

**PEMBUATAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN LITERASI BAGI
ANAK SEKOLAH DASAR**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh:

Edo Abi Atmaka 18.01.4232

Arul Ikhwan Syahri 18.01.4264

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**PEMBUATAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN LITERASI BAGI
ANAK SEKOLAH DASAR**

TUGAS AKHIR

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta untuk
memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
pada jenjang Program Diploma – Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh:

Edo Abi Atmaka 18.01.4232

Arul Ikhwan Syahri 18.01.4264

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN LITERASI BAGI
ANAK SEKOLAH DASAR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Edo Abi Atmaka
18.01.4232

Arul Ikhwan Syahri
18.01.4264

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 7 Juli 2021

Dosen Pembimbing,

Ahlihi Masruro, M.Kom

NIK. 190302148

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN ANIMASI SEBAGAI MEDIA
PENGENALAN LITERASI BAGI
ANAK SEKOLAH DASAR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arul Ikhwan Syahri

18.01.4264

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Agustus 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

Bernadhed, M.Kom

NIK. 190302243

Tanda Tangan

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer

Tanggal 24 Agustus 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Arul Ikhwan Syahri

NIM : 18.01.4264

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Pembuatan Animasi Sebagai Media Pengenalan Literasi Bagi Anak Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing :

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, <tanggal ujian tugas akhir>

Yang Menyatakan,

Meterai Asli



Arul Ikhwan Syahri

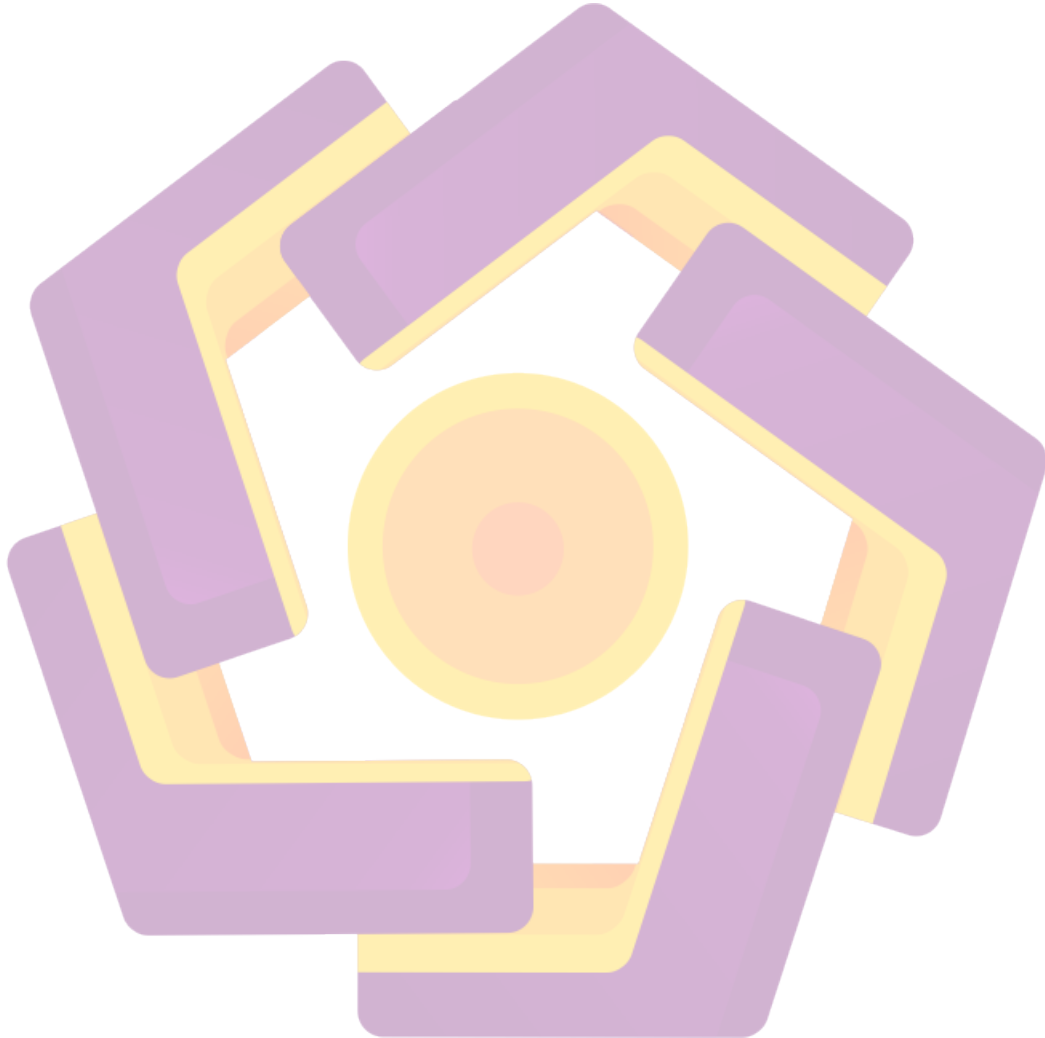
HALAMAN MOTTO

Jika Ingin sukses, kemauanmu untuk berhasil harus lebih besar dari ketakutanmu akan kegagalan.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Bapak Dosenku Yang Baik Hati. Izinkanlah aku mengantarkan ucapan terima kasih, untukmu yang telah bersedia mengantarkanku untuk mengantungi gelar Diploma. Semoga kebahagiaanku juga merupakan kebahagiaanmu sebagai “Dosenku” yang teramat baik.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan hidayah dan karunia-nya yang telah memberi kekuatan kepada penulis, sehingga perancangan tugas akhir yang berjudul “Pembuatan Animasi Sebagai Media Pengenalan Literasi Bagi Anak Sekolah Dasar” Ini dapat terselesaikan dengan baik. Dalam pembuatan perancangan tugas akhir inidak sedikit hambatan yang dialami penulis. Tapi berkat dukungan dan dorongan dari orang tuaserta dosen pembimbing sehingga penulis mampu menyelesaikan perancangan tugas akhir, kedepannya diharapkan karya tugas akhir ini mampu menjadi wadah bagi generasi muda untuk lebih memahami sejarahnya sendiri, dan tujuan dan tujuan dari perancangan tugas akhir ini tercapai. Meskipun demikian penulis sadar bahwa masih banyak yang harus diperbaiki dari perancangan tugas akhir ini, olehnya itu kritik dan saran sangat penulis harapkan untuk menyempurnakan perancangan tugas akhir ini.

Yogyakarta, 7 Agustus 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHANNGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Tujuan Penulisan.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Metode Penelitian	3
1.5 Batasan Masalah	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Landasan Teori	9
2.2.1 Adobe After Effects	9
2.2.2 Adobe Illustrator	9
2.2.3 Fl studio	9

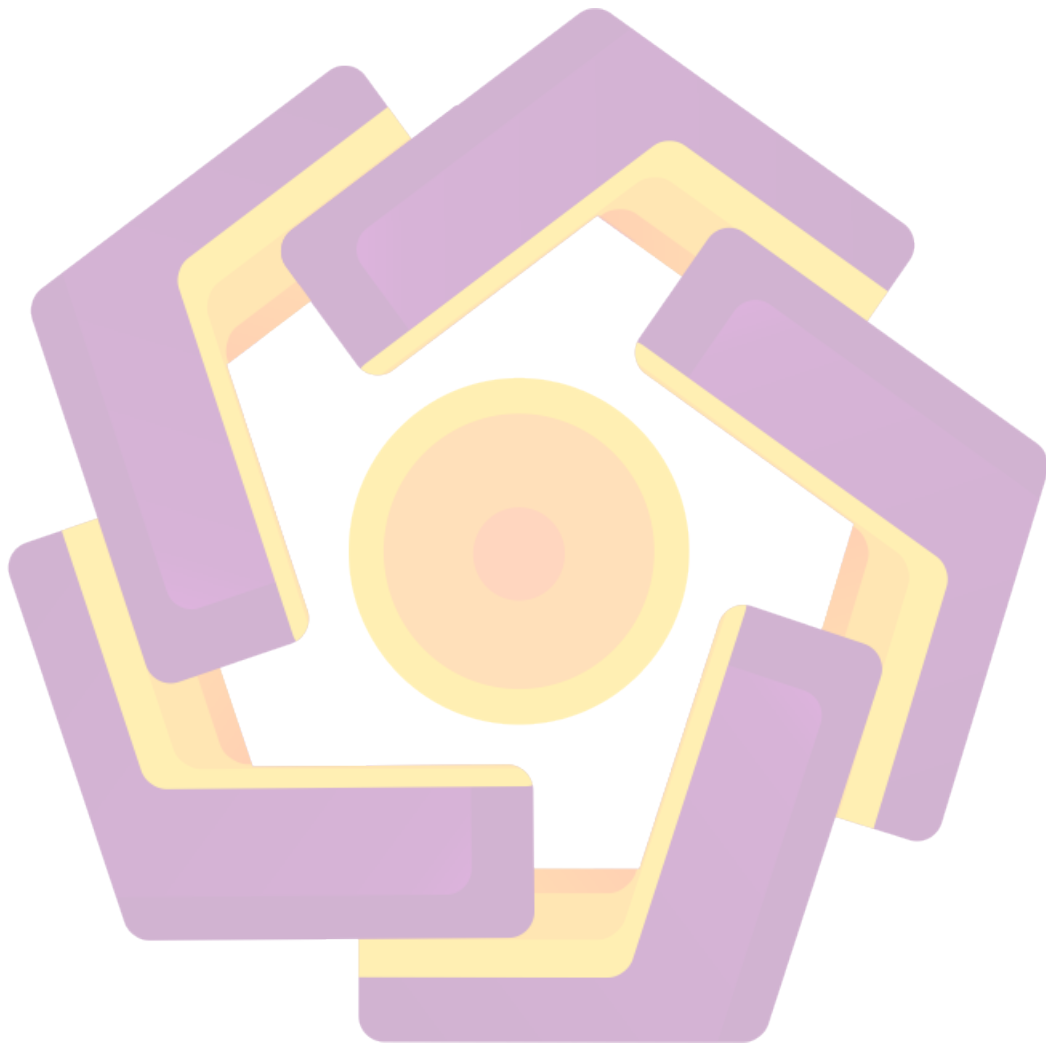
2.2.4 Animasi	9
2.2.5 <i>Frame by Frame</i>	10
2.2.6 Literasi	10
2.2.7 Motion graphic	10
2.2.8 <i>Dubbing</i>	10
2.2.9 <i>Backsound</i>	10
2.2.10 <i>Adobe after effects</i>	11
2.2.11 Adobe Illustrator	11
2.2.12 Finishing	11
BAB III Tinjauan umum	12
3.1 Metode Pengumpulan Data	12
3.2 Deskripsi Singkat Objek	18
3.2.1 Sekolah Dasar	18
3.2.2 Literasi	19
3.2.3 Animasi	19
3.3 Analisis Kebutuhan Animasi	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	21
4.1 Langkah Pembuatan	21
4.1.1 Pra-Produksi	21
4.1.2 Produksi	31
4.1.3 Pasca Produksi	52

BAB V PENUTUP..... 57

 5.1 Kesimpulan 57

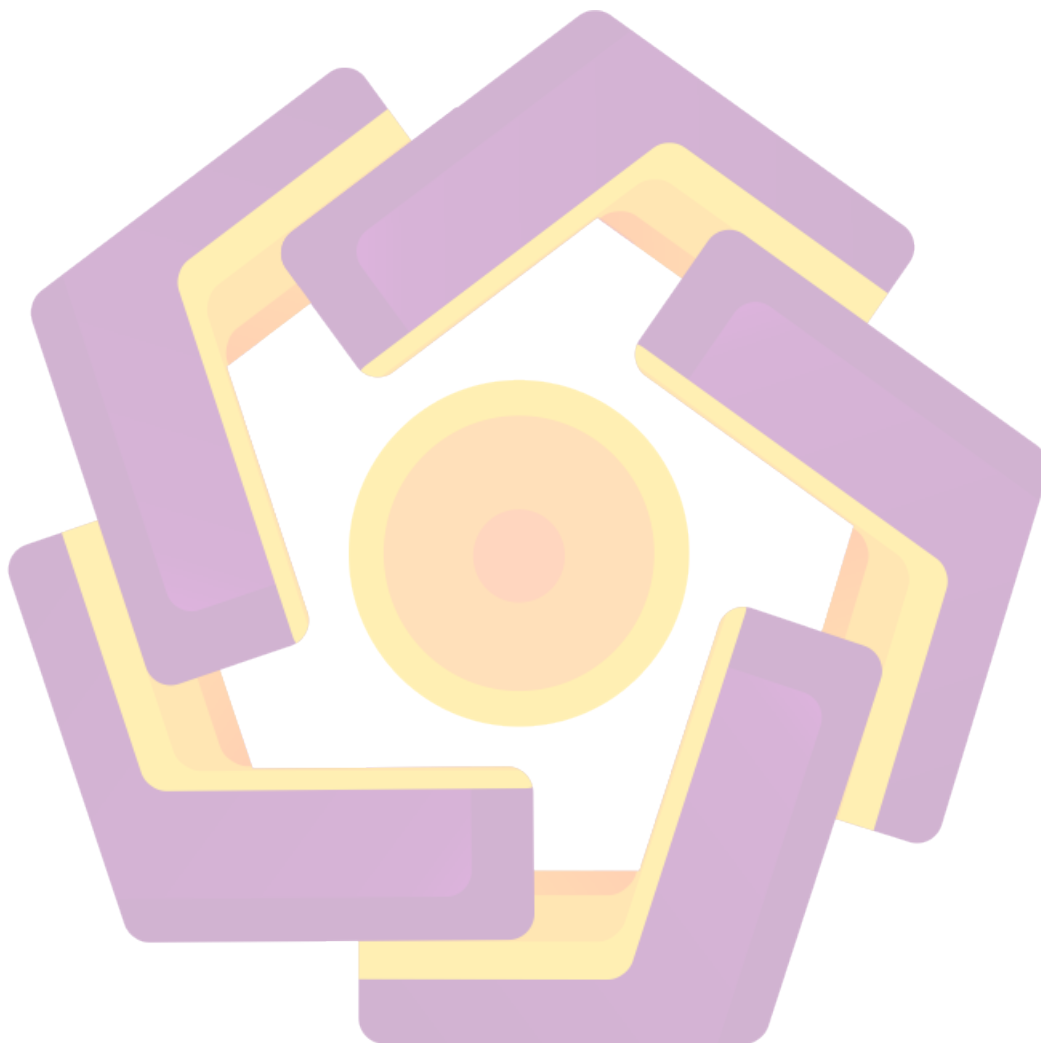
 5.2 Saran 57

DAFTAR PUSTAKA 59



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tampilan visual..... 43



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pembuatan Kuesioner di <i>google form</i>	12
Gambar 2. Penyebaran link kuesioner melalui sosial media.....	13
Gambar 3. Penguploadan video animasi di Youtube.....	13
Gambar 4. Nama- nama <i>responses</i>	14
Gambar 5. Email <i>Responses</i>	14
Gambar 6. Pertanyaan 1	15
Gambar 7. Pertanyan 2.....	15
Gambar 8. Pertanyaan 3	16
Gambar 9. Pertanyaan 4	16
Gambar 10. Pertanyaan 5	17
Gambar 11. Pertanyaan 6	17
Gambar 12. Pertanyaan 7	18
Gambar 13. Langkah Pembuatan Video Animasi.....	21
Gambar 14. Tampilan <i>scene</i> 1.....	25
Gambar 15. Tampilan <i>scene</i> 2 dan 3.....	26
Gambar 16. Tampilan <i>scene</i> 4.....	27
Gambar 17. Tampilan <i>scene</i> 5.....	28
Gambar 18. Peralatan yang digunakan	30
Gambar 19. Proses pembuatan objek gambar	31
Gambar 20. Sketsa Karakter Utama.....	32
Gambar 22. Hasil Line art objek gambar karakter utama	33

Gambar 25. Pallet Warna	34
Gambar 26. Fill shape dan Color Piceker	34
Gambar 27. penggunaan Selesion Tool (V) untuk seleksi rambut	35
Gambar 28. Eyeddroper Tool (I).....	35
Gambar 29. Layer Warna.....	36
Gambar 30. Hasil pewarnaan rambut.....	36
Gambar 31. Hasil keseluruhan perwarnaan karakter utama.....	37
Gambar 32. pembuatan line art shadow pada rambut.....	37
Gambar 33. Pemberian warna pada shadow	38
Gambar 35. Tampilan layeri	39
Gambar 36. Dilakukanya pengaturan layer.....	39
Gambar 37. hasil pengaturan Opacity.....	40
Gambar 38. Hasil akhir karakter utama	40
Gambar 39. Background scene pertama.....	41
Gambar 40. Tampilan visual scene pertama	42
Gambar 41. Proses layering	42
Gambar 42. Contoh Pengeditan Pembuatan <i>Dubbing</i>	45
Gambar 43. Contoh Pengeditan Pembuatan <i>Backsound</i>	46
Gambar 44. Pembuatan composition	48
Gambar 45. Impor tampilan visual scene pertama beserta dubbing	49
Gambar 46. Proses penganimasian objek dengan metode frame by frame.....	50
Gambar 47. Memasukan <i>Dubbing</i>	51
Gambar 48. Setting Kamera.....	51

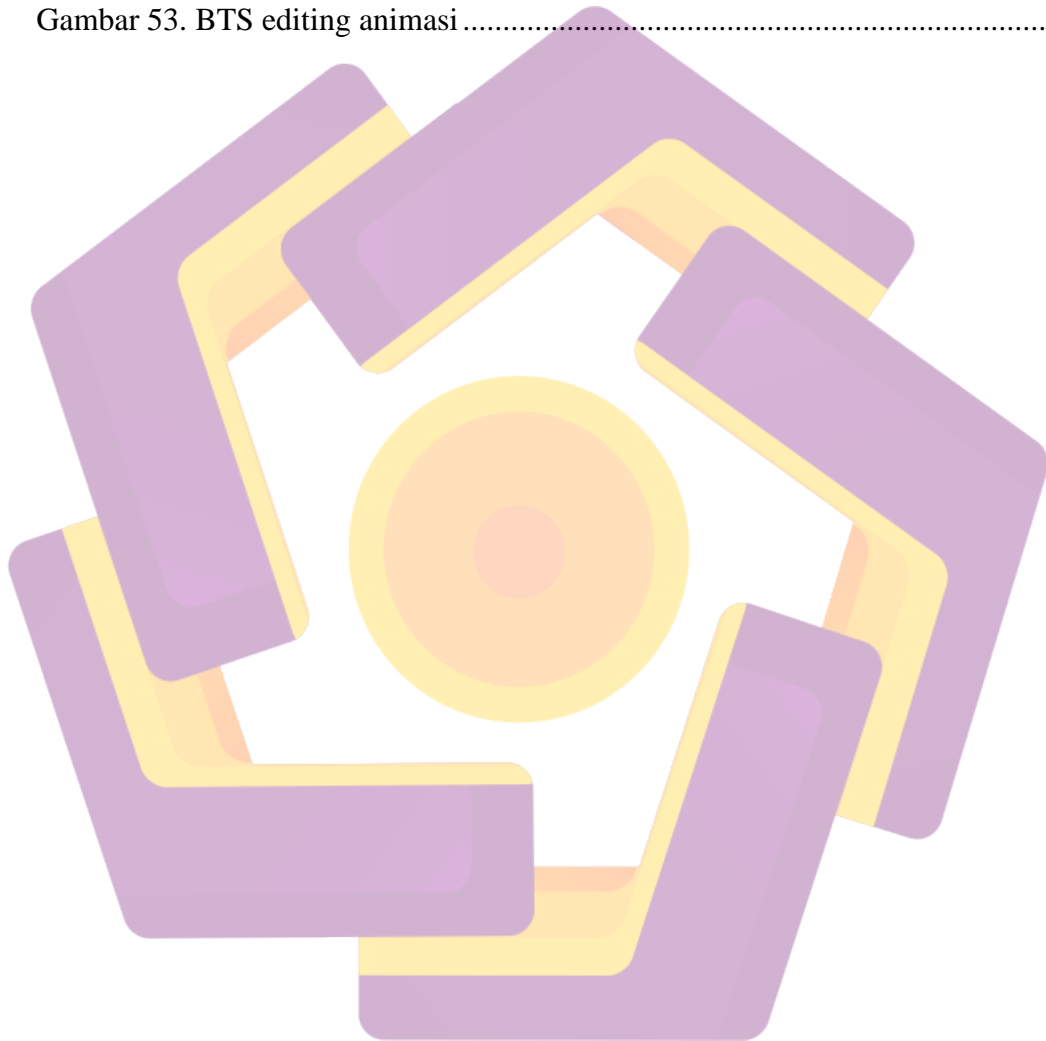
Gambar 49. Proses Mixing 52

Gambar 50. Proses Exporting 53

Gambar 51. BTS pembuatan *dubbing* 62

Gambar 52. BTS pembuatan backsound 62

Gambar 53. BTS editing animasi 63



INTISARI

Animasi adalah hasil pengolahan suatu gambar atau objek yang dapat bergerak. Awalnya animasi dibuat menggunakan lembaran-lembaran kertas yang kemudian diputar sehingga terbentuklah suatu efek objek yang bergerak. Pada perkembangannya, pembuatan animasi dengan bantuan komputer dan perangkat lunak animasi menjadi sangat mudah dan cepat..

Sudah banyak perangkat lunak dengan fitur-fitur yang disediakan dengan gratis untuk membuat animasi. Dengan banyaknya perangkat lunak gratis untuk membuat animasi, perkembangan animasi menjadi meningkat khususnya di Indonesia, baik itu sebagai animasi game ataupun film. Namun dengan perkembangan tersebut, hanya sedikit konten – konten animasi yang memberikan unsur pengenalan literasi bagi anak – anak.

Oleh karena itu, pada tugas akhir ini akan dibuat sebuah animasi menggunakan perangkat lunak yang memiliki unsur pendidikan bagi masyarakat dan anak – anak agar dapat memberikan manfaat dari hasil pembuatan film animasi ini. Selain itu, penulis berharap animator – animator Indonesia dapat lebih bersemangat dalam menghasilkan sebuah animasi yang dapat memberikan lebih banyak unsur edukasi.

Kata kunci: Animasi, Literasi, Motion graphic



ABSTRACT

Animation is the result of processing an image or object that can move. Initially the animation was made using sheets of paper which were then rotated to form a moving object effect. In its development, making animation with the help of computers and animation software has become very easy and fast.

There are many software with features that are provided for free to create animations. With so many free software to create animation, the development of animation is increasing, especially in Indonesia, be it as an animated game or film. However, with these developments, there is only a small amount of animated content that provides an element of literacy introduction for children.

Therefore, in this final project an animation will be made using software that has educational elements for the community and children so that they can benefit from the results of making this animated film. In addition, the author hopes that Indonesian animators can be more enthusiastic in producing an animation that can provide more educational elements.

Keyword: Animation, literacy, Motion graphic

