

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI CARA MENCUCI TANGAN
SEBAGAI SARANA EDUKASI BAGI SISWA SD BUDI MULIA
DUA PANJEN YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR



diajukan oleh:

Nama : Bambang Irawan

NIM : 21.01.4631

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI CARA MENCUCI TANGAN
SEBAGAI SARANA EDUKASI BAGI SISWA SD BUDI MULIA
DUA PANJEN YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR



diajukan oleh

Nama : Bambang Irawan

NIM : 21.01.4631

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI CARA MENCUCI TANGAN SEBAGAI
SARANA EDUKASI BAGI SISWA SD BUDI MULIA DUA PANJEN
YOGYAKARTA**

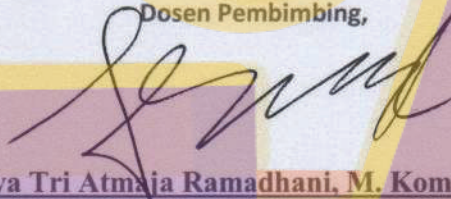
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bambang Irawan

21.01.4631

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 07 Juli 2025

Dosen Pembimbing,



Surya Tri Atmaja Ramadhani, M. Kom, M. Eng

NIK. 190302481

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI CARA MENCUCI TANGAN SEBAGAI
SARANA EDUKASI BAGI SISWA SD BUDI MULIA DUA PANJEN
YOGYAKARTA**

yang disusun dan diajukan oleh

Bambang Irawan

21.01.4631

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Juli 2025

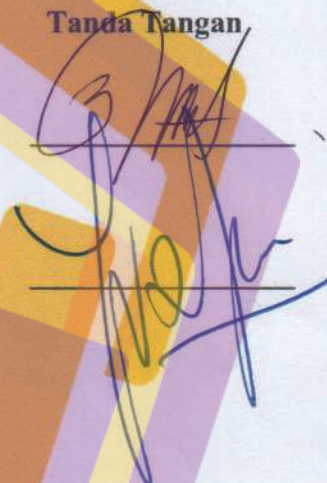
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ali Mustopa, S. Kom., M. Kom
NIK. 190302192

Wahid Miftahul Ashari, S. Kom., M.T.
NIK. 190302452

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya komputer
Tanggal 30 Juli 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini., S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Bambang Irawan
NIM : 21.01.4631

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Tuliskan Judul Tugas Akhir

Dosen Pembimbing: Surya Tri Atmaja Ramadhani, M. Kom, M. Eng

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, 30 Juli 2025

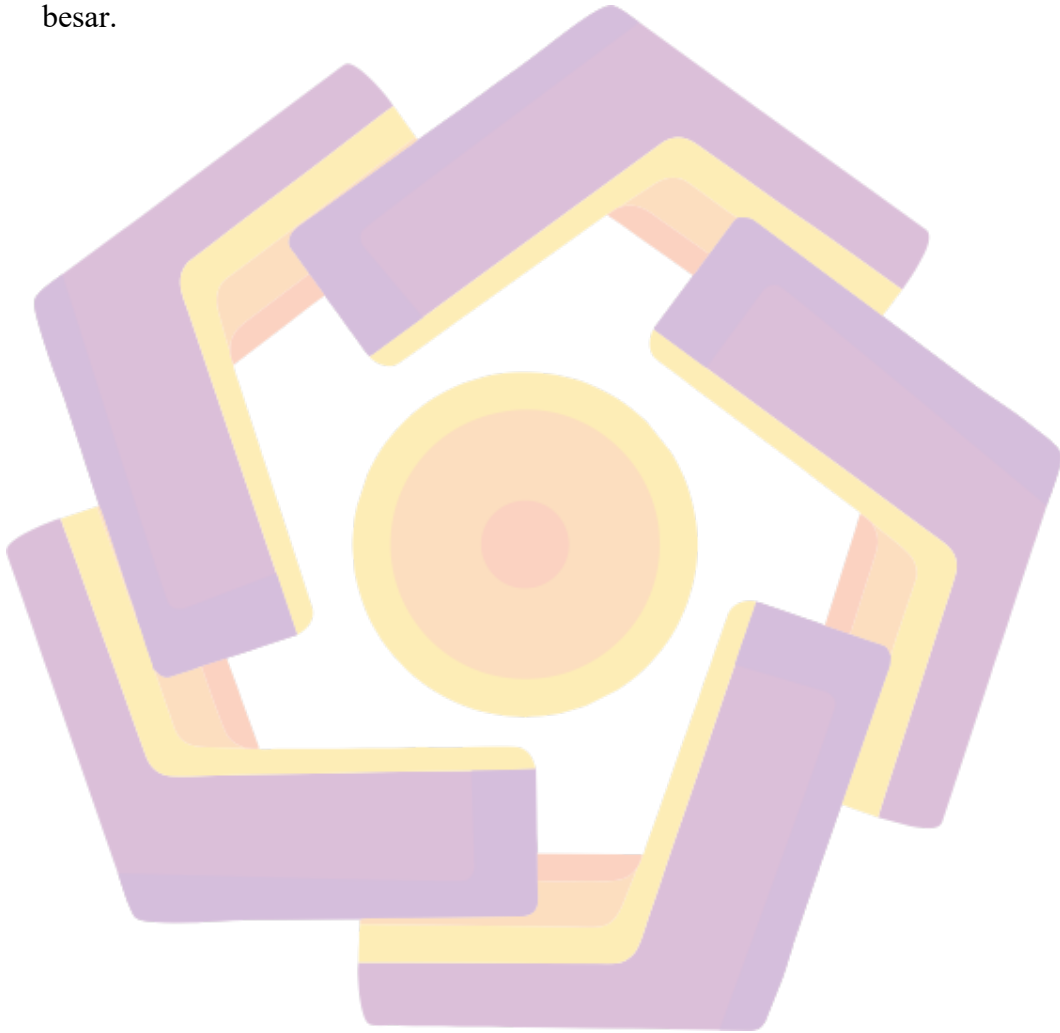
Yang Menyatakan,



Bambang Irawan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan kerendahan hati dan rasa Syukur kepada Allah SWT atas Rahmat dan karunia-Nya, karya ini kupersembahkan untuk kedua orang tua dan orang terdekat yang telah mendoakannya agar dipermudah dalam segala urusan. Untuk Bapak dosen pembimbing yang telah membimbing saya dalam penyusunan tugas akhir ini. Semoga karya ini menjadi awal dari Langkah-langkah yang lebih baik dan lebih besar.



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kupanjatkan kepada Allah SWT terima kasih atas rasa syukur, nikmat, dan karunia yang telah engkau berikan. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Diploma 3 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Selain itu, Terima kasih untuk telah memberi pertolongan kekuatan, kesabaran ilmu dan dukungan orang-orang disekitar sehingga tugas akhir yang berjudul Pembuatan Video Animasi Cara Mencuci Tangan Sebagai Sarana Edukasi Bagi Siswa SD Budi Mulia Dua Panjen Yogyakarta ini bisa terselesaikan dengan baik. Untuk itu saya ucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua yang telah mendukung dan mendidik saya
2. Dosen pembimbing Pak Surya Tri Atmaja Ramadhani, M. Kom, M. Eng yang telah membimbing dalam tugas akhir.
3. Teman-teman terdekat saya
4. Bapak/Ibu guru SD Budi Mulia Dua Panjen Yogyakarta
5. Ibu Sulistyorini S, Pd selaku Kepala Sekolah Dasar Budi Mulia Dua Panjen Yogyakarta.

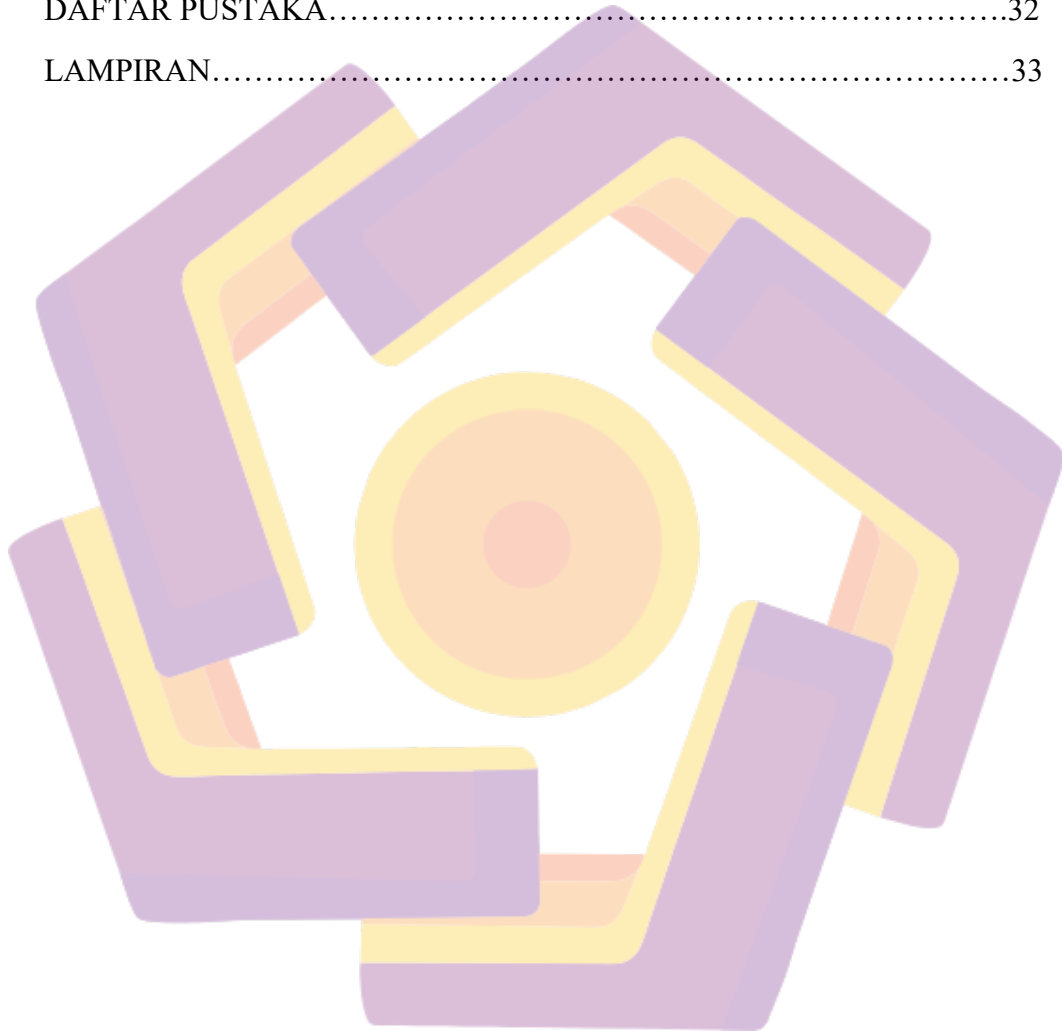
Yogyakarta, 30 Juli 2025

Bambang Irawan

DAFTAR ISI

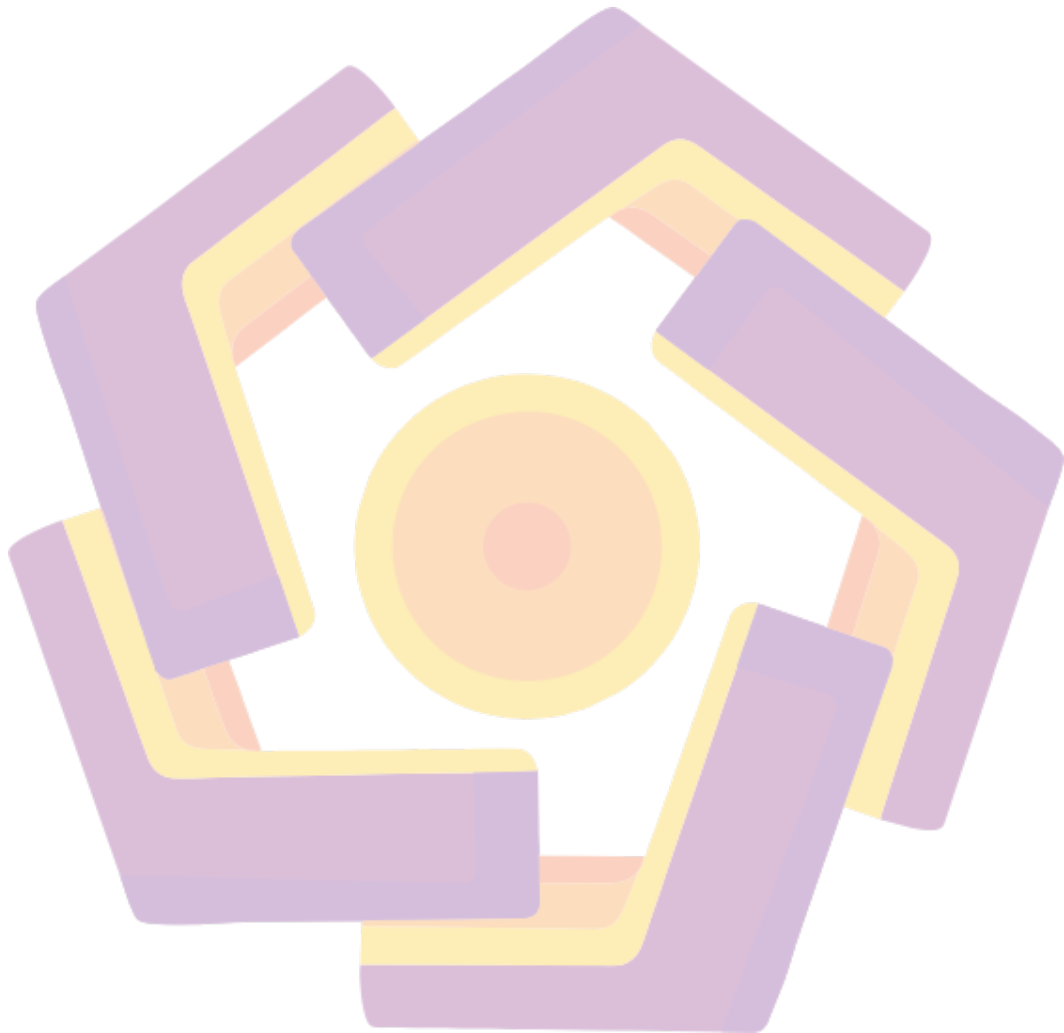
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN.....	xii
DAFTAR ISTILAH.....	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	3
2.1 Tinjauan Pustaka.....	3
2.2 Dasar Teori.....	6
BAB III METODE PENELITIAN.....	8
3.1 Objek Penelitian.....	8
3.2 Alur Penelitian.....	9
3.3 Alat dan Bahan.....	9

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	18
4.1 Implementasi.....	18
4.2 Pengujian.....	26
BAB V PENUTUP.....	31
5.1 Kesimpulan.....	31
5.2 Saran.....	31
DAFTAR PUSTAKA.....	32
LAMPIRAN.....	33



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1.1 Hasil Blackbox Testing	25
Tabel 4.2.1 Hasil Kuesioner	27
Tabel 4.2.2 Bobot Nilai	28
Tabel 4.2.3 Jumlah Responden	29

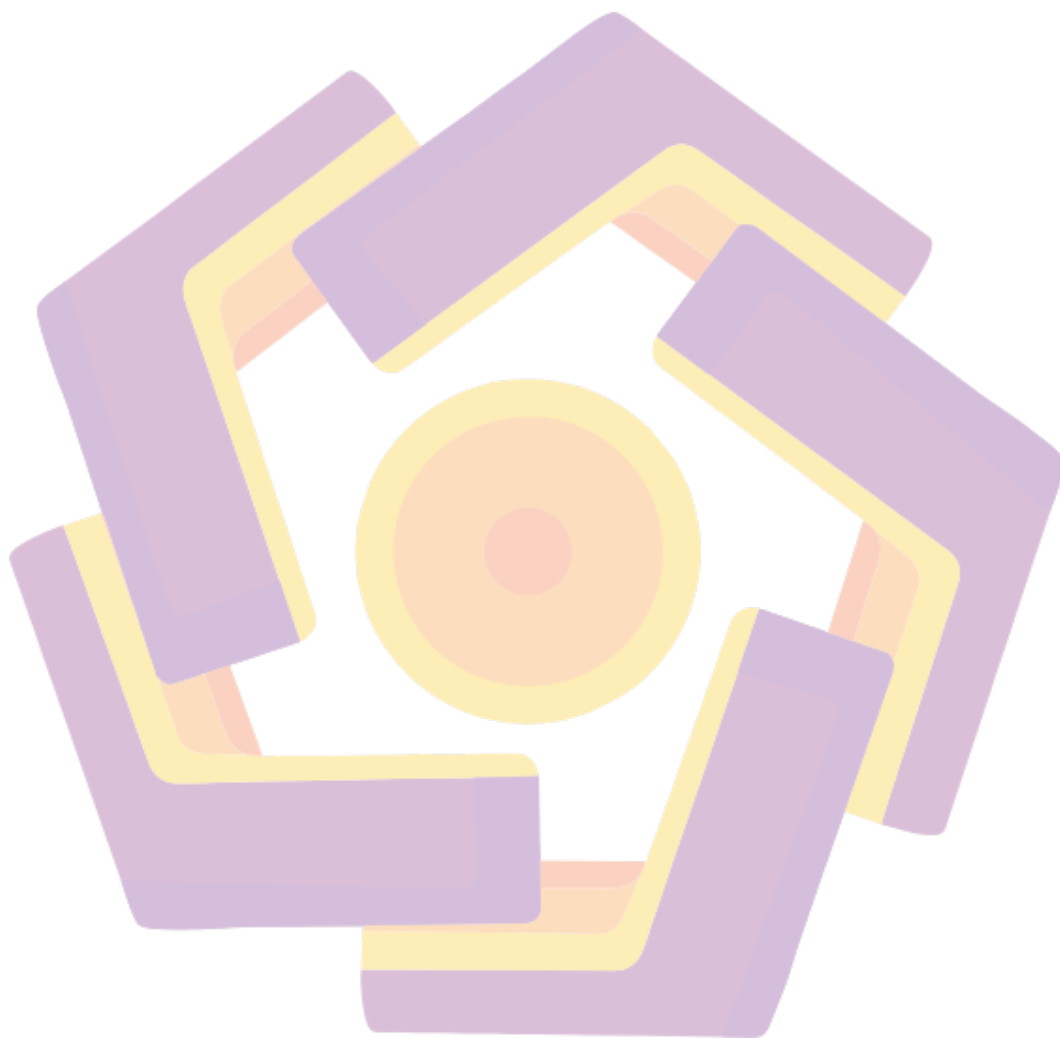


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Flowchart penelitian.....	9
Gambar 3.2. Storyboard.....	10
Gambar 3.3. Tabel Asset 2D.....	11
Gambar 3.4. Pembuatan Animasi.....	15
Gambar 3.5. Ekspor Format Video.....	16
Gambar 3.6. Editing Video.....	16
Gambar 4.1.1. Pembukaan.....	19
Gambar 4.1.2. Langkah pertama mencuci tangan.....	19
Gambar 4.1.3. Langkah kedua mencuci tangan.....	20
Gambar 4.1.4. Langkah ketiga mencuci tangan.....	20
Gambar 4.1.5. Langkah keempat mencuci tangan.....	21
Gambar 4.1.6. Langkah kelima mencuci tangan.....	21
Gambar 4.1.7. Langkah keenam mencuci tangan.....	22
Gambar 4.1.8. Langkah ketujuh mencuci tangan.....	22
Gambar 4.1.9 Langkah kedelapan mencuci tangan.....	23
Gambar 4.1.10 Langkah kesembilan mencuci tangan.....	23

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Kuesioner.....	33
----------------------------------	----



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

2D	Dua dimensi
MDLC	Multimedia Development Life Cycle
MP4	QuickTimeMovie



DAFTAR ISTILAH

Storyboard	Gambar dari naskah.
Keyframe	Titik didalam animasi yang menandakan perubahan posisi, Opacity, atau skala dari objek.
Anchor point	Titik referensi dalam sebuah objek yang digunakan sebagai Pusat rotasi atau transformasi
Backsound	Audio musik.
Background	Latar belakang.
Voice Over	Narasi suara yang digunakan untuk memberi informasi Didalam video.
Compositing	Proses menggabungkan berbagai macam elemen menjadi Satu video.
Frame Rate	Jumlah frame yang ditampilkan per detik.
Opacity	Tingkat transparansi pada objek
Position	Koordinat sebuah posisi pada objek
Scale	Perubahan ukuran pada sebuah objek
Intro	Adegan pembuka
Outro	Adegan penutup

INTISARI

Animasi adalah salah satu Upaya manusia dalam menggambarkan dan merekam apa yang mereka imajinasikan. Selain itu, animasi dapat digambarkan sebagai usaha membuat karakter dan benda menjadi bergerak dan hidup. Dalam laporan ini, saya akan membahas mengenai proses pembuatan video animasi 2D yang berisi edukasi tentang pentingnya menjaga kebersihan, Adapun judul dari video animasi tersebut adalah Pembuatan Video Animasi Cara Mencuci Tangan Sebagai Sarana Edukasi Bagi Siswa SD Budi Mulia Dua Panjen Yogyakarta.

Pembuatan video animasi cara mencuci tangan merupakan video yang berisi edukasi mengenai cara mencuci tangan.

Pembuatan animasi ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), yaitu ada tahap Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan Distribution. Perangkat lunak yang digunakan dalam proses produksi animasi yaitu Adobe Illustrator sebagai pembuatan storyboard, Adobe Photoshop sebagai pembuatan Asset 2D, Adobe After Effect sebagai pembuatan Gerakan objek 2D, Adobe Media Encoder untuk mengubah format video ke mp4, dan Adobe Premiere pro sebagai editing dalam menggabungkan hasil pembuatan Gerakan animasi video.

Target audiens dari pembuatan video ini yaitu penonton dan anak-anak SD Budi Mulia Dua Panjen Yogyakarta. Diharapkan video animasi ini dapat memberi pengetahuan tentang bagaimana cara mencuci tangan yang baik dan benar. Video animasi ini dibuat dengan menawarkan visualisasi animasi yang menarik penonton dan anak-anak. Dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop, Adobe After Effect, dan Adobe Premiere, diharapkan animator dapat membuat animasi dengan nilai yang bermutu dan karakter yang menarik perhatian penonton dan anak-anak SD.

Kata kunci: Animasi, 2D, Video, Edukasi, Kebersihan.

Abstract

Animation is a human endeavor to depict and capture what they imagine. Furthermore, animation can be described as the effort to make characters and objects move and come to life. In this report, I will discuss the process of creating a 2D animated video that educates students about the importance of maintaining hygiene. The title of the animated video is "Creating an Animated Video on How to Wash Hands as an Educational Tool for Students at Budi Mulia Dua Elementary School, Panjen, Yogyakarta." The animated video on how to wash hands is an educational video about how to wash hands.

This animation was created using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method, which includes the stages of Concept, Design, Material Collection, Assembly, Testing, and Distribution. The software used in the animation production process was Adobe Illustrator for storyboarding, Adobe Photoshop for 2D asset creation, Adobe After Effects for 2D object movement creation, Adobe Media Encoder for converting the video to MP4 format, and Adobe Premiere Pro for editing and combining the animation video movements.

The target audience for this video is the audience and students of Budi Mulia Dua Elementary School, Panjen, Yogyakarta. This animated video is expected to provide knowledge on how to wash hands properly. It was created with engaging animation visualizations that will engage viewers and children. Using Adobe Photoshop, Adobe After Effects, and Adobe Premiere software, the animators are expected to create high-quality animations with engaging characters that will engage viewers and elementary school children.

Keyword: Animation, 2D, Video, Education, Cleanliness.