

**VIDEO EDUKASI PENGENALAN SATWA PADA ANAK-ANAK DI
INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK ANIMASI 2D**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

**ANTHONY SALIM 17.01.3976
SRI REZEKI POHAN 17.01.3975**

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

**VIDEO EDUKASI PENGENALAN SATWA PADA ANAK-ANAK DI
INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK ANIMASI 2D**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

ANTHONY SALIM 17.01.3976
SRI REZEKI POHAN 17.01.3975

PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**VIDEO EDUKASI PENGENALAN SATWA PADA ANAK-ANAK DI
INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK ANIMASI 2D**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

ANTHONY SALIM 17.01.3976

SRI REZEKI POHAN 17.01.3975

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 01 Juni 2022

Dosen Pembimbing,

Bernadhed, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302243

HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
VIDEO EDUKASI PENGENALAN SATWA PADA
ANAK-ANAK DI INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN
TEKNIK ANIMASI 2D

yang dipersiapkan dan disusun oleh

ANTHONY SALIM 17.01.3976

SRI REZEKI POHAN 17.01.3975

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Juni 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK.190302244

Hendra Kurniawan, M.Kom
NIK.190302164

Tanda Tangan

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 6 Juli 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Sri Rezeki Pohan
NIM : 19.01.3975

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

VIDEO EDUKASI PENGENALAN SATWA PADA ANAK-ANAK DI INDONESIA DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK ANIMASI 2D

Dosen Pembimbing : Bernadhed, S.Kom., 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, 28 Juni 2022

Yang Menyatakan,



Sri Rezeki Pohan 17.01.3975

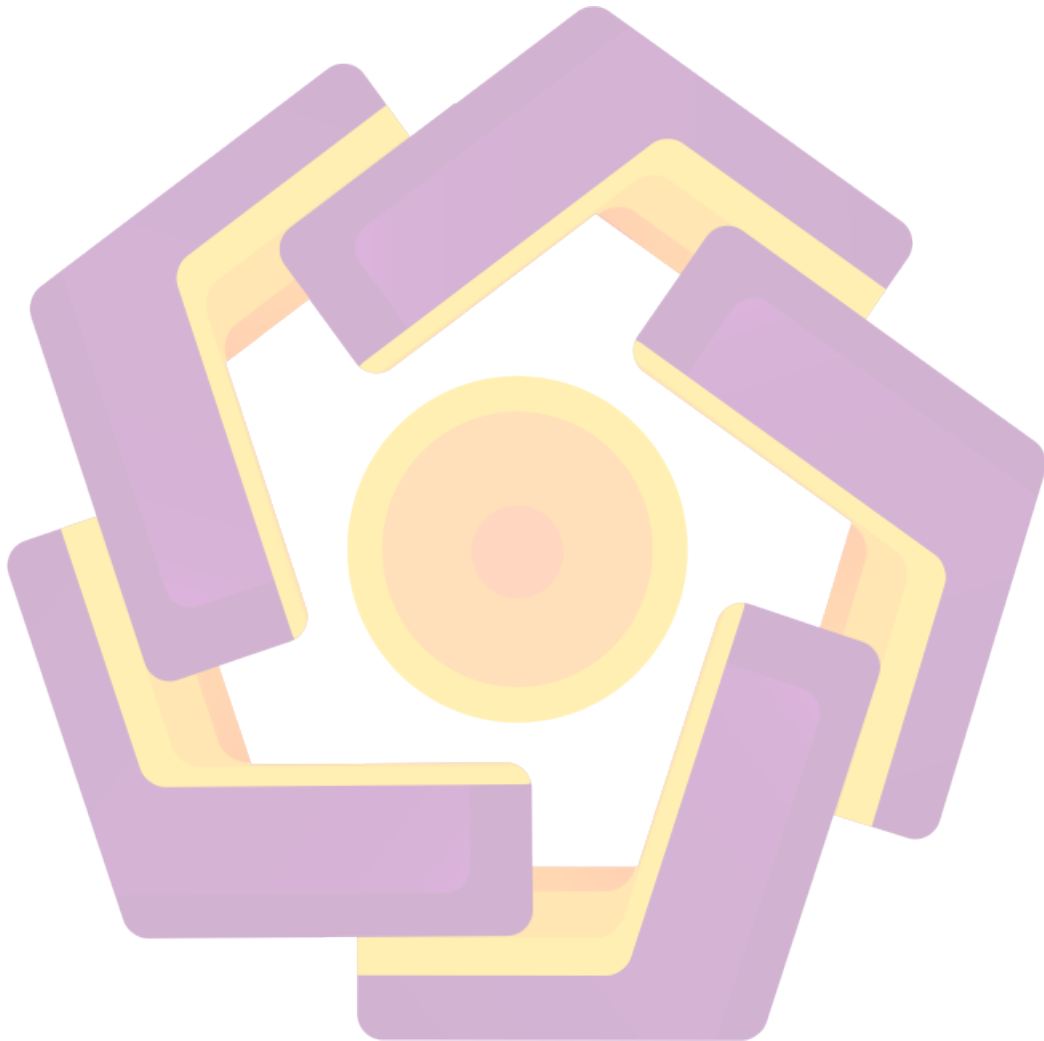
MOTTO

“Lets live coolly to the maximum” , “Living without passion is like being dead”

“Mari hidup tanpa kekhawatiran, Anda hanya memiliki satu kehidupan tetapi jika anda hidup terlalu cepat, saya merasa anda tidak dapat mencapai apa yang anda inginkan”. (K.S.J)

“Mari hidup bersenang-senang dan menjadi keren dliuar dan didalam” . (Y,J)

“Hidup bukan tentang kecepatan, tapi arah dan tujuan”.



PERSEMBAHAN

Penulis mempersembahkan Tugas Akhir ini kepada semua pihak yang terlibat langsung ataupun tidak langsung dalam proses pembuatan Tugas Akhir.

1. Allah SWT yang telah memberikan segala kenikmatan dan kasih sayangNya yang tiada tara.
2. Kepada Bapak dan Ibu serta keluarga tercinta yang telah banyak memberikan semangat, doa dan kasih sayang sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
3. Bapak Bernadhed, S.Kom., M.Kom, selaku dosen pembimbing yang dengan kesabarannya selalu memberikan saran, kritik serta masukan yang dapat mendukung terselesaikannya Tugas Akhir ini.
4. Dosen-dosen yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama menimba ilmu di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Kepada teman-teman megang yang telah memberikan banyak dukungan.
6. Teman-teman Diploma-3 Teknik Informatika angkatan 2017 yang telah memberikan banyak dukungan dan motivasi.
7. Terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan kepada penulis yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala Rahmat dan HidayahNya sehingga penulis diberi kekuatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan dapat selesai sesuai waktu yang telah ditentukan.

Keberhasilan penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini diucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas bimbingan, arahan, dan saran yang diberikan sehingga penyusunan Tugas Akhir ini dapat berjalan dengan lancar.

Ucapan terima kasih diajukan kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku ketua jurusan Diploma-3 Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Bernadhed, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing yang dengan kesabarannya selalu memberikan saran, kritik serta masukan yang dapat mendukung terselesaikannya Tugas Akhir ini.
4. Dosen – dosen yang telah memberikan ilmunya kepada penulis selama menimba ilmu di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak dan Ibu serta keluarga tercinta yang telah banyak memberikan semangat, doa, dan kasih sayang serta bantuan secara moril maupun material sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
6. Teman-teman Diploma-3 Teknik Informatika angkatan 2017 yang telah memberikan banyak dukungan dan motivasi.

Demikian sepatah kata ini, semoga segala bantuan, dorongan, dan bimbingan yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan imbalan yang sesuai dari Allah SWT. Mengingat banyaknya kekurangan dan keterbatasan kemampuan penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan.

Wassalamualaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 16 Januari 2022

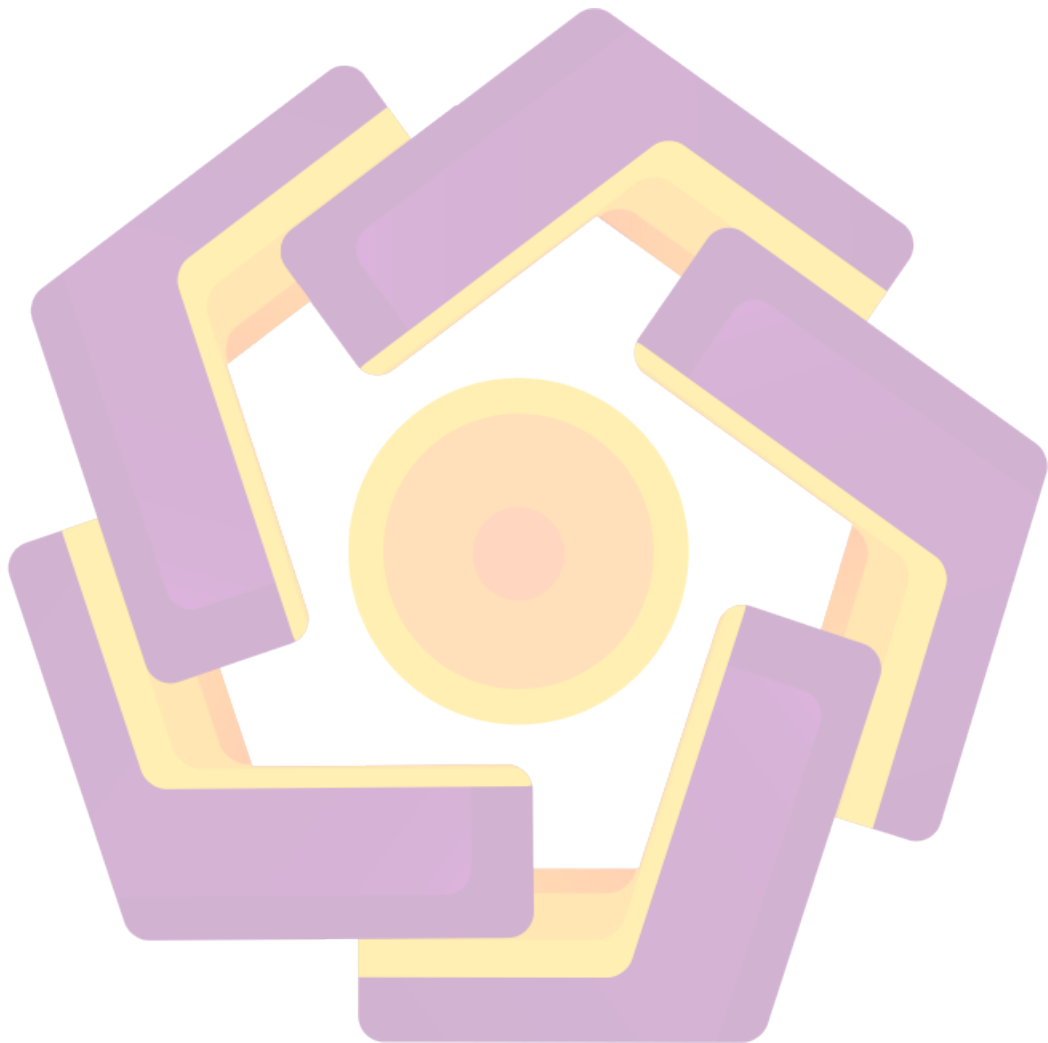
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Manfaat Bagi Peneliti	3
1.5.2 Manfaat Bagi Obyek Penelitian	4
1.5.3 Manfaat Universitas Amikom	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Dokumentasi	4
1.6.2 Wawancara	4
1.7 Metode Analisis	5

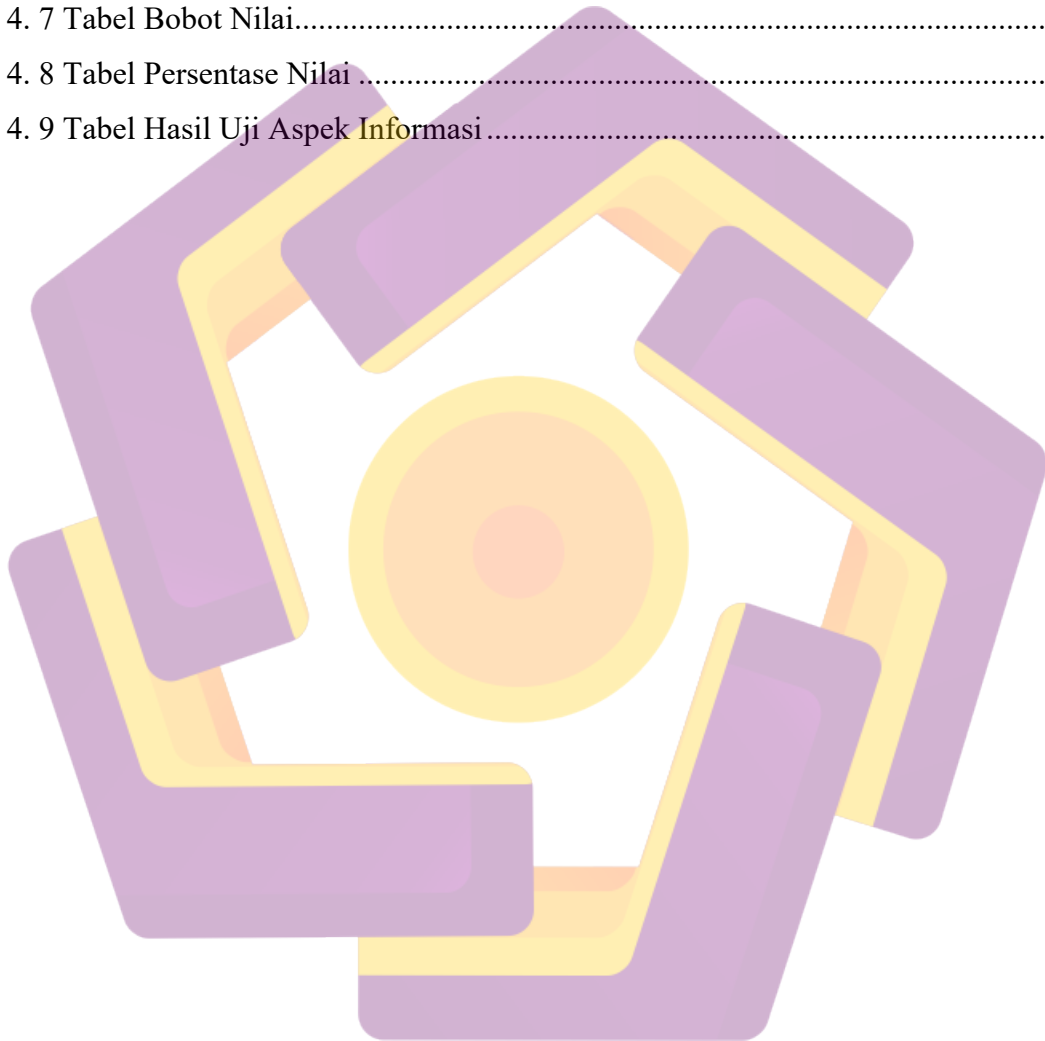
1.7.1 Analisis Verbal	5
1.7.2 Analisis Numerik	5
1.8 Metode Perancangan.....	6
1.9 Metode Pengujian	6
1.5 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Media Pembelajaran Video.....	10
2.3 Animasi.....	11
2.4 Adobe Illustrator 2021	15
2.5 Adobe After Effect CC 2020	15
2.6 Adobe Premiere Pro CC2020.....	16
2.7 Story Board	16
2.8 Tata Kamera.....	16
2.7 Skala Likert.....	17
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Deskripsi Singkat Objek	18
3.2 Profil Obyek.....	18
3.3 Visi dan Misi.....	19
3.3.1 Visi	19
3.3.2 Misi	19
3.4 Karakteristik Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.....	19
3.5 Tujuan Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.....	20
3.6 Struktur Kurikulum PAUD	20
3.6.1 Muatan Kurikulum	20
3.6.2 Kompetensi Inti	20
3.6.3 Kompetensi Dasar	21

3.7 Pengumpulan Data	24
3.7.1 Wawancara	24
3.7.2 Dokumentasi	25
3.8 Analisis Kebutuhan Animasi	25
3.8.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	25
3.8.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	25
3.9 Pra Produksi	26
3.9.1 Konsep Awal atau Ide	26
3.9.2 Tema	27
3.9.3 Story Board	29
BAB IV	31
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Produksi	31
4.1.1 Pembuatan Aset <i>Motion Graphic</i>	31
4.1.2 Perekaman Narasi	32
4.2 Pasca Produksi	33
4.2.1 <i>Compositing</i>	33
4.2.2 <i>Editing</i>	35
4.2.3 <i>Rendering</i>	37
4.3 Evaluasi	38
4.3.1 Kuisisioner	38
4.4 Implementasi	41
4.4.1 Hasil Implementasi Sosial Media	41
4.4.2 Penyerahan Ke Pihak Plainthing Studio	42
PENUTUP	43
5.1 Kesimpulan	43
5.2 Saran	43



DAFTAR TABEL

Table 2.1 Matriks Perbandingan dengan Penelitian Sebelumnya.....	9
Table 2. 2 Scoring Untuk Jawaban Kuesioner.....	17
Table 3.1 Tampilan Tabel Kebutuhan Software.....	26
Table 3 4 Tampilan Spesifikasi Perangkat Keras Laptop.....	26
Table 3. 5 <i>Story Board</i>	29
Table 4. 6 Kuisisioner Faktor Informasi.....	38
Table 4. 7 Tabel Bobot Nilai.....	39
Table 4. 8 Tabel Persentase Nilai.....	40
Table 4. 9 Tabel Hasil Uji Aspek Informasi.....	40



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Skema Animasi 2D	12
Gambar 2. 2 Skema Animasi 3D	13
Gambar 2. 3 Stop Motion Animation	13
Gambar 2. 4 Clay Animation	14
Gambar 2. 5 Animasi Anime	15
Gambar 4. 6 Pembuatan Aset.....	31
Gambar 4. 7 Aset <i>Motion Graphic</i>	32
Gambar 4. 8 Hasil Perekaman	33
Gambar 4. 9 Melakukan <i>Noise Reduction</i>	33
Gambar 4. 10 Tampilan Bagian <i>Transform</i>	34
Gambar 4. 11 Tampilan <i>Animation Composer</i>	35
Gambar 4. 12 Tampilan Project Baru	35
Gambar 4. 13 Tampilan Isi Project	36
Gambar 4. 14 Tampilan <i>Timeline</i>	36
Gambar 4. 15 Tampilan <i>Speed/Duration</i>	37
Gambar 4. 16 <i>Input Transition</i>	37
Gambar 4. 17 Proses Rendering.....	38
Gambar 4. 18 Postingan Youtube	42

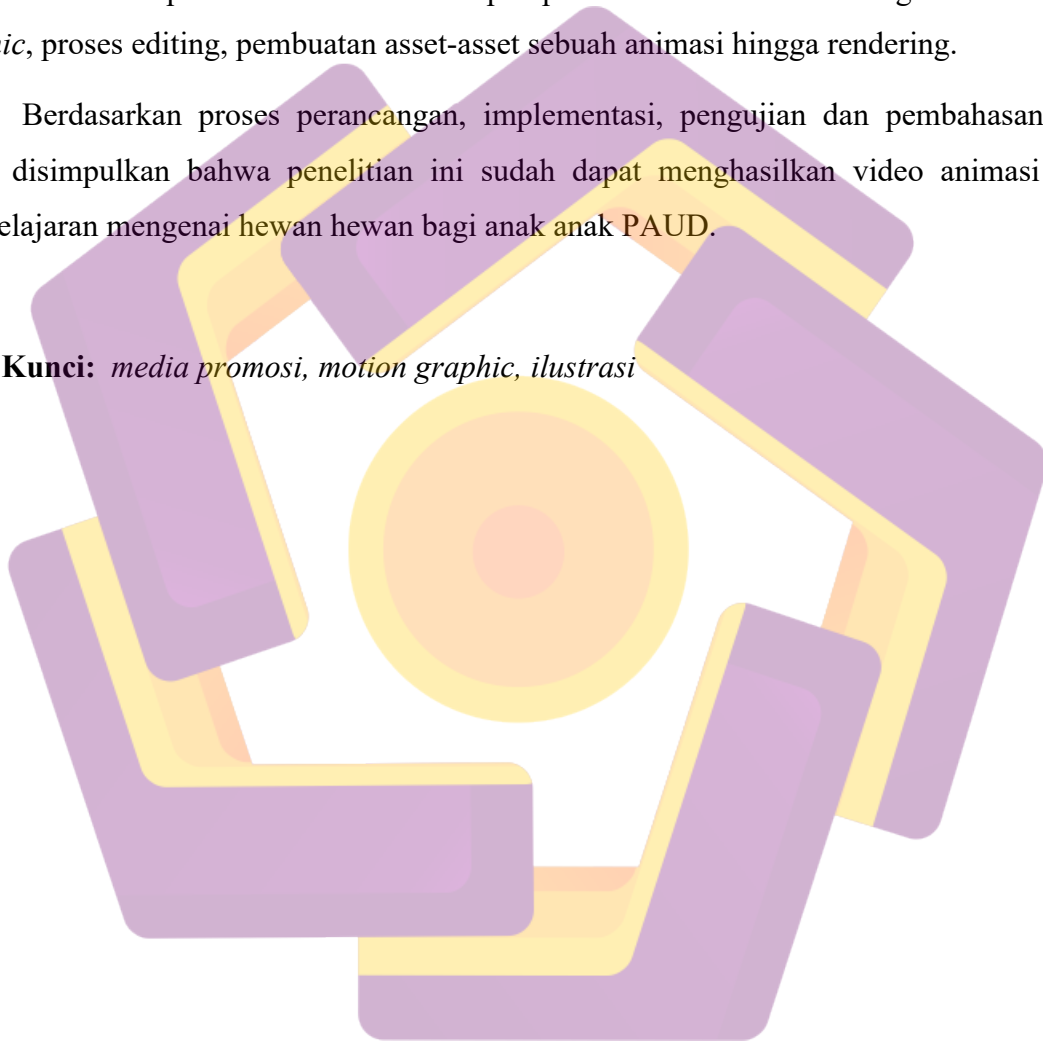
INTISARI

Media promosi adalah sarana untuk mengkomunikasikan suatu produk atau jasa yang tujuannya adalah agar produk tersebut dapat dikenal oleh masyarakat luas. Dalam kasus ini penulis akan membuat video edukasi pembelajaran untuk anak-anak dalam bentuk video motion graphic.

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan studi dari video website dan juga silabus kurikulum pendidikan PAUD. Tahapan pembuatan animasi 2D dengan teknik *motion graphic*, proses editing, pembuatan asset-asset sebuah animasi hingga rendering.

Berdasarkan proses perancangan, implementasi, pengujian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini sudah dapat menghasilkan video animasi untuk pembelajaran mengenai hewan-hewan bagi anak-anak PAUD.

Kata Kunci: *media promosi, motion graphic, ilustrasi*



ABSTRACT

Promotional media is a means to communicate a product or service whose purpose is so that the product can be known by the wider community. In this case, the author will make a learning educational video for children in the form of a motion graphic video.

The data collection method is carried out by studying the video website and also the syllabus of the PAUD education curriculum. Stages of making 2D animation with motion graphic techniques, editing process, making assets of an animation to rendering.

Based on the process of design, implementation, testing and discussion, it can be concluded that this research has been able to produce animated videos for learning about animals for PAUD children.

Keyword: *promotional media, motion graphic, illustration*

