

**ANIMASI 2D MITOLOGI HINDU
MATSYA AWATARA**



**OLEH
MADE ANGGA WAHYU DARSANA
NIM 1905021005**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA
SINGARAJA**

2022

**ANIMASI 2D MITOLOGI HINDU
MATSYA AWATARA**

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

Made Angga Wahyu Darsana

NIM 1905021005

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK DAN KEJURUAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA

SINGARAJA

2022

TUGAS AKHIR

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

Menyetujui,

Pembimbing I,



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

Pembimbing II,



Ni Putu Novita Puspa Dewi, S.Kom., M.Cs.
NIP. 199410032020122015

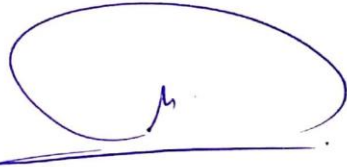
Tugas Akhir oleh Made Angga Wahyu Darsana ini
Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 13 Juli 2022

Dewan Penguji,



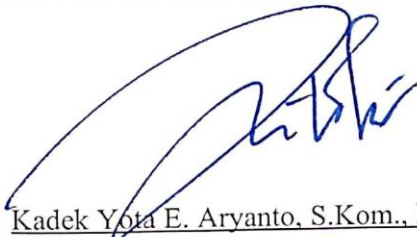
I Ketut Purnamawan, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197905112006041004

(Ketua)



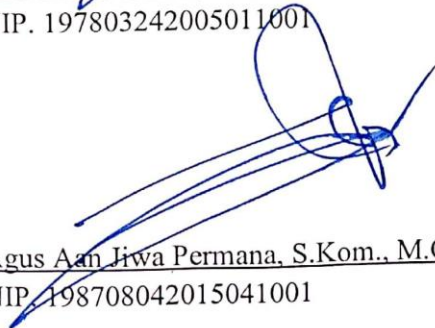
Ni Putu Novita Puspa Dewi, S.Kom., M.Cs.
NIP. 199410032020122015

(Anggota)



Kadek Yota E. Aryanto, S.Kom., M.T., Ph.D.
NIP. 197803242005011001

(Anggota)



Agus Aan Jiwa Permana, S.Kom., M.Cs.
NIP. 198708042015041001

(Anggota)

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Teknik dan Kejuruan
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar ahli madya

Pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 13 Juli 2022

Mengetahui,

Ketua Ujian,

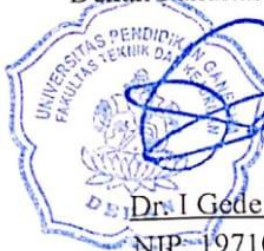


Dr. Ketut Agustini, S.Si., M.Si.
NIP. 197408012000032001

Sekretaris Ujian,


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

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Teknik dan Kejuruan



Dr. I Gede Sudiarta, M.Pd.
NIP. 197106161996021001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “**Animasi 2D Mitologi Hindu Matsya Awatara**” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya saya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya saya ini.

Singaraja, 13 Juli 2022

Yang membuat pernyataan,



Made Angga Wahyu Darsana

NIM. 1905021005

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan rahmat-Nya Tugas Akhir yang berjudul “**Animasi 2D Mitologi Hindu Matsya Awatara**” dapat diselesaikan.

Tugas Akhir ini disusun dengan tujuan sebagai persyaratan kelulusan pada Program Studi Manajemen Informatika Diploma III, Fakultas Teknik dan Kejuruan 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, 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. Ketut Agus Seputra, S.ST., M.T. selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika.
5. I Ketut Purnamawan, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing satu yang telah bersedia membimbing penulis dalam menyusun laporan.
6. Ni Putu Novita Puspa Dewi, 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 dari berbagai pihak demi kesempurnaan laporan Tugas Akhir ini.



Singaraja, 13 Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	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 Penelitian Terkait	5
2.2 Mitologi Hindu	6
2.2.1 Matsya Awatara	6
2.3 Animasi	7
2.4 Camtasia 2018	7
2.5 Adobe Photoshop CS6	7
BAB III METODE PENELITIAN	9
3.1 Tempat dan Waktu Penelitian	9
3.2 Data yang digunakan	9
3.2.1 Sumber Data	9
3.3 <i>Hardware dan Software</i>	10
3.3.1 <i>Hardware</i> (Perangkat Keras)	10
3.3.2 <i>Software</i> (Perangkat Lunak)	10
3.3.3 Peralatan Pendukung Lainnya	11
3.4 Metode Pembuatan	11
3.5 Metode Pengembangan MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>)	12

3.5.1	<i>Concept</i> (Konsep)	12
3.5.2	<i>Design</i> (Perancangan)	13
3.5.3	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan)	13
3.5.4	<i>Assembly</i> (Perakitan).....	13
3.5.5	<i>Testing</i> (Pengujian)	14
3.5.6	<i>Distribution</i> (Distribusi).....	14
3.6	Desain Karakter	15
3.7	Naskah Cerita	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		21
4.1	Gambaran Umum	21
4.2	Metode Pengembangan Animasi.....	21
4.3	Tahap <i>Character Design</i>	21
4.4	Tahap Pembuatan <i>Storyboard</i>	22
4.5	Tahap Perancangan.....	29
4.6	Tahap <i>Assembly</i>	30
4.6.1	Membuat Lembar Kerja Baru	30
4.6.2	Memasukkan Bahan Animasi ke dalam <i>Software</i>	31
4.6.3	Tahap Menata Posisi	32
4.6.4	<i>Export</i>	32
4.7	Tahap Pengujian Animasi	34
4.7.1	Uji Animasi Menggunakan <i>Software</i>	34
4.7.2	Uji Media	35
BAB V PENUTUP.....		40
5.1	Kesimpulan.....	40
5.2	Saran	40
DAFTAR PUSTAKA		41

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Storyboard animasi 2D Mitologi Hindu Matsya Awatara	22
Tabel 4.2 Hasil pengujian animasi	35



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Metode MDLC (<i>Multimedia Development Life Cycle</i>).....	12
Gambar 3.2 Karakter Raja Manu	15
Gambar 3.3 Karakter Dewa Wisnu	16
Gambar 3.4 Karakter Matsya Awatara.....	17
Gambar 3.5 Karakter Naga Basuki	17
Gambar 4.1 Tampilan Lembar Kerja <i>Camtasia</i> 2018.....	30
Gambar 4.2 Memilih bahan.....	31
Gambar 4.3 Memasukkan bahan animasi	31
Gambar 4.4 Tatanan posisi dan memasukkan audio.....	32
Gambar 4.5 Mencari tombol untuk <i>export</i>	33
Gambar 4.6 Tampilan memilih kualitas video.....	33
Gambar 4.7 Menamai dan memilih lokasi <i>export</i>	34
Gambar 4.8 Validitas Ahli Media	36
Gambar 4.9 Validitas Ahli Konten 1.....	37
Gambar 4.10 Validitas Ahli Konten 2.....	38
Gambar 4.11 Validitas Ahli Aset.....	39