

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI 2D
UNTUK MELATIH MOTORIK HALUS
DI TAMAN KANAK-KANAK
(STUDI KASUS : TK BUDI MULIA I YOGYAKARTA)**

SKRIPSI



disusun oleh

Teti Sri Wahyuni

09.11.2716

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI 2D
UNTUK MELATIH MOTORIK HALUS
DI TAMAN KANAK-KANAK
(STUDI KASUS : TK BUDI MULIA I YOGYAKARTA)**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Teti Sri Wahyuni

09.11.2716

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI 2D
UNTUK MELATIH MOTORIK HALUS
DI TAMAN KANAK-KANAK
(STUDI KASUS : TK BUDI MULIA I YOGYAKARTA)**

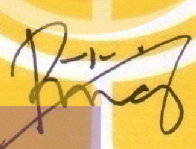
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Teti Sri Wahyuni

09.11.2716

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Maret 2013

Dosen Pembimbing,


M. Rudyanto Arief, MT.
NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI 2D
UNTUK MELATIH MOTORIK HALUS
DI TAMAN KANAK-KANAK
(STUDI KASUS : TK BUDI MULIA I YOGYAKARTA)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Teti Sri Wahyuni

09.11.2716

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Juli 2013

KEJUA SEMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN KEASLIAN

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, 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.

Yogyakarta, 30 Juli 2013

Teti Sri Wahyuni
09.11.2716

Halaman Motto

*“Tak ada orang yang pernah menjadi hebat atau baik
kecuali melalui banyak kesalahan besar” --- William E. Gladston---*

“Journey of a thousand miles begins with a single step” ---Lao Tzu---

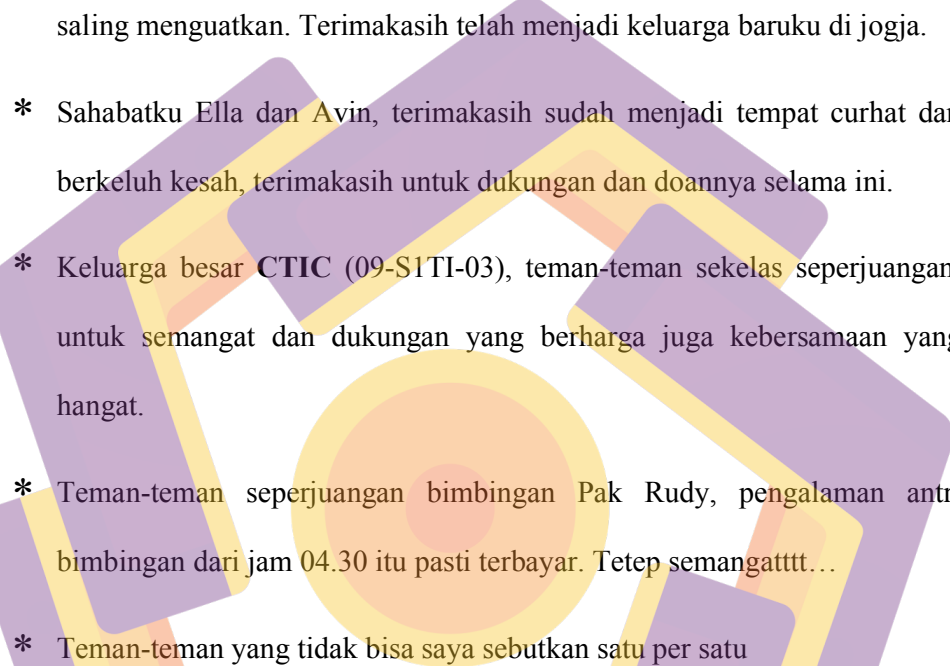
*“Bagi anda yang muda, anda harus bisa melihat masa depan. Bagi anda yang
sudah dewasa, anda harus siap menghadapi masa depan” ---Hitam Putih---*



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu, skripsi ini saya persembahkan dengan rasa terima kasih yang besar kepada :

- * Sang Khalik “Allah SWT” atas segala nikmat dan karunia serta kemudahan juga rahmat yang telah dilimpahkan kepada hamba.
- * Kedua Orang Tuaku tersayang, yang tiada henti terus memberikan semangat dan doa.
- * Kakak dan Adikku tersayang, mbak Susi Yuliati dan Firman, serta saudara-saudaraku lainnya. Hannan dan zulfan yang telah menjadi pengisi suara
- * Kepada Bapak M.Rudyanto Arief, MT yang sudah memberikan saran dan membimbing saya dalam pembuatan skripsi ini hingga selesai.
- * Kepada kepala sekolah TK Budi Mulia I Yogyakarta, Ibu Djumijati untuk kesediaan menjadi objek penelitian, dan segenap guru TK Budi Mulia I Yogyakarta khususnya kepada Ibu Indarti, Ibu Dhien, Ibu Tika untuk kesediaan waktu serta tenaga dalam membantu penyusunan skripsi ini.
- * Special thank’s to Feriko Yulianto, terimakasih untuk berusaha ada untuk calist, terimakasih atas segala waktu, tenaga, dan pikiran yang tersita untuk calist, terimakasih untuk doa yang selalu caMi panjatkan untuk calist. Inilah hasil kerja keras kita. Semangat terussss.... Terimakasih caMi.

- 
- * Para sahabat seperjuangan Bunda a.k.a Lavina Dara Malahayati, Hesti Chan a.k.a Hesti Rahayu, Ijul a.k.a Siti Zulaicha, Gita Yulianawati, dan mbak mpit a.k.a Dwi Fitri, terimakasih untuk semuanya, tempat berkeluh kesah, tempat berbagi suka maupun duka, tempat curhat, terimakasih telah saling menguatkan. Terimakasih telah menjadi keluarga baruku di jogja.
 - * Sahabatku Ella dan Avin, terimakasih sudah menjadi tempat curhat dan berkeluh kesah, terimakasih untuk dukungan dan doannya selama ini.
 - * Keluarga besar **CTIC (09-S1TI-03)**, teman-teman sekelas seperjuangan, untuk semangat dan dukungan yang berharga juga kebersamaan yang hangat.
 - * Teman-teman seperjuangan bimbingan Pak Rudy, pengalaman antri bimbingan dari jam 04.30 itu pasti terbayar. Tetap semangatttt...
 - * Teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan semesta alam, Allah SWT, yang telah melimpahkan segala rahmat-Nya dan memperlancar segala kebutuhan yang diperlukan selama penyusunan skripsi ini hingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang diberi judul **“Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 2D Untuk Melatih Motorik Halus Di Taman Kanak-Kanak (Studi Kasus : TK Budi Mulia I Yogyakarta)”**.

Laporan skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta, Jurusan Teknik Informatika. Laporan ini dimaksudkan untuk memberikan kesempatan pada mahasiswa agar melihat, mengamati, membandingkan, menganalisis serta menerapkan pengetahuan yang didapat diperkuliahan.

Akhir kata, penulis ingin berterima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, serta jika terdapat salah dalam kata dan penyusunan, penulis memohon maaf sebesar-besarnya. Semoga dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan kita semua, khususnya bagi teman-teman Teknik Informatika dan rekan-rekan di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematika penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Konsep Dasar Multimedia	8
2.1.1 Pengertian Multimedia	8
2.1.2 Objek-Objek Multimedia	9
2.2 Konsep Dasar Animasi	11
2.2.1 Pengertian Animasi	11
2.2.2 Jenis-Jenis Animasi	11
2.2.2.1 Animasi Sel (<i>Cell Animation</i>)	11
2.2.2.2 Animasi Frame	12

2.2.2.3	Animasi Sprite.....	12
2.2.2.4	Animasi Lintasan (<i>Path Animation</i>).....	13
2.2.2.5	Animasi Spline.....	13
2.2.2.6	Animasi Vektor.....	13
2.2.2.7	Animasi Karakter (<i>Character Animation</i>).....	14
2.2.2.8	Computational Animation.....	14
2.2.2.9	Morphing.....	14
2.2.3	Animasi Komputer.....	14
2.2.3.1	Animasi 2D.....	15
2.2.3.2	Animasi 3D.....	17
2.2.4	Prinsip Animasi.....	17
2.2.4.1	Squash dan Stretch (Kelenturan Suatu Objek).....	17
2.2.4.2	Anticipation.....	18
2.2.4.3	Staging.....	18
2.2.4.4	Straigh-Ahead Action dan Pose-to-Pose.....	19
2.2.4.5	Follow-through dan Overlapping Action.....	20
2.2.4.6	Slow In-Slow Out (Percepatan dan Perlambatan).....	20
2.2.4.7	Arcs (Lengkungan).....	21
2.2.4.8	Secondary Action (Gerakan Pelengkap).....	21
2.2.4.9	Timing (waktu).....	22
2.2.4.10	Exaggeration (Melebih-lebihkan).....	22
2.2.4.11	Solid Drawing.....	22
2.2.4.12	Appeal.....	23
2.3	Perancangan Film Kartun atau Film Animasi.....	24
2.3.1	Ide Cerita.....	24
2.3.2	Tema.....	24
2.3.3	Logline.....	24
2.3.4	Sinopsis.....	24
2.3.5	Diagram Scene.....	25
2.3.6	Character.....	25
2.3.7	Naskah/ Screenplay/ Script.....	26

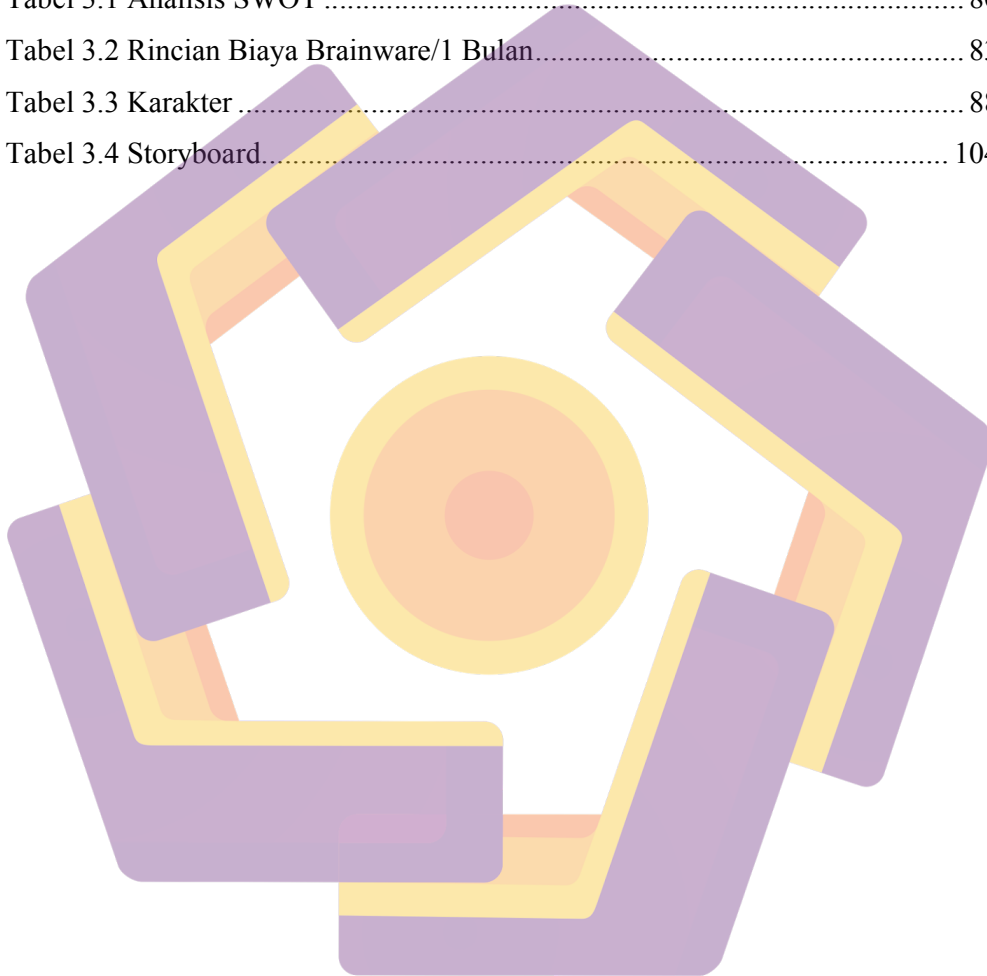
2.3.8	Storyboard	26
2.4	Tahap Pengembangan Film Kartun atau Film Animasi	27
2.4.1	Tahap Pengembangan	27
2.4.2	Tahap Pra-Produksi.....	27
2.4.3	Tahap Produksi	28
2.4.4	Tahap Pasca-Produksi.....	29
2.5	Film Animasi Berdasarkan Masa Putarannya.....	29
2.6	Kebutuhan Dasar Peralatan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 2D.....	30
2.7	Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	33
2.8	Motorik Halus	36
2.8.1	Konsep Pengembangan Fisik/Motorik Di Taman Kanak- Kanak 36	
2.8.2	Karakteristik Perkembangan Fisik Motorik Halus	39
2.8.3	Prinsip Dalam Pengembangan Motorik Halus	41
2.8.4	Fungsi Perkembangan Motorik Halus.....	43
2.9	Origami/Melipat.....	44
2.9.1	Sejarah Origami.....	44
2.9.2	Teori Dasar Melipat.....	46
2.10	Media Pembelajaran Multimedia	47
2.11	Manfaat Multimedia dalam Proses Pembelajaran.....	49
2.12	Kurikulum	51
2.12.1	Struktur Program Pembelajaran.....	52
2.12.2	Tingkat Pencapaian Perkembangan.....	52
2.12.3	Contoh Pengembangan Indikator.....	53
2.13	Analisis SWOT	55
2.14	Melakukan Analisis Kebutuhan Sistem.....	56
2.14.1	Perangkat Keras	56
2.14.2	Perangkat Lunak	56
2.15	Merancang Konsep.....	56
2.16	Merancang Isi.....	56

2.17	Istilah Dalam Pembuatan Naskah dan Storyboard.....	57
2.18	Merancang Grafik	61
2.19	Memproduksi Sistem.....	62
2.20	Melakukan Tes Pemakai.....	62
2.21	Menggunakan Sistem	62
2.22	Pemeliharaan Sistem	63
2.23	Perangkat Lunak atau Software yang Digunakan	63
2.23.1	CTP Pro 1.8	63
2.23.2	Art Rage 2.5.....	64
2.23.3	Adobe Photoshop CS3	67
2.23.4	Adobe Premiere Pro CS3	68
2.23.5	Audacity	69
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		72
3.1	Tinjauan Umum	72
3.1.1	Latar Belakang dan Sejarah Singkat	72
3.1.2	Visi dan Misi	74
3.1.2.1	Visi	74
3.1.2.2	Misi.....	75
3.1.3	Tujuan	76
3.2	Kurikulum	77
3.3	Proses Mengajar	79
3.4	Analisis SWOT	79
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem.....	81
3.5.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	81
3.5.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>)	83
3.6	Perancangan Film Kartun	84
3.6.1	Ide	84
3.6.2	Tema.....	84
3.6.3	Logline	84
3.6.4	Sinopsis	85
3.6.5	Diagram Scene.....	87

3.6.6	Character	88
3.6.7	Naskah Screenplay/Script.....	91
3.6.8	Storyboard	104
3.7	Diagram Origami	121
3.7.1	Diagram Origami Ikan	121
3.7.2	Diagram Origami Kelinci.....	122
3.7.3	Diagram Origami Kucing.....	122
BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI.....		124
4.1	Produksi	124
4.2	Pasca Produksi	142
4.2.1	Dubbing.....	142
4.2.2	Rekam Suara.....	142
4.2.3	Mengurangi Noise.....	144
4.2.4	Normalize.....	146
4.2.5	Pemberian Effect.....	147
4.2.6	Export Audio	148
4.2.7	Penganimasian Gambar.....	149
4.2.8	Finishing.....	156
	4.2.8.1 Compositing.....	156
	4.2.8.2 Rendering.....	160
	4.2.8.3 Testing.....	161
4.2.9	Konversi ke CD	166
4.2.10	Cover Design &Packaging.....	167
BAB V PENUTUP		169
5.1	Kesimpulan	169
5.2	Saran.....	170

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Program Pembelajaran.....	52
Tabel 2.2 Tingkat Pencapaian Perkembangan	53
Tabel 2.3 Contoh Pengembangan Indikator.....	54
Tabel 3.1 Analisis SWOT	80
Tabel 3.2 Rincian Biaya Brainware/1 Bulan.....	83
Tabel 3.3 Karakter.....	88
Tabel 3.4 Storyboard.....	104



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash dan Stretch.....	18
Gambar 2.2 Anticipation.....	18
Gambar 2.3 Staging	19
Gambar 2.4 Straigh-Ahead Action dan Pose-to-Pose.....	19
Gambar 2.5 Follow-through dan Overlapping Action.....	20
Gambar 2.6 Slow In-Slow Out.....	20
Gambar 2.7 Arch	21
Gambar 2.8 Secondary Action	21
Gambar 2.9 Timing.....	22
Gambar 2.10 Exaggeration.....	22
Gambar 2.11 Solid Drawing.....	23
Gambar 2.12 Appeal.....	23
Gambar 2.13 Teori dan Simbol Dasar Melipat	47
Gambar 2.14 Tampilan CTP Pro 1.8	64
Gambar 2.15 Tampilan ArtRage 2.5.....	66
Gambar 2.16 Tampilan Adobe Photoshop CS3	68
Gambar 2.17 Tampilan Adobe Premiere Pro CS3	69
Gambar 2.18 Tampilan Audacity	71
Gambar 3.1 Diagram Melipat Ikan.....	121
Gambar 3.2 Diagram Melipat Kepala Kelinci.....	122
Gambar 3.3 Diagram Melipat Kepala Kucing.....	123
Gambar 4.1 Standar Karakter Riko	125
Gambar 4.2 Standar Karakter Firman.....	125
Gambar 4.3 Standar Karakter Rani.....	126
Gambar 4.4 Standar Gerakan Mulut.....	126
Gambar 4.5 Hasil Scan Gambar Key Animation	127
Gambar 4.6 Hasil Scan Gambar In Betweener.....	127
Gambar 4.7 Tampilan Halaman <i>Scanning</i>	128

Gambar 4.8 Nama File Folder 2 9	130
Gambar 4.9 Nama File setelah Convert Folder 2 9	131
Gambar 4.10 Gambar yang Akan di coloring	132
Gambar 4.11 Paint Bucket	132
Gambar 4.12 Set Foreground Color.....	133
Gambar 4.13 Color Picker.....	133
Gambar 4.14 Tampilan Swatches.....	134
Gambar 4.15 Hasil <i>Coloring</i>	134
Gambar 4.16 Nama File Setelah Coloring Folder 1 4	135
Gambar 4.17 Key Animation	135
Gambar 4.18 A2 dan A3 <i>In Betweenner</i>	136
Gambar 4.19 Pengelompokkan Gerakan	137
Gambar 4.20 Pembuatan Background Transparant.....	138
Gambar 4.21 Pemisahan dan Pengelompokan Gambar (A1).....	138
Gambar 4.22 Pemisahan dan Pengelompokan Gambar (B1).....	138
Gambar 4.23 Pemisahan dan Pengelompokan Gambar (C1).....	139
Gambar 4.24 Nama File Setelah Di kelompokkan Di Folder 2 6 Sub Folder 3508	139
Gambar 4.25 Tampilan ArtRage	140
Gambar 4.26 Tool Crayon.....	141
Gambar 4.27 Hasil Background Dengan Menggunakan ArtRage	141
Gambar 4.28 Nama File Background Dalam Folder Background	141
Gambar 4.29 Tampilan Control Tool Bar Pada Audacity	143
Gambar 4.30 Hasil Rekaman.....	143
Gambar 4.31 Nama File Setelah Di kelompokkan Per Shot Dalam Folder Sound	144
Gambar 4.32 Selection Tool.....	145
Gambar 4.33 Pengaturan Noise Removal	145
Gambar 4.34 Selection Tool.....	146
Gambar 4.35 Tampilan Normalize	147
Gambar 4.36 Pengaturan Pitch Suara Rani	148

Gambar 4.37 Tampilan Startup CTP Pro	149
Gambar 4.38 Tampilan Scene Properties.....	150
Gambar 4.39 Tampilan CTP Pro	150
Gambar 4.40 Pilih Sheet Library	151
Gambar 4.41 Icon Import Image	151
Gambar 4.42 Tampilan Import Setup	151
Gambar 4.43 Hasil Import Gambar	152
Gambar 4.44 Icon Import Sound	152
Gambar 4.45 Tampilan Import Sound	153
Gambar 4.46 Hasil Time Sheeting.....	154
Gambar 4.47 Play Controler.....	154
Gambar 4.48 Export Frames	155
Gambar 4.49 Choose Compressor	155
Gambar 4.50 Tampilan New Project (Load preset).....	157
Gambar 4.51 Tampilan New Project (Custom Settings)	157
Gambar 4.52 Tampilan Adobe Premiere Pro CS3	158
Gambar 4.53 Drag and Drop File ke Dalam Timeline	158
Gambar 4.54 Pemberian Transisi	159
Gambar 4.55 Tampilan Transisi	159
Gambar 4.56 Jendela Export Movie	160
Gambar 4.57 Export Movie Setting	161
Gambar 4.58 Export Setting.....	167
Gambar 4.59 Panduan Pembuatan Cover Tempat DVD	167
Gambar 4.60 Cover Ayo Belajar Melipat	168

INTISARI

Pengembangan fisik/motorik merupakan salah satu pengembangan kemampuan dasar di TK. Bahan kegiatan pengembangan fisik/motorik mencakup kegiatan yang mengarah pada kegiatan untuk melatih motorik mencakup kegiatan yang mengarah pada kegiatan untuk melatih motorik kasar dan halus yang terdiri atas gerakan-gerakan jalan, lari, lompat, senam, keterampilan dengan bola, keterampilan menggunakan peralatan, menari, latihan ritmik, dan gerakan gabungan. Pengembangan motorik halus anak dilakukan melalui olah tangan dengan menggunakan alat/media kreatif seperti kuas, pensil, kertas, gunting, tanah liat, plastisin, busa dan lain-lain. Dengan menggunakan media kreatif tersebut anak dapat melaksanakan kegiatan yang dapat melatih otot-otot tangan dan koordinasi mata, pikiran dengan tangannya.

Salah satu kegiatan untuk melatih motorik halus di TK Budi Mulia I Yogyakarta adalah melipat. Dengan kegiatan melipat anak-anak dapat melatih kesabaran, konsentrasi, mengembangkan kreatifitas, mengembangkan imajinasi, dan melatih ketelitian. Oleh karena itu penulis akan membuat judul skripsi **“Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi 2D Untuk Melatih Motorik Halus Di Taman Kanak-Kanak (Studi Kasus : TK Budi Mulia I Yogyakarta)”**.

Dengan adanya media pembelajaran tersebut diharapkan dapat membantu guru untuk menyampaikan materi melipat agar lebih menyenangkan dan lebih menarik bagi anak-anak. Media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan CTP Pro, Adobe Photoshop CS3, Art Rage, Adobe Audition CS2, dan Adobe Premier Pro CS3.

Kata Kunci : Animasi 2D, Motorik Halus, Media Pembelajaran, CTP Pro, Taman Kanak-Kanak

ABSTRACT

Development of physical/motoric development is one of the basic skills in kindergarten. Material physical development activities / motoric covers activities that lead to practice motoric activities include activities that lead to activities for gross and smooth motoric training consisting of road movements, running, jumping, gymnastics, skill with the ball, the skills to use the equipment, dance , rhythmic exercises, and joint movement. Smooth motoric development if the child is done through hand by using the tool / creative media such as brushes, pencils, paper, scissors, clay, foam and others. By using the creative media such children can undertake to train the muscles of the hand and eye coordination, with his mind.

One of the activities for fine motoric practice in kindergarten Budi Mulia I Yogyakarta is folded. By folding the activities children can practice patience, concentration, develop creativity, develop imagination, and training accuracy. Therefore, the author will make the thesis title "Making Learning Media-Based 2D Animation For Training Smooth Motoric In Kindergarten (Case Study: TK Budi Mulia I Yogyakarta)".

With the learning media is expected to help teachers to deliver the material to fold to make it more fun and more interesting for the children. This learning media created using CTP Pro, Adobe Photoshop CS3, Art Rage, Audacity, and Adobe Premier Pro CS3.

Keywords : 2D Animation, Smooth Motoric, Learning Media, CTP Pro, Kindergarte