

**PENGENALAN PROFESI UNTUK ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN**

**MEDIA ANIMASI 2D**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ilham Fatahillah**

**17.11.1590**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PENGENALAN PROFESI UNTUK ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN  
MEDIA ANIMASI 2D**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Ilham Fatahillah**

**17.11.1590**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGENALAN PROFESI UNTUK ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN  
MEDIA ANIMASI 2D**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ilham Fatahillah**

**17.11.1590**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 30 November 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**

**NIK. 190302105**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**Pengenalan Profesi untuk Anak Usia Dini Menggunakan**  
**Media Animasi 2D**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ilham Fatahillah**

**17.11.1590**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 10 Oktober 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302375**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
**NIK. 190302197**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 19 Agustus 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

## 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 28 Agustus 2021



Ilham Fatahillah  
NIM. 17.11.1590

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada kehadiran Allah SWT atas berkah rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PENGENALAN PROFESI UNTUK ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN MEDIA ANIMASI 2D”** sebagai syarat untuk menyelesaikan program sarjana pada program sarjana prodi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta. Dalam penyusunan skripsi ini tentunya banyak hambatan yang penulis hadapi namun akhirnya dapat dilalui berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara moral dan spiritual. Untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Bapak prof. Dr. M. Suyanto M.M. Selaku rektor UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan arahan selama penyusunan skripsi.
3. Kedua orangtuaku Bapak Sutarman dan Ibu Ruminarti, serta kedua kakakku Galuh Septian dan Hana Rengganis yang telah memberikan doa dan dukungan.
4. Sahabat-sahabat nasib dan perjuangan, Hardcuan Sitompul, Fauzan Sukri, Muhammad Rizqy Ramadhani, Fadhil Muh Ichtibar Suratinoyo, Asha Kurnia, Titik Wulandari, Miftahuljanah dan teman-teman informatika yang selalu memberikan dukungan.

Penulis memohon maaf atas segala kesalahan yang pernah dilakukan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan mendorong penelitian-penelitian selanjutnya.

## DAFTAR ISI

JUDUL .....	I
PERSETUJUAN .....	II
PENGESAHAN .....	III
PERNYATAAN.....	III
KATA PENGANTAR .....	V
DAFTAR ISI.....	VI
DAFTAR TABEL.....	X
DAFTAR GAMBAR .....	XI
INTISARI.....	XIII
<i>ABSTRACT</i> .....	XIV
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 .....	3
1.4.1 MAKSUD PENELITIAN.....	3
1.4.2 TUJUAN PENELITIAN.....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN .....	3
1.6 METODE PENELITIAN .....	4

1.7	SISTEMATIKA PENULISAN.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>		<b>7</b>
2.1	TINJAUAN PUSTAKA .....	7
2.2	ANIMASI.....	10
2.2.1	JENIS FILM ANIMASI.....	10
2.2.2	PRINSIP-PRINSIP ANIMASI.....	11
2.2.3	TAHAPAN PEMBUATAN ANIMASI.....	17
2.2.3.1	PRA PRODUKSI.....	17
2.2.3.2	PRODUKSI.....	19
2.2.3.3	PASCA PRODUKSI.....	20
2.3.1	PENGERTIAN PROFESI .....	20
2.3.2	PROFESI DALAM MATERI AJAR ANAK TK.....	21
2.4	METODE ANALISIS .....	22
2.4.1	ANALISIS DESKRIPTIF KUALITATIF .....	22
2.4.1.1	TAHAP PENGUMPULAN DATA .....	22
2.5	METODE PERANCANGAN .....	23
2.6	METODE PENGEMBANGAN .....	23
2.7	METODE TESTING.....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>		<b>24</b>
3.1	TINJAUAN UMUM.....	24
3.1.1	DESKRIPSI SINGKAT MENGENAI YAYASAN AR-RAHMAN. PLAY GROUP & TK AMAL KARTINI .....	24
3.1.2	VISI & MISI YAYASAN AR-RAHMAN. PLAY GROUP & TK AMAL KARTINI	

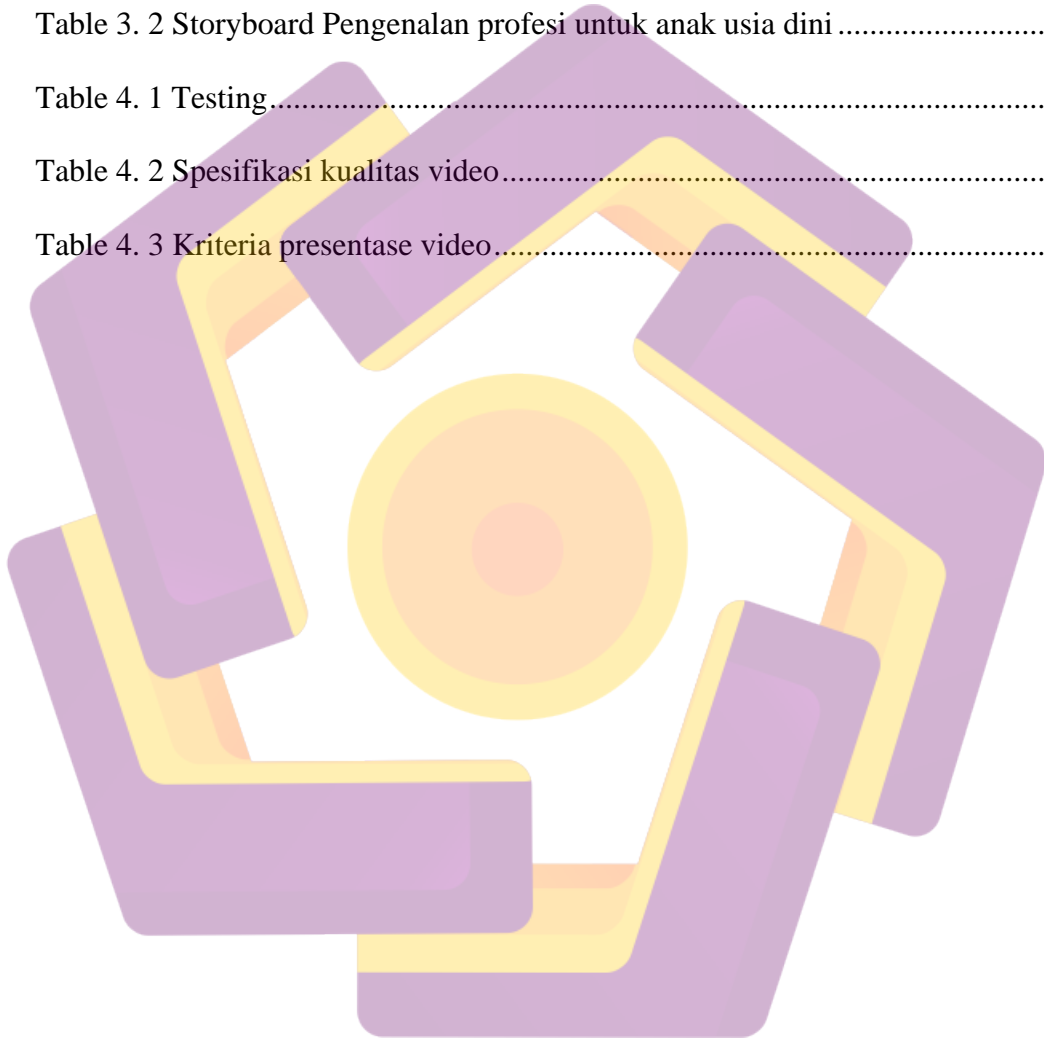


3.2	ALAT DAN PENELITIAN .....	26
3.2.1	ALAT PENELITIAN .....	26
3.3	ALUR PENELITIAN .....	29
3.3.1	PENGUMPULAN DATA .....	30
3.3.2	PRA PRODUKSI .....	35
3.3.2.1	MENYUSUN KONSEP .....	35
3.3.2.2	NASKAH .....	35
3.3.2.3	STORYBOARD .....	36
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>38</b>
4.1	PRODUKSI .....	38
4.1.1	<i>Character Development</i> .....	38
4.1.2	<i>Background &amp; Character coloring</i> .....	41
4.2	<i>Pasca Produksi</i> .....	44
4.2.1	<i>Editing</i> .....	44
4.2.2	<i>Compositing</i> .....	46
4.2.3	<i>Rendering</i> .....	47
4.2.4	<i>Testing</i> .....	48
4.3	<i>Hasil Video</i> .....	49
4.4	<i>Hasil Kuesioner</i> .....	50
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>52</b>
5.1	<i>Kesimpulan</i> .....	52
5.2	<i>Saran</i> .....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>53</b>



## DAFTAR TABEL

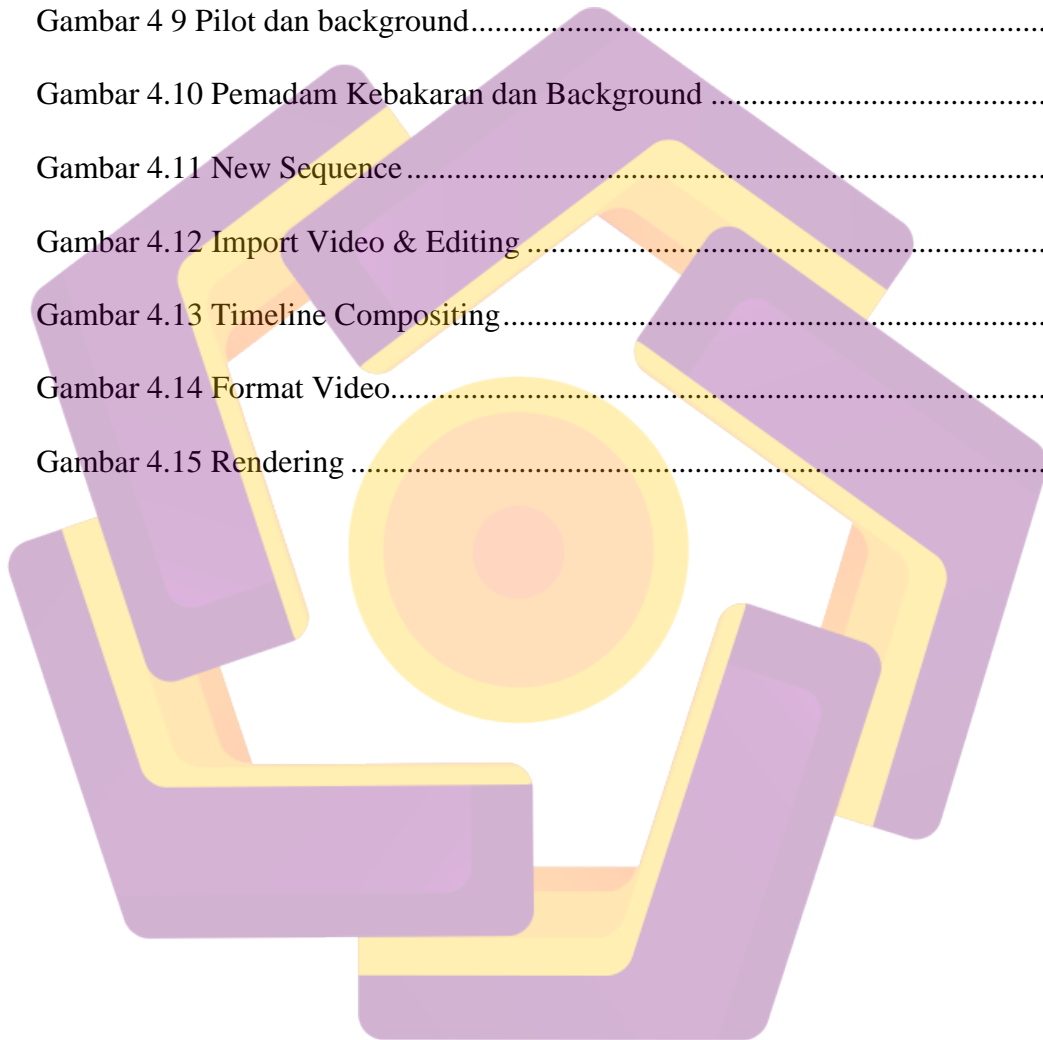
Table 2. 1 Perbandingan Penelitian.....	8
Table 3. 1 Wawancara langsung dengan Guru TK Amal Kartini .....	31
Table 3. 2 Storyboard Pengenalan profesi untuk anak usia dini .....	36
Table 4. 1 Testing.....	49
Table 4. 2 Spesifikasi kualitas video.....	50
Table 4. 3 Kriteria presentase video.....	50



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash and Stretch .....	12
Gambar 2.2 Anticipation.....	12
Gambar 2.3 Staging.....	13
Gambar 2.4 Straight Ahead Action & Pose to Pose.....	13
Gambar 2.5 Follow Through & Overlapping Action.....	14
Gambar 2.6 Slow In Slow Out.....	14
Gambar 2.7 Arcs .....	14
Gambar 2.8 Secondary Action .....	15
Gambar 2.9 Timing .....	15
Gambar 2.10 Exaggeration.....	16
Gambar 2.11 Solid Drawing .....	16
Gambar 2.12 Appeal .....	17
Gambar 3.1 TK Amal Kartini Pogung Kroul, Sinduadi, Mlati, Komplek Masjid Pogung Raya .....	26
Gambar 3.2 Alur proses pembuatan video Animasi 2d .....	29
Gambar 3.3 Wawancara Guru TK Amal Kartini .....	31
Gambar 3.4 Tema Pekerjaan dalam Agenda pembelajaran .....	33
Gambar 3.5 Tema penjabaran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan....	34
Gambar 4.1 Anak laki-laki.....	39
Gambar 4.2 Guru.....	39
Gambar 4.3 Polisi.....	40
Gambar 4.4 Pilot .....	40

Gambar 4.5 Pemadam Kebakaran.....	41
Gambar 4.6 Anak laki-laki dan background .....	42
Gambar 4.7 Guru dan background .....	42
Gambar 4.8 Polisi dan background .....	43
Gambar 4.9 Pilot dan background.....	43
Gambar 4.10 Pemadam Kebakaran dan Background .....	44
Gambar 4.11 New Sequence .....	45
Gambar 4.12 Import Video & Editing .....	46
Gambar 4.13 Timeline Compositing.....	46
Gambar 4.14 Format Video.....	47
Gambar 4.15 Rendering .....	48



## INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengenalkan profesi pada anak usia dini yang menggunakan Animasi 2D sebagai media atau sarana baru yang digunakan untuk menyebarkan hiburan dan pembelajaran kepada anak. Penelitian dilakukan pada TK Amal Kartini Yogyakarta yang memiliki pendekatan kepada anak didik dengan turun langsung ke tempat-tempat yang sudah ditentukan setiap minggunya melalui sub tema dan RPPM.

Penelitian ini melalui beberapa proses tahapan yaitu pengumpulan data, perancangan, dan pengembangan. Tahap pengumpulan data dilakukan dengan wawancara langsung, observasi dan testing. Tahap perancangan dan pengembangan menggunakan Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi. Tahap Testing dilakukan dengan menggunakan kuesioner sebagai uji kelayakan Animasi 2D.

Hasil akhir pembuatan video Pengenalan profesi untuk anak usia dini memperoleh respon positif melalui kuesioner responden, pembuatan video animasi menerapkan beberapa dari 12 prinsip dasar animasi. Untuk itu penulis ingin membuat video pengenalan profesi untuk anak usia dini pada TK Amal Kartini supaya proses penyampaian informasi lebih mudah diserap dan meningkatkan pengetahuan anak tentang profesi.

**Kata Kunci:** *Profesi, Anak Usia Dini, Animasi*

## **ABSTRACT**

*This study aims to introduce professions to early childhood that use 2D animation as a new medium or tool used to spread entertainment and learning to children. The research was conducted at Charity Kartini Kindergarten in Yogyakarta which has an approach to students by going directly to predetermined places every week through sub-themes and RPPM.*

*This research went through several stages, namely data collection, design, and development. The data collection stage was carried out by direct interviews, observation and testing. The design and development stages use Pre-Production, Production and Post-Production. The testing phase is carried out using a questionnaire as a feasibility test for 2D animation.*

*The final result of making a professional introduction video for early childhood received a positive response through a respondent's questionnaire, making an animated video applying some of the 12 basic principles of animation. For this reason, the author wants to make a professional introduction video for early childhood at Amal Kartini Kindergarten so that the process of delivering information is more easily absorbed and increases children's knowledge about the profession.*

**Keyword: Profession, Early Childhood, Animation**

