

MEDIA INFORMASI ANIMASI 2D SIMULASI SOP KEAMANAN FISIK

Dianty Nur A, Muslih

Program Studi D3 Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Dian Nuswantoro

Jl. Nakula 1 No. 5-11, Semarang, Kode Pos 50131

Telp: (024) 3517361, Fax: (024) 3520165

E-mail : diantydian49@gmail.com, muslih@dsn.dinus.ac.id

Abstract: Information security is an important issue for any institution, especially with the level of our reliance on technology to do business. Each institution must ensure that information and archive their guaranteed its security so that the dossier can not be tampered with or modified without permission, be destroyed without permission, and accessed illegally. In making the archives of security systems, things to consider besides the mechanism of accessing the archive, also to consider the sustainability of the system. So the archives stored on the system will always be accessible. The media is anything that can be used to transmit messages from the senders and recipients so as to stimulate thoughts, feelings, interests and attention such that the learning process occurs. Animation is the process of recording and playing back a series of static images to get an illusion of movement. The animation is animate, i.e. the attempt to drive something that doesn't bias the move himself. 2 dimensional animation, i.e. the traditional animation process mengkomputerisasi which uses the image of the hand. The computer is used for coloring, applying the virtual camera and setup data that is used in an animation.

Keywords: Media Information security system, 2D Animation

Abstrak : Keamanan informasi merupakan masalah penting bagi setiap lembaga, khususnya dengan tingkat ketergantungan kita pada teknologi untuk melakukan bisnis. Setiap lembaga harus memastikan bahwa informasi dan arsip mereka terjamin keamanannya sehingga arsipnya tidak dapat dirusak atau diubah tanpa izin, dihancurkan tanpa izin, dan diakses secara tidak sah. Dalam membuat sistem keamanan arsip, hal yang perlu dipertimbangkan selain mekanisme dalam mengakses arsip, juga perlu dipertimbangkan keberlanjutan sistem tersebut. Sehingga arsip yang tersimpan pada sistem akan selalu dapat diakses. Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar

terjadi. Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan. Animasi adalah menghidupkan, yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bias bergerak sendiri. Animasi 2 dimensi, yaitu mengkomputerisasi proses animasi tradisional yang menggunakan gambaran tangan. Komputer digunakan untuk pewarnaan, penerapan virtual kamera dan penataan data yang digunakan dalam sebuah animasi.

Kata Kunci: Sistem Keamanan, Media Informasi Animasi 2D

1. PENDAHULUAN

Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan[1].

Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menakjubkan[2]. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang

tinggi. Bagi pengguna komputer multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan melalui audio atau video, teks, grafik dan animasi.

Keamanan fisik adalah perlindungan terhadap personel, bangunan, perangkat keras, jaringan, dan data dari peristiwa yang dapat menyebabkan kerugian atau kerusakan serius terhadap suatu perusahaan, lembaga, atau lembaga pemilikinya. Keamanan fisik meliputi perlindungan dari kebakaran, bencana alam, perampokan, pencurian, vandalisme, dan terorisme. Adanya penelitian dari computer forensics experts Pinkerton bahwa 70% data dicuri dari sebuah perusahaan adalah pencurian fisik, dari laptop dan harddisk ke CD atau peningkatan tinggi kapasitas

penyimpanan mini menyebabkan kemudahan dalam pencurian data. Objek keamanan fisik dapat berupa gedung, ruangan, atau rak (tempat tersimpannya informasi) dalam sebuah ruangan. Dalam sistem keamanan fisik terdapat berbagai prosedur atau cara bagaimana menjaga data agar tetap aman jika terjadi bencana alam dan pencuriannya itu dengan membuat suatu perancangan fisik yang berupa *security map*, menentukan level[4].

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim dan penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Menurut Latuheru menyatakan bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna[5].

Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kembali serangkaian gambar statis untuk mendapatkan sebuah ilusi pergerakan, Menurut Ibiz Fernandes dalam bukunya *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide*, Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan, Yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bias bergerak sendiri[6]. Animasi 2 dimensi, yaitu mengkomputerisasi proses animasi tradisional yang menggunakan gambaran tangan. Komputer digunakan untuk pewarnaan, penerapan virtual kamera dan penataan data yang digunakan dalam sebuah animasi.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah Menerapkan sistem keamanan fisik secara benar pada sebuah bangunan, gedung, atau ruangan penyimpanan yang berisi arsip dan file dokumen penting.

2. LANDASAN TEORI

2.1.1 Teori Tema

Dalam penulisan proyek akhir ini, penulis menggunakan beberapa literatur dan referensi untuk menguatkan pemilihan tema “Media Informasi tentang Simulasi SOP Keamanan Fisik” pada sebuah instansi. Adapun teori tema tersebut dapat dijabarkan seperti dibawah ini.

2.1.1.1 Keamanan Fisik

Berikut merupakan sekumpulan dari teori-teori tentang pengertian Keamanan Fisik, yaitu Perlindungan terhadap peralatan pemrosesan informasi dari kehancuran, kerusakan atau kehilangan; fasilitas pemrosesan informasi dari kehancuran, kerusakan dan masukan yang tidak sah; dan personil dari situasi yang berpotensi berbahaya[7].

2.1.2 Teori Karya

Alasan menggunakan multimedia yaitu pemenuhan kebutuhan informasi bagi manusia baik yang bergerak di bidang pendidikan, perusahaan, hiburan dan sebagainya. Dengan berbagai alasan seperti efisiensi waktu, biaya dan ruang, manusia cenderung

menginginkan perolehan dan penyimpanan informasi dengan cara-cara yang sederhana, cepat, menyenangkan, efisien dalam pemakaian ruang dan dengan biaya yang relative murah.

2.1.2.1 Definisi Multimedia

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat ber-(navigasi), berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi.

2.1.2.2 Definisi Media Informasi

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan .

2.1.2.3 Definisi Animasi

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap

pertambahan hitungan waktu yang terjadi.

2.1.2.4 Definisi Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi pokok pembahasan. Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu.

2.2 Landasan Estetika

Estetika atau nilai-nilai keindahan ada dalam seni maupun desain, yang membedakan adalah estetika dalam seni untuk diapresiasi, sedangkan estetika dalam desain adalah bagian dari sebuah fungsi suatu produk.

2.3 Landasan TI

2.3.1 Adobe Flash CS5.5

Adobe Flash cs5.5 merupakan sebuah program yang di desain khusus oleh adobe dan program aplikasi standart authoring tool profesional yang di gunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik , untuk keperluan membangun situs web yang interaktif dan dinamis.

2.3.2. Adobe After Effect

Adobe After Effect merupakan bagian dari Adobe grafis dan software publishing[19].

2.3.3 Adobe Premier Pro CS5.5

Adobe Premier Pro CS5.5 merupakan program yang sudah umum digunakan oleh rumah-rumah produksi, televise dan praktisi di bidangnya. Fungsi utama premier pro lebih efektif lagi untuk merangkai gambar, video dan audio[22].

3. TINJAUAN PERUSAHAAN

Biro Umum mempunyai tugas pokok merumuskan kebijakan, koordinasi, pembinaan dan bimbingan serta pengendalian bidang administrasi umum, keuangan Setda, Rumah Tangga, Sandi dan telekomunikasi.

4. METODOLOGI PENELITIAN

4.1 Pengumpulan Data

Dalam proses penciptaan sebuah karya di butuhkan teknik-teknik tertentu yang tidak hanya dalam penguasaan perangkat lunak namun juga teknik-teknik pendukung lainnya.

4.1.1 Konsep

Tahap Konsep (pengkonsepan) yaitu menentukan tujuan, termasuk identifikasi audiens, macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan dan lain-lain) dan spesifikasi umum[22].

4.1.2 Desain

Pada tahapan ini perancangan desain yang dibuat menggunakan metode storyboard. Perancangan ini digunakan supaya mendapatkan gambaran dan pemahaman yang lengkap.

4.1.3 Material Collecting

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan. Bahan yang dikumpulkan adalah image atau gambar, audio, foto digital, background, movie jadi dan image-image pendukung lain.

4.1.4 Assembly

Pada tahap ini penulis merealisasikan ide-ide dalam pembuatan media informasi ini dengan menggunakan storyboard kemudian pembuatan layout dan gambar-gambar untuk

bahan animasinya menggunakan Adobe Flash CS5.5 dan menganimasikannya menggunakan Adobe After Effect CS5.5 dan finishing menggunakan Adobe Premier Pro CS5.5.

4.1.5 Testing


















Untuk testing, penulis menanyakan langsung kepada perusahaan apakah produk yang telah dibuat berhak atau tidak untuk ditampilkan ke publik, setelah mendapatkan kelayakan barulah produk akan di upload pada youtube untuk konsumsi umum.

4.1.6 Distribusi

Produk Media Informasi Tentang Sistem Keamanan pada Dokumen Penting menggunakan Animasi 2D ini didistribusikan dalam bentuk movie lalu disimpan dalam CD yang telah disiapkan untuk kemudian di upload ke youtube untuk konsumsi umum.

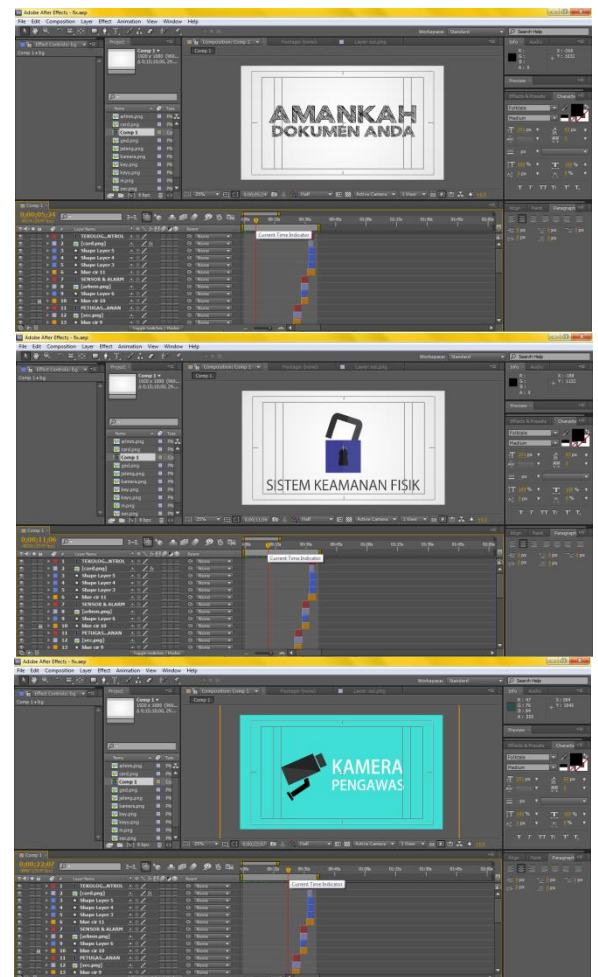
5. ANALISA PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

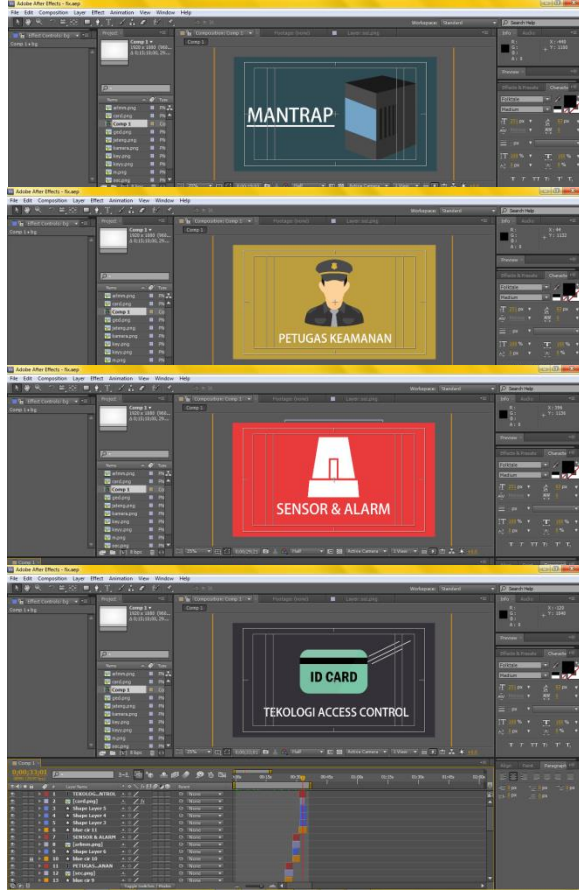
5.1 Storyboard

Scene	Gambar	Visual Adegan	Teks	Audio	T
1		Pada opening, muncul judul "Amankah dokumen anda".	Amankah Dokumen Anda	Kansas dust in the wind.midi	6 d
2		Muncul logo Jateng sebagai pembuka	-	Kansas dust in the wind.midi	3 d
3		Muncul icon-icon pembuka	Sistem Keamanan Fisik	Kansas dust in the wind.midi	3 d
4		Muncul icon-icon pembuka	Desain Bangunan	Kansas dust in the wind.midi	3 d
5		Muncul icon-icon pembuka	Mantrap	Kansas dust in the wind.midi	3 detik
6		Muncul icon-icon pembuka	Kamera Pengawas	Kansas dust in the wind.midi	3 detik
7		Muncul icon-icon pembuka	Petugas Keamanan	Kansas dust in the wind.midi	3 detik
8		Muncul icon-icon pembuka	Sensor dan alarm	Kansas dust in the wind.midi	3 detik
9		Muncul icon-icon pembuka	Teknologi access control	Kansas dust in the wind.midi	3 detik
10		Muncul judul untuk pembukaan pertama	Desain Bangunan	Kansas dust in the wind.midi	2 detik
11		Muncul gambar bangunan untuk menunjukkan sebuah bangunan yang sedang dibicarakan pada desain bangunan	-	Kansas dust in the wind.midi recording	21 detik
12		Muncul judul untuk pembukaan kedua	Mantrap	Kansas dust in the wind.midi	2 detik
13		Muncul bagian-bagian bangunan mantrap beserta penjelasannya.	-	Kansas dust in the wind.midi recording	29 detik
14		Muncul judul untuk pembukaan ketiga.	Kamera pengawas	Kansas dust in the wind.midi	2 detik
15		Muncul berbagai macam kamera sebagai isi	-	Kansas dust in the wind.midi recording	13 detik
17		Muncul gambar petugas keamanan dengan deskripsinya.	-	Kansas dust in the wind.midi recording	16 detik
18		Muncul judul untuk pembukaan kelima.	Sensor dan alarm	Kansas dust in the wind.midi	2 detik

19		Muncul gambar sensor dan alarm dengan deskripsinya.	-	Kansas dust in the wind.midi recording	19 detik
20		Muncul judul untuk pembukaan keenam.	Teknologi access control	Kansas dust in the wind.midi	2 detik
21		Muncul gambar teknologi access control dengan deskripsinya.	-	Kansas dust in the wind.midi recording	55 detik
22		Muncul kalimat penutup.	Segera amankan dokumen anda	Kansas dust in the wind.midi	7 detik

5.2 Screenshot





6. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Dengan adanya media informasi tentang “Simulasi SOP Keamanan Fisik” tersebut dapat memberikan kemudahan bagi audiens serta perusahaan atau instansi guna untuk mempresentasikan proses perancangan sebuah sistem keamanan fisik tersebut.
2. Diharapkan masyarakat lebih banyak mengetahui tentang pentingnya keamanan kearsipan pada sebuah gedung, bangunan, dan

ruangan tempat penyimpanan data. Sehingga mampu mengurangi jumlah pencurian data atau kehilangan data yang sering terjadi.

5.2 Saran

1. Diharapkan audiens dapat lebih waspada dan berhati-hati dengan adanya pencurian dokumen maupun bencana alam yang dapat sewaktu-waktu menghilangkan dokumen-dokumen penting yang berada pada gedung, kantor maupun perusahaan.
2. Sebaiknya kedepan lebih bias ditambahkan isi dari desain maupun tambahan dari tingkat keamanan yang baru agar lebih menarik.