

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D  
“PENTINGNYA MENJAGA KEBERSIHAN” DENGAN  
PUPPET UNTUK TK SANTO YUSUP**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**GABRIEL BRAMAFERNANDES**

**19.11.2843**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D  
“PENTINGNYA MENJAGA KEBERSIHAN” DENGAN  
PUPPET UNTUK TK SANTO YUSUP**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**GABRIEL BRAMAFERNANDES**

**19.11.2843**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D “PENTINGNYA  
MENJAGA KEBERSIHAN” DENGAN PUPPET  
UNTUK TK SANTO YUSUP**

yang disusun dan diajukan oleh

**GABRIEL BRAMAFERNANDES**

**19.11.2843**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 18 September 2023

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom  
NIK. 190302215

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D “PENTINGNYA  
MENJAGA KEBERSIHAN” DENGAN PUPPET  
UNTUK TK SANTO YUSUP**

yang disusun dan diajukan oleh

**GABRIEL BRAMAFERNANDES**

**19.11.2843**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 September 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**

**NIK. 190302164**

**Raditya Wardhana, M.Kom**

**NIK. 190302208**

**Rizqi Suqma Kharisma, M.Kom**

**NIK. 190302215**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 18 September 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



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

**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Gabriel Bramafernandes  
NIM : 19.11.2843

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D “Pentingnya Menjaga Kebersihan” Dengan Puppet Untuk TK Santo Yusup.**

Dosen Pembimbing : Rizqi Sukma Kharisma, 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, tanpabantuan 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, 18 September 2023

Yang Menyatakan.

A 10,000 Rupiah postage stamp with a signature over it. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '10000', 'METERAI PERSEKUTUAN', and '2020A01 22664338'. The signature is in black ink and appears to be 'Gabriel Bramafernandes'.

Gabriel Bramafernandes

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur atas kesempatan yang telah Tuhan berikan dan dengantelah diselesaikannya skripsi ini. Saya mempersembahkan skripsi ini kepada :

1. Tuhan Yesus yang telah memberikan segala kebaikan dan karunia-Nya.
2. Kedua orang tua dan saudara saya tercinta yang telah memberi dukungan moral, mendoakan, dan selalu memperhatikan kesehatan saya di setiap kondisi.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang selalu membimbing dan mengarahkan.
4. Seluruh teman-teman 19 S1 IF 04, yang telah berjuang bersama selama perkuliahan ini.
5. Teman-teman gereja, organisasi, teman pernongkian subuh dan mabar dan banyak lagi 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 rahmat dan karunianya sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D “Pentingnya Menjaga Kebersihan” dengan Puppet Untuk TK Santo Yusup”. Skripsi ini membahas tentang perancangan media pembelajaran tentang pentingnya menjaga kebersihan.

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 kakak karna telah mendukung penuh yang selalu memenuhi kebutuhan saya serta yang selalu memberikan semangat dan motivasi kepada saya.
2. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom, selaku dosen pembimbing sayayang telah memberikan bimbingan dan *support* penuh dalam proses penulisan skripsi ini.
3. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dan mendukung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Yogyakarta, 18 September 2023

Gabriel Bramafernandes



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	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 .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 Dasar Teori .....	8
2.2.1 Pengertian Animasi 2D .....	8
2.2.2 Pengertian Puppet.....	8
2.2.3 Prinsip Dasar Animasi.....	8
2.2.3.1 Timing (Waktu) .....	9
2.2.3.2 Squash and stretch .....	10
2.2.3.4 Secondary Action (Gerakan Pelengkap).....	10
2.2.3.5 Slow In & Slow Out .....	11
2.2.3.6 Arcs (Lengkungan) .....	12
2.2.3.7 Appeal.....	12
2.3 Adobe illustrator. ....	13
2.4 Adobe Premiere Pro.....	13
2.5 After Effect .....	14
2.6 Teknik Pembuatan Puppet animasi .....	14
2.7 Tahap Perancangan Animasi.....	14
2.7.1 Pra-Produksi .....	14

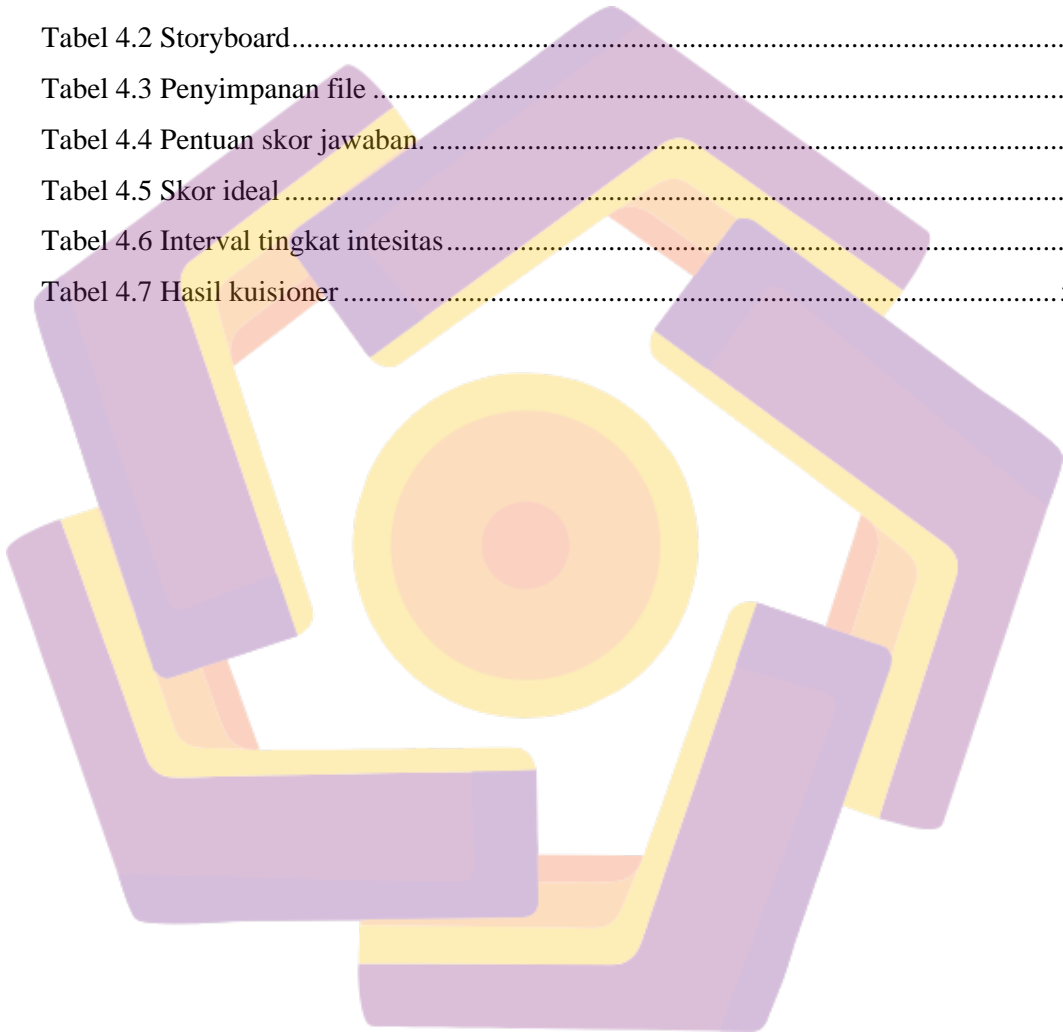


a. Script.....	15
b. Storyboard.....	15
c. Desain karakter .....	16
2.7.2 Produksi .....	16
a. Inbeetwen .....	17
b. Coloring .....	17
c. Pembuatan Layout .....	18
2.7.3 Pasca Produksi .....	18
a. Compositing .....	19
b. Editing .....	19
c. Rendering.....	19
d. Mastering.....	20
2.8 Skala Likert.....	21
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>22</b>
3.1 Taman Kanak-kanak Santo Yusup.....	22
3.1.1 Visi, Misi Dan Tujuan.....	22
3.2 Alur Penelitian.....	24
3.3 Alat dan Bahan .....	24
3.3.1 Analisis kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional .....	24
3.3.1.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras .....	25
3.3.1.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	25
3.4 Metode Pengumpulan Data .....	25
3.4.1 Observasi .....	26
3.4.2 Studi Literatur.....	26
3.5 Metode Pengujian.....	26
3.5.1 Populasi .....	26
3.5.2 Teknik Pengambilan Sampel .....	26
3.5.3 Kuisoner.....	27
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>30</b>
4.1 Pra produksi.....	30
4.1.1 Konsep.....	30
4.1.2 Naskah .....	30
4.1.3 Storyboard .....	33
4.2 Produksi.....	37

4.2.1	Produksi Desain Grafis.....	38
	a. Pembuatan Objek Grafis.....	38
	b. Pewarnaan (Coloring).....	40
	c. Penyimpanan Objek Grafis.....	42
	d. Penyimpanan File.....	43
	e. Proses recording dan pemotongan suara.....	47
4.3	Pasca produksi.....	48
	4.3.1 Compositing dan Editing.....	48
	4.3.1.1 Pembuatan Compositing.....	49
	4.3.1.2 Import file.....	49
	4.3.1.3 Animation.....	50
	4.3.1.4 Penambahan Audio Narasi dan Backsound.....	51
	4.3.1.5 Rendering.....	51
4.4	Metode pengujian.....	53
	a. Penentuan Skor Jawaban.....	53
	b. Skor Ideal.....	54
	c. Interval Tingkat Intensitas.....	54
	d. Hasil Kuisisioner.....	56
4.5	Implementasi.....	58
4.6	Dokumentasi.....	59
	<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>	<b>60</b>
5.1	Kesimpulan.....	60
5.2	Saran.....	60
	<b>REFERENSI.....</b>	<b>61</b>
	<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>63</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Skala alternatif jawaban .....	21
Tabel 2.2 Contoh pernyataan positif/negative .....	21
Tabel 3.1 Kebutuhan perangkat keras .....	25
Tabel 3.2 Kuisisioner .....	28
Tabel 4.1 Naskah .....	32
Tabel 4.2 Storyboard .....	37
Tabel 4.3 Penyimpanan file .....	43
Tabel 4.4 Pentuan skor jawaban. ....	53
Tabel 4.5 Skor ideal .....	54
Tabel 4.6 Interval tingkat intensitas .....	55
Tabel 4.7 Hasil kuisisioner .....	57s

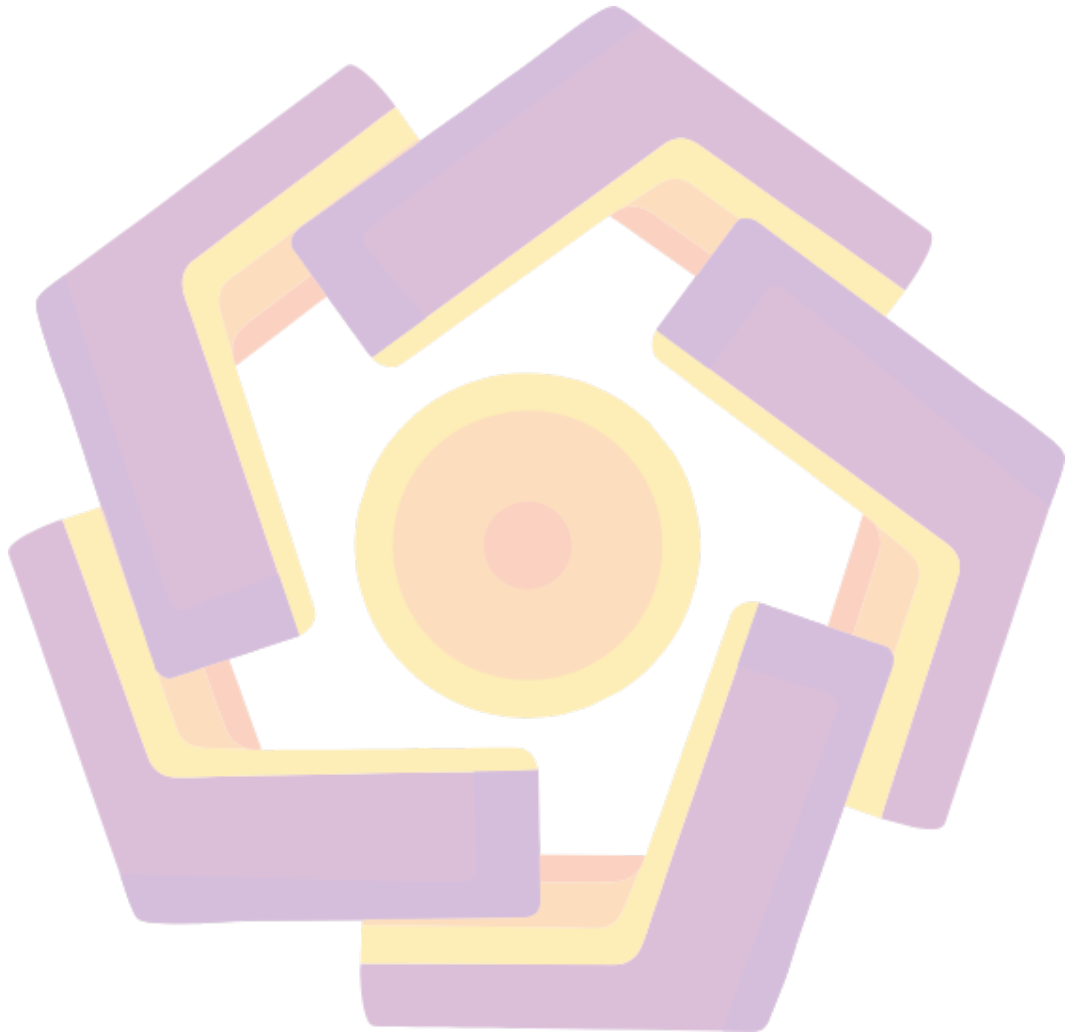


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh timing animasi .....	9
Gambar 2.3 Contoh squash and stretch animasi .....	10
Gambar 2.4 Contoh secondary action (Gerakan pelengkap) .....	11
Gambar 2.5 Contoh slow in & slow out.....	11
Gambar 2.6 Contoh arcs (lengkungan) .....	12
Gambar 2.7 Contoh appeal .....	13
Gambar 2.8 Contoh storyboard.....	15
Gambar 2.9 Contoh desain karakter animasi .....	16
Gambar 2.10 Contoh pembuatan layout .....	18
Gambar 3.1 Alur penelitian.....	24
Gambar 4.1 Pen tool .....	38
Gambar 4.2 Rectangle tool .....	39
Gambar 4.3 Ellipse tool .....	39
Gambar 4.4 Hasil pembuatan objek grafis.....	40
Gambar 4.5 Menentukan warna pada fill.....	41
Gambar 4.6 Hasil pewarnaan pada objek.....	42
Gambar 4.7 Penyimpanan format .png .....	42
Gambar 4.8 Penyimpanan format .ai .....	42
Gambar 4.9 Recording.....	47
Gambar 4.10 Pemotongan suara .....	48
Gambar 4.11 Pengaturan compositing .....	49
Gambar 4.12 Import file .....	49
Gambar 4.13 Animasi baju bersih.....	50
Gambar 4.14 Keyframe.....	50
Gambar 4.15 Penambahan audio .....	51
Gambar 4.16 Proses export .....	52
Gambar 4.17 Setting format.....	52
Gambar 4.18 Proses rendering.....	53
Gambar 4.18 Dokumentasi pemutaran video.....	59

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kuisisioner .....	.65
Lampiran 2. Dokumentasi di TK Santo Yusup.....	68



## INTISARI

TK Santo Yusup, mempunyai visi dan misi dalam membangun karakter anak-anak, salah satu dari visi misi TK Santo Yusup yaitu membiasakan perilaku cinta terhadap lingkungan. Dalam menerapkan itu, TK Santo Yusup juga memberikan program teori dan praktik pembiasaan cinta terhadap lingkungan melalui kegiatan rutin dan terprogram. Seiring jaman digital kepala sekolah TK Santo Yusup ibu Katarania Sripamulatsih menyampaikan bahwa para guru di TK Santo Yusup juga membutuhkan media literasi digital sebagai salah satu inovasi dalam proses mengajar.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membuat animasi 2D pentingnya menjaga kebersihan dengan Puppet untuk TK Santo Yusup. Alur dari penelitian ini terdiri dari Pra Produksi, Produksi, Pasca Produksi dan evaluasi.

Untuk hasil penelitian ini dilakukan uji kelayakan dengan menggunakan kuisiner terhadap 30 orang responden. Untuk mengolah data kuisiner ini menggunakan skala likert. Hasil dari uji kelayakan ini mendapatkan persentase 89,4% yang berarti “Sangat Baik” Animasi 2D sebagai media edukasi di TK Santo Yusup ini dapat membantu guru di TK Santo Yusup untuk memberikan edukasi tentang pentingnya menjaga kebersihan dengan media literasi digital.

**Kata kunci:** Animasi 2D, puppet, edukasi, literasi digital.

## **ABSTRACT**

*Santo Yusup Kindergarten, has a vision and mission in building children's character, one of the vision and mission of Santo Yusup Kindergarten is to get used to loving the environment. In implementing this, Santo Yusup Kindergarten also provides theoretical and practical programs for habituation of love for the environment through routine and programmed activities. Along with the digital era, the principal of Santo Yusup Kindergarten, Mrs. Katarania Sripamulatsih, said that teachers at Santo Yusup Kindergarten also need digital literacy media as an innovation in the teaching process.*

*This research aims to design and create a 2D animation of the importance of maintaining cleanliness with the puppet for Santo Yusup Kindergarten. The flow of this research consists of Pre-Production, Production, Post-Production and evaluation.*

*For the results of this study, a feasibility test was carried out using a questionnaire for 30 respondents. To process this questionnaire data using a Likert scale. The results of this feasibility test obtained a percentage of 89.4% which means "Very Good" 2D animation as an educational media at Santo Yusup Kindergarten can help teachers at Santo Yusup Kindergarten to provide education about the importance of maintaining cleanliness with digital literacy media.*

***Keywords: 2D animation, puppet, education, digital literacy.***