

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF PENGENALAN**  
**PETA INDONESIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN**  
**UNTUK ANAK SD NEGERI 068003 MEDAN**

Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya



**Disusun oleh**

**ARISTA QUERA SIDABUTAR**

**NIM : 20521011**

**PRODI DESAIN GRAFIS KONSENTRASI MULTIMEDIA**

**JURUSAN DESAIN**

**POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF**

**PROGRAM STUDI DILUAR KAMPUS UTAMA**

**MEDAN**

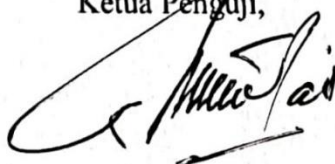
**2023**

## LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Animasi Interaktif Pengenalan Peta Indonesia  
Sebagai Media Pembelajaran untuk Anak SD Negeri 068003  
Medan  
Penulis : Arista Quera Sidabutar  
NIM : 20521011  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggung jawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Rabu, Tanggal 12 Juli 2023.

Disahkan oleh:  
Ketua Penguji,



Yusmar Ali, SE, M.Si  
NIP. 195811121981031005

Anggota 1



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

Anggota 2



Suhendra, ST, M.Kom  
NIP. 198506252019031007

Mengetahui,

Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif



Komda Saharja, S. Kom, M.Pd

NIP. 197712202006041001

## LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Perancangan Animasi Interaktif Pengenalan Peta Indonesia  
Sebagai Media Pembelajaran untuk Anak SD Negeri 068003  
Medan  
Penulis : Arista Quera Sidabutar  
NIM : 20521011  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Jurusan : Desain

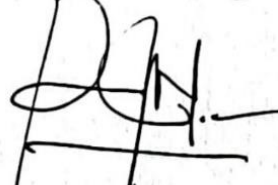
Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.  
Ditandatangani di Rabu, 12 Juli 2023

Pembimbing I



Suhendra, ST, M.Kom  
NIP. 198506252019031007

Pembimbing II



Raju Gobal, SE, MM  
NIP. 196405281986031003

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 : Arista Quera Sidabutar  
NIM : 20521011  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul:  
"Perancangan Animasi Interaktif Pengenalan Peta Indonesia Sebagai Media Pembelajaran 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 sebenar- benarnya.

Medan, 12 Juli 2023

Yang menyatakan,



Arista Quera Sidabutar  
NIM. 20521011

## PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Arista Quera Sidabutar  
NIM : 20521011  
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia  
Jurusan : Desain  
Tahun Akademik : 2023

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: Perancangan Animasi Interaktif Pengenalan Peta Indonesia Sebagai Media Pembelajaran untuk Anak SD Negeri 068003 Medan". 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, 12 Juli 2023

Yang menyatakan,



Arista Quera Sidabutar

NIM. 20521011

## ABSTRAK

*Technological developments have experienced developments, one of which is in the field of multimedia which aims to develop a 2D interactive animation as a learning media for recognizing the map of Indonesia for children at SD Negeri 068003 in Medan. The introduction of this map is divided into several stages, namely the pre-production, production, and post-production stages. This animation will contain an explanation of the province and its location and also in the final stage will be given questions or mini quizzes to train the memory of SD Negeri 068003 children. This animation aims to help teachers and students in thematic book 5 for the map introduction section to increase students' understanding. This application can be accessed anywhere without internet usage. The author uses supporting applications such as Adobe Animate and Adobe Illustrator.*

***Keywords: 2D Animation, Learning Media, Map of Indonesia, Adobe Animate, Adobe Illustration***

Perkembangan teknologi mengalami perkembangan salah satunya di bidang multimedia yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah animasi interaktif 2D sebagai media pembelajaran pengenalan peta Indonesia untuk anak SD Negeri 068003 di Medan. Pengenalan peta ini dibagi menjadi beberapa tahap yakni tahap pra-produksi, produksi, dan tahap pasca produksi. Animasi ini akan berisi penjelasan provinsi dan letaknya dan juga ditahap terakhir akan diberi soal atau mini quiz untuk melatih daya ingat anak SD Negeri 068003. Animasi ini bertujuan untuk membantu para guru dan murid dalam buku tematik 5 untuk dibagian pengenalan peta untuk meningkatkan pemahaman para siswa, aplikasi ini dapat diakses dimana saja tanpa penggunaan internet. Penulis menggunakan aplikasi pendukung seperti Adobe Animate dan Adobe Illustrator.

**Kata kunci : Animasi 2D, Media Pembelajaran, Peta Indonesia, Adobe Animate, Adobe Illustrator**



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi kekuatan, kemampuan, dan kesabaran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik. Tujuan penulisan tugas akhir adalah memenuhi salah satu persyaratan bagi mahasiswa untuk dapat menyelesaikan pendidikan Diploma-3 Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia di Politeknik Negeri Media Kreatif.

Dalam tugas akhir ini, penulis berperan sebagai editor telah menyunting karya produk video animasi anak tentang Peta Indonesia. Berdasarkan karya tersebut, penulis menyusun Laporan Tugas Akhir berjudul "Perancangan Animasi Interaktif Pengenalan Peta Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak SD Negeri 068003 Medan"

Laporan Tugas Akhir ini tidak akan selesai dengan baik tanpa bantuan bimbingan, dan dorongan dari orang-orang yang berada di sekitar penulis. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih banyak kepada:

1. Dr. Tipri Rose Kartika, M.M, Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif
2. Nova Darmanto, M. Si., Wakil Direktur Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif
3. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd, Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan
4. Suhendra, M.Kom, Koordinator Program Studi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan sekaligus Dosen Pembimbing I
5. Raju Gobal, SE., MM, Dosen Pembimbing II
6. Para Dosen Multimedia serta segenap jajarannya yang telah memberikan kemudahan baik berupa moral maupun material selama mengikuti perkuliahan di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
7. Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Tata Usaha, Wali Kelas 6, dan Siswa - Siswi SDN 068003 yang telah bekerja sama dan memberikan

kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

8. Secara khusus saya menyampaikan terima kasih kepada kedua orang tua saya serta kedua adik saya selaku keluarga yang telah memberikan dukungan yang besar kepada penulis dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
9. Teman-teman seperjuangan saya terutama Febyola Indah Maqfiroh, Hafidzul Habib, Nurul Anisa Nasution, Qais Ibrahim yang telah memberikan dukungan juga bantuan selama mengikuti perkuliahan sampai menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

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

Medan, 23 November 2022

Penulis,



Arista Quera Sidabutar

NIM : 20521011



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG.....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORIGINALITAS.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN PUBLIKASI.....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	2
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan.....	4
F. Manfaat .....	5
<b>BAB II .....</b>	<b>7</b>
A. Pengertian Pembelajaran .....	7
B. Multimedia .....	7
1. Defenisi Multimedia .....	7
2. Jenis Multimedia.....	8
3. Penggunaan Multimedia .....	9
C. Animasi .....	10
D. Media Pembelajaran.....	13
E. Unsur Pembuatan Media Pembelajaran.....	14
F. Adobe Animate 2021 .....	17
G. Adobe Illustrator .....	18

<b>BAB III</b> .....	<b>19</b>
A. Data/Objek Penulisan.....	19
1. Lokasi Penelitian Tugas Akhir .....	19
2. Profil SD Negeri 068003 Medan .....	20
3. Visi dan Misi SD Negeri 068003 Medan.....	21
4. Struktur Organisasi SD Negeri 068003 Medan .....	22
B. Teknik Pengumpulan Data .....	23
1. Observasi.....	23
2. Studi Pustaka.....	23
3. Wawancara.....	23
C. Ruang Lingkup .....	24
D. Langkah Kerja.....	24
1. Tahapan Pra Produksi .....	24
2. Tahapan Produksi.....	27
3. Tahapan Pasca Produksi .....	28
E. Target Pasar .....	29
<b>BAB IV</b> .....	<b>29</b>
A. Tahap Perancangan .....	30
1. Tahap Pra-Produksi.....	30
2. Tahap Produksi .....	31
3. Tahap Pasca Produksi .....	59
B. Deskripsi Karya.....	62
1. Judul Karya .....	62
2. Jenis Karya.....	62
C. Penerapan Karya.....	62
<b>BAB V</b> .....	<b>62</b>
A. Kesimpulan .....	63
B. Saran.....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>65</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1</b> Penjadwalan.....	26
<b>Tabel 2</b> Ide dan Konsep.....	30
<b>Tabel 3</b> Spesifikasi Laptop Penulis.....	31

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1</b> Logo Aplikasi Adobe Animate.....	18
<b>Gambar 2</b> Logo Adobe Illustrator.....	18
<b>Gambar 3</b> SD Negeri 068003 Medan.....	20
<b>Gambar 4</b> Suasana Halaman SD Negeri 068003 Medan.....	21
<b>Gambar 5</b> Struktur Organisasi SD Negeri 068003 Medan.....	22
<b>Gambar 6</b> Flowchart.....	28
<b>Gambar 7</b> Halaman Opening.....	32
<b>Gambar 8</b> Halaman Menu Awal.....	32
<b>Gambar 9</b> Halaman Mengenal Peta.....	33
<b>Gambar 10</b> Halaman Quiz.....	34
<b>Gambar 11</b> Audio Materi.....	34
<b>Gambar 12</b> Ikon Pengenalan Peta.....	35
<b>Gambar 13</b> Mengelompokkan Asset.....	35
<b>Gambar 14</b> Tampilan awal Adobe Animate.....	36
<b>Gambar 15</b> Membuat Project Baru.....	37
<b>Gambar 16</b> Halaman Utama Adobe Animated 2021.....	37
<b>Gambar 17</b> Mengimpor asset kedalam Library.....	38
<b>Gambar 18</b> Asset Library.....	38
<b>Gambar 19</b> Pembuatan Layer –Layer.....	39
<b>Gambar 20</b> Halaman Utama Opening.....	40
<b>Gambar 21</b> Scene-scene.....	40
<b>Gambar 22</b> Tampilan Halaman Menu Awal.....	41
<b>Gambar 23</b> Peta keseluruhan di Mengenal Peta.....	41
<b>Gambar 24</b> Penjabaran provinsi di Mengenal Peta.....	42
<b>Gambar 25</b> Convert ke symbol.....	43
<b>Gambar 26</b> Convert ke movie clip.....	43
<b>Gambar 27</b> Asset diubah ke button.....	44

<b>Gambar 28</b> ActionScript.....	44
<b>Gambar 29</b> Menu Awal.....	45
<b>Gambar 30</b> Convert ke symbol button.....	46
<b>Gambar 31</b> ActionScript Menu Awal.....	46
<b>Gambar 32</b> Tampilan Mengenal Peta.....	47
<b>Gambar 33</b> Frame 1 Mengenal Peta.....	48
<b>Gambar 34</b> Frame 2 Mengenal Peta.....	48
<b>Gambar 35</b> Frame 3 Mengenal Peta.....	49
<b>Gambar 36</b> Tampilan Quiz.....	50
<b>Gambar 37</b> Tampilan Score Quiz.....	50
<b>Gambar 38</b> ActionScript Quiz1.....	51
<b>Gambar 39</b> ActionScript Quiz2.....	51
<b>Gambar 40</b> ActionScript Quiz3.....	51
<b>Gambar 41</b> ActionScript Quiz4.....	52
<b>Gambar 42</b> ActionScript Quiz5.....	52
<b>Gambar 43</b> ActionScript Quiz6.....	53
<b>Gambar 44</b> ActionScript Quiz7.....	53
<b>Gambar 45</b> ActionScript Quiz8.....	54
<b>Gambar 46</b> ActionScript Quiz9.....	54
<b>Gambar 47</b> ActionScript Quiz10.....	55
<b>Gambar 48</b> ActionScript Score.....	55
<b>Gambar 49</b> ActionScript Tombol Frame11.....	56
<b>Gambar 50</b> Penamaan Audio.....	57
<b>Gambar 51</b> Klasifikasi Kelas Audio Mp3.....	57
<b>Gambar 52</b> ActionScript Sound Frame1.....	58
<b>Gambar 53</b> ActionScript Sound Frame2.....	58
<b>Gambar 54</b> Pengisian General.....	59
<b>Gambar 55</b> Pengisian Development.....	60

<b>Gambar 56</b> Sertifikat telah dibuat.....	60
<b>Gambar 57</b> Icon Aplikasi.....	61
<b>Gambar 58</b> Pengaturan Bahasa.....	61
<b>Gambar 59</b> Bentuk Apk. ....	61



## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Biodata Penulis
- Lampiran 2 : Lembar Bimbingan TA
- Lampiran 3 : Berita Acara Seminar Proposal TA
- Lampiran 4 : Dokumentasi Uji Proposal
- Lampiran 5 : Surat izin Penelitian
- Lampiran 6 : Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 7 : Surat Selesai Penelitian
- Lampiran 8 : Transkrip Wawancara