

LAPORAN TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN VIDEO
ANIMASI 2D MENGENAL JENIS-JENIS TATA SURYA
UNTUK ANAK SD NEGERI 068003 MEDAN**

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat

Kelulusan Program Diploma III



Oleh

ROY LOTH NAJOGI BERUTU

NIM. 19152070

**PRODI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
PROGRAM STUDI DI LUAR KAMPUS UTAMA MEDAN
2022**

LEMBAR PENGESAHAN

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN VIDEO ANIMASI 2D MENGENAL JENIS-JENIS TATA SURYA UNTUK ANAK SD NEGERI 068003 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 : Sudirman, S.Kom., M.Kom
NIP. 198511072019031004



Penguji 1 : Safriyandi, S.Pd., M.Sn
NIP. 199202082019031009



Medan, 22 Juli 2022

Disahkan Oleh :

Koordinator Prodi Desain Grafis
Konsentrasi Multimedia



Suhendra, ST., M.Kom
NIP. 198506252019031007

Kepala Unit Pengelola
Polimedia PSDKU Medan



Komda. Saharja, S.Kom., M.Pd
NIP. 197712202006041002

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Video Animasi 2d Mengenal Jenis-Jenis Tata Surya Untuk Anak Sd Negeri 068003 Medan

Penulis : Roy Loth Najogi Berutu

NIM : 19152070

Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia

Jurusan : Multimedia

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di Medan, 21 Juli 2022

Disetujui Oleh:
Medan, 21 Juli 2022

Dosen Pembimbing I

Suhendra, ST, M.Kom
NIP. 198506252019031007

Dosen Pembimbing II

Drs. H. Salsam Irianto Nadeak, M.Pd
NIP. 196309191987031003

Diketahui,

Koordinator Program Studi Multimedia



Suhendra, ST, M.Kom

NIP. 198506252019031007

**PERNYATAAN ORISINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Roy Loth Najogi Berutu
NIM : 19152070
Program Studi : *Desain Grafis Konsentrasi Multimedia*
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021/2022

Dengan ini menyatakan Bahwa Tugas Akhir Saya Dengan Judul : Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Video Animasi 2d Mengenai Jenis-Jenis Tata Surya Untuk Anak Sd Negeri 068003 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 sebenarnya.

Medan, 22 Juli 2022

Yang membuat pernyataan,



Roy Loth Najogi Berutu

NIM: 19152070

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Roy Loth Najogi Berutu
Nim : 19152070
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Multimedia
Tahun Akademik : 2021/2022

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Video Animasi 2D Mengenal Jenis-Jenis Tata Surya Untuk Anak SD Negeri 068003 Medan beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneklusif 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, 22 Juli 2022

Yang menyatakan,



Roy Loth Najogi Berutu
NIM: 19152070

ABSTRAK

Animasi adalah gambar yang tidak bergerak diubah pada software animasi sehingga dapat bergerak seperti nyata. Animasi tak hanya sebagai video hiburan saja, melainkan bisa menjadi alat video pembelajaran bagi pelajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu alat yang mempunyai daya guna yang dapat dipakai untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar. Sedangkan video merupakan teknologi dengan sinyal elektronik untuk menghasilkan gambar susunan gambar-gambar bergerak yang di kombinasikan menjadi satu kesatuan sehingga membentuk alur atau cerita. Dalam penulisan Tugas Akhir ini, penulis akan membuat video media pembelajaran pengenalan jenis-jenis tata surya dalam bentuk animasi berbasis 2 dimensi. Metode yang penulis gunakan dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini adalah wawancara, observasi, dan studi pustaka. Pada proses pembuatan video animasi berbasis 2 dimensi ini penulis membuat sketsa/*storyboard*, *modelling 2D*, dan kemudian dianimasikan di *software after effects*. Hasil akhir pada pembuatan animasi ini adalah bentuk video dengan format MP4.

Kata Kunci : Animasi, Media Pembelajaran, Video

ABSTRACT

An animation is an image that does not move in animation software so that it can move like real. Animation is not only an entertainment video, but can be a learning video tool for students. Learning media are all tools that have uses that can be used to convey information in the teaching and learning process. While video is a technology with electronic signals to produce moving images that are combined into one unit to form a plot or story. In writing this final project, the author will make an introductory video of learning media of the types of solar system in the form of 2 dimensional based animation. The methods used by the authors in making this final project were interviews, observations, and literature review. In the process of making this 2 dimensional animated video, the author creates a sketch/storyboard, 2D modelling, and then animates in after effects software. The end result of making this animation is a video in MP4 format.

Keywords : Animation, Learning Media, Video

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas Rahmat dan Karunia-nya yang telah memberikan Kesehatan dan kekuatan kepada penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Video Animasi 2D Mengenal Jenis-Jenis Tata Surya Untuk Anak SD Negeri 068003 Medan.

Penyusunan proyek Tugas Akhir ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan Program Diploma III pada Program Studi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan. Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis banyak memperoleh bimbingan dan masukan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Tripi Rose Kartika, M.M., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Dr. Benget Simamora, M.M., selaku Wakil Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
3. Komda Saharja, S.Kom, M.Pd., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
4. Suhendra, ST, M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Desain Grafis Konsenterasi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan, sekaligus Pembimbing I yang telah membimbing saya dalam menyusun Tugas Akhir
5. Drs. H. Salam Irianto Nadeak, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing saya dalam menyusun Tugas Akhir.
6. Para Dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan disini.
7. Pihak Sekolah SD Negeri 068003 yang sudah membantu saya dalam melancarkan penyusunan Tugas Akhir.

8. Untuk keluarga tercinta yaitu Ayah dan Ibu yang sudah mendoakan dan memberi semangat kepada penulis
9. Teman-teman seangkatan 2019 yang telah banyak membantu memberikan saran, kritik, tanggapan serta membantu segala kegiatan perkuliahan sampai penyusunan Tugas Akhir ini.

Penulis Menyadari masih banyak kekurangan dalam penulisan ini. Oleh karena itu baik kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat penulis harapkan untuk perbaikan dimasa yang akan datang demi mencapai kesempurnaan sebuah penulisan Tugas Akhir. Akhir kata penulis berharap semoga kiranya penulisan ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya bagi pembaca pada umumnya terutama pada ilmu teknologi dimasa yang akan datang.

Medan, 22 Juli 2022



Roy Loth Najogi Berutu
NIM. 19152070

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Rumusan Masalah	2
1.5 Tujuan Penulisan	3
1.6 Manfaat Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Pengertian Pembuatan	5
2.2 Pengertian Media Pembelajaran	5
2.3 Video	6
2.3.1 Jenis-jenis Video	6
2.4 Animasi	7
2.4.1 Jenis-jenis Animasi	7
2.4.1 Prinsip-prinsip Animasi	8
2.5 Tata Surya	10

2.6 <i>Software</i> Pendukung	11
2.6.1 <i>Adobe Photoshop</i>	11
2.6.2 <i>Adobe After Effects</i>	12
2.6.3 <i>Adobe Premiere Pro</i>	12
BAB III METODE PELAKSANAAN	14
3.1 Data/Objek Penulisan	14
3.1.1 Profil Sekolah SD Negeri 068003	14
3.1.2 Visi dan Misi SD Negeri 068003	14
3.1.3 Struktur Organisasi	16
3.1.4 Kondisi SD Negeri 068003 Saat Ini	17
3.2 Teknik Pengumpulan Data	17
3.3 Ruang Lingkup	18
3.4 Langkah Kerja	19
3.4.1 Pra produksi/Persiapan	19
3.4.2 Produksi/Pelaksanaan	21
3.4.3 Pasca produksi/Evaluasi	22
3.5 Target Pasar	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
4.1 Pra produksi/Persiapan	23
4.2 Produksi/Pelaksanaan	27
4.3 Pasca produksi/Evaluasi	43
4.4 Hasil Karya Video	44
BAB V PENUTUP	53
5.1 Kesimpulan	53
5.2 Saran	53
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Kerja	20
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i>	26

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Adobe Photoshop</i>	12
Gambar 2.2 <i>Adobe After Effects</i>	12
Gambar 2.3 <i>Adobe Premiere Pro</i>	13
Gambar 3.1 Struktur Organisasi	16
Gambar 3.2 Suasana Depan Sekolah SD Negeri 068003	17
Gambar 4.1 Desain Karakter Merkurius	28
Gambar 4.2 Desain Karakter Venus	28
Gambar 4.3 Desain Karakter Bumi	29
Gambar 4.4 Desain Karakter Mars	29
Gambar 4.5 Desain Karakter Jupiter	30
Gambar 4.6 Desain Karakter Saturnus	30
Gambar 4.7 Desain Karakter Uranus	31
Gambar 4.8 Desain Karakter Neptunus	31
Gambar 4.9 Desain Karakter Ilustrasi Orang	32
Gambar 4.10 Animasi mulut ilustrasi orang	33
Gambar 4.11 <i>Opening</i>	34
Gambar 4.12 <i>Scene 1</i>	35
Gambar 4.13 <i>Scene 2</i>	36
Gambar 4.14 <i>Scene 3</i>	37
Gambar 4.15 <i>Scene 4</i>	38
Gambar 4.16 <i>Scene 5</i>	39
Gambar 4.17 <i>Scene 6</i>	40
Gambar 4.18 <i>Scene 7</i>	41
Gambar 4.19 <i>Scene 8</i>	42
Gambar 4.20 Penggabungan scene dan audio	42
Gambar 4.21 <i>export</i>	43
Gambar 4.22 <i>Opening</i>	44

Gambar 4.23 <i>Scene 1</i>	45
Gambar 4.24 <i>Timeline Scene 1</i>	45
Gambar 4.25 <i>Scene 2</i>	46
Gambar 4.26 <i>Timeline Scene 2</i>	46
Gambar 4.27 <i>Scene 3</i>	47
Gambar 4.28 <i>Timeline Scene 3</i>	47
Gambar 4.29 <i>Scene 4</i>	48
Gambar 4.30 <i>Timeline Scene 4</i>	48
Gambar 4.31 <i>Scene 5</i>	49
Gambar 4.32 <i>Timeline Scene 5</i>	49
Gambar 4.33 <i>Scene 6</i>	50
Gambar 4.34 <i>Timeline Scene 6</i>	50
Gambar 4.35 <i>Scene 7</i>	51
Gambar 4.36 <i>Timeline Scene 7</i>	51
Gambar 4.37 <i>Scene 8</i>	52
Gambar 4.38 <i>Timeline Scene 8</i>	52

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Permohonan Penelitian Ke Perusahaan
- Lampiran 2 Surat Balasan Perusahaan
- Lampiran 3 Transkrip Wawancara
- Lampiran 4 Buku Bimbingan
- Lampiran 5 Daftar Riwayat Hidup