

Artikel

Pembuatan Animasi 2 Dimensi Proses Pengadaan Buku di Perpustakaan Daerah Sambas

Reni^{1*}, Noferianto Sitompul²¹Teknik Multimedia, Politeknik Negeri Sambas; Sambas - 79462; Indonesia; namdestichanel056@gmail.com²Teknik Multimedia, Politeknik Negeri Sambas; Sambas - 79462; Indonesia; noferiantositompul@gmail.com

Abstrak: proses pengadaan buku merupakan kegiatan penting bagi perpustakaan untuk memastikan ketersediaan koleksi yang relevan dengan kebutuhan masyarakat. Agar kegiatan ini dapat berjalan dengan baik dan dipercaya oleh masyarakat, diperlukan adanya transparansi mengenai tahapan pengadaan buku. Namun, hingga saat ini masih belum terdapat media yang secara khusus menjelaskan tentang tahapan pengadaan buku di Perpustakaan Daerah Sambas. Untuk mendukung upaya transparansi informasi publik, dibuatlah animasi 2 dimensi yang menjelaskan tentang alur pengadaan buku di perpustakaan daerah Sambas. Metode yang digunakan adalah MDLC yang terdiri dari enam tahap, yakni: konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan materi (*material collecting*), proses pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*) serta distribusi (*distribution*). Hasil dari penelitian ini adalah video animasi 2 dimensi berdurasi 3 menit 48 detik. Dari pengujian yang dilakukan, menunjukkan persentase 93% dari 2 penguji ahli materi dan 87,8% dari 20 responden dengan kategori Sangat Setuju (SS). Maka disimpulkan bahwa Pembuatan Animasi 2 Dimensi Proses Pengadaan Buku di Perpustakaan Daerah dengan menerapkan metode MDLC sangat layak untuk digunakan atau dipublikasikan.

Kata Kunci: Animasi 2D, Pengadaan Buku, Perpustakaan, MDLC, Daerah Sambas

1. Pendahuluan

Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Daerah adalah lembaga yang bertugas melaksanakan urusan pemerintah dalam bidang perpustakaan dan kearsipan sesuai kewenangannya. Perpustakaan berperan sebagai pusat informasi serta sumber ilmu pengetahuan, penelitian, dan berbagai layanan jasa lainnya [1]. Proses pengadaan buku adalah salah satu kegiatan penting di perpustakaan karena berhubungan dengan ketersediaan bahan bacaan bagi masyarakat. Kegiatan ini dilakukan melalui beberapa cara, seperti hibah atau donasi, pembelian buku baru, dan bantuan dari Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. Penyedia layanan informasi di perpustakaan harus selalu memperhatikan kebutuhan masyarakat penggunaannya, sehingga koleksi yang tersedia harus selalu relevan dengan kebutuhan tersebut agar dapat dimanfaatkan secara optimal [2].

Agar kegiatan ini dapat berjalan dengan efektif dan mendapatkan kepercayaan dari masyarakat, diperlukan penerapan transparansi pada setiap tahapannya. Saat ini transparansi menjadi suatu kebutuhan yang tidak bisa diabaikan [3]. Transparansi sendiri berarti memberikan informasi secara terbuka kepada pihak yang memerlukannya[4]. Transparansi menekankan pentingnya penyediaan informasi secara terbuka, tanpa adanya manipulasi atau menyembunyikan fakta [5]. Dengan adanya keterbukaan informasi masyarakat dapat berpartisipasi secara aktif dalam berbagai kebijakan publik. Hal ini turut mendukung terciptanya pemerintahan yang bersih dan efektif karena instansi pemerintah maupun badan publik berkewajiban menyampaikan informasi secara jelas, transparan, dan dapat dipertanggungjawabkan [6].

Namun, hingga saat ini masih belum terdapat media yang secara khusus menjelaskan tentang tahapan pengadaan buku di Perpustakaan Daerah Sambas. Kondisi ini menyebabkan informasi mengenai proses pengadaan buku belum sepenuhnya diketahui oleh publik. Agar informasi

Riwayat Artikel:

Diajukan : 25-11-2025

Direvisi : 05-01-2026

Diterima : 15-01-2026

Diterbitkan : 23-01-2026

Hak Cipta: © 2025 oleh penulis.

Artikel ini adalah artikel akses terbuka yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0

[creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/]

tersebut dapat diketahui oleh masyarakat, diperlukan media penyampaian yang efektif dan mudah dipahami. Dalam zaman serba *digital* yang ditandai oleh kecepatan penyebaran informasi dan dominasi visual, penyampaian pesan melalui media yang menarik serta mudah dipahami menjadi semakin penting. Salah satu bentuk media yang *populer* digunakan untuk tujuan tersebut adalah animasi 2 dimensi [7].

Animasi adalah media audio-visual yang memadukan rangkaian gambar bergerak dan suara, berisi materi pembelajaran dan disajikan melalui media elektronik seperti proyektor. Media ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan[8]. Animasi 2 dimensi merupakan salah satu jenis animasi yang *populer*, berupa pembuatan gambar bergerak dalam ruang dua dimensi. Animasi ini memiliki beberapa kelebihan, antara lain efisien, sederhana, hemat biaya serta memberikan kebebasan bagi pembuatnya untuk mengembangkan karakter dan lingkungan sesuai kebutuhan proyek. [9].

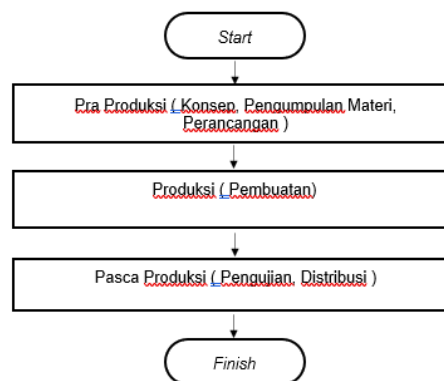
Animasi 2 dimensi adalah seni yang menghadirkan gerakan pada bidang dua dimensi dengan obyek seperti manusia, hewan, dan lain-lain. Disebut 2 dimensi karena melibatkan elemen X-axis dan Y-axis, sehingga tampilan animasi ini terlihat dari sisi depan saja karena tidak memiliki kedalaman(Z-axis). Selain dimanfaatkan untuk hiburan, pemasaran, dan iklan komersial, animasi 2 dimensi juga sering dipakai sebagai media informasi serta sarana pendidikan atau edukasi [10].

Pembuatan animasi melibatkan rangkaian proses yang cukup panjang, di mana animator harus melalui beberapa tahapan produksi untuk menghasilkan karya yang menarik. Tahapan tersebut umumnya terbagi menjadi tiga bagian, yaitu: pra produksi, produksi, dan pasca produksi [11]. Melalui tahapan tersebut, setiap informasi mengenai proses pengadaan buku dapat dirancang, divisualisasikan, dan dikemas secara runtut serta menarik. Dengan demikian, pemanfaatan animasi 2D diharapkan dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan transparansi serta memudahkan masyarakat dalam memahami proses pengadaan buku di Perpustakaan Daerah Sambas secara lebih jelas dan informatif.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan visualisasi dalam bentuk animasi 2 dimensi mengenai proses pengadaan buku di Perpustakaan Daerah Sambas. Hasil dari proses perancangan dan pembuatan animasi 2 dimensi ini menampilkan tahapan-tahapan pengadaan buku secara runtut dan mudah dipahami, sehingga mendukung transparansi serta membantu masyarakat mengetahui alur pengadaan buku secara lebih jelas.

2. Metodologi

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode yang berhubungan dengan multimedia salah satunya yaitu *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode MDLC merupakan metode yang digunakan untuk merancang atau mengembangkan aplikasi dengan menghasilkan media seperti suara, gambar, video, animasi, dan lain-lain [12]. Terdapat enam tahapan yang dilakukan dalam proyek ini yaitu konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan materi (*material collecting*), proses pembuatan (*assembly*), pengujian (*testing*) dan distribusi (*distribution*).



Gambar 1. Multimedia Development Life Cycle (MDLC)

2.1 Pengumpulan Data

Dalam Proses pengumpulan data, pembuatan Animasi 2 Dimensi “Proses Pengadaan Buku di Perpustakaan Daerah Sambas” dilakukan dengan 2 teknik, yaitu wawancara dan studi pustaka.

- **Data Primer**
Data ini diperoleh langsung dari sumber utama melalui teknik seperti wawancara, survei, dan observasi.
- **Data Sekunder**
Data sekunder merupakan data yang sudah dikumpulkan oleh pihak lain dan dapat dimanfaatkan oleh peneliti, misalnya melalui buku, jurnal, atau laporan penelitian terdahulu.

3. Hasil dan Pembahasan

Adapun tahap pembuatan animasi 2D Proses Pengadaan Buku di Perpustakaan Daerah Sambas yaitu:

3.1 Pra Produksi

Tahap pra-produksi merupakan langkah awal yang sangat penting dalam sebuah proyek animasi [13]. Terdapat penerapan metode MDLC yang dibuat pada tahap ini, yaitu:

1. Konsep (*Concept*)

Pada tahap ini ditentukan ide dan konsep yang tepat serta mudah dipahami. Animasi ini menjelaskan tentang tahapan proses pengadaan buku di Perpustakaan Daerah Sambas, yang selama ini belum banyak diketahui oleh masyarakat.

2. Perancangan (*Design*)

Terdapat beberapa bagian pada tahap ini, antara lain:

a. Naskah

Bagian ini berisi skenario yang berisikan berbagai adegan, latar, situasi dan dialog yang digunakan dalam produksi animasi. Naskah dari pembuatan animasi 2 dimensi “Proses Pengadaan Buku di Perpustakaan Daerah Sambas” dapat dilihat pada gambar berikut ini.

Judul: Pembuatan Animasi 2 Dimensi Proses Pengadaan Buku di Perpustakaan Daerah Sambas.

Pembukaan

Visual:

1. Gedung Perpustakaan Daerah Sambas terlihat dari luar.
2. Menampilkan tampilan dalam gedung dan seorang petugas menjelaskan.

Narator : Selamat datang di Perpustakaan Daerah Sambas.
Pernahkah kamu bertanya-tanya, bagaimana buku-buku bisa hadir di rak-rak ini? Koleksi buku di sini tidak datang begitu saja. Ada proses pengadaan yang dilakukan agar masyarakat selalu mendapat bacaan terbaik, mari kita lihat bersama-sama.

Hibah/Donasi

Visual:






1. Seorang warga datang membawa kardus berisi buku.
2. Petugas menerima, lalu membuka kardus dan memeriksa kondisi buku.
3. Buku dicatat dalam komputer, ditempel stempel, diberi nomor panggil lalu ditata di rak.

Narator : Salah satu cara pengadaan koleksi adalah melalui hibah atau donasi dari masyarakat. Pertama, buku diserahkan oleh penyumbang kepada petugas perpustakaan. Setelah diterima, petugas akan membuka dan memeriksa kondisi fisik buku. Jika

Gambar 2. Naskah

b. *Storyboard*

Storyboard adalah rangkaian alur yang disusun menyeluruh, di mana setiap gambar ditempatkan secara berurutan untuk menggambarkan alur dari pembuatan animasi [14]. Berikut ini adalah *storyboard* atau alur dari pembuatan animasi 2 dimensi “Proses Pengadaan Buku di Perpustakaan Daerah Sambas.

Scene	Sequence	Gambar	Keterangan
1	1		Deskripsi: Opening dengan menampilkan tampilan gedung Perpustakaan Daerah. Durasi: 3 detik.
2	1		Deskripsi: Petugas berinteraksi dengan memberikan pertanyaan kepada penonton. Durasi: 17 detik.
1	2		Deskripsi: Memunculkan teks Hibah/ Donasi. Durasi: 2 detik.
2	2		Deskripsi: Seorang masyarakat datang membawa kardus berisi buku. Durasi: 7 detik.
3	2		Deskripsi: Petugas menerima kardus yang berisi buku. Durasi: 6 detik.
4	2		Deskripsi: Petugas membawa buku untuk diperiksa. Durasi: 4 detik.
5	2		Deskripsi: Petugas menginput buku ke dalam sistem komputer. Durasi: 10 detik.

Gambar 3. *Storyboard*

c. Pengumpulan Material (*Material Collection*)

Tahap terakhir pada pra produksi adalah *material collection* atau pengumpulan materi yang dibuat berdasarkan referensi *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya.

No	Gambar	Keterangan
1.		Burung
2.		Animasi Gedung Perpustakaan Nasional Republik Indonesia
		Gedung Perpustakaan Nasional Republik Indonesia (Dokumentasi asli)
3.		Gedung Perpustakaan Daerah Kabupaten Sambas
		Gedung Perpustakaan Daerah Kabupaten Sambas (Dokumentasi asli)
4.		Halaman depan Perpustakaan Daerah Sambas
		Halaman depan Perpustakaan Daerah Sambas (Dokumentasi asli)

Gambar 4. *Material Collection*

3.2 Produksi

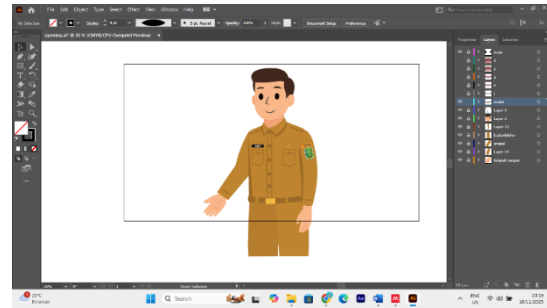
Penerapan Metode MDLC pada tahap produksi yaitu:

1. Assembly

Assembly atau pembuatan merupakan tahap di mana semua elemen multimedia seperti gambar, suara, dan animasi dibuat dan digabungkan menjadi bentuk yang utuh [15]. Hal yang dilakukan pada tahap ini adalah membuat karakter, *background*, serta *asset* lainnya.

a. Membuat *Design* Karakter

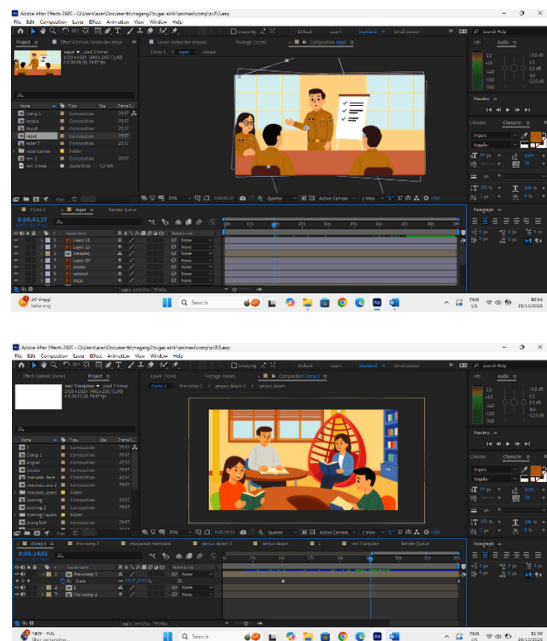
Terdapat beberapa karakter yang dibuat dalam proyek ini, salah satunya ialah petugas perpustakaan.



Gambar 5. Membuat *Design* Karakter

b. Pergerakan Karakter

Pada tahap ini, hal yang dilakukan ialah memindahkan karakter yang sudah dibuat ke dalam Adobe After Effect. Kemudian gerakan dibuat dengan mengatur *keyframe* pada *position*, *rotation*, dan *scale*.



Gambar 6. Pergerakan Karakter

c. *Rendering*

Setelah semua proses selesai, maka proses selanjutnya ialah *rendering*, yaitu menggabungkan seluruh elemen animasi menjadi satu file video akhir. Tahap ini dilakukan untuk memastikan bahwa animasi 2 dimensi yang dibuat siap ditampilkan dengan kualitas yang sesuai.



Gambar 7. Rendering

3.3 Pasca Produksi

1. Pengujian (Testing)

Tujuan dari tahap pengujian adalah untuk menilai tingkat keberhasilan dan kelayakan hasil Animasi 2 Dimensi Proses Pengadaan Buku di Perpustakaan Daerah Sambas. Adapun daftar kuisisioner diberikan kepada sejumlah responden yang terdiri dari Ahli materi dan Masyarakat umum.

a. Pengujian Kepada Ahli Materi

Berikut jawaban pengujian yang dilakukan terhadap ahli materi.

Tabel 1. Pengujian Kepada Ahli Materi

No	Pertanyaan	Ahli Materi Ke-	
		1	2
1	Apakah alur cerita dalam animasi ini sudah sesuai?	4	5
2	Apakah bahasa yang digunakan mudah dipahami?	5	5
3	Apakah alur cerita mudah dipahami?	5	5
4	Apakah penyampaian cerita mudah dimengerti?	4	5
5	Apakah animasi yang dibuat ini menarik?	4	5
6	Apakah desain objek yang dibuat sesuai?	4	5
7	Apakah tulisan yang digunakan sudah cukup jelas?	4	5
8	Kesesuaian cerita dengan animasi	5	5
9	Apakah setiap cerita dapat tersampaikan dengan jelas?	4	5
10	Apakah pesan moral yang terkandung sudah sesuai?	4	5

b. Pengujian Kepada Masyarakat Umum

Pada tahap ini, uji kelayakan dilakukan pada masyarakat umum. Berikut hasil penilaiannya:

R	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
1	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS
2	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS
3	S	C	S	SS	S	S	S	SS	SS	S
4	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS
5	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS
6	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS
7	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS
8	SS	S	S	S	S	SS	S	SS	SS	SS
9	S	S	S	S	S	SS	SS	SS	SS	SS
10	S	C	S	S	S	S	C	S	C	C
11	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
12	SS	S	SS	S	SS	SS	SS	SS	SS	SS
13	S	S	S	S	S	SS	SS	SS	SS	SS
14	SS	S	SS	S	S	SS	SS	S	S	SS
15	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
16	S	S	S	S	S	S	SS	SS	SS	SS
17	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS
18	S	S	C	S	S	S	S	S	S	S
19	S	S	S	S	S	S	SS	SS	SS	SS
20	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS	SS

Gambar 8. Pengujian Ahli Materi Pertama

Jadi hasil persentase penilaian dari 2 penguji Ahli Materi adalah 93% dan hasil penilaian dari 20 responden yaitu sebesar 87,8% dengan kategori Sangat Setuju (SS). Maka disimpulkan bahwa Pembuatan Animasi 2 Dimensi Proses Pengadaan Buku di Perpustakaan Daerah dengan menerapkan metode MDLC sangat layak untuk digunakan atau dipublikasikan

3.4 Hasil

Proyek ini telah sampai pada tahap akhir dari MDLC yaitu distribusi, pada tahap ini proyek yang telah selesai dikembangkan disebarakan kepada pengguna akhir. Animasi ini berdurasi 03:48 menit dengan format video MP4. Pendistribusian dilakukan melalui platform Instagram, berikut adalah tautannya:

https://www.instagram.com/reel/DQYrMOvEaNu/?utm_source=ig_web_copy_link

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang telah dicapai, Pembuatan Animasi 2 Dimensi “Proses Pengadaan Buku di Perpustakaan Daerah Sambas” telah berhasil diselesaikan. Pembuatan animasi 2 dimensi yang menggunakan metode MDLC memiliki 6 tahapan yaitu konsep, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian dan distribusi, hasil akhir pembuatan Animasi 2 Dimensi Proses Pengadaan Buku di Perpustakaan Daerah Sambas berdurasi 3 menit 48 detik. Hasil pengujian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa animasi ini sangat layak untuk digunakan atau dipublikasikan. Ke depannya, animasi ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memperluas materi atau menyempurnakan narasi agar informasi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami.

Daftar Pustaka

[1] W. R. Ferdana, T. Christy, and B. Efendi, “Penentuan Bantuan Buku Perpustakaan Daerah di Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kabupaten Asahan Dengan Metode SAW,” *J-Com (Journal of Computer)*, vol. 2, no. 1, pp. 1–10, 2022.

[2] C. P. Yuliana, “Kebijakan Pengembangan Koleksi Berdasarkan Peraturan Kepala Perpustakaan Nasional No. 08 Tahun 2017 Tentang Standar Nasional Perpustakaan Kabupaten/Kota,” *Indonesian Journal of Library and Information Science*, vol. 5, no. 1, pp. 25–34, 2024.

[3] T. A. M. Rahimallah and Ricky, “Keterbukaan Informasi Publik di Indonesia (Perspektif Akuntabilitas, Transparansi dan Partisipasi),” *Jurnal Ilmiah Wahana Bhakti Praja*, vol. 12, no. 2, pp. 62–75, 2022.

[4] K. N. S. Rahayu and L. G. K. Dewi, “Pengaruh Transparansi dan Pengawasan Keuangan Daerah Terhadap Kualitas Laporan Keuangan Daerah Buleleng,” *JIMAT (Jurnal Ilmiah Mahasiswa Akuntansi) Universitas Pendidikan Ganesha*, vol. 13, no. 2, pp. 464–471, 2022.

[5] M. I. Sholeh, “TRANSPARANSI DAN AKUNTABILITAS DALAM MEMBANGUN CITRA POSITIF MELALUI MANAJEMEN PENDIDIKAN YANG BERKUALITAS,” *Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, vol. 3, no. 1, pp. 43–55, 2023, [Online]. Available: <http://jurnal.iuqibogor.ac.id>

- [6] L. L. Chairunnisa, F. Habibi, and R. Berthanila, "Analisis Penerapan Kebijakan Keterbukaan Informasi Publik Oleh Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi di Kota Serang," *JURNAL ILMU ADMINISTRASI NEGARA (AsIAN)*, vol. 11, no. 2, pp. 31–45, 2023, doi: 10.47828/jianaasian.v11i1.158.
- [7] I. Wulandari, I. Y. Fananda, J. A. N. Hasim, A. S. Pramulen, F. A. Damastuti, and A. A. Zukhaha, "Implementasi Animasi 2D menggunakan Motion Graphic sebagai Media Informasi Palang Merah Indonesia," *BULLETIN OF COMPUTER SCIENCE RESEARCH*, vol. 5, no. 5, pp. 1039–1048, 2025, doi: 10.47065/bulletincsr.v5i5.739.
- [8] S. Hambali, E. Akib, D. Sitti, and A. Azis, "Pengaruh Media Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Murid Kelas V SD Se-Kota Makasar," *Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia*, vol. 5, no. 6, pp. 182–191, 2020.
- [9] I. Made, R. A. Jaya, I. Gede, M. Darmawiguna, M. Windu, and A. Kesiman, "Pengembangan Film Animasi 2 Dimensi Sejarah Perang Jagaraga," *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, vol. 9, no. 3, pp. 222–231, 2020.
- [10] F. Hanif, I. N. S. Negara, and N. K. R. Astuti, "Animasi 2D Sebagai Media Edukasi Kesehatan Gigi Anak Di PT. PILAR KREATIF TEKNOLOGI DI DENPASAR," *JURNAL AMARASI*, vol. 3, no. 2, pp. 132–142, 2022.
- [11] G. A. Radea, C. A. Artawan, and I. W. A. E. Cahyadi, "Tahap Produksi Animasi Belajar Mengenal Huruf Di HNS Studio Bali," *AMARASI: JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*, vol. 4, no. 1, pp. 109–114, 2023.
- [12] N. Mustika, Kamaruddin, and P. Wahyuningsih, "Sistem Informasi Edukasi Pencegahan Covid-19 Pada Anak Usia Dini Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle Berbasis Android," *Jurnal Elektro Luceat*, vol. 7, no. 2, pp. 88–93, 2021.
- [13] N. Janah, L. Lumombo, and Y. R. N. Cahyono, "Pembuatan Animasi 2D 'Nampak Gonggong' sebagai Media Pengenalan Batik Gonggong," *Journal of Applied Multimedia and Networking (JAMN)*, vol. 9, no. 1, pp. 2548–6853, 2025.
- [14] Y. R. Ariyana, S. Erma, and H. Prita, "Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif," *INSOLOGI: Jurnal Sains dan Teknologi*, vol. 1, no. 3, pp. 321–331, 2022, doi: 10.55123/insologi.v1i3.375.
- [15] P. Ambarwati and P. S. Darmawel, "Implementasi Multimedia Development Life Cycle Pada Aplikasi Media Pembelajaran Untuk Anak Tunagrahita," *Majalah Ilmiah UNIKOM*, vol. 18, no. 2, 2020.