

**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

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK.190302215

Ria Andriani, M.Kom
NIK.190302458

Tanda Tangan

Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 Juli 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Anthony Salim
NIM : 19.01.3976

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,



Anthony Salim 17.01.3976

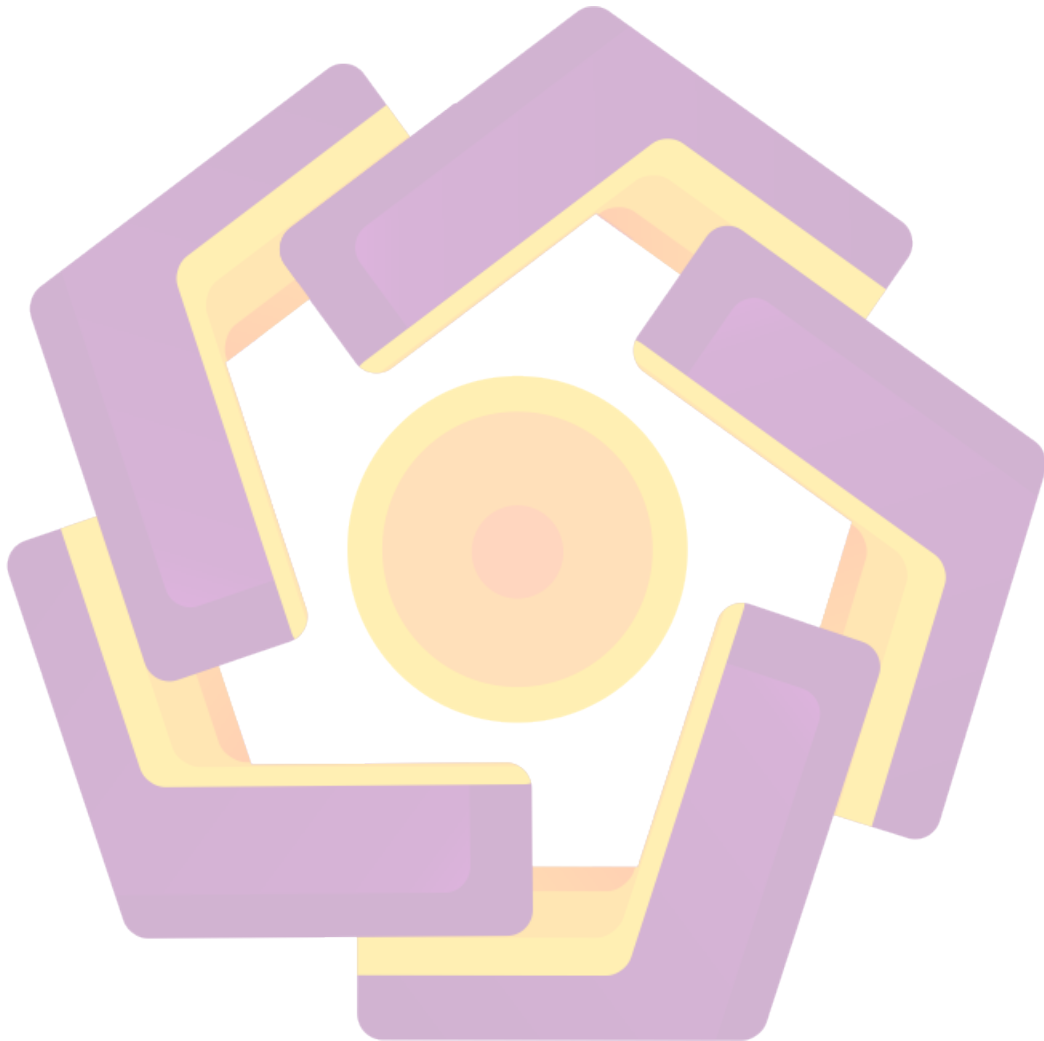
MOTTO

“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 |

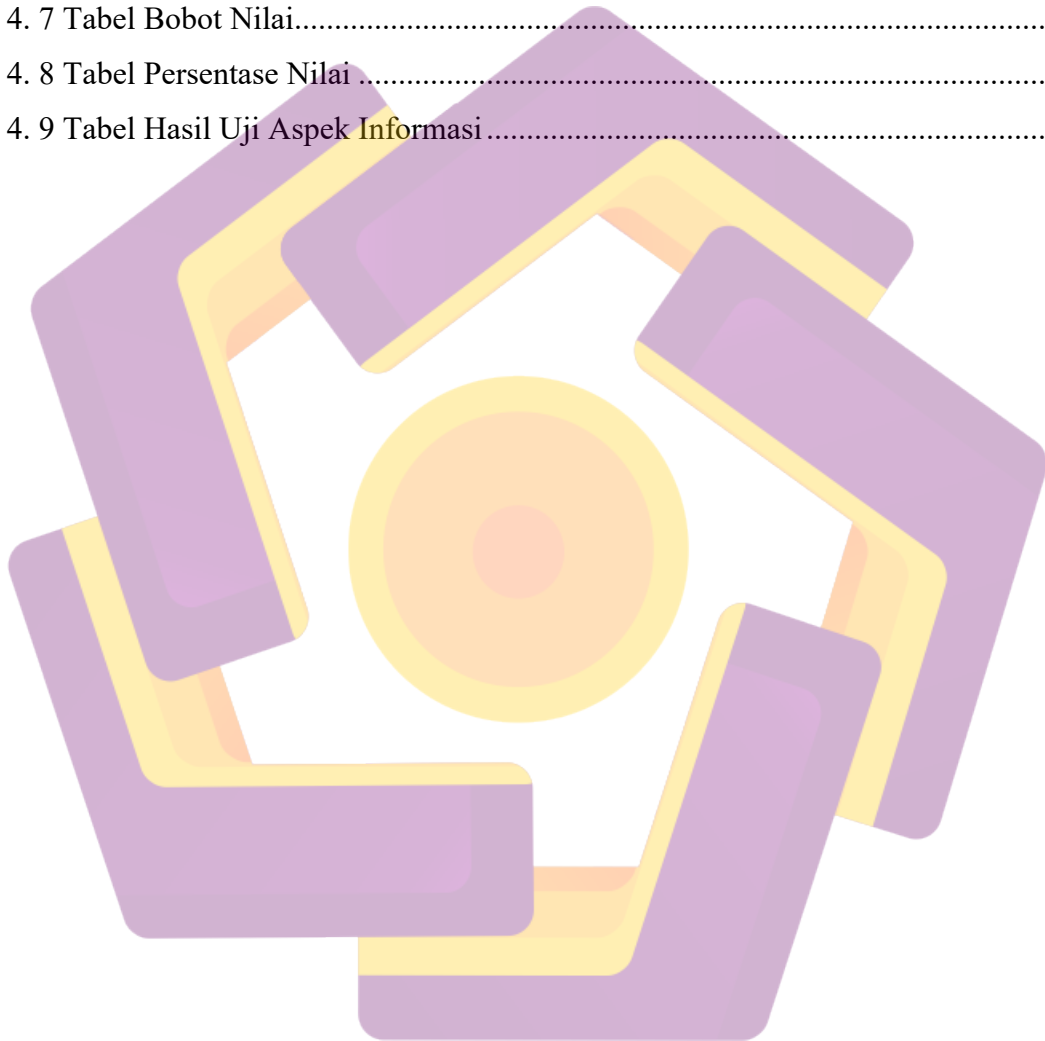
| | |
|---|----|
| 1.7.1 Analisis Verbal | 5 |
| 1.7.2 Analisis Numerik | 5 |
| 1.8 Metode Perancangan..... | 6 |
| 1.9 Metode Pengujian | 6 |
| 1.5 Sistematika Penulisan | 7 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 9 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka..... | 9 |
| 2.2 Media Pembelajaran Video..... | 10 |
| 2.3 Animasi..... | 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 |

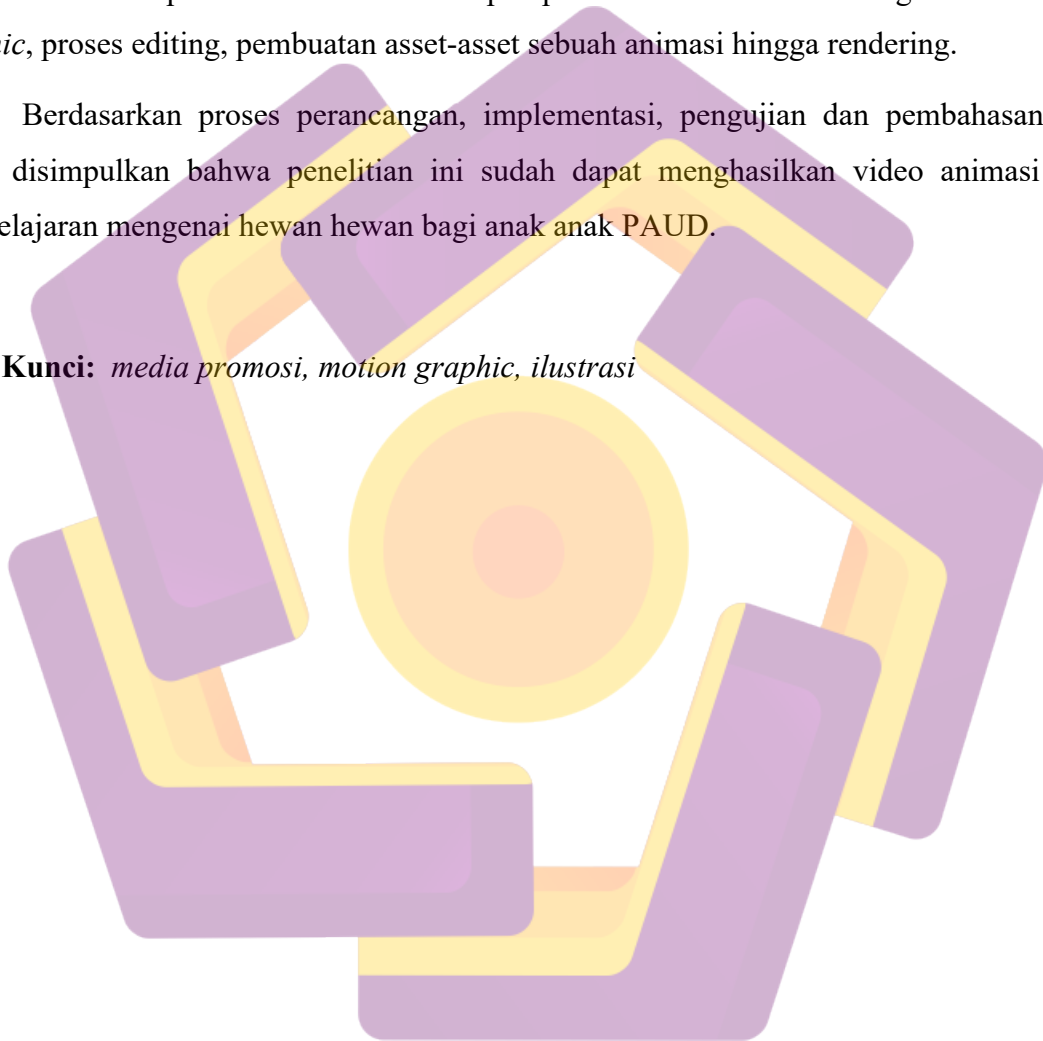
INTISARI

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*

