

**LAPORAN TUGAS AKHIR**  
**PEMBUATAN ANIMASI KARAKTER MENGGUNAKAN**  
**METODE *PEN TOOLS* SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI**  
**MEDIA SOSIAL SMK PERTANIAN PEMBANGUNAN**  
**NEGERI SEMBAWA**



Oleh:  
**HOLIDIKHSAN**  
**09010581822051**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA**  
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**  
**2022**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**LAPORAN PROJEK AKHIR**

**PEMBUATAN ANIMASI KARAKTER MENGGUNAKAN METODE *PEN***  
***TOOLS* SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI MEDIA SOSIAL SMK**  
**PERTANIAN PEMBANGUNAN NEGERI SEMBAWA**

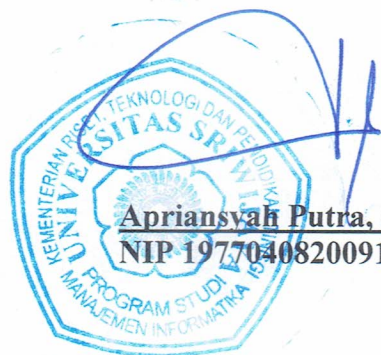
Sebagai salah satu syarat untuk membuat Tugas Akhir  
Program Studi Manajemen Informatika Jenjang Diploma III

Oleh:

**Holidi Ikhsan**

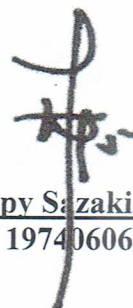
**09010581822051**

Mengetahui  
Koordinator Program Studi  
Manajemen Informatika



**Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.**  
**NIP-197704082009121001**

Palembang, 16 Juli 2022  
Pembimbing,



**Yoppy Sazaki, M.T.**  
**NIP 197406062012101201**

ENDORSEMENT PAGE

FINAL PROJECT

MAKING ANIMATED CHARACTERS USING PEN TOOLS METHOD  
AS A PROMOTIONAL MEDIA ON MEDIA SOCIAL MEDIA AT THE  
SEMBAWA STATE AGRICULTURAL DEVELOPMENT VOCATIONAL  
SCHOOL

As one of the requirements for completing studies at  
Informatics Management Study Program Diploma III

By:

**Holidi Ikhsan**

**09010581822051**

Acknowledge by,  
Study Program Coordinator  
Informatics Management

Palembang, 16 July 2022  
Advisor



**Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.**  
**NIP 197704082009121001**

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Yoppy Suzaki", written over a vertical line.

**Yoppy Suzaki, M.T.**  
**NIP 197406062012101201**

## LEMBAR PERSETUJUAN

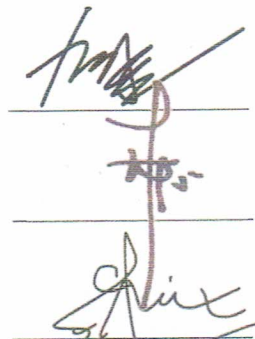
Telah di uji dan lulus pada

Hari : Rabu

Tanggal : 26 Oktober 2022

### Tim Penguji

1. Ketua Sidang : Purwita Sari, S.Si., M.Kom.
2. Pembimbing : Yopyy Sazaki, M.T.
3. Penguji : Rizka Dhini Kurnia, S.T., M.Sc.



Mengetahui  
Koordinator Program Studi  
Manajemen Informatika



**Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.**  
**NIP.197704082009121001**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Holidi Ikhsan  
NIM : 09010581822051  
Tempat Tanggal Lahir : Palembang. 16 Juli 2000  
Alamat : JL. K.H.Azhari No. 27 RT 18 Kelurahan 14 Ulu  
Seberang Ulu II Kota Palembang

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Dalam penyusunan Projek Akhir harus bersifat orisinil dan tidak melakukan plagiarisme baik produk maupun software/hardware.
2. Dalam penyelesaian Projek Akhir dilaksanakan di Laboratorium Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya dan tidak diselesaikan atau dikerjakan oleh pihak lain diluar Civitas Akademik Universitas Sriwijaya.

Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia diberikan sanksi apabila dikemudian hari pernyataan saya ini terbukti tidak benar, yaitu :

1. Tidak dapat mengikuti ujian komprehensif atau tidak lulus ujian komprehensif.
2. Bersedia mengganti judul Projek Akhir setelah mendapat persetujuan dari pembimbing Projek Akhir

Palembang, 19 Oktober 2022  
yang mener



**Holidi Ikhsan**  
**NIM 09010581822051**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

### ***Motto:***

- *“Jangan engkau bersedih, sesungguhnya Allah bersama kita.”*

**(Q.S. At-Taubah 40)**

- *“Menuntut ilmu adalah takwa. Menyampaikan ilmu adalah ibadah. Mengulang-ulang ilmu adalah zikir. Mencari ilmu adalah jihad.”*

**Abu Hamid Al-Ghazali**

- *“Tidak mustahil bagi orang biasa untuk memutuskan menjadi luar biasa.”*

**Elon Musk**

### ***Kupersembahkan Kepada:***

- ❖ Kedua Orang Tua
- ❖ Keluarga Tercinta
- ❖ Teman-teman Seperjuangan
- ❖ Almamaterku

## ABSTRAK

Pembuatan animasi karakter menggunakan metode *pen tools* sebagai media promosi di media sosial SMK Pertanian Pembangunan Negeri Sembawa adalah sebuah video promosi yang menggunakan animasi karakter dua dimensi yang akan menjelaskan mulai dari sejarah hingga fasilitas yang tersedia di sekolah. Video promosi ini disebarluaskan di media sosial Facebook, Instagram, WhatsApp dan Youtube. Video promosi ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang sekolah. Adapun manfaat dari video promosi ini adalah dapat menjadi referensi bagi orang tua yang ingin menyekolahkan anaknya di sekolah tersebut. Metode dalam pembuatan video promosi ini adalah observasi dan wawancara langsung ke pihak Humas dan bagian IT sekolah. Dan hasil dari video promosi ini berdurasi 4 menit 43 detik.

Pembimbing,



Yoppy Sazaki, M.T.  
NIP 197406062012101201

Mengetahui  
Koordinator Program Studi  
Manajemen Informatika



Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.  
NIP 197704082009121001



## ABSTRACT

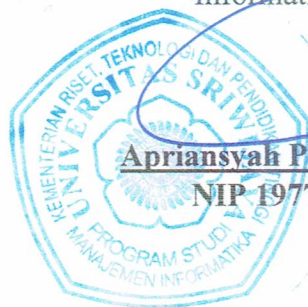
*Making animated characters using pen tools method as a promotional media on social media at the Sembawa State Agricultural Development Vocational School is a promotional video that uses two-dimensional character animations that will explain everything from history to the facilities available at the school. This promotional video is disseminated on social media Facebook, Instagram, WhatsApp and Youtube. This promotional video aims to provide information about the school. The benefit of this promotional video is that it can be a reference for parents who want to send their children to the school. The method in making this promotional video is direct observation and interviews with the Public Relations and IT department of the school. And the results of this promotional video are 4 minutes 43 seconds.*

Advisor,



**Yopy Sazaki, M.T.**  
NIP 197406062012101201

Knowledge  
Study Program Coordinator  
Informatics Management,



**Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.**  
NIP 197704082009121001



## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“Pembuatan Animasi Karakter Menggunakan Metode *Pen Tools* Sebagai Media Promosi di Media Sosial SMK Pertanian Pembangunan Negeri Sembawa”**. Tugas Akhir ini ditulis untuk memenuhi syarat kelulusan mahasiswa Universitas Sriwijaya pada Fakultas Ilmu Komputer program studi Manajemen Informatika jenjang Diploma III.

Mulai dari pengajuan judul hingga diselesaikannya proyek akhir ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kesempatan dan kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
2. Kedua orang tua dan keluarga ku yang kucintai dan kusayangi yang selalu memberikan do'a dan dukungannya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Prof. Dr. Ir. H. Anis Saggaff, MSCE selaku Rektor Universitas Sriwijaya
4. Bapak Jaidan Jauhari, S.Pd., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya
5. Bapak Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya

6. Bapak Yoppy Sazaki, M.T. selaku pembimbing yang telah memberikan arahan serta motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Pihak sekolah khususnya bagian Humas dan IT SMK Pertanian Pembangunan Negeri Sembawa yang telah membantu dan mengizinkan untuk penelitian ini
8. Teman-teman seperjuangan yaitu Reza Junizar, Ari, Alfath, Ojan dan Fadhil yang telah membantu dan memberi semangat untuk penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini
9. Teman-teman seangkatan 2018 khususnya Prodi Manajemen Informatika yang telah memberi motivasi untuk penulis
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini

Penulis menyadari, bahwa laporan tugas akhir ini belum sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan untuk tugas akhir ini, sehingga dapat bermanfaat bagi segenap pihak yang membacanya. Akhir kata, semoga karya tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya, Aamiin.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Palembang, 16 Juli 2022



Penulis,

**Holidi Ikhsan**  
**NIM 09010581822051**

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
ENDORSEMENT PAGE .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Manfaat.....	3
1.5 Batasan Masalah.....	3
BAB II LANDASAN TEORI .....	5
2.1 SMK Pertanian Pembangunan Negeri Sembawa .....	5

2.1.1 Program Studi .....	6
2.2 Pengertian Animasi .....	6
2.3 Animasi Karakter .....	7
2.3.1 Jenis-jenis Karakter.....	7
2.4 Pengertian Promosi.....	8
2.4.1 Tujuan Promosi.....	8
2.5 Pengertian Media Sosial .....	9
2.5.1 Contoh Aplikasi Media Sosial .....	9
2.6 Teknik Pengambilan Video <i>Pan/Panning</i> dan <i>Tilt</i> .....	12
2.6.1 <i>Pan/Panning</i> .....	12
2.6.2 <i>Tilt</i> .....	13
2.7 Penelitian Terdahulu.....	14
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>22</b>
3.1 Tahap Pengerjaan .....	22
3.1.1 Tahap Pra Produksi.....	23
3.1.2 Tahap Produksi .....	24
3.1.3 Tahap Pasca Produksi .....	24
3.2 <i>Storyline</i> .....	25
3.3 <i>Storyboard</i> .....	27
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>30</b>
4.1 Hasil Produksi .....	30

4.2 Tahap Pasca Produksi.....	33
4.2.1 Animasi Karakter.....	33
4.2.2 Transisi Video.....	35
4.2.3 Efek Video.....	35
4.2.4 Editing Backsound dan Sound Effect.....	36
4.2.5 Editing Audio Dubbing.....	37
4.3 Testing Video.....	38
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>41</b>
5.1 Kesimpulan.....	41
5.2 Saran.....	41
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>42</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>43</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo SMK-PP N Sembawa.....	6
Gambar 2.2 Media Sosial WhatsApp.....	9
Gambar 2.3 Media Sosial Instagram.....	10
Gambar 2.4 Media Sosial Youtube .....	11
Gambar 2.5 Media Sosial Facebook .....	11
Gambar 2.6 Contoh Teknik Pan/Panning.....	12
Gambar 2.7 Contoh Teknik Tilt .....	13
Gambar 3.1 Tahapan Pengerjaan .....	22
Gambar 4.1 Hasil Tahap Produksi .....	33
Gambar 4.2 Pembuatan Karakter .....	34
Gambar 4.3 Pemberian Transisi Video .....	35
Gambar 4.4 Pemberian Efek Video .....	36
Gambar 4.5 Pemberian Backsound .....	36
Gambar 4.6 Pemberian Sound Effect.....	37
Gambar 4.7 Pemberian Audio Dubbing.....	38

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	18
Tabel 3.1 Storyline .....	26
Tabel 3.2 Storyboard.....	27

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pertumbuhan dunia yang begitu pesat dan selalu menunjukkan perkembangan yang semakin maju dalam kehidupan sehari-hari seperti pada zaman modern seperti sekarang, yang menyebabkan banyak perubahan sosial yang terjadi dilingkungan masyarakat. Pengaruh dari kemajuannya teknologi menyebabkan masyarakat bergantung pada kehadirannya, terlebih saat munculnya internet sehingga masyarakat dengan mudah mendapatkan berbagai macam informasi yang dibutuhkan. Munculnya beragam jenis aplikasi media sosial memiliki prospek bagi masyarakat untuk mendirikan sebuah usaha. Penggunaan platform media sosial tidak hanya sebatas pada usaha produk saja. Media sosial juga digunakan oleh perusahaan jasa sebagai salah satu alat untuk menarik perhatian konsumen agar menggunakan jasa atau membeli barang yang disediakan oleh pihak usaha.

Memasarkan produk dan jasa menggunakan media sosial dan memberi informasi yang berguna bagi masyarakat dan mempromosikan produk yang mereka hasilkan. Penggunaan media sosial oleh pengusaha sebagai media promosi untuk menambah wawasan calon pembeli atau pengguna terhadap produk.

Begitu juga dengan SMK Pertanian Pembangunan Negeri Sembawa, media sosial digunakan untuk memberi informasi kepada masyarakat agar mengetahui tentang sekolah, aktivitas terbaru di sekolah, *event-event* besar, informasi pendaftaran siswa baru dan lain-lain.



Namun, di media sosial SMK Pertanian Pembangunan Negeri Sembawa belum memiliki animasi karakter, yaitu kartun animasi dua dimensi yang akan menjelaskan mulai dari sejarah sekolah, program studi yang tersedia, dan fasilitas yang tersedia di sekolah tersebut. Dan, permasalahan tersebut telah diketahui oleh pihak sekolah

Dengan adanya masalah tersebut, penulis melakukan pembuatan animasi karakter dua dimensi, yang akan menjelaskan jurusan, fasilitas, dan keunggulan yang ada pada sekolah tersebut, tentunya dapat lebih menarik perhatian bagi masyarakat khususnya orang tua yang ingin menyekolahkan di SMK yang berdasarkan pada ilmu pertanian. Diharapkan dengan adanya animasi karakter, masyarakat akan semakin tertarik untuk menyekolahkan anaknya di sekolah tersebut. Usulan tersebut akan penulis angkat sebagai judul laporan yaitu **“PEMBUATAN ANIMASI KARAKTER MENGGUNAKAN METODE *PEN TOOLS* SEBAGAI MEDIA PROMOSI DI MEDIA SOSIAL SMK PERTANIAN PEMBANGUNAN NEGERI SEMBAWA”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang, rumusan masalah pada tugas akhir ini adalah media sosial SMK Pertanian Pembangunan Negeri Sembawa ini belum memiliki video promosi berbentuk animasi karakter, yang diharapkan agar lebih menarik perhatian bagi para orang tua untuk menyekolahkan anaknya di sekolah tersebut

### **1.3 Tujuan**

Tujuan dari Tugas Akhir ini untuk membuat animasi karakter sebagai media promosi agar masyarakat lebih mengetahui informasi yang dibutuhkan dan dapat menjadi referensi bagi para orang tua yang ingin menyekolahkan anaknya di sekolah tersebut

### **1.4 Manfaat**

Adapun manfaat yang bisa diharapkan dan didapatkan dari hasil penyusunan Tugas Akhir ini ialah sebagai berikut:

1. Penulis mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kemampuan dalam pembuatan animasi
2. Mempromosikan sekolah agar lebih dikenal di masyarakat
3. Sebagai sarana informasi dan referensi untuk para orang tua

### **1.5 Batasan Masalah**

Tugas Akhir ini mempunyai beberapa batasan masalah antara lain:

1. Pengambilan video lingkungan sekolah menggunakan kamera Android Samsung Galaxy A12 dan Tripod
2. Editing intro, karakter animasi dan peningkatan framerate video menggunakan Adobe After Effects, Adobe Animate, Adobe Premiere Pro dan Adobe Illustrator
3. Format video 1920x864p full HD 30FPS
4. Dipublikasikan di media sosial seperti Facebook, Instagram, Youtube dan Whatsapp

5. Video berdurasi antara 3 sampai 5 menit

## DAFTAR PUSTAKA

- Afdal Anas. 2019. "Perancangan Ilustrasi Animasi Sejarah Terbentuknya Addatuang Kerajaan Soppeng." 1–19.
- Aminudin. 2011. "Pengertian Alur Cerita."
- Binanto. 2010a. *Pengertian Animasi*.
- Binanto. 2010b. "Pengertian Storyboard."
- Fahmi Al Huda. 2020. "Perancangan Animasi Dua Dimensi Sebagai Media Promosi Produk Wild Child Semarang."
- Henderi. 2007. "Pengertian Media Sosial."
- Ilham Aenul Muttaqin. 2019. "Perancangan Animasi Interaktif Pengenalan Hewan Untuk Anak TK." 7(2):107–15.
- Kotler, Keller. 2012. "Pengertian Media Sosial."
- Laksana. 2019. "Pengertian Promosi." *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952. 2013–15.
- Malau. 2017. "Tujuan Promosi."
- Mey Imaniar Mufida. 2020. "Perancangan Animasi 2 Dimensi Sebagai Media Promosi Lipcraft Handpainted Goods Universitas Negeri Semarang."
- Munir. 2013. "Konsep Dasar Animasi." 53(9):9–11.
- Nasrullah. 2016. "Media Sosial." 11.
- Ridwansyah. 2017. "Pengertian Promosi."