

**PEMBUATAN ANIMASI 2D CERITA RAKYAT “*GUNUNG BATU  
BANGKAI*” UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN SISWA  
KELAS 6 SDN KOWANGBINANGUN**

**SKRIPSI**



**disusun oleh**

**ANDIKA FAUZI ISMOKO**

**16.11.0082**

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

**PEMBUATAN ANIMASI 2D CERITA RAKYAT “*GUNUNG BATU  
BANGKAI*” UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN SISWA  
KELAS 6 SDN KOWANGBINANGUN**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



**disusun oleh  
ANDIKA FAUZI ISMOKO  
16.11.0082**

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

**PERSETUJUAN  
SKRIPSI**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D CERITA RAKYAT “*GUNUNG BATU  
BANGKAI*” UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN SISWA**

**KELAS 6 SDN KOWANGBINANGUN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Andika Fauzi Ismoko**

**16.11.0082**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 16 september 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**

**NIK. 190302164**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D CERITA RAKYAT “GUNUNG BATU  
BANGKAI” UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN SISWA  
KELAS 6 SDN KOWANGBINANGUN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Andika Fauzi Ismoko**

**16.11.0082**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 16 september 2020

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**

**NIK. 190302164**

**Robert Marco, M.T**

**NIK. 190302228**

**Akhmad Dahlan, M.Kom**

**NIK. 190302174**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 16 september 2020

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, M.T.**

**NIK. 190302038**

## 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.

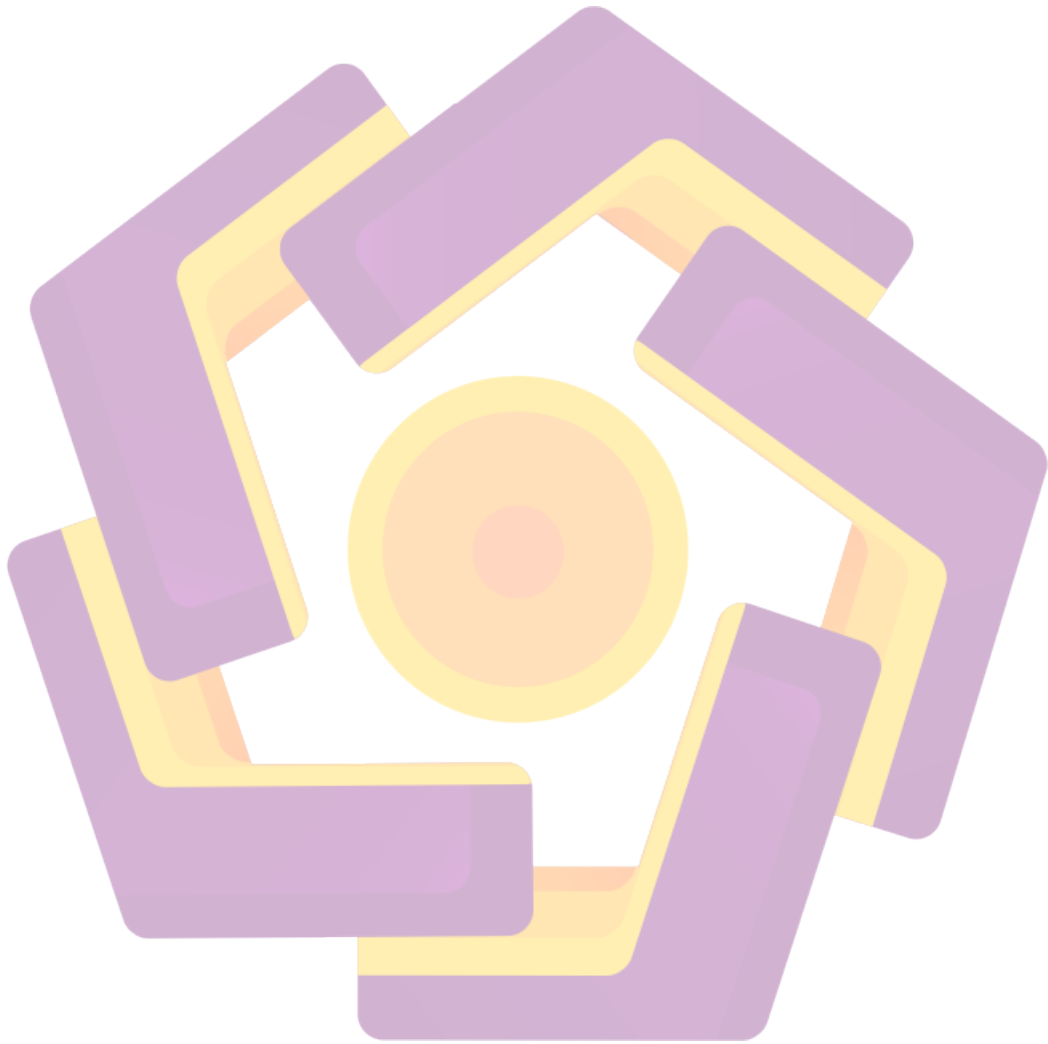
Yogyakarta, 18 Februari 2021



Andika Fauzi Ismoko

NIM. 16.11.0082

## MOTTO



## PERSEMBAHAN

Saya mempersembahkan skripsi ini kepada semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan skripsi.

1. Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan segala nikmat dan kasih sayangnya sampai sejauh ini.
2. Kedua orang tua saya dan keluarga, yang selalu mendoakan, selalu menyemangati dan memberikan uang jajan kepada saya.
3. Ibu Dina Maulina, M. Kom yang telah membimbing saya dari awal sampai akhir pembuatan skripsi.
4. Dosen-dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu selama kuliah.
5. Teman-teman kelas IF02 2016 yang selalu menemani perkuliahan, mendukung dan memberikan semangat sampai saat ini. Semoga kita selalu bahagia dan menjadi pribadi yang lebih baik lagi.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul PEMBUATAN ANIMASI 2D CERITA RAKYAT “GUNUNG BATU BANGKAI” untuk MEDIA PEMBELAJARAN SISWA KELAS 6 SDN KOWANGBINANGUN.

Skripsi ini saya buat guna menyelesaikan studi jenjang Strata Satu (S1) pada program studi Informatika fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka pada kesempatan ini saya mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, nasehat serta waktunya selama penulisan skripsi ini.
4. Kedua orang tua saya yang telah mendoakan, mendukung dan memberikan semangat kepada saya.
5. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga Allah subhanahu wa ta'ala memberikan balasan yang lebih kepada semua yang telah membantu. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun diterima dengan senang hati dan rasa terima kasih. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi saya dan kita semua.

Yogyakarta, 18 Februari 2021

Andika Fauzi Ismoko



## DAFTAR ISI

PEMBUATAN ANIMASI 2D CERITA RAKYAT “ <i>GUNUNG BATU BANGKAP</i> ” untuk MEDIA PEMBELAJARAN SISWA KELAS 6 SDN KOWANGBINANGUN .....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
INTISARI .....	xiv
ABSTRACT .....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.5.1 Bagi Amikom.....	4
1.5.2 Bagi penulis .....	5
1.5.3 Bagi Pembaca .....	5
1.5.4 Bagi Objek Penelitian .....	5
1.6 Metode Penelitian .....	6
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.6.2 Metode Analisis .....	7
1.6.3 Metode Perancangan.....	7
1.7 Sistematika Penulisan .....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10

2.1	Tinjauan Pustaka.....	10
2.2	Pengertian Cerita Rakyat .....	13
2.2.1	Jenis-jenis Cerita Rakyat.....	14
2.2.2	Cerita Rakyat Gunung Batu Bangkai.....	15
2.3	Animasi.....	16
2.3.1	Definisi Animasi.....	16
2.3.2	Jenis-jenis Animasi.....	16
2.3.3	Prinsip Animasi.....	20
2.4	Proses Produksi Animasi .....	27
2.4.1	Pra Produksi.....	27
2.4.2	Produksi.....	29
2.4.3	Pasca Produksi.....	31
2.5	Evaluasi.....	32
2.5.1	Perhitungan Kuisisioner (Skala Likert).....	32
2.5.2	Menentukan Interval.....	33
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>35</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	35
3.1.1	Deskripsi Singkat Mengenai SDN Kowangbinangun.....	35
3.1.2	Metode Pengumpulan Data.....	35
3.1.3	Fasilitas.....	40
3.2	Analisis Kebutuhan System.....	41
3.2.1	Kebutuhan Fungsional.....	41
3.2.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	42
3.3	Pra Produksi.....	45
3.3.1	Konsep.....	45
3.3.2	Desain Karakter.....	45
3.3.3	Color Node.....	47
3.3.4	Script atau Naskah.....	47
3.3.5	Perancangan Storyboard.....	50
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>66</b>
4.1	Produksi.....	66

4.1.1	Key Animation.....	66
4.1.2	In Between .....	68
4.1.3	Background .....	68
4.2	Pasca Produksi .....	70
4.2.1	Compositing.....	70
4.2.2	Drawing .....	74
4.2.3	Editing.....	76
4.2.4	Rendering.....	81
4.3	Testing .....	83
4.3.1	Pengujian Alpha.....	83
4.3.2	Pengujian Beta .....	86
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>93</b>
5.1	Kesimpulan .....	93
5.2	Saran .....	94
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>95</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>97</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi Klasik.....	17
Gambar 2.2 Animasi Boneka “ <i>Corpse Bride</i> ” .....	18
Gambar 2.3 Animasi 2D “ <i>ReLife</i> ” .....	19
Gambar 2.4 Animasi 3D “ <i>Big Hero 6</i> ” .....	19
Gambar 2.5 Solid Drawing .....	20
Gambar 2.6 Timing and Spacing .....	20
Gambar 2.7 <i>Squash &amp; Stretch</i> .....	21
Gambar 2.8 <i>Anticipation</i> .....	22
Gambar 2.9 <i>Slow In and Slow Out</i> .....	22
Gambar 2.10 <i>Arcs</i> .....	23
Gambar 2.11 <i>Secondary Action</i> .....	23
Gambar 2.12 <i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	24
Gambar 2.13 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i> .....	25
Gambar 2.14 <i>Staging</i> .....	25
Gambar 2.15 <i>Appeal</i> .....	26
Gambar 2.16 <i>Exaggeration</i> .....	26
Gambar 2.18 Contoh <i>Storyboard</i> .....	29
Gambar 3. 1 SDN Kowangbinanguun .....	36
Gambar 3. 2 SDN Kowangbinangun .....	37
Gambar 3. 3 Wawancara kepala sekolah SDN Kowangbinangun.....	37
Gambar 3. 4 Gambar refensi dari cerita rakyat nusantara.....	46
Gambar 3. 5 Andung kuswara .....	46
Gambar 3. 6 Palette Warna .....	47
Gambar 4. 1 Hasil Scene Gambar Manual.....	66
Gambar 4. 2 Hasil Scene Gambar Manual Setelah Tracing .....	67
Gambar 4. 3 Hasil Pewarnaan Gambar Karakter Andung.....	67
Gambar 4. 4 In Between Gerakan Tangan.....	68
Gambar 4. 5 Setting New Layer .....	69
Gambar 4. 6 Pembuatan Background Scene Depan Rumah Andung .....	69

Gambar 4. 7 Pilih New Composition.....	70
Gambar 4. 8 Import file pada adobe after effects .....	71
Gambar 4. 9 Import semua file yang di butuhkan pada adobe after effects .....	71
Gambar 4. 10 Layer Karakter dan Background pada adobe after effects .....	72
Gambar 4. 11 Proses Export Movie pada Adobe Flash.....	72
Gambar 4. 12 Proses mengganti output module.....	73
Gambar 4. 13 Proses mengganti output module.....	73
Gambar 4. 14 Proses Export Movie pada Adobe After Efects.....	74
Gambar 4. 15 Setting Layar Kerja Adobe Photoshop CC6 .....	74
Gambar 4. 16 Menampilkan Pembuatan Gambar.....	75
Gambar 4. 17 Menampilkan Hasil Coloring.....	75
Gambar 4. 18 Menampilkan Cara Menyimpan Hasil Perancangan.....	76
Gambar 4. 19 New Project Adobe Premiere.....	77
Gambar 4. 20 Mengatur sequence Adobe Premiere .....	77
Gambar 4. 21 Import.....	78
Gambar 4. 22 Import File.....	78
Gambar 4. 23 menampilkan editing di adobe premiere .....	79
Gambar 4. 24 Import narasi .....	79
Gambar 4. 25 menampilkan pengaturan tata letak narasi .....	80
Gambar 4. 26 Import backsound.....	80
Gambar 4. 27 menampilkan drag backsound.....	81
Gambar 4. 28 Proses Export Video.....	82
Gambar 4. 29 Render Setting.....	82
Gambar 4. 30 Proses Rendering.....	83

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian.....	11
Tabel 2. 2 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban .....	33
Tabel 2. 3 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban Dengan 2 Pilihan.....	34
Tabel 3. 1 Space Proyektor EPSON .....	40
Tabel 3. 2 Kebutuhan Hardware .....	42
Tabel 3. 3 Kebutuhan Software .....	43
Tabel 3. 4 Brainware.....	44
Tabel 3. 5 Perancangan Storyboard .....	50
Tabel 4. 1 Tabel Pengujian Alpha.....	84
Tabel 4. 2 Tabel Pengujian Pada Aspek Multimedia.....	86
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Kuisisioner Aspek Multimedia .....	87
Tabel 4. 4 Tabel Pengujian Pada Aspek Informasi.....	89
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Kuisisioner Aspek Informasi.....	89
Tabel 4. 6 Pengkategorian Skor Kuesioner.....	92
Tabel 4. 7 Persentase Skor Jawaban Kuesioner.....	92

## INTISARI

Film animasi yang menceritakan budaya asal Indonesia kurang begitu dikenal. Film yang berisi tentang cerita rakyat mulai tergusur dengan cerita-cerita dari negara lain. Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Setelah mewawancarai kepala sekolah SDN Kowangbinangun, Animasi 2D sangat di butuhkan dalam media pembelajaran terutama bagi anak kelas 6 SD. Selain untuk mengenalkan animasi 2D, penyajian dalam bentuk animasi dapat menambah minat anak untuk membaca cerita rakyat yang berkembang di Indonesia. Pesan yang terdapat dalam cerita rakyat dapat membentuk karakteristik dan moral pada anak

Dari informasi di atas penulis mencoba mengusulkan adanya pembuatan video animasi 2D sebagai media pembelajaran dengan menggunakan teknik frame by frame. Dengan teknik frame by frame sendiri mampu menyajikan informasi secara padat dan ilustratif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis melihat peluang untuk membuat video media pembelajaran cerita rakyat "Gunung Batu Bangkai". Materi yang akan disampaikan terkhusus hanya untuk siswa kelas 6 SDN Kowangbinangun. Maka penelitian ini berjudul " Pembuatan Animasi 2D Cerita Rakyat "Gunung Batu Bangkai" untuk Media Pembelajaran Siswa Kelas 6 SDN Kowangbinangun" menambah wawasan siswa Kelas 6 SDN Kowangbinangun tentang cerita rakyat yang ada di Indonesia

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, SDN Kowangbinangun, Frame by frame

## **ABSTRACT**

*Animated films that tell the story of Indonesian culture are less well known. Films containing folk tales began to be displaced by stories from other countries. The use of learning media in the learning process can generate interest and stimulation of learning activities, and even bring psychological influences on students. After interviewing the principal of SDN Kowangbinangun, 2D animation is very much needed in learning media, especially for grade 6 elementary school children. In addition to introducing 2D animation, presentation in the form of animation can increase children's interest in reading folklore that is developing in Indonesia. The messages contained in folklore can shape the characteristics and morals of children.*

*From the information above, the writer tries to propose the creation of a 2D animation video as a learning medium using the frame by frame technique. With the frame by frame technique itself, it is able to present solid and illustrative information.*

*Based on this background, the authors saw an opportunity to make a video learning media for folklore "Gunung Batu Bangkai". The material that will be delivered is specifically only for 6th grade students of SDN Kowangbinangun. So this research is entitled "Making 2D Animated Folklore" Gunung Batu Bangkai "for Learning Media for Grade 6 Students at SDN Kowangbinangun" adds to the knowledge of Grade 6 students of SDN Kowangbinangun about folk tales in Indonesia*

**Keywords:** *Learning Media, SDN Kowangbinangun, Frame by frame*