

**RANCANG BANGUN KONTEN VIDEO ANIMASI 2D UNTUK CHANNEL
YOUTUBE RRI JOGJA OFFICIAL SEBAGAI
INFORMASI DAN EDUKASI**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Farhan Setya Aditya 18.02.0181

Riveno Rama Legawa 18.02.0212

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**RANCANG BANGUN KONTEN VIDEO ANIMASI 2D UNTUK CHANNEL
YOUTUBE RRI JOGJA OFFICIAL SEBAGAI
INFORMASI DAN EDUKASI**

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 Manajemen Informatika.



Disusun oleh:

Farhan Setya Aditya 18.02.0181

Riveno Rama Legawa 18.02.0212

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**RANCANG BANGUN KONTEN VIDEO ANIMASI 2D UNTUK
CHANNEL YOUTUBE RRI JOGJA OFFICIAL
SEBAGAI INFORMASI DAN EDUKASI**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Farhan Setya Aditya (18.02.0181)

Riveno Rama Legawa (18.02.0212)

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada Tanggal 03 agustus 2022

Dosen Pembimbing

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

TUGAS AKHIR

**RANCANG BANGUN KONTEN VIDEO ANIMASI 2D UNTUK
CHANNEL YOUTUBE RRI JOGJA OFFICIAL
SEBAGAI INFORMASI DAN EDUKASI**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Farhan Setya Aditya (18.02.0181)

Riveno Rama Legawa (18.02.0212)

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada Tanggal 17 November 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

**Bayu Setiaji, M.Kom
NIK : 190302216**

**Ahlihi Masruro, M.Kom
NIK : 190302148**

Tanda Tangan

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 03 Agustus 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

**Hanif AlFattah, M.kom
NIK. 190302096**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini :

1. Nama Mahasiswa : Farhan Setya Aditya
NIM : 1. 18.02.0181
2. Nama Mahasiswa : Riveno Rama Legawa
NIM : 2. 18.02.0212

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

RANCANG BANGUN KONTEN VIDEO ANIMASI 2D UNTUK CHANNEL YOUTUBE RRI JOGJA OFFICIAL SEBAGAI INFORMASI DAN EDUKASI

Dosen Pembimbing : Tonny Hidayat, M.Kom

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 ketidak benaran 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, 9 November 2022

Yang Menyatakan



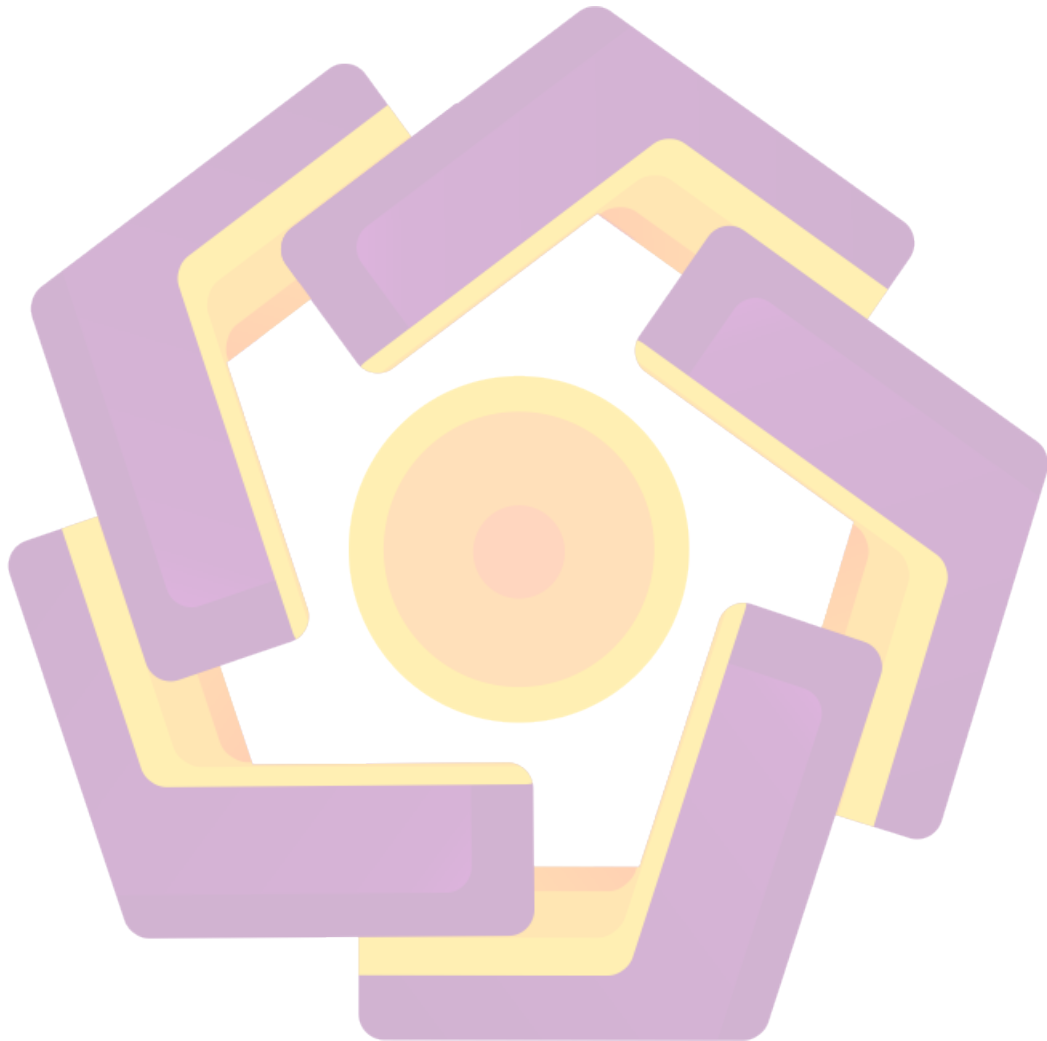
(Farhan Setya Aditya)



(Riveno Rama Legawa)

HALAMAN MOTTO

“TETAPLAH BERUSAHA WALAUPUN TIDAK DIHARGAI”



HALAMAN PERSEMBAHAN

Kami semua mengucapkan terimakasih terutama kepada Allah SWT yang telah memperlancar Tugas Akhir ini sampai dengan sidang. Tidak lupa kita sangat berterimakasih kepada orang tua kita yang sudah mensupport kita dengan doa dan materi. Serta orang-orang terdekat dengan kita seperti pacar sahabat dan kerabat, yang juga sudah memberikan support dan doa kepada kami semua agar diberikan kelancaran selama menjalankan Pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.



KATA PENGANTAR

Kami panjatkan puji syukur kami kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan hidayahnya dan memberi kami kesempatan dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir (TA) yang kami buat ini. Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir(TA) bagi para Mahasiswa dari Program Studi Manajemen Informatika. Laporan Tugas Akhir ini merupakan salah satu upaya dalam meramaikan kembali channel Radio Republik Indonesia Yogyakarta dikalangan masyarakat. Dan kami mengharapkan Laporan Tugas Akhir ini akan memberi banyak manfaat bagi kami para mahasiswa maupun bagi pembaca.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak terkait Laporan Tugas Akhir yang telah memberi dukungan moral juga bimbingannya pada kami. Ucapan terimakasih ini kami tunjukan kepada:

1. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom, selaku dosen pembimbing tugas akhir.
2. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom selaku ketua program studi Manajemen
3. Bapak
4. Bapak Ibrahim Hamadi, S. PT selaku ketua bidang media baru Radio Republik Indonesia Yogyakarta
5. Para karyawan Radio Republik Indonesia Yogyakarta yang telah mengarahkan kami.

Susunan Laporan Tugas Akhir ini sudah dibuat dengan sebaik-baiknya, namun tentu masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu jika ada kritik atau saran apapun yang sifatnya membangun bagi penulis,dengan senang hati akan penulis terima.

DAFTAR ISI

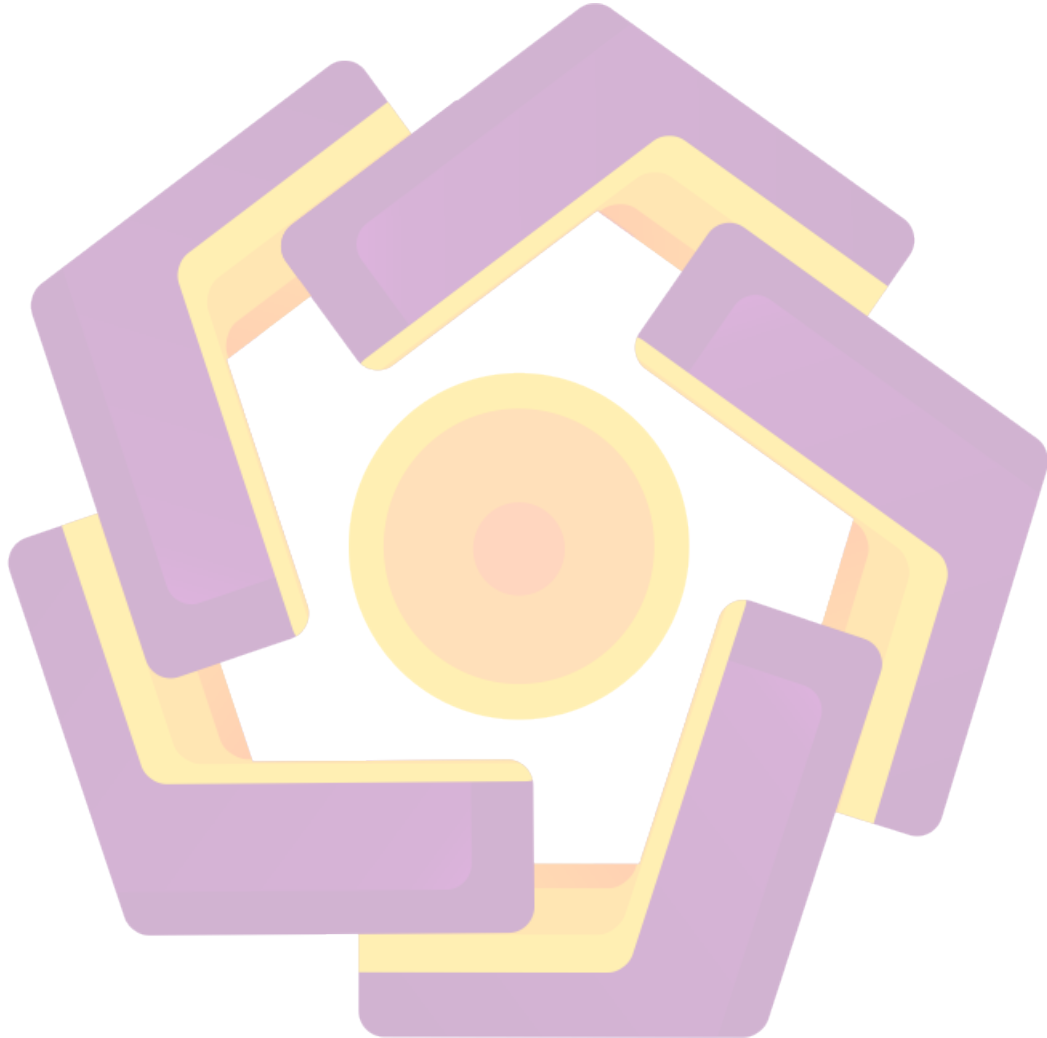
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan Penelitian	1
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Sistematika Penulisan.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Multimedia	4
2.2 Komponen Multimedia	5
2.2.1 Audio/Suara	5
2.2.2 Video	5
2.2.3 Gambar/Image	6
2.2.4 Teks.....	6
2.3 Jenis-Jenis Animasi.....	6
2.4 Metode untuk Mengontrol Animasi.....	9
2.4.1 Full Explicit Control	9
2.4.2 Prodenial Control	10
2.4.3 Constraint-Based System	10
2.4.4 Tracking Live Action	10
2.5 Komponen Animasi	10
2.6 Resolusi Video	10
2.7 Adobe Animate.....	11
2.8 Definisi Konten.....	12
2.9 Definisi Animasi 2D	13
BAB III METODE PENELITIAN.....	14
3.1 Tinjauan Umum	14
3.1.1 Objek Masalah.....	14
3.1.2 Deskripsi Masalah.....	14

3.1.3 Solusi Permasalahan	15
3.1.4 Analisis Kebutuhan.....	15
BAB IV PEMBAHASAN	22
4.1 Implementasi	22
4.1.1 Pra produksi.....	22
4.2 Produksi.....	28
4.2.1 Adobe Illustrator	28
4.2.2 Adobe Premiere	31
4.2.3 Hasil dan Evaluasi	39
4.2.4 Revisi	39
BAB V PENUTUP.....	34
5.1 Kesimpulan.....	34
5.2 Saran	34
DAFTAR PUSTAKA.....	35
LAMPIRAN KONTEN YANG DI UPLOAD.....	36



DAFTAR TABEL

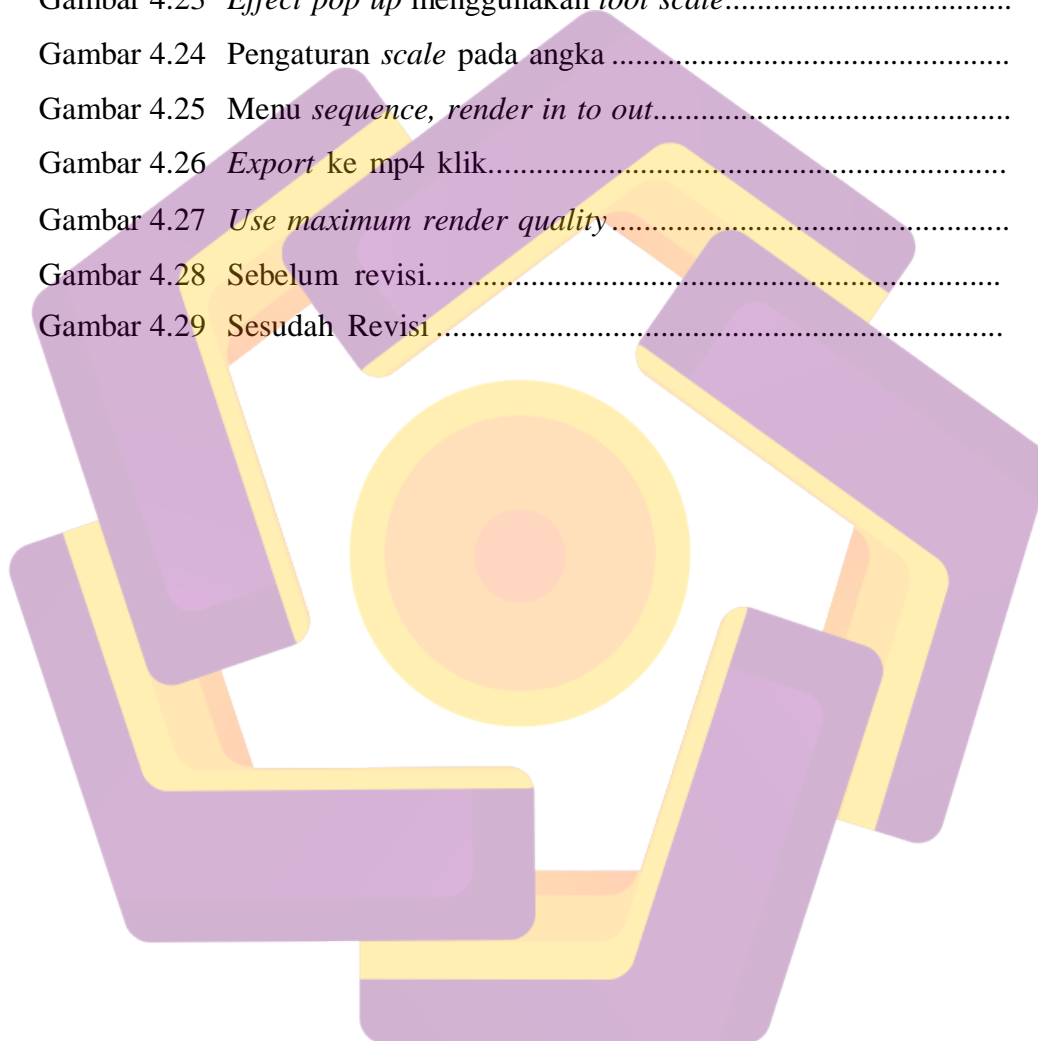
Tabel 4.1 Asset.....	26
----------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Animasi Frame.....	7
Gambar 2.2	Animasi Sprite	8
Gambar 2.3	Animasi Path.....	8
Gambar 2.4	Animasi Spline.....	9
Gambar 2.5	Animasi Vektor.....	9
Gambar 3.1	23
Gambar 3.2	23
Gambar 3.3	24
Gambar 3.4	24
Gambar 3.5	25
Gambar 3.6	25
Gambar 3.7	26
Gambar 4.1	Surat Izin Penelitian	22
Gambar 4.2	Tampilan Awal <i>Adobe Illustrator</i>	28
Gambar 4.3	Tampilan awal <i>Footage</i> sebelum di edit	29
Gambar 4.4	Menu <i>Tracing</i> pada menu <i>tools</i>	29
Gambar 4.5	Hasil <i>tracing</i> /pemilihan gambar	29
Gambar 4.6	<i>Coloring</i> atau pewarnaan dengan menggunakan <i>tool (Fill)</i>	30
Gambar 4.7	Hasil akhir dari <i>tracing</i> dan <i>coloring</i>	30
Gambar 4.8	<i>Export as</i>	31
Gambar 4.9	Tampilan awal dari <i>Adobe Premiere Pro 2021</i>	31
Gambar 4.10	<i>Asset</i> yang sudah di edit	32
Gambar 4.11	<i>Asset</i> dalam <i>timeline panel</i>	32
Gambar 4.12	<i>Asset</i> di dalam program panel.....	32
Gambar 4.13	Menyesuaikan posisi <i>project</i>	33
Gambar 4.14	<i>Effect</i> mengecil membesar.....	33
Gambar 4.15	Tampilan <i>source panel</i> pilih <i>tool motion</i>	34
Gambar 4.16	<i>Togel</i>	34
Gambar 4.17	<i>Effect</i> pergerakan tangan	35

Gambar 4.18	Penyatuan antara tangan dan tubuh.....	35
Gambar 4.19	Pemotongan <i>frame</i> menjadi bagian kecil-kecil.....	35
Gambar 4.20	<i>Frame</i> dengan gerakannya berbeda	36
Gambar 4.21	Block <i>frame</i>	36
Gambar 4.22	Pengaturan angka	37
Gambar 4.23	<i>Effect pop up</i> menggunakan <i>tool scale</i>	37
Gambar 4.24	Pengaturan <i>scale</i> pada angka	37
Gambar 4.25	Menu <i>sequence, render in to out</i>	38
Gambar 4.26	<i>Export ke mp4</i> klik.....	38
Gambar 4.27	<i>Use maximum render quality</i>	39
Gambar 4.28	Sebelum revisi.....	40
Gambar 4.29	Sesudah Revisi	40



INTISARI

Konten youtube animasi 2d pada umumnya dirancang untuk menyampaikan pesan berupa informasi yang mendidik. Bukan mempromosikan produk melainkan media informasi yang ditujukan untuk mengubah opini dan meningkatkan kesadaran masyarakat terkait isu-isu fundamental, serta menyebarkan informasi dengan cepat dan efisien. Dalam keadaan pandemi seperti ini seorang Animator membuat sebuah konten youtube video animasi 2d tentang protokol kesehatan di era adaptasi kebiasaan baru diantaranya berbelanja ke pasar tradisional, berkunjung ke caffe, dan berolahraga di masa pandemi. Video animasi 2d ini bertujuan untuk menyadarkan kepada masyarakat betapa penting dan mahalny kesehatan kita saat ini. Dengan adanya konten youtube video animasi 2d ini berharap kasus covid-19 di Indonesia bisa menurun dan mengembalikan ekonomi masyarakat Indonesia.

Kata kunci : Konten youtube video animasi 2d, Covid19.



ABSTRACT

2d animated youtube content is generally designed to convey messages in the form of educational information. Not promoting products but information media aimed at changing opinions and increasing public awareness regarding fundamental issues, as well as disseminating information quickly and efficiently. In a pandemic like this, an animator creates a 2d animated youtube video about health protocols in the era of adapting new habits, including shopping at traditional markets, visiting cafes, and exercising during a pandemic. This 2d animation video aims to make people aware of how important and expensive our health is today. With this 2d animated youtube video content, it is hoped that the Covid-19 case in Indonesia can decrease and restore the economy of the Indonesian people.

Keywords : *2d animation video youtube content, Covid-19*

