



**RANCANG BANGUN ANIMASI 3D YAYASAN YATIM
DHUAFAN SMAN 50 JAKARTA SEBAGAI MEDIA
BRANDING UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH
DONATUR**

SKRIPSI

Ahmad Rifqi Maulana

1907431013

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2023



**RANCANG BANGUN ANIMASI 3D YAYASAN YATIM
DHUAFAB SMAN 50 JAKARTA SEBAGAI MEDIA
BRANDING UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH
DONATUR**

SKRIPSI

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan untuk
Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

Ahmad Rifqi Maulana

1907431013

**PROGRAM STUDI TEKNIK MULTIMEDIA DIGITAL
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2023



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Ahmad Rifqi Maulana
NIM : 1907431013
Program Studi : Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : Rancang Bangun Animasi 3D Yayasan Yatim Dhuafa
SMAN 50 Jakarta Sebagai Media *Branding* Untuk
Meningkatkan Jumlah Donatur

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung cirri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 7 Maret 2023
Yang membuat pernyataan,

(Ahmad Rifqi Maulana)
NIM. 1907431013

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Ahmad Rifqi Maulana
NIM : 1907431013
Program Studi : Teknik Multimedia Digital
Judul Skripsi : Rancang Bangun Animasi 3D Yayasan Yatim Dhuafa SMAN 50 Jakarta Sebagai Media Branding Untuk Meningkatkan Jumlah Donatur

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Senin, Tanggal 7, Bulan. Agustus, Tahun 2023 dan dinyatakan LULUS.

Disahkan oleh

Pembimbing I : Hata Maulana, S.Si, M.T.I
Penguji I : Eriya S.Kom., M.T.
Penguji II : Ade Rahma Yuly S. Kom., M.Ds.
Penguji III : Mira Rosalina S.Pd., M.T.

Mengetahui :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer
Ketua

Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197908032003122003



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah saya panjatkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas rahmat, hidayah dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Terapan. Skripsi ini membahas mengenaiancang Bangun Animasi 3D Yayasan Yatim Dhuafa Alumni SMAN 50 Jakarta Sebagai Media *Branding* Untuk Meningkatkan Jumlah Donatur. Atas dukungan moral dan materil yang diberikan dalam penyusunan proposal seminar ini, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Mauldy Laya, S. Kom., M. Kom. selaku ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer;
2. Ibu Noorlela Marcheta S. Kom., M.Kom. selaku ketua Program Studi Teknik Multimedia Digital;
3. Hata Maulana, S.Si, M.T.I, selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing saya dalam penyusunan Skripsi ini;
4. Semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini.
5. Orang tua dan kakak saya yang telah memberikan banyak dukungan, baik moril maupun materil.
6. Rekan sejawat penulis yang kehadirannya memberikan dukungan moral bagi penulis dalam penulisan skripsi ini.

Akhir kata, besar harapan saya agar Allah Subhanahu Wa Ta'ala berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu penyusunan dan menyelesaikan penulisan proposal skripsi ini. Penulis berharap proposal seminar ini dapat menjadi manfaat bagi pengembangan ilmu kedepannya.

Depok,

Ahmad Rifqi Maulana



SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ahmad Rifqi Maulana
NIM : 1907431013
Jurusan / Program Studi : T. Informatika dan Komputer/T. Multimedia Digital

Demi pengembangan ilmu pengetahuan , menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**Rancang Bangun Animasi 3D Yayasan Yatim Dhuafa SMAN 50 Jakarta
Sebagai Media *Branding* Untuk Meningkatkan Jumlah Donatur**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta Berhak menyimpan, mengalihmediakan / formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 2023

Yang menyatakan



(Ahmad Rifqi Maulana)

NIM. 1907431013

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Rancang Bangun Animasi 3D Yayasan Yatim Dhuafa SMAN 50 Jakarta Sebagai Media *Branding* Untuk Meningkatkan Jumlah Donatur

Abstrak

Yayasan Alumni SMAN 50 Jakarta merupakan organisasi nirlaba berbadan hukum yang bertujuan untuk menyantuni yatim dhuafa dari alumni SMAN 50 Jakarta. Program unggulannya yaitu rumah tahfidz yasman 50 yang memanfaatkan konten - konten multimedia untuk disebar melalui media sosial sebagai sumber donasi pendanaan santunan. Keputusan untuk berdonasi berdasarkan mapping jurnal dipengaruhi oleh 2 variabel utama yang relevan yaitu kepercayaan pada lembaga dan juga persepsi pada lembaga. Permasalahan utama yang sedang dihadapi yaitu sulitnya mendapatkan kepercayaan para donatur untuk melakukan donasi. Video dapat digunakan sebagai media sosialisasi untuk meningkatkan jumlah donatur. Melalui video tentang YASMAN 50 diharapkan bisa meningkatkan rasa percaya para calon donatur kepada YASMAN 50 untuk melakukan donasi di yayasan tersebut. Video yang dirancang dalam penelitian ini dikemas dalam bentuk animasi 3D. Metode perancangan animasi 3D ini menggunakan Multimedia Development Life Cycle (MLDC). Penelitian ini menggunakan pendekatan mix-method dengan menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian ini adalah sebuah video animasi 3D berdurasi 3 menit 42 detik dengan format MP4 yang didistribusikan ke facebook dan instagram. Hasil beta testing melalui kuesioner yang dilakukan terhadap responden menunjukkan bahwa 87,29% responden sangat setuju video animasi 3D dapat digunakan sebagai media branding untuk meningkatkan jumlah donatur.

Kata Kunci : Animasi 3D; Donasi; Yayasan Yatim Dhuafa

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iv
Abstrak	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II.....	5
2.1 Penelitian Terdahulu	5
2.2 Branding	6
2.3 Keputusan Berdonasi	6
2.4 Animasi	8
2.5 12 Prinsip Animasi.....	9
2.6 Animasi 3D	14
2.7 Jenis Animasi 3D	15
2.8 <i>Bumper</i>	16
2.9 <i>Storyboard</i>	16
2.10 Metode MLDC	16
2.11 Video Editing	18
2.12 <i>Effect</i> (Efek)	18
2.13 Rendering	19

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB III	20
3.1 Rancangan Penelitian	20
3.1.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian	20
3.1.2 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data.....	20
3.2 Tahapan Penelitian	23
3.3 Objek Penelitian	24
BAB IV	25
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	25
4.1 Analisis Kebutuhan.....	25
4.2 Perancangan dan Pengembangan Aset 3D.....	29
4.2.1 Storyline.....	29
4.2.2 Storyboard.....	36
4.2.3 Material Collecting	39
4.3 Realisasi Pembuatan Aset dan Animasi 3D	43
4.3.1 Pembuatan Aset 3D	43
4.3.2 Rigging.....	46
4.3.3 Pembuatan Animasi	47
4.3.4 Perekaman Suara.....	48
4.3.5 Compositing	48
4.3.6 Rendering	49
4.4 Pengujian.....	50
4.4.1 Deskripsi Pengujian.....	50
4.4.2 Prosedur Pengujian	50
4.4.3 Data Hasil Pengujian	52
4.4.4 Analisis Data / Evaluasi Pengujian.....	77
4.5 Distribusi	80
BAB V.....	82
5.1 Kesimpulan	82
5.2 Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	84



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Wawancara Ketua YASMAN 50.....	25
Tabel 4.2 User Requirement	28
Tabel 4.3 Storyline.....	30
Tabel 4.4 Storyboard.....	36
Tabel 4.5 Material Collecting Referensi	39
Tabel 4.6 Material Collecting 3D Modelling.....	41
Tabel 4.7 Material Collecting Audio	42
Tabel 4.8 Material Collecting Environment	43
Tabel 4.9 Hasil Alpha Testing	52
Tabel 4.10 Hasil Beta Testing oleh Para Calon Donatur	61





DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and Stretch</i>	10
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	10
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	10
Gambar 2.4 <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	11
Gambar 2.5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	11
Gambar 2.6 <i>Slow-in and Slow-out</i>	12
Gambar 2.7 <i>Arcs</i>	12
Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i>	12
Gambar 2.9 <i>Timing</i>	13
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i>	13
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i>	14
Gambar 2.12 <i>Appeal</i>	14
Gambar 3.1 Metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i>	23
Gambar 4.1 ketsa	44
Gambar 4.2 Pembentukan Anggota Tubuh	44
Gambar 4.3 Pembuatan Pakaian	45
Gambar 4.4 Bangunan Sekertariat YASMAN 50	46
Gambar 4.5 Rigging Karakter	46
Gambar 4.6 Tweening Karakter di Aplikasi Blender	47
Gambar 4.7 Tweening Visual Efek di Adobe After Effect	47
Gambar 4.8 Pengeditan Audio	48
Gambar 4.9 Tampilan Compositing	49
Gambar 4.10 Tampilan Rendering	48
Gambar 4.11 Distribusi Animasi 3D YASMAN 50 ke Platform Facebook	79
Gambar 4.12 Distribusi Animasi 3D YASMAN 50 ke Platform Instagram	81

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat hidup Penulis.....	85
Lampiran 2. Daftar Pertanyaan untuk Ahli Animasi	86
Lampiran 3. Resume Ahli Animasi.....	87
Lampiran 4. Dokumentasi Wawancara dengan Ahli Animasi.....	88
Lampiran 5. Hasil Beta Testing terhadap Ahli Animasi	89
Lampiran 6. Daftar Pertanyaan untuk Pengelola	90
Lampiran 7. Hasil Beta Testing terhadap Pengelola.....	91
Lampiran 8. Dokumentasi dengan Responden Kuesioner Calon Donatur.....	93
Lampiran 9. Hasil Kuesioner terhadap Para Calon Donatur.....	94





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Yayasan Alumni SMAN 50 Jakarta (YASMAN 50) merupakan organisasi nirlaba berbadan hukum yang bertujuan memberikan santunan rutin setiap bulannya untuk yatim dhuafa anak-anak dari alumni SMAN 50 Jakarta. Selain donasi untuk santunan rutin YASMAN 50 juga menerima zakat, infaq dan sedekah serta dana pembangunan untuk sekretariat Rumah Tahfidz YASMAN 50. Sama seperti organisasi profit YASMAN 50 berusaha untuk mempromosikan program unggulannya menjadikan anak-anak yatim dhuafa penghafal Al-Qur'an (hafidz hafidzah) dengan Rumah Tahfidz YASMAN 50 nya memanfaatkan konten-konten multimedia untuk disebar melalui media sosial sebagai sumber donasi pendanaan santunan. *Branding* yayasan berupa produk multimedia, salah satunya animasi. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu dan memberi kekuatan besar pada produk multimedia. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembuatan media adalah animasi 3 dimensi. Animasi 3 dimensi memberikan informasi berupa simulasi suatu objek yang hampir menyerupai aslinya. (Joko Joko Bintarto, et. al., 2020)

Namun permasalahannya YASMAN 50 belum memiliki produk multimedia karena keterbatasan sumber daya manusia, waktu dan keuangan serta belum adanya pembahasan mendetail soal penerapan metode pengembangan multimedia. Beberapa kali pada saat pengajuan donasi ke badan sosial dan kemanusiaan seperti BAZNAS, Kitabisa.com, dan lainnya terkendala dengan permintaan *video branding* yayasan untuk media sosial karena itu selalu terjadi penangguhan bahkan penolakan. Padahal yayasan memberikan santunan dan mengadakan kegiatan hanya tergantung dari donasi yang masuk. Saat ini menurut ketua YASMAN 50, Ustadz Sabar yayasan baru dapat memenuhi santunan sebagian yatimnya dari 85 anak sebesar Rp 150.000,- per anak per bulan yang belum sesuai rencana semula Rp 300.000,- per anak per bulan, belum lagi jika kegiatan acara. Karena itu yayasan membutuhkan peningkatan donatur. Keputusan untuk berdonasi berdasarkan



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

mapping jurnal dipengaruhi oleh dua variabel utama yang relevan yaitu kepercayaan pada lembaga juga persepsi pada lembaga (ummu chairu wardani, 2020). Permasalahan utama yang sedang dihadapi adalah sulitnya mendapatkan kepercayaan para donatur untuk melakukan donasi (Peni Tri Rahayu, et al., 2018)

Perkembangan dan meluasnya penggunaan teknologi internet telah mengubah masyarakat berkomunikasi sehari-hari dengan jejaring sosial yang digunakan online dan platform virtual merupakan alat komunikasi baru yang digunakan sebagai transformasi dari alat komunikasi (Herna-herna et al., 2019). Berkaitan dengan teknologi yang dapat menginformasikan mengenai program unggulan, beberapa penelitian terdahulu juga telah mengembangkannya. Tetapi informasi tersebut tidak dibuat dalam bentuk multimedia yang kompatibel untuk diunggah pada media sosial. Informasi tersebut dikembangkan dalam sebuah produk multimedia (Dora, 2018). Produk multimedia yang dibangun dengan tujuan untuk mempermudah para donatur dalam mencari informasi tempat donasi yang terpercaya sehingga menghilangkan rasa khawatir akan adanya penggalangan dana palsu (Wiwit Lestari, 2022)

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan maka penulis memilih topik dalam penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Animasi 3D Yayasan Yatim SMAN 50 Jakarta Sebagai Media *Branding* Untuk Meningkatkan Jumlah Donatur”. Dengan adanya animasi 3D tersebut diharapkan dapat meningkatkan jumlah donatur.

1.2 Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana merancang animasi 3D Yayasan yatim dhuafa SMAN 50 Jakarta sebagai media *branding* untuk meningkatkan jumlah donatur.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah ditentukan, maka batasan masalah yang ada adalah sebagai berikut:



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

- a. Animasi 3D berisi tentang profil YASMAN 50, kegiatan unggulan YASMAN 50 beserta bukti foto kegiatan, jumlah yatim dhuafa dan jumlah donasi yang dibutuhkan.
- b. Target *audience* dari video animasi 3D ini adalah para calon donator YASMAN 50.
- c. Software yang digunakan dalam proses produksi film animasi ini diantaranya adalah *Blender, Adobe After Effect, Adobe Premier Pro*.
- d. Video animasi 3D ini memiliki durasi 3 sampai 4 menit dengan format MP4, resolusi Full HD 1920 x 1080 pixel dengan rasio 16:9.
- e. Hasil akhir berupa video animasi 3D ini didistribusikan kepada pihak pengelola YASMAN 50 dan dipublikasikan ke *platform* media sosial *Facebook* dan *Instagram* YASMAN 50.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari skripsi ini adalah merancang animasi 3D Yayasan yatim dhuafa SMAN 50 Jakarta sebagai media *branding* untuk meningkatkan jumlah donatur.

1.4.2 Manfaat

Berikut adalah manfaat dari pengerjaan skripsi ini:

- a. Perancangan animasi 3D ini diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan donatur tetap untuk kegiatan anak-anak yatim dhuafa selain santunan rutin setiap bulannya.
- b. Animasi 3D ini diharapkan dapat membantu keluarga yatim dhuafa khususnya anak-anak yatim dhuafa dalam memenuhi biaya pendidikan.
- c. Bagi peneliti, melatih kemampuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi 3D.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum yaitu latar belakang penelitian rancang bangun animasi 3D yayasan yatim dhuafa SMAN 50 Jakarta sebagai media *branding* untuk meningkatkan jumlah donatur , bahasan masalah membahas mengenai hal-hal apa saja yang akan dilakukan dalam pembuatan dengan animasi 3D , batasan masalah sehingga pembahasan tidak meluas, tujuan dan manfaat pembuatan animasi 3D, serta yang terakhir sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penelitian terkait yang sebelumnya telah dilakukan dan teori yang berhubungan dengan pembuatan animasi 3D diambil dari beberapa artikel yang berupa pengertian dan definisi.

BAB III PERENCANAAN DAN REALISASI

Bab ini berisi tentang penjabaran perancangan yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu alur perancangan animasi 3D dimulai dari pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisikan pembahasan hasil rancang bangun animasi 3D Yayasan yatim dhuafa SMAN 50 Jakarta yang akan diperlihatkan kepada para calon donatur dengan tujuan untuk meningkatkan jumlah donatur.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran hasil penelitian yang telah dilakukan untuk mencapai tujuan dari penelitian ini dan saran untuk penelitian selanjutnya.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan animasi 3D Yayasan yatim dhuafa SMAN 50 Jakarta sebagai media *branding* untuk meningkatkan jumlah donatur dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan sebuah *video* animasi 3D YASMAN 50 dengan durasi 3 menit 42 detik, dengan total *scene* yang digunakan sebanyak 12 *scene* termasuk dengan *bumper intro & outro*. Resolusi yang digunakan adalah Full HD 1920 x 1080 pixel dengan rasio 16:9. Hasil akhir *video* animasi ini adalah *video* dengan format MP4. Terdapat beberapa kendala dalam perancangan *video* animasi ini, yaitu kurangnya gerakan pada karakter, penempatan *lighting* yang kurang pas di beberapa *scene*, serta kendala *rendering* dikarenakan file yang terlalu berat sehingga harus mengurangi file di laptop yang tidak terpakai agar kinerja laptop menjadi ringan saat *rendering*.
2. Berdasarkan hasil *alpha testing*, aset *3D modeling*, *environment*, visual efek, aset audio dan gerak animasi dalam *video* animasi 3D ini telah sesuai dengan hasil yang diharapkan.
3. Berdasarkan hasil *beta testing* oleh ahli animasi, *video* animasi yang dihasilkan sudah baik dan dapat dikatakan sebagai animasi 3D. Namun, dapat ditingkatkan kembali untuk *3D modeling* bangunan sekretariat YASMAN 50 agar lebih detail, kemudian untuk pergerakan karakter agar bergerak yang dihasilkan menjadi lebih banyak, dan pencahayaan lebih di perhatikan lagi.
4. Hasil *beta testing* yang dilakukan kepada para responden calon donatur menunjukkan bahwa 87,29% responden sangat setuju animasi 3D Yayasan yatim dhuafa SMAN 50 Jakarta dapat dijadikan sebagai media *branding* untuk meningkatkan jumlah donatur.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian “Rancang Bangun Animasi 3D Yayasan Yatim Dhuafa SMAN 50 Jakarta Sebagai Media *Branding* Untuk Meningkatkan Jumlah Donatur”, berikut ini adalah saran dan masukan yang dapat bermanfaat bagi peneliti dan pembaca untuk perbaikan serta pengembangan kedepannya :

1. Aset *3D modeling* pada bangunan sekerariat YASMAN 50 sebaiknya dibuat lebih detail lagi, kemudian untuk gerakan karakter sebaiknya ditambah agar lebih terlihat interaktif pada saat sedang menjelaskan materinya.
2. Penempatan posisi *lighting* sebaiknya diperhatikan lagi, terutama pada bagian bangunan sekerariat YASMAN 50, sehingga *shadow* yang dihasilkan tidak terlalu banyak dan menjadikan scenenya tidak ada bagian yang gelapnya.
3. Perekaman *audio dubbing* atau *voice-over* sebaiknya menggunakan *microphone kondenser* dan proses perekaman dilakukan di dalam ruangan yang kedap suara, sehingga bisa mengurangi bagian suara yang *noise*.
4. Video animasi 3D ini dapat dilihat dan dipahami oleh para calon donatur agar dapat meningkatkan kepercayaan dan kredibilitas terhadap YASMAN 50

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



DAFTAR PUSTAKA

- Rahayu, P.T. & Santoso. Y. (2018) “Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Zakat Infaq dan Sedekah Pada Yayasan Sahabat Yatim Indonesia”, *Jurnal Information System*, 1 (4), pp. 358-363.
- Wardani, U.C. (2020). Pengaruh Kepercayaan dan Persepsi Terhadap Keputusan Berdonasi Dengan Pemoderasi Religiusitas di Lembaga Sahabat Yatim Dhuafa Jawa Timur. *Tesis Universitas Muhammadiyah Malang*.
- Lestari, W., Checathia, I.W., Immanuel, J., & Capah, D.A.H. (2022) “Penyaluran Donasi Untuk Korban Bencana Alam Berbasis Website (Studi Kasus: Pecinta Anak Yatim & Doeafa Indonesia Tercinta)”. *Jurnal Ilmiah Betrik: Besemah Teknologi Informasi dan Komputer*, 13 (1), pp. 8-17.
- Shiddiqy, M.F.A., & Ekawati. N. (2022). “Aplikasi Donasi Anak Yatim Berbasis Web Menggunakan Payment Gateway”. *Journal of Informatics and Electronics Engineering*, 2 (2), pp. 46-53.
- Imbirul, P. (2022). Strategi Fundraising Laz Yatim Mandiri Jombang Dalam Meningkatkan Jumlah Donatur Ditinjau Dari Manajemen Fundraising. *Skripsi IAIN Kediri*.
- Permatasari, H., Nofikasari, I., & Muria, Z.C. (2020) “Metode Godfrey vs Sherwood-Rout dalam Animasi Profil Program pada Lembaga Amil Zakat Solopeduli”. *Jurnal Bianglala Informatika Universitas Duta Bangsa*, 8 (1), pp. 1-8. <https://doi.org/10.31294/bi.v8i1.7698.g3978>.
- Bintarto, J.J., & Lestari, I.S.I. (2020) “Pemanfaatan Video Animasi 3D sebagai Media Promosi Wisata Kota Medan (Studi Kasus: Kawasan Medan Heritage)”. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Universitas Potensi Utama*, 9 (1), pp. 123-142. <https://doi.org/10.34010/visualita.v9i1.3733>.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

LAMPIRAN

Lampiran 1. Daftar Riwayat hidup Penulis

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS



Ahmad Rifqi Maulana

Lahir di Jakarta, 25 September 2001. Penulis menamatkan bangku sekolah dasar di SDI Assyafi'iyah 02 pada tahun 2013, sekolah menengah pertama di SMPN 148 Jakarta pada tahun 2016, dan sekolah menengah atas di SMK Pusaka 1 Jakarta pada tahun 2019. Saat ini penulis merupakan mahasiswa Program Sarjana Terapan Politeknik Negeri Jakarta, jurusan Teknik Informatika dan Komputer, program studi D-4 Teknik Multimedia Digital pada tahun 2019.

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

Lampiran 2. Daftar Pertanyaan untuk Ahli Animasi

No.	Pertanyaan
1	Apakah alur cerita pada animasi 3D jelas dan mudah dipahami?
2	Apakah penggambaran 3D modelling pada karakter menurut perspektif anda sudah memenuhi standar <i>Low Poly Character</i> ?
3	Apakah menurut perspektif anda visualisasi 3D modelling bangunan Sekertariat YASMAN 50 sudah bisa dikatakan sesuai? (Berikut Foto Asli Bangunan Sekertariat YASMAN 50)
	
4	Apakah komposisi setiap <i>scene</i> pada animasi 3D ini sudah sesuai menurut perspektif anda?
5	Apakah IK dan FK rigging pada karakter sudah terlihat halus dan tidak kaku?
6	Apakah gerak pada karakter animasi terlihat halus dan tidak kaku?
7	Apakah pergerakan animasi sudah sesuai dengan 12 prinsip animasi?
8	Apakah pengambilan angle kamera pada animasi ini sudah sesuai menurut perspektif anda?
9	Apakah kualitas keseluruhan audio sudah terdengar baik dan jelas?
10	Apakah <i>video</i> animasi ini dapat dikatakan sebagai animasi 3D?

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3. Resume Ahli Animasi

HELLO! I'm **Maura Shafa!** was born on 11 January and currently stayed in Jakarta. My native language is bahasa Indonesia and I'm quite proficient in English. I graduate from Animation major in BINUS University.

Currently I work as a **Junior Motion Designer**, and I have helped create ads for brands from some big corporate and made videos and content for their social media accounts. One of the projects I participated in was making an online nationwide ad on YouTube. I took part in motion and animation for a few of the characters.

I am a strong communicator and enjoy collaborating with my colleagues to solve problems and come up with new ideas. I'm open to try and experience new things as I would like to have more experience in design and creative industries in the future!

EDUCATION

2017-2021
BINUS UNIVERSITY
Visual Communication Design, Animation major

2014-2017
SMAN 99 Jakarta

EXPERIENCE

2022
Junior Motion Designer at Kaya Kolektif

2020
Motion graphic and Video Editor Intern at Tribunnews

2019-2020
Head of Marketing Team at Redaksi Titik Dua

2016
Motion graphic and Video Editor as a part of Design team of SMAN 99
EXPERIENCE: Empire of The Limitless

SKILLS

Illustration
Motion Graphic
Video Editing
Animating
Design Graphic

SOFTWARE MASTERY

After Effect	Photoshop	Illustrator	Premier Pro	Blender
Advanced	Advanced	Basic	Intermediate	Advanced

Lampiran 4. Dokumentasi Wawancara dengan Ahli Animasi



**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta






Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5. Hasil Beta Testing terhadap Ahli Animasi

Pertanyaan Teknis Beta Testing Terhadap Ahli Animasi 3D :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah alur cerita pada animasi 3D jelas dan mudah dipahami?	Sudah. Informasi yang diberikan mudah dipahami
2	Apakah penggambaran 3D modelling pada karakter menurut perspektif anda sudah memenuhi standar Low Poly Character?	sudah. secara keseluruhan karakter dan bangunan cukup minimalis sesuai dgn low poly.
3	Apakah menurut perspektif anda visualisasi 3D modelling bangunan Sekertariat YASMAN 50 sudah bisa dikatakan sesuai? (Berikut Foto Asli Bangunan Sekertariat YASMAN 50)	walaupun tidak mendetail beberapa bagian sudah mencerminkan bangunan asli.
		
4	Apakah komposisi setiap scene pada animasi 3D ini sudah sesuai menurut perspektif anda?	secara keseluruhan sudah hanya beberapa shot butuh di adjust shadow bedungnya.
5	Apakah IK dan FK rigging pada karakter sudah terlihat halus dan tidak kaku?	sudah. gerakan karakter minim namun tetap terlihat halus.
6	Apakah gerak pada karakter animasi terlihat halus dan tidak kaku?	sebagian besar animasinya sudah smooth
7	Apakah pergerakan animasi sudah sesuai dengan 12 prinsip animasi?	sudah
8	Apakah pengambilan angle kamera pada animasi ini sudah sesuai menurut perspektif anda?	sebagian besar shot-nya sudah memiliki angle yang menarik.
9	Apakah kualitas keseluruhan audio sudah terdengar baik dan jelas?	Audio sudah sangat jelas.
10	Apakah video animasi ini dapat dikatakan sebagai animasi 3D?	Iya, namun lebih ke mix antara 2D & 3D

Rabu, 19 Juli 2023

TTD AHLI ANIMASI,

MAURA (Nama)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 6. Daftar Pertanyaan untuk Pengelola

No.	Pertanyaan
1.	Apakah informasi yang ada dalam video animasi tersampaikan dengan jelas?
2.	Apakah pengenalan tentang YASMAN 50 sudah tersampaikan dengan jelas?
3.	Apakah data tentang YASMAN 50 yang ada pada video animasi sudah lengkap dan sesuai?
4.	Apakah menurut anda video animasi ini layak dan dapat menumbuhkan rasa kepercayaan para calon donatur kepada YASMAN 50?
5.	Apakah menurut anda video animasi ini dapat menarik perhatian para calon donatur agar yakin dengan keputusannya untuk berdonasi kepada YASMAN 50?

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 7. Hasil *Beta Testing* terhadap Pengelola

DAFTAR KUESIONER UNTUK PENGELOLA

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah informasi yang ada dalam video animasi tersampaikan dengan jelas?	Alhamdulillah informasi dalam video animasi sangat lengkap dan jelas divisualisasikan dengan sederhana dari legalitas resmi, jumlah anak-anak yatim dhuafa, detail kegiatan serta tujuannya hingga penyaluran donasi yang terkumpul atau masuk ke dalam rekening yayasan.
2	Apakah pengenalan tentang YASMAN 50 sudah tersampaikan dengan jelas?	Saya rasa pemaparan dalam video animasi dapat mencapai tujuannya untuk mengenal YASMAN 50 lebih mendalam dengan bukti foto-foto kegiatan dan nominal yang jelas diperlihatkan.
3	Apakah data tentang YASMAN 50 yang ada pada video animasi sudah lengkap dan sesuai?	Data tujuan visi misi sudah lengkap dan sesuai, hanya kurang data pengurus saat ini yang tidak disebutkan karena sesuai kesepakatan bahwa pengurus hanya ada dibelakang layar dan video ini dapat terus digunakan walaupun berganti kepengurusan.



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

4	Apakah menurut anda video animasi ini layak dan dapat menumbuhkan rasa kepercayaan para calon donatur kepada YASMAN 50?	Visualisasi video animasi layak dan dapat menumbuhkan kepercayaan calon donatur karena disertai bukti-bukti yang resmi dan diperjelas dengan foto-foto kegiatan yang dapat dipertanggungjawabkan dengan penggambaran animasi 3D yang menarik.
5	Apakah menurut anda video animasi ini dapat menarik perhatian para calon donatur agar yakin dengan keputusannya untuk berdonasi kepada YASMAN 50?	Ya, yakin dapat menarik perhatian calon donatur untuk berdonasi. Karena selama ini hanya menyampaikan lewat media tulisan secara singkat mengenai mengenai kegiatan di setiap bulannya saja tanpa menjelaskan secara detail yayasan, apalagi dengan video animasi 3D yang sebenarnya selama ini selalu diminta dalam mengajukan donasi kepada pihak atau badan usaha besar.

TTD PENGELOLA,

H. Sabar
(Ketua YASMAN 50)



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

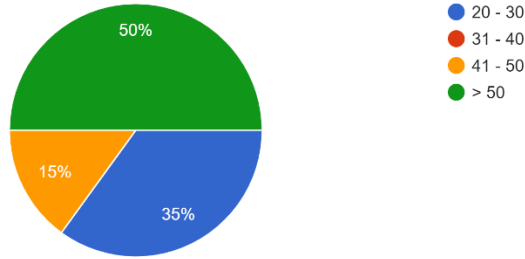
Lampiran 8. Dokumentasi dengan Responden Kuesioner Calon Donatur



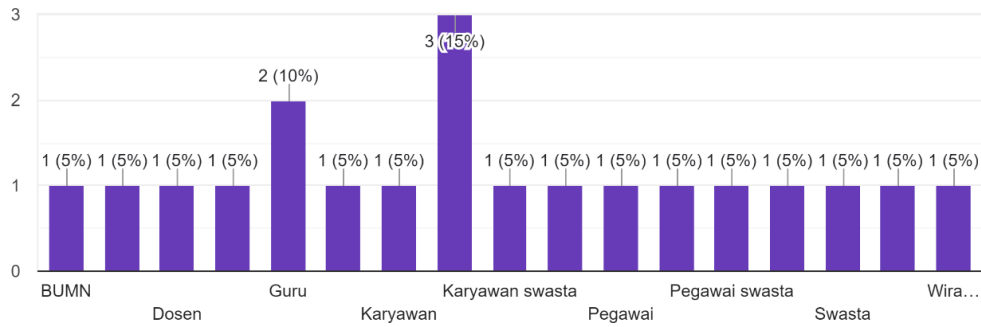


Lampiran 9. Hasil Kuesioner terhadap Para Calon Donatur

Usia
20 responses

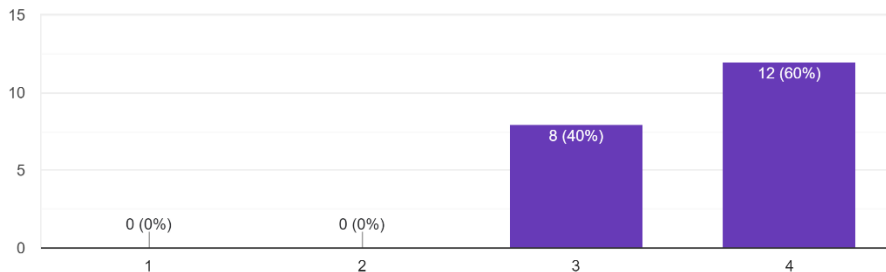


Pekerjaan
20 responses



1. Saya setuju YASMAN 50 sebagai tempat berdonasi yang tepat karena legalitasnya jelas.

20 responses



- Hak Cipta :**
- Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 - Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



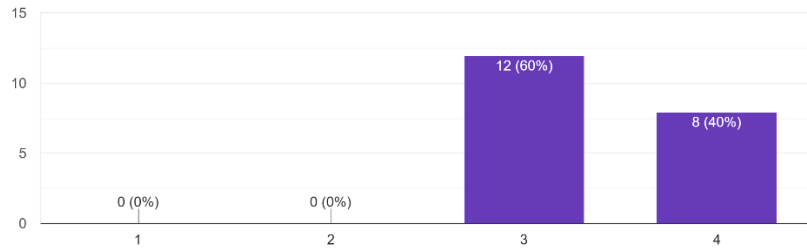
© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

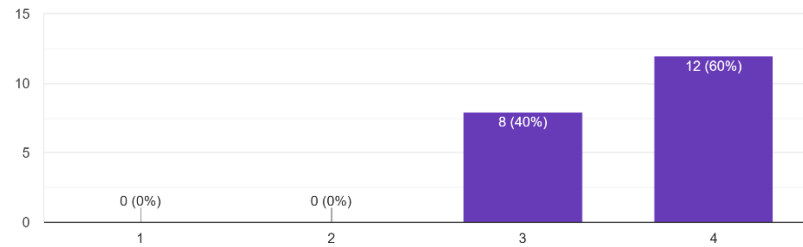
2. Saya setuju YASMAN 50 kredibel dalam mengelola dan menyalurkan donasi.

20 responses



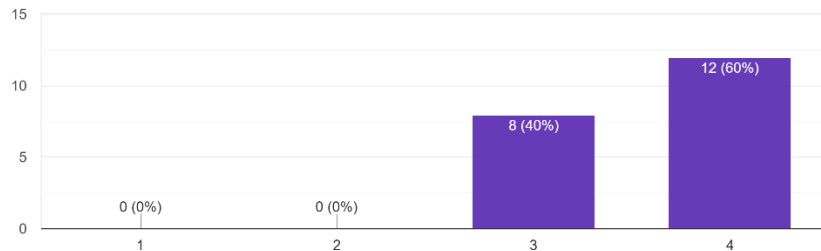
3. Saya setuju Pengurus YASMAN 50 mengelola donasi dengan baik.

20 responses



4. Saya setuju YASMAN 50 tempat penyaluran donasi untuk zakat, infaq, dan sedekah.

20 responses





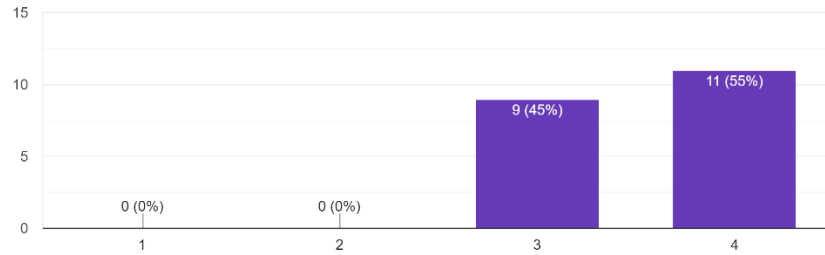
Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

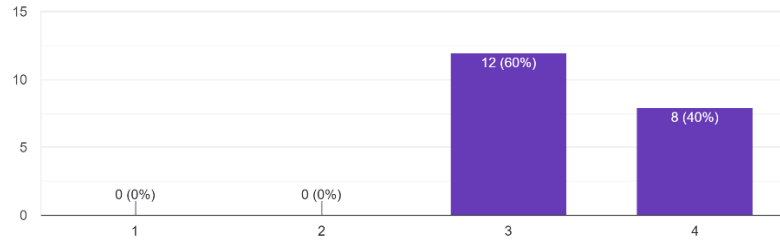
5. Saya setuju YASMAN 50 sebagai tempat yang tepat untuk menyalurkan donasi karena senantiasa memiliki program yang dibutuhkan yatim dan dhuafa.

20 responses



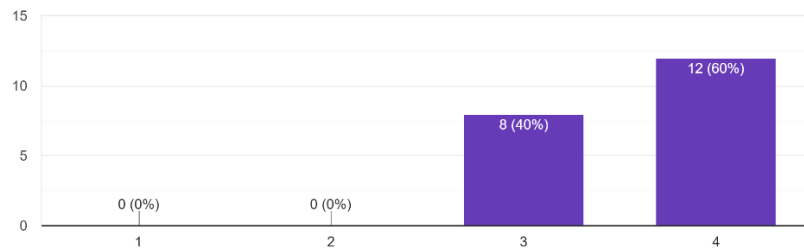
1. Menurut persepsi saya, YASMAN 50 memiliki reputasi yang baik dalam menyalurkan dan mengelola donasi.

20 responses



2. Menurut persepsi saya YASMAN 50 adalah pilihan yang tepat untuk berdonasi karena memiliki legalitas yang jelas yaitu SK Kemenkumham.

20 responses





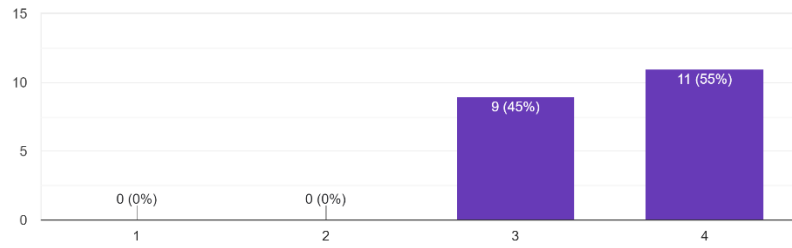
© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

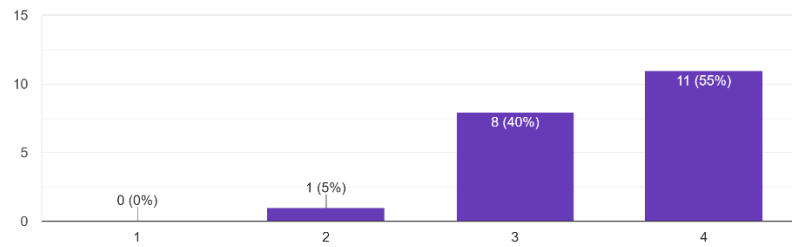
3. Menurut persepsi saya YASMAN 50 adalah pilihan yang tepat untuk berdonasi karena sangat berkompeten dalam pengelolaan dan penyaluran donasi.

20 responses



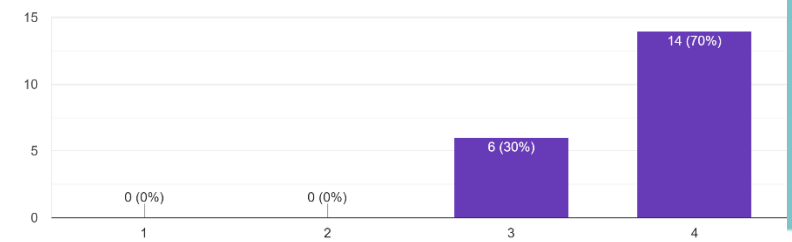
4. Menurut persepsi saya YASMAN 50 adalah pilihan yang tepat untuk berdonasi karena senantiasa memberikan informasi yang dibutuhkan donatur.

20 responses



5. Menurut persepsi saya YASMAN 50 adalah pilihan yang tepat untuk berdonasi karena senantiasa amanah dalam mengelola donasi.

20 responses





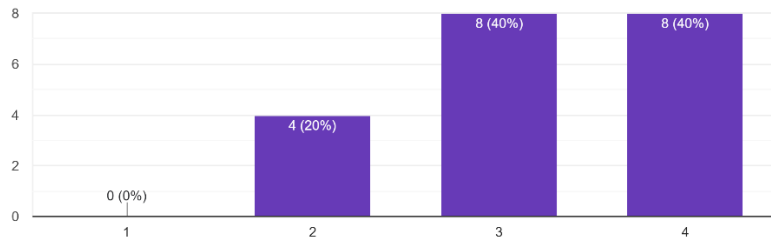
© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

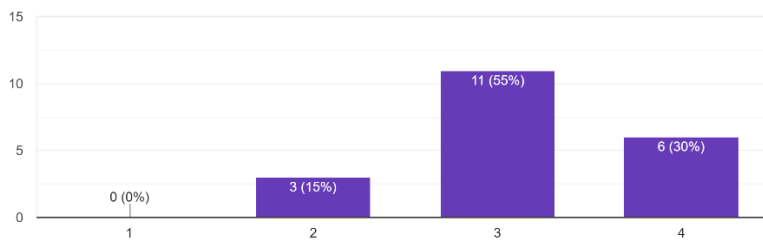
1. Saya mempertimbangkan citra dan reputasi YASMAN 50 untuk memutuskan berdonasi di lembaga tersebut

20 responses



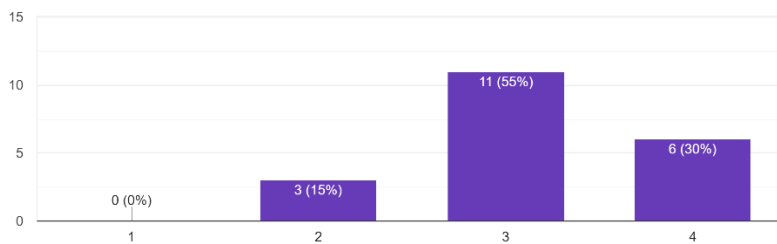
2. Saya memutuskan untuk berdonasi melalui YASMAN 50 sebesar 2,5% dari hasil bersih usaha saya atau sesuai kemampuan saya.

20 responses



3. Saya memutuskan untuk berdonasi melalui YASMAN 50 setiap bulan setelah menerima gaji atau setiap hari jum'at.

20 responses





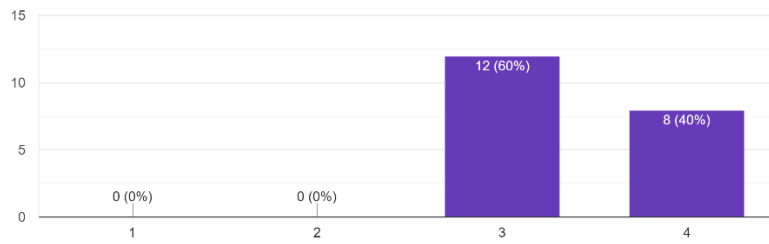
© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

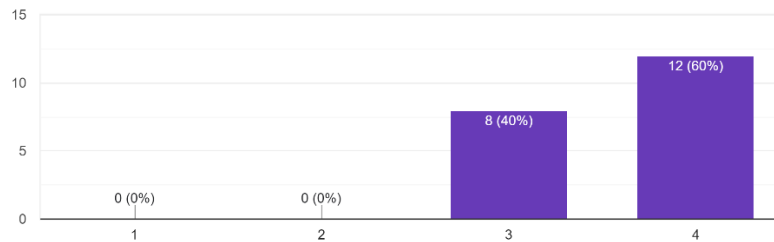
4. Saya memutuskan untuk membayarkan donasi melalui YASMAN 50 secara tunai maupun transfer.

20 responses



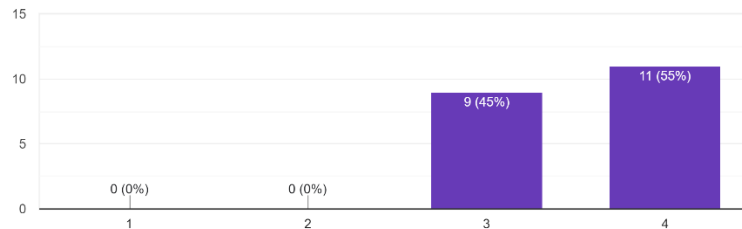
1. Saya yakin dengan berdonasi melalui YASMAN 50 saya telah membantu kaum Yatim dan Dhuafa

20 responses



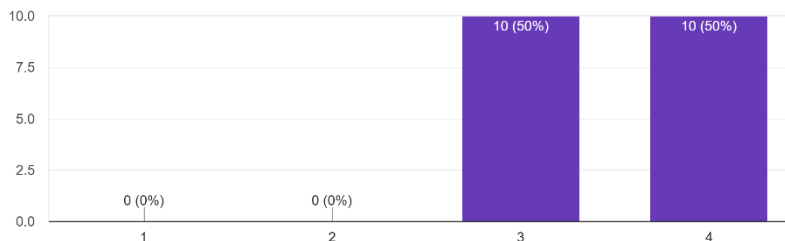
2. Saya yakin dengan berdonasi melalui YASMAN 50 saya telah menjalankan perintah agama untuk bersedekah.

20 responses



3. Saya yakin dengan berdonasi melalui YASMAN 50 saya telah mewujudkan rasa syukur atas rejeki yang diberikan Allah SWT.

20 responses





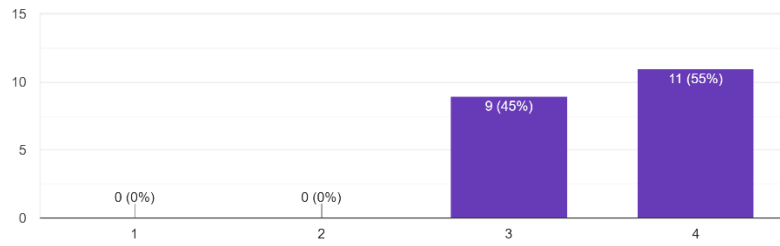
© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

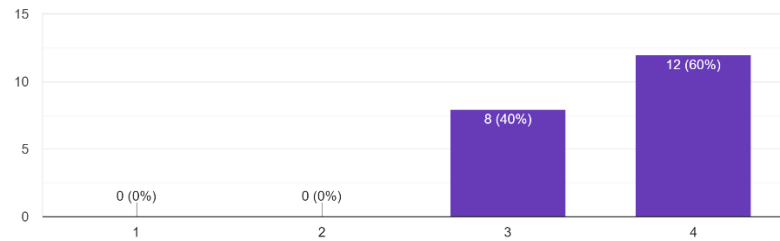
4. Saya yakin dengan berdonasi melalui YASMAN 50 saya telah menyantuni yatim dan dhuafa sesuai perintah agama.

20 responses



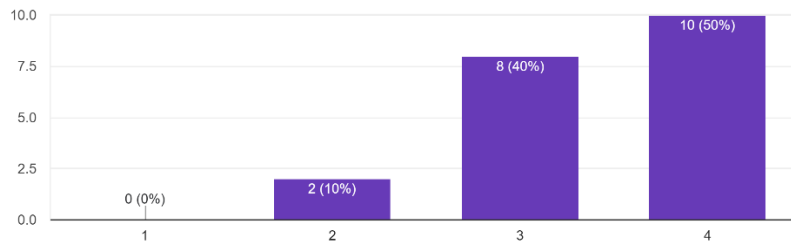
5. Saya yakin dengan berdonasi melalui YASMAN 50 harta akan lebih bermanfaat karena sebagian telah disedekahkan.

20 responses



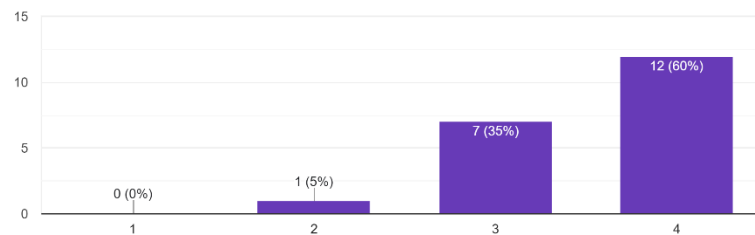
1. Penyampaian melalui animasi 3D dapat membuat saya mengenal lebih jauh tentang YASMAN 50.

20 responses



2. Penyampaian melalui animasi 3D dapat meningkatkan rasa percaya saya terhadap YASMAN 50 untuk melakukan donasi kepada Yatim dan Dhuafa.

20 responses

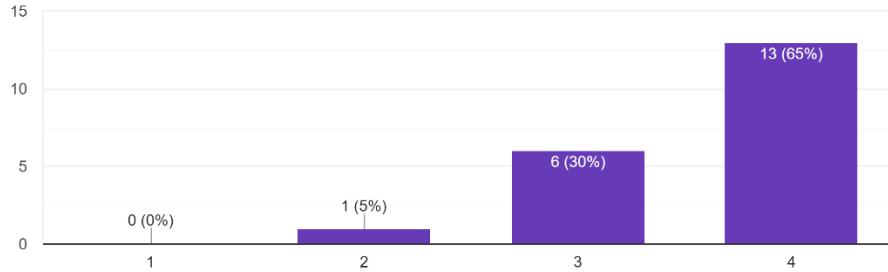


Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

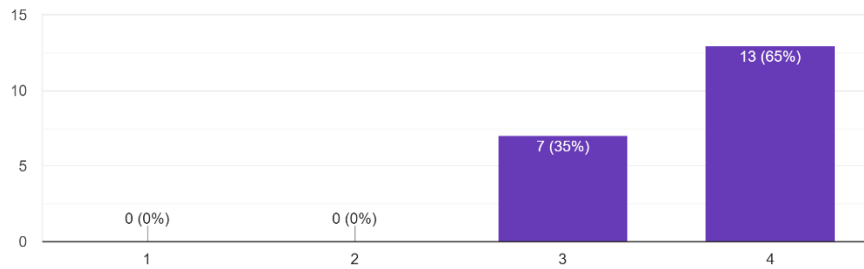
3. Penyampaian melalui animasi 3D dapat merubah mindset saya tentang citra dan reputasi YASMAN 50 menjadi lebih baik.

20 responses



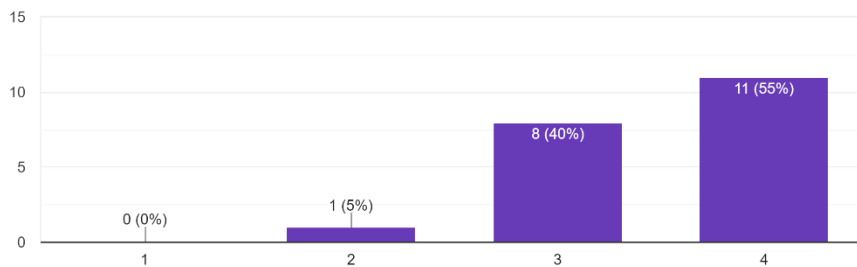
4. Penyampaian melalui animasi 3D dapat memberikan bukti nyata kepada saya tentang keberadaan anak-anak yatim dhuafa melalui pemberian santunan dari donasi yang terkumpul.

20 responses



5. Penyampaian melalui animasi 3D dapat membuat saya tertarik untuk melakukan donasi kepada yatim dhuafa melalui YASMAN 50.

20 responses





Lampiran 10. Data Hasil Peningkatan Jumlah Donatur Setelah Menonton Video

No.	Jenis Donatur	Peningkatan Jumlah Donatur		Peningkatan Donasi Donatur	
		Sebelum Menonton Animasi 3D	Sesudah Menonton Animasi 3D	Sebelum Menonton Animasi 3D	Sesudah Menonton Animasi 3D
A	Donatur Perorangan				
1	Rp 0 - Rp 100.000	30	40	Rp 0 - Rp 100.000	Rp 0 - Rp 200.000
2	Rp 101.000 - Rp 200.000	20	35	Rp 101.000 - Rp 200.000	Rp 200.001 - Rp 400.000
3	Rp 201.000 - Rp 500.000	15	25	Rp 201.000 - Rp 500.000	Rp 400.001 - Rp 800.000
4	Rp 500.000 - Rp 1.000.000	10	15	Rp 500.000 - Rp 1.000.000	Rp 800.001 - Rp 1.500.000
5	> Rp 1.000.000	5	10	> Rp 1.000.000	> Rp 1.500.000

No.	Jenis Donatur	Peningkatan Jumlah Donatur		Peningkatan Donasi Donatur	
		Sebelum Menonton Animasi 3D	Sesudah Menonton Animasi 3D	Sebelum Menonton Animasi 3D	Sesudah Menonton Animasi 3D
B	Donatur Perkmpulan, Lembaga, dan Perusahaan				
1	Rp 500.000 - Rp 1.000.000	5	9	Rp 500.000 - Rp 1.000.000	Rp 1.000.000 - Rp 1.500.000
2	Rp 1.000.001 - Rp 3.000.000	4	7	Rp 1.000.001 - Rp 3.000.000	Rp 1.500.001 - Rp 4.000.000
3	Rp 3.000.001 - Rp 5.000.000	3	6	Rp 3.000.001 - Rp 5.000.000	Rp 4.000.001 - Rp 7.000.000
4	Rp 5.000.001 - Rp 10.000.000	2	4	Rp 5.000.001 - Rp 10.000.000	Rp 7.000.001 - Rp 13.000.000
5	> Rp 10.000.000	2	3	> Rp 10.000.000	> Rp 13.000.000

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpulkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta





Lampiran 11. Hasil Wawancara Kepada Responden Yang Tidak Setuju

Nama Responden	Pernyataan	Alasan
Martha	Penyampaian melalui animasi 3D dapat membuat saya mengenal lebih jauh tentang YASMAN 50.	Alasan : Saya memang belum mengenal YASMAN 50 sebelumnya dan baru pertama kali mengetahui saat melihat video animasi 3D.
Sotya Kadir	Saya memutuskan untuk berdonasi melalui YASMAN 50 setiap bulan setelah menerima gaji atau setiap hari jum'at.	Alasan : Selain karena saya tidak bergaji tetap setiap bulannya juga tidak bisa setiap hari Jumat untuk berdonasi, tetapi saya sudah rutin berusaha untuk setiap bulannya berdonasi.
Ari Mariyatman	Saya mempertimbangkan citra dan reputasi YASMAN 50 untuk memutuskan berdonasi di lembaga tersebut.	Alasan : Bukan pertimbangan citra dan reputasi YASMAN 50 bagi saya untuk setiap bulannya memutuskan berdonasi tetapi karena kepedulian saya terhadap anak-anak yatim dari teman-teman alumni.
Rahmawati	<p>a. Saya memutuskan untuk berdonasi melalui YASMAN 50 sebesar 2,5% dari hasil bersih usaha saya atau sesuai kemampuan saya.</p> <p>b. Saya memutuskan untuk berdonasi melalui YASMAN 50 setiap bulan setelah menerima gaji atau setiap hari jum'at.</p>	<p>a. Alasan : Banyak donasi ketempat lainnya tidak untuk YASMAN 50 saja dan yang lebih utama dibantu adalah keluarga saya.</p> <p>b. Alasan : Masih banyak yang harus saya bantu tapi sesekali atau bergiliran YASMAN 50 akan menjadi prioritas saya untuk berdonasi.</p>
Indriasari	Saya mempertimbangkan citra dan reputasi YASMAN 50 untuk memutuskan berdonasi di lembaga tersebut.	Alasan : Saya memutuskan berdonasi bukan karena citra dan reputasi YASMAN 50 tapi karena hati saya terketuk untuk berbagi kebahagiaan buat yatim melalui sahabat saya yang saya tahu dapat dipercaya.
Zulfikri Latief	a. Saya memutuskan untuk berdonasi melalui YASMAN	a. Alasan : Saat ini belum bisa karena prioritas saya saat ini

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta


	<p>50 sebesar 2,5% dari hasil bersih usaha saya atau sesuai kemampuan saya.</p> <p>b. Saya memutuskan untuk berdonasi melalui YASMAN 50 setiap bulan setelah menerima gaji atau setiap hari jum'at.</p>	<p>adalah keluarga inti saya sehingga hanya sesekali saya berikan jika ada rezeki berlebih.</p> <p>b. Alasan : Pekerjaan saya saat ini belum menentu untuk keluarga pun masih berjuang jadi belum ada gaji apalagi rutin setiap Jumat.</p>
<p>Slamet Riyadi</p>	<p>a. Menurut persepsi saya YASMAN 50 adalah pilihan yang tepat untuk berdonasi karena senantiasa memberikan informasi yang dibutuhkan donatur.</p> <p>b. Saya mempertimbangkan citra dan reputasi YASMAN 50 untuk memutuskan berdonasi di lembaga tersebut.</p> <p>c. Saya memutuskan untuk berdonasi melalui YASMAN 50 sebesar 2,5% dari hasil bersih usaha saya atau sesuai kemampuan saya.</p> <p>d. Penyampaian melalui animasi 3D dapat membuat saya mengenal lebih jauh tentang YASMAN 50.</p> <p>e. Penyampaian melalui animasi 3D dapat meningkatkan rasa percaya saya terhadap YASMAN 50 untuk melakukan donasi kepada Yatim & Dhuafa.</p> <p>f. Penyampaian melalui animasi 3D dapat merubah mindset saya tentang citra dan reputasi YASMAN 50 menjadi lebih baik.</p> <p>g. Penyampaian melalui animasi 3D dapat membuat saya tertarik untuk melakukan</p>	<p>a. Alasan : Berdonasi itu tidak hanya memberikan informasi tetapi mencakup yang lainnya seperti karena banyak tempat lainnya untuk berdonasi.</p> <p>b. Alasan : Citra dan reputasi bukan sebagai pertimbangan untuk berdonasi, tetapi faktor lainnya seperti amanah para pengurus dalam mengelola dan memberikan manfaat kepada para anak asuh / binaannya menjadi penting.</p> <p>c. Alasan : Saya berdonasi bergiliran, YASMAN 50 adalah salah satu lembaga yang kerap saya bantu disamping lembaga lainnya.</p> <p>d. Alasan : Saya sudah mengenal jauh tentang YASMAN 50 sejak didirikan dan memang program-program yang dijalankan secara konsisten, amanah dan terus memberikan yang terbaik.</p> <p>e. Alasan : Saya sudah rutin berdonasi karena saya memang percaya YASMAN 50.</p> <p>f. Alasan : Citra dan reputasi YASMAN 50 saat ini memang terus meningkat baik dengan program-program kerjanya yang konsisten.</p>



© Hak Cipta milik Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin dari Jurusan TIK Politeknik Negeri Jakarta

	donasi kepada yatim dhuafa melalui YASMAN 50.	g. Alasan : Saya sudah tertarik berdonasi walaupun tanpa penyampaian melalui animasi 3D.
	 <p>Saran</p>	<ol style="list-style-type: none">1. <i>Backsound</i> musik masih terlalu umum / standard yang biasa ada di aplikasi, mungkin bisa cari yang lebih menarik dan sesuai.2. <i>Voice dubber</i> jangan terburu-buru bikin agak <i>smooth</i>.3. Ada logo instansi penyumbang bisa disebutkan beberapa saja karena selintas di slide jika ditambah suara bisa lebih menarik atensi pendengar untuk berdonasi.4. Kalau ada slide <i>video</i> acara mungkin bisa disisipkan dalam 1 <i>frame</i>.5. Bagian penutup "lebih kurang mohon maaf" dihilangkan saja atau diganti menjadi "semoga media informasi ini dapat membantu mengenal lebih dekat lagi YASMAN50".