

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI PENDEK 2D “PENYESALAN”
TENTANG DAMPAK NEGATIF GAME ONLINE TERHADAP
MANAJEMEN WAKTU BAGI SISWA SMA**

TUGAS AKHIR



Diajukan oleh :

1. Pandu Oktavian Nurrahmad (21.01.4581)
2. Agung Sasongko (21.01.4586)
3. Bagus Fajariyanto (21.01.4647)

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

2025

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI PENDEK 2D “PENYESALAN”
TENTANG DAMPAK NEGATIF GAME ONLINE TERHADAP
MANAJEMEN WAKTU BAGI SISWA SMA**

TUGAS AKHIR

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



diajukan oleh:

1. Pandu Oktavian Nurrahmad (21.01.4581)
2. Agung Sasongko (21.01.4586)
3. Bagus Fajariyanto (21.01.4647)

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

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI PENDEK 2D “PENYESALAN” TENTANG DAMPAK
NEGATIF GAME ONLINE TERHADAP MANAJEMEN WAKTU BAGI SISWA SMA**

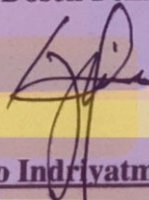
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agung Sasongko

21.01.4586

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 10 Maret 2025

Dosen Pembimbing,



Toto Indriyatmoko, M.Kom

NIK. 190302407

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PENCIPTAAN FILM ANIMASI PENDEK 2D “PENYESALAN” TENTANG
DAMPAK NEGATIF GAME ONLINE TERHADAP MANAJEMEN
WAKTU BAGI SISWA SMA**

yang disusun dan diajukan oleh

Agung Sasongko

21.01.4586

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 Februari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ainul Yaqin, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302255

Ahlihi Masruro, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302148

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya komputer
Tanggal 13 Februari 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Agung Sasongko
NIM : 21.01.4586

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Penciptaan Film Animasi Pendek 2d “Penyesalan” Tentang Dampak Negatif Game Online Terhadap Manajemen Waktu Bagi Siswa Sma

Dosen Pembimbing : Toto Indriyatmoko, 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, 13 Februari 2025

Yang Menyatakan,



Agung Sasongko

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis mampu untuk menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Pembuatan Animasi “Penyesalan” Sebagai Media Edukasi Berbasis 2D Menggunakan Metode Frame By Frame” dengan lancar dan baik.

Penulis menyampaikan terima kasih kepada pihak yang telah berkontribusi dan berkenan untuk membantu penulis menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan segenap terima kasih kepada:

1. Dosen pembimbing bapak Toto Indriyatmoko, M.Kom., yang telah membimbing penulis dalam seluruh proses pembuatan tugas akhir.
2. Keluarga penulis yang telah mendukung, mendidik, dan membiayai penulis sehingga mampu menjalankan pendidikan hingga ke jenjang perkuliahan..
3. Teman-teman penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu namanya yang telah membantu selama jalannya proses pembuatan tugas akhir dan produksi video.

Penulis menyadari bahwa dalam tugas akhir ini memiliki kekurangan dan jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun akan membantu dalam menyempurnakan tugas akhir.

Yogyakarta, 8 Maret 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
HALAMAN PERSETUJUAN.....	III
HALAMAN PENGESAHAN.....	IV
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	V
KATA PENGANTAR.....	VI
DAFTAR ISI	VII
DAFTAR GAMBAR.....	IX
DAFTAR TABEL	XI
DAFTAR LAMPIRAN.....	XII
DAFTAR SINGKATAN.....	XIII
DAFTAR ISTILAH	XIV
INTISARI	XVI
ABSTRACT.....	XVII
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah.....	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
BAB II.....	5
2.1 Tinjauan Literatur.....	5
2.2 Media Referensi	7
2.3 Landasan Teori.....	8
2.3.1 Film	8
2.3.2 Animasi	9
2.3.3 <i>Game Online</i>	11
2.3.4 Dampak Bermain <i>Game Online</i>	12
2.3.5 Wawancara.....	13
BAB III.....	14

3.1	Pengumpulan Kebutuhan	14
3.1.1	Alat.....	14
3.1.2	Bahan.....	21
3.2	Langkah Penelitian.....	28
3.2.1	Alur Perancangan Film	28
3.2.2	Detail Langkah Perancangan.....	29
3.2.3	Survei Penelitian	37
	BAB IV	39
4.1	Implementasi.....	39
4.2	Pengujian.....	47
	BAB V	53
5.1	Kesimpulan	53
5.2	Saran.....	53
	DAFTAR PUSTAKA.....	55
	LAMPIRAN	59

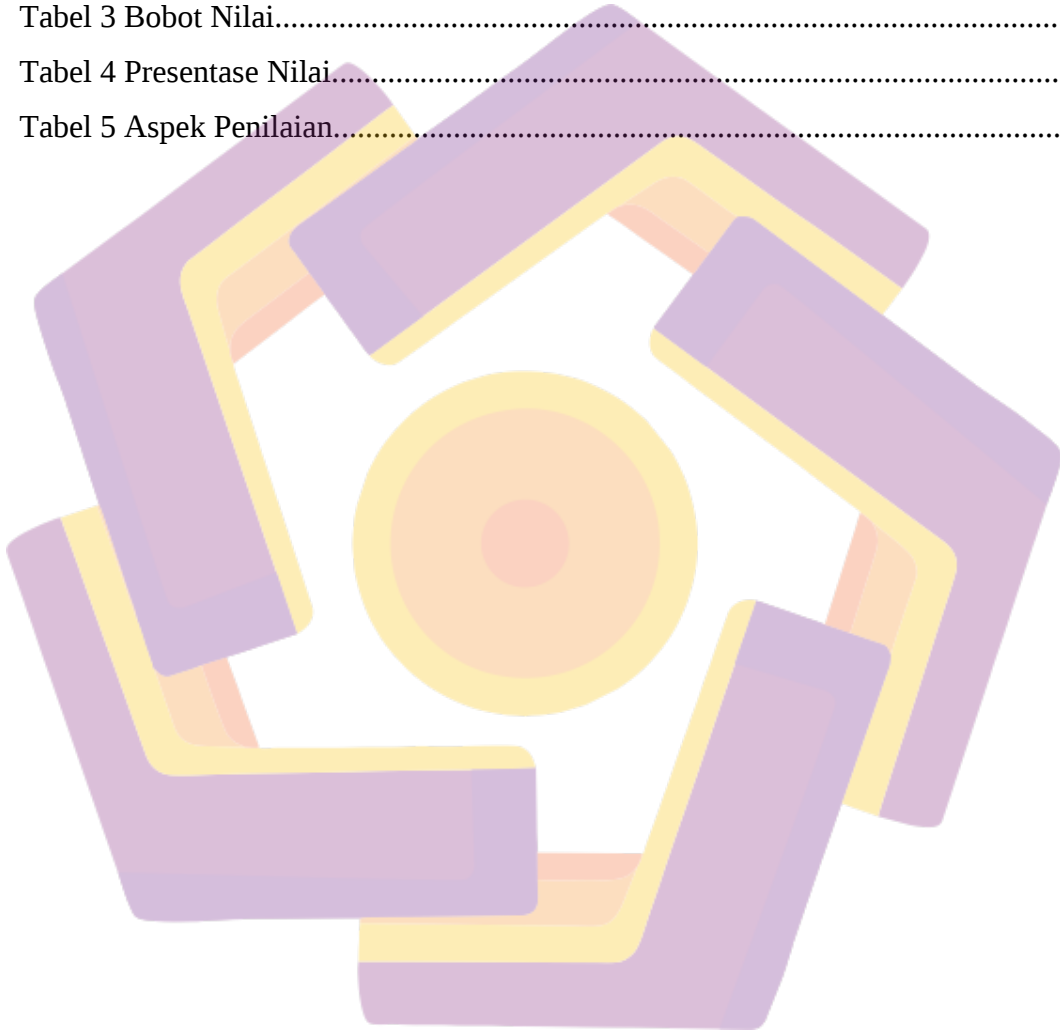
DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Laptop	14
Gambar 2 Komputer.....	15
Gambar 3 Pen Tablet.....	16
Gambar 4 Adobe Photoshop.....	17
Gambar 5 Adobe After Effect.....	17
Gambar 6 Adobe Premiere Pro.....	18
Gambar 7 Media Encoder.....	19
Gambar 8 Clip Studio Paints.....	19
Gambar 9 VLC Media Player.....	20
Gambar 10 Blender.....	20
Gambar 11 Smartphone.....	21
Gambar 12 Desain Karakter.....	23
Gambar 13 Storyboard Halaman 1.....	24
Gambar 14 Storyboard Halaman 2.....	25
Gambar 15 Storyboard Halaman 3.....	26
Gambar 18 BGM Untuk Film.....	27
Gambar 19 Alur Perancangan Film.....	28
Gambar 20 Sketsa Karakter.....	30
Gambar 21 Concept Art.....	31

Gambar 22 Perancangan Background.....	32
Gambar 23 Pembuatan Key Animasi.....	32
Gambar 24 Pembuatan Frame In-Between.....	33
Gambar 25 Proses Tiedown Animasi.....	33
Gambar 26 Proses Coloring.....	34
Gambar 27 Proses BGM dan SFX.....	34
Gambar 28 Proses Compositing Awal.....	35
Gambar 29 Proses Compositing Lanjutan.....	35
Gambar 30 Proses Editing.....	36
Gambar 31 Prinsip Squash And Stretch.....	40
Gambar 32 Prinsip Anticipation.....	41
Gambar 33 Prinsip Staging.....	41
Gambar 34 Prinsip Straight Ahead And Pose To Pose.....	42
Gambar 35 Prinsip Follow Through And Overlapping Action.....	42
Gambar 36 Prinsip Slow In And Slow Out.....	43
Gambar 37 Prinsip Arcs.....	44
Gambar 38 Prinsip Secondary Action.....	44
Gambar 39 Prinsip Timing.....	45
Gambar 40 Prinsip Exggeration.....	45
Gambar 41 Prinsip Solid Drawing.....	46
Gambar 42 Prinsip Appeal.....	46

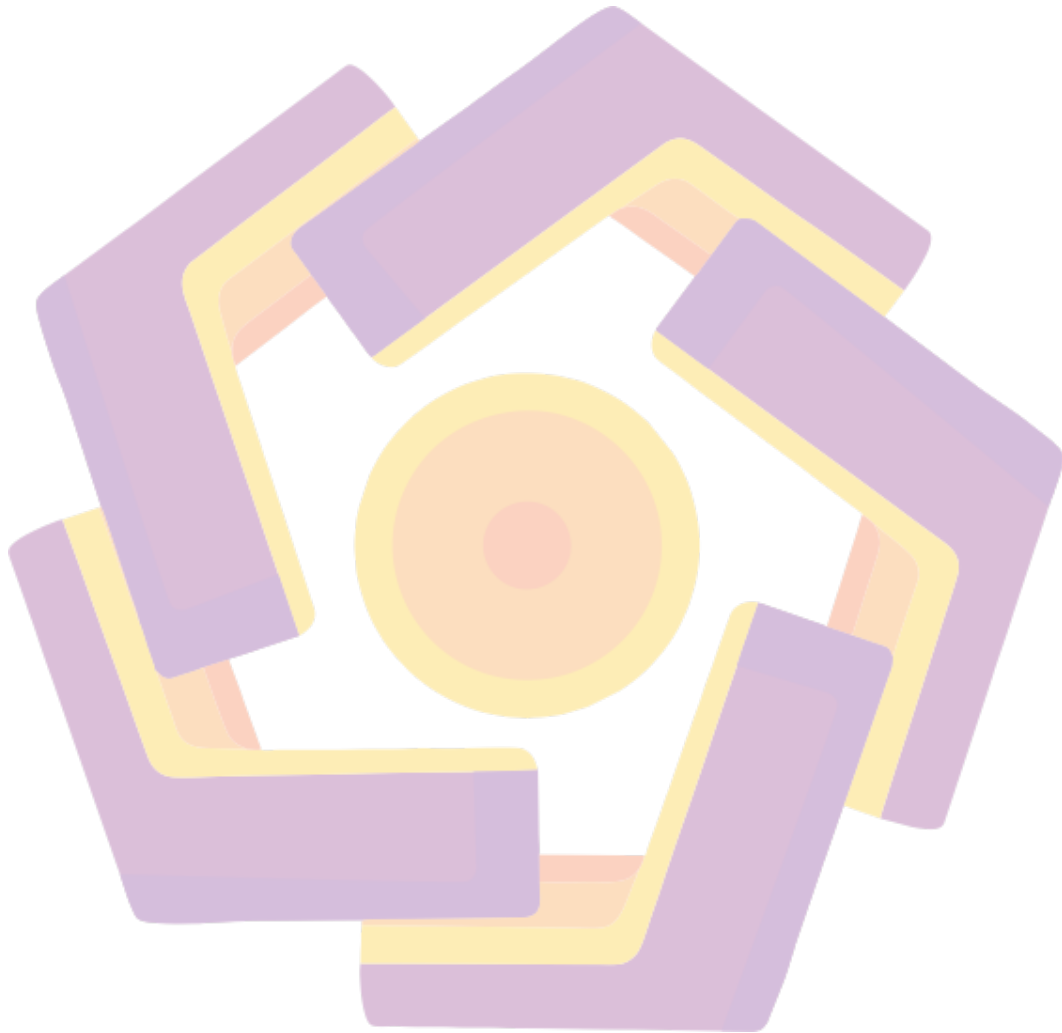
DAFTAR TABEL

Tabel 1 Hasil Angket Kuesioner pada Ahli Media Animasi.....	47
Tabel 2 Hasil Kuesioner.....	48
Tabel 3 Bobot Nilai.....	50
Tabel 4 Presentase Nilai.....	50
Tabel 5 Aspek Penilaian.....	51



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Kuesioner Pertama.....	59
Lampiran 2. Hasil Angket Kuesioner.....	63
Lampiran 3. Hasil Kuesioner Kedua	64

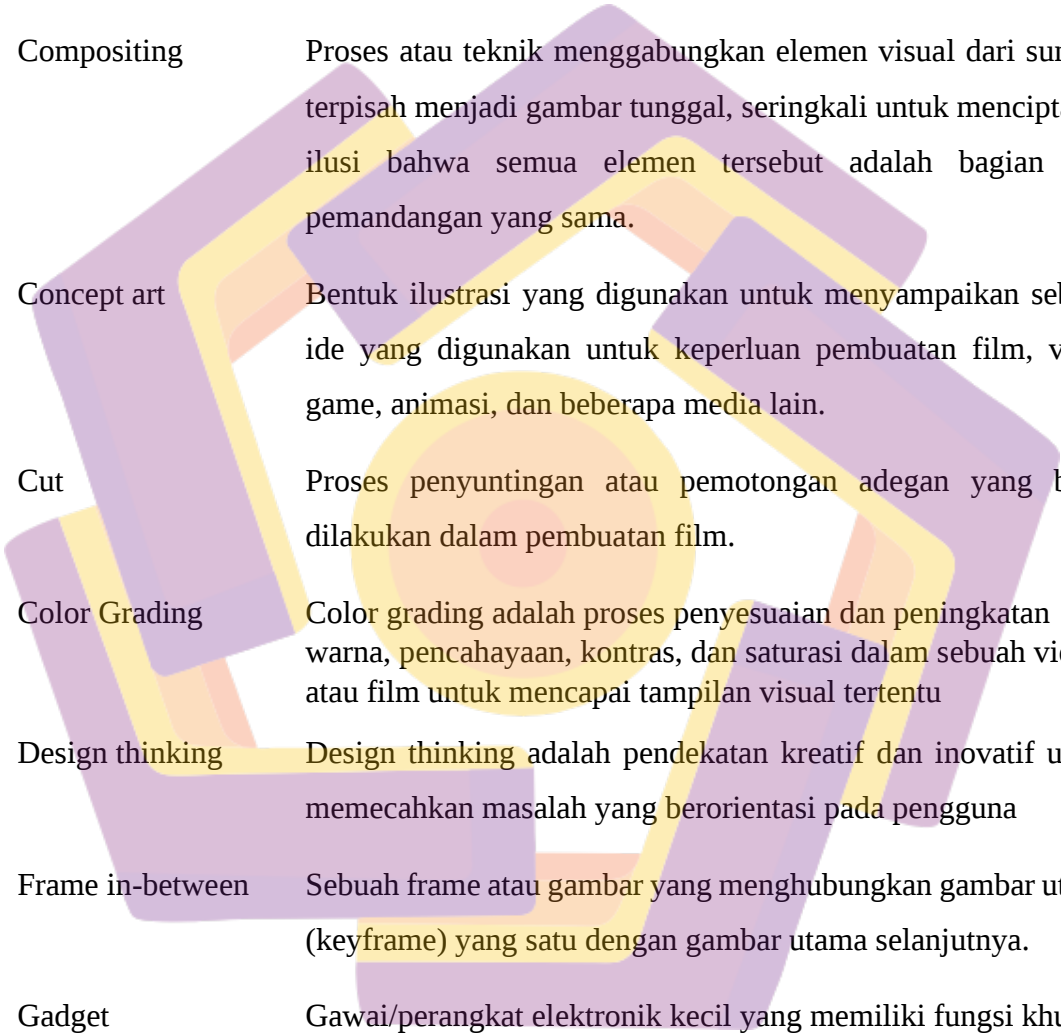


DAFTAR SINGKATAN

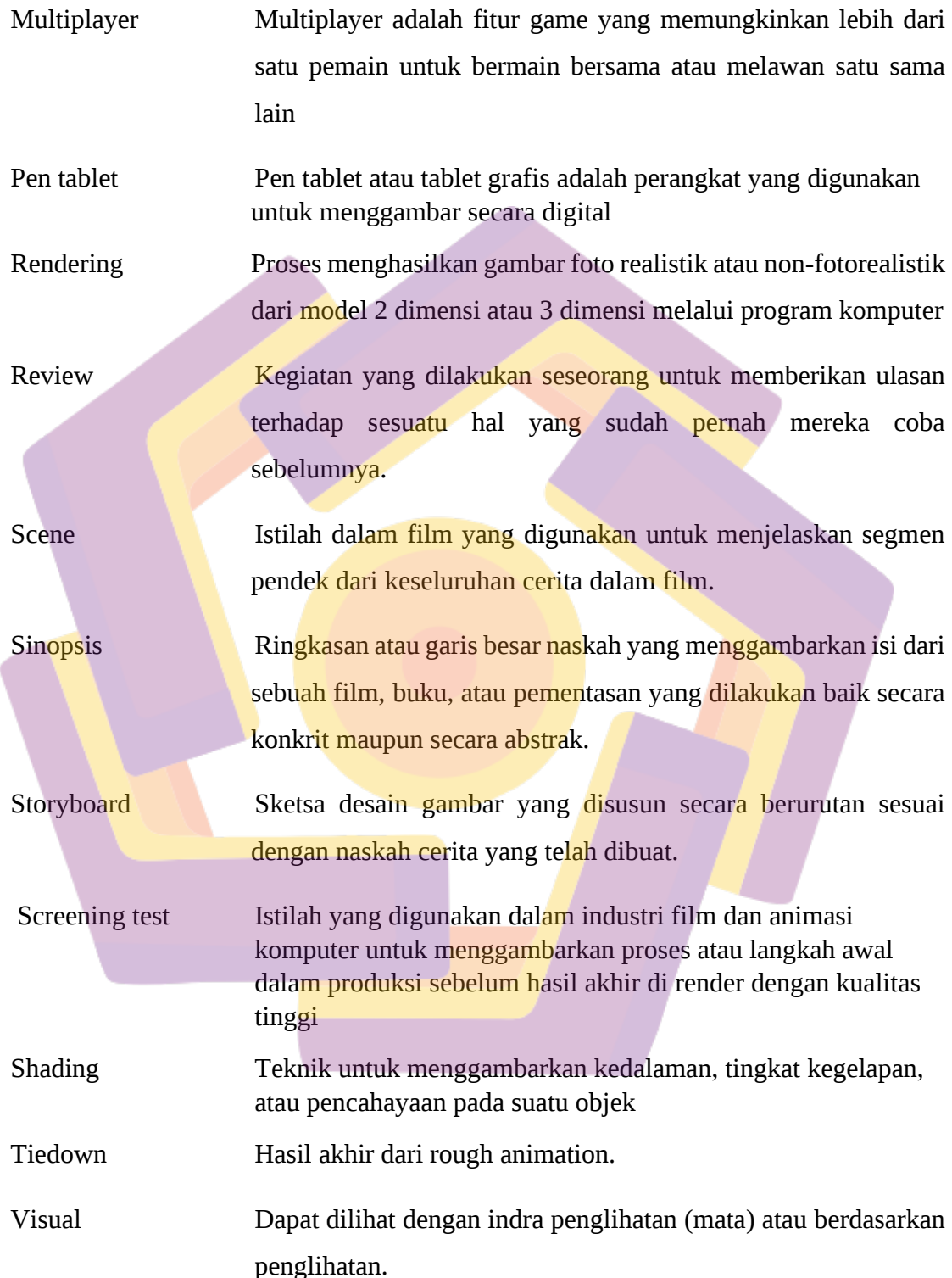


2D	: 2 Dimensi
BGM	: <i>Background Music</i>
GB	: <i>GigaByte</i>
GHz	: <i>GigaHertz</i>
GPU	: <i>Graphics Processing Unit</i>
GTX	: <i>GeForce Graphics</i>
HDD	: <i>Hard Disk Drive</i>
MP	: <i>Mega Pixel</i>
RAM	: <i>Random Access Memory</i>
RPG	: <i>Role Playing Game</i>
RTX	: <i>Ray Tracing</i>
SFX	: <i>Sound Effects</i>
MMO	: <i>Massive Multiplayer Online</i>
VRAM	: <i>Video Random Access Memory</i>
MDLC	: <i>Multimedia Development Life Cycle</i>

DAFTAR ISTILAH



Background	Sebuah tempat dimana setiap karakter yang ditampilkan bisa berinteraksi dengan berbagai elemen atau karakter lain yang ada di dalam film.
Compositing	Proses atau teknik menggabungkan elemen visual dari sumber terpisah menjadi gambar tunggal, seringkali untuk menciptakan ilusi bahwa semua elemen tersebut adalah bagian dari pemandangan yang sama.
Concept art	Bentuk ilustrasi yang digunakan untuk menyampaikan sebuah ide yang digunakan untuk keperluan pembuatan film, video game, animasi, dan beberapa media lain.
Cut	Proses penyuntingan atau pemotongan adegan yang biasa dilakukan dalam pembuatan film.
Color Grading	Color grading adalah proses penyesuaian dan peningkatan warna, pencahayaan, kontras, dan saturasi dalam sebuah video atau film untuk mencapai tampilan visual tertentu
Design thinking	Design thinking adalah pendekatan kreatif dan inovatif untuk memecahkan masalah yang berorientasi pada pengguna
Frame in-between	Sebuah frame atau gambar yang menghubungkan gambar utama (keyframe) yang satu dengan gambar utama selanjutnya.
Gadget	Gawai/perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus.
Introspektif	Introspektif adalah sifat seseorang yang cenderung untuk melakukan penilaian diri
Key Animasi	Kumpulan gambar yang menjadi suatu gerakan, berupa sebuah objek yang terasa hidup.



Multiplayer	Multiplayer adalah fitur game yang memungkinkan lebih dari satu pemain untuk bermain bersama atau melawan satu sama lain
Pen tablet	Pen tablet atau tablet grafis adalah perangkat yang digunakan untuk menggambar secara digital
Rendering	Proses menghasilkan gambar foto realistik atau non-fotorealistik dari model 2 dimensi atau 3 dimensi melalui program komputer
Review	Kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memberikan ulasan terhadap sesuatu hal yang sudah pernah mereka coba sebelumnya.
Scene	Istilah dalam film yang digunakan untuk menjelaskan segmen pendek dari keseluruhan cerita dalam film.
Sinopsis	Ringkasan atau garis besar naskah yang menggambarkan isi dari sebuah film, buku, atau pementasan yang dilakukan baik secara konkrit maupun secara abstrak.
Storyboard	Sketsa desain gambar yang disusun secara berurutan sesuai dengan naskah cerita yang telah dibuat.
Screening test	Istilah yang digunakan dalam industri film dan animasi komputer untuk menggambarkan proses atau langkah awal dalam produksi sebelum hasil akhir di render dengan kualitas tinggi
Shading	Teknik untuk menggambarkan kedalaman, tingkat kegelapan, atau pencahayaan pada suatu objek
Tiedown	Hasil akhir dari rough animation.
Visual	Dapat dilihat dengan indra penglihatan (mata) atau berdasarkan penglihatan.

INTISARI

Animasi merupakan seni yang menghidupkan objek atau karakter melalui urutan gambar cepat, yang terus berkembang dan hadir dalam berbagai media hiburan seperti film, televisi, dan konten internet. Selain menarik animasi juga bisa untuk pembelajaran dalam dunia pendidikan menggunakan metode pembelajaran berbasis animasi seperti pembelajaran interaktif, khususnya dalam menyederhanakan konsep kompleks menjadi lebih mudah dipahami secara visual. Metode ini dirasa sangat bermanfaat karena animasi sekarang sangat digemari di berbagai usia terutama di kalangan pelajar anak sampai remaja karena selain menyajikan cerita yang menghibur, film animasi juga memiliki karakter-karakter yang menjadi kegemaran banyak orang dan menjadikan karakter itu sebagai panutan. Untuk itu lembaga pendidikan dirasa perlu untuk ikut menerapkan metode pembelajaran berbasis animasi, dan untuk itulah penulis membuat tugas akhir perancangan Film animasi 2 dimensi dengan judul “Penyesalan” untuk membantu lembaga pendidikan dalam mencapai tujuannya mengembangkan kepribadian yang baik dan potensi diri pada pelajar. Penulis mengambil inspirasi dari fenomena yang dekat dengan kehidupan sehari-hari remaja, khususnya terkait dengan penggunaan *game online* yang intensif. Penelitian menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online*, semakin buruk tingkat konsentrasi belajar siswa. berdasarkan fenomena ini penulis melakukan survei terhadap siswa SMA dimana hasilnya menunjukkan bahwa lebih dari 59% responden merasa *game online* berpengaruh signifikan terhadap kehidupan mereka sebagai pelajar. Berangkat dari data survei ini, penulis merancang sebuah konsep film animasi pendek 2D yang mengangkat cerita seorang remaja yang asyik bermain *game online* sehingga lupa waktu dan berdampak pada kehidupan sebagai siswa. Film ini dikembangkan dengan metode 3 tahap produksi, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Teknik yang penulis gunakan adalah teknik *frame by frame*, yaitu teknik untuk menciptakan ilusi gerakan dengan membuat gambar yang diberi sedikit penyesuaian di antara setiap *keyframe* dengan dasar prinsip animasi. Film animasi ini merupakan salah satu media pengajaran yang dapat digunakan untuk membantu dalam meningkatkan pemahaman pelajar tentang suatu peristiwa atau kejadian, nilai dan pesan yang disampaikan, juga untuk melatih kedisiplinan dalam membagi waktu dan kesadaran terhadap perilaku dan tindakannya agar tidak menjadi penyesalan dimasa yang akan datang.

Kata Kunci : Film Animasi, Pelajar, Pendidikan, Kedisiplinan

ABSTRACT

Animation, the art of bringing objects or characters to life through rapid sequences of images, is growing and is present in various entertainment media such as films, television, and Internet content. Aside from being interesting, animation can also be used for learning in education through animation-based learning methods such as interactive learning, especially in simplifying complex concepts to make them easier to understand visually. This method is considered very useful because animation has become very popular among various age groups, especially among children and teenagers, because animated films not only present entertaining stories, but also have characters that many people love and make the character a role model. For this reason, it is considered necessary for educational institutions to participate in the implementation of animation-based learning methods, and for this reason the author made the final project of designing a 2-dimensional animated film titled "Regret(Penyesalan)" to help educational institutions achieve their goals of developing a good personality and self-potential in students. The author was inspired by phenomena close to the everyday life of teenagers, especially in connection with the intensive use of online games. Research shows that the higher the intensity of playing online games, the worse the level of concentration of students learning. based on this phenomenon, the author conducted a survey of high school students where the results showed that more than 59% of respondents felt that online games had a significant effect on their lives as students. Departing from this survey data, the author designed a 2D short animation film concept that tells the story of a teenager who is engrossed in playing online games so that he forgets time and has an impact on his life as a student. This film was developed using a 3-stage production method, namely pre-production, production, and post-production. The technique we use is frame by frame technique, which is a technique to create the illusion of movement by creating images that are given a little adjustment between each keyframe with the basic principles of animation. This animated film is one of the teaching media that can be used to help improve students' understanding of an event or incident, the values and messages conveyed, as well as to train discipline in dividing time and awareness of their behavior and actions so as not to become regrets in the future.

Keywords: Animation Film, Students, Education, Discipl