

Perancangan Materi Ajar dalam Bentuk Animasi

Untuk Mata Kuliah Etika : Table Manners



**Proposal Tugas Akhir Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Pendidikan
Diploma IV Pada Jurusan Teknik Komputer**

Disusun oleh :

Natascha Alifa Giscano

061740721665

**JURUSAN TEKNIK KOMPUTER
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA MULTIMEDIA DIGITAL
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA**

2021

**Perancangan Materi Ajar dalam Bentuk Animasi
Untuk Mata Kuliah Etika : Table Manners**



Natascha Alifa Giscano 061740721665

Palembang, April 2021

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I,

Ema Laila S.Kom., M.Kom.
NIP. 197703292001122002

Dosen Pembimbing II,

Alan Novi Tompunu, S.T., M.T.
NIP. 197611082000031002

Mengetahui,

Ketua Teknik Komputer,

Azwardi, S.T., M.T.
NIP. 197005232005011004

Ketua Program Studi,

Ema Laila S.Kom., M.Kom.
NIP. 197703292001122002

**Perancangan Materi Ajar dalam Bentuk Animasi Untuk Mata Kuliah
Etika : *Table Manners***



Telah diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji pada sidang Skripsi pada
Kamis, 29 Juli 2021

Ketua Dewan Penguji

Azwardi, S.T., MT.
NIP. 197005232005011004

Tanda Tangan

Anggota Dewan Penguji

Ir. A. Bahri Joni Malyan, S.T., M.Kom.
NIP. 196007101991031001

Indarto, S.T., M.Cs.
NIP. 197307062005011003

Ali Firdaus, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197010112001121001

Ica Admirani, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197903282005012001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Komputer

Azwardi, S.T., M.T
NIP. 197005232005011004



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139
Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918
Website : www.polsri.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Natascha Alifa Giscano
NIM : 061740721665
Jurusan / Prodi : Teknik Komputer / Teknologi Informatika Multimedia
Digital
Judul Skripsi : Perancangan Materi Ajar dalam Bentuk Animasi
Untuk Mata Kuliah Etika : Table Manners

Dengan ini menyatakan :

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut di atas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri.
2. Skripsi tersebut bukan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain.
3. Apabila skripsi ini dikemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain, maka saya bersedia menerima konsekuensinya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Palembang, September 2021

Yang Membuat Pernyataan



Natascha Alifa Giscano
NIM. 061740721665

ABSTRAK

Perancangan Materi Ajar dalam Bentuk Animasi Untuk

Mata Kuliah Etika : *Table Manners*

Animasi adalah kumpulan gambar dari suatu objek yang diolah dan menghasilkan gerakan tertentu seolah gambar tersebut hidup. Objek yang dimaksud dapat berupa manusia, binatang, tumbuhan, bangunan, hingga teks. Selain bergerak, pengolahan sekumpulan gambar juga dapat ditambah dengan efek dan filter dan audio atau suara yang sejalan dengan gerakan animasi tersebut. Table manner adalah tata cara makan yang melingkupi bagaimana cara duduk, cara menggunakan peralatan makan dan etika yang diterapkan dimeja makan. Tujuan penulis mengambil tema ini adalah untuk membantu mempermudah masyarakat belajar etika meja makan atau Table Manner dengan menggunakan animasi 2D dan video peraga.

Kata kunci : Animasi, Video, *Table Manner*

ABSTRACT

Teaching Materials planning in the Form of Animation for the course of Ethics Studies: Table Manners

Animation is a collection of images of an object that is processed and produced with certain movements as if the image is alive. The objects in question can be humans, animals, plants, buildings, or text. Apart from moving, processing a set of images can also be added with effects and filters as well as audio or sound that fit the animation's motion. Table manners are eating procedures that includes how to sit correctly, how to use cutlery and how you should behave. The author's goal of taking this theme is to help make it easier for people to learn Table Manner etiquette or ethics by using 2D animation and video display.

Keywords : Animation, Video, Table Manner

MOTTO

“Hidup itu seperti sepeda. Agar tetap seimbang, kau harus terus bergerak.”

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas dan laporan akhir ini dengan sebaik-baiknya. Laporan ini disusun untuk memenuhi project tugas akhir penulis untuk menyelesaikan jenjang studi diploma IV di Politeknik Negeri Sriwijaya.

Akhir kata, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang membantu selama proses penyelesaian tugas dan laporan akhir, yaitu :

1. Allah SWT yang selalu memudahkan langkah penulis dalam menyusun dan menyelesaikan laporan ini.
2. Kedua orang tua, yang selalu menjadi motivasi, semangat dan dorongan terbesar dalam meraih cita-cita, terima kasih untuk semua pengorbanannya yang tak mungkin bisa terbalaskan baik dari segi materi dan perjuangannya, serta doa yang telah kalian berikan.
3. Bapak Azwardi, S.T.,M.T. selaku Ketua jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Ibu Ema Laila, S.Kom, M.Kom , selaku ketua prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya dan Dosen Pembimbing I saya pada penulisan ini.
5. Bapak Alan Novi Tompunu, S.T.,M.T., Selaku Dosen Pembimbing II saya pada penulisan ini.
6. Ibu Rini S.E., M.AB. selaku narasumber
7. Seluruh dosen dan Staf Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
8. Kepada teman-teman Prodi Teknologi Informatika Multimedia Digital Khususnya teman-teman TIMD angkatan 2017.

Mohon maaf atas segala kekurangan dalam penyusunan laporan ini

sPalembang, Juni 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAKSI	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Pembuatan Animasi Pembelajaran	3
1.5 Manfaat dari Animasi Pembelajaran.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Sejarah <i>Table Manner</i>	4
2.2 Media Pembelajaran.....	5
2.3 Animasi.....	6
2.4 Sejarah Animasi Indonesia.....	8
2.5 Metode ADDIE.....	9
2.6 Peralatan Produksi Animasi.....	11
2.7 <i>Software</i>	11
BAB III METODELOGI PENELITIAN	
3.1 Perancangan Materi Ajar dalam Bentuk Animasi	13
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	13
3.3 Implementasi Metode ADDIE	13
3.3.1 <i>Analysis</i>	15
3.3.2 <i>Design</i>	16
3.3.3 <i>Development</i>	22
3.3.4 <i>Implement</i>	33

3.3.5	<i>Evaluation</i>	33
 BAB IV PEMBAHASAN		
4.1	Realisasi Video Animasi.....	34
4.2	Prosedur Penelitian	41
4.2.1	Tahap Analisis.....	41
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		
5.1	Kesimpulan	50
5.2	Saran.....	52
 DAFTAR PUSTAKA		53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Thaumatrope</i>	6
Gambar 2.2 <i>Phenakioscope</i>	7
Gambar 2.3 <i>Zoetrope</i>	7
Gambar 2.4 <i>Praxinoscope</i>	8
Gambar 2.6 <i>Adobe Premiere Pro</i>	12
Gambar 2.7 <i>Adobe Character Animator</i>	13
Gambar 2.8 <i>Painttool SAI 2</i>	13
Gambar 3.1 Metode ADDIE	14
Gambar 3.2 Bagan Produksi	15
Gambar 3.3 Konsep Karakter Hera.....	22
Gambar 3.4 Aset Peralatan Makan.....	22
Gambar 3.5 Gambar yang digunakan untuk transisi antar <i>scene</i>	23
Gambar 3.6 Gambar yang digunakan untuk <i>Frame Border</i>	23
Gambar 3.7 Gambar <i>Background</i> yang digunakan.....	23
Gambar 3.8 Proses penggambaran sketsa, warna dan hasil akhir...	24
Gambar 3.9 Folder untuk tiap gambar bagian tubuh.....	24
Gambar 3.10 Tampilan awal <i>Adobe Character Animator 2020</i>	25
Gambar 3.11 Window <i>New Project Adobe Character Animator</i> ..	25
Gambar 3.12 Tampilan <i>Workspace Adobe Character Animator</i> ...	26
Gambar 3.13 <i>Rigging Space</i>	26
Gambar 3.14 Handle Tool untuk menambahkan <i>Puppet Handle</i> ..	27
Gambar 3.15 Pemasangan ‘ <i>Tags</i> ’ <i>Right Shoulder</i>	27
Gambar 3.16 Pemasangan ‘ <i>Dragger Tool</i> ’ dan ‘ <i>Tags</i> ’ <i>Right Wrist</i>	27
Gambar 3.17 <i>Stick Tool</i> untuk menambahkan “Tulang” pada karakter	28
Gambar 3.18 Peletakan <i>Stick Tool</i> dan <i>behavior</i> ‘ <i>Arms IK</i> ’.....	28
Gambar 3.19 Peletakan <i>Handle</i> dan <i>Tags</i> untuk bagian kepala....	28
Gambar 3.20 Peletakan <i>Handle</i> dan <i>Tags</i> untuk gambar mata.....	29
Gambar 3.21 Pemasangan <i>Tags</i> mulut.....	29
Gambar 3.22 Peletakan <i>Handle</i> dan ‘ <i>Tags</i> ’ <i>Fixed</i> ’ di kaki.....	30
Gambar 3.23 <i>Tags Behavior Physics</i> ‘ <i>Collide</i> ’ dan ‘ <i>Dangle</i> ’.....	30
Gambar 3.24 Peletakan <i>Handle</i> dan <i>Tags</i> ‘ <i>Collide</i> ’ dan ‘ <i>Dangle</i> ’	30

Gambar 3.25 <i>Workspace Adobe Character Animator</i>	31
Gambar 3.26 <i>Workspace Adobe Media Encoder</i>	31
Gambar 3.27 <i>Set up</i> peralatan makan untuk peraga.....	32
Gambar 3.28 <i>Set up</i> dan peraga.....	32
Gambar 3.29 <i>New Project Adobe Premiere Pro</i>	33
Gambar 3.30 <i>Import</i> semua elemen untuk dijadikan satu.....	33
Gambar 3.31 Penyusunan semua elemen sesuai dengan konsep....	34
Gambar 3.32 Proses <i>Rendering</i>	34
Gambar 3.33 Hasil.....	34
Gambar 4.1 Logo Politeknik Negeri Sriwijaya.....	36
Gambar 4.2 Logo Teknik Informatika Multimedia Digital.....	36
Gambar 4.3 Hera mengenalkan dirinya.....	37
Gambar 4.4 <i>Cold Appetizer</i>	37
Gambar 4.5 <i>Hot Appetizer</i>	38
Gambar 4.6 <i>Main Course</i>	38
Gambar 4.7 <i>Dessert</i>	39
Gambar 4.8 Hera menjelaskan apa saja yang tidak boleh dilakukan	39
Gambar 4.9 Gambar penempatan duduk tamu.....	40
Gambar 4.10 Hera menjelaskan dengan bantuan video peraga.....	40
Gambar 4.11 Gambar peralatan makan pada jamuan formal.....	41
Gambar 4.12 Video peraga cara memegang peralatan makan.....	41
Gambar 4.13 Salam penutup.....	42
Gambar 4.14 <i>Credit Roll</i>	42
Gambar 4.15 Isi kuesioner.....	43
Gambar 4.16 Isi kuesioner.....	44
Gambar 4.17 Isi kuesioner.....	44
Gambar 4.18 Isi kuesioner.....	45

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Anggaran.....	17
Tabel 3.2 Storyboard.....	18
Tabel 4.1 Tabel “Tingkat pendidikan terakhir”	46
Tabel 4.2 Table “Apakah anda tau tentang table manners?“.....	46
Tabel 4.3 Table “ Apakah menurut anda table manners itu penting?”	47
Tabel 4.4 Tabel “Sejak kapan anda mengenal table manners? “.....	47
Tabel 4.5 Tabel “ Apakah anda tertarik mempelajari table manners?”	48
Tabel 4.6 Tabel “Bagaimana tanggapan anda tentang materi digital?”	48
Tabel 4.7 Tabel “Apa video animasi membantu mempelajari materi?”	48