

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *MOTION GRAPHIC*
“BELAJAR MENGHAFAK HURUF HIJAIYAH UNTUK ANAK
USIA 5 SAMPAI 7 TAHUN DI YAYASAN YATIM-PIATU
YMIC YOGYAKARTA”**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ade Firmansyah

19.11.2872

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *MOTION GRAPHIC*
“BELAJAR MENGHAFAL HURUF HIJAIYAH UNTUK ANAK
USIA 5 SAMPAI 7 TAHUN DI YAYASAN YATIM-PIATU
YMIC YOGYAKARTA”**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

Ade Firmansyah

19.11.2872

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *MOTION GRAPHIC* “BELAJAR
MENGHAFAL HURUF HIJAIYAH UNTUK ANAK USIA 5 SAMPAI 7 TAHUN DI
YAYASAN YATIM-PIATU YMIC YOGYAKARTA”**

yang disusun dan diajukan oleh

Ade Firmansyah

19.11.2872

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Agustus 2023

Dosen Pembimbing,



Supriatin, M.Kom
NIK. 190302239

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *MOTION GRAPHIC* “BELAJAR
MENGHAFAL DAN MEMAHAMI HURUF HIJAIYAH UNTUK ANAK USIA 5
SAMPAI 7 TAHUN DI YAYASAN YATIM-PIATU YMIC YOGYAKARTA”**

yang disusun dan diajukan oleh

Ade Firmasyah

19.11.2872

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 10 Agustus 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Bernadhed, M.Kom
NIK. 190302243

Supriatin, M.Kom
NIK. 190302239



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Agustus 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ade Firmansyah
NIM : 19.11.2872

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:



PERANCANGAN DAN PEMBUATAN *MOTION GRAPHIC* “BELAJAR MENGHAFAL HURUF HIJAIYAH UNTUK ANAK USIA 5 SAMPAI 7 TAHUN DI YAYASAN YATIM-PIATU YMIC YOGYAKARTA”

Dosen Pembimbing : Supriatin, M.Kom

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, 10 Agustus 2023

Yang Menyatakan,




712AKX54841543
Ade Firmansyah

MOTTO

Selama Anda hidup, teruslah belajar bagaimana hidup.

-Seneca-

Ciri khas orang sukses adalah mereka selalu berusaha keras untuk mempelajari hal-hal baru.

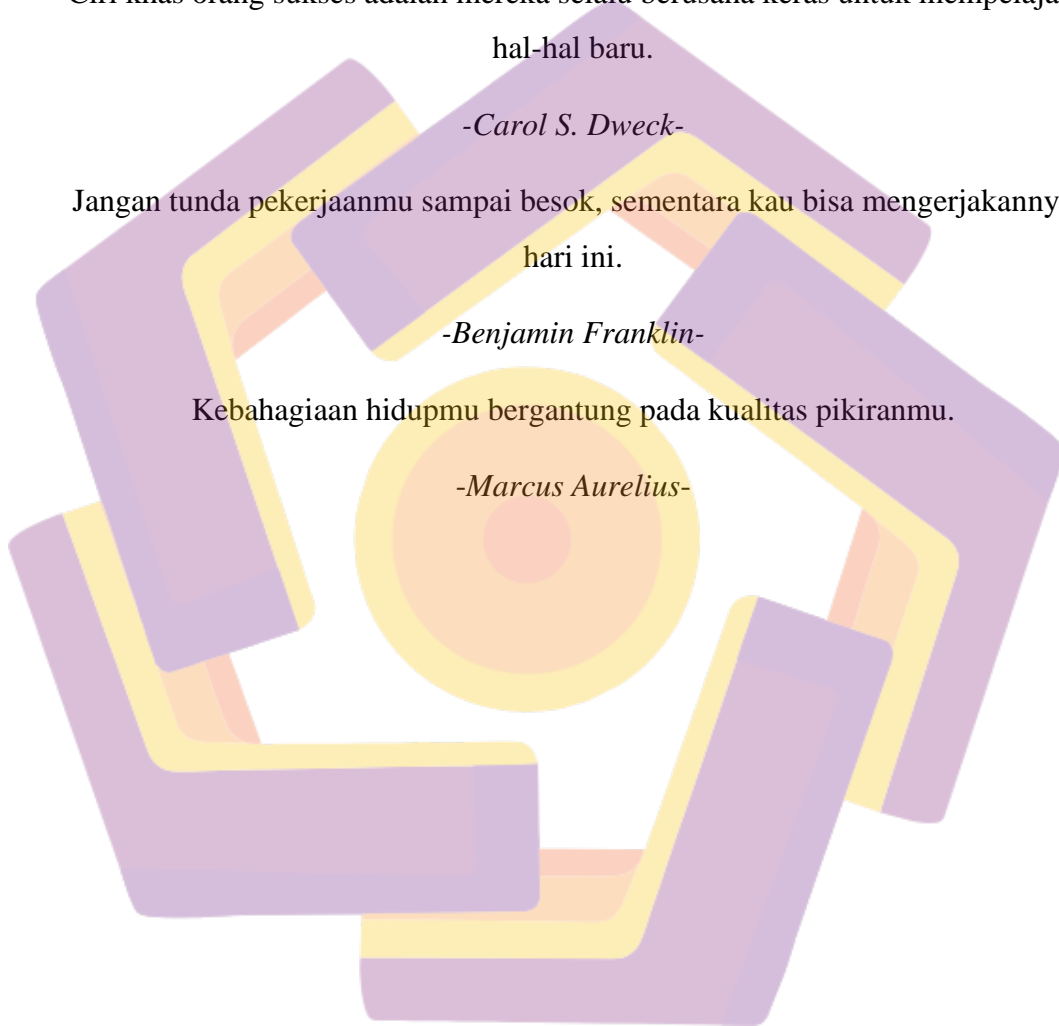
-Carol S. Dweck-

Jangan tunda pekerjaanmu sampai besok, sementara kau bisa mengerjakannya hari ini.

-Benjamin Franklin-

Kebahagiaan hidupmu bergantung pada kualitas pikiranmu.

-Marcus Aurelius-



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji dan syukur kita haturkan kepada Allah S.W.T karena dengan rahmat dan hidayahNya, penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul **Perancangan Dan Pembuatan *Motion Graphic* “Belajar Menghafal Huruf Hijaiyah Untuk Anak Usia 5 Sampai 7 Tahun Di Yayasan Yatim-Piatu YMIC Yogyakarta”**. Skripsi ini dibuat dengan tujuan memenuhi persyaratan kelulusan jenjang Sarjana – Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam pengerjaannya penulis mendapatkan saran, bimbingan, serta keterangan-keterangan yang berasal dari beberapa pihak. Sehingga hal tersebut memberikan pengalaman yang tidak bisa diukur dengan materi.

Oleh karenanya, kami ucapkan banyak terima kasih kepada seluruh pihak yang membantu menyelesaikan Skripsi ini. Khususnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof., Dr., M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom , M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Ibu Windha Mega Pradnya Duhita, M.Kom. selaku Ketua Program Studi S1 Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Supriatin, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
5. Para dosen penguji yang bersedia menguji dan memberikan nilai dengan bijaksana.
6. Ibu dan Kakak saya yang senantiasa memberikan do'a dan dukungannya .
7. Serta semua kerabat dekat dan rekan-rekan seperjuangan yang tidak bisa saya tulis satu per satu.

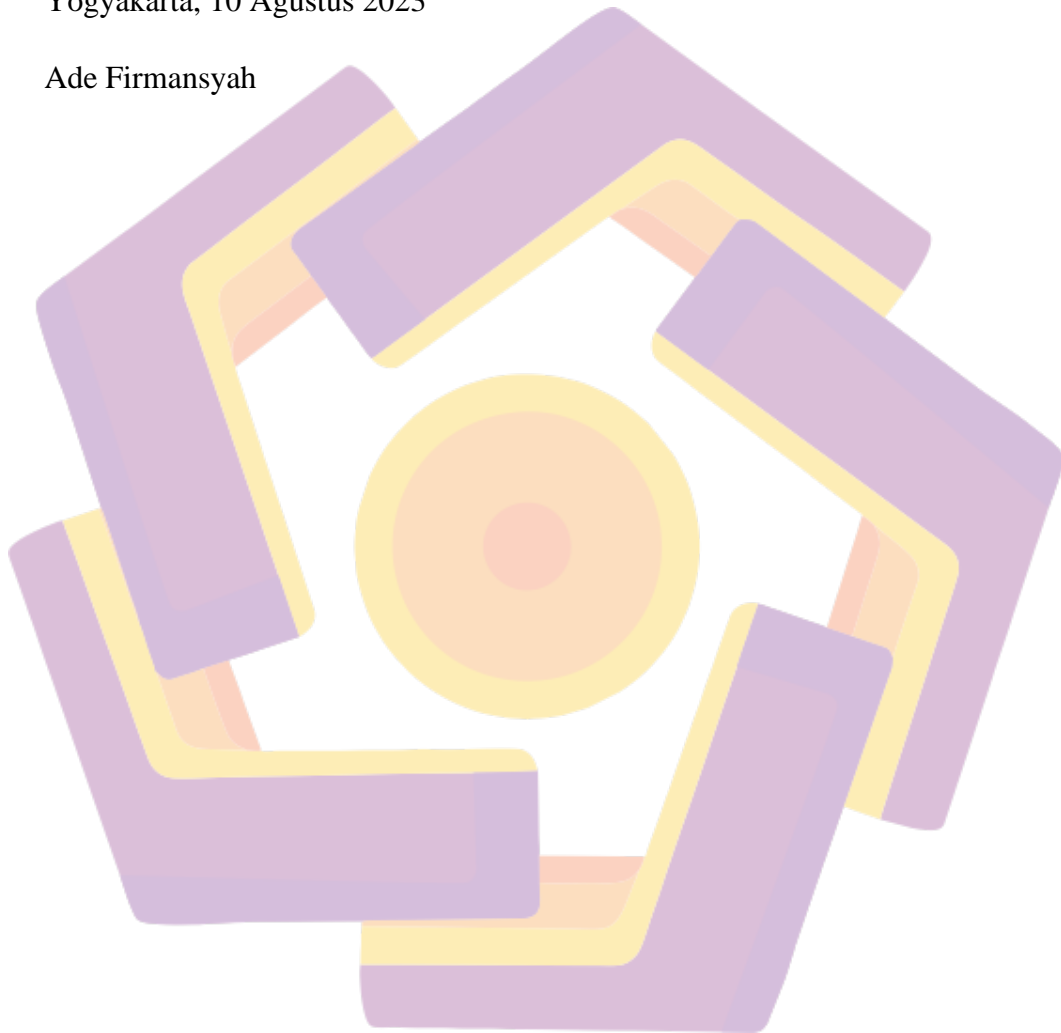
Penulis sadar bahwa masih terdapat banyak kesalahan dan kekurangan.

Untuk itu penulis memohon maaf sebesar-besarnya atas hal tersebut.

Akhir kata, semoga Skripsi ini bisa bermanfaat bagi masyarakat luas, organisasi mahasiswa, institusi Pendidikan, dan khususnya bagi penulis sendiri.

Yogyakarta, 10 Agustus 2023

Ade Firmansyah



PERSEMBAHAN

Puji syukur ke hadirat Allah S.W.T yang selalu memberikan rahmat dan hidayah Nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Adapun Tugas Akhir ini dipersembahkan kepada pihak-pihak yang telah berjasa dan memberikan motivasi yang luar biasa kepada saya, mereka antara lain adalah :

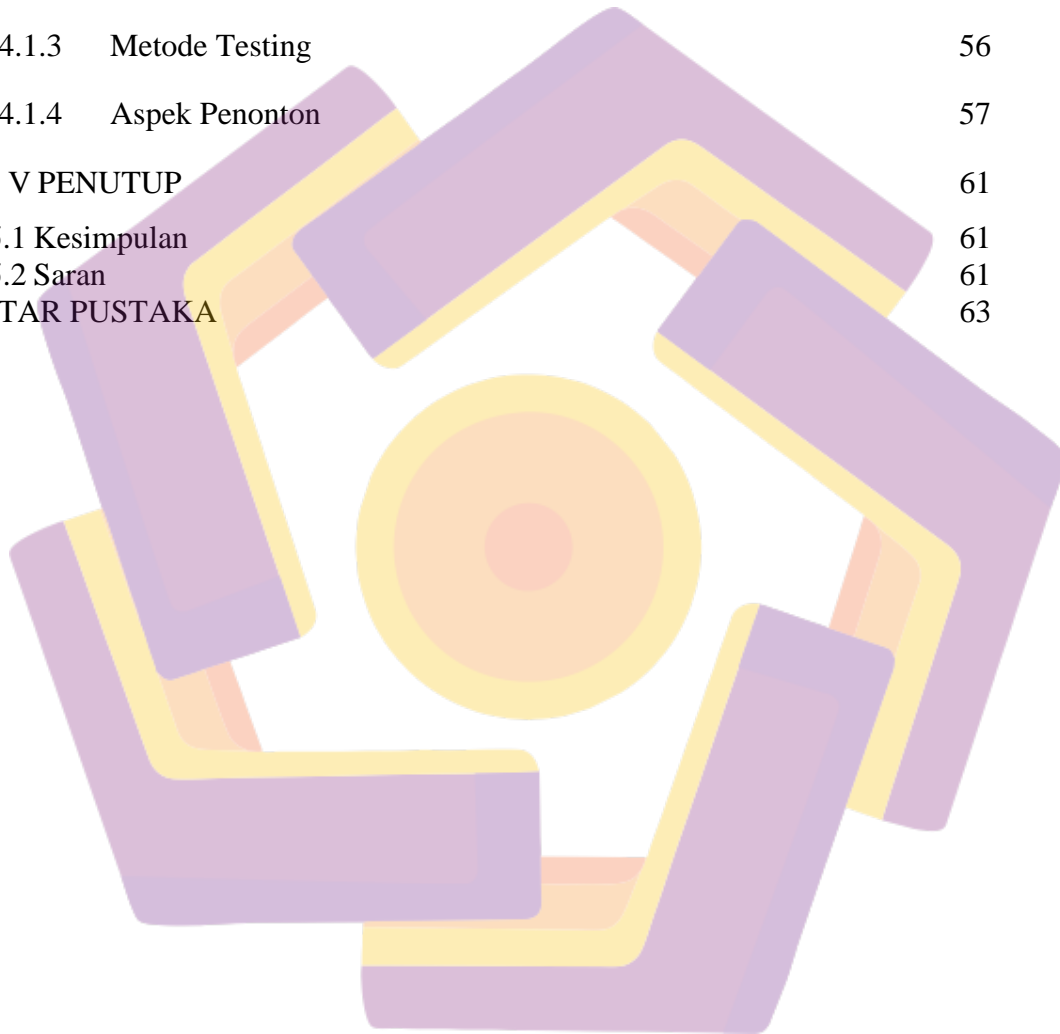
1. Ibu saya Mujirah, Abang saya Rahmadi, SS, dan beserta keluarga saya semua yang telah memberikan doa dan dukungan tiada hentinya.
2. Abang saya Rahmadi, SS selaku abang dan juga mentor saya yang selalu mensupport dan memotivasi saya untuk menyelesaikan Skripsi.
3. Ibu Supriatin, M.Kom yang telah membimbing saya, sehingga Skripsi ini dapat selesai dengan lancar.
4. Bapak Oman selaku kepala Yayasan Yatim-Piatu YMIC Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di Yayasan tersebut. Saya ucapkan terima kasih.
5. Pengurus Yayasan Yatim-Piatu YMIC Yogyakarta beserta jajaran. Saya ucapkan terima kasih.
6. Teman seperjuangan Skripsi saya Samsul Bahry yang selalu memberikan dukungan.
7. Teman-teman 19 Informatika 05 yang selalu kompak setiap saat serta dukungan yang tiada henti-hentinya.
8. Serta semua pihak yang telah membantu, namun tidak dapat disebutkan satu persatu. Saya ucapkan terima kasih.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
PERSEMBAHAN	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xvi
DAFTAR ISTILAH	xvii
INTISARI	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
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
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.1.1 Metode Observasi	4
1.6.1.2 Metode Survey	4
1.6.1.3 Metode Studi Pustaka	5
1.6.1.4 Metode Quisioner	5
1.6.2 Metode Analisi Tabel	5
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Kajian Pustaka	8

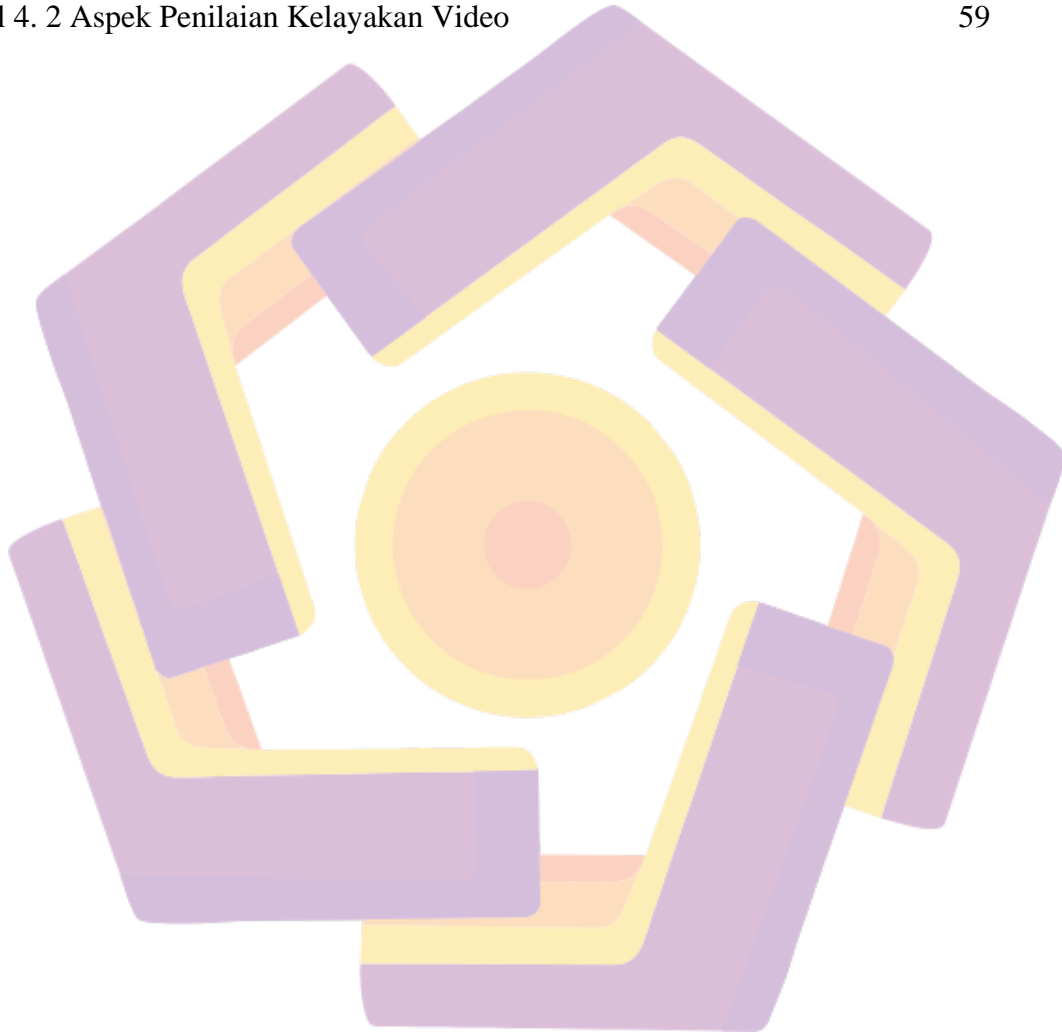
2.2	Anak Usia Dini	10
2.2.1	Definisi Anak Usia Dini	10
2.3	Media	10
2.3.1	Definisi Media	10
2.3.2	Jenis-jenis Media	11
2.4	Motion Graphic	13
2.4.1	Pengertian Motion Graphic	13
2.4.2	Teknik Motion Graphic	13
2.4.3	Prinsip-prinsip Motion Graphic	14
2.4.4	Proses Produksi Video Motion Graphic	18
2.5	Format Video	20
2.5.1	Jenis-Jenis Format Video	20
2.6	Pengertian Pixel	30
2.6.1	Istilah Resolusi Gambar Pixel	31
2.6.2	Tips Bersosialisasi dan Cara Mengukur pixel	31
2.6.3	Mengenal resolusi dalam video	32
2.6.4	Warna yang ada dalam Pixel	35
2.7	Analisis	36
2.7.1	Analisis Research and Development	36
2.7.2	Analisis Kelayakan	37
2.7.3	Metode Kuisisioner	38
2.7.4	Skala Likert	38
2.7.5	Pengolahan Hasil Data	39
BAB III METODE PENELITIAN		40
3.1	Profil Yayasan YMIC	40
3.2	Analisis Kebutuhan Video	40
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	40
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	41
3.3	Tahap Pra Produksi	43
3.3.1	Pengumpulan Data	43
3.3.2	Perancangan Ide dan Konsep	44

3.3.3	Perancangan Naskah/ Script	44
3.3.4	Perancangan Narasi	45
3.3.5	Standar Karakter	46
3.3.6	Storyboard	47
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		51
4.1	Tahap Produksi	51
4.1.1	Pembuatan Karakter dan Aset	51
4.1.3	Metode Testing	56
4.1.4	Aspek Penonton	57
BAB V PENUTUP		61
5.1	Kesimpulan	61
5.2	Saran	61
DAFTAR PUSTAKA		63



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jenis dan Spesifikasi Laptop HP	41
Tabel 3. 2 Jenis dan Spesifikasi Handphone Oppo A83	42
Tabel 3. 3 Jenis <i>Software</i> yang digunakan	42
Tabel 3. 4 Posisi peran dan nama	43
Tabel 3. 5 Script Video	44
Tabel 3. 6 Narasi dalam Video	46
Tabel 3. 7 Berikut tabel dari <i>storyboard</i> :	48
Tabel 4. 1 Aspek Penilaian Penonton	57
Tabel 4. 2 Aspek Penilaian Kelayakan Video	59

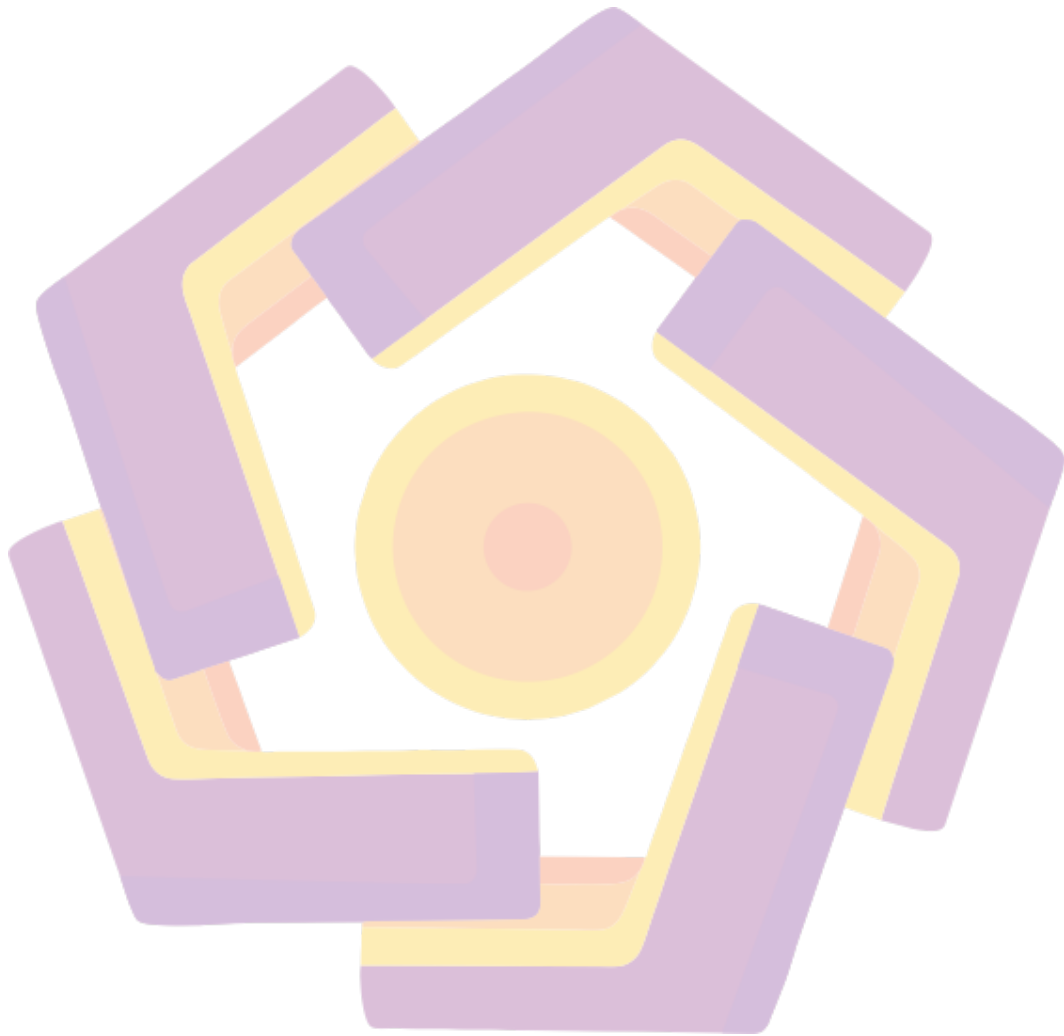


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh gambar solid drawing	14
Gambar 2. 2 Contoh gambar timing & spacing	15
Gambar 2. 3 Contoh gambar squash & Stretch	15
Gambar 2. 4 Contoh gambar antisipasi	15
Gambar 2. 5 Contoh gambar slow in & slow out	16
Gambar 2. 6 Contoh gambar arcs	16
Gambar 2. 7 Contoh gambar secondary action	16
Gambar 2. 8 Contoh gambar follow through & overlapping action	17
Gambar 2. 9 Contoh gambar straight ahead	17
Gambar 2. 10 Contoh gambar pose to pose	17
Gambar 2. 11 Contoh gambar staging	18
Gambar 2. 12 Contoh gambar exaggeration	18
Gambar 2. 13 Contoh gambar Format Video AVI	20
Gambar 2. 14 Contoh gambar Format Video MP4	21
Gambar 2. 15 Contoh gambar Format Video MPG	22
Gambar 2. 16 Contoh gambar Format Video 3GP	23
Gambar 2. 17 Contoh gambar Format Video WEBM	24
Gambar 2. 18 Contoh gambar Format Video MKV	25
Gambar 2. 19 Contoh gambar Format Video GIFV	26
Gambar 2. 20 Contoh gambar Format Video WMV	27
Gambar 2. 21 Contoh gambar Format Video FLV	28
Gambar 2. 22 Contoh gambar Format Video DAT	29
Gambar 2. 23 Contoh gambar Resolusi High Definition (HD) 720p	33
Gambar 2. 24 Contoh gambar tabel resolusi video	34
Gambar 3. 1 Sketsa karakter	47
Gambar 3. 2 Karakter	47
Gambar 3. 3 Aset Papan Tulis	47
Gambar 4. 1 Setting ukuran pada layer Adobe Illustrator	52
Gambar 4. 2 Desain awal pembuatan karakter	52
Gambar 4. 3 Hasil akhir desain karakter	53
Gambar 4. 4 Memisahkan setiap layer kerja pada Ai	53
Gambar 4. 5 Setting ukuran layer kerja di After Effect	54
Gambar 4. 6 Pembuatan Transisi di After Effect	54
Gambar 4. 7 Setting ukuran layer kerja di Ai	55
Gambar 4. 8 Pembuatan aset di Adobe Illustrator	55
Gambar 4. 9 Pembuatan aset di Adobe Illustrator	55
Gambar 4. 10 Setting Background	56
Gambar 4. 11 Setting ukuran layer kerja pada Ae	56

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

p	Presentasi
f	Jumlah responden
n	Jumlah responden keseluruhan



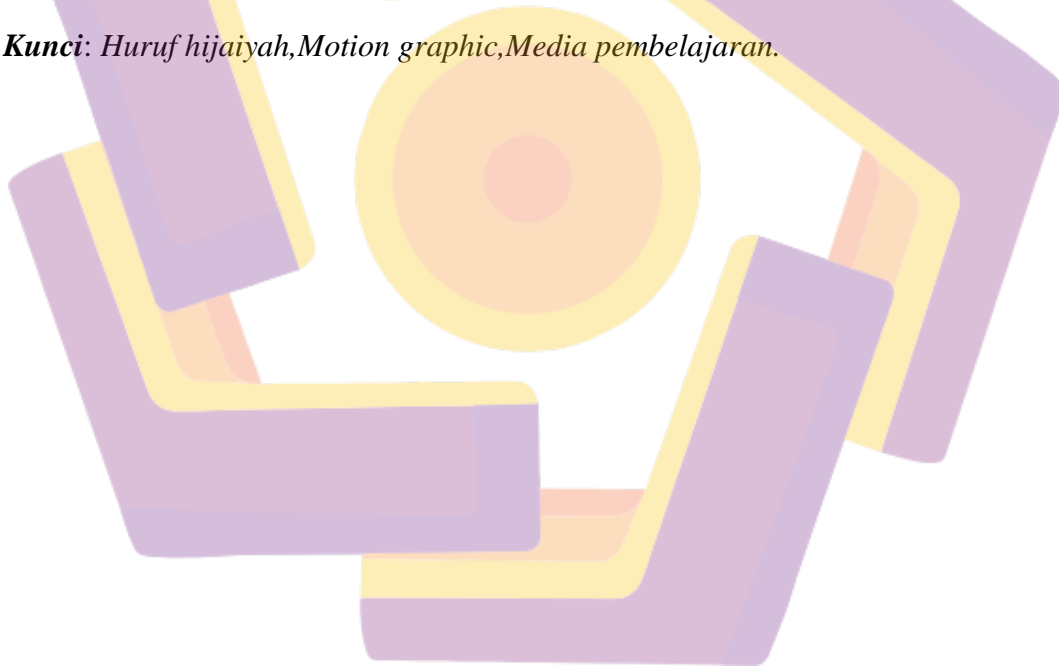
INTISARI

Pembelajaran Al-Qur'an sangat penting diberikan kepada anak sejak usia dini karena Al-Qur'an merupakan pedoman hidup bagi setiap umat muslim, oleh karena itu diperlukan perhatian khusus untuk mengajarkan Al-Qur'an kepada anak-anak dengan metode yang menyenangkan dan mudah dipahami agar anak memiliki minat dan keinginan untuk mempelajarinya. Belajar Al-Qur'an dimulai dari menghafal, menulis dan membaca huruf hijaiyah. Ada banyak cara dan metode yang dapat digunakan untuk mempermudah anak-anak memahami huruf hijaiyah salah satunya dengan video *motion graphic*.

Dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, penulis mengembangkan animasi sebagai media pembelajaran dengan materi dasar seperti belajar menghafal dan memahami huruf hijaiyah untuk anak usia 5 sampai 7 tahun. Dalam penelitian ini metodologi yang digunakan adalah *Triangulasi data*. Sehingga produk yang dikembangkan jadi, dapat dilakukan uji keefektifan produk tersebut.

Dari hasil olah tabel frekuensi untuk aspek kelayakan penonton memperoleh prosentase 83% dan pada aspek kelayakan video 87,6% yang artinya video pembelajaran berhasil memberikan kemudahan kepada anak dan guru dalam menyampaikan dan memahami materi yang disampaikan melalui video belajar menghafal huruf hijaiyah untuk anak usia 5 sampai 7 tahun.

Kata Kunci: Huruf hijaiyah, Motion graphic, Media pembelajaran.



ABSTRACT

Al-Qur'an learning is very important given to children from an early age because the Al-Qur'an is a way of life for every Muslim, therefore special attention is needed to teach the Al-Qur'an to children with fun and enjoyable methods. easy to understand so that children have an interest and desire to learn it. Learning the Qur'an starts with memorizing, writing and reading hijaiyah letters. There are many ways and methods that can be used to make it easier for children to understand hijaiyah letters, one of which is with motion graphic animation videos.

With the development of information and communication technology, the authors develop animation as a learning medium with basic materials such as learning to memorize and understand hijaiyah letters for children aged 5 to 7 years. In this study the methodology used is Triangulasi data. So that the product that is being developed can be tested for the effectiveness of the product.

From the results of processing the frequency table for the eligibility aspect of the audience, it obtained a percentage of 83% and for the video feasibility aspect 87.6%, which means that the learning videos have succeeded in making it easy for children and teachers to convey and understand the material conveyed through videos learning to memorize and understand hijaiyah letters for children ages 5 to 7 years.

Keyword: *Hijaiyah letters, Motion graphics, Learning media.*

