

**PEMBUATAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN  
JENIS TUMBUHAN BAGI ANAK SEKOLAH DASAR DI  
WILAYAH WAMENA PAPUA**

**TUGAS AKHIR**



diajukan oleh:

**Nama : Ramadhan Rabbani**

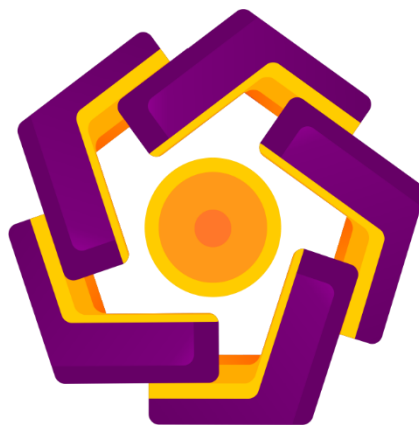
**NIM : 18.01.4236**

**PROGRAM DIPLOMA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2023**

**PEMBUATAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN  
JENIS TUMBUHAN BAGI ANAK SEKOLAH DASAR DI  
WILAYAH WAMENA PAPUA**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Ahli Madya  
Komputer Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



diajukan oleh

**Nama : Ramadhan Rabbani**

**NIM : 18.01.4236**

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

**2023**

# HALAMAN PERSETUJUAN

## TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN JENIS  
TUMBUHAN BAGI ANAK SEKOLAH DASAR DI WILAYAH WAMENA**

**PAPUA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ramadhan Rabbani**

**18.01.4236**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 22 Agustus 2023

**Dosen Pembimbing,**

  
**Ahlihi Masruro, M.Kom**

**NIK. 190302148**

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN  
JENIS TUMBUHAN BAGI ANAK SEKOLAH DASAR DI  
WILAYAH WAMENA PAPUA**

yang disusun dan diajukan oleh

**Ramadhan Rabbani**

18.01.4236

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Agustus 2023

**Nama Penguji**

**Susunan Dewan Penguji**

**Tanda Tangan**

Arvin Claudy Frobenius, M.Kom  
NIK. 190302495

Ria Andriani, M.Kom  
NIK. 190302458



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya komputer  
Tanggal 22 Agustus 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.  
NIK. 190302096

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini.

Nama mahasiswa : **Ramadhan Rabbani**  
NIM : **18.01.4236**

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

### **PEMBUATAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA PENGENALAN JENIS TUMBUHAN BAGI ANAK SEKOLAH DASAR DI WILAYAH WAMENA PAPUA**

Dosen Pembimbing : **Ahlihi Masruro, 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 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, 22 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



Ramadhan Rabbani

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan atas dukungan dari orang-orang tercinta, sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya haturkan rasa syukur dan terima kasih kepada:

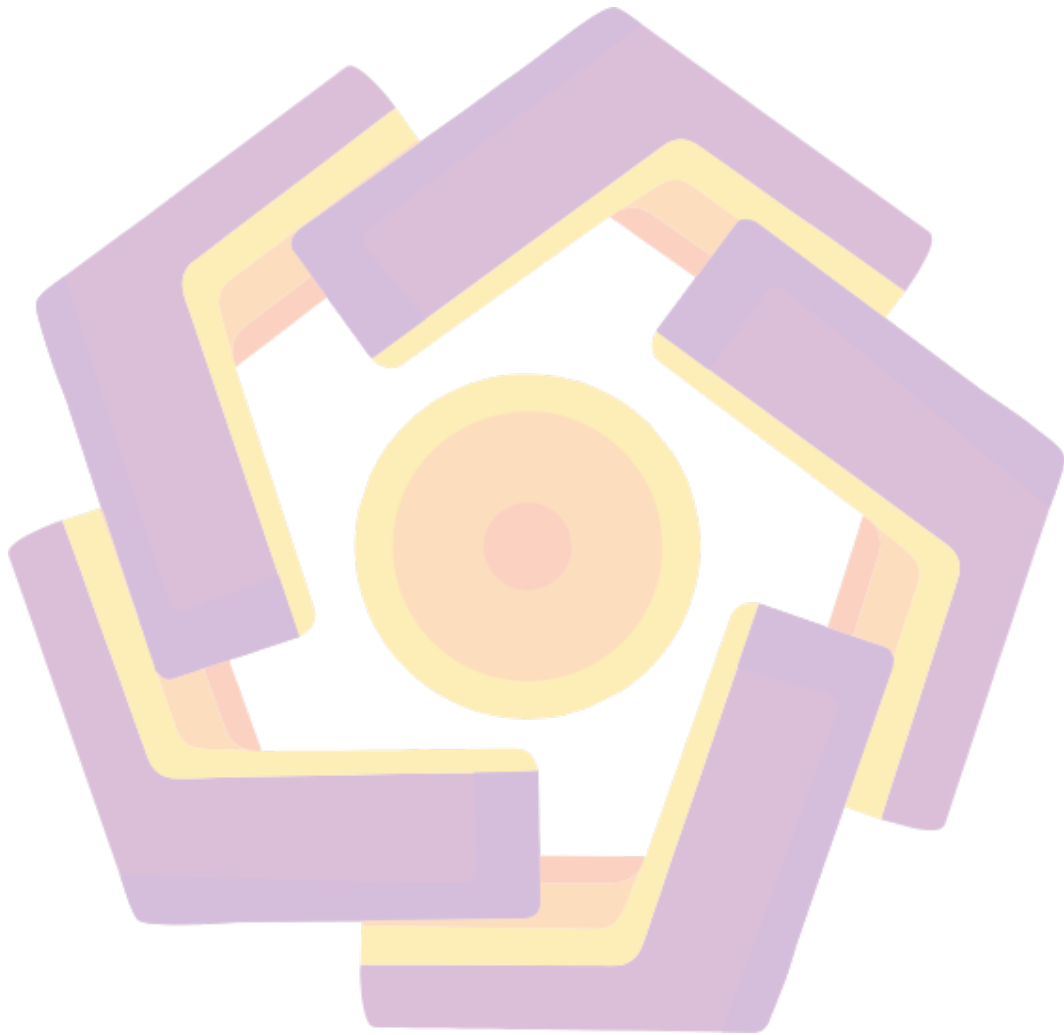
1. Tuhan Yang Maha Esa, karena atas izin dan karunia-Nya maka tugas akhir ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji dan syukur yang tak terhingga pada Tuhan semesta alam yang meridhoi dan mengabulkan segala doa.
2. Orang tua yang selalu saya cintai dan keluarga besar saya yang senantiasa memberi doa dan dukungan yang begitu besar selama masa kuliah.
3. Bapak Ahlihi Masruro, M.Kom selaku dosen pembimbing saya yang telah tulus dan ikhlas dalam membimbing saya dalam menyusun tugas akhir ini. Izinkanlah saya menghaturkan ucapan terima kasih, telah bersedia menghantarkan saya untuk mengantongi gelar “Ahli Madya” ini.
4. Orang yang menemani saya dari nol Heru Sanjaya, S.Kom, Essica Verawaty, Azizurahman Razikin, A.md.Kom, Ulul Azmi, Trio Rizki, S.T.P.
5. Teman-teman D3 Teknik Informatika yang telah memberikan saya banyak sekali pengalaman yang berharga selama 3 tahun ini, terima kasih atas kehadiran yang luar biasa yang kalian berikan.
6. Segenap keluarga besar Univeristas AMIKOM Yogyakarta dan Prodi D3 Teknik Informatika para Staff dan Supporting Staff yang saya hormati, terima kasih atas bimbingan dan doa yang kalian berikan selama magang dan penelitian ini berlangsung.

Akhir kata saya persembahkan tugas akhir ini untuk kalian semua, orang-orang yang telah memberikan pengalaman yang begitu berarti bagi hidup saya yang tidak saya bisa sebutkan satu persatu. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat dan berguna bagi kemajuan ilmu pengetahuan di masa mendatang.

## HALAMAN MOTTO

"Apabila kamu sudah memutuskan menekuni suatu bidang, jadilah orang yang konsisten. Itu adalah kunci keberhasilan yang sebenarnya."

-B J Habibie-



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga tugas akhir yang berjudul “**Pembutan Animasi Sebagai Media Pengenalan Jenis Tumbuhan Bagi Anak Sekolah Dasar Di Wamena Papua**” ini dapat terselesaikan.

Tugas akhir ini ditujukan guna memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (Amd.Kom) pada jurusan Diploma Tiga Teknik Informatika fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyampaikan penghargaan tinggi kepada pembimbing yang telah memberikan pengarahan selama proses penulisan tugas akhir. Koreksi dan saran sangat bermanfaat dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Penulis percaya bahwa tanpa bantuan mereka tugas akhir ini belum terselesaikan dengan baik. Penyelesaian tugas akhir ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, perkenankan penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat Bapak/Ibu :

1. Yth. Bapak Prof. Dr. Suyanto, MM., Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Yth. Bapak Ahlihi Masruro, M.Kom selaku Dosen Pembimbing D3 Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Yth. Bapak Barka Satya, M.Kom selaku Dekan D3 Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Kepada semua pihak yang telah berkenan memberikan bantuan dan dorongan serta kerjasama yang baik, sehingga tugas akhir ini selesai dengan baik.

Akhir kata penulis mengucapkan Allhamdulillah, semoga tugas akhir ini dapat menambah wawasan berfikir serta sebagai bahan referensi dan informasi yang bermanfaat bagi pengetahuan, khususnya bidang Jaringan Komputer.

Yogyakarta, 22 Agustus 2023

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Landasan Teori	13
2.2.1 Animasi	13
2.2.2 Motion Graphic	13
2.2.3 Adobe After Effect	14

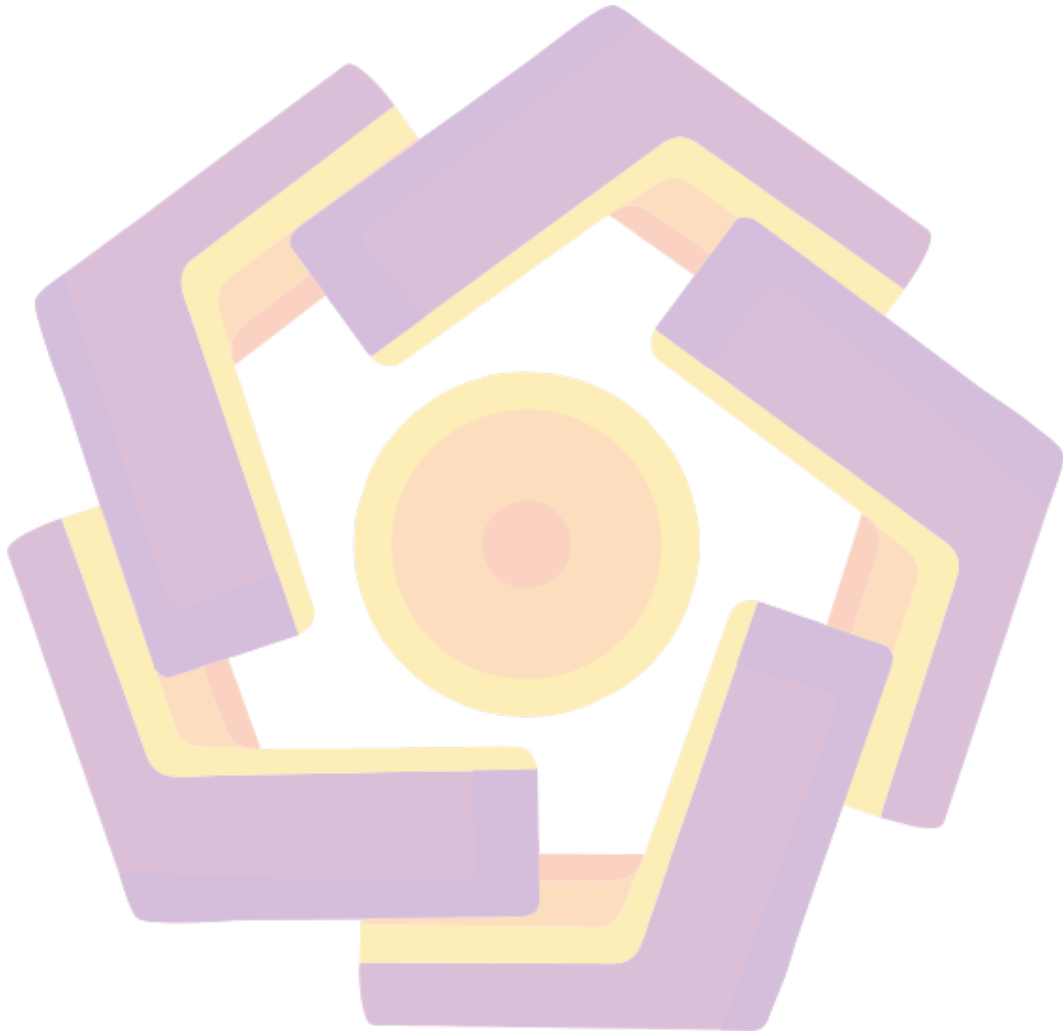
2.2.4 Adobe Illustrator	14
2.2.5 Background	14
2.2.6 Karakter	14
2.2.7 Backsound	15
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	<b>16</b>
3.1 Flowchart Alur Peneltian	16
3.2 Pra Produksi	17
3.2.1 Perancangan Video Animasi	17
3.2.2 Pembuatan Storyboard	18
3.2.3 Pembuatan Naskah Dubbing	20
3.3 Produksi	22
3.3.1 Pembuatan Asset (Karakter, Background, Objek)	22
3.3.2 Rekaman Dubbing	26
3.3.3 Pembuatan Video Animasi	27
3.4 Pasca Produksi	30
3.4.1 Memasukkan Dubbing, Backsound dan efek suara	30
3.4.2 Rendering	30
3.4.3 Evaluasi	30
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	<b>31</b>
4.1 Hasil dan Pembahasan	31
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	<b>34</b>
5.1 Kesimpulan	34
5.2 Saran	34
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>35</b>
<b>LAMPIRAN</b>	<b>38</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1(Flowchart Alur Penelitian)	18
Gambar 3. 2(Pembuatan Asset)	22
Gambar 3. 3(Pembuatan Asset 2)	22
Gambar 3. 4(Pembuatan Asset 3)	23
Gambar 3. 5(Pembuatan Line Art)	25
Gambar 3. 6(Penggunaan Objek)	25
Gambar 3. 7(Rekaman Dubbing)	26
Gambar 3. 8(Penempatan Anchor Point)	27
Gambar 3. 9(Penggunaan Anchor Point)	28
Gambar 3. 10(Penggunaan Fitur Transformation)	28
Gambar 3. 11(Menggunakan Trim Paths di After Effect)	29
Gambar 3. 12(Rendering)	30
Gambar 3. 13(Slide Awal)	31
Gambar 3. 14(Slide Kedua)	32
Gambar 3. 15(Slide Kedua)	32
Gambar 3. 16(Slide Akhir)	33

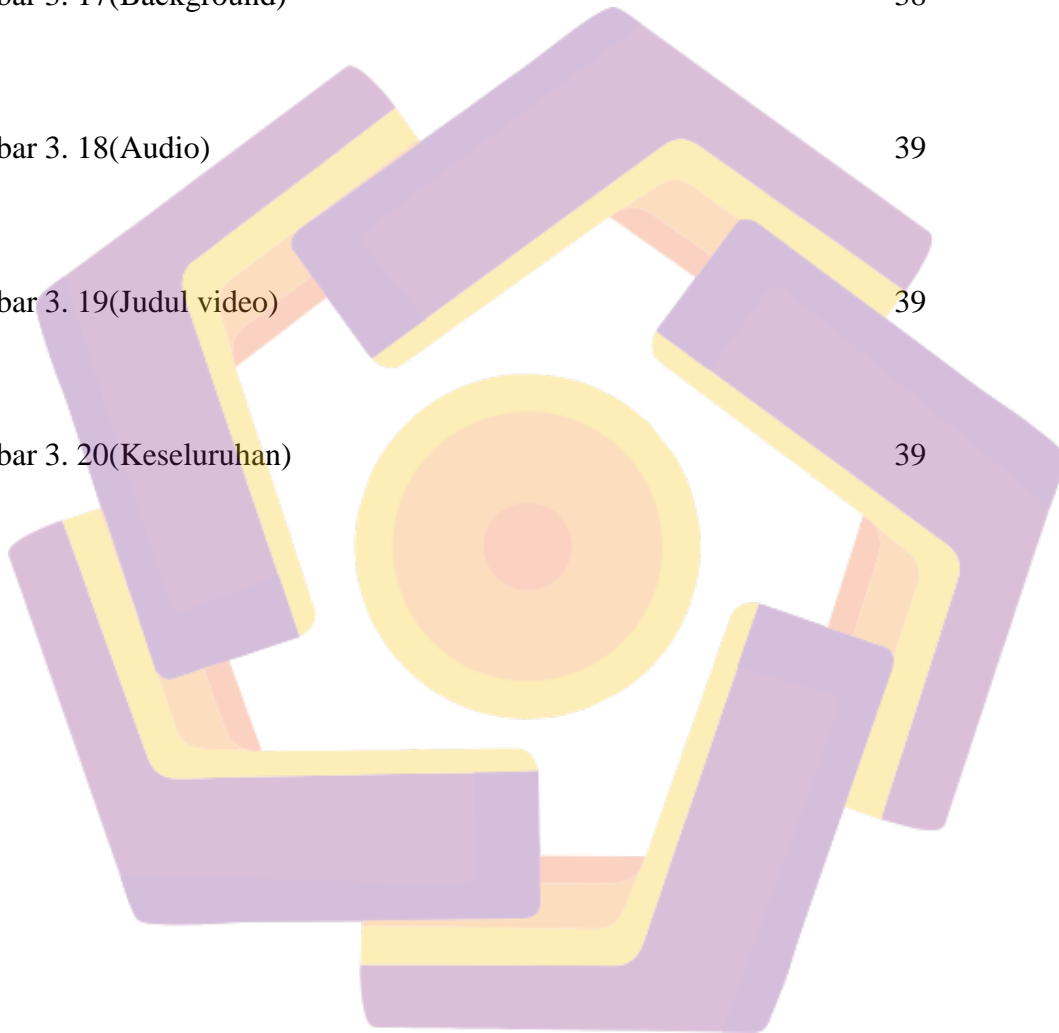
## DAFTAR TABEL

Tabel 1. (Perbandingan teori)	9
Tabel 2. (Perbandingan praktik)	11
Tabel 3. (Hasil perancangan video animasi)	18
Tabel 4. (Storyboard)	19
Tabel 5. (Pembuatan naskah dubbing)	21
Tabel 6. (Tools line art)	24



## DAFTAR IAMPIRAN

Gambar 3. 15(Pekerjaan)	38
Gambar 3. 16(Warna, ukuran dan jenis)	38
Gambar 3. 17(Background)	38
Gambar 3. 18(Audio)	39
Gambar 3. 19(Judul video)	39
Gambar 3. 20(Keseluruhan)	39



## 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**

