



PEMBUATAN ANIMASI 3 DIMENSI *SHORT ANIMATION*
“DAMPAK KEKERASAN FISIK TERHADAP ANAK”
Dengan Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*)

LAPORAN PENELITIAN

VARNANDO
191420143

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BINA DARMA
2023



PEMBUATAN ANIMASI 3 DIMENSI *SHORT ANIMATION*
“DAMPAK KEKERASAN FISIK TERHADAP ANAK”
Dengan Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*)

VARNANDO
191420143

Laporan Penelitian ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana
Komputer

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BINA DARMA
2023

HALAMAN PENGESAHAN

PEMBUATAN ANIMASI 3 DIMENSI *SHORT ANIMATION*
"DAMPAK KEKERASAN FISIK TERHADAP ANAK"
Dengan Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*)

VARNANDO
191420143

Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Komputer pada Program Studi Teknik Informatika

Palembang, 2023
Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Sains Teknologi
Universitas Bina Darma
Dekan,

Dosen Pembimbing,



Ahmad Syazlli, M.Kom



Universitas Bina Darma
Fakultas Sains Teknologi

Dr. Tata Sutabri, S.Kom., M.MSI., M.KM

HALAMAN PERSETUJUAN

Penelitian berjudul "Pembuatan Animasi 3 Dimensi Short Animation "Dampak Kekerasan Fisik Terhadap Anak" dengan Metode Multimedia Development Life Cycle" Oleh Varnando telah dipertahankan didepan Komisi Penguji pada

Komisi Penguji

1. Ketua : Ahmad Syazili, M.Kom

(.....)

2. Anggota: Assoc. Prof. Leon A. Abdillah, S.Kom., M.M., MTA,CDM (.....)

(.....)

3. Anggota: RM Nasrul Halim D, M.Kom

(.....)

Mengetahui,
Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Sains Teknologi
Universitas Bina Darma
Ketua,

Universitas Bina Darma
Fakultas Sains Teknologi

Alex Wijaya, S.Kom., M.I.T.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Varnando
NIM : 191420143

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana) di Universitas Bina Darma atau perguruan tinggi lainnya ;
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya dengan arahan dari tim pembimbing ;
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau di publikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan ke dalam daftar rujukan ;
4. Saya bersedia karya tulis ini di cek keasliannya menggunakan plagiarism checker serta di unggah ke internet, sehingga dapat diakses secara daring ;
5. Surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku ;

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang, 2023
Yang membuat pernyataan,



Varnando
NIM: 191420143

ABSTRAKSI

Dengan perkembangan yang sangat cepat dalam dunia teknologi yang mencakup berbagai sektor, salah satu bidang yang mendapatkan manfaatnya adalah multimedia, khususnya dalam animasi. Pemanfaatan multimedia dapat menjadi solusi untuk mengatasi tantangan yang ada. Dalam menggunakan multimedia, komunikasi informasi menjadi lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh pengguna. Salah satu contoh teknologi multimedia adalah animasi tiga dimensi (3D). Industri kreatif di bidang animasi terus mengalami pertumbuhan yang signifikan.. Autodesk Maya adalah sebuah aplikasi yang dirancang khusus untuk menciptakan animasi yang menggambarkan pergerakan alami dan bahkan pergerakan yang sangat rumit. Selain itu, program ini dapat berfungsi sebagai alat untuk merancang simulasi yang realistis dari berbagai kejadian tertentu.. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan bahwa masih terdapat banyak insiden kekerasan terhadap anak yang terus terjadi di Indonesia. maka dari itu dibuatlah animasi 3D tentang pembuatan animasi 3D Dampak Kekerasan Fisik pada Anak dengan menerapkan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), di karenakan kurangnya pengetahuan masyarakat dengan apa yang akan terjadi kepada anak jika mengalami kekerasan fisik yang diterima olehnya. Dengan tujuan menghasilkan sebuah video animasi 3D Dampak Kekerasan Fisik Terhadap Anak. Dimana penelitian ini menghasilkan sebuah video animasi 3d Short Animation tentang dampak kekerasan fisik terhadap anak. Dan melalui video animasi yang telah dihasilkan ini, masyarakat dapat lebih peka dalam pola mendidik anak yang akan memberikan dampak buruk terhadap tumbuh kembang anak apabila melakukan pola mendidik anak yang kurang tepat, seperti melakukan kekerasan pada anak.

Kata kunci : *animasi, 3D, kekerasan fisik pada anak*

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Alhamdulillahirobbil'allamin, rasa puja dan puji syukur selalu saya curahkan atas ke hadirat Allah subhānahu wata'ālā,. Yang dengan ridho, Rahmat, serta karunianya yang dapat membuat penulis bisa menyelesaikan penelitian yang berjudul "Pembuatan Animasi 3 Dimensi *Short Animation* "Dampak Kekerasan Fisik Terhadap Anak"" sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Teknik Informatika.

Dan Penulis juga sadar bahwa dalam proses pelaksanaan penelitian yang dilakukan tidak akan bisa berjalan sesuai semestinya jika tidak ada bimbingan, bantuan dan dukungan dari bsemuanya. Maka dengan ini penulis sangat berterima kasih kepada:

1. Ibu Dr Sunda Ariana, M.Pd., M.M selaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang.
2. Bapak Dr. Tata Sutabri, S.Kom., M.MSI., M.KM selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bina Darma Palembang.
3. Bapak Alex Wijaya, S.Kom., M.I.T. selaku ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Bina Darma Palembang.
4. Bapak Ahmad Syazili, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan saran serta masukan dalam pembuatan Laporan Tugas Akhir ini.
5. Bapak Assoc. Prof. Leon A. Abdillah, S.Kom., M.M., MTA,CDM selaku Dosen Penguji 1 Tugas Akhir ini.
6. Bapak RM Nasrul Halim D, M.Kom selaku Dosen Penguji 2 Tugas Akhir ini.
7. Orang Tua saya Bapak dan Ibu saya yang sangat saya cintai yang tak henti untuk mendoakan saya dan selalu menyayangi saya tanpa batas.
8. Saudara – saudara, sahabat dan teman – teman seperjuangan yang selalu memberikan motivasi dan masukan serta bantuan moril ataupun material.
9. Last but not least, I wanna thank me I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doinng all this hard work I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for never quitting I wanna thank me for always being a giver and tryna give more than I receive. I wanna thank me for tryna do more right than wrong. I wanna thank me for just being me at all times.

Hanya Allah yang mampu membalas semua kebaikan dan bantuan yang telah diterima penulis. Laporan Tugas Akhir ini telah disusun dengan sebaik mungkin, tetapi masih ada beberapa kekurangan dalam penyusunan

laporan ini. Oleh karena itu, kami mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak. Kami berharap agar laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca dan meningkatkan pengetahuan kami sebagai penulis.

Palembang,

2022

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
ABSTRAKSI	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Penelitian	3
1.3 Manfaat Penelitian	3
BAB II	5
KAJIAN TEORI	5
2.1 Animasi	5
2.2 Multimedia	5
2.3 Film Animasi	6
2.4 Autodesk Maya	6
2.5 Kekerasan Fisik Terhadap Anak	6
2.6 Penelitian Terdahulu	7
BAB III	9
METODOLOGI PENELITIAN	9
3.1 <i>Research and Development (R&D)</i>	9
3.2 Metode Pengumpulan Data	9
3.3 <i>Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	10
BAB IV	12
HASIL DAN PEMBAHASAN	12
4.1 Identifikasi Masalah	12
4.2 Proses Pembuatan Animasi	12
4.3 Hasil Penelitian	26
BAB V	28

PENUTUP	28
5.1 Kesimpulan	28
5.2 Saran	28
DAFTAR PUSTAKA	30
LAMPIRAN	31



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Komponen-komponen Multimedia(Hofstetter, 2001)	5
Gambar 3. 1 Komponen Multimedia Development Life Cycle (Luther, 1994)	8
Gambar 4. 1 Cover konsep video animasi 3D Kekerasan Fisik pada Anak	15
Gambar 4. 2 Storyboard video animasi 3D Kekerasan Fisik pada Anak	16
Gambar 4. 3 Proses Pengaturan Kamera yang digunakan pada Animasi	19
Gambar 4. 4 Proses pembuatan video animasi 3D Kekerasan Fisik pada Anak	20
Gambar 4. 5 Proses Pemberian Lighting yang digunakan dalam Animasi	21
Gambar 4. 6 Proses pembuatan video animasi 3D Kekerasan Fisik pada Anak	22
Gambar 4. 7 Proses pengeditan video animasi 3D Kekerasan Fisik pada Anak	23
Gambar 4. 8 Tahap Pengecekan hasil video Animasi	23
Gambar 4. 9 Proses pengecekan tahapan dari hasil video Animasi	24
Gambar 4. 10 Pengunggahan Hasil Video Animasi Ke Media Sosial	25
Gambar 4. 11 Hasil Video Animasi yang diunggah ke media sosial	26
Gambar 4. 12 Hasil Video Animasi	26
Gambar 4. 13 Hasil video animasi 3D Kekerasan Fisik pada Anak	27