

BAB IV

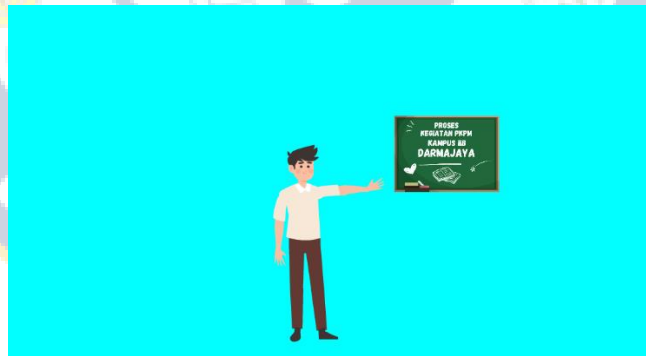
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian Tugas Akhir yang dilakukan oleh penulis adalah sebuah video ANIMASI PROSEDUR PROSES KEGIATAN PRAKTEK KERJA PENGABDIAN MASYARAKAT IIB DARMAJAYA. Didalam film ini terdiri dari beberapa tampilan yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Adapun beberapa tampilan dari film animasi tersebut adalah sebagai berikut :

4.1.1 Tampilan Opening

Pada saat pertama kali film animasi dimulai, maka yang pertama kali akan ditampilkan adalah tampilan intro berikut ini



Gambar 4.1 Tampilan Opening

Keterangan : Pembukaan animasi pada film Animasi Prosedur Proses Kegiatan Praktek Kerja Pengabdian Masyarakat

4.1.2 Scene 1 (Mengambil mata kuliah PKPM)

Dalam tampilan ini mahasiswa membuka website siakad.darmajaya.ac.id untuk mengambil matakuliah PKPM dalam tampilan berikut ini:



Gambar 4.2 Mengambil matakuliah PKPM

Keterangan : Mengambil mata kuliah PKPM di situs siakad.darmajaya.ac.id

4.1.3 Scene 2 (Pembayaran PKPM)

Dalam tampilan ini mahasiswa membayar biaya PKPM melalui bank BJB di kampus IIB Darmajaya



Gambar 4.3 Pembayaran PKPM

Keterangan : Membayar biaya PKPM ke bank BJB dengan menunjukkan NPM dan kode bayar senilai Rp 1.000.000

4.1.4 Scene 3 (Menunggu informasi PKPM)

Dalam tampilan ini mahasiswa menunggu informasi selanjutnya tentang PKPM dari jurusan



Gambar 4.4 Menunggu informasi PKPM

Keterangan : Menunggu informasi PKPM selanjutnya dari jurusan

4.1.5 Scene 4 (Mengumpulkan berkas administrasi)

Dalam tampilan ini mahasiswa memberikan berkas administrasi PKPM ke sekretaris di jurusan

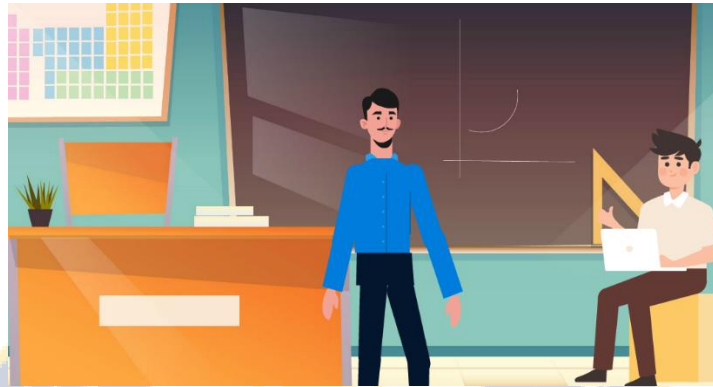


Gambar 4.5 Mengumpulkan berkas administrasi

Keterangan : Mengumpulkan administrasi yang sudah di sebutkan di atas kepada sekjur

4.1.6 Scene 5 (Mengikuti pembekalan PKPM)

Dalam tampilan ini mahasiswa mengikuti pembekalan PKPM



Gambar 4.6 Mengikuti pembekalan PKPM

Keterangan : Mengikuti pembekalan PKPM dan pembagian kelompok dan tempat PKPM

4.1.7 Scene 6 (Mengambil atribut PKPM)

Dalam tampilan ini mahasiswa mengambil atribut yang akan digunakan saat PKPM

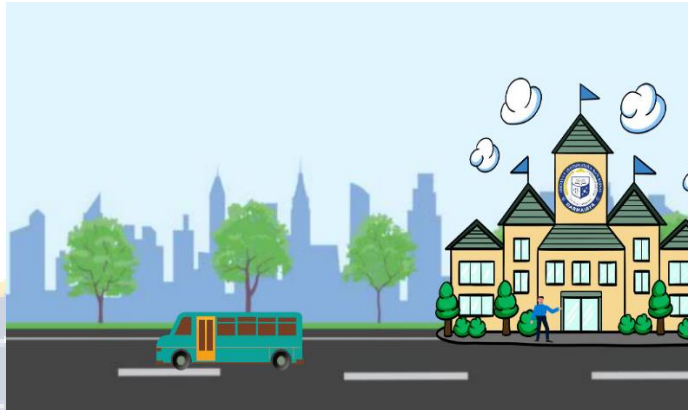


Gambar 4.7 Mengambil atribut PKPM

Keterangan : Mengambil atribut PKPM di jurusan masing-masing yang isinya baju dan name tag

4.1.8 Scene 7 (Pemberangkatan PKPM)

Dalam tampilan ini seluruh mahasiswa berangkat PKPM dari kampus



Gambar 4.8 Pemberangkatan PKPM

Keterangan : Pemberangkatan seluruh peserta PKPM dari kampus ke daerah masing-masing pada hari ke-1 kegiatan PKPM

4.1.9 Scene 8 (Kunjungan DPL)

Dalam tampilan ini DPL mengunjungi mahasiswa yang sedang melaksanakan PKPM



Gambar 4.9 Kunjungan DPL

Keterangan : Kunjungan DPL ke daerah PKPM pada hari ke-15 kegiatan PKPM

4.1.10 Scene 9 (Penjemputan mahasiswa PKPM)

Dalam tampilan ini mahasiswa dijemput oleh DPL karena masa PKPM telah berakhir



Gambar 4.10 Penjemputan PKPM

Keterangan : Penjemputan kembali peserta PKPM dari daerah ke kampus IIB Darmajaya pada hari ke-30 kegiatan PKPM

4.1.11 Scene 10 (Bimbingan laporan PKPM)

Dalam tampilan ini mahasiswa sedang melakukan bimbingan laporan PKPM kepada DPL



Gambar 4.11 Bimbingan laporan PKPM

Keterangan : Melakukan bimbingan laporan dan jurnal kepada DPL

4.1.12 Scene 11 (Upload laporan PKPM)

Dalam tampilan ini mahasiswa mengupload laporan PKPM ke LP2M



Gambar 4.12 Upload laporan PKPM

Keterangan : Melakukan upload laporan PKPM ke LP2M dan Repository kampus

4.1.13 Scene 12 (Mengumpulkan laporan ke DPL)

Dalam tampilan ini mahasiswa mengumpulkan laporan ke DPL



Gambar 4.13 Mengumpulkan laporan PKPM

Keterangan : Mengumpulkan laporan dan jurnal ke DPL masing-masing serta form PKPM untuk di input nilai ke siakad.darmajaya.ac.id

4.1.14 Scene 13 (Menunggu nilai di input)

Dalam tampilan ini mahasiswa sedang menunggu nilai di input di sistem



Gambar 4.14 Menunggu nilai di input

Keterangan : Menunggu nilai yang di input dari jurusan ke siakad.darmajaya.ac.id

4.1.15 Scene 14 (Nilai sudah di input)

Dalam tampilan ini nilai telah di input di sistem

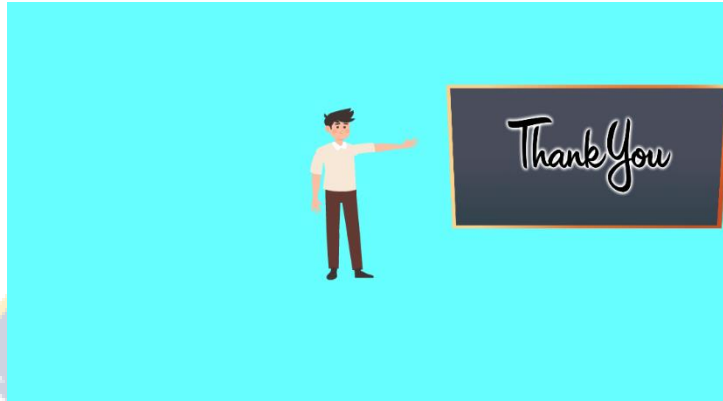


Gambar 4.15 Nilai sudah di input

Keterangan : Nilai sudah di input dari jurusan ke sistem dan dapat di lihat di portal siakad.darmajaya.ac.id

4.1.16 Tampilan Closing

Dalam tampilan ini menampilkan video tentang salam penutup untuk animasi tersebut



Gambar 4.16 Tampilan closing

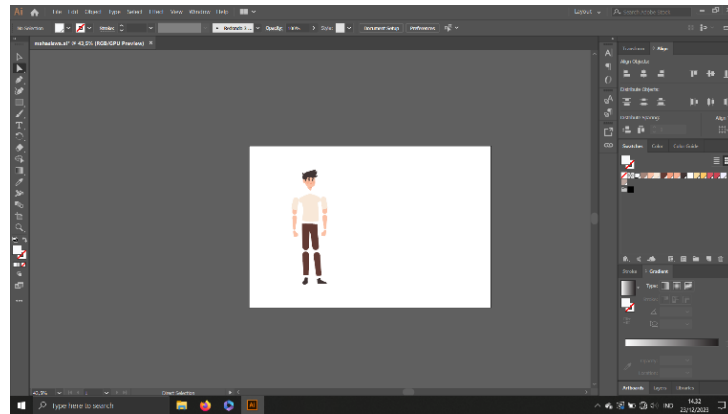
Keterangan : Penutupan dan akhir cerita dari video animasi prosedur proses kegiatan PKPM

4.2 Pembahasan

Untuk menciptakan suatu karya animasi kita harus melalui beberapa tahapan-tahapan langkah untuk membuat suatu animasi. Langkah-langkah dalam pembuatan sebuah film animasi adalah sebagai berikut :

4.2.1 Pembuatan Karakter

Dalam tahap ini yang pertama dilakukan yaitu menggambar sketsa terlebih dahulu di layer pertama, setelah selesai membuat sketsa, buat layer kedua untuk desain karakternya. Menggambar sketsa dan karakternya menggunakan Classic Brush Tool. Seperti pada gambar berikut :

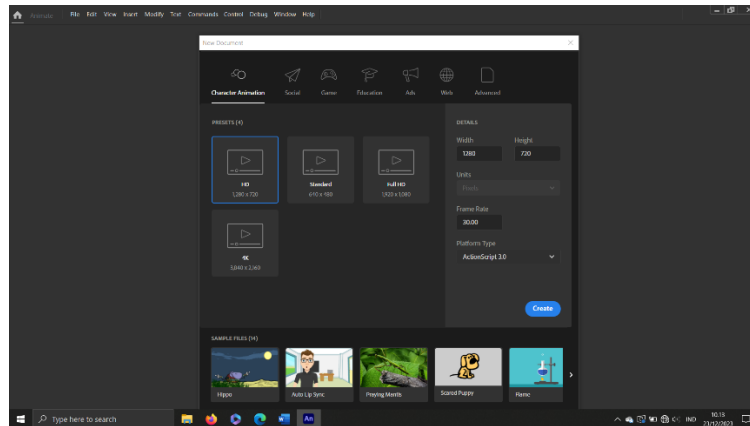


Gambar 4.17 Pembuatan karakter animasi di adobe ilustrator 2019

4.2.2 Pembuatan Animasi

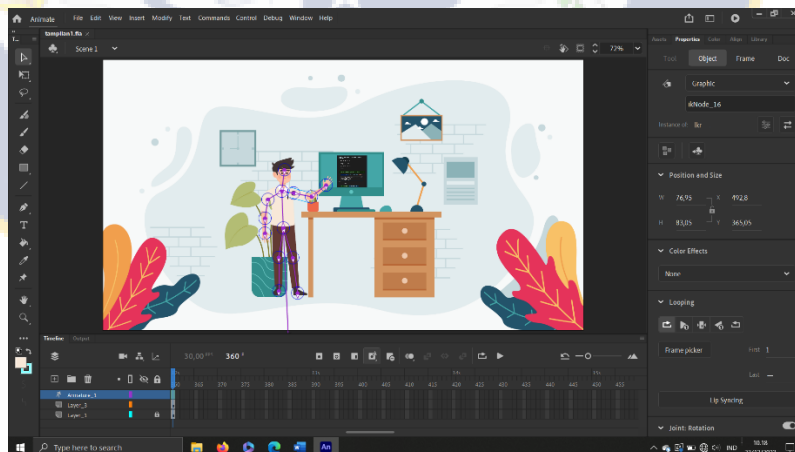
Langkah-langkah dalam pembuatan animasi pada Adobe Animate 2022 adalah sebagai berikut :

1. Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah menjalankan aplikasi Adobe Animate 2022, dengan cara klik menu start, ketikan kata kunci animate pada kolom cari, lalu pilih Adobe Animate 2022, atau double click icon Adobe Animate 2022 pada desktop.
2. Setelah tampilan Adobe Animate 2022 muncul, maka atur stage atau lembar kerja sesuai dengan ketentuan yang akan kita buat, dalam animasi kali ini dimensinya adalah = 1280 px (width) x 720 px (height) dan frame rate = 30 fps pada new document sebelum masuk ke lembar kerja. Adapun tampilan dari New Document Adobe Animate 2022 adalah sebagai berikut :



Gambar 4.18 Tampilan awal adobe animate 2022

3. Langkah selanjutnya tahap animasi atau pergerakan objek. Dalam tahap ini penggabungan antara background dan karakter yang sudah dibuat. Untuk membuat objek bisa bergerak, dalam animasi kali ini menggunakan teknik rigging. Jadi memisahkan antara part bagian tubuh, setelah itu sambungkan bagian tubuh dengan *bone tool* atau tool tulang agar karakter terlihat seperti bergerak. Seperti pada gambar berikut :

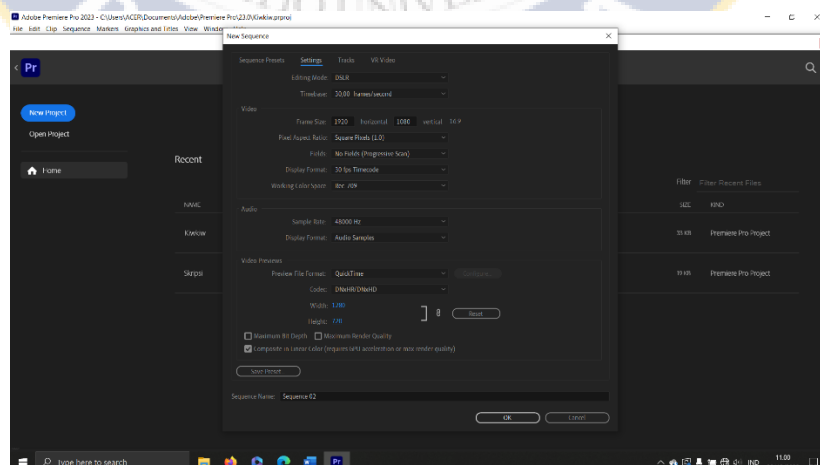


Gambar 4.19 Tampilan menggunakan rigging

4.2.3 Editing Video

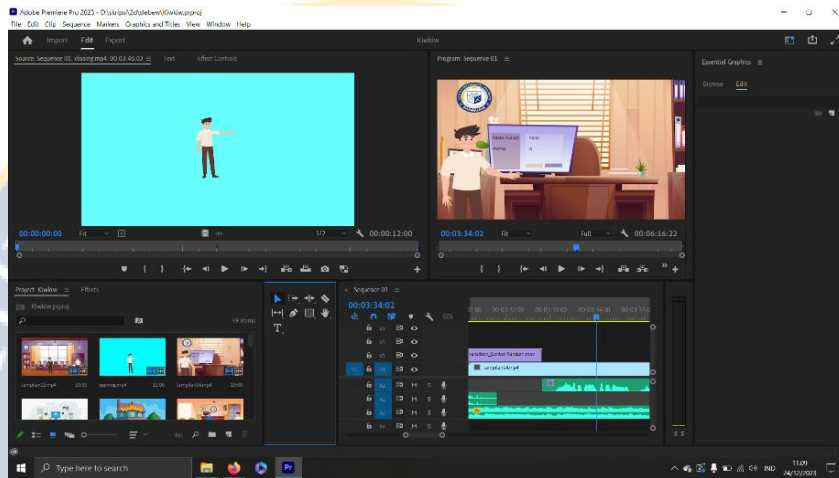
Setelah pembuatan scene animasi selesai, maka langkah selanjutnya yaitu proses editing atau penggabungan dari scene-scene yang sudah selesai dibuat dan di export dari Adobe Animate. Pada langkah ini bisa disebut langkah akhir atau *Finishing* untuk pembuatan film animasi, supaya menghasilkan video yang menarik dan bisa ditayangkan. Dalam editing kali ini menggunakan aplikasi Adobe Premiere Pro 2023. Langkah-langkahnya sebagai berikut :

1. Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah menjalankan aplikasi adobe Premiere Pro 2023, dengan cara klik menu start atau double click icon Adobe Premiere Pro 2023 pada desktop.
2. Setelah Adobe Premier Pro terbuka, langkah berikutnya pilih New Project, beri nama Project yang akan dibuat dan tentukan lokasi penyimpanannya, setelah selesai maka halaman lembar kerja Adobe Premiere Pro akan terbuka. Langkah selanjutnya membuat Sequence atau resolusi Video yang akan kita buat. Pergi ke Sequence Settings untuk mengaturnya, pada video kali ini resolusi Video berukuran Horizontal 1280 x Vertical 720. Untuk tampilannya seperti pada gambar berikut :



Gambar 4.20 Tampilan awal squence adobe premiere pro 2023

3. Langkah berikutnya proses editing, hal yang pertama dilakukan yaitu import seluruh komponen yang akan diedit seperti video animasi yang sudah diekspor, dan lagu-lagu atau backsound yang diperlukan. Setelah semua di import ke Adobe Premiere Pro, maka langkah selanjutnya yaitu proses penggabungan dari semua komponen yang sudah disiapkan, diproses ini ada beberapa transisi untuk penggabung antar scene video. Untuk tampilannya seperti pada gambar berikut :



Gambar 4.21 Tampilan Editing Video