

**ANIMASI 2 DIMENSI PUPUTAN BADUNG
BERKONSEP CERITA BERGAMBAR**



GEDE DUWEG JAYA SENTANA

NIM 1805021026

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2021

**ANIMASI 2 DIMENSI PUPUTAN BADUNG
BERKONSEP CERITA BERGAMBAR**

TUGAS AKHIR

Diajukan Kepada

Universitas Pendidikan Ganesha

Untuk memenuhi salah satu persyaratan

Dalam Menyelesaikan Program Diploma Tiga

Program Studi Manajemen Informatika

Jurusan Teknik Informatika

Oleh

GEDE DUWEG JAYA SENTANA

NIM. 1805021026

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2021

TUGAS AKHIR

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS-TUGAS
DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK
MENCAPAI GELAR AHLI MADYA**

Menyetujui,

Pembimbing I,

Pembimbing II,



I Ketut Purnamawan, S.Kom., M.Kom
NIP.197905112006041004



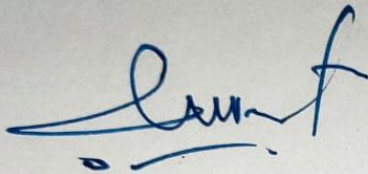
I Nyoman Saputra Wahyu Wijaya, S.Kom., M.Cs.
NIP. 198910262019031004

Tugas Akhir oleh **Gede Duweg Jaya Sentana** ini

Telah dipertahankan di depan dewan penguji

Pada tanggal 25 Januari 2022

Dewan Penguji



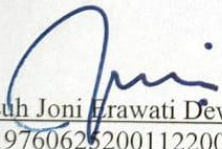
(I Ketut Purnamawan, S.Kom., M.Kom)
NIP. 197905112006041004

(Ketua)



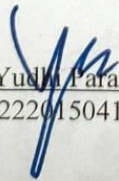
(I Nyoman Saputra Wahyu Wijaya, S.Kom., M.Cs.)
NIP. 198910262019031004

(Anggota)



(Dr. Luh Joni Frawati Dewi, S.T., M.Pd)
NIP. 197606252001122001

(Anggota)



(A.A. Gede Yudha Paramartha, S.Kom., M.Kom)
NIP. 198806222015041003

(Anggota)

Diterima oleh panitian Ujian Fakultas Teknik Dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha Guna Memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya.

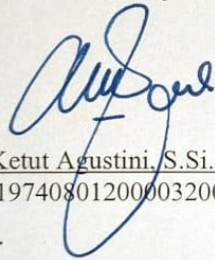
Pada :

Hari :

Tanggal :

Mengetahui

Ketua Ujian,



(Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.)
NIP. 197408012000032001

Sekretaris Ujian,

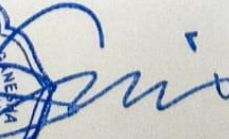


(Ketut Agus Seputra, S.ST.,M.T.)
NIP. 199008152019031018

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Teknik Dan Kejuruan




(Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd, M.Pd)
NIP. 197106161996021001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Animasi 2 Dimensi Puputan Badung Berkonsep Cerita Bergambar” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang diajukan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya ini, atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 14 Agustus 2021

Yang membuat pernyataan,



Gede Duweg Jaya Sentana

NIM. 1805021026

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir yang berjudul Animasi 2 Dimensi Puputan Badung Berkonsep Cerita Bergambar tepat pada waktunya. Tugas Akhir ini disusun guna memenuhi persyaratan mencapai gelar Ahli Madya pada Universitas Pendidikan Ganesha.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berupa moral maupun material dari berbagai pihak. Untuk itu, dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. I Nyoman Jampel, M.Pd. selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Bapak Dr. I Gede Sudirtha, S.Pd, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Ibu Dr. Luh Joni Erawati Dewi, S.T, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika.
4. Ibu Ni Wayan Marti, S.Kom, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.
5. Bapak I Ketut Purnawarman, S.Kom.,M.Kom selaku pembimbing satu yang telah bersedia membimbing penulis dalam menyusun laporan.
6. Bapak I Nyoman Saputra Wahyu Wijaya, S.Kom., M.Cs. selaku pembimbing dua yang telah bersedia membimbing penulis dalam menyusun laporan.
7. Staf dan dosen pengajar di Program Studi Manajemen Informatika yang telah mendidik dan memberikan ilmu yang berguna.
8. Kedua orang tua dan seluruh anggota keluarga atas segala doa dan semangat kepada penulis sehingga pembuatan Tugas Akhir ini dapat berjalan lancar.

9. Serta semua pihak yang telah memberikan bantuan terkait laporan ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna maka dari itu penulis mohon kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi kesempurnaan laporan Tugas Akhir ini.

Singaraja, 14 Agustus 2021

Penulis

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
PRAKATA.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Sejarah Puputan Badung.....	5
2.2 Animasi.....	8
2.3 Teknik Animasi.....	8
2.4 Sejarah Animasi.....	10
2.5 Sejarah Animasi di Indonesia.....	10
2.6 Konsep Dasar Animasi.....	11
2.7 Adobe Animate.....	12

2.8 <i>Adobe Premiere Pro</i>	12
2.9 <i>Storyboard</i>	13
BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1 <i>Data Yang Digunakan</i>	16
3.2 <i>Hardware dan Software</i>	16
3.2.1 <i>Hardware</i>	16
3.2.2 <i>Software</i>	17
3.2.3 <i>Peralatan Pendukung Lainnya</i>	17
3.3 <i>Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	17
3.3.1 <i>Concept</i>	18
3.3.2 <i>Design</i>	19
3.3.3 <i>Material Colecting</i>	19
3.3.4 <i>Asembly</i>	19
3.3.5 <i>Testing</i>	20
3.3.6 <i>Distribution</i>	21
3.4 <i>Tahap Pembuatan</i>	21
3.5 <i>Modelling (Character Design)</i>	23
3.6 <i>Contoh Naskah Cerita</i>	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	30
4.1 <i>Gambaran Umum</i>	30
4.2 <i>Metode Pengembangan Animasi</i>	30
4.3 <i>Tahap Design Character</i>	30

2.8 <i>Adobe Premiere Pro</i>	12
2.9 <i>Storyboard</i>	13
BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1 <i>Data Yang Digunakan</i>	16
3.2 <i>Hardware dan Software</i>	16
3.2.1 <i>Hardware</i>	16
3.2.2 <i>Software</i>	17
3.2.3 <i>Peralatan Pendukung Lainnya</i>	17
3.3 <i>Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	17
3.3.1 <i>Concept</i>	18
3.3.2 <i>Design</i>	19
3.3.3 <i>Material Colecting</i>	19
3.3.4 <i>Asembly</i>	19
3.3.5 <i>Testing</i>	20
3.3.6 <i>Distribution</i>	21
3.4 <i>Tahap Pembuatan</i>	21
3.5 <i>Modelling (Character Design)</i>	23
3.6 <i>Contoh Naskah Cerita</i>	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	30
4.1 <i>Gambaran Umum</i>	30
4.2 <i>Metode Pengembangan Animasi</i>	30
4.3 <i>Tahap Design Character</i>	30

4.4 Tahap Pembuatan <i>Storyboard</i>	31
4.5 Tahap Perancangan.....	36
4.6 Tahap <i>Assembly</i>	37
4.6.1 Membuat Lembar Kerja Baru	38
4.6.2 Memasukan Bahan Animasi Kedalam <i>Software</i>	40
4.6.3 Tahap Menata Posisi.....	41
4.6.4 <i>Export</i>	42
4.7 Tahap Pengujian Animasi	43
4.7.1 Uji Animasi Menggunakan <i>Software</i>	43
BAB V PENUTUP.....	45
5.1 Simpulan.....	45
5.2 Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Gambaran metode <i>Multimedia Life Cycle (MDLC)</i>	18
Gambar 3.2 Tahapan dalam membuat animasi.....	21
Gambar 3.3 Karakter Raja Badung.....	24
Gambar 3.4 Karakter China bernama Kwee Tek Tjiang.....	24
Gambar 3.5 Karakter Belanda.....	25
Gambar 3.6 Karakter Belanda bernama Resident J Esbach.....	25
Gambar 4.1 Tampilan awal Adobe Premiere Pro.....	38
Gambar 4.2 Tampilan memilih lokasi penyimpanan.....	39
Gambar 4.3 Tampilan Lembar Kerja Adobe Premiere Pro.....	39
Gambar 4.4 Memilih Bahan.....	40
Gambar 4.5 Memasukan Bahan.....	40
Gambar 4.6 Memasukan Bahan Ke Lembar Kerja.....	41
Gambar 4.7 Menata Posisi Dan Memasukan Lagu/ <i>Music</i>	41
Gambar 4.8 Langkah Awal Export.....	42
Gambar 4.9 Tahap Export.....	42

DAFTAR TABEL

Tabel 4 1 Storyboard.....	31
Tabel 4. 2 Tabel pengujian hasil video animasi.....	43



BAB I