

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN ANIMASI DUA DIMENSI “DAMPAK
PENGUNAAN *GADGET* BERLEBIHAN” PADA
SISWA SEKOLAH DASAR ADVENT 2 MEDAN**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya



Disusun oleh

BRINGINNA PUTRI NAINGGOLAN

NIM: 19152011

PRODI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA

JURUSAN DESAIN

POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF

PROGRAM STUDI DILUAR KAMPUS UTAMA MEDAN

2022

LEMBAR PENGESAHAN

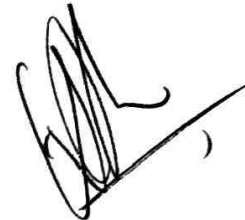
**PERANCANGAN ANIMASI DUA DIMENSI “DAMPAK
PENGUNAAN GADGET BERLEBIHAN” PADA
SISWA SEKOLAH DASAR ADVENT 2 MEDAN**

TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini telah diuji dan disahkan oleh Tim Penguji Tugas Akhir
Jurusan Desain, Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan

Disetujui Oleh :

**Ketua Penguji : Drs.H.Salam Irianto Nadeak M.Pd
NIP.196309191987031003**



**Penguji 1 : Sofi Andriyanti, S.Pd, M.Sn
NIP.199002112019032021**



Medan, 29 Juli 2022

Disahkan Oleh :

**Koordinator Prodi Desain Grafis
Konsentrasi Multimedia**



**Suhendra,ST.,M.Kom
NIP. 198506252019031007**

**Kepala Unit Pengelola
Polimedia PSDKU Medan**



**Yonida Sanjaya, S.Kom., M.Pd
NIP:197712202006041002**

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Animasi Dua Dimensi “Dampak Penggunaan *Gadget* Berlebihan” Pada Siswa Sekolah Dasar Advent 2 Medan
Penulis : Bringinna Putri Nainggolan
NIM : 19152011
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Medan, 29 Juli 2022

Pembimbing I



Khairil Anwar, SE., S.Kom., M.Kom
NIP. 198504012019031010

Pembimbing II



Raju Gobal, SE., M.M
NIP.1964052819860310003

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Desain Grafis Konsentrasi Multimedia



Suhendra, ST., M.Kom
NIP. 198506252019031007

PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bringinna Putri Nainggolan
NIM : 19152011
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Animasi 2 Dimensi “Dampak Penggunaan *Gadget* Berlebihan” Pada Siswa Sekolah Dasar Advent 2 Medan adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar- benarnya.

Medan, 15 Juli 2022

Yang menyatakan,



Bringinna Putri Nainggolan

NIM.19152011

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bringinna Putri Nainggolan
NIM : 19152011
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2022

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Perancangan Animasi 2 Dimensi “Dampak Penggunaan *Gadget* Berlebihan” Pada Siswa Sekolah Dasar Advent 2 Medan beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Medan, 15 Juli 2022

Yang menyatakan,

Bringinna Putri Nainggolan

NIM. 19152011

ABSTRAK

Cara pandang orang tua dengan memberi *gadget* pada anak menjadi dampak negatif seperti tidak bisa lepas dari *gadget* bahkan menjadi kecanduan dan kehilangan konsentrasi dalam berpikir. Maka dari itu pembuatan animasi dua dimensi ini bertujuan untuk membangun edukasi anak-anak khususnya usia 6-12 agar dapat memahami bahwa penggunaan *gadget* berlebihan dapat berdampak pada kesehatan, merusak konsentrasi dalam belajar hingga kecanduan. Dengan adanya edukasi ini diharapkan lebih memperhatikan penggunaan *gadget* agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan di kemudian hari. Metode penulisan Tugas Akhir ini membutuhkan data-data yang akurat berasal dari Sekolah Dasar Advent 2 Medan. Adapun beberapa teknik dalam mengumpulkan data yang digunakan menjadi sumber data dalam penulisan Tugas Akhir ini yakni, Observasi, Wawancara dan Studi Pustaka. Selanjutnya, video animasi dua dimensi ini dapat ditampilkan kepada seluruh siswa Sekolah Dasar Advent 2 Medan dan juga di berbagai sosial media agar lebih mudah di akses oleh banyak orang.

Kata kunci: Animasi, *gadget*, sekolah dasar

ABSTRACT

Giving children electronics from a parent's perspective results in negative effects including being unable to break free from gadgets, even developing an addiction, and losing focus when thinking. The goal of creating this two-dimensional animation is to educate kids, especially those between the ages of 6 and 12, about how excessive use of technology can harm one's health, impair one's ability to concentrate while learning, and lead to addiction. With this teaching, it is intended that individuals will utilize technology more carefully, preventing unpleasant events from occurring in the future. The Adventist 2 Medan Elementary School must provide precise data for this final project's writing process. Several methods of data collection, including observation, interviews, and literature studies, are employed as data sources for this final project. Additionally, to make it easier for many people to access, this two-dimensional animated video can be shown to all kids at Adventist 2 Medan Elementary School as well as on other social media platforms.

Keywords: *Animation, gadget, elementary school*

PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan laporan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya pada Program Studi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M., Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., Wakil Direktur I Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta.
3. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd., Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Suhendra, ST., M.Kom., Koordinator Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Khairil Anwar, SE., S.Kom., M.Kom., sebagai Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta motivasi untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Raju Gobal, SE., M.M., sebagai Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta motivasi untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Para Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh Pendidikan disini.
8. Fetty Wenda Purba, S.Pd., Kepala Sekolah SD Advent 2 Medan yang telah memberikan izin untuk penulis melakukan observasi dan penelitian.

9. Keluarga terkhusus kepada ibu Maria Tarigan yang telah mendoakan, memberi support serta mendukung penyusunan Tugas Akhir ini.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk Tugas Akhir ini.

Medan, 29 Juli 2022

Penulis,



Bringinna Putri Nainggolan

NIM. 19152011

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN PUBLIKSI KARYA ILMIAH.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Rumusan Masalah.....	3
1.5 Tujuan Penulisan.....	4
1.6 Manfaat Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Pengertian Perancangan.....	5
2.2 Pengertian Animasi.....	5
2.2.1 Jenis Animasi.....	6
2.2.2 Manfaat Animasi.....	8
2.3 Pengertian <i>Gadget</i>	8
2.3.1 Fungsi <i>Gadget</i>	8
2.3.2 Dampak Positif dan Negatif Terhadap <i>Gadget</i>	9
2.4 <i>Software</i> Pendukung.....	11
2.4.1 <i>Adobe Photoshop</i>	11
2.4.2 <i>Adobe After Effect</i>	12
2.4.3 <i>Adobe Illustrator</i>	13
2.4.4 <i>FL Studio</i>	14
BAB III METODE PELAKSANAAN.....	15
3.1 Data/Objek Pelaksanaan.....	15
3.1.1 Sejarah SD Advent 2 Medan.....	15
3.1.2 Visi dan Misi SD Advent 2 Medan.....	15
3.1.3 Struktur Organisasi SD Advent 2 Medan.....	16
3.2 Teknik Pengumpulan Data.....	16
3.3 Ruang Lingkup.....	17
3.3.1 Peran Penulis.....	17
3.3.2 Kategori Karya.....	18
3.3.3 Ide Kreatif.....	18
3.4 Langkah Kerja.....	19
3.4.1 Pra Produksi.....	19

3.4.2 Produksi.....	20
3.4.3 Pasca Produksi	21
3.5 Target Pasar.....	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1 Konsep Karya.....	23
4.1.1 Gagasan Cerita	23
4.1.2 Target Audiens	23
4.1.3 Kebutuhan Perangkat	24
4.1.4 Jadwal Kerja.....	24
4.2 Tahapan Perancangan Animasi Dua Dimensi.....	25
4.2.1 Pra Produksi	25
4.2.2 Produksi.....	33
4.2.3 Pasca Produksi	41
4.3 Hasil Video dan Penerapannya	44
4.3.1 Hasil Karya Video.....	44
4.3.2 Penerapan Karya Video.....	44
BAB V PENUTUP.....	58
5.1 Simpulan	58
5.2 Saran.....	58
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Adobe Photoshop</i>	12
Gambar 2. 2 <i>Adobe After Effects</i>	13
Gambar 2. 4 <i>Adobe Illustrator</i>	14
Gambar 2. 3 <i>FL Studio</i>	14
Gambar 3. 1 Struktur Organisasi SD Advent 2 Medan.....	16
Gambar 4. 1 Proses <i>Dessign Asset</i> Karakter	34
Gambar 4. 2 Proses <i>Dessign Aset</i> Latar Ruang Tamu	35
Gambar 4. 3 Proses <i>Dessign Asset</i> Latar Ruang Makan	35
Gambar 4. 4 Proses <i>Dessign Asset</i> Latar Meja Belajar.....	36
Gambar 4. 5 Proses <i>Dessign Aset</i> Latar Kamar Tidur	36
Gambar 4. 6 Proses <i>Dessign Asset</i> Latar Kelas.....	37
Gambar 4. 7 Proses <i>Dessign Asset</i> Meja Budi	37
Gambar 4. 8 Proses <i>Animating</i> Menggerakkan Tubuh	38
Gambar 4. 9 Proses <i>Cutting</i> dan <i>Mixing Dubbing</i>	39
Gambar 4. 10 <i>Channel Youtube</i> Mokka – <i>No Copyright Music</i>	40
Gambar 4. 11 Proses Pembuatan <i>Bumper Opening</i>	40
Gambar 4. 12 Proses Pembuatan <i>Credit Title</i>	41
Gambar 4. 13 Proses <i>Editing Compositing</i>	42
Gambar 4. 14 Proses <i>Review & Revisi</i>	43
Gambar 4. 15 Proses <i>Final Rendering</i>	43
Gambar 4. 16 <i>Shot 1</i>	44
Gambar 4. 17 <i>Shot 2</i>	45
Gambar 4. 18 <i>Shot 3</i>	45
Gambar 4. 19 <i>Shot 4</i>	46
Gambar 4. 20 <i>Shot 5</i>	46
Gambar 4. 21 <i>Shot 6</i>	47
Gambar 4. 22 <i>Shot 7</i>	47

Gambar 4. 23 <i>Shot</i> 8.....	48
Gambar 4. 24 <i>Shot</i> 9.....	48
Gambar 4. 25 <i>Shot</i> 10.....	49
Gambar 4. 26 <i>Shot</i> 11	49
Gambar 4. 27 <i>Shot</i> 12.....	50
Gambar 4. 28 <i>Shot</i> 13.....	50
Gambar 4. 29 <i>Shot</i> 14.....	51
Gambar 4. 30 <i>Shot</i> 15.....	51
Gambar 4. 31 <i>Shot</i> 16	52
Gambar 4. 32 <i>Shot</i> 17.....	52
Gambar 4. 33 <i>Shot</i> 18.....	53
Gambar 4. 34 <i>Shot</i> 19.....	53
Gambar 4. 35 <i>Shot</i> 20	54
Gambar 4. 36 <i>Shot</i> 21.....	54
Gambar 4. 37 <i>Shot</i> 22.....	55
Gambar 4. 38 <i>Shot</i> 23.....	55
Gambar 4. 39 <i>Shot</i> 24.....	56
Gambar 4. 40 <i>Shot</i> 25	56
Gambar 4. 41 <i>Shot</i> 26.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Biodata Penulis (disertai pas foto)
- Lampiran 2 : Salinan Lembar Pembimbingan TA
- Lampiran 3 : Dokumentasi Uji Proposal TA
- Lampiran 4 : Surat Keterangan Izin Penelitian
- Lampiran 5 : Surat Balasan Izin Penelitian
- Lampiran 6 : Transkrip Wawancara
- Lampiran 7 : Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait TA