

**ANIMASI 2D UNTUK PEMBELAJARAN CARA BERMAIN  
PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR PADA  
TK NEGERI PEMBINA CILACAP**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Abrian Firdaus Fauzian**

**14.11.8416**

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

**ANIMASI 2D UNTUK PEMBELAJARAN CARA BERMAIN  
PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR PADA  
TK NEGERI PEMBINA CILACAP**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Abrian Firdaus Fauzian**

**14.11.8416**

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

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **ANIMASI 2D UNTUK PEMBELAJARAN CARA BERMAIN PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR PADA TK NEGERI PEMBINA CILACAP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Abrian Firdaus Fauzian**

**14.11.8416**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 21 Juni 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Amir Fatah Sofyan, ST.,M.Kom**

**NIK. 190302047**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### ANIMASI 2D UNTUK PEMBELAJARAN CARA BERMAIN PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR PADA TK NEGERI PEMBINA CILACAP

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Abrian Firdaus Fauzian**

**14.11.8416**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Juni 2021

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.**  
NIK. 190302047

**Robert Marco, M.T.**  
NIK. 190302228

**Ainul Yaqin, M.Kom.**  
NIK. 190302255

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 21 Juni 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

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

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun. Dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu pada 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 18 Juli 2021



Abrian Firdaus Fauzian

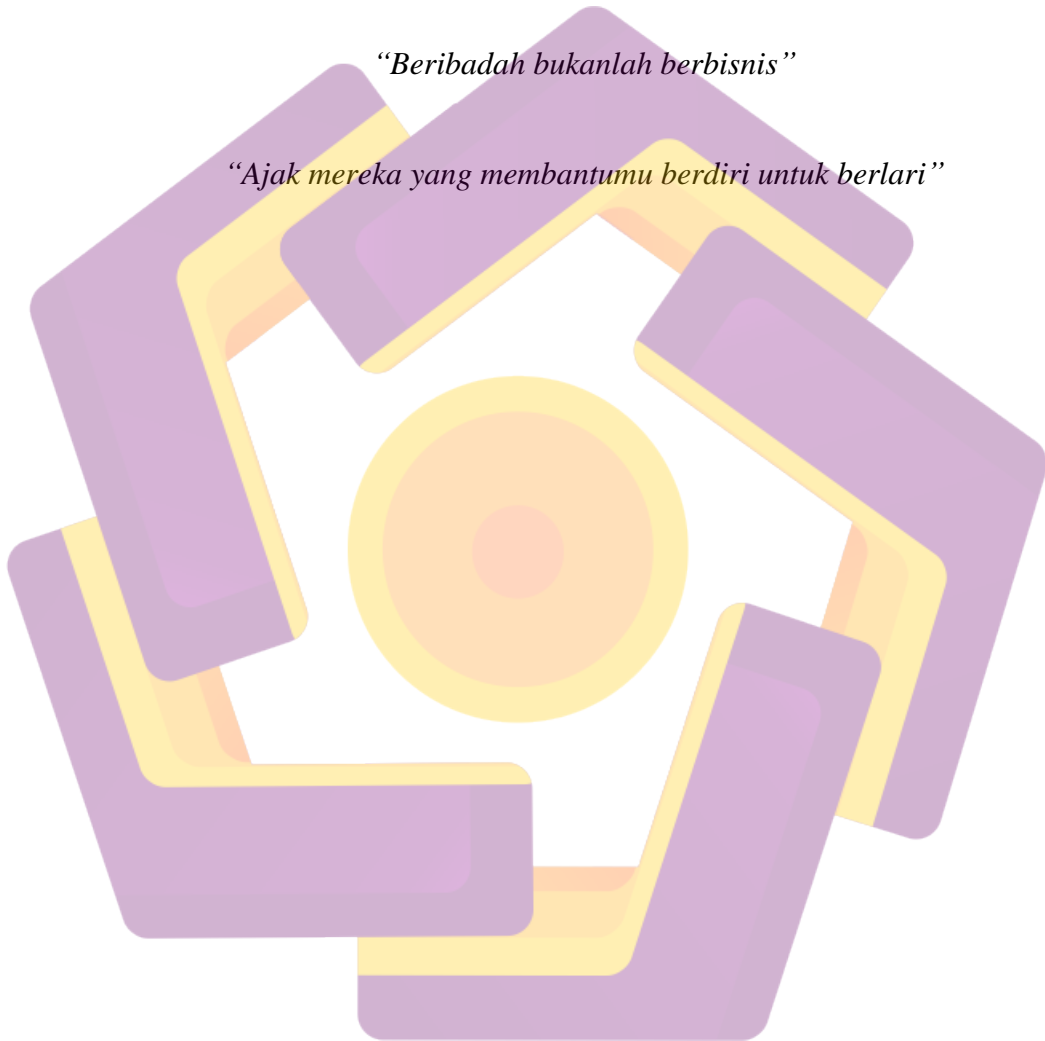
## MOTTO

*“Berbuat baik tanpa mengharapkan imbalan adalah suatu hal yang sangat mulia”*

*“Gelarmu tak ada artinya tanpa ilmumu”.*

*“Beribadah bukanlah berbisnis”*

*“Ajak mereka yang membantumu berdiri untuk berlari”*



## PERSEMBAHAN

Syukur alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik dan lancar.

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Allah SWT Tuhan semesta alam, karena dengan kuasanya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kedua orang tua saya tercinta, (Sukisyanto dan Suparlik) yang selalu memberikan dukungan dalam segala hal, dan menjadi penyemangat saya.
3. Bapak Suyanto sebagai pendiri Universitas AMIKOM.
4. Dosen pembimbing saya, bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom.
5. Sahabat terbaik (Usrok, Hendra, Khozi, Taufiq, Auda, Chandra, Burhan, dan Isfron) yang selalu memberikan keceriaan dan selalu berbagi informasi.
6. Teman kelas seperjuangan 14-S1TI-13 yang menyertai dalam menimba ilmu.
7. Semua yang membantu dan mendoakan dalam menyelesaikan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada nabi Muhammad SAW, kepada keluarga, para sahabat, dan kita selaku umatnya hingga akhir zaman, amiin.

Penulisan ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Informatika, Universitas AMIKOM Yogyakarta yang penulis ajukan dengan judul “Animasi 2D Untuk Pembelajaran Cara Bermain Permainan Tradisional Gobak Sodor Pada TK Negeri Pembina Cilacap”.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini dan masih jauh dari sempurna. Dengan selesainya skripsi ini penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, S.kom., M.Kom. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak bantuan, masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi.
4. Bapak Robert Marco, M.T. dan Bapak Ainul Yaqin, M.Kom selaku dosen penguji.



5. Pihak TK Negeri Pembina Cilacap.

6. Keluarga dan rekan-rekan yang telah memberi dukungan dan bantuan untuk kelancan skripsi.

Peneliti juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan laporan skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan, semua tidak lepas karena keterbatasan peneliti.

Akhirnya, hanya dengan berdo'a kepada Allah SWT, peneliti berharap semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Amin.

Yogyakarta, 21 Juni 2021

Abrian Firdaus Fauzian

## DAFTAR ISI

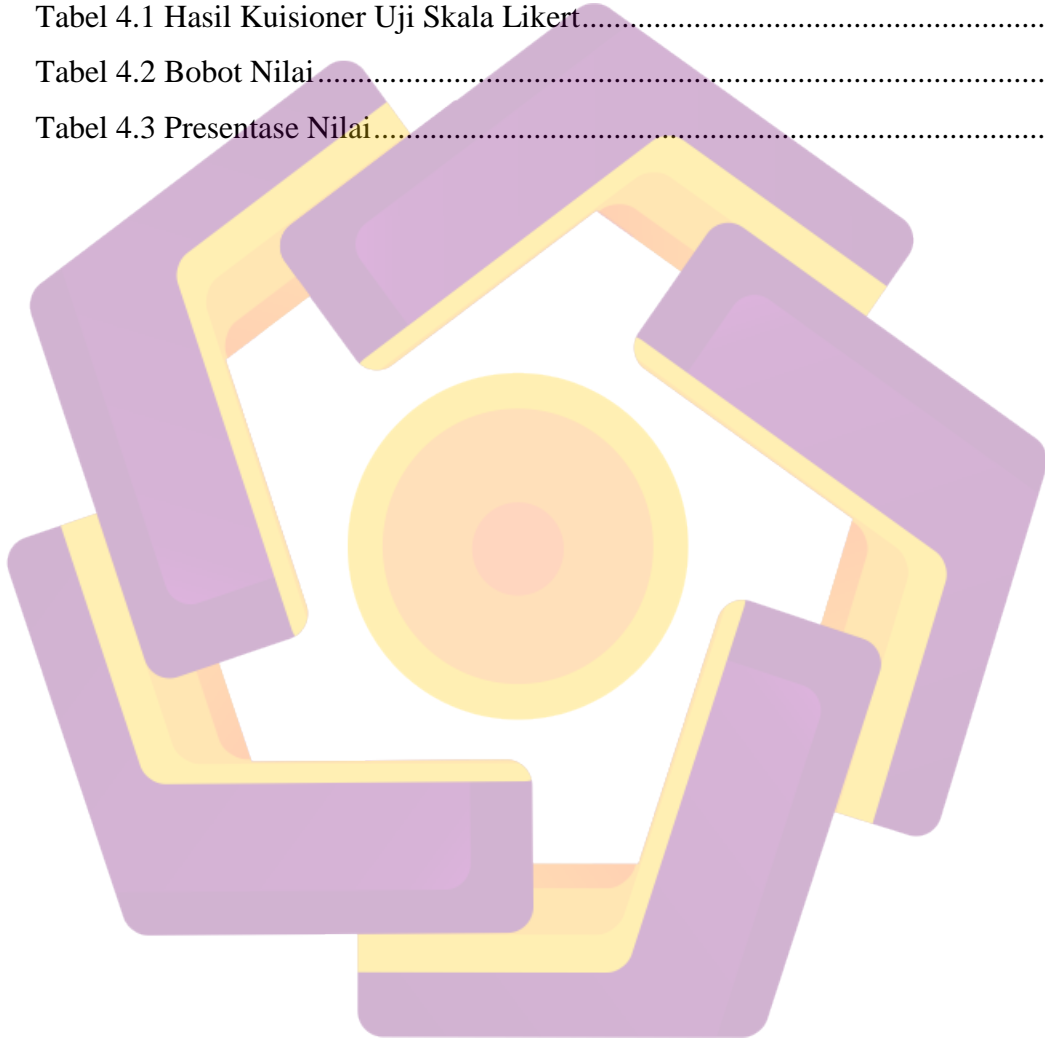
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.5.1 Bagi TK Negeri Pembina .....	3
1.5.2 Bagi Peserta Didik.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.3 Metode Pengembangan.....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	13
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	13

2.2.2 Elemen – Elemen Multimedia .....	13
2.3 Pengertian Pembelajaran .....	14
2.4 Metode Pembelajaran .....	15
2.5 Tujuan Pembelajaran .....	17
2.6 Video Pembelajaran .....	18
2.6.1 Keunggulan Video Pembelajaran .....	18
2.6.2 Tujuan Video Pembelajaran .....	19
2.6.3 Karakteristik Media Video Pembelajaran .....	19
2.7 Tahap Merancang Naskah dan Storyboard .....	21
2.7.1 Prinsip Dasar Merancang Naskah dan Storyboard .....	21
2.8 Animasi .....	22
2.8.1 Pengertian Animasi .....	22
2.8.2 Konsep Animasi 2D .....	23
2.8.3 Tahap Produksi Animasi .....	23
2.8.3.1 Pra Produksi .....	23
2.8.3.2 Produksi .....	25
2.8.3.3 Pasca Produksi .....	26
2.8.4 Fungsi Animasi .....	27
2.8.5 Manfaat Animasi .....	28
2.8.6 Jenis Animasi .....	29
2.9 Uji Skala Likert .....	30
2.9.1 Pengertian Skala Likert .....	30
2.9.2 Perhitungan Skala Likert .....	32
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>33</b>
3.1 Tinjauan Umum .....	33
3.1.1 Sejarah TK Negeri Pembina Cilacap .....	33
3.1.2 Visi Misi TK Negeri Pembina Cilacap .....	33
3.1.2.1 Visi .....	33
3.1.2.2 Misi .....	33
3.1.3 Struktur Organisasi .....	34
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....	34

3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	35
3.2.2 Analisa Kebutuhan Non-Fungsional.....	35
3.2.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	35
3.2.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) .....	36
3.2.2.3 Kebutuhan Sumberdaya Manusia (Brainware).....	37
3.3 Analisis Kelayakan.....	37
3.4 Tahap Pra Produksi .....	38
3.4.1 Ide Cerita.....	38
3.4.2 Skenario atau Naskah.....	39
3.4.3 Karakter atau Ilustrasi .....	40
3.4.4 Storyboard.....	40
3.4.5 Dubbing Awal atau Pengisian Suara.....	45
3.4.6 Music atau Sound FX.....	46
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
4.1 Produksi.....	47
4.1.1 Lay Out .....	47
4.1.2 Background .....	50
4.1.3 Scanning .....	52
4.1.4 Coloring .....	52
4.2 Pasca Produksi .....	54
4.2.1 Editing.....	54
4.2.2 Rendering .....	62
4.2.3 Pemindahan Video .....	63
4.3 Uji Skala Likert.....	64
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>67</b>
5.1 Kesimpulan.....	67
5.2 Saran.....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>69</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Peneliti.....	9
Tabel 2.2 Contoh Storyboard.....	24
Tabel 3.1 Storyboard.....	41
Tabel 4.1 Hasil Kuisisioner Uji Skala Likert.....	65
Tabel 4.2 Bobot Nilai.....	66
Tabel 4.3 Presentase Nilai.....	66



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	34
Gambar 3.2 Contoh Objek Ilustrasi .....	40
Gambar 4.1 Pengaturan Lembar Kerja.....	48
Gambar 4.2 Tampilan Lembar Kerja .....	49
Gambar 4.3 Contoh Lay Out.....	50
Gambar 4.4 Proses Pembuatan Background .....	51
Gambar 4.5 Contoh Background.....	51
Gambar 4.6 Contoh Hasil Scanning.....	52
Gambar 4.7 Palet Warna .....	53
Gambar 4.8 Pemberian Warna Dasar.....	53
Gambar 4.9 Import File Composition .....	55
Gambar 4.10 Rename Layer .....	56
Gambar 4.11 Animasi Position .....	57
Gambar 4.12 Animasi Scale.....	57
Gambar 4.13 Animasi Rotation .....	58
Gambar 4.14 Animasi Opacity.....	59
Gambar 4.15 Export Animasi .....	59
Gambar 4.16 Pengaturan Output di After Effect .....	60
Gambar 4.17 Import File di Adobe Premiere.....	60
Gambar 4.18 Pengaturan Speed / Duration.....	61
Gambar 4.19 Pengaturan Tingkat Volume.....	61
Gambar 4.20 Export Video di Adobe Premiere .....	62
Gambar 4.21 Pengaturan Format Export Video.....	63
Gambar 4.22 Publikasi Video .....	64

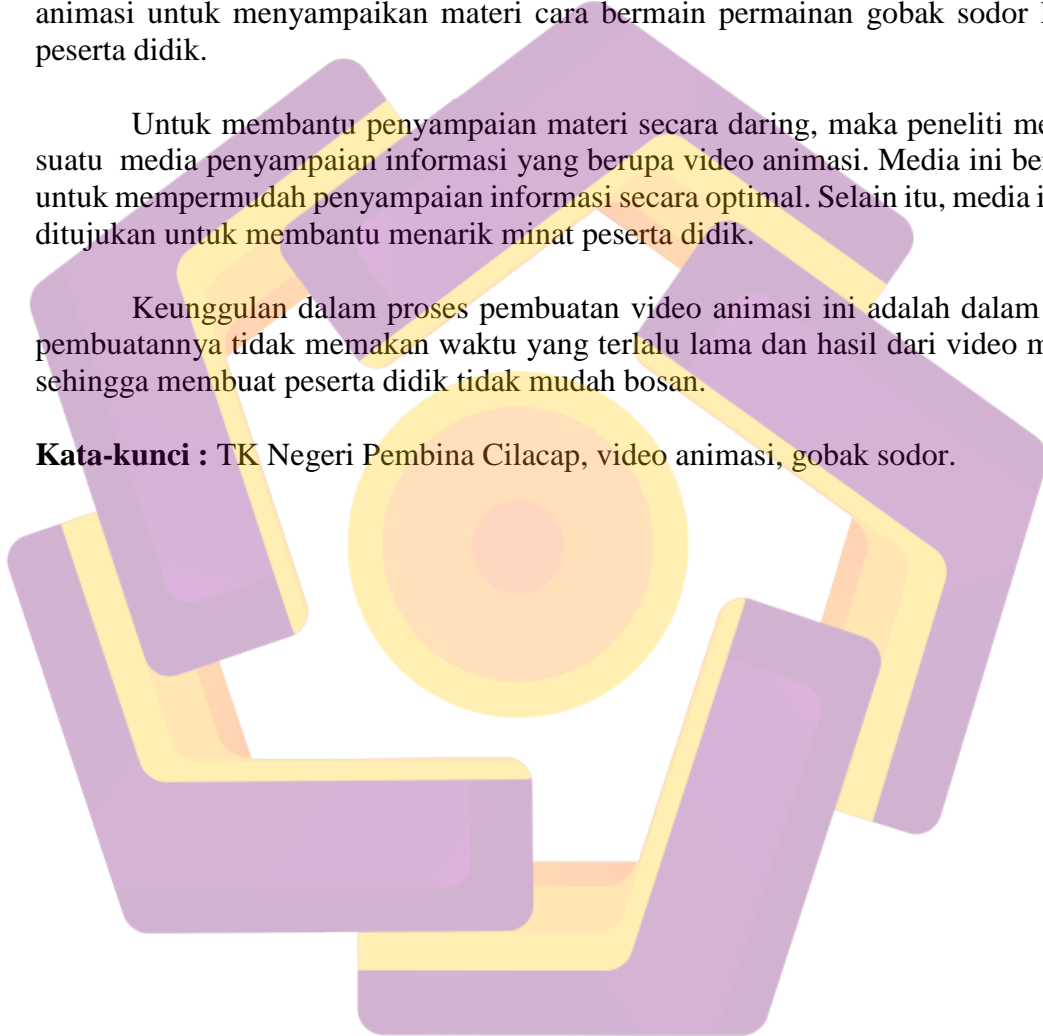
## INTISARI

TK Negeri Pembina Cilacap adalah salah satu TK favorit di Kabupaten Cilacap. Untuk meningkatkan minat dan cakupan wilayah untuk proses belajar mengajar secara daring, TK Negeri Pembina Cilacap membutuhkan sebuah video animasi untuk menyampaikan materi cara bermain permainan gobak sodor kepada peserta didik.

Untuk membantu penyampaian materi secara daring, maka peneliti membuat suatu media penyampaian informasi yang berupa video animasi. Media ini bertujuan untuk mempermudah penyampaian informasi secara optimal. Selain itu, media ini juga ditujukan untuk membantu menarik minat peserta didik.

Keunggulan dalam proses pembuatan video animasi ini adalah dalam proses pembuatannya tidak memakan waktu yang terlalu lama dan hasil dari video menarik sehingga membuat peserta didik tidak mudah bosan.

**Kata-kunci :** TK Negeri Pembina Cilacap, video animasi, gobak sodor.



## **ABSTRACT**

*TK Negeri Pembina Cilacap, is one of favorite kindergartens in Cilacap Regency. To increase interest and scope of areas for online learning and teaching, TK Negeri Pembina Cilacap needs an animated video to material of how to play gobak sodor to the students.*

*To help the delivery of material online, the researchers created a medium of information delivery in the form of animated videos. This media aims to facilitate the optimal delivery of information. In addition, this media is also intended to help attract students.*

*The advantage in the process of making this animated video is that in the process of making it does not take too long and the results of the video are interesting so that students do not get bored easily.*

**Keyword: TK Negeri Pembina Cilacap, animation video, gobak sodor.**

