

**PERANCANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS ANIMASI 2D PADA
LAYANAN PUBLIK POLRES SABANG SEBAGAI SARANA
INFORMASI BAGI MASYARAKAT MELALUI
METODE *DESIGN THINKING***

Skripsi

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komputer

Oleh:

Tasya Mella
22210085



**PROGRAM STUDI S1 ILMU KOMPUTER
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI DAN ILMU KESEHATAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH**

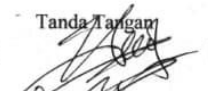
2026

PENGESAHAN TIM PENGUJI

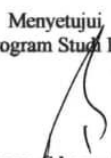
**PERANCANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS ANIMASI 2D PADA LAYANAN
PUBLIK POLRES SABANG SEBAGAI SARANA INFORMASI BAGI
MASYARAKAT MELALUI METODE DESIGN THINKING**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapkan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Ilmu Komputer
Fakultas Sains, Teknologi dan Ilmu Kesehatan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

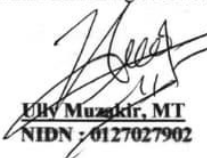
Banda Aceh, 16 Maret 2026

Pembimbing I	: Uly Muzakir, MT NIDN. 0127027902	()
Pembimbing II	: Rossiana BR Ginting, S.Kom, M.Pd NIDN. 1321058601	()
Penguji I	: Mulyati, S.Si, M.Kom NIDN. 0412128502	()
Penguji II	: Fitriati, S.Pd.I, M.Ed, PhD NIDN. 0101018304	()

Menyetujui,
Ketua Prodi Program Studi Ilmu Komputer


Khairuman, S.kom., M.Kom
NIDN. 1318018001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Sains, Teknologi dan Ilmu Kesehatan
Universitas Bina Bangsa Getsempena


Uly Muzakir, MT
NIDN : 0127027902

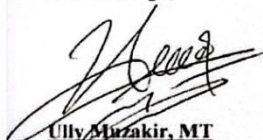
LEMBARAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN MEDIA EDUKASI BERBASIS ANIMASI 2D PADA LAYANAN
PUBLIK POLRES SABANG SEBAGAI SARANA INFORMASI BAGI
MASYARAKAT MELALUI METODE DESIGN THINKING**

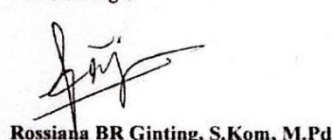
Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapkan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Ilmu Komputer
Fakultas Sains, Teknologi dan Ilmu Kesehatan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 16 Maret 2026

Pembimbing I,


Uly Muzakir, MT
NIDN. 0127027902

Pembimbing II


Rossiana BR Ginting, S.Kom, M.Pd
NIDN. 1321058601

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Jasmani


Khairuman, S.kom., M.Kom
NIDN : 1318018001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Sains, Teknologi dan Ilmu Kesehatan
Universitas Bina Bangsa Getsempena


ESTIKUS
Uly Muzakir, MT
NIDN : 0127027902

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya beridentitas di bawah ini:

Nama : Tasya Mella

NIM : 22210085

Program studi : Ilmu Komputer

Menyatakan bahwa hasil penelitian atau skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti plagiasi atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademis dari prodi atau Dekan Fakultas Sains Teknologi Dan Ilmu Kesehatan.

Banda Aceh, 22 mei 2026

Yang membuat pernyataan,

 
Tasya Mella

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan proposal skripsi yang berjudul “***Perancangan Media Edukasi Berbasis Animasi 2D pada Layanan Publik Polres Sabang sebagai Sarana Informasi bagi Masyarakat melalui Metode Design Thinking***” dengan baik dan lancar.

Proposal skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk melanjutkan ke tahap penulisan skripsi pada Program Studi S1 Ilmu Komputer, Fakultas Sains, Teknologi dan Ilmu Kesehatan di UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA. Penulis menyadari bahwa penyusunan proposal ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, dan motivasi dari berbagai pihak.

Tak lupa penulis panjatkan rasa syukur ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Pada kesempatan ini, penulis juga ingin menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan, doa, serta bantuan dalam proses pendidikan hingga terselesaikannya karya ilmiah ini, yaitu kepada:

1. Dr. Lili Kasmini, S.Si., M.Si., selaku Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh, yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama proses pendidikan, penelitian, dan penulisan skripsi.
2. Uly Muzakir, M.T., selaku Dekan Fakultas Sains, Teknologi, dan Ilmu Kesehatan sekaligus pembimbing I, atas bimbingan, arahan, serta dukungan yang diberikan sepanjang masa studi.
3. Khairuman, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Ilmu Komputer , yang dengan penuh kesabaran dan ketulusan telah membimbing.
4. Rossiana Br Ginting, S.Kom., M.Pd., selaku Pembimbing II, yang telah meluangkan waktu, memberikan masukan, pemikiran, dan bimbingan dengan penuh kesabaran hingga skripsi ini dapat terselesaikan.

5. AKBP Sukoco, S.ST., M.M., M.Mar., M.Tr.SOU., Selaku Kapolres Sabang yang telah memberikan izin, dukungan, serta kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di lingkungan Polres Sabang.
6. Dengan penuh kerendahan hati, penulis mempersembahkan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada Ayahanda Saiful Anwar dan Ibunda Siti Safura. Segala kasih sayang, doa, dan pengorbanan yang telah orang tua berikan sepanjang hidup menjadi napas kekuatan bagi penulis dalam menapaki setiap langkah hingga tersusunnya skripsi ini.
7. Seluruh dosen Universitas Bina Bangsa Getsempena, yang telah memberikan ilmu pengetahuan, motivasi, serta bimbingan berharga selama masa studi penulis.
8. Tidak lupa penulis juga menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kakak tercinta, Synta Maylya, yang senantiasa memberikan dorongan, perhatian, serta motivasi di setiap proses yang dilalui.
9. Penulis juga menyampaikan terima kasih yang tulus kepada sahabat tercinta, yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, serta kebersamaan selama proses penyusunan skripsi ini.
10. Terakhir, penulis ingin berterima kasih kepada diri sendiri, Tasya Mella, yang telah mampu bertahan di tengah rasa lelah, tekanan, dan luka hati yang sempat membuat langkah goyah. Meski pernah jatuh dan terluka, diri ini tetap memilih untuk berdiri kembali dan menyelesaikan perjalanan ini. Skripsi ini menjadi saksi bahwa dari rasa sakit sekalipun, bisa lahir kekuatan untuk terus melangkah dan membuktikan bahwa diri ini Layak Diperjuangkan Dan pantas bangga pada usahanya sendiri.

Akhir kata, penulis berharap proposal skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, serta menjadi referensi yang berguna khususnya dalam bidang perancangan media berbasis multimedia dan pendekatan desain yang berpusat pada pengguna.

Banda Aceh, 20 Januari 2026
Penyusun,

Tasya Mella

ABSTRAK

Karena penyampaian informasi layanan publik yang dilakukan oleh Polres Sabang masih konvensional dan tidak menarik, masyarakat sering mengalami kesulitan untuk memahaminya. Kurangnya media edukasi visual dan mudah dipahami menyebabkan kurangnya pemahaman tentang jenis layanan kepolisian dan prosedurnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat dan mengevaluasi sebuah video edukasi berbasis animasi 2D yang menarik, interaktif, dan informatif untuk menjelaskan informasi tentang layanan publik. *Design Thinking* adalah teknik yang digunakan, yang terdiri dari langkah-langkah berikut: Empathize (memahami kebutuhan dan masalah orang melalui observasi dan wawancara), Define (membuat inti masalah berdasarkan hasil pengamatan lapangan), Ideate (membuat berbagai ide kreatif untuk solusi media visual), *Prototype* (membuat video edukasi menggunakan program seperti Adobe Illustrator, Photoshop) dan Test (menguji video kepada masyarakat untuk mendapatkan umpan balik). Hasil pengujian menunjukkan bahwa video edukasi dengan animasi 2D mampu meningkatkan pemahaman masyarakat tentang layanan Polres Sabang dan dinilai efektif dalam menyampaikan informasi secara jelas, menarik, dan efisien.

Kata Kunci: *Animasi 2D, Video Edukasi, Layanan Publik, Polres Sabang, Design Thinking.*

ABSTRACT

Because the delivery of public service information carried out by the Sabang Police is still conventional and uninteresting, the public often has difficulty understanding it. The lack of visual and easy-to-understand educational media causes a lack of understanding of the types of police services and their procedures. The purpose of this study was to create and evaluate an educational video based on 2D animation that is interesting, interactive, and informative to explain information about public services. Design Thinking is the technique used, which consists of the following steps: Empathize (understanding people's needs and problems through observation and interviews), Define (creating the core of the problem based on the results of field observations), Ideate (creating various creative ideas for visual media solutions), Prototype (creating educational videos using programs such as Adobe Illustrator, Photoshop and Test (testing videos to the public to get feedback). The test results show that educational videos with 2D animation are able to improve public understanding of the Polres Sabang services and are considered effective in conveying information clearly, attractively, and efficiently.

Keywords: 2D Animation, Educational Video, Public Services, Polres Sabang, Design Thinking.

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR.....	i
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR.....	
Error! Bookmark not defined.	
DAFTAR TABEL	
viii	
 BAB I PENDAHULUAN.....	
Error! Bookmark not defined.	
1.1 Latar Belakang	
Error! Bookmark not defined.	
1.2 Identifikasi Masalah	
Error! Bookmark not defined.	
1.3 Rumusan Masalah	
Error! Bookmark not defined.	
1.4 Batasan Masalah.....	
Error! Bookmark not defined.	
1.5 Tujuan Penelitian	
Error! Bookmark not defined.	
1.6 Manfaat Penelitian.....	
Error! Bookmark not defined.	
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	
Error! Bookmark not defined.	
2.1 Perancangan	
Error! Bookmark not defined.	
2.2 Desain.....	
Error! Bookmark not defined.	
2.3 Video Edukasi	
Error! Bookmark not defined.	
2.4 Layanan Publik.....	
Error! Bookmark not defined.	
2.5 Animasi 2D	
Error! Bookmark not defined.	
2.6 <i>Design Thinking</i>	
Error! Bookmark not defined.	
2.7 Penelitian Terdahulu	
Error! Bookmark not defined.	
2.8 Software Perancangan Sistem	
Error! Bookmark not defined.	
2.8.1 Adobe Photoshop	
Error! Bookmark not defined.	

2.8.2 Adobe Illustrator	Error! Bookmark not defined.
2.8.3 Capcut	Error! Bookmark not defined.
2.9 Profil Instansi Polres Sabang.....	Error! Bookmark not defined.
2.10 Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
2.11 Multimedia dalam Media Edukasi	Error! Bookmark not defined.
2.12 Teori Komunikasi Visual dalam Media Informasi Publik	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	
Error! Bookmark not defined.	
3.1 Metode Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2 Tahapan Metode <i>Design Thinking</i>	Error! Bookmark not defined.
3.3 Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.4 Alat Dan Bahan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
Error! Bookmark not defined.	
4.1 Hasil Perancangan Video Edukasi Layanan Publik Berbasis Multimedia	Error! Bookmark not defined.
4.2.1 Emphatize.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.2 Define.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.3 Ideate	Error! Bookmark not defined.
4.2.4 <i>Prototype</i>	Error! Bookmark not defined.
4.2.5 Test.....	Error! Bookmark not defined.
4.3 Hasil Visual Video Animasi 2D.....	Error! Bookmark not defined.
4.4 Penerapan Prinsip Desain Visual dan Multimedia dalam Perancangan Video Edukasi.....	Error! Bookmark not defined.
4.4.1 Prinsip Kesederhanaan (Simplicity).....	Error! Bookmark not defined.

4.4.2 Prinsip Keterbacaan (Readability)	
Error! Bookmark not defined.	
4.4.3 Prinsip Konsistensi Visual	
Error! Bookmark not defined.	
4.4.4 Prinsip Hierarki Visual.....	
Error! Bookmark not defined.	
4.4.5 Prinsip Integrasi Multimedia.....	
Error! Bookmark not defined.	
4.4.6 Prinsip Interaksi dan Daya Tarik Visual	
Error! Bookmark not defined.	
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
Error! Bookmark not defined.	
5.1 Kesimpulan.....	
Error! Bookmark not defined.	
5.2 Saran.....	
Error! Bookmark not defined.	
DAFTAR PUSTAKA.....	
Error! Bookmark not defined.	

DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel	3.1	Alat Penelitian 35
Tabel	3.5	Bahan Penelitian 35

