

**PEMBUATAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA  
PENGENALAN LITERASI BAGI  
ANAK SEKOLAH DASAR**

**TUGAS AKHIR**



Disusun oleh:

**Edo Abi Atmaka      18.01.4232**

**Arul Ikhwan Syahri    18.01.4264**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PEMBUATAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA  
PENGENALAN LITERASI BAGI  
ANAK SEKOLAH DASAR**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh:

**Edo Abi Atmaka      18.01.4232**

**Arul Ikhwan Syahri    18.01.4264**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**HALAMANPERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA  
PENGENALAN LITERASI BAGI  
ANAK SEKOLAH DASAR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Edo Abi Atmaka**

**18.01.4232**

**Arul Ikhwan Syahri**

**18.01.4264**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 7 Juli 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Ahlihi Masruro, M.Kom**

**NIK. 190302148**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA  
PENGENALAN LITERASI BAGI  
ANAK SEKOLAH DASAR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Edo Abi Atmaka**

**18.01.4232**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 Agustus 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Ali Mustopa, M.Kom**

**NIK. 190302192**

**Alfie Nur Rahmi, M.Kom**

**NIK. 190302240**

**Tanda Tangan**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 23 Agustus 2021

**DEKANFAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom.**

**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

**Nama mahasiswa : Edo Abi Atmaka**

**NIM : 18.01.4232**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**Pembuatan Animasi Sebagai Media Pengenalan Literasi Bagi Anak Sekolah Dasar**

Dosen Pembimbing :

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Yogyakarta, 23 Agustus 2021

Yang Menyatakan,



Edo Abi Atmaka

## HALAMAN MOTTO

Jika Ingin sukses, kemauanmu untuk berhasil harus lebih besar dari ketakutanmu akan kegagalan.



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Bapak Dosenku Yang Baik Hati. Izinkanlah aku mengantarkan ucapan terima kasih, untukmu yang telah bersedia mengantarkanku untuk mengantungi gelar Diploma. Semoga kebahagiaanku juga merupakan kebahagiaanmu sebagai “Dosenku” yang teramat baik.



## KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan hidayah dan karunia-nya yang telah memberi kekuatan kepada penulis, sehingga perancangan tugas akhir yang berjudul “Pembuatan Animasi Sebagai Media Pengenalan Literasi Bagi Anak Sekolah Dasar” Ini dapat terselesaikan dengan baik. Dalam pembuatan perancangan tugas akhir ini tidak sedikit hambatan yang dialami penulis. Tapi berkat dukungan dan dorongan dari orang tua serta dosen pembimbing sehingga penulis mampu menyelesaikan perancangan tugas akhir, kedepannya diharapkan karya tugas akhir ini mampu menjadi wadah bagi generasi muda untuk lebih memahami sejarahnya sendiri, dan tujuan dan tujuan dari perancangan tugas akhir ini tercapai. Meskipun demikian penulis sadar bahwa masih banyak yang harus diperbaiki dari perancangan tugas akhir ini, olehnya itu kritik dan saran sangat penulis harapkan untuk menyempurnakan perancangan tugas akhir ini.

Yogyakarta, 7 Agustus 2021

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHANNGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xiii
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Tujuan Penulisan.....	3
1.3 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Metode Penelitian .....	4
1.5 Batasan Masalah .....	6
1.6 Sistematika Penulisan .....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
<b>2.1 Tinjauan Pustaka</b> .....	7
2.2 Landasan Teori .....	9
2.2.1 Adobe After Effects .....	9
2.2.2 Adobe Illustrator .....	9
2.2.3 Fl studio .....	9

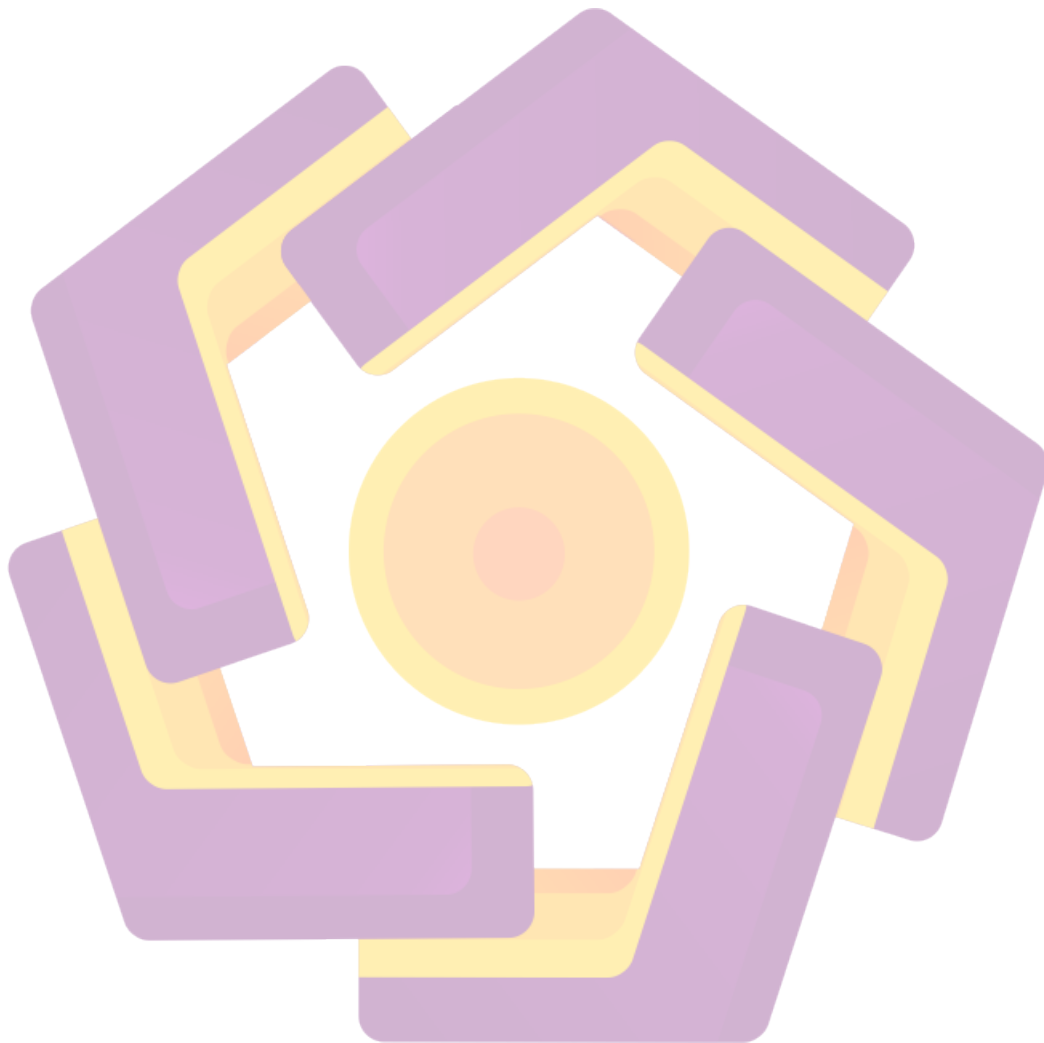
2.2.4 Animasi .....	9
2.2.5 <i>Frame by Frame</i> .....	10
2.2.6 Literasi .....	10
2.2.7 Motion graphic.....	10
2.2.8 <i>Dubbing</i> .....	10
2.2.9 <i>Backsound</i> .....	10
2.2.10 <i>Adobe after effects</i> .....	11
2.2.11 Adobe Illustrator .....	11
2.2.12 Finishing .....	11
<b>BAB III Tinjauan umum</b> .....	12
3.1 Metode Pengumpulan Data .....	12
3.2 Deskripsi Singkat Objek.....	18
3.2.1 Sekolah Dasar .....	18
3.2.2 Literasi .....	19
3.2.3 Animasi.....	19
3.3 Analisis Kebutuhan Animasi.....	20
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	21
4.1 Langkah Pembuatan .....	21
4.1.1 Pra-Produksi.....	21
4.1.2 Produksi .....	31
4.1.3 Pasca Produksi .....	52

BAB V PENUTUP..... 54

    5.1 Kesimpulan ..... 54

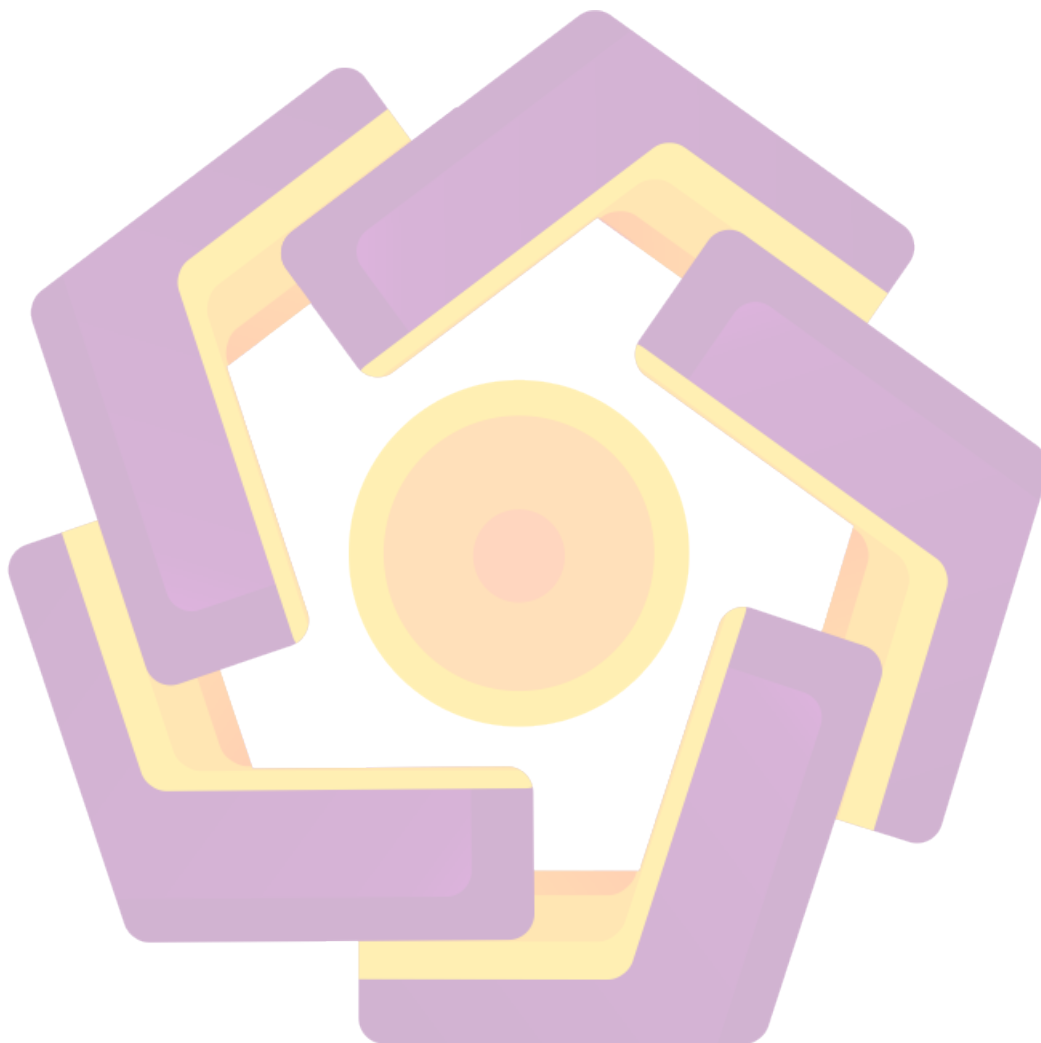
    5.2 Saran ..... 54

DAFTAR PUSTAKA ..... 56



**DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Tampilan visual..... 43



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pembuatan Kuesioner di <i>google form</i> .....	12
Gambar 2. Penyebaran link kuesioner melalui sosial media.....	13
Gambar 3. Penguploadan video animasi di Youtube.....	13
Gambar 4. Nama- nama <i>responses</i> .....	14
Gambar 5. Email <i>Responses</i> .....	14
Gambar 6. Pertanyaan 1 .....	15
Gambar 7. Pertanyan 2.....	15
Gambar 8. Pertanyaan 3 .....	16
Gambar 9. Pertanyaan 4 .....	16
Gambar 10. Pertanyaan 5 .....	17
Gambar 11. Pertanyaan 6 .....	17
Gambar 12. Pertanyaan 7 .....	18
Gambar 13. Langkah Pembuatan Video Animasi.....	21
Gambar 14. Tampilan <i>scene</i> 1.....	25
Gambar 15. Tampilan <i>scene</i> 2 dan 3.....	26
Gambar 16. Tampilan <i>scene</i> 4.....	27
Gambar 17. Tampilan <i>scene</i> 5.....	28
Gambar 18. Peralatan yang digunakan .....	30
Gambar 19. Proses pembuatan objek gambar .....	31
Gambar 20. Sketsa Karakter Utama.....	32
Gambar 22. Hasil Line art objek gambar karakter utama .....	33

Gambar 25. Pallet Warna .....	34
Gambar 26. Fill shape dan Color Piceker .....	34
Gambar 27. penggunaan Selesion Tool (V) untuk seleksi rambut .....	35
Gambar 28. Eyeddroper Tool (I).....	35
Gambar 29. Layer Warna.....	36
Gambar 30. Hasil pewarnaan rambut.....	36
Gambar 31. Hasil keseluruhan perwarnaan karakter utama.....	37
Gambar 32. pembuatan line art shadow pada rambut.....	37
Gambar 33. Pemberian warna pada shadow .....	38
Gambar 35. Tampilan layeri .....	39
Gambar 36. Dilakukanya pengaturan layer.....	39
Gambar 37. hasil pengaturan Opacity.....	40
Gambar 38. Hasil akhir karakter utama .....	40
Gambar 39. Background scene pertama.....	41
Gambar 40. Tampilan visual scene pertama .....	42
Gambar 41. Proses layering .....	42
Gambar 42. Contoh Pengeditan Pembuatan <i>Dubbing</i> .....	45
Gambar 43. Contoh Pengeditan Pembuatan <i>Backsound</i> .....	46
Gambar 44. Pembuatan composition .....	48
Gambar 45. Impor tampilan visual scene pertama beserta dubbing .....	49
Gambar 46. Proses penganimasian objek dengan metode frame by frame.....	50
Gambar 47. Memasukan <i>Dubbing</i> .....	51
Gambar 48. Setting Kamera.....	51

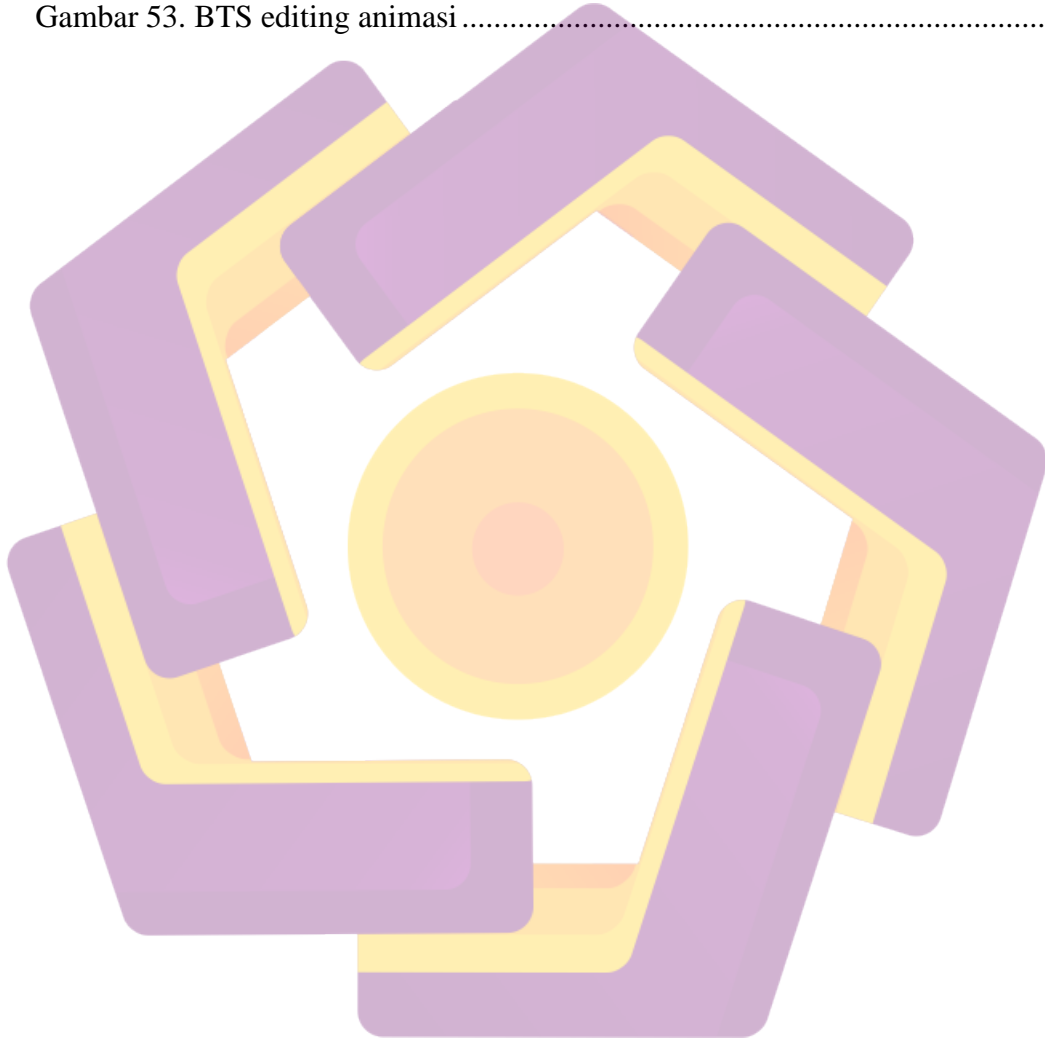
Gambar 49. Proses Mixing ..... 52

Gambar 50. Proses Exporting ..... 53

Gambar 51. BTS pembuatan *dubbing* ..... 59

Gambar 52. BTS pembuatan backsound ..... 60

Gambar 53. BTS editing animasi ..... 60



## INTISARI

Animasi adalah hasil pengolahan suatu gambar atau objek yang dapat bergerak. Awalnya animasi dibuat menggunakan lembaran-lembaran kertas yang kemudian diputar sehingga terbentuklah suatu efek objek yang bergerak. Pada perkembangannya, pembuatan animasi dengan bantuan komputer dan perangkat lunak animasi menjadi sangat mudah dan cepat..

Sudah banyak perangkat lunak dengan fitur-fitur yang disediakan dengan gratis untuk membuat animasi. Dengan banyaknya perangkat lunak gratis untuk membuat animasi, perkembangan animasi menjadi meningkat khususnya di Indonesia, baik itu sebagai animasi game ataupun film. Namun dengan perkembangan tersebut, hanya sedikit konten – konten animasi yang memberikan unsur pengenalan literasi bagi anak – anak.

Oleh karena itu, pada tugas akhir ini akan dibuat sebuah animasi menggunakan perangkat lunak yang memiliki unsur pendidikan bagi masyarakat dan anak – anak agar dapat memberikan manfaat dari hasil pembuatan film animasi ini. Selain itu, penulis berharap animator – animator Indonesia dapat lebih bersemangat dalam menghasilkan sebuah animasi yang dapat memberikan lebih banyak unsur edukasi.

**Kata kunci: Animasi, Literasi, Motion graphic**



## **ABSTRACT**

*Animation is the result of processing an image or object that can move. Initially the animation was made using sheets of paper which were then rotated to form a moving object effect. In its development, making animation with the help of computers and animation software has become very easy and fast.*

*There are many software with features that are provided for free to create animations. With so many free software to create animation, the development of animation is increasing, especially in Indonesia, be it as an animated game or film. However, with these developments, there is only a small amount of animated content that provides an element of literacy introduction for children.*

*Therefore, in this final project an animation will be made using software that has educational elements for the community and children so that they can benefit from the results of making this animated film. In addition, the author hopes that Indonesian animators can be more enthusiastic in producing an animation that can provide more educational elements.*

**Keyword: Animation, literacy, Motion graphic**

