

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGENAL BAGIAN-BAGIAN TUBUH HEWAN PADA TK
PKK CONDONG CATUR BERBASIS VIDEO**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana Program
Studi Informatika



disusun oleh

Yakobus Erpindi Purwanto

19.11.2835

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2023**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGENAL BAGIAN-BAGIAN TUBUH HEWAN PADA TK
PKK CONDONG CATUR BERBASIS VIDEO**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana Program
Studi Informatika



disusun oleh

Yakobus Erpindi Purwanto

19.11.2835

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGENAL BAGIAN-BAGIAN TUBUH HEWAN PADA TK PKK
CONDONG CATUR BERBASIS VIDEO**

yang disusun dan diajukan oleh

Yakobus Erpindi Purwanto

19.11.2835

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Agustus 2023

Dosen Pembimbing



Arifiyanto Hadinegoro. S.Kom., M.T

NIK. 190302289

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGENAL BAGIAN-BAGIAN TUBUH HEWAN PADA TK PKK
CONDONG CATUR BERBASIS VIDEO**

yang disusun dan diajukan oleh

Yakobus Erpindi Purwanto

19.11.2835

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, MT
NIK. 190302289

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

Arvin Claudy Frobenius, M.Kom
NIK. 190302495

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
21 Agustus 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PENYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Yakobus Erpindi Purwanto
NIM : 19.11.2835

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Mengenal Bagian-Bagian Tubuh Hewan Pada Tk Pkk Condong Catur Berbasis Video

Dosen Pembimbing : Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom., M.T

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 21 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



Yakobus Erpindi Purwanto

HALAMAN PESEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur atas kesempatan yang sudah Tuhan berikan kepada saya sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik. skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunianya yang selalu dilimpahkan kepadaku.
2. Kedua orang tua, Cosmas Asmidiyanto dan Yustina Ernawati, serta adik saya, Maria Ellcenia Mardiadinata, yang telah memberi dukungan, mendoakan, dan selalu memberi motivasi setiap harinya.
3. Kakak saya tercinta Magdalena Nina Mendali.
4. Yakobus Erpindi Purwanto, diri saya sendiri karena sudah berjuang dan bertahan dengan baik.
5. Seluruh keluarga yang sudah mendukung dan memberikan motivasi untuk menjadi yang terbaik.
6. Alena dan Alina karakter fiksi bersaudara yang selalu menemani saya setiap waktu.
7. Teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang selalu membantu memberikan solusi dalam proses pengerjaan skripsi dan selalu memberikan *support*.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat dan karunianya sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Mengenal Bagian-Bagian Tubuh Hewan Pada TK PKK Condong Catur Berbasis Video”. Skripsi ini membahas tentang perancangan media pembelajaran mengenal bagian-bagian tubuh hewan berbasis video.

Proses penyusunan hingga selesainya laporan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, saya mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kedua Orangtua dan adik saya karna telah mendukung penuh yang selalu memenuhi kebutuhan saya serta yang selalu memberikan semangat dan motivasi kepada saya.
2. Bunda yang telah menguatkan saya saat mengalami kekecewaan, sakit hati dan kebingungan serta telah membuka mataku untuk melihat banyak hal.
3. Karakter Fiksi Kembar bersaudara Alena & Alina yang selalu ada menemani dikala sedih maupun senang, yang selalu memberi inspirasi dikala mengalami kebuntuan.
4. *Cerebellum* dan *Cerebrum* yang tidak pernah lelah untuk berpikir, memahami dan memerintahkan banyak hal untuk tubuh.
5. Bapak Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom., M.T selaku Dosen Pembimbing saya yang telah memberikan bimbingan dan *support* penuh dalam proses penulisan skripsi ini.
6. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dan mendukung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Yogyakarta, 7 Agustus 2023

Penulis

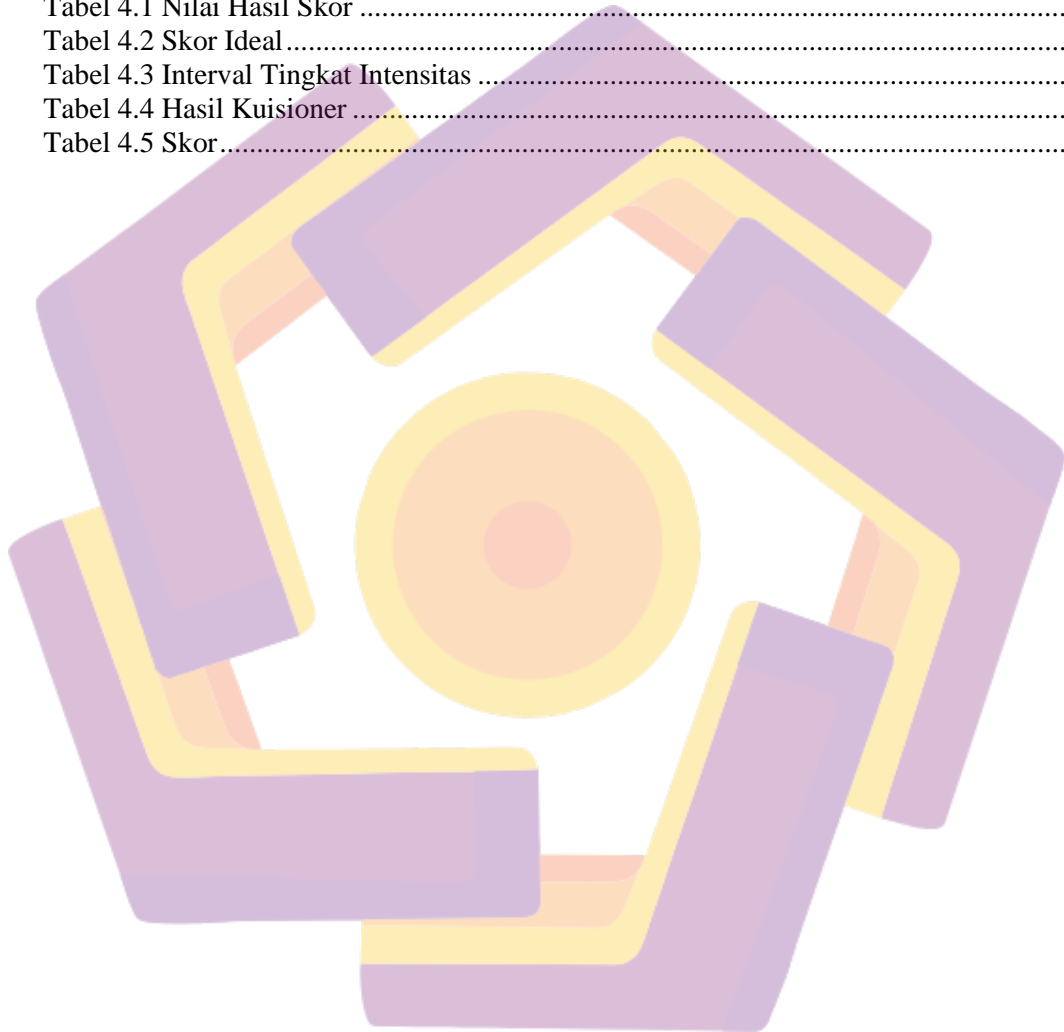
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PENYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
INTISARI	xii
ABSTRACT	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Studi Literatur.....	4
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	8
2.2.2 Elemen Multimedia.....	8
2.2.3 Animasi 2D.....	9
2.2.4 Prinsip-Prinsip Animasi.....	10
2.3 Kurikulum Pembelajaran TK.....	18
2.4 <i>Software</i> Yang Digunakan.....	21
2.4.1 Adobe Illustrator.....	21
2.4.1.1 <i>Tools</i>	21
2.4.2 Adobe After Effect.....	24
2.4.2.1 <i>Tools</i>	25
2.4.3 Adobe priemere Pro.....	30
2.4.3.1 <i>Tools</i>	30
2.5 Tahapan Pembuatan Video Animasi.....	32

2.5.1	Pra Produksi	32
2.5.2	Produksi	32
2.5.3	Pasca Produksi	34
BAB III METODE PENELITIAN		35
3.1	Objek Penelitian	35
3.2	Alur Penelitian	35
3.3	Pengumpulan Data	37
3.4	Analisis Masalah	38
3.5	Perancangan Solusi	38
1.5.1	Pra-Produksi	38
3.5.2	Produksi	40
3.5.3	Pasca produksi	48
3.6	Analisis Kebutuhan	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		52
4.1	Produksi	52
4.1.1	Karakter.....	52
4.2	Pasca Produksi	59
4.2.1	Penganimasian	59
4.2.2	<i>Editing</i>	64
4.2.3	<i>Rendering</i>	64
4.2.4	<i>Testing</i>	65
4.2.5	Implementasi	68
4.2.6	Dokumentasi	70
BAB V PENUTUP		76
5.1	Kesimpulan	76
5.2	Saran	76
DAFTAR PUSTAKA		77

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian.....	6
Tabel 2.2 Kurikulum Tingkat Pengembangan	19
Tabel 3.1 Storyboard.....	39
Tabel 3.2 Pertanyaan Kuisisioner	49
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	51
Tabel 3.4 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	51
Tabel 4.1 Nilai Hasil Skor	65
Tabel 4.2 Skor Ideal	66
Tabel 4.3 Interval Tingkat Intensitas	66
Tabel 4.4 Hasil Kuisisioner	67
Tabel 4.5 Skor.....	69

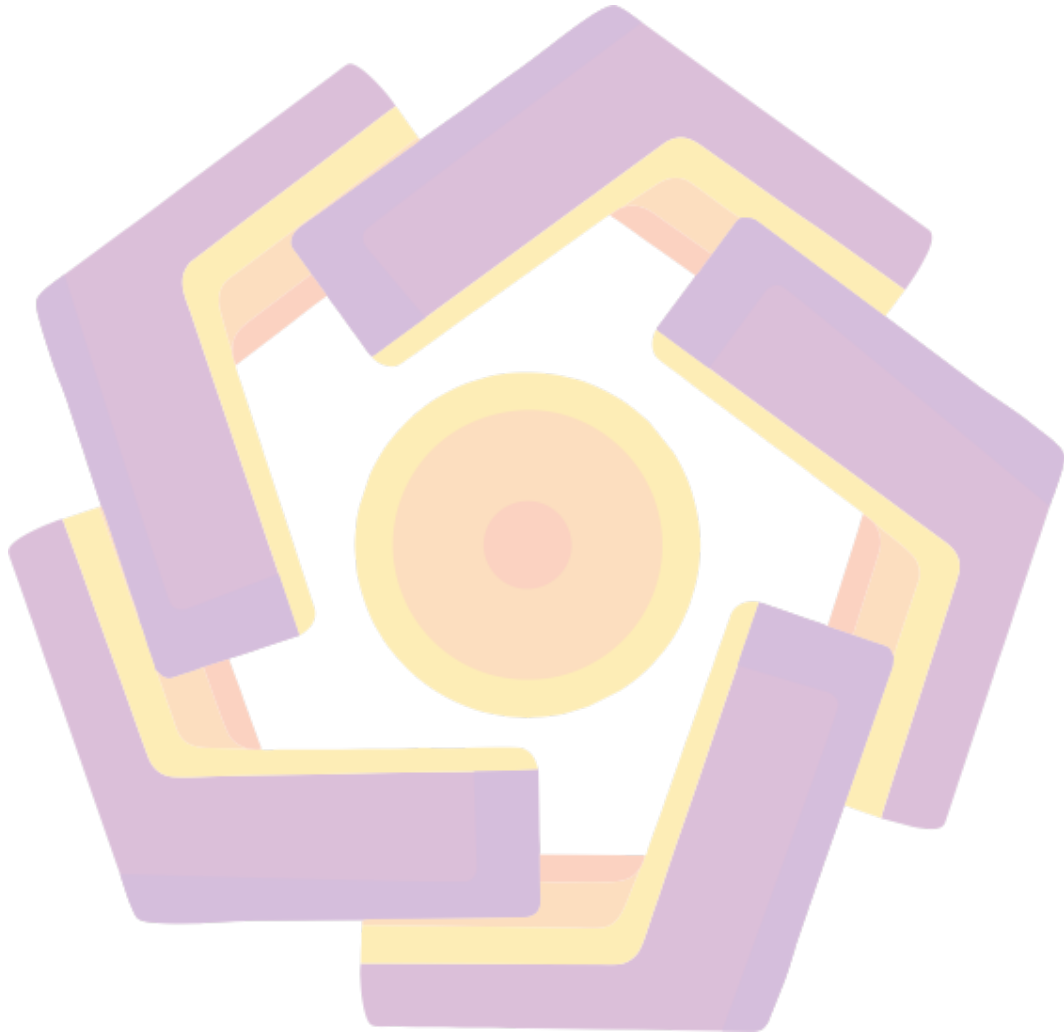


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi 2D	10
Gambar 2. 2 Squash and Stretch	11
Gambar 2.3 Anticipation.....	11
Gambar 2.4 Staging	12
Gambar 2. 5 Sraight Ahead and Pose-to-Pose	13
Gambar 2. 6 Follow Through and Overlapping Action	13
Gambar 2. 7 Slow In and Slow Out	14
Gambar 3.1 Alur Penelitian	35
Gambar 3.2 Wawancara Dengan Narasumber	37
Gambar 3.3 Pen Tool	48
Gambar 4.1 Sketsa Karakter Burung	52
Gambar 4.2 Sketsa Karakter Gajah.....	52
Gambar 4.3 Sketsa Karakter Ayam.....	52
Gambar 4. 4 Sketsa Karakter Lumba-Lumba	53
Gambar 4. 5 Sketsa Karakter Pinguin	53
Gambar 4.6 Karakter Burung	53
Gambar 4.7 Karakter Gajah	54
Gambar 4.8 Karakter Ayam	54
Gambar 4.9 Karakter Lumba-Lumba.....	54
Gambar 4.10 Karakter Pinguin	55
Gambar 4.11 Background Untuk Burung	55
Gambar 4.12 Background Untuk Gajah	56
Gambar 4.13 Bacground Untuk Ayam	56
Gambar 4.14 Background Untuk Lumba-Lumba	57
Gambar 4.15 Background Untuk Pinguin.....	57
Gambar 4.16 Background Untuk Closing.....	58
Gambar 4.17 Asset.....	58
Gambar 4.18 Penganimasiian Opening.....	59
Gambar 4.19 Penganimasian Scene Burung	60
Gambar 4.20 Penganimasian Scene Gajah	61
Gambar 4.21 Penganimasian Scene Ayam	61
Gambar 4.22 Penganimasian Scene Lumba-Lumba	62
Gambar 4.23 Penganimasian Scene Pinguin.....	63
Gambar 4.24 Penganimasian Scene Closing.....	63
Gambar 4 25 Proses Editing Pada Adobe Priemere Pro CC 2019	64
Gambar 4.26 Proses Rendering Pada Adobe Priemere Pro CC 2019	65
Gambar 4.27 Gambar Anak TK Mengerjakan Tes yang ke 1.....	70
Gambar 4.28 Gambar Murid Menonton Video.....	71
Gambar 4.29 Gambar Anak TK Mengerjakan Tes yang ke 2.....	71
Gambar 4.30 Gambar Jawaban Tes ke 2.....	72
Gambar 4.31 Gambar Jawaban Tes ke 2.....	73
Gambar 4.32 Gambar Jawaban Tes ke 2.....	74
Gambar 4. 33 Gambar Jawaban Tes ke 2.....	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuisoner	79
Lampiran 2. Gambar Waktu Implementasi.....	229
Lampiran 3. Hasil Tes ke 1.....	237
Lampiran 3. Hasil Tes ke 2.....	241



INTISARI

Perkembangan teknologi dalam dunia Pendidikan semakin meningkat setiap tahunnya. Anak-anak lebih tertarik belajar melalui video animasi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membuat media pembelajaran mengenal bagian-bagian tubuh hewan pada TK PKK Condong Catur Berbasis Video. Alur dari penelitian ini terdiri dari beberapa tahap yaitu pengumpulan data, analisis masalah, perancangan solusi, testing, analisis hasil, implementasi dan dokumentasi. Sebelum di implementasikan dilakukan uji kelayakan dengan menggunakan kuisioner terhadap 30 orang responden. Untuk mengolah data kuisioner digunakan skala likert. Hasil uji kelayakan mendapat persentase 84,2% dengan kategori sangat baik. Setelah mendapat hasil yang sangat baik dalam uji kelayakan, implementasi pun dilakukan.

Sebelum anak-anak TK PKK menonton video pembelajaran mengenal bagian-bagian tubuh hewan, mereka diminta untuk menjawab tes dengan melengkapi bagian-bagian tubuh yang hilang pada pertanyaan tes yang sudah disiapkan sebelumnya. Pertanyaan tes ini berjumlah 5. Setelah mereka menyelesaikan tes, mereka menonton video pembelajaran mengenal bagian-bagian tubuh hewan yang sudah dibuat sebelumnya. Kemudian setelah selesai menonton video, anak-anak TK diminta untuk menjawab atau melengkapi bagian-bagian tubuh hewan yang hilang pada lembaran pertanyaan yang sudah disiapkan. Tes pertama dan kedua dilakukan dengan pertanyaan yang sama. Berdasarkan hasil dari tes pertama dan kedua, maka diperoleh persentase kenaikan nilai anak-anak TK sebesar 62.8% setelah menonton video pembelajaran mengenal bagian-bagian tubuh hewan.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Animasi, Video

ABSTRACT

The development of technology in education is increasing every year. Children are more interested in learning through animation videos. This research aims to design and create learning media to recognize animal body parts at Condong Catur Video-Based PKK Kindergarten. The flow of this research consists of several stages, namely data collection, problem analysis, solution design, testing, result analysis, implementation and documentation. Before implementation, a feasibility test was carried out using a questionnaire for 30 respondents. To process questionnaire data, a Likert scale was used. The feasibility test results got a percentage of 84.2% with a very good category. After getting very good results in the feasibility test, implementation was carried out.

Before the PKK kindergarten children watched the video, they were asked to answer a test by completing the missing body parts in the pre-prepared test questions. After they have completed the test, they watch the learning video of recognizing animal body parts that has been made before. Then after finishing watching the video, the kindergarten children were asked to answer or complete the missing animal body parts on the prepared question sheets. The first and second tests were conducted with the same questions. Based on the results of the first and second tests, the percentage increase in the value of kindergarten children was 62.8% after watching the learning video to recognize animal body parts.

Keywords: Learning Media, Animation, Video