

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI PEMBELAJARAN
PROSES TERJADINYA PELANGI DI TK ABA PERUMNAS
CONDONGCATUR DENGAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI



disusun oleh

Rini Susilawati

14.11.7903

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI PEMBELAJARAN
PROSES TERJADINYA PELANGI DI TK ABA PERUMNAS
CONDONGCATUR DENGAN MOTION GRAPHIC**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
Mencapai gelar sarjana
Pada program studi Informatika



disusun oleh
Rini Susilawati
14.11.7903

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI PEMBELAJARAN PROSES TERJADINYA PELANGI DI TK ABA PERUMNAS CONDONGCATUR DENGAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rini Susilawati

14.11.7903

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 agustus 2018

Dosen Pembimbing,


Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI PEMBELAJARAN PROSES TERJADINYA PELANGI DI TK ABA PERUMNAS CONDONGCATUR DENGAN MOTION GRAPHIC

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rini Susilawati

14.11.7903

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 agustus 2018

Susunan Dewan Penguji


Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Ike Verawati, M.Kom
NIK. 190302237

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 agustus 2018

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, 27 Agustus 2018

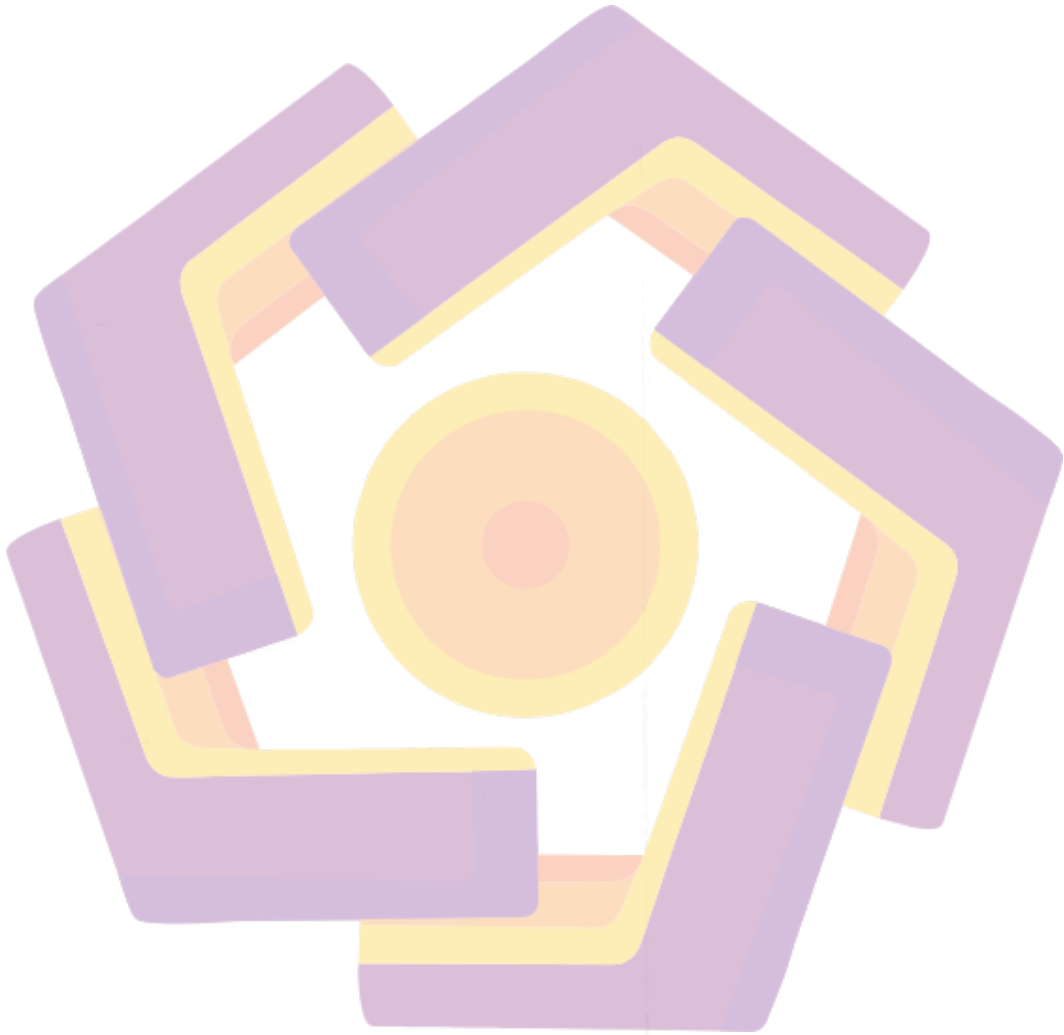


Rini Susilawati

NIM. 14.11.7903

MOTTO

Hidup adalah lelucon yang baru saja dimulai. (W.S. Gilbert)



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamiin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan taufik, hidayah dan inayah-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam juga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa zaman yang beradab ke muka bumi. Dalam kesempatan ini, penulis ingin mengutarakan isi hati penulis kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, yaitu:

1. Kedua orang tua penulis. Bapak Masnun dan Ibu Halimah yang setiap hari tanpa lelah selalu mendoakan dan memberi dukungan yang luar biasa kepada penulis. Memberikan kekuatan terbesar ketika penulis sedang berada di titik jenuh. Terimakasih banyak, pah, mah, untuk segala dukungannya.
2. Kedua kakak (Titi yuliandari dan Ani Murbawati) serta adik (Eva silviana) . terimakasih untuk doa dan dukungannya kepada penulis serta terimakasih telah menjadi tim hura hura bagi penulis.
3. Pak Mei P Kurniawan, M.Kom yang telah membimbing penulis dengan sabar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Serta kepada semua dosen Amikom yang telah memberikan ilmunya kepada penuli.
4. Pihak TK ABA PERUMNAS Condongcatur yang bersedia untuk bekerjasama dalam penelitian dan mempermudah penulis.

5. Astriyani Rahmawati sahabat terbaik yang selalu jadi alarm pagi buat bimbingan. Mensupport di segala kondisi. Terimakasih banyak ☺
6. Sarah nadia khoirunisa sahabat dari jamannya masih jadi kecambah di jogja. Yang selalu bawel ngajak kerjain skripsi bareng, daftar sidang bareng, dan tentunya wisuda sama sama. terimakasih banyak nyet ☺
7. Kontrakan yanto (liza, medita, kiki). Spesialis tim hura hura yang kalau gak ada kalian gak rame ☺
8. Kontrakan kece (lawita, sinta, Ridha) selalu memberi semangat dan masukan ketika lagi dawn. Terimakasih banyak.
9. Teman teman dan semua pihak yang tidak dapatdi sebutkan satu per satu yang sudah bersedia membantuk dan mensupport penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Alloh SWT tang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, serta inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Animasi Pembelajaran Proses Terjadinya Pelangi di TK ABA Perumnas Condongcatur dengan Motion Graphic ”.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Proses penyusunan hingga selesainya laporan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Maka dari itu, sebagai rasa hormat penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Kedua orang tua, kedua kakak, dan adik atas dukungannya selama ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Sudarmawan, M.T., selaku Ketua Program Studi S1-Informatika

Universitas Amikom Yogyakarta.

5. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
6. Segenap Dosen dan staf Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama masa perkuliahan.
7. Teman-teman 14-S1TI-05 yang telah memberikan pengalaman selama satu kelas bersama.
8. Pihak TK ABA Perumnas Condongcatur yang telah memberikan kemudahan selama proses penelitian.
9. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis serta pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 30 Agustus 2018

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	iii
PENGERSAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
ABSTRACT	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.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4

1.6.2 Metode Perancangan	4
1.6.3 Metode Implementasi	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Konsep Dasar Multimedia	11
2.2.1 Pengertian Multimedia	11
2.2.2 Elemen – elemen Multimedia	11
2.3 Video	12
2.3.1 Pengertian Video	12
2.3.2 Standar Video	12
2.4 Media Pembelajaran	14
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran	14
2.4.2 Jenis – jenis Media	15
2.4.3 Manfaat Media Pembelajaran	16
2.5 Animasi	17
2.5.1 Pengertian Animasi	17
2.5.2 Jenis Animasi	17
2.5.3 Tahapan Dalam Pembuatan Video	22
2.6 Motion Graphic	28
2.6.1 Pengertian Motion Graphic	28
2.6.2 Sejarah Motion Graphic	28
2.6.3 Cara Kerja Motion Graphic	29

BAB III METODE PENELITIAN.....	30
3.1 Sejarah TK ABA Perumnas Condongcatu.....	30
3.2 Visi Misi TK ABA Perumnas Condongcatu.....	31
3.2.1 Visi TK ABA Perumnas Condongcatu.....	31
3.2.2 Misi TK ABA Perumnas Condongcatu.....	31
3.2.3 Logo TK ABA Perumnas Condongcatu.....	31
3.2.4 Struktur Kepengurusan Satuan Lembaga.....	32
3.2.5 Tugas Pokok Personalia.....	33
3.2.6 Alamat Dan Peta Lokasi TK ABA Perumnas Condongcatu.....	34
3.3 Analisis Kebutuhan.....	35
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	35
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	36
3.4 Perancangan.....	37
3.4.1 Tema Atau Topik.....	37
3.4.2 Perancangan Konsep.....	38
3.4.3 Pengumpulan Data.....	38
3.4.4 Analisis Data.....	39
3.4.5 Storyboard.....	39
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	47
4.1 Produksi.....	47
4.1.1 Pembuatan Design.....	47
4.1.2 Pewarnaan (Coloring).....	49
4.2 Tahapan Pasca Produksi.....	51

4.2.1 Compositing	51
4.2.2 Render Video Compositing	58
4.2.3 Menambahkan Backsound	58
4.3 Hasil Akhir Video Animasi	60
4.4 Metode Testing	63
BAB V PENUTUP	67
4.3 Kesimpulan	67
4.4 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	71

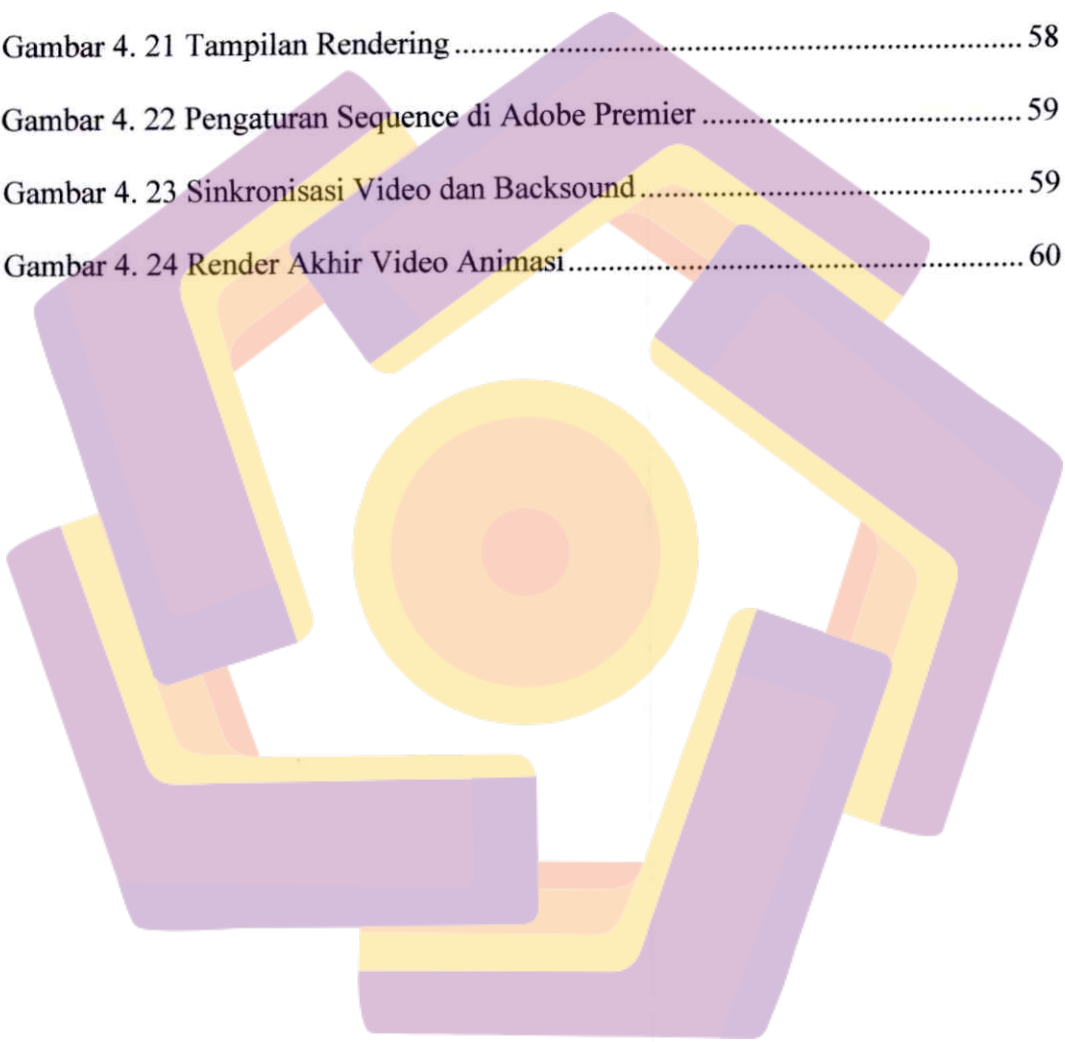
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian.....	7
Tabel 2.2 Skala Jawaban	27
Tabel 3. 1 Struktur Kepengurusan TK ABA Perumnas Condongcatur	32
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Keras <i>Hardware</i>	36
Tabel 3. 3 Kebutuhan Perangkat Lunak <i>Software</i>	37
Tabel 3. 4 Storyboard	39
Tabel 4. 1 Hasil Objek Design	50
Tabel 4. 2 Hasil Akhir Video Infografis	60
Tabel 4. 3 Bobot Pilihan Jawaban.....	63
Tabel 4. 4 Interval	64
Tabel 4. 5 Pertanyaan Kuisisioner	64
Tabel 4. 6 Perhitungan Bobot Nilai Kuisisioner	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo TK ABA Perumnas Condongcatur	31
Gambar 3.2 Jl. Sawo Kecil Gempol Baru Condongcatur, Kec. Depok, Kab. Sleman, Prov. Daerah Istimewa Yogyakarta	35
Gambar 3.3 Lokasi TK yang beralamat di Jalan Wijaya Kusuma Masjid Muhajirin, Perumnas Condongcatur	35
Gambar 4. 1 <i>Pen Tool</i>	47
Gambar 4. 2 <i>Shape Tool</i>	47
Gambar 4. 3 <i>Direct Selection Tool</i>	48
Gambar 4. 4 <i>Tampilan New Document</i>	48
Gambar 4. 5 Hasil Design Menggunakan <i>Pen Tool</i> dan <i>Direct Selection</i>	49
Gambar 4. 6 Tampilan Hasil Coloring	49
Gambar 4. 7 Tampilan Situs Deepindovoice.com	51
Gambar 4. 8 Membuat New Composition	52
Gambar 4. 9 Import Format .AI	52
Gambar 4. 10 Import Design Sesuai Scene	53
Gambar 4. 11 Penganimasi Scene 1	54
Gambar 4. 12 Penganimasian Scene 2	54
Gambar 4. 13 Penganimasian Scene 3	55
Gambar 4. 14 Penganimasian Scene 4	55
Gambar 4. 15 Penganimasian Scene 5	56
Gambar 4. 16 Penganimasian Scene 6	56

Gambar 4. 17 Penganimasian Scene 7	57
Gambar 4. 18 Penganimasian Scene 8	57
Gambar 4. 19 Penganimasian Audio Narasi	57
Gambar 4. 20 Setting Rendering	58
Gambar 4. 21 Tampilan Rendering	58
Gambar 4. 22 Pengaturan Sequence di Adobe Premier	59
Gambar 4. 23 Sinkronisasi Video dan Backsound	59
Gambar 4. 24 Render Akhir Video Animasi	60



INTISARI

Seiring dengan perkembangan teknologi saat ini yang semakin pesat, computer sebagai manifestasi pemikiran dari perkembangan jaman memiliki banyak manfaat bagi kehidupan manusia dalam berbagai bidang. khususnya pada bidang informasi, edukasi, bisnis dan komunikasi. Misalnya saja pada bidang pembelajaran (edukasi), kita bisa memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini untuk membuat produk yang dapat berguna bagi banyak pihak, salah satunya adalah *motion graphics* sebagai salah satu media penyampai informasi yang marak di gunakan saat ini.

Motion Graphics adalah percabangan dari Seni Desain Graphics yang merupakan penggabungan dari, Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan menggunakan teknik Animasi. *Motion Graphics* terdiri dari dua kata, *Motion* yang berarti Gerak dan *Graphics* atau yang sering kita kenal dengan istilah Grafis. Dari asal muasal pengertian dua kata tersebut, bisa dikatakan bahwa *Motion Graphics*, juga dapat disebut dengan istilah Grafis Gerak.

Disini penulis ingin menjelaskan bagaimana proses terjadinya pelangi sebagaimana adalah tema dari kurikulum TK ABA Perumnas Condongcatur menggunakan video pembelajaran dengan teknik *motion graphic*. Dengan cara belajar yang berbeda ini, di harapkan dapat menjadi produk dengan daya tarik tersendiri bagi adik adik TK ABA Perumnas condongcatur untuk memahami bagaimana proses terjadinya pelangi dengan cara yang lebih menyenangkan.

Kata Kunci: *Teknologi, motion graphics, proses terjadinya pelangi*

ABSTRACT

Along with the current rapid development of technology, computer as a thinking manifestation of the era development has the many benefits for human life in various sectors. particularly in the areas of information, education, business and communications. For example, in the sector of learning. (read : education), we can take advantage of current technological developments to create products that can be useful for many sides, one of the form of era development nowadays is called *Motion Graphics* that used to know as one of the media transmitter of information that rampant in use today.

Motion Graphics is a branching of Graphics Design Art which is an amalgamation of, Illustration, Typography, Photography and Videography using Animation technique. Motion Graphics consists of two words, Motion which means move or actions and Graphics we used to know as Graphical. From the origin of the meaning of these two words, it can be said that Motion Graphics also could be called with the term Graphical Moves.

Here the author wants to explain the process of “How Rainbow can be Happened” for the theme of the curriculum TK ABA Perumnas Condongcatur using video learning with motion graphic techniques. With this different way of learning, it’s hopefully can be a product with its own charm for students of TK ABA Perumnas Condongcatur to easily understand how the process of rainbow happened in a more fun way to explain.

Keyword: Technology, Motion graphics, How Rainbow Happened