

**DESIGN DAN IMPLEMENTASI TENTANG PENGGUNAAN KARAKTER
SIMPEL DALAM PENYAMPAIAN PESAN YANG KOMPLEKS PADA
ANIMASI STICKMAN**

**TUGAS AKHIR
JALUR NON REGULER – PENGAKUAN EKSTERNAL**



diajukan oleh:

Dito Fahrizal Alfianto 21.01.4612

Mayang Haning Mesti 21.01.4705

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

**DESIGN DAN IMPLEMENTASI TENTANG PENGGUNAAN KARAKTER
SIMPEL DALAM PENYAMPAIAN PESAN YANG KOMPLEKS PADA
ANIMASI STICKMAN
(TUGAS AKHIR NON REGULER PENGAKUAN EKSTERNAL)**

TUGAS AKHIR

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



diajukan oleh:

Dito Fahrizal Alfianto	21.01.4612
Mayang Haning Mesti	21.01.4705

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

2024

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**DESIGN DAN IMPLEMENTASI TENTANG PENGGUNAAN
KARAKTER SIMPEL DALAM PENYAMPAIAN PESAN YANG
KOMPLEKS PADA ANIMASI STICKMAN
(JALUR ARTIST PENGAKUAN EKSTERNAL)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dito Fahrizal Alfianto 21.01.4612

Mayang Haning Mesti 21.01.4705

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 8 Juli 2024

Dosen Pembimbing

Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**DESIGN DAN IMPLEMENTASI TENTANG PENGGUNAAN
KARAKTER SIMPEL DALAM PENYAMPAIAN PESAN YANG
KOMPLEKS PADA ANIMASI STICKMAN
(JALUR ARTIST PENGAKUAN EKSTERNAL)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dito Fahrizal Alfianto

21.01.4612

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Agustus 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Pramudhita Ferdiansyah, M.Kom

NIK. 190302409

Ali Mustopa, M.Kom

NIK. 190302192

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 22 Agustus 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, M.Kom., Ph.D.

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Dito Fahrizal Alfianto
NIM : 21.01.4612

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

**DESIGN DAN IMPLEMENTASI TENTANG PENGGUNAAN
KARAKTER SIMPEL DALAM PENYAMPAIAN PESAN YANG
KOMPLEKS PADA ANIMASI STICKMAN**

Dosen Pembimbing : Mei P Kurniawan, 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 2024

Yang Menyatakan,



Dito Fahrizal Alfianto

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
HALAMAN PERSETUJUAN.....	I
HALAMAN PENGESAHAN.....	II
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	III
DAFTAR ISI.....	IV
RINGKASAN.....	V
INTISARI.....	VII
ABSTRACT.....	VIII
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Profil pekerjaan yang dilakukan.....	3
1.3 Performa dari jasa penyedia freelance	4
1.4 Sekilas proyek yang dikerjakan.....	5
BAB II.....	7
PEMBAHASAN.....	7
2.1 Analisa brief klien	7
2.2 Detail Kegiatan.....	7
BAB III.....	17
HASIL AKHIR.....	17
3.1 Penjelasan Revisi yang diberikan oleh Klien.....	17
3.2 Penjelasan Hasil Project/ Produk	18
BAB IV.....	21
PENUTUP.....	21
4.1 Kesimpulan.....	21
4.2 Saran.....	21
DAFTAR PUSTAKA	24

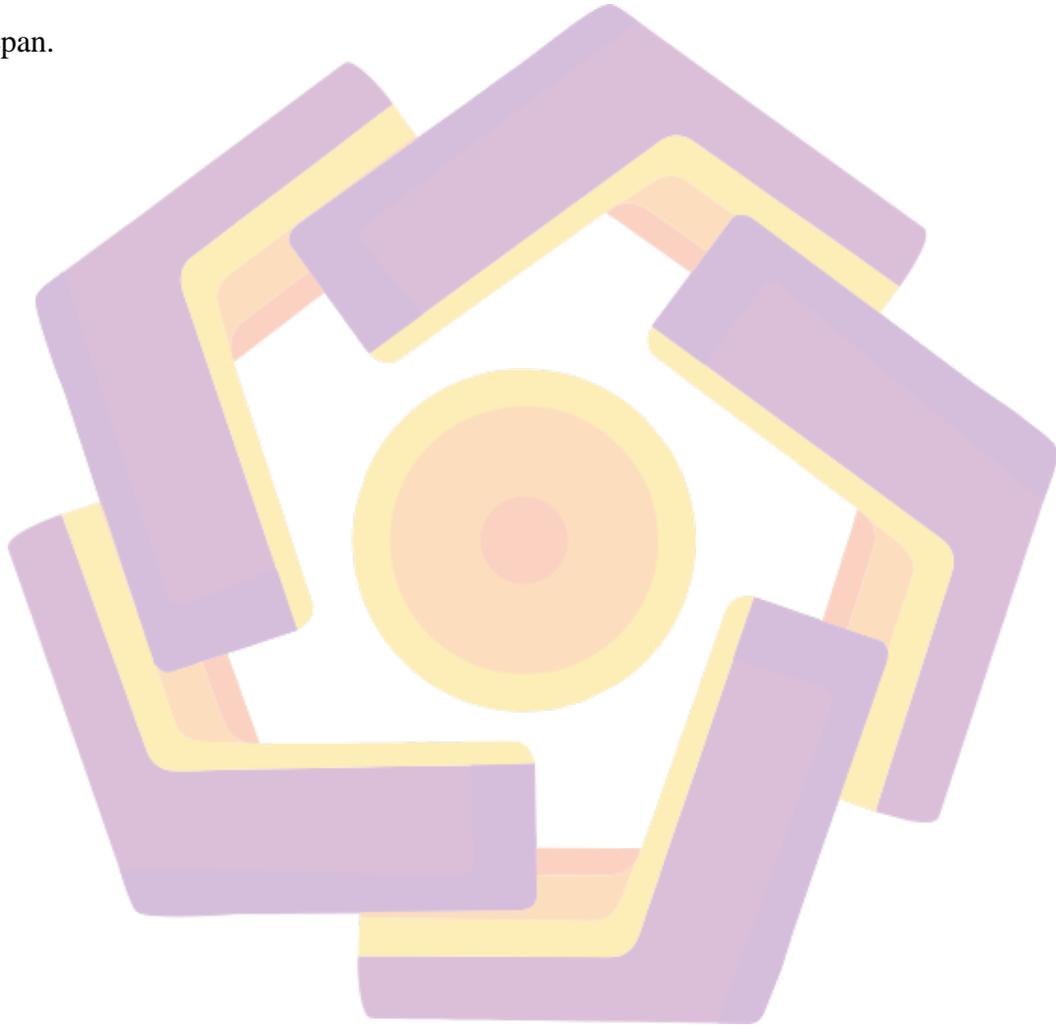
RINGKASAN

Laporan ini kami buat berdasarkan pengalaman kami sebagai freelancer di salah satu platform online yaitu Freelancer.com, kami memulai karir sebagai freelancer di bidang animasi, video editing, desain grafis, dan ilustrasi sejak bulan September 2023. Tujuan kami memulai karir sebagai freelancer adalah untuk membuktikan bahwa keterampilan yang kami peroleh selama perkuliahan memiliki nilai yang tinggi di pasar kerja serta memberikan keuntungan yang signifikan bagi kami sebagai mahasiswa.

Pada tanggal 23 Desember 2023, kami bertemu dengan klien kami, Hanuman Choudhary, dari India. Beliau membutuhkan jasa animator untuk membuat animasi dengan menggunakan karakter stickman untuk channel YouTube-nya. Kami bekerja sama dengan beliau dan berhasil menyelesaikan proyek tersebut pada tanggal 14 Mei 2024. Setelah menyelesaikan proyek animasi, kami kemudian ditugaskan sebagai video editor pribadi beliau.

Selama bekerja sebagai freelancer, kami berhasil mengasah keterampilan yang telah kami pelajari di perkuliahan, seperti animasi, video editing, desain grafis, dan ilustrasi. Kami mendapatkan pengalaman praktis yang sangat berharga, yang tidak hanya meningkatkan keahlian teknis kami tetapi juga memperkaya portofolio kami. Bekerja dengan klien dari berbagai negara membantu kami belajar berkomunikasi dengan baik dalam berbagai bahasa dan memahami budaya kerja yang berbeda. Proyek ini membuka peluang *networking* yang luas, yang berpotensi mendatangkan lebih banyak klien di masa depan. Selain mengasah keterampilan yang sudah ada, kami juga belajar banyak hal baru yang berguna dalam dunia profesional, termasuk manajemen waktu, pengelolaan proyek, dan kemampuan negosiasi.

Pengalaman sebagai freelancer ini membuktikan bahwa keterampilan yang kami peroleh selama perkuliahan sangat dibutuhkan dan memiliki nilai komersial yang tinggi. Selain itu, menjadi freelancer memberikan kami peluang untuk terus berkembang, belajar, dan beradaptasi dengan kebutuhan industri kreatif global. Pengalaman ini juga memberikan kami kepercayaan diri untuk menghadapi tantangan profesional di masa depan.



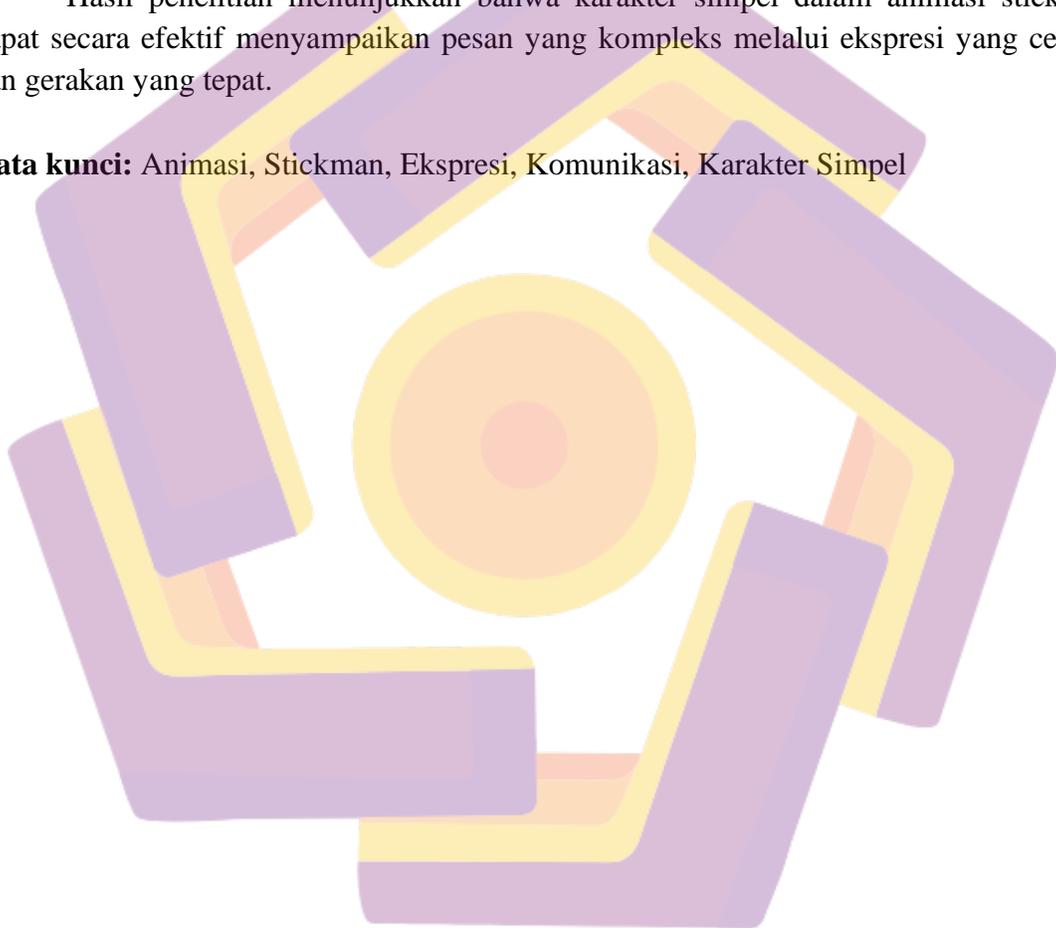
INTISARI

Animasi stickman, yang menggunakan karakter simpel berbentuk tongkat sebagai elemen utamanya, telah menjadi sarana populer dalam penyampaian pesan yang kompleks.

Tugas akhir ini bertujuan untuk menyampaikan ekspresi dan komunikasi yang dilakukan melalui animasi stickman, dengan fokus pada keefektifan karakter simpel dalam menyampaikan pesan-pesan yang memerlukan pemahaman mendalam.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa karakter simpel dalam animasi stickman dapat secara efektif menyampaikan pesan yang kompleks melalui ekspresi yang cermat dan gerakan yang tepat.

Kata kunci: Animasi, Stickman, Ekspresi, Komunikasi, Karakter Sempel



Abstract

Stickman animation, which uses simple stick-shaped characters as its main elements, has become a popular means of conveying complex messages.

This final project aims to convey expression and communication carried out through stickman animation, with a focus on the effectiveness of simple characters in conveying messages that require in-depth understanding.

The research results show that simple characters in stickman animation can effectively convey complex messages through careful expressions and precise movements..

Keyword: Animation, Stickman, Expression, Communication, Simple Characters

