

LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN
ALKITAB ANAK-ANAK DI GEREJA
GMI SION BAGAN BATU

Diajukan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Ahli Madya



POLITEKNIK NEGERI
Media Kreatif

Disusun oleh
REYNALDI EMIT YEHEZKIEL SIMANJUNTAK
NIM: 19152065

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

2022

LEMBAR PENGESAHAN

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN ANAK ANAK DI
GEREJA GMI SION BAGAN BATU**

TUGAS AKHIR

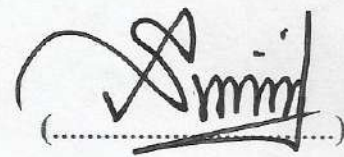
Tugas Akhir ini telah diuji dan disahkan oleh Tim Penguji Tugas Akhir
Jurusan Desain, Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan

Disetujui Oleh :

Ketua Penguji : Dewantoro Lase, M.Kom
NIP. 198412132019031009

(.....)


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

(.....)


Medan, 21 Juli 2022
Disahkan Oleh :


Koordinator Prodi Desain Grafis
Konsentrasi Multimedia



Suhendra, ST., M.Kom
NIP. 198506252019031007

Kepala Unit Pengelola
Polimedia PSDKU Medan




Komsha Sahary, S.Kom., M.Pd
NIP. 197712202006041002

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN ANAK ANAK DI
GEREJA GMI SION BAGAN BATU**

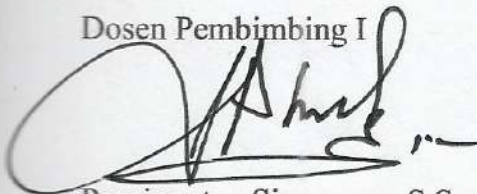
Yang Diperiapkan dan Disusun Oleh :
REYNALDI EMIT YEHEZKIEL SIMANJUNTAK
NIM. 19152065

**Telah Memenuhi Persyaratan Untuk Dipertahankan
Didepan Dewan Penguji Pada Ujian Sidang Tugas Akhir**

Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan
Jurusan Desain Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia

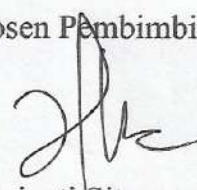
Disetujui Oleh :
Medan, 12 Juli 2022

Dosen Pembimbing I



Parningotan Simamora, S.Sos, M.Si
NIP. 195811051981031005

Dosen Pembimbing II



Nurianti Sitorus, S.S., M.Hum
NIP. 198802222019032015

Diketahui,



Suhendra ST., M.Kom.
NIP. 198506252019031007

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Reynaldi Emit Yehezkiel Simanjuntak
NIM : 19152065
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2021/2022

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: Perancangan Animasi Pembelajaran Alkitab Anak Anak Di Gereja Gmi Sion Bagan Batu 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, 21 Juli 2022

Yang menyatakan,



Reynaldi Emit Yehezkiel Simanjuntak
NIM. 19152065

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

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

Nama : Reynaldi Emit Yehezkiel Simanjuntak
NIM : 19152065
Program Studi : Desain Grafis Konsentrasi Multimedia
Jurusan : Desain
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: Perancangan Animasi Pembelajaran Alkitab Anak Anak Di Gereja Gmi Sion Bagan Batu 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, 21 Juli 2022

Yang menyatakan,



Reynaldi Emit Yehezkiel Simanjuntak
NIM. 19152065

ABSTRAK

Tujuan penulisan tugas akhir ini adalah untuk meningkatkan cara pembelajaran para guru agar tidak membuat para murid menjadi bosan. Maka dari itu dalam perancangan video animasi pembelajaran Alkitab anak-anak GMI SION Bagan Batu akan membuat para murid lebih aktif dalam belajar melalui video animasi dan dapat menjadi daya tiru untuk gereja-gereja lain dan diterapkan agar anak-anak sekolah minggu mau beribadah ke gereja. Adapun proses yang dilalui dalam pembuatan Perancangan video animasi pembelajaran meliputi proses perancangan, proses pembuatan, dan hasil dari video tersebut dengan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan studi pustaka.

Kata kunci: Animasi, video, Alkitab

ABSTRACT

The purpose of writing this final project is to improve the way of learning teachers so as not to bore the students. Therefore in GMI SION children's Bible study animation video design Chart Batu will make students more active in learning through animated videos and can be an imitation for other churches and applied by children Sunday school wants to go to church. The process that is passed in making the design of learning animation videos includes the design process, the process of making, and the results of the video with data collection methods in the form of observation, interview, and literature study.

Keywords: *Animation, video, Bible*

PRAKATA


Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Penulisan laporan tugas akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya pada Program Studi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia di 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, MM. selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
2. Dr. Benget Simamora, MM., selaku Wakil Direktur I Bidang Akademik Politeknik Negeri Media Kreatif Jakarta
3. Komda Saharja, S.Kom., M.Pd., selaku Kepala Unit Pengelola Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan
4. Suhendra, ST., M.Kom selaku Kordinator Prodi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan.
5. Parningotan Simamora, S, Sos., M.Si Sebagai Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta motivasi untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Nurianti Sitorus, SS. M. Hum Sebagai Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta motivasi untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini.
7. Amang Pdt. M.Manalu.S.Pd.k selaku pimpinan gereja GMI SION Bagan Batu yang telah membantu dan mendoakan saya.
8. Secara khusus menyampaikan terimakasih kedua kepada orang tua dan keluarga saya yang selalu membantu, mensupport dan mendoakan penulis untuk menyelesaikan Laporan Tugas Akhir.

9. Terimakasih juga kepada teman teman yang turut membantu saya dan mensupport saya dalam penyelesaian Laporan Tugas Akhir.

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, 25 Juli 2022



Reynaldi Emit Yehezkiel Simanjuntak

NIM. 19152065

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL
PERNYATAAN ORIGINALITAR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan Penulisan	3
1.6 Manfaat Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Pengertian Perancangan	5
2.1.1 Tujuan Perancangan	5
2.2 Video	6
2.2.1 Jenis-Jenis Video	6
2.2.2 Jenis-Jenis Video Berdasarkan Tujuan dari Pembuatannya ...	9
2.3 Pengertian Animasi	9
2.3.1 Perinsip Dasar Animasi	10
2.3.2 Teknik Pembuatan Animasi	18
2.3.3 Storyline	20
2.3.4 Storyboard	20
2.3.5 Voice Over	21
2.4 Pembelajaran Alkitab	21
2.5 Pengertian Alkitab	22
2.6 Software Pendukung	22
2.6.1 Adobe Photoshop	22
2.6.2 Adobe After Effects Creative Cloud 2019	23
BAB III METODE PELAKSANAAN	24
3.1 Data/Objek Penulisan	24
3.1.1 Sejarah Gereja	24
3.1.2 Visi dan Misi	25
3.1.3 Struktur Majelis GMI SION	25
3.1.4 Tugas dan Kewajiban	27

3.2 Teknik Pengumpulan Data	34
3.2.1 Observasi	35
3.2.2 Studi Pustaka	35
3.2.3 Wawancara	35
3.3 Ruang Lingkup	35
3.3.1 Peran Penulis	35
3.3.2 Kategori Karya	36
3.3.3 Ide Kreatif	36
3.4 Langkah Kerja	36
3.4.1 Pra Produksi	36
3.4.2 Produksi	38
3.4.3 Pasca Produksi	38
3.5 Target Pasar	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Strategi Visual	42
4.2 Proses Pembuatan	42
4.2.1 Pra Produksi	42
4.2.2 Produksi	59
4.2.3 Pasca Produksi	63
4.3 Hasil Visual Video Animasi	66
BAB V PENUTUP	77
5.1 Simpulan	77
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisi SWOT	40
Tabel 4.1 Script/Scenario	43
Tabel 4.2 Tiap tiap karakter	49
Tabel 4.3 Storyboard	52
Tabel 4.4 Alat alat produks	58
Tabel 4.5 Penyusunan Jadwal Produksi	59
Tabel 4.6 Tiap-tiap background	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Stretch & Squash	10
Gambar 2.2 Follow Trough	11
Gambar 2.3 Overlapping	12
Gambar 2.4 Anticipation	12
Gambar 2.5 Staging	13
Gambar 2.6 Slow in Slow Out	14
Gambar 2.7 Arc	15
Gambar 2.8 Secondary Action	16
Gambar 2.9 Timing and Space	16
Gambar 2.10 Appeal	17
Gambar 2.11 Exaggrate	17
Gambar 2.12 Anatomi	18
Gambar 2.13 Pen-Tablet	19
Gambar 2.14 Logo Adobe Photoshop CC 2019	23
Gambar 2.15 Logo Adobe After Effects CC 2019	23
Gambar 3.1 GMI SION Bagan Batu	24
Gambar 3.2 Struktur Organisasi GMI SION Bagan Batu	26
Gambar 4.1 Tools Adobe Photoshop CC 2019	47
Gambar 4.2 RGB dan CMYK	48
Gambar 4.3 Proses desain tiap karakter	48
Gambar 4.4 Hasil rekaman menggunakan handpone Oppo A9 2020	56
Gambar 4.5 Mendesain background	60
Gambar 4.6 Membuat sequence baru	63
Gambar 4.7 Proses mengimport file photoshop ke after effects	64
Gambar 4.8 Proses pembuatan Keyframe	64
Gambar 4.9 proses pembuatan transisi	65
Gambar 4.10 Proses memasukan Voice over	65
Gambar 4.11 Proses membuat subtitle	66

Gambar 4.12 Proses rendering h.264	66
Gambar 4.13 Scene 1	67
Gambar 4.14 Scene 1	67
Gambar 4.15 Scene 1	68
Gambar 4.16 Scene 1	68
Gambar 4.17 Scene 2	69
Gambar 4.18 Scene 2	69
Gambar 4.19 Scene 2	70
Gambar 4.20 Scene 2	70
Gambar 4.21 Scene 3	71
Gambar 4.22 Scene 3	71
Gambar 4.23 Scene 3	72
Gambar 4.24 Scene 3	72
Gambar 4.25 Scene 4	73
Gambar 4.26 Scene 4	73
Gambar 4.27 Scene 5	74
Gambar 4.28 Scene 5	74
Gambar 4.29 Scene 5	75
Gambar 4.30 Scene 6	75
Gambar 4.31 Scene 6	76
Gambar 4.32 Scene 6	76

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Biodata Penulis
- Lampiran 2 Salinan Lembar Pembimbingan TA
- Lampiran 3 Dokumentasi Uji Proposal TA
- Lampiran 4 Surat Keterangan Izin Pengambilan Data Perusahaan
- Lampiran 5 Surat Balasan Observasi
- Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Melakukan Observasi
- Lampiran 7 Transkrip Wawancara
- Lampiran 8 Sertifikat Magang Industri
- Lampiran 9 Dokumentasi Foto Kegiatan Terkait TA