

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “STOP BULLYING UNTUK ANAK  
SEKOLAH DASAR” DI SD MUHAMMADIYAH KARANGWARU  
YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

**Tamia Aisyah Larasati**

**16.02.9349**

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

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “STOP BULLYING UNTUK ANAK  
SEKOLAH DASAR” DI SD MUHAMMADIYAH KARANGWARU  
YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Diploma  
pada Program Studi Manajemen Informatika



disusun oleh

**Tamia Aisyah Larasati**

**16.02.9349**

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

## **PERSETUJUAN**

### **TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “STOP BULLYING UNTUK ANAK SEKOLAH  
DASAR” DI SD MUHAMMADIYAH KARANGWARU YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tamia Aisyah Larasati**

**16.02.9349**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 9 Januari 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Mei P Kurniawan, M.Kom.**

**NIK. 190302187**

## **PENGESAHAN**

## **TUGAS AKHIR**

### **PEMBUATAN ANIMASI 2D “STOP BULLYING UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR” DI SD MUHAMMADIYAH KARANGWARU YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tamia Aisyah Larasati**

**16.02.9349**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 20 Februari 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ika Asti Astuti, S.kom., M.Kom**

**NIK. 190302391**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**

**NIK. 190302164**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 20 Februari 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 16 Maret 2021



Tamia Aisyah Larasati

NIM. 16.02.9349

## MOTTO

”If you can dream it, you can do it!” (Walt Disney)

”Akeh durung mesti cukup, sitik durung mesti kurang, sing penting kudu terus bersyukur lan nrimo ing pandum”

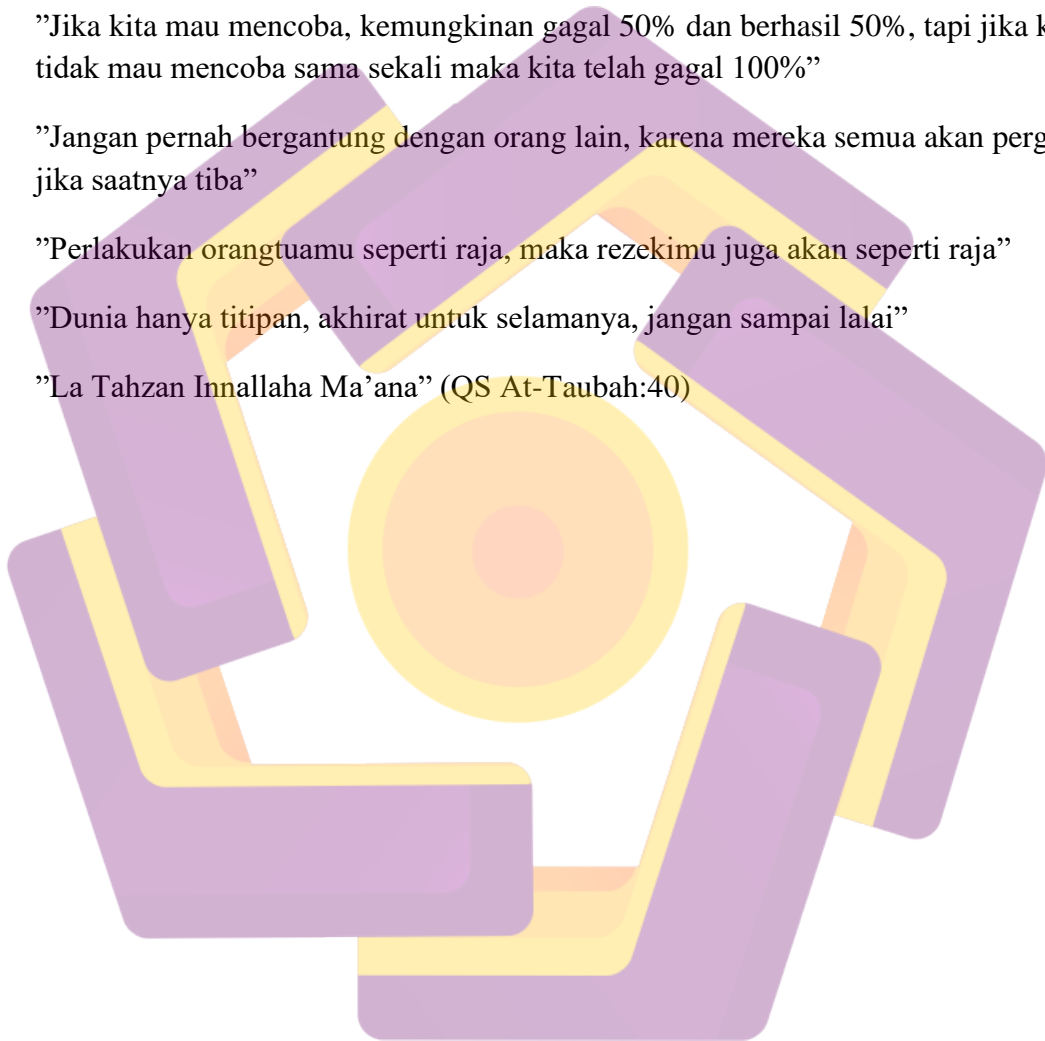
”Jika kita mau mencoba, kemungkinan gagal 50% dan berhasil 50%, tapi jika kita tidak mau mencoba sama sekali maka kita telah gagal 100%”

”Jangan pernah bergantung dengan orang lain, karena mereka semua akan pergi jika saatnya tiba”

”Perlakukan orangtuamu seperti raja, maka rezekimu juga akan seperti raja”

”Dunia hanya titipan, akhirat untuk selamanya, jangan sampai lalai”

”La Tahzan Innallaha Ma’ana” (QS At-Taubah:40)



## PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat-Nya selama ini, hingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Dengan segala kerendahan hati saya ucapkan terima kasih kepada setiap pihak yang terkait atas terselesaikannya tugas akhir ini. Tanpa mengurangi rasa hormat saya persembahkan tugas akhir ini untuk:

1. Ibu saya yang telah berjuang melawan leukemia selama pengerjaan tugas akhir ini, **Lita Trianingsih**. Terimakasih telah melahirkan saya di dunia ini, dan aku sangat bangga memiliki ibu sepertimu, maaf karena belum bisa membuatmu bangga. Terimakasih sudah bertahan selama satu tahun untuk berjuang melawan kanker darah meskipun pada akhirnya Allah lebih menyayangimu dan memintamu kembali. Semoga engkau diberikan tempat terbaik disisi Allah SWT.
2. Ayah saya, **Ahmad Maulana**. Terimakasih atas dukungannya selama ini dan telah menjadi ayah yang hebat, ayah yang selalu mampu menguatkan anak-anak nya setiap kali aku dan adek bersedih karena teringat ibu.
3. Adik saya, **Muhammad Bima Yudha**. Teman bercerita, ribut, dan andalanque. Sehari gak berantem, rumah terasa sepi, tapi kalo berantem terus, ayah yang pusing wkwk.
4. Umi, om Ari, Bulik Yanti, Teh Ita, Budhe Lilis dan para sepupu: Mas Rahma, Mas Zeta, Mba Putri, dek Rivan, dek Eva, Amanda dan tidak terlupakan ponakan tergemoy ku Zean yang selalu bikin semua orang happy. Terimakasih atas supportnya selama ini, semoga dengan terselesaikan TA ini saya sudah membuat kalian bangga.
5. Bapak Slamet selaku kepala sekolah SD Muhammadiyah Karangwaru Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian di tempat ini.

6. Bapak Mei P. Kurniawan , selaku dosen pembimbing saya, terimakasih atas segala bantuan dan bimbingannya selama pengerjaan Tugas Akhir ini.
7. Sahabat saya Adinda Nora Krisna Febriza, terimakasih sudah selalu ada setiap dibutuhkan, terimakasih sudah mau mendengar segala keluhan saya selama hampir 11 tahun ini, makasih udah selalu support dan memberikan kritik saran.
8. Sahabat saya di SMP yaitu Riza, Armas dan Cikal , dan sahabat saya di SMA, Diana, Tiku, Tacik,, Tata, terimakasih atas dukungannya dan semangatnya selama ini.
9. Anggota grup ‘Menantu Idaman Mertua’ yaitu Nisa, Fatma, Sita, terimakasih atas support kalian selama ini dan terimakasih sudah mau membantu serta menjadi tempat bercerita saya selama ini.
10. Dan berbagai pihak yang telah membantu saya selama pengerjaan Tugas Akhir ini yang sempat tertunda lama, serta untuk orang-orang yang menanyakan “Kapan Wisuda?” ni ya aku dah selesaiin dan aku udah capek kalian tanyain terus 😊



## KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Assalamualaikum wr.wb

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, tidak lupa sholawat serta salam penulis limpahkan kepada nabi Muhammad SAW beserta para keluarga dan sahabatnya, berkat bantuan dan dorongan dari semua pihak yang telah membantu terselesainya tugas akhir ini. Adapun judul tugas akhir : **PEMBUATAN ANIMASI 2D “STOP BULLYING UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR” DI SD MUHAMMADIYAH KARANGWARU YOGYAKARTA**. Maka dengan itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih atas segala petunjuk, bimbingan dan bantuannya kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto M.M selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Orang tua yang selalu memberikan semangat dan do'a kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Hanif AL Fatta, M.Kom selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer
4. Mei P. Kurniawan, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan dukungan selama pembuatan Tugas Akhir ini.
5. Teman-teman D3 MI 02 angkatan 2016 yang telah memberi semangat serta dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Pihak SD Muhammadiyah Karangwaru, terimakasih banyak karena telah mengijinkan penulis untuk melakukan penelitian.
7. dan kepada semua pihak yang telah banyak membantu yang tidak dapat penulis ungkapkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa menyelesaikan tugas akhir ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dari semua pihak yang ingin memberikan saran baiknya demi perkembangan positif bagi penulis. Demikian tugas akhir ini penulis susun, semoga dapat bermanfaat bagi semua pihak dan penulis sendiri. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 20 Februari 2021

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERSETUJUAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xviii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan tujuan penelitian .....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.5.2 Metode Analisis .....	4
1.5.3 Metode Perancangan .....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>

2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 Animasi .....	8
2.2.2 Penggunaan Film Animasi .....	9
2.2.3 12 Prinsip Dasar Animasi.....	10
2.2.4 Teknik Animasi.....	18
2.2.5 Proses Pembuatan Animasi .....	20
2.3 Analisa Kebutuhan Sistem .....	24
2.3.1 Kebutuhan sistem fungsional .....	24
2.3.2 Kebutuhan sistem non fungsional .....	25
<b>BAB III TINJAUAN UMUM.....</b>	<b>27</b>
3.1 SD Muhammadiyah Karangwaru Yogyakarta .....	27
3.2 Visi, Misi dan Tujuan SD Muhammadiyah Karangwaru Yogyakarta. ....	28
3.2.1 Visi .....	28
3.2.2 Misi .....	28
3.2.3 Tujuan .....	28
3.3 Logo SD Muhammadiyah Karangwaru Yogyakarta.....	29
3.4 Struktur Organisasi SD Muhammadiyah Karangwaru .....	30
3.5 Kebutuhan Fungsional .....	31
3.6 Kebutuhan Non Fungsional.....	31
3.6.1 Kebutuhan Perangkat Keras .....	31
3.6.2 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	32
3.7 Pra Produksi .....	32

3.7.1 Ide Cerita .....	32
3.7.2 Logline .....	33
3.7.3 Sinopsis .....	33
3.7.3.1 Karakter Miko .....	35
3.7.3.2 Karakter Roki .....	35
3.7.3.3 Karakter Loli .....	36
3.7.3.4 Karakter Dino .....	36
3.7.4 Story Board .....	37
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>46</b>
4.1 Tahap Produksi.....	46
4.1.1 Pembuatan Objek Animasi.....	46
4.1.2 Proses Coloring .....	49
4.1.3 Pembuatan Background .....	50
4.1.4 Pembuatan Pengisi Suara Animasi (dubbing).....	51
4.1.5 Animating.....	56
4.2 Tahap Pasca Produksi .....	59
4.2.1 Compositing .....	59
4.2.2 Sound Effect dan Music .....	62
4.2.3 Rendering .....	62
4.3 Penerapan 12 Prinsip Animasi .....	65
4.4 Penyerahan Ke Pihak Sekolah .....	67
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>68</b>
5.1 Kesimpulan .....	68

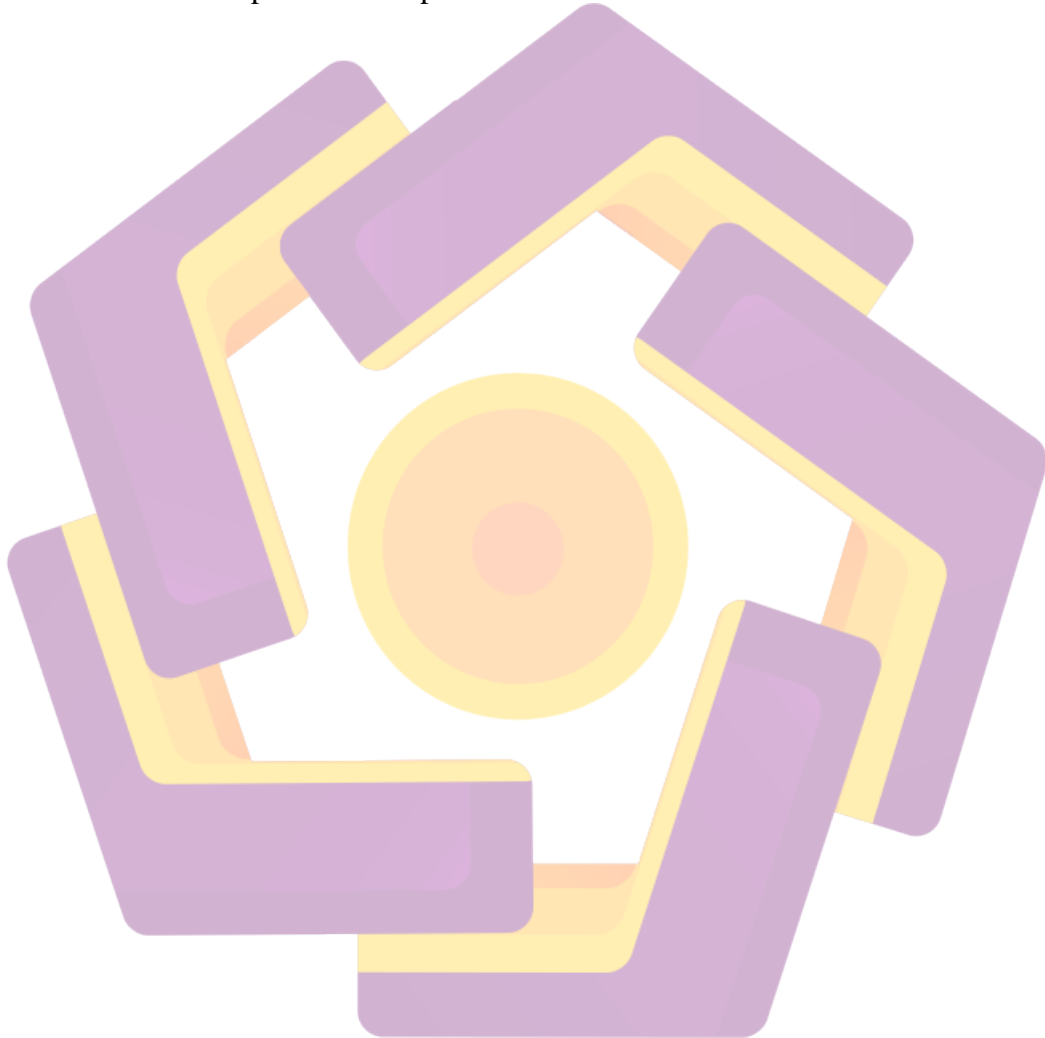
5.2 Saran..... 68

**DAFTAR PUSTAKA ..... 70**



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
Tabel 3.1 Storyboard .....	37
Tabel 4.1 Penerapan 12 Prinsip Animasi .....	65



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash and Stretch .....	10
Gambar 2.2 Anticipation .....	11
Gambar 2.3 Staging.....	12
Gambar 2.4 Straight Ahead and Pose to Pose.....	12
Gambar 2.5 Follow Through and Overlapping Action .....	13
Gambar 2.6 Slow in-Slow out.....	14
Gambar 2.7 Arcs .....	14
Gambar 2.8 Secondary Action .....	15
Gambar 2.9 Timing .....	16
Gambar 2.10 Exaggeration.....	16
Gambar 2.11 Solid Drawing .....	17
Gambar 2.12 Appeal .....	17
Gambar 2.13 Pergerakan Mulut Animasi.....	23
Gambar 3.1 Logo SD Muhammadiyah Karangwaru .....	29
Gambar 3.2 Struktur Organisasi SD Muhammadiyah Karangwaru.....	30
Gambar 3.3 Karakter Miko .....	35
Gambar 3.4 Karakter Roki .....	35
Gambar 3.5 Karakter Loli .....	36
Gambar 3.6 Karakter Dino.....	36
Gambar 4.1 Loading Screen Adobe Illustrator CC 2017 .....	46
Gambar 4.2 Pengaturan Lembar Kerja.....	47
Gambar 4.3 tool Adobe Illustrator CC 2017 .....	47
Gambar 4.4 Memvisualisasikan Hasil Sketsa .....	48
Gambar 4.5 Pewarnaan Objek.....	48
Gambar 4.6 Bagian Objek yang diwarnai .....	49



Gambar 4.7 Color Picker.....	49
Gambar 4.8 Karakter Animasi yang Sudah diwarnai.....	50
Gambar 4.9 Sketsa Background Hutan .....	50
Gambar 4.10 Background Hutan.....	51
Gambar 4.11 Loading Screen Adobe Audition.....	52
Gambar 4.12 Tombol Record dan Pause.....	52
Gambar 4.13 Tampilan lembar kerja Adobe Audition.....	53
Gambar 4.14 Seleksi Suara Noise .....	53
Gambar 4.15 Capture Noise Print .....	54
Gambar 4.16 Seleksi semua suara.....	54
Gambar 4.17 Noise Reduction .....	55
Gambar 4.18 Menghilangkan Bagian Suara Noise .....	55
Gambar 4.19 Loading Screen Adobe Animate CC 2018.....	56
Gambar 4.20 Pengaturan ukuran lembar kerja.....	57
Gambar 4.21 import bahan ke library Adobe Animate.....	57
Gambar 4.22 timeline Adobe Animate .....	58
Gambar 4.23 Keyframe.....	58
Gambar 4.24 Classic tween.....	59
Gambar 4.25 Loading Screen Adobe Premiere CC 2019 .....	60
Gambar 4.26 New Project Premiere.....	60
Gambar 4.27 Library Premiere .....	61
Gambar 4.28 Bahan yang Telah di Import ke Timeline Premiere .....	61
Gambar 4.29 Timeline Premiere .....	62
Gambar 4.30 Menu Export.....	63
Gambar 4.31 Format Video Rendering.....	63
Gambar 4.32 Proses Rendering.....	64
Gambar 4.33 Folder Penyimpanan Hasil Render.....	64

## INTISARI

Pengaruh teknologi informasi dan komunikasi di zaman sekarang ini memiliki peranan yang besar. Informasi menjadi lebih mudah diakses dengan adanya teknologi informasi yang semakin berkembang. Namun dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat, tidak hanya memberikan dampak positif saja, tetapi juga dampak negatif. Salah satunya adalah penggunaan teknologi informasi yang dapat merugikan orang lain, salah satunya adalah kasus bullying yang semakin banyak terjadi di dunia pendidikan maupun di sosial media.

Perkembangan animasi di dunia tidak dapat dipungkiri lagi telah berkembang pesat. Penyampaian informasi atau pesan kepada masyarakat melalui media animasi akan terlihat lebih menarik dan interaktif. Film animasi 2D yang akan dibuat ini akan melalui tiga tahapan yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Dengan perkembangan dunia animasi yang semakin pesat, dan semakin banyaknya kasus bullying yang terjadi di dunia pendidikan, mendorong penulis untuk membuat sebuah film animasi 2D untuk mengedukasi anak-anak di SD Muhammadiyah Karangwaru Yogyakarta.

**Kata Kunci:** Animasi 2D, Adobe Animate, Adobe Illustrator, Adobe Premiere, Video Edukasi

## **ABSTRACT**

*The influence of information and communication technology today has a big role. Information has become more accessible with the development of information technology. However, with the very rapid development of information technology, it has not only had a positive impact, but also a negative impact. One of them is the use of information technology that can harm others, one of which is the case of bullying which is increasingly occurring in the world of education and on social media.*

*The development of animation in the world has undeniably developed rapidly. Delivering information or messages to the public through animation media will look more attractive and interactive. The 2D animated film that will be made will go through three stages, namely pre-production, production and post-production.*

*With the increasingly rapid development of the world of animation, and the increasing number of bullying cases that occur in the world of education, it has prompted the author to make a 2D animated film to educate children at Muhammadiyah Karangwaru Elementary School in Yogyakarta.*

**Keyword:** *2D animation, Adobe Animate, Adobe Illustrator, Adobe Premiere, Educational Video*