadilan Tinggi Tanjung Karang Bandar Lampung agar lebih baik sebagai berikut :

1. Narasi dibuat lebih sederhana sehingga durasi bisa lebih diperkecil
2. Pada bagian konten fasilitas khusus disabilitas ditambahkan informasi cara penggunaannya.
3. Konten animasi bisa ditambahkan sampai proses pemberkasan atau dibuat terpisah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abza, A. T. P. (2019). Simulasi Animasi Dua Dimensi Untuk Pemilih Pemula Dalam Informasi Tata Cara Pemilihan Umum Kepala Daerah Dengan Metode Luther-Sutopo. *Jurnal Intra Tech*, 3(1), 28–37.
- Aristiawan, D. (2021). Pemberian Motivasi Belajar Bahasa Inggris Metode Dubbing Dan Subtitling Pada Mahasiswa Stikes Yarsi Mataram. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 689–694. <https://doi.org/10.31949/jb.v2i3.1125>
- Budiaji, W. (2013). Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale). *Ilmu Pertanian Dan Perikanan*, 2(2), 127–133.
- Dewi, M. S. (2012). Penggunaan Aplikasi Adobe Photoshop Dalam Meningkatkan Keterampilan Editing Foto Bagi Anak Tunarungu. *E-Jupekhu (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus)*, 23(1 S), S88–S91.
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media. *Prosiding TEP & PDs, Tema: 1 No*, 96–102.
- Hendra Azhar, A., Adinda Destari, R., & Subhan Riza, B. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Adobe After Effect Dalam Pembuatan Iklan. *Bob Subhan Riza Implie*, 2(1), 43.
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1), 108–120. <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- Patel. (2018). Surat Keputusan Dirjen Badan Peradilan Umum Nomor 77/DJU/SK/HM02.3/2018. <https://badilum.mahkamahagung.go.id/>.
- Ramdhani, E., Hikmawati, V. Y., & Sugandi, M. K. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Example Non Example Berbantuan Adobe Illustrator Terhadap Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 363–368.
- Riyadi, T. A. (2017). Analisis Sistem Pemantauan Video Menggunakan Ip Camera Pada Suatu Unit Usaha di PTN. *Jurnal Teknologi Rekayasa*, 22(2), 103–112.

- Romadhon, A. P., & Murinto. (2013). Media Pembelajaran Proses Rendering Objek Pada Mata Kuliah Grafika Komputer Berbasis Multimedia. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, 1, 219–231.
- Tarigan, A. K., Nasution, S. D., & Karim, A. (2016). *Aplikasi Pembelajaran Citra Dengan Menggunakan Metode Computer Assisted Instruction ( Cai )*. 3(4), 1–4.
- Untari, R. S., Su, F., & Liansari, V. (2020). *Open Project Based Learning ( OPjBL ) Pada Animasi Dasar 2D Menggunakan Pendekatan Polya*. 9, 281–291.
- Utami, D. (2011). Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44–52.