



**PEMBUATAN ANIMASI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT
TENTANG DAMPAK BURUK PEMAKAIAN GADGET DAN
INTERNET SEBAGAI ANIMATOR
DI UPT. TIKP DINAS PENDIDIKAN PROVINSI JAWA TIMUR**

KERJA PRAKTIK

**Program Studi
DIV Komputer Multimedia**

**INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA**

**stikom
SURABAYA**

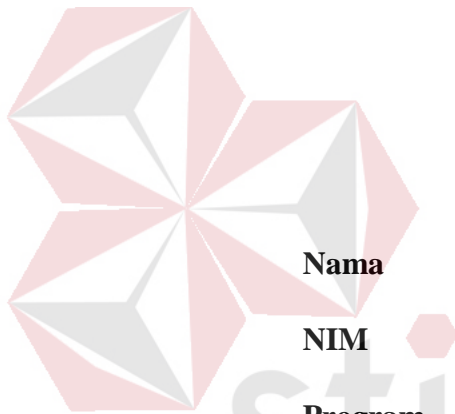
**Oleh :
MUHAMMAD ANDRI SETIAWAN
15510160042**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA
2018**

**PEMBUATAN ANIMASI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG
DAMPAK BURUK PEMAKAIAN GADGET DAN INTERNET SEBAGAI
ANIMATOR DI UPT.TIKP DINAS PENDIDIKAN
PROVINSI JAWA TIMUR**

Diajukan sebagai syarat untuk menempuh dan menyelesaikan

Tugas Akhir



Disusun oleh:

Nama : MUHAMMAD ANDRI SETIAWAN

NIM : 155.1016.0042

Program : DIV (Diploma Empat)

Jurusan : Komputer Multimedia

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

2018

LEMBAR MOTTO



LEMBAR PERSEMBAHAN



*“ Saya persembahkan kepada kedua Orang Tua, Keluarga dan Saudara
tercinta “*

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

LEMBAR PENGESAHAN

PEMBUATAN ANIMASI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG DAMPAK BURUK PEMAKAIAN GADGET DAN INTERNET SEBAGAI ANIMATOR DI UPT. TIKP DINAS PENDIDIKAN PROVINSI JAWA TIMUR

Laporan Kerja Praktik oleh:

Muhammad Andri Setiawan

NIM : 15.51016.0042

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 6 November 2018

Pembimbing



Yunanto Tri Laksono, M.Pd

NIDN. 0704068505

Disetujui:



Penyelia

Shinta Mawardiana, SE, MA

NIP:19701222 199903 2002

Mengetahui,



Ketua Program Studi DIV Komputer Multimedia

FAKULTAS TEKNOLOGI
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA



Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS.

NIDN. 0711086702

LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:

Nama : Muhammad Andri Setiawan
NIM : 15510160042
Program Studi : DIV Komputer Multimedia
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : Pembuatan Animasi Iklan Layanan Masyarakat Tentang
Dampak Buruk Pemakaian Gadget dan Internet
Sebagai Animator Di UPT.TIKP Dinas Pendidikan Provinsi Jawa
Timur

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialih mediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 6 November 2018



Muhammad Andri Setiawan
NIM: 15510160042

ABSTRAK

Berbagai macam media yang ada di dunia sangatlah banyak, salah satunya adalah animasi. Dengan adanya media dalam bentuk animasi, masyarakat dapat mengetahui informasi dari luar, seperti: ilmu pengetahuan, sosial budaya dari luar dan masih banyak lagi. Terutama yang berkaitan dengan animasi, Iklan Layanan Masyarakat sebagai syarat penunjang bagi penulis untuk dijadikan sebagai media dalam menjawab program animasi. Penulis dan teman-teman akan membuat animasi Iklan Layanan Masyarakat tentang dampak buruk pemakaian internet dan gadget pada anak usia dini, dengan menggunakan media animasi.

Menurut (Nikko, 2017) Animasi adalah gambar yang bergerak, berasal dari kumpulan objek yang telah di susun sedemikian rupa dan bergerak mengikuti alur yang sudah ditetapkan setiap hitungan waktu. Dalam hal ini yang dimaksud dengan “objek” dapat berupa tulisan, gambar hewan, gambar tumbuh-tumbuhan, gambar manusia, dan lain-lain.

Pada video ini, kami menggunakan Animasi ILM (Iklan Layanan Masyarakat) berbasis 2D dengan teknik animasi *explainer* untuk mempermudah produksi ini.

Kata kunci: Media, Animasi, Iklan Layanan Masyarakat.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah Subhaanahu Wa Ta'ala yang telah memberikan hidayah dan karunia-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan laporan kegiatan Kerja Praktik tepat waktu dengan judul: “Pembuatan Animasi Iklan Layanan Masyarakat Tentang Dampak Buruk Pemakaian Gadget Dan Internet Sebagai Animator”.

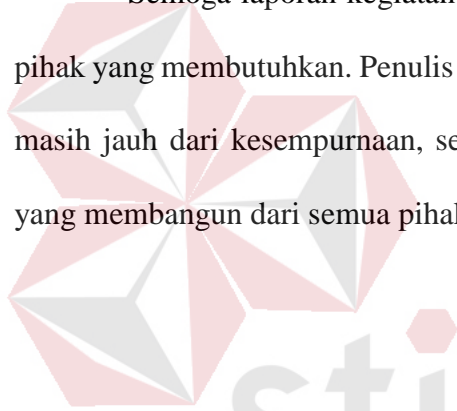
Dalam laporan Kerja Praktik ini, penulis mengolah data-data yang diperoleh selama proses penelitian dikerjakan dalam waktu 1 bulan. Dengan waktu yang singkat, penulis menyadari bahwa masih memerlukan ilmu di dunia luar untuk meningkatkan kemampuan saat di dunia kerja nanti.

Penyusunan laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari dukungan semua pihak, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd. selaku rektor di Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya.
3. Bapak Singgih Malayson, Bapak Edy Suwariyanto dan Bapak Yatim Tasmiran selaku pembimbing lapangan di UPT. TIKP DINAS PENDIDIKAN PROVINSI JAWA TIMUR yang banyak membagi ilmu tentang Produksi Audio/Video baik teoritis maupun praktek dalam bidang *Broadcasting* Audio maupun Televisi.
4. Ibu Shinta Mawardiana, SE, MA selaku KaSubBag TU dan Bapak Ir. Taufik Hidayat Okky selaku kepala seksi Pengembangan dan Produksi.

5. Bapak Sunarto, SH, MSi selaku kepala UPT. TIKP (Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan).
6. Bapak Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku Ketua Program Studi DIV Komputer Multimedia.
7. Bapak Yunanto Tri Laksono, M.Pd., selaku dosen pembimbing kerja praktik.
8. Kerabat Kerja UPT. TIKP Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur yang telah membantu kami dalam proses pembelajaran.

Semoga laporan kegiatan Kerja Praktik ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan. Penulis menyadari bahwa penulisan laporan kegiatan ini masih jauh dari kesempurnaan, sehingga penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak.



INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA

stikom
SURABAYA

Surabaya, 6 November 2018

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1. 1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Profil Instansi	4
2.2 Divisi di dalam Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur	4
2.3 Tugas dan Fungsi	6
2.4 Struktur Organisasi dan Jabatan Tugas	7
2.5 Visi, Misi dan Tujuan.....	9
2.6 Unit-unit pada UPT. TIKP	10
BAB III LANDASAN TEORI.....	11
3.1 Pengertian Animasi	11
3.2 Software Animasi.....	17
3.3 Animator	20
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	21
4.1 Analisa Sistem.....	21
4.2 Posisi Dalam Instansi	22
4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur	22

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	31
5.1 Kesimpulan	31
5.2 Saran.....	31
DAFTAR PUSTAKA	33
LAMPIRAN.....	34
BIODATA PENULIS	42



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi.....	7
Gambar 3.1 <i>Computer Assisted Animation</i>	12
Gambar 3.2 <i>Computer Generated Animation</i>	12
Gambar 3.3 Animasi <i>Stop Motion</i>	13
Gambar 3.4 Animasi Tradisional	14
Gambar 3.5 Pewarnaan Animasi Tradisional.....	14
Gambar 3.5 Contoh Film Animasi Tradisional.....	15
Gambar 3.6 Animasi Komputer	15
Gambar 3.7 Contoh Film Animasi Komputer.....	16
Gambar 3.8 Contoh Software Animasi 2D <i>Adobe After Effect</i>	18
Gambar 3.9 Contoh Software Animasi 2D <i>Adobe Flash</i>	18
Gambar 3.10 Contoh Software Animasi 3D Blender	19
Gambar 3.11 Animator Indonesia Michael Reynold Tagore	20
Gambar 4.1 Ruang Studio <i>Control Room TV</i>	23
Gambar 4.4 Praktik <i>Front panel audio mixer amplifier</i>	24
Gambar 4.3 Praktik <i>Back/Rear panel audio mixer amplifier</i>	24
Gambar 4.2 Penjelasan materi tentang dasar-dasar audio.....	24
Gambar 4.5 Penjelasan materi tentang SOP kamera video.....	25
Gambar 4.6 Penjelasan materi tentang SOP kamera video.....	26
Gambar 4.7 Proses Pra produksi Diskusi Jadwal Kerja.....	27
Gambar 4.8 Proses Pra produksi <i>Breakdown</i> Naskah.....	27
Gambar 4.9 Hasil pembuatan <i>storyboard</i>	28
Gambar 4.10 Hasil pembuatan karakter.....	29
Gambar 4.11 Proses menganimasikan karakter	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran ke 1. Surat Balasan Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur.....	34
Lampiran ke 2. Form KP-5 (Acuan Kerja)	35
Lampiran ke 3. Form KP-5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguan).....	36
Lampiran ke 4. Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja.....	37
Lampiran ke 5. Kehadiran Kerja Praktik	40
Lampiran ke 6. Kartu Bimbingan Kerja Praktik	41



BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam kerja praktik ini adalah mengimplementasikan dan melatih kemampuan secara langsung di dunia pekerjaan dengan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan di UPT. TIKP Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur.

Pada zaman modern ini banyak sekali media untuk menyampaikan pesan kepada semua orang. Tanpa sebuah media, banyak orang tidak mengetahui informasi yang ada diluar-luar kota. Berbagai contoh media sangatlah banyak dalam menyampaikan pesan/informasi salah satunya animasi. Pada kali ini yang akan dibahas oleh penulis adalah Animasi Iklan Layanan Masyarakat.

Menurut (Suheri, 2006) animasi “Merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan”. Animasi mewujudkan ilusi (*illusion*) bagi pergerakan dengan memaparkan atau menampilkan satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit (*progressively*) pada kecepatan yang tinggi. Animasi digunakan untuk memberi gambaran pergerakan bagi sesuatu objek.

Dalam pembuatan video animasi berbentuk iklan layanan masyarakat Animasi memiliki 2 jenis, yaitu 2 dimensi (2D) dan 3 dimensi (3D), keduanya memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Pada pengerjaan tugas di Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur, penulis membuat animasi berbasis 2D. Pengerjaan animasi tidak hanya dikerjakan perorangan, tetapi dengan tim atau *crew*

agar hasil pembuatan animasi menjadi lebih maksimal. Oleh karena itu animasi dibagi menjadi beberapa divisi, salah satunya divisi animator.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana menggerakkan animasi 2D iklan layanan masyarakat sebagai animator?

1.3 Batasan Masalah

Dalam Praktik Kerja ini dikerjakan oleh tim yang terdiri dari 4 anggota. Penulis berperan sebagai animator dalam pembuatan animasi 2D iklan layanan masyarakat di Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur. Dari rumusan masalah di atas, batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Pembuatan animasi iklan layanan masyarakat.
2. Teknik-teknik dalam pergerakan karakter.
3. Durasi dalam video animasi iklan layanan masyarakat kurang lebih 5 menit.

1.4 Tujuan

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan dari kerja praktik ini adalah menghasilkan animasi 2D iklan layanan masyarakat di UPT. TIKP Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari kerja praktik ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis:
 - a. Memahami proses produksi animasi.
 - b. Menerapkan ilmu yang telah didapat dari perkuliahan.
 - c. Menambah ilmu dan pengalaman di dunia kerja.
 - d. Memahami deadline yang harus dikerjakan.
2. Bagi Perusahaan
 - a. Menambah wawasan bagi perusahaan.
 - b. Menjalin hubungan antar industri dan perguruan tinggi.
 - c. Mendapat bantuan tenaga kerja dari mahasiswa kerja praktik.
3. Bagi Akademik
 - a. Perguruan tinggi akan dikenal di dunia industri kreatif.
 - b. Dapat dijadikan sebagai media promosi bagi Akademik.
 - c. Mengimplementasikan ilmu animasi pada pembuatan film dan iklan.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Instansi

Nama Instansi : UPT. TIKP Dinas Pendidikan provinsi Jawa Timur

Alamat : Jl. Jagir Sidoresmo V, Sidosermo, Wonocolo, Kota
SBY, Jawa Timur 60239

Telp/Fax : 08123057129

Email : -

Website : <http://dindik.jatimprov.go.id/>

2.2 Divisi di dalam Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur

Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur merupakan lembaga dinas yang berada langsung dibawah pemerintah Daerah Provinsi Jawa Timur namun tetap memiliki hubungan garis koordinasi dengan Dinas Pendidikan Pusat di Jakarta. Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur membawahi beberapa Bidang dan Unit Pelaksana Teknis.

- a. Bidang Pendidikan TK/SD dan Pendidikan Khusus.
- b. Bidang Pendidikan Menengah Pertama dan Pendidikan Menengah Atas.
- c. Bidang Menengah Kejuruan dan Perguruan Tinggi.
- d. Bidang Pendidikan Non Formal/Informal dan Nilai Budaya.
- e. Bidang Tenaga Pendidikan dan Kependidikan.
- f. UPT. Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.

- g. UPT. Pelatihan dan Pengembangan Pendidikan Kejuruan.
- h. UPT. Pendidikan dan Pengembangan Kesenian Sekolah.
- i. UPT. Sekolah Menengah Atas Negeri Olahraga.

UPT TIKP adalah salah satu unit pelaksana teknis Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur yang diharapkan mampu membantu mengatasi masalah-masalah pendidikan di Jawa Timur khususnya dan pada tingkat nasional pada umumnya dengan menyelenggarakan model pendidikan alternatif, yaitu dengan memanfaatkan dan mendayagunakan TIK untuk pendidikan jarak jauh/terbuka. Beberapa pertimbangan yang menjadi latar belakang sehingga diperlukan UPT. TIKP Jawa Timur antara lain:

- a. Permasalahan pendidikan dan kebutuhan pendidikan di Jawa Timur yang makin meningkat dan terus menerus.
- b. Tekad Pemerintah Daerah untuk memecahkan permasalahan dan memenuhi kebutuhan sekolah.
- c. Penyelesaian secara konvensional kurang mampu mengatasi masalah yang timbul baik karena faktor-faktor geografis, kependudukan, maupun *social* ekonomi.
- d. Potensi teknologi sebagai sumber yang dapat dimanfaatkan untuk memecahkan permasalahan dan memenuhi kebutuhan tersebut.
- e. Perlunya lembaga khusus yang ada di Jawa Timur dalam mewujudkan potensi teknologi.

2.3 Tugas dan Fungsi

1. Tugas

UPT. TIKP Jawa Timur mempunyai tugas mengkaji, mengembangkan, menyebarluaskan, dan membina kegiatan pendayagunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk pendidikan dalam rangka pemerataan dan peningkatan mutu pendidikan di semua jenis, jenjang, dan jalur.

2. Fungsi

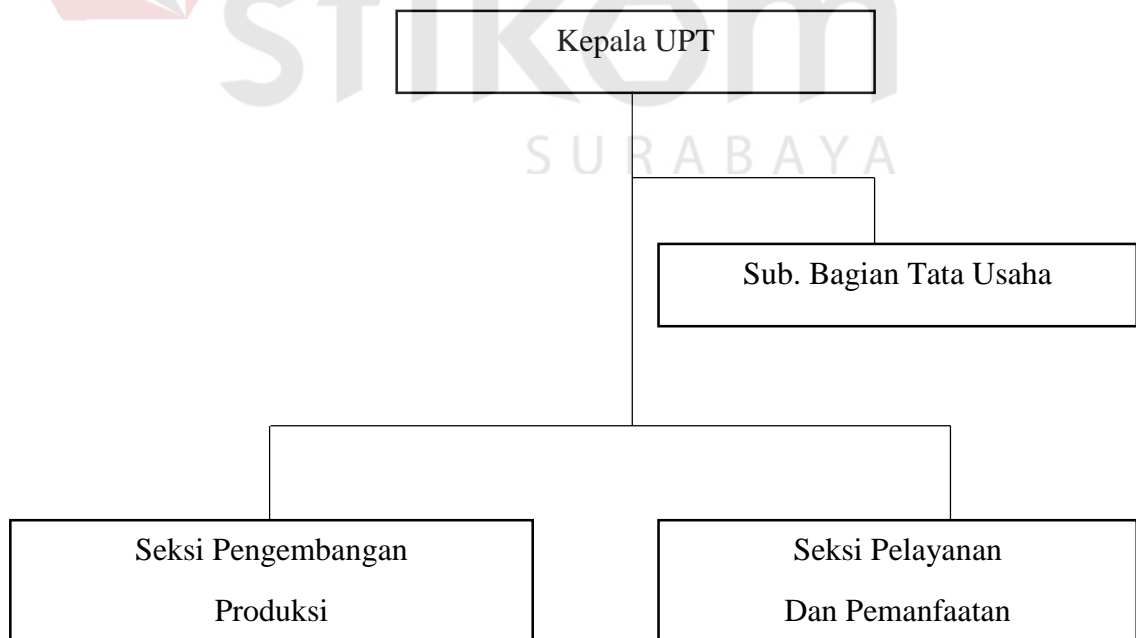
Dalam melaksanakan tugas-tugas tersebut, UPT. TIKP menyelenggarakan fungsi:

- 1) Pelaksanaan proses produksi data dan informasi pendidikan dari berbagai jenis, jenjang, dan jalur.
- 2) Pendayagunaan data dan informasi pendidikan untuk pengambilan keputusan, perumusan kebijakan teknis, perencanaan, monitoring, dan evaluasi.
- 3) Perumusan kebijakan teknis di bidang pengkajian, pengembangan, dan pembinaan pendayagunaan teknologi komunikasi dan informasi pendidikan.
- 4) Pengkajian dan pendayagunaan teknologi komunikasi dan informasi pendidikan.
- 5) Pengembangan dan penyebaran *system* (model) pembelajaran melalui pendayagunaan teknologi komunikasi dan informasi untuk pendidikan termasuk layanan konsultasi.
- 6) Penyusunan dan pengaturan standarisasi pendidikan jarak jauh terbuka.

- 7) Penilaian dan pembinaan terhadap pendayagunaan teknologi komunikasi dan informasi untuk pendidikan.
- 8) Pengembangan sumber daya manusia untuk pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi pendidikan.
- 9) Pengembangan bahan belajar dan program media pendidikan berbasis teknologi informasi dan komunikasi.
- 10) Pelaksanaan pelayanan masyarakat.

2.4 Struktur Organisasi dan Jabatan Tugas

UPT. TIKP Jawa Timur dipimpin oleh seorang kepala UPT yang memiliki kewenangan tugas pemimpin, mengawasi mengkoordinasi pelaksanaan pendidikan, pelatihan, pengolahan dokumentasi, layanan informasi, ketatausahaan dan pelayanan masyarakat dalam pelaksanaan tugas sehari-hari bertanggung jawab langsung kepada kepala Dinas Pendidikan Jawa Timur.



Gambar 2.1 . Struktur Organisasi

UPT. TIKP Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur

Tugas Sub Bagian dan Seksi-seksi TIKP organisasi UPT. TIKP Provinsi Jawa Timur, sebagai berikut:

- a. Sub. Bagian Tata Usaha mempunyai tugas melaksanakan pengelolaan surat menyurat, urusan rumah tangga, kehumasan dan kearsipan melaksanakan pengelolaan administrasi kepegawaian, melaksanakan pengelolaan administrasi keuangan, melaksanakan pengelolaan peralatan dan peralatan kantor, melaksanakan penatausahaan, pelayanan masyarakat dan melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala UPT.
- b. Seksi Pengembangan Produksi mempunyai tugas melaksanakan proses produksi data dan informasi pendidikan untuk semua jenis, jenjang dan jalur menyusun bahan pelaksanaan kebijakan teknis di bidang pengkajian dan pengembangan system dan model pembelajaran melalui pendayagunaan teknologi komunikasi dan informasi untuk pendidikan, menyusun bahan pengembangan kerjasama dalam pendayagunaan teknologi komunikasi dan informasi pendidikan guna melaksanakan produksi media pendidikan, melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala UPT.
- c. Seksi Pelayanan dan Pemanfaatan mempunyai tugas menyusun, menyebarluaskan system dan informasi pendidikan, memberikan layanan pemanfaatan bahan belajar dan media pendidikan jarak jauh, memberikan konsultasi dalam pemanfaatan media cetak, audio, visual multimedia dan media lainnya melaksanakan kerjasama dengan instansi terkait dalam rangka mendayagunakan teknologi, melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala UPT.

2.5 Visi, Misi dan Tujuan

a. Visi

“Terwujudnya Insan Yang Cerdas, Berakhlak, Profesional dan Berbudaya”.

b. Misi

Untuk merealisasikan visi tersebut diatas, misi UPT. TIKP sejalan dengan misi Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur:

“Mewujudkan pemerataan aksesibilitas dan kualitas pendidikan pada semua jenjang melalui pendayagunaan teknologi komunikasi dan informasi untuk pendidikan”.

c. Tujuan

1. Mewujudkan pemerataan kesempatan belajar bagi masyarakat Jawa Timur melalui pendayagunaan teknologi komunikasi dan informasi.
2. Mengembangkan model pembelajaran jarak jauh.
3. Memberdayakan berbagai model pembelajaran untuk menunjang system pendidikan melalui kerjasama antar lembaga/instansi terkait.

2.6 Unit-unit pada UPT. TIKP

1. Unit ROS (*Rapendik On Streaming*).
2. Unit Majalah Info Pendidikan.
3. Unit Pengembangan Media Internet dan Jejaring Pendidikan Nasional.
4. Unit Media *Centre* dan Dokumentasi.
5. Unit Laboratorium Komputer.
6. *Production House* (Rumah Produksi).
7. Unit Laboratorium Multimedia, *Broadcast* Radio dan Televisi.
8. Unit PKL (Praktik Kerja Lapangan).



BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Pengertian Animasi

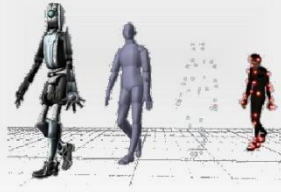
Dalam bukunya (Fernandez, 2002) yang berjudul *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide*, animasi adalah proses memainkan gambar statis dan merekam kembali untuk mendapatkan sebuah ilusi gerakan. Asal kata Animasi yaitu *Animation* dalam bahasa Inggris *to animate* yang artinya menggerakkan. Animasi pada dasarnya adalah gambar diam, lalu digerakkan dengan berbagai macam gerakan yang dirangkai dalam berdasarkan *keyframe/waktu*.

Sedangkan menurut (Adinda & Adjie, 2011) Animasi merupakan serangkaian gambar gerak cepat yang *countine* atau terus-menerus yang memiliki hubungan satu dengan lainnya. Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup.

Secara garis besar, animasi komputer dibedakan menjadi dua, yaitu:

- a. *Computer Assisted Animation*, animasi pada kategori ini biasanya menunjuk pada *system* animasi 2 dimensi, yaitu mengkomputerisasi proses animasi tradisional yang menggunakan gambaran tangan. Komputer digunakan untuk pewarnaan, penerapan virtual kamera dan penataan data yang digunakan dalam sebuah animasi.

Computer Animation (CGI)

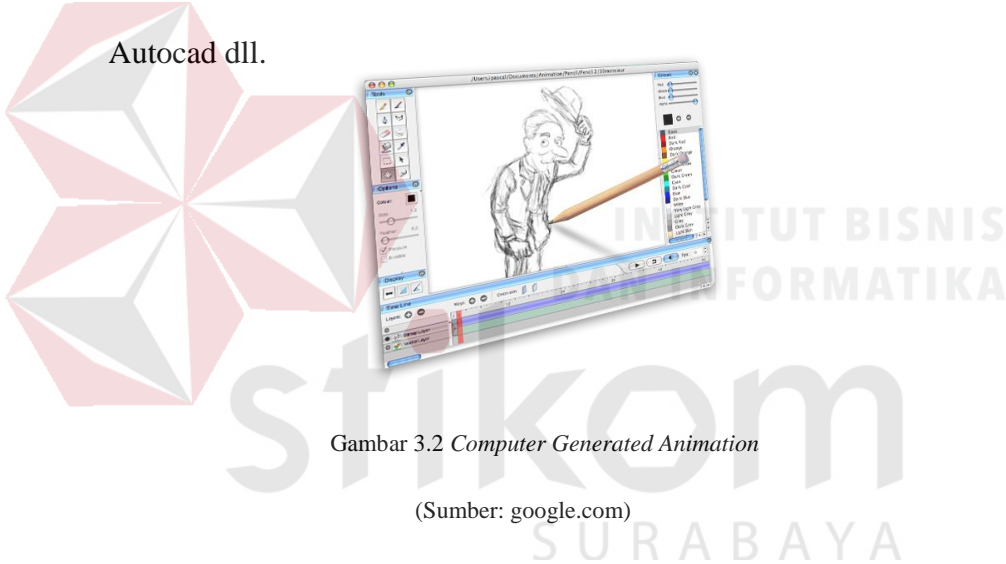


Gambar 3.1 *Computer Assisted Animation*

(Sumber: google.com)

- b. *Computer Generated Animation*, pada kategori ini biasanya digunakan untuk animasi 3 dimensi dengan program 3D seperti 3D Studio Max, Maya,

Autocad dll.



Gambar 3.2 *Computer Generated Animation*

(Sumber: google.com)

Secara umum animasi dibagi menjadi 3 kategori, yaitu:

1. Animasi *Stop Motion* (*Stop Motion Animation*)
2. Animasi Tradisional (*Traditional animation*)
3. Animasi Komputer (*Computer Graphics Animation*)

1. Animasi *Stop Motion* (*Stop Motion Animation*)

Animasi *stop motion* biasa disebut sebagai *claymation*, jenis animasi ini biasanya menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang akan digerakkan. Dalam pengerjaan teknik bisa dibilang sulit, karena objek digerakkan lalu difoto satu persatu dan harus memiliki kesabaran yang tinggi.

Contohnya: *Wallace and Gromit* dan *Chicken Run* karya Nick Parks, *Celebrity Deadmatch* di MTV.



Gambar 3.3 Animasi *Stop Motion*

(Sumber: pinterest.com)

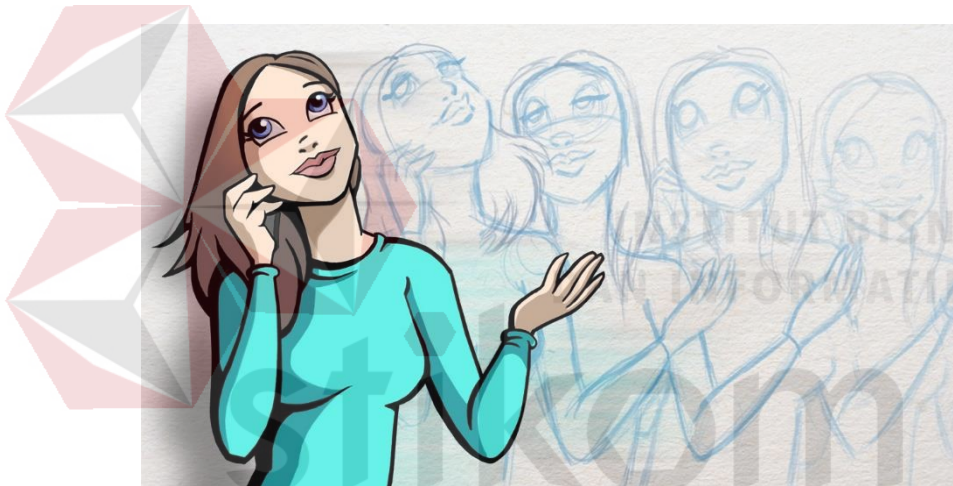
2. Animasi Tradisional (*Traditional animation*)

Tradisional animasi adalah teknik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini. Dinamakan tradisional karena teknik animasi inilah yang digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Tradisional animasi juga sering disebut *cel animation* karena teknik pengerjaannya dilakukan pada *celluloid transparent* yang sekilas mirip sekali dengan transparansi OHP yang sering kita gunakan. Pada pembuatan animasi tradisional, setiap tahap gerakan digambar satu persatu di atas cel.



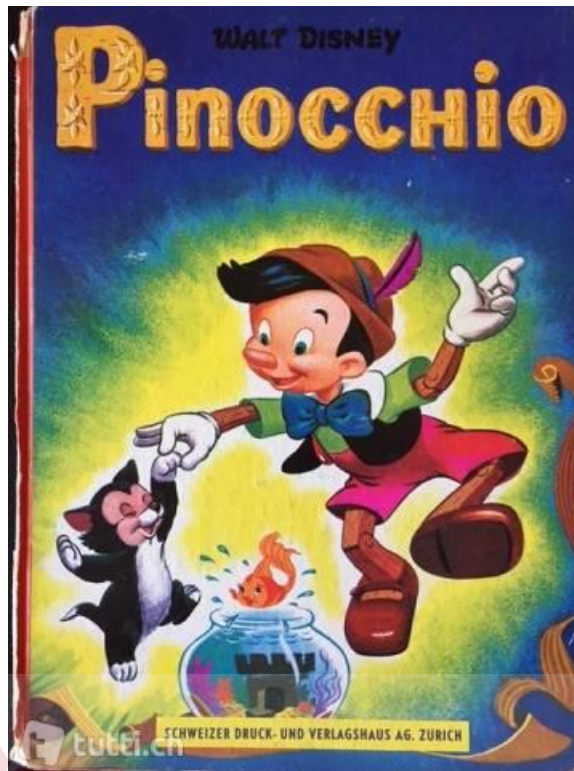
Gambar 3.4 Animasi Tradisional

(Sumber: cgmeetup.net)



Gambar 3.5 Pewarnaan Animasi Tradisional

(Sumber: pluralsight.com)



Gambar 3.5 Contoh Film Animasi Tradisional

(Sumber: tutti.ch)

3. Animasi Komputer (*Computer Graphics Animation*)

Animasi ini secara keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dari pembuatan modelling karakter, mengatur gerakan objek dan kamera, pengisian suara, serta *special* efeknya di kerjakan dengan komputer.



Gambar 3.6 Animasi Komputer

(Sumber: creditlenders.info)

Animasi komputer atau animasi CGI (*Computer generated Imagery*) ini sendiri merupakan sebuah proses yang digunakan untuk menghasilkan sebuah gambar atau animasi itu sendiri dengan menggunakan komputer grafis. Dengan menggunakan Animasi CGI kita dapat membuat suatu animasi dengan adegan yang statis dan dinamis, sedangkan animasi komputer hanya mengacu pada sebuah gambar yang bergerak.



Gambar 3.7 Contoh Film Animasi Komputer
(Sumber: DeviantArt.com)

Animasi tradisional pada dasarnya merupakan penerus digital dengan teknik *stop motion* yang digunakan dalam animasi tradisional. Animasi ini menggunakan model 3D dan *frame by frame* animasi ilustrasi 2D. Dengan menggunakan metode ini, animasi yang dihasilkan lebih terkendali daripada menggunakan proses manual.

Dengan adanya animasi komputer, suatu hal yang awalnya tidak mungkin dikerjakan bisa menjadi mungkin dan lebih mudah. Sebagai contoh perjalanan ruang dan waktu, pembuatan planet/galaxy dan proses pembuatan tsunami/bencana alam dan lain-lain.

3.2 Software Animasi

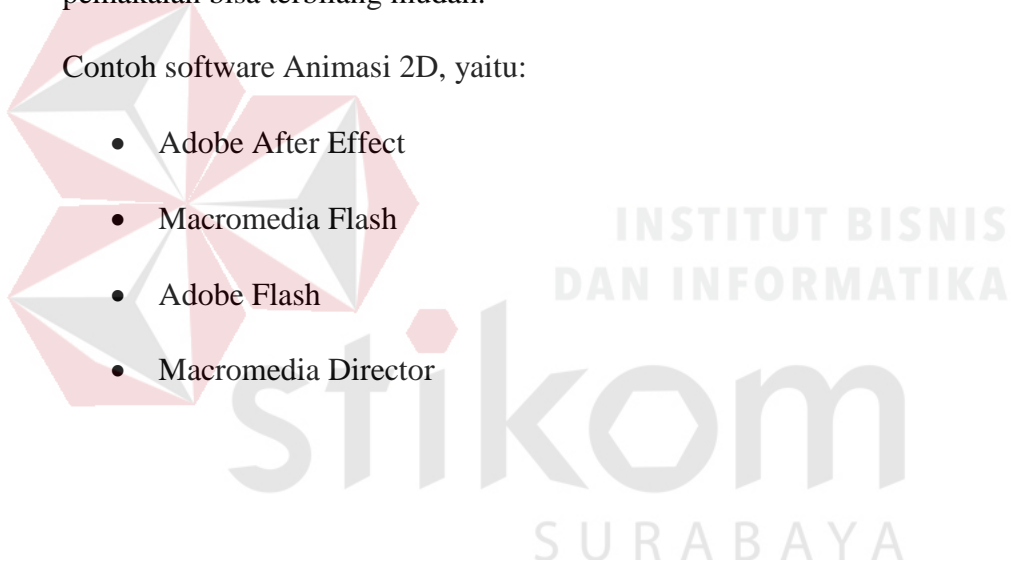
Pada umumnya software animasi dibedakan menjadi 2, yaitu software Animasi 2D dan software Animasi 3D.

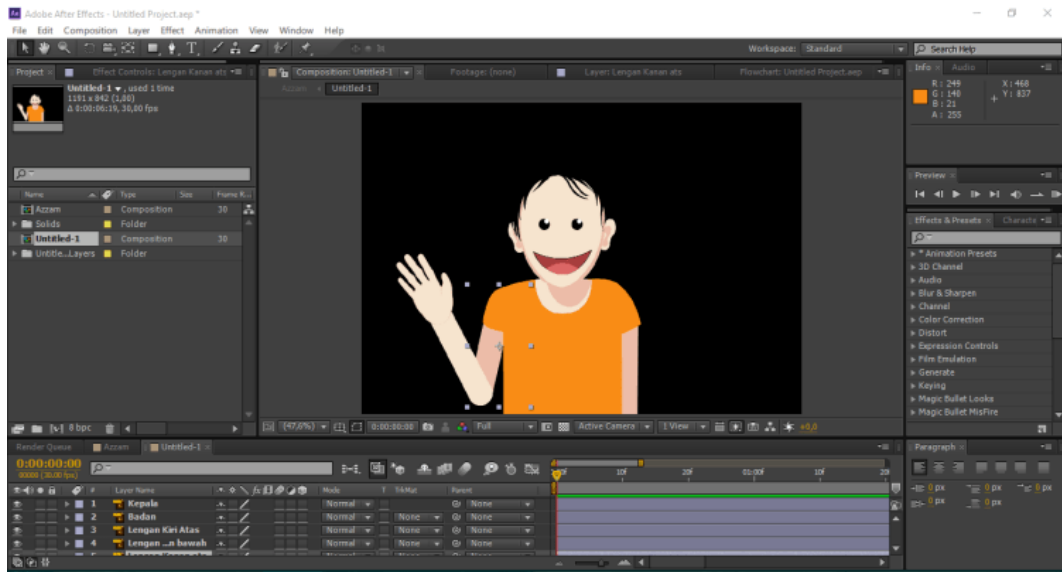
a. Software Animasi 2D

Software animasi 2D adalah software yang digunakan untuk membuat animasi tradisional (*flat animation*), pada dasarnya memiliki kemampuan untuk menggambar, mengatur gerak dan waktu. Animasi 2D hanya memiliki 2 koordinat untuk menggerakkan objek/karakter yaitu x dan y. Dalam sisi pemakaian bisa terbilang mudah.

Contoh software Animasi 2D, yaitu:

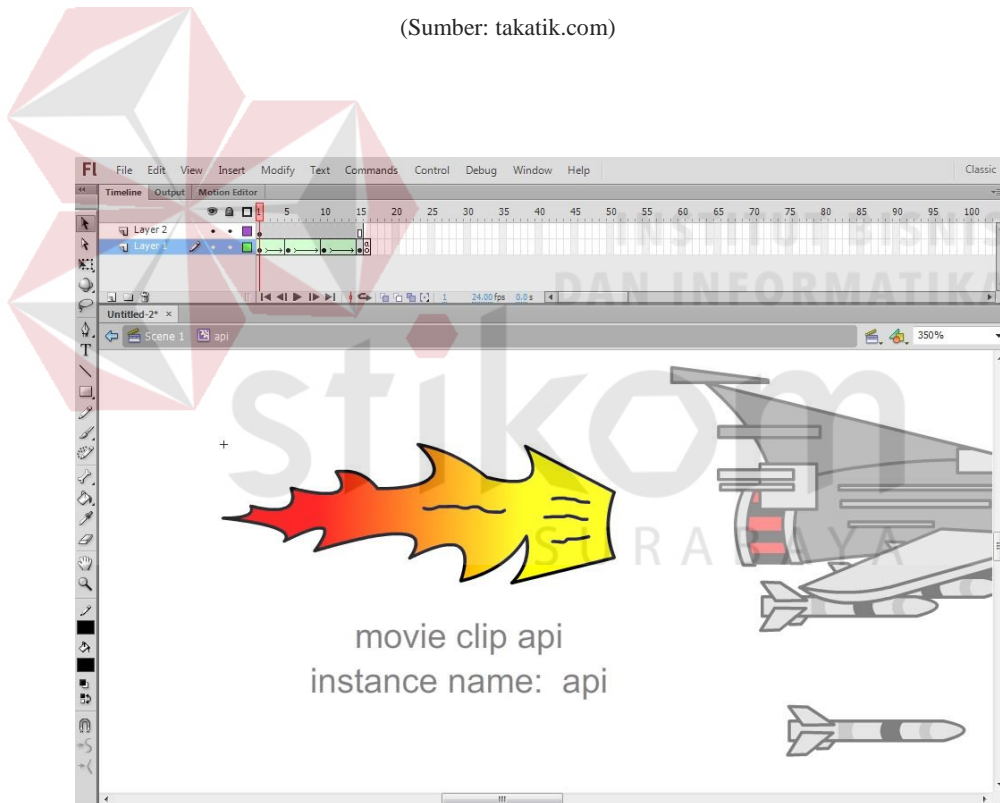
- Adobe After Effect
- Macromedia Flash
- Adobe Flash
- Macromedia Director





Gambar 3.8 Contoh Software Animasi 2D *Adobe After Effect*

(Sumber: takatik.com)



Gambar 3.9 Contoh Software Animasi 2D *Adobe Flash*

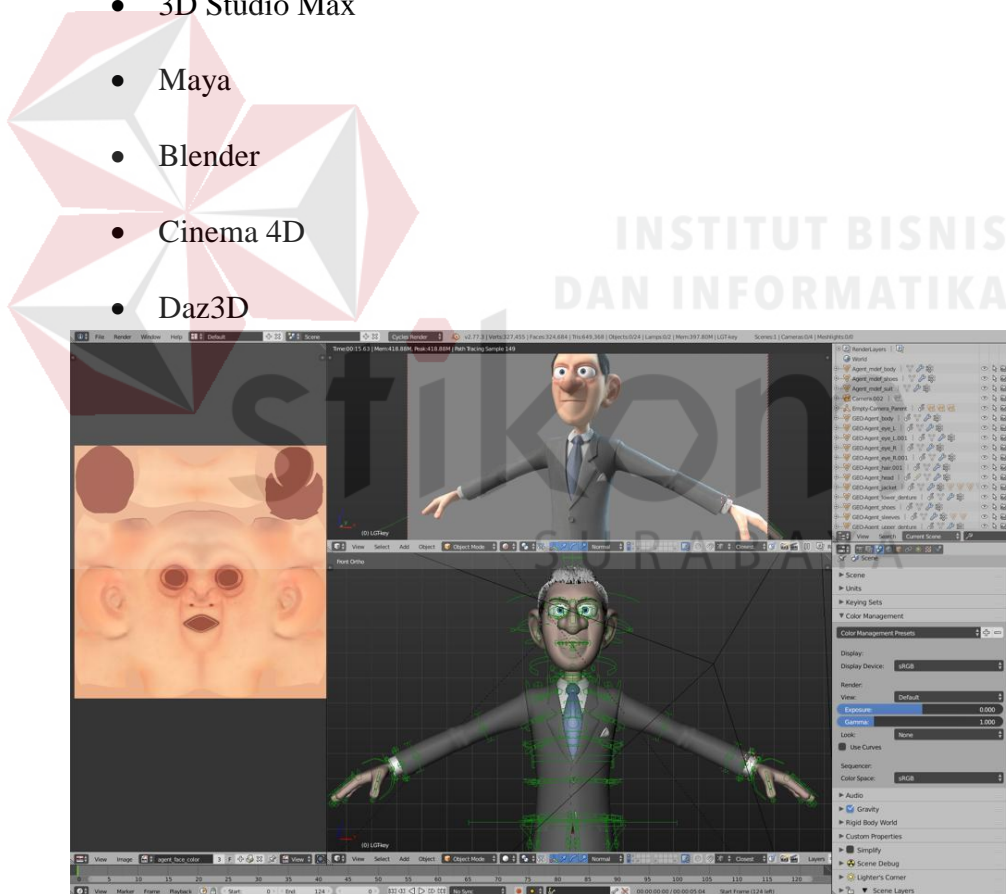
(Sumber: sapawarga.com)

b. Software Animasi 3D

Software animasi 3D memiliki banyak fasilitas dan kemampuan yang hebat untuk membuat animasi 3 dimensi. Fasilitas dan kemampuan antara lain, membuat objek 3D, penggerakkan kamera, pemberian efek dan masih banyak lagi. Software Animasi 3D memiliki 3 sumbu koordinat, yaitu sumbu x, y dan z. Dalam sisi pemakaian bisa dibilang sulit, dan proses pengejaannya lebih lama dibanding Animasi 2D.

Contoh software animasi 3D, yaitu:

- 3D Studio Max
- Maya
- Blender
- Cinema 4D
- Daz3D



Gambar 3.10 Contoh Software Animasi 3D Blender

(Sumber: piksel.co.id)

3.3 Animator

Menurut (Chon, 2010) *Animator* adalah seseorang yang membuat kartun menjadi hidup seperti dunia nyata. Animasi 3 dimensi maupun 2 dimensi sangat memerlukan sebuah animator, karena disinilah peran penting bagi animator agar gambar terlihat lebih hidup. Selain itu anggota animator dalam suatu produksi animasi sangatlah banyak dibanding yang lain.



Gambar 3.11 Animator Indonesia Michael Reynold Tagore
(Sumber: kreatorindonesia.id)

Dalam menggerakkan sebuah animasi tidaklah mudah dan butuh waktu yang lama, selain itu membutuhkan kesabaran dan konsentrasi yang tinggi agar menjadi seorang *animator* yang handal.

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Dalam Bab IV ini akan dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama 1 bulan kerja praktik di UPT. TIKP Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur. Pada saat pelaksanaan kerja praktik akan diberikan tugas yang ada kaitannya dengan program studi Komputer Multimedia sekaligus dengan kegiatan yang berlangsung pada Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur.

4.1 Analisa Sistem

Kerja Praktik yang dilaksanakan adalah sebagai berikut:

Nama Instansi : UPT.TIKP Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur
Divisi : Animator
Tempat : Jalan Jagir Sidoresmo V, Sidosermo Surabaya Provinsi
Jawa Timur

Kerja Praktik dilaksanakan kurang lebih satu bulan, dimulai pada 16 Juli 2018 sampai 16 Agustus 2018, di hari Senin sampai Jum'at pada pukul 07.30-15.00 WIB.

4.2 Posisi Dalam Instansi

Pada saat pelaksanaan kerja praktik, awal masuk dalam kantor Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur ini hanya sebagai mahasiswa kerja praktik. Setelah melakukan perkenalan dengan instansi, diberikan materi tentang praktek dan produksi siaran selama dua minggu kemudian di berikan projek produksi video animasi pembelajaran, dengan batas waktu tiga minggu. Kami membagi tugas yang terbagi menjadi empat bagian yaitu sutradara, *audioman*, *illustrator* dan *animator*. Sebagai penulis, *job desk* yang didapat ialah sebagai *animator* yang memiliki tugas untuk menggerakkan karakter menjadi hidup/bergerak sesuai acuan *storyboard*.

4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan kerja praktik di UPT.TIKP Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur akan dilaporkan dengan rincian sebagai berikut. Laporan kegiatan akan disertai gambar hasil pekerjaan serta keterangan pada tiap gambar.

a. Minggu ke-1: Praktik dan Penjelasan Teknik Audio

Pada minggu pertama kegiatan kerja praktik di Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur adalah perkenalan pada tiap-tiap staff di bagian instansi, hal tersebut dilakukan karena peraturan yang sudah ditetapkan pada instansi untuk saling mengenal. Setelah itu hari ke 2 kami diberikan materi dan praktek teknik *audio/announcing*.



(Sumber: Olahan penulis)

Gambar 4.1 Ruang Studio *Control Room TV*



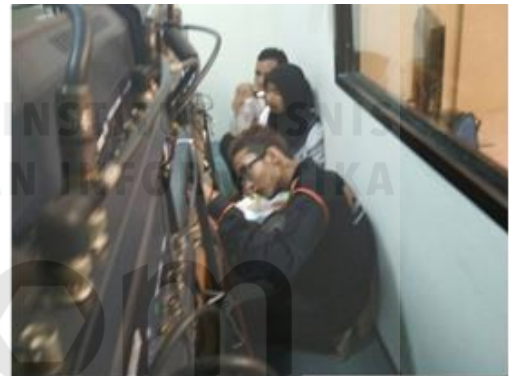
Gambar 4.2 Penjelasan materi tentang dasar-dasar audio

(Sumber: Olahan penulis)



Gambar 4.4 Praktik *Front panel audio mixer amplifier*

(Sumber: Olahan penulis)



Gambar 4.3 Praktik *Back/Rear panel audio mixer amplifier*

(Sumber: Olahan penulis)

Setelah diberi penjelasan tentang dasar-dasar audio, di hari ke 4 kami mempraktikkan tentang cara mengoperasikan alat audio yang bernama *Audio Mixer Amplifier*.

b. Minggu ke-2: Praktik dan Penjelasan Teknik Kamera Video

Kegiatan selanjutnya pada minggu ke 2 adalah penjelasan dan praktek tentang video dan kamera yaitu:

- Main kamera dan multi kamera, Teknik Video Camera.
- *Standart Operasional Procedure (SOP)* kamera.
- Pengaturan lensa pada kamera iris *zoom* dan *focus*.
- Menu pada kamera.
- *Shutter speed*.
- *Lighting*.



Gambar 4.5 Penjelasan materi tentang SOP kamera video

(Sumber: Olahan penulis)



Gambar 4.6 Penjelasan materi tentang SOP kamera video

(Sumber: Olahan penulis)

Setelah diberi materi tentang teori-teori dasar kamera, kami berempat langsung mencoba mengoperasikan kamera video.

Minggu ke-2 ini kami sekaligus merencanakan proyek yang akan kami buat untuk menyelesaikan tugas akhir kerja praktik di Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur. Kami melakukan riset melalui acuan berita di semua media *social* mengenai permasalahan yang lagi trending dengan salah satu sumber dari Kompas tentang kecelakaan bermain game link berikut:

<https://tekno.kompas.com/read/2017/11/29/11500067/studi--game-pokemon-go-tingkatkan-kecelakaan-lalu-lintas>.



Gambar 4.7 Proses Pra produksi Diskusi Jadwal Kerja
(Sumber: Olahan penulis)



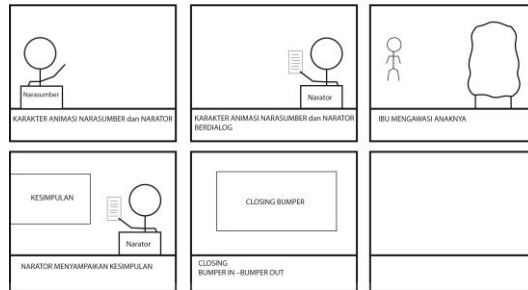
Gambar 4.8 Proses Pra produksi *Breakdown* Naskah
(Sumber: Olahan penulis)

Setelah berdiskusi, kami sepakat untuk membuat video animasi iklan layanan masyarakat, dan dilanjut untuk membuat naskah serta *breakdown* naskah yang sudah dibuat oleh sutradara.

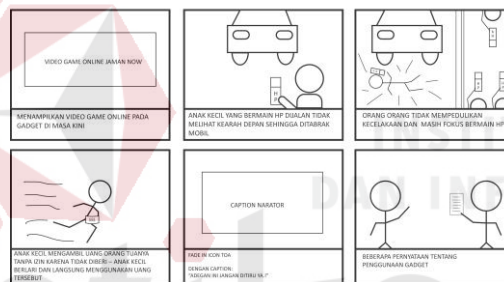
c. Minggu ke-3: Produksi Animasi dan Pengisian Suara.

Di minggu ke 3 ini, kami memulai kegiatan pra produksi video animasi pembelajaran iklan layanan masyarakat. Penulis sebagai animator juga membantu illustrator untuk membuat karakter dan *storyboard*.

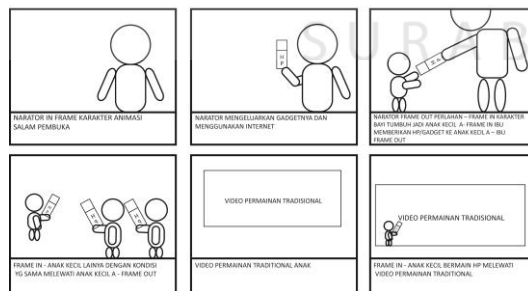
STORYBOARD



STORYBOARD



STORYBOARD



Gambar 4.9 Hasil pembuatan *storyboard*

(Sumber: Olahan penulis)



Gambar 4.10 Hasil pembuatan karakter

(Sumber: Olahan penulis)



Gambar 4.11 Proses menganimasikan karakter

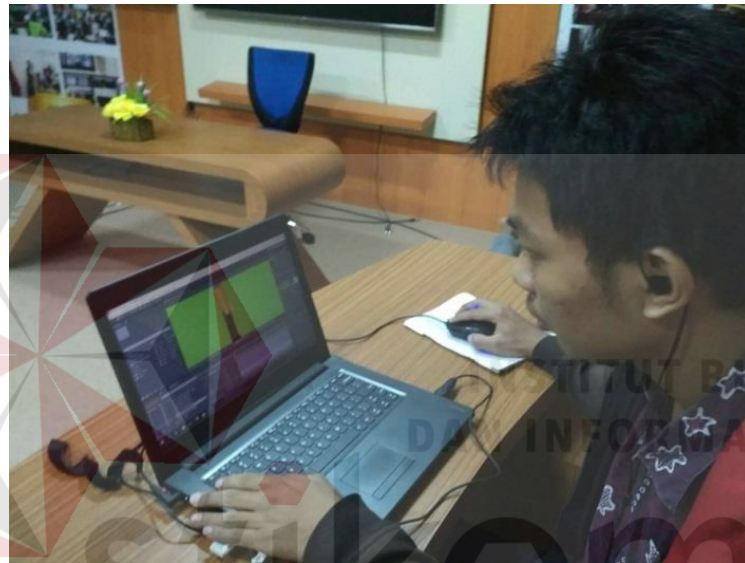
(Sumber: Olahan penulis)

d. Minggu ke-4: Editing Video dan Produksi Animasi

Proses produksi:

- Editing animasi menggunakan aplikasi edit video pada komputer.
- Pemberian *effect* dan *sound effect*.
- Penyatuan semua video dan audio atau *rendering*.

Melakukan revisi yang di perintah oleh instruktur.



Gambar 4.12 Proses revisi animasi

(Sumber: Olahan penulis)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab V ini merupakan hasil dan penutup dari laporan kerja praktik serta pengambilan kesimpulan dan saran pribadi.

5.1 Kesimpulan

Beberapa kesimpulan yang dapat penulis sampaikan:

1. Penulis memperoleh ilmu dari orang yang sudah berpengalaman di bidang audio maupun video di Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur di UPT.TIKP (Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan).
2. Penerapan etika & perilaku sopan santun dalam suatu perusahaan harus dijaga.
3. Komunikasi dalam kerja tim adalah hal terpenting dalam tercapainya suatu tujuan.

5.2 Saran

Adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan penulisan laporan kerja praktik ini sebagai berikut:

1. Bagi Instansi

Menyediakan instruktur lebih untuk masing masing bagian yang masih belum memiliki Instruktur seperti penulisan naskah, dan alat-alat lainnya yang berhubungan dengan teknik video dan audio.

2. Bagi Kampus

Menyediakan dispensasi kuliah jika waktu liburnya kurang dari 2 bulan, karena dalam waktu 1 bulan cukup pendek untuk memproduksi dan sebagainya bagi beberapa Instansi. Disarankan minimal 2 bulan untuk masa Kerja Praktik di beberapa Instansi.

3. Bagi Mahasiswa yang akan melakukan Kerja Praktik

Bagi mahasiswa diharapkan menambah wawasan diluar kampus, karena ilmu diluar kampus masih banyak dan belum diketahui. Dalam pembuatan video pendidikan harus dilakukan dengan kerja sama antar anggota agar hasil yang dicapai menjadi maksimal.



DAFTAR PUSTAKA

Adinda, & Adjie. (2011). *Fim animasi 2D berbasis 3D menggunakan teknik cell shading berjudul The Postman Story*. Surabaya.

Chon, J. (2010). *Animator*. New York: Gareth Stevens Publishing.

Fernandez, I. (2002). *Macromedia Flash Animation & Cartooning: A creative Guide*. California: New YorkMcGraw-Hill/Osborne.

Nikko, S. (2017, 10 14). *Pengertian Animasi Dan Jenisnya Serta Prinsipnya*.

Diambil kembali dari PENGERTIAN APAPUN:
<http://www.pengertianku.net/2017/10/pengertian-animasi-dan-jenisnya-serta-prinsipnya.html>

Suheri, A. (2006). *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Elec media Komputindo.

SUMBER INTERNET

<http://dinus.ac.id/repository/docs/ajar/materi1animasi.pdf>

Di akses pada 22/8/18.

<http://ppg.spada.ristekdikti.go.id/mod/resource/view.php?id=7640>

Di akses pada 20/9/18

<https://animasi-livejournal.weebly.com/animasi-komputer.html>

<https://www.goodnewsfromindonesia.id/2016/07/02/7-animator-indonesia-yang-mendunia-bikin-bangga>

Di akses pada 05/10/18