

**PERANCANGAN ANIMASI 2D PENGENALAN RAGAM
BUDAYA INDONESIA UNTUK SISWA SD
KANISIUS MANDING YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Sintya Permata Sari

12.12.6647

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN ANIMASI 2D PENGENALAN RAGAM
BUDAYA INDONESIA UNTUK SISWA SD
KANISIUS MANDING YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Sintya Permata Sari

12.12.6647

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ANIMASI 2D PENGENALAN RAGAM
BUDAYA INDONESIA UNTUK SISWA SD
KANISIUS MANDING YOGYAKARTA**

yang disusun oleh:

Sintya Permata Sari

12.12.6647

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Desember 2015

Dosen Pembimbing



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN ANIMASI 2D PENGENALAN RAGAM
BUDAYA INDONESIA UNTUK SISWA SD
KANISIUS MANDING YOGYAKARTA**

yang disusun oleh:

Sintya Permata Sari
12.12.6647

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 18 April 2016

Susunan Dewan Penguji

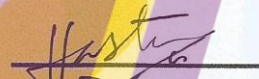
Nama Penguji

Hartatik, ST, M.Cs
NIK. 190302232

Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 Mei 2016



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 28 April 2016

METERAI
TEMPEL
SERIAL
BF3A3ADF904076790
6000
ENAM RIBU RUPIAH
Sintya Permata Sari
12.12.6647

MOTTO

“Barangsiapa bertawakkal pada Allah, maka Allah akan memberikan kecukupan padanya dan sesungguhnya Allah lah yang akan melaksanakan urusan (yang dikehendaki)-Nya” [QS. Ath-Thalaq: 3]

“Jangan pernah salahkan orang lain karena mengecewakan kamu. Salahkan diri kamu sendiri. Karena berharap terlalu banyak kepada mereka.” [H.M Soeharto]

“Yang terpenting dari kehidupan bukanlah kemenangan, tetapi bagaimana bertanding dengan baik.” [Merry Riana]

“Imagination is more important than knowledge. Knowledge is limited. Imagination encircles the world.” [Albert Einstein]

“Love doesn't speak, but means anything.” [Penulis]

PERSEMBAHAN

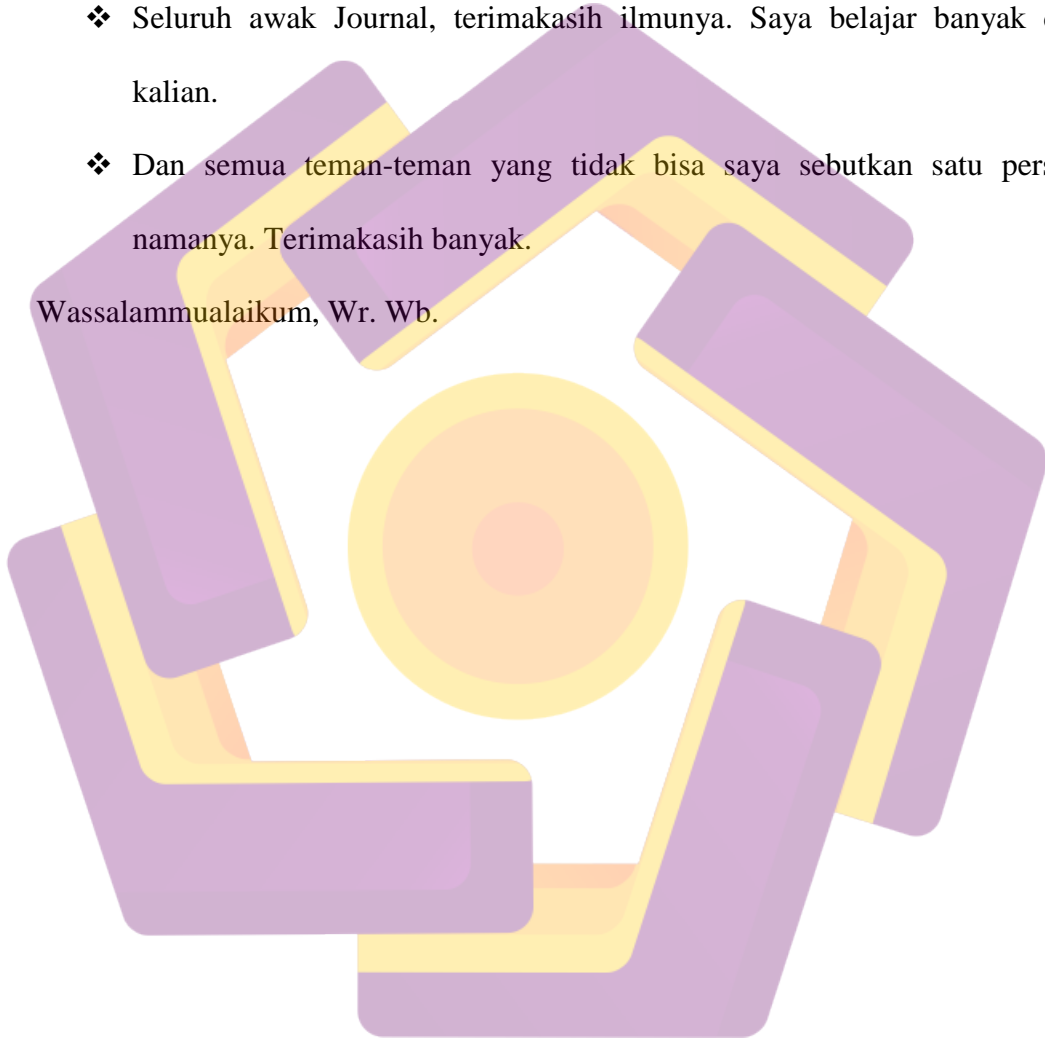
Assalamualaikum, Wr. Wb

Puji dan syukur kepada Allah SWT dan kepada Rosulullah SAW, sehingga dapat menyelesaikan Skripsi pertama saya. Karya ini saya persembahkan untuk:

- ❖ Kedua orang tua (Suparjan dan Suwarti) tercinta. Terimakasih telah memberikan doa, dukungan moral dan material, motivasi, perhatian, serta kasih sayang yang tidak mungkin bisa saya balas sampai kapanpun.
- ❖ Kakakku, mas Tofik Wijayanto tercinta. Terimakasih untuk dukungan dan ejekan yang mampu memotivasiku untuk segera menyelesaikan kewajiban ini. ☺ Semoga kita akan menjadi anak yang bisa membanggakan orang tua.
- ❖ Gopinda Al Araaf (Igo), sebagai orang terdekat yang selalu memberi dukungan, semangat dan memotivasi. Terimakasih telah mampu bersabar sampai saat ini. Semoga kedekatan ini akan selalu terjaga.
- ❖ Fitri Nur Azizah, Laras Pangestuti, Siti Nur Arifah, Royan Febriyanto, Rian Hersanto sebagai sahabat sejak SMP. Walaupun kita jarang bertemu, tapi canda tawa kita tetap nyaring ditelingaku.
- ❖ Raisa, terimakasih telah membantuku dalam segala hal.
- ❖ Yasmin, Paus, Aam, Bayu dan Viqi. Terimakasih telah menjadi mentor dalam mengerjakan kewajibanku ini.

- ❖ Teman-teman terdekat selama kuliah : Wulan, Mamat, Mitra dan Febi. Terimakasih telah memberiku sejuta kenangan indah dan kutunggu ajakan mainnya ☺.
- ❖ Teman-teman SI05 angkatan 2012. Kalian luar biasa.
- ❖ Seluruh awak Journal, terimakasih ilmunya. Saya belajar banyak dari kalian.
- ❖ Dan semua teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu namanya. Terimakasih banyak.

Wassalammualaikum, Wr. Wb.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kita anugerah dan karunia yang berlimpah sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PERANCANGAN ANIMASI 2D PENGENALAN RAGAM BUDAYA INDONESIA UNTUK SISWA SD KANISIUS MANDING YOGYAKARTA”.

Pada kesempatan ini penulis ingin memberikan penghargaan dan ucapan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan saran, arahan, bimbingan, motivasi, dan waktu yang sangat membantu dalam pembuatan skripsi ini.
4. Bapak/Ibu dosen, staff dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.
5. Pihak SD Kanisius Manding Yogyakarta. Bapak Al. Sarjimin, S. Pd. SD selaku Kepala Sekolah, yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
6. Kedua Orang Tua yang telah memberikan dukungan dan motivasinya.
7. Pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

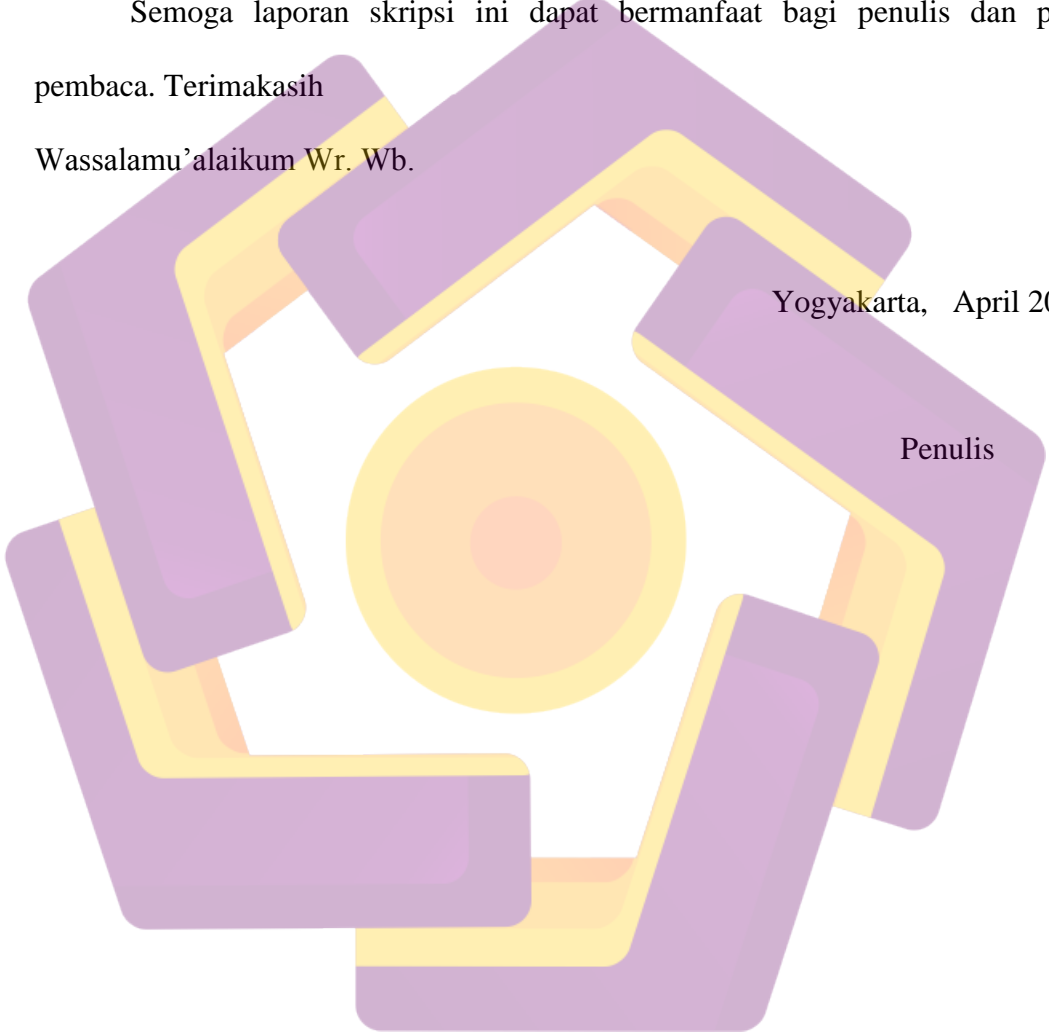
Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Meskipun demikian penulis berharap laporan skripsi ini bermanfaat dan penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan para pembaca. Terimakasih

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, April 2016

Penulis



DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PESETUJUAN	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6.1.1 Studi Pustaka.....	3
1.6.1.2 Observasi.....	3
1.6.1.3 Wawancara.....	3
1.6.1.4 Dokumentasi/Kearsipan.....	4
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.3 Metode Perancangan.....	4
1.6.3.1 Perancangan Ide.....	4
1.6.3.2 Perancangan Tema.....	4
1.6.3.3 Pembuatan <i>Storyboard</i>	5
1.6.3.4 Proses <i>Dubbing</i>	5

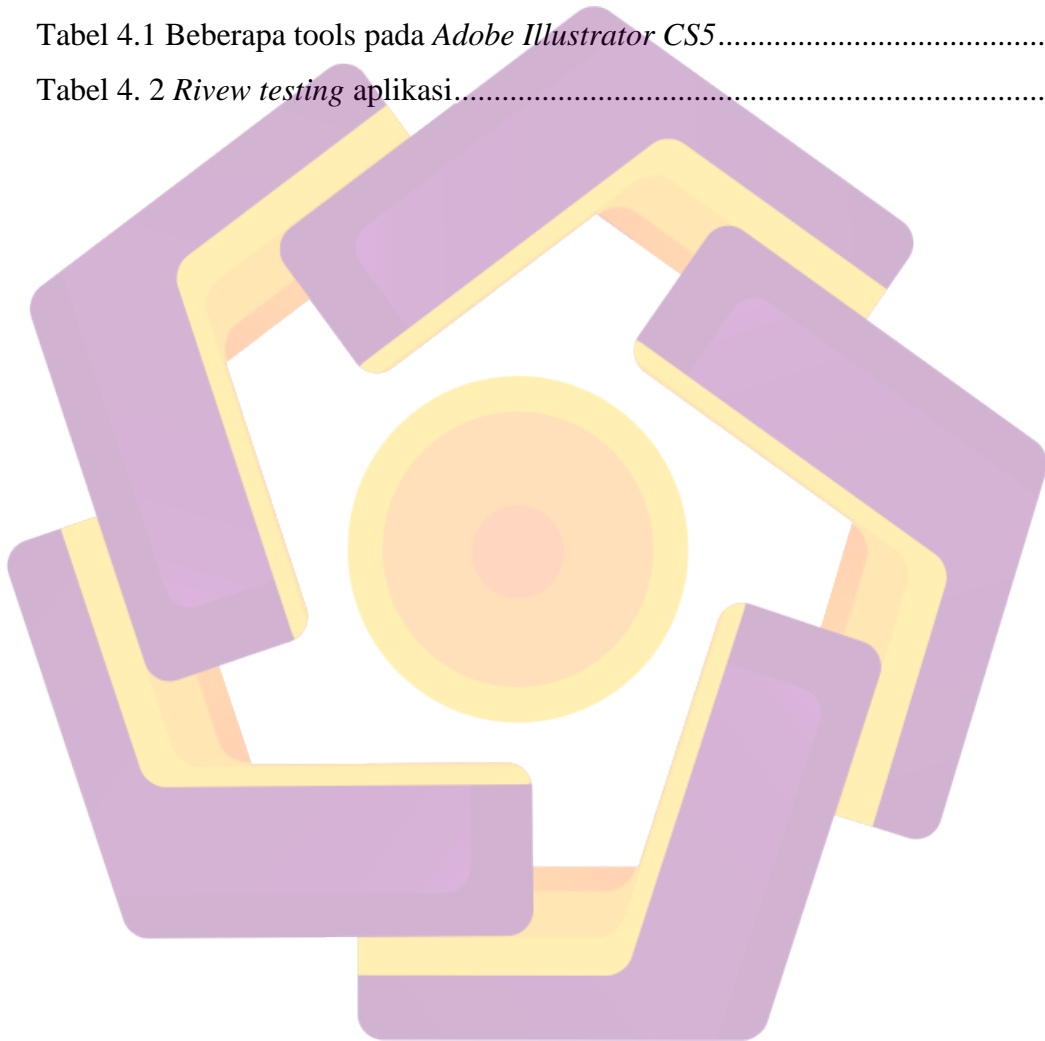
1.6.4	Metode Pengembangan.....	5
1.6.4.1	Pra-Produksi.....	5
1.6.4.2	Produksi.....	5
1.6.4.3	Pasca Produksi.....	6
1.6.5	Metode Testing	6
1.7	Sistematika Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI		8
2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Budaya.....	9
2.2.1	Pengertian Budaya	9
2.3	Multimedia.....	10
2.3.1	Pengertian Multimedia	10
2.3.2	Elemen Multimedia.....	11
2.4	Animasi.....	12
2.4.1	Pengertian Animasi	12
2.4.2	Sejarah Animasi.....	12
2.4.3	Macam-Macam Animasi.....	13
2.4.4	Prinsip Animasi.....	16
2.4.5	Teknik Animasi	18
2.4.5.1	Teknik frame by frame animation.....	18
2.4.5.2	Teknik tweened animation.....	19
2.5	Perancangan Animasi 2D.....	19
2.5.1	Pra Produksi	19
2.5.1.1	Konsep dan Ide.....	19
2.5.1.2	Naskah.....	20
2.5.1.3	<i>Design Karakter</i>	20
2.5.1.4	<i>Color Code</i>	20
2.5.1.5	<i>Design Background</i>	20
2.5.1.6	<i>Storyboard</i>	20
2.5.2	Produksi.....	21
2.5.2.1	<i>Digital Painting</i>	21

2.5.2.2	Background.....	21
2.5.2.3	Coloring	21
2.5.2.4	Recording	21
2.5.3	Pasca Produksi.....	21
2.5.3.1	Dubbing	21
2.5.3.2	Cumpositing	21
2.5.3.3	Editing.....	22
2.5.3.4	Rendering	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		23
3.1	Tinjauan Umum Objek Penelitian	23
3.1.1	Sejarah Singkat SD Kanisius Manding	23
3.1.2	Visi dan Misi	23
3.1.3	Struktur Organisasi.....	24
3.2	Analisis Sistem	24
3.2.1	Identifikasi Masalah	24
3.2.2	Analisis Kelemahan Sistem.....	25
3.2.3	Solusi yang Dapat Diterapkan	28
3.2.4	Analisis Kebutuhan Sistem	29
3.2.4.1	Kebutuhan Fungsional.....	29
3.2.4.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	29
3.2.4.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	30
3.2.4.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	30
3.2.4.2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>).....	31
3.2.4.3	Kebutuhan Informasi.....	32
3.3	Perancangan Sistem	32
3.3.1	Pra Produksi	32
3.3.1.1	Merancang Konsep dan Ide.....	32
3.3.1.2	Tema.....	33
3.3.1.3	Perancangan Naskah	33
3.3.1.4	Desain Karakter	33
3.3.1.5	Desain <i>Background</i>	40

3.3.1.6	<i>Story Board</i>	41
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	43
4.1	Perancangan Sistem	43
4.2	Proses Produksi	43
4.2.1	<i>Digital Painting</i>	43
4.2.2	<i>Background</i>	46
4.2.3	<i>Coloring</i>	47
4.2.4	<i>Recording</i>	49
4.3	Proses Pasca Produksi	52
4.3.1	Dubbing	52
4.3.2	Compositing	53
4.3.3	Editing.....	58
4.3.4	Rendering	60
4.3.5	Testing.....	61
4.4	Hasil Akhir.....	63
BAB V	PENUTUP	69
5.1	Kesimpulan.....	69
5.2	Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	lxxi
Lampiran		

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel analisis SWOT	27
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	30
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	30
Tabel 3.4 Kebutuhan Sumber Daya Manusia	31
Tabel 4.1 Beberapa tools pada <i>Adobe Illustrator CS5</i>	45
Tabel 4. 2 <i>Rivew testing</i> aplikasi.....	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Desain Karakter Utama	34
Gambar 3.2 Karakter Pemeran Baju Adat Sulawesi	34
Gambar 3.3 Karakter Pemeran Tarian Adat Sulawesi	35
Gambar 3.4 Karakter Pemeran Baju Adat Papua.....	35
Gambar 3.5 Karakter Pemeran Tarian Adat Papua.....	36
Gambar 3.6 Karakter Pemeran Baju Adat Jawa	36
Gambar 3.7 Karakter Pemeran Tari Yapong	37
Gambar 3.8 Karakter Pemeran Baju Adat Bali.....	37
Gambar 3.9 Karakter Pemeran Tari Bali	38
Gambar 3.10 Karakter Pemeran Baju Adat Sumatera	38
Gambar 3.11 Karakter Pemeran Tarian Piring.....	39
Gambar 3.12 Karakter Pemeran Baju Adat Kalimantan.....	39
Gambar 3.13 Karakter Pemeran Tari Gong	40
Gambar 3.14 <i>Background</i> utama	41
Gambar 3.15 <i>Storyboard</i>	42
Gambar 4.1 Diagram Alur Proses Produksi.....	43
Gambar 4.2 Mengatur lembar kerja Adobe Illustrator CS5	44
Gambar 4.3 Tampilan proses menggambar dan mewarnai.....	44
Gambar 4.4 Tampilan project baru pada Adobe Illustrator CS5	46
Gambar 4.5 Tampilan proses menggambar background	47
Gambar 4.6 Tampilan Appearance dan Color untuk mewarnai.....	48
Gambar 4.7 Tampilan karakter setelah diwarnai pada Adobe Illustrator	48
Gambar 4.8 Tampilan awal sebelum proses <i>recording</i> pada Audacity	49
Gambar 4.9 Tampilan pada saat proses <i>recording</i> di Audacity.....	50
Gambar 4.10 Tampilan proses <i>editing</i> pada Audacity.....	50
Gambar 4.11 Tampilan proses menghilangkan noise pada Audacity.....	51
Gambar 4.12 Tampilan setelah proses menghilangkan noise pada Audacity.....	51
Gambar 4.13 Tampilan sebelum melakukan proses dubbing pada Audacity	52
Gambar 4.14 Tampilan proses recording pada Audacity.....	52

Gambar 4.15 Tampilan hasil recording pada Audacity	53
Gambar 4.16 Tampilan <i>new composition</i>	54
Gambar 4.17 Tampilan menu import <i>multiple files</i> kedalam <i>After Effects CS5</i>	54
Gambar 4.18 Tampilan menu files yang akan dicompositing	55
Gambar 4.19 Tampilan gambar yang telah diimport	55
Gambar 4.20 Tampilan gambar dengan <i>background</i>	56
Gambar 4.21 Tampilan layer pada karakter di <i>After Effect CS5</i>	56
Gambar 4.22 Tampilan karakter setelah diberi <i>puppet pin tool</i>	57
Gambar 4.23 Tampilan karakter sudah bisa di gerakkan.....	57
Gambar 4.24 Karakter yang sudah bergerak pada <i>Afer Effect</i>	57
Gambar 4.25 Tampilan ketika akan merender pada <i>After Effect</i>	58
Gambar 4.26 Tampilan proses render dimulai	58
Gambar 4.27 Tampilan memberi nama <i>sequence project</i> pada	59
Gambar 4.28 Tampilan file-file yang telah di import	59
Gambar 4.29 Tampilan timeline pada <i>Adobe After Effect CS5</i>	60
Gambar 4.30 Tampilan pada export setting	61
Gambar 4.31 Tampilan proses <i>rendering</i>	61
Gambar 4.32 Tampilan awal.....	63
Gambar 4.33 Tampilan Narator	63
Gambar 4.34 Tampilan pulau-pulau besar di Indonesia	64
Gambar 4.35 Pulau Sumatera dan narator	64
Gambar 4.36 Pulau Kalimantan	65
Gambar 4.37 Pulau Jawa dan narrator	65
Gambar 4.38 Pulau Bali dan narrator	66
Gambar 4.39 Pulau Sulawesi dan narrator.....	66
Gambar 4.40 Pulau Papua dan narrator	67
Gambar 4.41 Indonesia dan berbagai budaya	67
Gambar 4.42 Slogan Budaya Indonesia Budaya Kita.....	68

INTISARI

Kemajuan teknologi saat ini sudah tidak bisa dibendung lagi. Secara sadar ataupun tidak teknologi telah menjadi setengah bagian dari kehidupan khalayak umum di Indonesia. Salah satunya dengan makin larisnya media pembelajaran dengan menggunakan animasi 2d di kalangan pelajar. Dipilihnya animasi 2d sebagai media pembelajaran di sekolah karena dapat membuat daya tarik siswa akan budaya jauh lebih besar dibandingkan dengan ketika guru menjelaskan didepan kelas.

Animasi 2d bagi siswa ini mempunyai fungsi sebagai pemberi pengetahuan pengenalan ragam budaya Indonesia. Sehingga siswa dapat mengenal berbagai macam budaya yang ada di Indonesia sejak dini. Selain itu, media ini juga dapat membantu para guru dalam menjelaskan budaya-budaya yang ada di Indonesia.

Dengan adanya animasi 2D ini, diharapkan dapat membantu siswa dalam mengenal ragam budaya yang ada di Indonesia. Karena dengan mengenal budaya-budaya sejak dini, maka akan terciptanya rasa cinta tanah air pada generasi muda.

Kata kunci: Animasi 2d, media pembelajran, budaya Indonesia

ABSTRACT

Advances in technology are now irreversible. Consciously or not the technology has become half part of public life in Indonesia. One of them is the increasing number of instructional media using 2d animation among students. 2d animation chosen as a medium of learning in school because students can make the appeal of culture is much greater than when the teacher explains the front of the class.

2d animation for students has a function as a conduit of knowledge of the introduction of cultural diversity of Indonesia. So that students can get to know a wide variety of cultures that exist in Indonesia early on. In addition, the media can also help teachers to explain the cultures that exist in Indonesia.

With the 2D animation, is expected to assist students in recognizing the cultural diversity that exists in Indonesia. Because by knowing the cultures from an early age, it will create a sense of patriotism in the younger generation.

Keyword: *2d animation, learning media, Indonesian culture*

