



**PERANCANGAN KONTEN YOUTUBE TENTANG ANIMASI EDUKASI
TERBENTUKNYA KEPULAUAN INDONESIA**

LAPORAN KERJA PRAKTIK



**Program Studi
S1 Desain Komunikasi Visual**

**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh:

FIRDAUSIN AWALIA

18420100062

FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF

UNIVERSITAS DINAMIKA

2022

**PERANCANGAN KONTEN YOUTUBE TENTANG ANIMASI EDUKASI
TERBENTUKNYA KEPULAUAN INDONESIA
LAPORAN KERJA PRAKTIK**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Mata Kuliah Kerja Praktik



UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

Nama : FIRDAUSIN AWALIA
NIM : 18420100062
Program : S1 (Strata Satu)
Jurusan : Desain Komunikasi Visual

**FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2022

LEMBAR MOTTO



UNIVERSITAS
Dinamika

Jangan tunggu sampai hari esok untuk sesuatu yang bisa dilakukan hari ini.

LEMBAR PERSEMBAHAN



UNIVERSITAS
Dinamika

*Teruntuk kedua Orang Tua saya, saudara saya, serta teman-teman yang telah
membantu, Terima Kasih.*

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN KONTEN YOUTUBE TENTANG ANIMASI EDUKASI TERBENTUKNYA KEPULAUAN INDONESIA

Laporan Kerja Praktik

oleh : Firdausin Awalia

NIM : 18420100062

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Surabaya, 07 Januari 2022

Dosen Pembimbing

Digitally
signed by
Evi
Farsiah
Utami
Date: 2022.01.09
07:17:32 +07'00'

Evi Farsiah Utami, S.Ds., MA

NIDN. 0717029106

Penyelia

Digitally
signed by
Budi
Kristanda
Date: 2022.01.09
07:17:32 +07'00'

Budi Kristanda

Founder

Mengetahui

Ketua Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual

Digitally
signed by
Dhika
Yuan
Yurisma
Date: 2022.01.10
08:19:26 +07'00'

Dhika Yuan Yurisma., M.Ds.

NIDN. 0720028701

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : **Firdausin Awalia**
Nim : **18420100062**
Program Studi : **S1 Desain Komunikaasi Visual**
Fakultas : **Desain dan Industri Kreatif Jenis**
Karya : **Laporan Kerja Praktik**
Judul Karya : **Perancangan Konten Youtube Tentang Animasi
Edukasi Terbentuknya Kepulauan Indonesia**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi, dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika. Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (NonExclusive Royalti Free Right) atas seluruh isi / sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan 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, 06 Januari 2022
Yang menyatakan

The image shows an official stamp of Universitas Dinamika, featuring a logo with a stylized 'D' and the university's name. Below the stamp is a handwritten signature in black ink.

Firdausin Awalia
NIM : 18420100062

ABSTRAK

Video animasi pembelajaran merupakan sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Video animasi pembelajaran tersebut juga menjadi salah satu alat untuk menyampaikan suatu informasi atau pengetahuan yang memiliki tujuan agar lebih mudah dipahami oleh penonton. Video animasi juga menjadi alat bantu yang sangat penting bagi dunia pendidikan modern. Dengan menyimak materi pembelajaran dalam bentuk video animasi, pelajar dapat lebih memahami materi. Karena itu, saat ini banyak sekolah-sekolah yang menerapkan media pembelajaran dalam bentuk video animasi. Video animasi pembelajaran juga disebut satu bentuk produk audio visual yang menyampaikan teori pelajaran. Tidak hanya diterapkan ke sekolah - sekolah saja namun juga dapat diterapkan pada beberapa platform digital seperti pada channel Youtube, oleh karena itu melalui kerja praktek di Worldwide Production, penulis mencoba menyelesaikan masalah yang ada yaitu bagaimana Perancangan Konten Youtube tentang animasi edukasi terbentuknya Kepulauan Indonesia agar menjadi video animasi pembelajaran dengan tujuan agar dapat memberikan edukasi kepada penonton tentang bagaimana proses terbentuknya Kepulauan Indonesia dalam bentuk animasi yang bermanfaat serta dikemas secara menarik

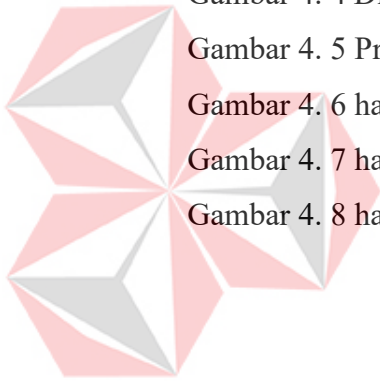
Kata Kunci : *Video pembelajaran, Animasi, Edukasi*

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
1.6 Pelaksanaan.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	7
2.1 Profil Perusahaan.....	7
2.2 Profil dan Kontak Perusahaan.....	7
2.3 Jenis Jasa Yang Ditawarkan.....	7
2.4 Struktur Organisasi.....	8
2.6 Visi dan Misi Worldwide Production.....	9
2.7 Logo Perusahaan.....	9
BAB III LANDASAN TEORI.....	10
3.1 Youtube.....	10
3.2 Media Kreatif.....	11
3.3 Animasi.....	12
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN.....	20
4.1 Penjelasan Pekerjaan.....	20
4.2 Penentuan Konsep.....	20
4.3 Perancangan Karya.....	20
4.4 Penentuan <i>Software</i>	23
4.5 Implementasi Karya.....	24
BAB V PENUTUP.....	26
5.1 Kesimpulan.....	26
5.2 Saran.....	26
DAFTAR PUSTAKA.....	27
LAMPIRAN.....	29
BIODATA PENULIS.....	36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Worldwide Production.....	8
Gambar 2. 2 Suasana Kantor Worldwide Production.....	8
Gambar 2. 3 Logo Worldwide Production.....	9
Gambar 2. 4 Contoh Kartun Tom and Jerry	13
Gambar 2. 5 Contoh Animasi 3 Dimensi.....	14
Gambar 2. 6 Contoh animasi Jepang.....	14
Gambar 4. 1 <i>Storyboard</i>	21
Gambar 4. 2 sketsa.....	22
Gambar 4. 3 sketsa.....	22
Gambar 4. 4 Digitalisasi sketsa.....	23
Gambar 4. 5 Proses animasi pada <i>software</i> Video scribe.....	24
Gambar 4. 6 hasil akhir animasi	24
Gambar 4. 7 hasil akhir animasi.....	25
Gambar 4. 8 hasil akhir animasi.....	25



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik dengan judul **“PERANCANGAN KONTEN YOUTUBE TENTANG ANIMASI EDUKASI TERBENTUKNYA KEPULAUAN INDONESIA”** ini. Laporan Kerja Praktik ini disusun sebagai pelengkap Kerja Praktik yang telah dilaksanakan lebih kurang 2 bulan di Worldwide Production.

Dalam usaha menyelesaikan Laporan Kerja Praktik ini penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak baik berupa moral maupun materi. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd** selaku Rektor Universitas Dinamika.
2. Bapak **Dhika Yuan Yurisma, M.Ds.,** selaku Kaprodi S1 Desain Komunikasi Visual Universitas Dinamika.
3. Ibu **Evi Farsiah Utami, S.Ds., MA.** selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan serta memberi dukungan dalam pembuatan laporan kerja praktik ini.
4. Bapak **Budi Kristanda** selaku Founder Worldwide Production.
5. Sahabat, teman-teman seperjuangan yang telah memberi dukungan hingga tersusunnya laporan ini.

Dalam menyusun Laporan Kerja Praktik ini penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang terdapat di dalam laporan ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran agar Laporan Kerja Praktik ini bisa lebih baik lagi untuk kedepannya dan dapat bermanfaat untuk semua orang.

Surabaya, 07 Januari 2022

Penulis

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Ki Hajar Dewantara pendidikan merupakan tuntunan hidup seseorang. Dimana tuntunan inilah yang harus diajarkan sejak seseorang masih anak-anak. Pendidikanlah yang sebenarnya menuntun menemukan kekuatan kodrat masing diri seseorang itu sendiri. Pendidikan adalah aspek yang sangat penting dalam kelangsungan hidup individu. Biasanya, pendidikan dibagi menjadi beberapa tahap seperti prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, hingga perguruan tinggi. Dunia pendidikan dewasa ini semakin banyak melakukan pembaharuan. Mulai dari materi yang dipelajari hingga cara ujian yang mulai menggunakan teknologi. Semua itu tujuannya adalah agar semua proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan mudah diterima oleh siswanya. Cara mengajar suatu materi di sekolah juga mengalami kemajuan dan menggunakan media teknologi. Media yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi sangatlah beragam, salah satunya menggunakan media video. Pokok bahasan kali ini ialah video animasi pembelajaran. Video animasi pembelajaran sudah tidak asing lagi di telinga masyarakat Indonesia apalagi di dunia pendidikan, karena didalam video animasi pembelajaran memuat informasi atau ilmu pengetahuan yang mendalam mengenai suatu materi pembelajaran tertentu. Menurut Suheri (2006:29) media animasi memiliki kemampuan untuk memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks atau sulit untuk dijelaskan dengan hanya gambar atau kata-kata saja. Salah satu alternatif media pembelajaran efektif yang bisa digunakan adalah video animasi. Video animasi sendiri adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia, tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan, gedung, dan lain sebagainya. Membahas mengenai efek video animasi, tentu bukan hanya sekadar berbicara mengenai tampilan yang ada di media massa seperti televisi, namun kegunaannya lebih daripada itu. Apalagi saat ini, zaman sudah memasuki era

digital dan tentunya menuntut segala sektor agar bisa memanfaatkan sebaik mungkin teknologi digital yang ada. Oleh karenanya, teknologi digital inilah yang bisa digunakan dalam dunia belajar mengajar khususnya di bidang pendidikan. Akan sangat erat kaitannya dengan usaha membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dibandingkan dengan metode ceramah. Maka dari itu media kreatif digital seperti Youtube yang menarik dan bermanfaat sebagai media pembelajaran, sehingga akan semakin dibutuhkan untuk penonton terutama anak - anak, untuk membuat video animasi pembelajaran dibutuhkan suatu perancangan.

Media kreatif digital saat ini memang sangat diperlukan untuk berkomunikasi dan dapat menjadi media pembelajaran. Dengan *visual* yang menarik, media kreatif digital ini bertujuan untuk memberikan suatu pesan ke penonton terutama anak - anak. Agar tujuan tercapai, media kreatif digital yang sudah dirancang dapat kita sebarakan melalui sosial media, salah satunya adalah Youtube.

Youtube saat ini sangat disukai oleh para anak - anak hingga orang tua untuk mengunggah konten video, menonton film, maupun mencari ilmu dan hiburan. Youtube adalah sebuah platform media sosial yang dapat digunakan untuk berbagi video, platform ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video. Kebanyakan konten di Youtube diunggah oleh individu, meskipun perusahaan - perusahaan media dan organisasi lain yang sudah mengunggah material mereka situs ini sebagai bagian dari program kemitraan Youtube. Media sosial youtube digemari oleh masyarakat untuk berbagi macam sarana. Baik untuk sekedar melihat video atau pun mengunggah video ke dalam youtube.

Oleh karena itu untuk menyajikan konten Youtube yang menarik diperlukan sebuah perancangan. Youtube menjadi salah satu pilihan untuk membagikan konten video yang menghibur hingga bermanfaat untuk masyarakat karena sistemnya yang begitu mudah dan menjangkau banyak masyarakat. Oleh karena itu, Youtube ini menjadi salah satu wadah bagi Worldwide Production untuk membagikan ilmu dalam bentuk video animasi pembelajaran, dimana dalam video animasi pembelajaran tersebut terdapat *Voice Over* untuk menjelaskan animasi yang ditampilkan dalam video animasi pembelajaran, selain itu juga

terdapat animasi dalam bentuk ilustrasi sebagai visualnya agar dapat lebih mudah dipahami oleh penonton

Worldwide Production adalah sebuah *audio learning* yang berfokus pada video animasi pembelajaran dan konten podcast mengenai pembelajaran. Worldwide Production memiliki salah satu divisi yakni Seru belajar. Seru belajar merupakan bagian divisi dari Worldwide Production yang akan berfokus pada konten edukasi dalam bentuk video animasi pembelajaran. Dimana anak - anak dapat mengakses pendidikan / ilmu secara gratis yang dikemas semenarik mungkin. Melalui konten ini diharapkan anak - anak semakin antusias belajar sekalipun masih terhalang oleh kondisi pandemi yang mengharuskan anak - anak harus belajar dari rumah.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam kerja praktik ini adalah “Bagaimana merancang konten youtube video animasi pembelajaran terbentuknya kepulauan Indonesia yang menarik sebagai materi edukatif untuk anak - anak ? ”

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam Kerja Praktik ini adalah: ilustrasi untuk animasi video pembelajaran Terbentuknya kepulauan Indonesia dalam konten youtube Worldwide

1.4 Tujuan

Tujuan dari kerja praktik ini adalah untuk menjawab permasalahan yang telah dicantumkan dalam rumusan masalah, yaitu untuk merancang konten youtube video animasi pembelajaran terbentuknya kepulauan Indonesia yang menarik sebagai edukasi untuk anak - anak.

1.5 Manfaat

Manfaat dari Kerja Praktik ini sangat banyak. Manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Mahasiswa

- a. Mampu memahami berbagai sistem kerja yang ada di perusahaan.
- b. Mampu menerapkan dan mengembangkan ilmu yang telah di pelajari dalam perkuliahan di lapangan.
- c. Mendapatkan kesempatan untuk berlatih di dunia industri.
- d. Menambah wawasan dan pengetahuan untuk mempersiapkan diri baik secara teoritis maupun secara praktis.

1.5.2 Bagi Instansi/Perusahaan

- a. Mempererat hubungan antara industri dan perguruan tinggi.
- b. Membantu industri dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari selama Kerja Praktik dilakukan.
- c. Instansi/perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa-mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik .
- d. Hasil analisa dan penelitian yang dilakukan selama Kerja Praktik dapat menjadi bahan masukan bagi pihak industri untuk menentukan kebijakan instansi/perusahaan di masa yang akan datang khususnya di industri kreatif.

1.5.3 Bagi Akademik

- a. Perguruan tinggi memperoleh masukan dan cara untuk meningkatkan kualitas lulusannya melalui pengalaman Kerja Praktik.
- b. Jalinan kerjasama dengan dunia usaha, perusahaan, dan instansi.
- c. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.
- d. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri.

1.6 Pelaksanaan

Kegiatan Kerja Praktik ini dilaksanakan di Worldwide Production yang beralamat di Citra Garden 1 blok AA3 no. 5 Kalideres, Jakarta Barat, 11480. Waktu pelaksanaan kerja praktik terhitung dari tanggal 11 September s.d. 11

November 2021 dari hari Senin sampai Sabtu mulai pukul 09.00 WIB sampai pukul 17.00 WIB dengan sistem *Work From Home (WFH)*

1.7 Sistematika Penulisan

Laporan Kerja Praktik ini terdiri dari beberapa bab, yang masing – masing bab terdiri dari sub bab – sub bab yang menjelaskan inti dari pokok – pokok pembahasan 4 dalam penyusunan laporan ini. Adapun sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian (dalam sub -bab manfaat dibagi lagi menjadi sub-bab berikut. manfaat teoritis dan praktis), dan sistematika penulisan.

BAB II : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum tentang perusahaan tempat dilaksanakan kerja praktik yaitu di Worldwide Production.

BAB III : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan berbagai macam teori , konsep, dan pengertian yang menjadi dasar kuat di dalam laporan kerja praktik dan perancangan desain media kreatif.

BAB IV : DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini berisikan penjelasan tentang pekerjaan yang dilakukan selama pelaksanaan kerja praktik di Worldwide Production. Selain itu, yang akan dibahas pula penjelasan dan hasil rancangan dalam implementasi karya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini menyampaikan kesimpulan dan saran. pada sub – bab yang telah dibahas sebagai akhir dari pengerjaan laporan kerja praktik.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi tentang informasi terkait dengan daftar referensi yang digunakan sebagai acuan dalam penulisan laporan kerja praktik ini yang berupa buku, jurnal, e-book, ebsite dan lain – lain

LAMPIRAN

Berisi keterangan tambahan yang berkaitan dengan isi karya ilmiah seperti pengolahan data, dokumen khusus, ringkasan data atau gambar. Yang bertujuan agar pembaca mendapat gambaran menyeluruh dari proses penyusunan karya ilmiah.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan

Worldwide Production adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang *audio learning* yang berfokus pada video animasi pembelajaran dan konten podcast mengenai pembelajaran yang bertempat di Jakarta. Selain itu Worldwide Production juga memproduksi beberapa proyek musik, audio dan video sejak tahun 2007. Worldwide Production memiliki banyak pengalaman dalam menciptakan beragam ide dan terinspirasi untuk bekerja dengan banyak klien yang berbeda dari latar belakang. Kebanyakan dari mereka dapat dilihat secara umum, seperti produksi podcast, iklan, musik film, dan juga kebutuhan audio untuk konser, pernikahan, dan acara besar. Selain itu Worldwide Production memiliki divisi pada bidang yang lain yakni berfokus pada pendidikan kreatif dengan gaya bercerita, antara lain seperti Serubelajar.id, Proyek Happy Kids, dan Cerita Nabi dan Rasul

2.2 Profil dan Kontak Perusahaan.



Founder	:	Budi Kristanda Nomor
Telpon	:	+62 818-0792-5703
Tempat	:	Worldwide Production
Alamat	:	Citra Garden 1 blok AA3 no. 5 Kalideres, Jakarta Barat, 11480.
Telpon & Faks	:	0896-3017-7462
Email	:	Worldwideproduction.id@gmail.com
Website	:	www.worldwideproduction.id

2.3 Jenis Jasa Yang Ditawarkan

Worldwide Production menyediakan jasa produksi untuk Podcast, Proyek musik, Iklan, *Backsound* Film, kebutuhan audio untuk pernikahan dan acara besar selain itu Worldwide Production juga berfokus pada bidang pembuatan video animasi pembelajaran.

2.4 Struktur Organisasi

Bagan Struktur Organisasi Perusahaan Worldwide Production secara lengkap yaitu :



Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Worldwide Production
(Sumber: Data Worldwide Production)

2.5 Lokasi Perusahaan

Worldwide Production berlokasi di daerah Jakarta Barat lebih tepatnya di Citra Garden 1 blok AA3 no 5, kalideres, jakarta barat. Sebagai tempat untuk mengerjakan kebutuhan Musik Audio, Podcast dan pembuatan video animasi. pembelajaran.



Gambar 2. 2 Suasana Kantor Worldwide Production
(Sumber: Data Worldwide Production)

2.6 Visi dan Misi Worldwide Production

2.6.1 Visi

Memberikan kualitas terbaik dalam layanan produksi dalam bidang *creative education*.

2.6.2 Misi

1. Memberikan pengalaman terbaik untuk klien dengan memberi mereka kustomisasi tanpa batas
2. Memberikan layanan dan produksi terbaik dalam bidang *creative education*
3. Membuat konten edukasi dengan produksi audio berkualitas tinggi dan menarik.

2.7 Logo Perusahaan



Gambar 2. 3 Logo Worldwide Production
(Sumber: Data Worldwide Production)

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Youtube

YouTube merupakan situs video sharing yang banyak digunakan untuk berbagi video. Situs YouTube didirikan oleh mantan pekerja PayPal, Steve Chen, Chad Hurley dan Jawed Karim pada Februari 2005. Youtube mempunyai pengertian sebagai situs media digital (video) yang dapat di download, diunggah, serta dibagikan (*share*) di seluruh penjuru negeri (Baskoro, 2009). Youtube merupakan situs sosial media yang sering dipakai serta fenomenal dikalangan masyarakat. Masyarakat menggunakan Youtube baik dalam melihat berita terkini, mencari informasi, bahkan untuk hiburan seperti menonton film, mendengarkan lagu atau menonton berbagai tutorial. Menurut Sianipar (2013). Youtube mempunyai fungsi untuk mencari suatu informasi video atau melihat video secara langsung.

Youtube dirancang sebagai situs berbagi video yang sangat populer terutama dikalangan generasi muda dan bahkan Youtube sebagai situs untuk berbagi informasi di era digital saat ini. Generasi muda hampir sebagian besar menggunakan Youtube dalam kehidupan sehari-hari mereka. Youtube seperti pisau bermata dua dimana memiliki pengaruh positif dan pengaruh negatif dalam kehidupan masyarakat. Youtube saat ini sangat disukai oleh para anak-anak hingga orang tua untuk mengunggah konten video, menonton film, maupun mencari ilmu dan hiburan. Youtube adalah sebuah platform media sosial yang dapat digunakan untuk berbagi video, platform ini memungkinkan pengguna mengunggah, menonton, dan berbagi video. Kebanyakan konten di Youtube diunggah oleh individu, meskipun perusahaan - perusahaan media dan organisasi lain yang sudah mengunggah material mereka situs ini sebagai bagian dari program kemitraan Youtube. Media sosial youtube digemari oleh masyarakat untuk berbagi macam sarana. Baik untuk sekedar melihat video atau pun mengunggah video ke dalam youtube. Selain itu, Youtube juga banyak memberikan informasi-informasi yang berguna kepada masyarakat.

Pengaruh positif adalah masyarakat dapat menggunakannya sebagai alat menambah pengetahuan. Negatifnya adalah apabila digunakan untuk menonton video-video yang tidak berguna dan dapat merusak moral bila tidak dibatasi penggunaannya. Di luar negeri, Youtube sudah digunakan sebagai media pembelajaran oleh siswa - siswa di luar negeri. Youtube digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif antara guru dan siswa. Dimana mereka dapat mempelajari tutorial-tutorial pelajaran yang diupload oleh guru mereka. Youtube memungkinkan juga untuk belajar jarak jauh dan memudahkan pembelajaran secara online terutama di era digital saat ini. Seperti yang dikatakan oleh Adib (2011), bahwa semakin maju dan berkembangnya suatu kebudayaan, maka semakin maju pula teknologi yang digunakan. Mahasiswa adalah *net generation* yaitu generasi yang menjadikan *gadget* sebagai kebutuhan primer mereka dimana mereka tidak terlepas dari penggunaan *gadget* dan selalu terkoneksi dengan internet. Mereka adalah generasi yang paling banyak mengakses dan menggunakan situs jejaring Youtube dalam kehidupan sehari-hari. Mereka menggunakan Youtube untuk kegiatan hiburan seperti menonton film, melihat tutorial atau melihat berbagai perkembangan yang ada di dunia. Mereka menggunakan Youtube dalam memenuhi kebutuhan mereka karena bisa melihat bentuknya secara *real*, seperti suara dan visual sehingga tingkat kegunaan Youtube sangat tinggi. Menurut Joel (2014)

3.2 Media Kreatif

Menurut Bilal Daulay (2020) Media kreatif berasal dari gabungan 2 kata yakni media dan kreatif. Media kreatif merupakan media adalah gerai komunikasi kolektif atau alat yang digunakan untuk menyimpan dan menyampaikan informasi atau data. Ini terkait dengan media komunikasi, atau bisnis komunikasi media khusus seperti media cetak dan media massa, fotografi iklan, bioskop, penyiaran (radio dan televisi) dan publikasi.

Sedangkan pengertian Kreatif adalah kemampuan mengembangkan atau menciptakan ide dan cara baru yang berbeda dari sebelumnya Dengan demikian media kreatif adalah alat yang digunakan untuk menyimpan dan menyampaikan informasi atau data dengan kemampuan mengembangkan/menciptakan ide dan cara baru yang berbeda dari sebelumnya. Media kreatif ini berkembang terus sampai saat ini. Media kreatif memiliki peran yang cukup besar dalam perusahaan atau bisnis, karena media kreatif digunakan sebagai media untuk mengkomunikasikan sebuah informasi tentang suatu produk, jasa hingga organisasi. Selain itu media kreatif juga digunakan sebagai media promosi dengan tujuan untuk membangun kesadaran customer terhadap sebuah perusahaan atau produk tersebut.

3.3 Animasi

Animasi adalah kumpulan gambar yang digerakkan sesuai urutan dan menjadi sebuah gambar yang bergerak. Animasi adalah salah satu teknik yang banyak digunakan dalam dunia film, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dalam suatu film maupun bersatu dalam film live. Dapat dikatakan bahwa animasi merupakan suatu media yang lahir dari 2 konversi atau disiplin, yaitu film dan gambar. Untuk dapat mengerti dan memakai teknik animasi, dua konversi tersebut harus mudah dipahami dan dimengerti (Syahfitri, 2011).

Untuk menjadi seorang *Animator* harus memiliki modal utama yakni mampu untuk meng-*capture* momentum ke dalam runtutan gambar sehingga seolah-olah menjadi bergerak atau hidup. Animator harus lebih memiliki kepekaan gerak daripada hanya sekedar kemampuan menggambar. Gambar yang bagus akan percuma tanpa didukung kemampuan menghidupkan. Sebagaimana definisi dasar animasi yang berarti: membuat seolah-olah menjadi hidup. Menurut Munir (2013:327) Secara garis besar jenis animasi dibedakan menjadi dua, yakni:

1. Animasi berdasarkan bentuk karakter

a. Stop Motion Animation atau Claymation

Animasi Stop motion adalah suatu teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak sendiri. Setiap pergerakan dari objek tersebut difoto (frame individual), sehingga menciptakan ilusi gerakan ketika serangkaian frame dimainkan berurutan secara berkesinambungan. Tokoh/objek dari tanah liat sering digunakan dalam stop motion untuk kemudahan mereka mereposisi. Gerakan animasi menggunakan tanah liat disebut clay animation or clay-mation. Pada umumnya animasi awalnya bukan video, melainkan kumpulan gambar yang berurutan sehingga akhirnya menjadi sebuah video. Begitu pun stop motion, juga terdiri dari kumpulan gambar yang berurutan. Namun kumpulan gambar yang didapatkan dalam stop motion tidak lah sehalus pengerjaan animasi dengan komputer. Karena pengambilan sebuah gambarnya memerlukan penggerakan objek secara manual. Dan objeknya bukanlah benda hidup Stop-motion animation sering pula disebut claymation karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Jenis animasi ini pertama kali ditemukan oleh stuart blakton pada tahun 1906 yaitu dengan menggambar ekspresi wajah sebuah tokoh kartun pada papan tulis, diambil gambarnya dengan still camera, kemudian dihapus untuk menggambar ekspresi wajah selanjutnya. Teknik stop-motion animasi hingga saat ini sering digunakan dalam visual effect untuk film-film di era tahun 50-60- an bahkan sampai saat sekarang ini

b. Animasi 2 Dimensi (2D)

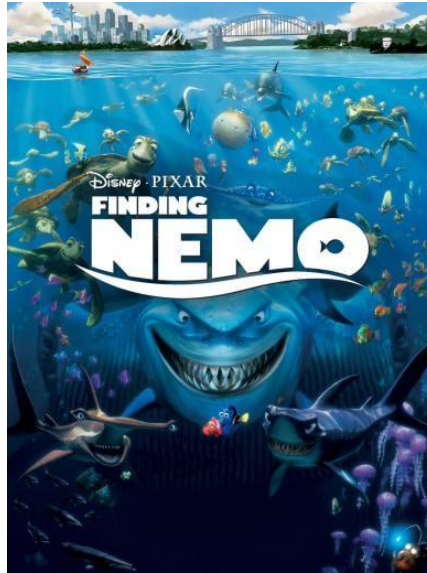
Animasi 2D ini merupakan salah satu jenis animasi yang paling sering akrab dengan keseharian kita, biasa kita kenal dengan kartun (*cartoon*), menurut Cambridge Dictionary, kartun adalah gambar, khususnya pada surat kabar atau majalah, yang menceritakan lelucon atau kritik politik secara humor. Kartun merupakan kumpulan gambar-gambar lucu dalam film animasi untuk menghibur penonton. Dan memang film kartun biasa dikenal dengan film yang lucu. Seiring berkembangnya zaman hingga sekarang ini, animasi 2D tidak hanya digunakan dalam film saja namun juga digunakan sebagai media periklanan dalam perusahaan selain itu juga dapat menjadi sarana pembelajaran dalam bentuk video animasi 2D. Beberapa contoh film kartun misalnya; Donald Bebek, Tom & Jerry, dan lain-lain.



Gambar 2. 4 Contoh Kartun Tom and Jerry
Sumber Gambar : Qomaruna.com

b. Animasi 3 Dimensi (3D)

Semakin berkembangnya teknologi, maka semakin besar juga peran teknologi bagi kemajuan animasi, teknologi terutama komputer, hingga muncul animasi 3 Dimensi. Animasi 3D ini adalah hasil pengembangan dari animasi 2D. Dalam animasi 3D objek akan terlihat semakin hidup dan juga nyata. khususnya teknologi komputer. Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D dimana objek dalam animasi menjadi terlihat lebih hidup. Film-film animasi yang kita lihat saat ini sudah menggunakan animasi 3D dan CGI (Computer Generated Imagery). Misalnya; Finding Nemo, Toy Story, dan lain-lain.



Gambar 2. 5 Contoh Animasi 3 Dimensi
Sumber: hotstar.com

c. Animasi Jepang (Anime)

Animasi khas Jepang atau yang biasa disebut Anime biasanya dicirikan melalui gambargambar berwarna-warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, yang ditujukan pada beragam jenis penonton (Aghnia, 2012). Film animasi Jepang (anime) sangat disukai berbagai kalangan di dunia dari segala usia. Beberapa anime Jepang yang sangat populer misalnya One Piece, Slam Dunk, Naruto, dan lain-lain.



Gambar 2. 6 Contoh animasi Jepang
Sumber: Kompasiana.com

2. Animasi Berdasarkan Teknik Pembuatannya

a. Animasi Cell

Animasi Cel berasal dari kata “*Celluloid*”, ini merupakan teknik membuat film animasi yang cukup populer. Animasi cell biasanya merupakan lembaran-lembaran yang akan membentuk animasi tunggal. sehingga masing-masing dari cel merupakan bagian terpisah. Misalnya objek dan latar belakangnya terpisah, sehingga bisa bergerak secara mandiri.

b. Animasi Frame

Animasi frame merupakan animasi yang menggunakan rangkaian gambar yang ditunjukkan secara bergantian. Contoh sederhananya, seperti saat membuat gambar atau objek yang berbeda pada lembaran-lembaran buku, dan ketika membuka buku tersebut secara cepat menggunakan jari maka gambar tersebut akan terlihat seolah-olah bergerak.

c. Animasi Sprite

Animasi sprite menggunakan latar belakang diam lalu gambar digerakkan di bagian depan. Teknik animasi ini yang menjadikan objek “*sprite*” yang dapat bergerak secara individual dimana objek yang lainnya hanya sebagai *background* atau latar belakang yang tidak bergerak. Teknik ini adalah bagian dari animasi yang bergerak secara mandiri, misalnya seperti burung terbang, planet yang berotasi, bola yang memantul, logo yang berputar, dan lain-lain.

d. Animasi Path

Animasi path adalah animasi dengan menggerakkan objek dengan mengikuti garis lintasan yang sudah ditentukan. Contoh animasi jenis ini merupakan animasi kereta api yang bergerak mengikuti lintasan rel. Biasanya dalam animasi path diberi perulangan animasi, sehingga animasi terus berulang hingga mencapai kondisi tertentu. Dalam Macromedia Flash, animasi jenis ini didapatkan dengan teknik animasi path, teknik ini menggunakan layer tersendiri yang didefinisikan sebagai lintasan gerakan objek.

e. Animasi Vektor

Teknik Animasi vektor adalah animasi yang menggunakan rumus matematika untuk menggambarkan objeknya. Setiap objek dalam animasi vektor bergerak secara mandiri dengan latar belakang yang diam mirip seperti animasi *sprite*, bedanya animasi sprite menggunakan bitmap sedangkan animasi vektor menggunakan rumus matematika untuk menggambarkan spritenya.

3.3.1 Prinsip-Prinsip Animasi

Untuk menjadi seorang animator harus memiliki modal kemampuan menangkap momentum ke dalam runtutan gambar sehingga seolah - olah menjadi bergerak atau hidup. Ada berbagai macam teori dan pendapat tentang bagaimana seharusnya animasi itu dibuat. Setelah memahami pengertian animasi, tentunya dalam pembuatan animasi juga memiliki beberapa prinsip. Ada dua belas prinsip animasi kedua belas prinsip ini meliputi dasar-dasar gerak, pengaturan waktu, pengayaan visual, sekaligus teknis pembuatan sebuah animasi. (Ardiansyah, 2010).

Berikut dua belas prinsip dalam animasi:

1. Kemampuan Menggambar (*solid drawing*)

Menggambar sebagai dasar utama animasi memegang peranan yang signifikan dalam menentukan baik proses maupun hasil dari sebuah animasi, terutama animasi klasik. Solid drawing adalah kemampuan individu dalam membuat gambar dengan baik dan benar, dan juga kemampuan dalam mengkomposisikan gambar sehingga terlihat lebih nyata. Seorang animator harus memiliki kepekaan terhadap anatomi, komposisi, berat, keseimbangan, pencahayaan, dan sebagainya yang dapat dilatih melalui serangkaian observasi dan pengamatan, dimana dalam observasi itu salah satu yang harus dilakukan adalah: menggambar.

2. Menekan dan Melentur (*Squash and Stretch*)

Squash and stretch merupakan upaya penambahan efek lentur (plastis) pada objek atau figur sehingga -seolah-olah memuai atau menyusut, sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup. Penerapan *squash and stretch* pada figur atau benda hidup (misal: manusia, binatang, *creatures*) akan memberikan efek yang dinamis terhadap gerakan atau action tertentu. Contohnya pada benda mati: Ketika sebuah bola dilemparkan. Pada saat bola menyentuh tanah maka dibuat seolah-olah bola yang semula bentuknya bulat sempurna menjadi sedikit lonjong horizontal, meskipun nyatanya keadaan bola tidak selalu demikian. Hal ini memberikan efek pergerakan yang lebih dinamis dan hidup.

3. Antisipasi (*Anticipation*)

Anticipation adalah membuat gerakan pada sebuah objek secara berurutan sehingga penonton dapat memahami dan menikmati animasi yang ditampilkan. *Anticipation* dapat dianggap sebagai persiapan atau awalan gerak atau ancang-ancang. Seseorang yang bangkit

dari duduk harus membungkukkan badannya terlebih dahulu sebelum benar-benar berdiri. Contohnya seperti pada gerakan memukul, sebelum tangan maju harus ada gerakan mundur dulu. Dan sejenisnya.

4. Tata Gerak (*Staging*)

Staging adalah penataan gerak dengan membuat ekspresi pada karakter atau objek dalam animasi sehingga penonton lebih mudah mengenalinya. Seperti halnya yang dikenal dalam film atau teater, *staging* dalam animasi juga meliputi bagaimana ‘lingkungan’ dibuat untuk mendukung suasana atau mood yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan *scene*.

5. *Straight Ahead and Pose to Pose*

Straight Ahead Action merupakan pembuatan animasi dengan cara seorang animator menggambar satu per satu, *frame by frame*, dari awal hingga selesai Teknik ini memiliki kelebihan yakni kualitas gambar yang konsisten karena dikerjakan oleh satu orang saja. Namun juga memiliki kekurangan yaitu waktu pengerjaan yang lama.

6. *Slow In and Slow Out*

Slow In dan Slow Out menegaskan kembali bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. *Slow in* terjadi jika apabila sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. *Slow out* terjadi jika apabila sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat.

7. *Follow Through and Overlapping Action*

Follow through adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang (karakter dalam animasi) tersebut telah berhenti bergerak. Misalnya, rambut yang tetap bergerak sesaat setelah berhenti berlari. *Overlapping action* secara mudah bisa dianggap sebagai gerakan saling-silang. Contohnya seperti pergerakan tangan dan kaki ketika berjalan bisa termasuk didalamnya.

8. *Konstruksi Lengkung (Arcs)*

Dalam animasi, sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti polanya yang disebut *Arcs*. Hal ini memungkinkan mereka untuk dapat bergerak secara *smooth* dan lebih realistik, karena pergerakan mereka mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung (termasuk lingkaran, elips, atau parabola).

9. Penentuan Waktu (Timing)

Timing merupakan tentang menentukan waktu kapan sebuah gerakan harus dilakukan. Penentuan waktu yang tepat kapan suatu gerakan diberikan pada karakter/ objek dalam animasi yang dibuat.

10. Gerakan Pendukung (*Secondary Action*)

Secondary action adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama agar sebuah animasi tampak lebih realistis. *Secondary action* tidak dimaksudkan untuk menjadi pusat perhatian sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama. Hal ini adalah membuat berbagai gerakan pendukung untuk melengkapi karakter pada ekspresi ataupun aksi agar terlihat lebih nyata.

11. Melebihkan (*Exaggeration*)

Exaggeration adalah upaya untuk mendramatisir sebuah animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis atau lebih - lebihkan. Dibuat untuk menampilkan ekstrimitas ekspresi tertentu, dan lazimnya dibuat secara komedik. Banyak dijumpai di film-film animasi sejenis Tom & Jerry, Donald Duck, Doraemon dan sebagainya. Ini merupakan upaya membuat suatu karakter terlihat lebih meyakinkan dalam aksinya, misalnya membuat sebuah karakter menjadi lebih lucu karena memiliki kesan yang sangat ekspresif.

12. Daya Tarik

Appeal berkaitan dengan keseluruhan *look* (tampilan) atau gaya visual dalam animasi. Dimana gambar yang telah menghasilkan banyak gaya, dan animasi, juga memiliki gaya yang sangat beragam. Contohnya seperti gaya animasi buatan Jepang dengan hanya melihatnya sekilas. Atau melihat ciri khas animasi buatan Disney atau Dreamworks. Hal ini karena mereka memiliki *appeal* atau gaya tertentu. Ada juga yang berpendapat bahwa *appeal* adalah tentang penokohan, berkorelasi dengan seorang tokoh atau karakter dalam animasi. Jadi, meskipun tokoh utama dari sebuah animasi adalah monster, siluman atau karakter yang memiliki peran jelek lainnya tetapi tetap bisa *appealing*. Ini merupakan kualitas dari animasi dimana penonton dapat menikmati gambar yang memikat, desain yang bagus, punya daya tarik, serta kelebihan lainnya.

3.3.2 Manfaat Konten Animasi sebagai Media Pembelajaran

Seiring berkembangnya teknologi sehingga mulai banyak perusahaan yang menggunakan cara promosi atau marketing seperti ini untuk mengenalkan produk mereka

kepada masyarakat. Selain digunakan untuk kepentingan usaha, animasi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Seperti pada pengertian animasi dimana sebagai gambar-gambar yang bergerak, maka disini promosi dan media pembelajran dilakukan melalui konten animasi dimana tidak hanya disebarkan melalui televisi saja namun bisa melalui media sosial. Bicara tentang media pembelajaran, dimana saat ini cukup banyak yang menggunakan konten animasi melalui video berdurasi pendek. (Hembang Nugraha dan Sugito, 2017). Tujuannya adalah untuk menarik ketertarikan masyarakat terutama melalui jejaring media sosial. Berikut manfaat konten animasi sebagai media pembelajaran:

1. Menampilkan Visual dengan Baik

Dengan menggunakan animasi dalam media pembelajaran dapat menampilkan secara visual baik dalam bentuk gambar atau animasi sehingga sebuah zat atau objek yang sangat kecil dan tidak mungkin dilihat dengan mata telanjang seperti bentuk ion, molekul, mikro organisme, sel dan lain-lain. Selain itu juga dapat menampilkan secara visual dan audio dalam bentuk animasi, gambar atau video sebuah objek yang besar dan jauh seperti hewan buas, bentuk permukaan bumi seperti gunung, sungai dan lain-lain, juga benda luar angkasa seperti planet dan satelit.

2. Menjelaskan suatu Peristiwa menjadi lebih Kompleks

Dapat menyajikan tampilan suatu benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem dalam tubuh manusia, berkembangnya sebuah bunga, beredarnya planet di luar angkasa dan lain - lain. Selain itu animasi dalam media pembelajaran juga mampu menyajikan bentuk animasi dan simulasi dari benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti bencana alam, gempa, gunung berapi, dan peristiwa perang. Sehingga meskipun terdapat berbagai simulasi yang rumit dalam bidang tekhnik yang apabila disimulasikan ke dunia nyata cukup mahal namun tetap dapat tersampaikan dengan baik.

3. Meningkatkan Pemahaman terhadap Audience

Dengan menggunakan animasi sebagai media pembelajaran, sehingga materi yang rumit menjadi lebih mudah dipahami dan dibayangkan. Animasi biasa berbentuk simulasi, eksperiment atau prosedur. Sehingga dapat lebih mudah mengerti dan memahami suatu proses yang sulit diterjemahkan oleh teks dan gambar seperti proses pembelahan sel, proses kimiawi dan lain-lainnya. Melalui video , *Audience* mampu mempelajari keadaan riil dari suatu proses, fenomena atau kejadian. Apabila video disampaikan melalui media seperti televisi. Video mampu menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural seperti cara melukis suatu segitiga sama sisi dengan bantuan jangka.

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Penjelasan Pekerjaan

Pada tahap awal dalam perancangan media kreatif pada video animasi pembelajaran yang akan dipublikasikan di Youtube ini, penulis diberi arahan singkat tentang pekerjaan yang harus dilakukan selama kerja praktik. Setelah diberi arahan, penulis mulai membuat konsep dengan mengikuti arahan yang diberikan. Setelah menentukan konsep, penulis lanjut pada proses implementasi media yang akan digunakan dalam bentuk video animasi pembelajaran yang memberikan materi edukatif.

4.2 Penentuan Konsep

Dasar utama dalam membuat perancangan desain sebagai acuan adalah dengan membuat konsep. Dalam pembuatan video animasi pembelajaran terbentuknya Kepulauan Indonesia konsep perancangan dibentuk melalui *research* yang telah diperoleh dari perusahaan, sehingga konsep yang diangkat dalam pembuatan video animasi pembelajaran Terbentuknya Kepulauan Indonesia dengan Konsep yang akan diterapkan pada Youtube Worldwide Production adalah animasi dengan materi edukatif yang berisi animasi serta didukung oleh audio penyampaian materi yang mendukung kepada *audience*.

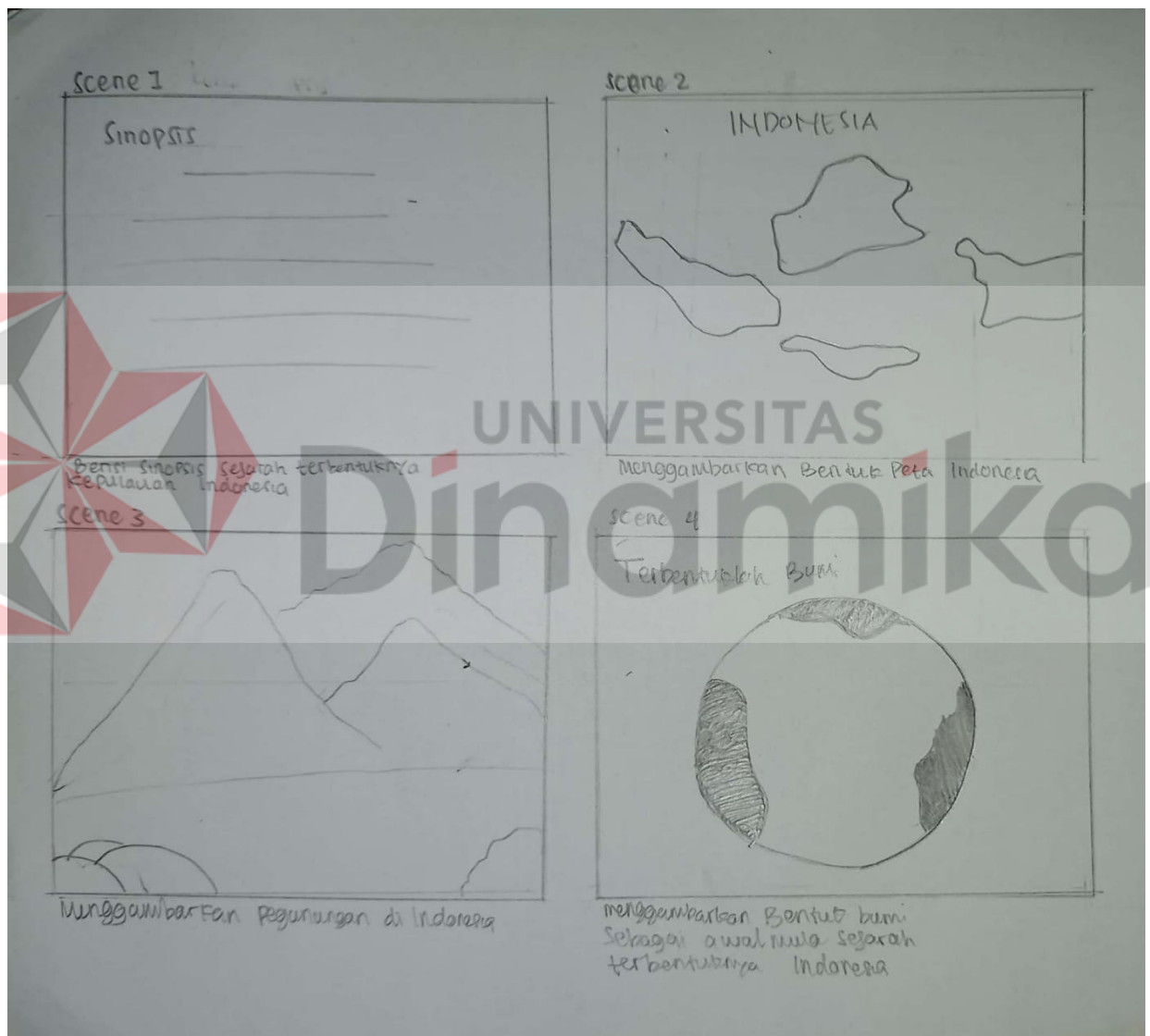
Worldwide Production ingin memiliki *high quality production* juga menjadi media pembelajaran yang menarik dengan harapan kedepannya dapat merombak industri dalam bidang edukasi di Indonesia dengan tidak mengharuskan belajar hanya melalui kelas dan buku namun bisa melalui *platform* online yang dapat diakses dengan tanpa biaya, yang kemudian dikemas dengan kombinasi ilustrasi yang dianimasikan. Perancangan desain untuk Animasi pada Youtube ini menggunakan gaya gambar vector agar lebih terlihat rapi, simple serta menarik.

4.3 Perancangan Karya

Setelah konsep tersusun dengan baik, maka selanjutnya dilakukan tahap perancangan karya. Dimulai dari mencari referensi video animasi pembelajaran Terbentuknya Kepulauan Indonesia yang ingin digunakan sesuai dengan konsep kemudian diakhiri dengan pembuatan animasinya.

4.3.1 Storyboard

Pembuatan konsep *storyboard* untuk rancangan video animasi pembelajaran dari semua *asset* yang telah diberi oleh perusahaan. Tujuan pembuatan *storyboard* adalah agar lebih mempermudah pengerjaan. Setelah membuat storyboard dengan beberapa *alternative scene*, langkah selanjutnya adalah penentuan *software*.



Gambar 4. 1 *Storyboard*
(Sumber: hasil olahan penulis, 2021)

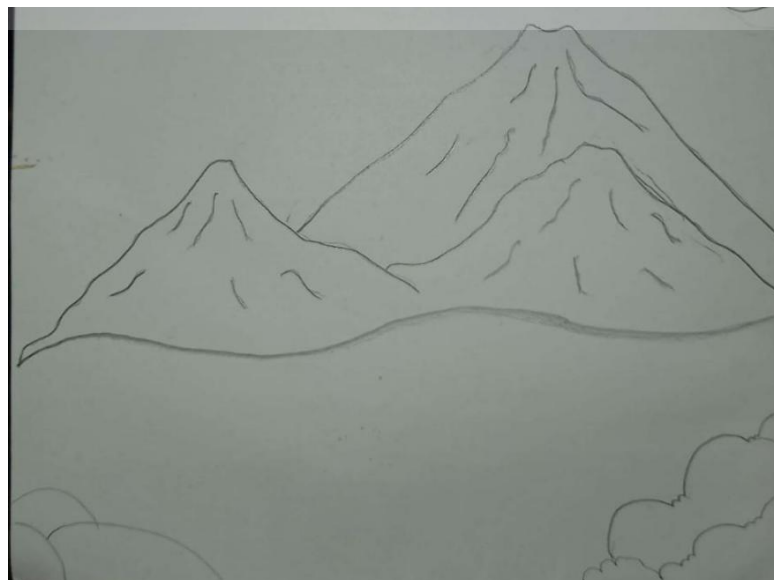
4.3.2 Sketsa

Pembuatan sketsa, merupakan hal yang penting dalam merancang animasi. Karena jika tidak membuat sketsa pengerjaan akan terhambat atau mungkin gagal. Menurut Eko Agus Prawoto, sketsa adalah sebuah desain awal atau planning dalam membuat sebuah lukisan atau karya, yang merupakan gambar awal yang ada di atas kertas sebagai awal untuk membuat lukisan atau desain. Sketsa sendiri dimulai berdasarkan dari ide konsep dan referensi yang sudah di tentukan. Berikut ini adalah sketsa awal untuk animasi video pembelajaran.



Gambar 4. 2 sketsa

(Sumber: hasil olahan penulis, 2021)



Gambar 4. 3 sketsa

(Sumber: hasil olahan penulis, 2021)

4.4 Penentuan *Software*

Tahap selanjutnya setelah melalui proses sketsa adalah tahap digitalisasi dengan menggunakan software atau aplikasi berbasis *vector* yaitu *Adobe Illustrator*. Software *Adobe Illustrator* ini dapat membantu membuat sebuah objek ilustrasi yang di inginkan dengan proses dari sketsa yang telah di buat di awal. Kemudian setelah selesai dari tahap digitalisasi dari *Adobe Illustrator*, selanjutnya yakni mengumpulkan dan menggabungkan semua ilustrasi ke dalam *software* permintaan dari perusahaan yaitu *Video Scribe Parkol*.

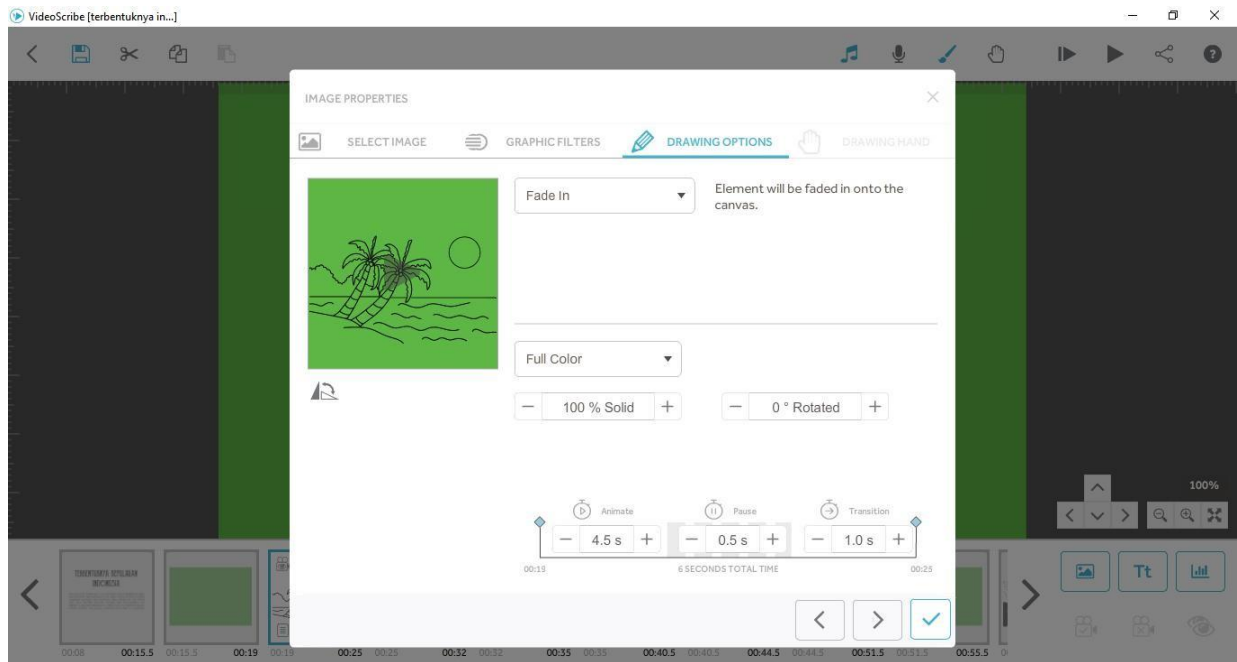
Video Scribe parkol merupakan *software* untuk membuat animasi tangan dari sebuah gambar. Gambar-gambar ini akan dirangkai hingga menjadi sebuah bentuk video. *Video Scribe Parkol* ini juga bisa digunakan untuk membuat media belajar sekalipun akan tetap menarik dan mampu mencuri perhatian *audience*, sehingga bisa digunakan sebagai media pembelajaran yang sangat menarik dan interaktif.

Berikut merupakan tahapan digitalisasi dari hasil sketsa. Digitalisasi tersebut menggunakan *software adobe illustrator*.



Gambar 4. 4 Digitalisasi sketsa
(Sumber : hasil olahan penulis, 2021)

Kemudian setelah tahap digitalisasi terselesaikan semua, maka dikumpulkan dan dimasukkan ke dalam *software* Video scribe untuk merancang animasi.



Gambar 4. 5 Proses animasi pada *software* Video scribe
(Sumber : hasil pengolahan penulis, 2021)

4.5 Implementasi Karya

Berikut adalah hasil dari penggabungan ilustrasi yang telah dikumpulkan dan dianimasikan pada aplikasi Video Scribe Parkol sehingga menjadi video animasi pembelajaran pada *channel* Youtube Seru Belajar dengan link berikut <https://www.youtube.com/channel/UCr3MTZ3qgm0BScXJw98w70A>.



Gambar 4. 6hasil akhir animasi
(Sumber : olahan penulis, 2021)



Gambar 4. 7 hasil akhir animasi
(Sumber : olahan penulis, 2021)



Gambar 4. 8 hasil akhir animasi
(Sumber : olahan penulis, 2021)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman selama melaksanakan kegiatan Kerja Praktik dalam kurun waktu dua bulan lebih beberapa hari di World Wide Production ini, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut, memberikan pengetahuan tentang video animasi pembelajaran yang menjadi konten media pembelajaran pada Youtube Seru Belajar, kemudian menambah wawasan tentang Animasi dan desain. Dalam video animasi 2 dimensi yang akan ditampilkan, memuat beberapa materi dalam pembelajaran salah satunya merupakan materi Terbentuknya Kepulauan Indonesia.

Melalui animasi tersebut, World Wide Production menciptakan sebuah karya sebagai metode pembelajaran yang menarik bagi *audience*. Sehingga *audience* mampu memahami materi pembelajaran, salah satunya adalah pembelajaran Terbentuknya Kepulauan Indonesia. Media yang dipilih untuk menampilkan video animasi adalah media Youtube. Karena Youtube merupakan media yang mudah di akses oleh masyarakat mulai dari anak - anak hingga orang dewasa. Dengan ini video animasi di Youtube Worldwide Production berguna sebagai salah satu pilihan metode pembelajaran peserta didik. Tidak hanya itu penulis jadi mengetahui tata cara kerja dalam tim, memahami tujuan yang ingin dicapai dan komunikasi yang baik antar tim, dan juga penulis mengetahui cara merancang sebuah konten untuk media sosial.

5.2 Saran

Penulis berharap, meskipun laporan ini masih jauh dari kata sempurna tetapi laporan ini telah dibuat secara maksimal ini dapat mencakup segala aspek. Namun penulis juga masih sangat berharap kritik dan saran yang dapat membangun dan membantu penulis untuk lebih baik dalam membuat laporan selanjutnya.

Disini penulis menemukan perbedaan antara dunia kerja dan perkuliahan, karena kita yang bergeliat dengan dunia desain harus selalu mengikuti system dan aturan yang telah ditetapkan oleh perusahaan. Dalam dunia kerja, mahasiswa juga dituntut untuk lebih berpikir kreatif dan inovatif agar mampu bersaing. Berbeda dengan dunia perkuliahan, dimana kita bisa mengembangkan kreatifitas secara maksimal. Sedangkan pada duniakerja kita dituntut untuk mengikuti tuntunan dan permintaan klien.

DAFTAR PUSTAKA

Munir. 2021. Pendidikan adalah proses pengubahan sikap. Surabaya: Dinas Pendidikan Jawa Timur.

Sudianto, M. Ma'rifat, Ahmad Yani. 2013. PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI DALAM MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 3 GALING. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK) Vol. 2 No. 11 ISSN: 2715-2723 Universitas Tanjungpura.

Itiarani. 2019. PENGGUNAAN VIDEO DARI *YOUTUBE* SEBAGAI MEDIA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI KELAS VIII SMP NEGERI 20 BANDAR LAMPUNG. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

Fransiska Timoria Samosir, Dwi Nurina Pitasari, Purwaka dan Purwadi Eka Tjahjono. 2018. Efektivitas *Youtube* sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa (Studi Di Fakultas FISIP Universitas Bengkulu). *Record and Library Journal (RLJ)*. Volume 4, No. 2, 2018 e-ISSN: 2442-5168

Bilal Daulay. 2020. Sejarah Tentang Media Kreatif. Jurnal Ilmiah : PROFILM
Muhamad Amri. 2019. TINJAUAN TEORI DAN DATA PADA PERANCANGAN INTERIOR MUSEUM KREATIF ANIMASI INDONESIA DI BANDUNG. Universitas Komputer Indonesia

Sumber Lain

<https://kumparan.com/merinovian52/youtube-dapat-berkembang-dan-memberikan-manfaat-bagi-penggunanya> (Diakses pada 30 November 2021)

[Pengertian ANIMASI Adalah: Sejarah, Jenis, dan Prinsip Animasi \(maxmanroe.com\)](#) (Diakses pada 14 Desember 2021)

[12 Prinsip Animasi – Desain Komunikasi Visual – DKV New Media \(binus.ac.id\)](https://binus.ac.id)

(Diakses pada 16 Desember 2021)

<https://qomaruna.com/pengertian-animasi-2d/> (Diakses pada 16 Desember 2021)

<https://socs.binus.ac.id/2019/12/19/animation-technique-dalam-multimedia/>

(Diakses pada 19 Desember 2021)



UNIVERSITAS
Dinamika