

**ANALISIS DAN PERANCANGAN ANIMASI 2D PENGENALAN
AKSARA JAWA MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHICS**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

SURYO BASKORO AJI

18.11.2162

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**ANALISIS DAN PERANCANGAN ANIMASI 2D PENGENALAN
AKSARA JAWA MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHICS**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Informatika



disusun oleh

SURYO BASKORO AJI

18.11.2162

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN ANIMASI 2D PENGENALAN
AKSARA JAWA MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHICS**

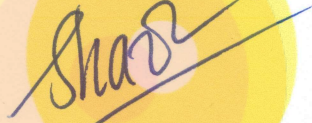
yang disusun dan diajukan oleh

Suryo Baskoro Aji

18.11.2162

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Agustus 2024

Dosen Pembimbing,



Sharazita Dyah Anggita, M.Kom

NIK. 190302285

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN ANIMASI 2D PENGENALAN
AKSARA JAWA MENGGUNAKAN TEKNIK MOTION GRAPHICS**

yang disusun dan diajukan oleh

Suryo Baskoro Aji

18.11.2162

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Agustus 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom

NIK. 190302281

Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom

NIK. 190302391

Sharazita Dyah Anggita, M.Kom

NIK. 190302285

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Agustus 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Suryo Baskoro Aji
NIM : 18.11.2162

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Analisis dan Perancangan Animasi 2D Pengenalan Aksara Jawa Menggunakan Teknik Motion Graphics

Dosen Pembimbing : Sharazita Dyah Anggita, 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, 13 Agustus 2024

Yang Menyatakan,

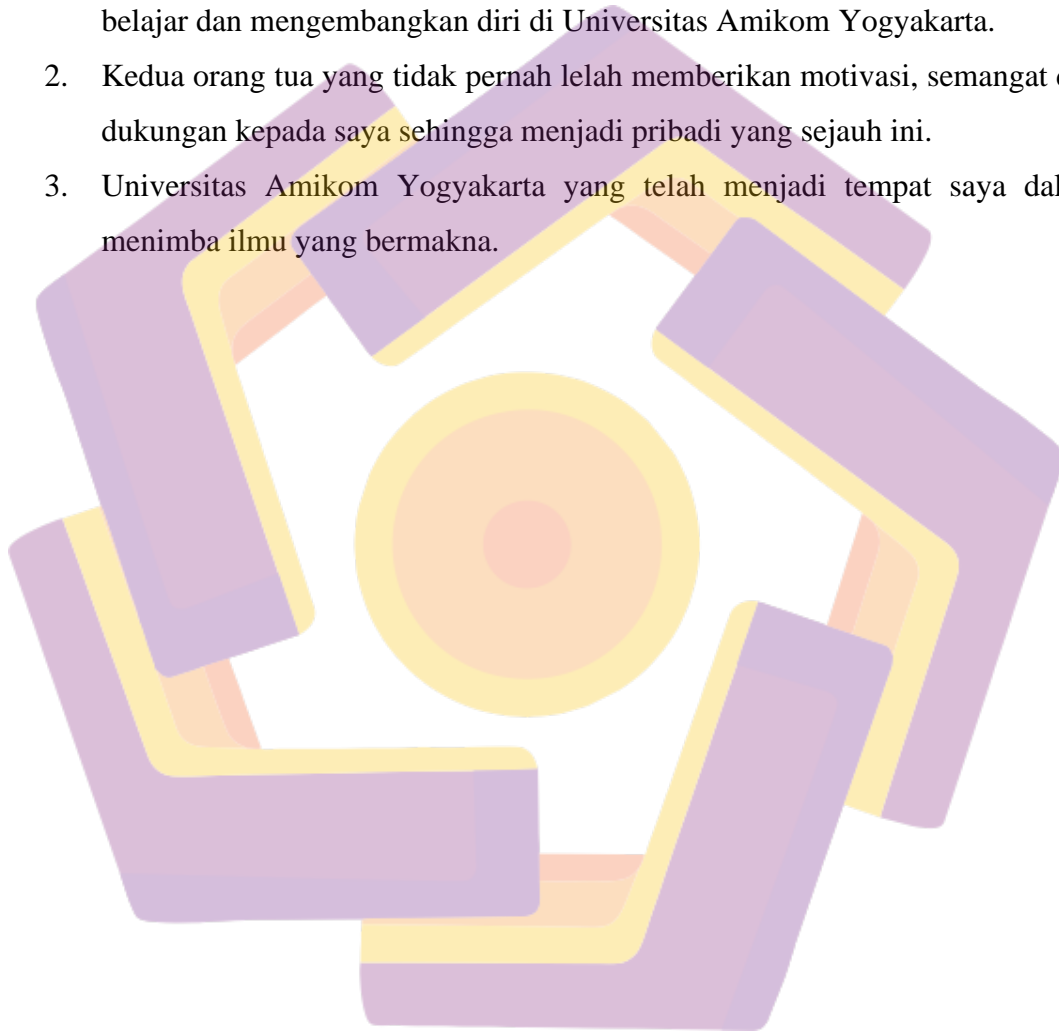


Suryo Baskoro Aji

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, Tugas Akhir Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk belajar dan mengembangkan diri di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Kedua orang tua yang tidak pernah lelah memberikan motivasi, semangat dan dukungan kepada saya sehingga menjadi pribadi yang sejauh ini.
3. Universitas Amikom Yogyakarta yang telah menjadi tempat saya dalam menimba ilmu yang bermakna.



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul *"Analisis Dan Perancangan Animasi 2D Pengenalan Aksara Jawa Menggunakan Teknik Motion Graphics"* dengan sebaik-baiknya. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, serta doa dari berbagai pihak. Dengan ketulusan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Amikom Yogyakarta, Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM periode 2021 – 2025 yang telah memberikan kesempatan saya untuk dapat menimba ilmu di Universitas Amikom.
2. Ibu Windha Mega Pradnya Duhita, M.Kom. selaku ketua Jurusan Informatika Universitas AMIKOM beserta dosen dan staff yang senantiasa memberi bantuan dan kemudahan selama menyelesaikan tugas akhir Skripsi.
3. Ibu Sharazita Dyah Anggita, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan masukan yang sebaik mungkin sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Bapak Gento Wibowo dan Ibu Fitri Wijayanti dan seluruh keluarga yang telah memberikan doa dan dukungan baik moril maupun materil serta terus memberikan semangat dalam penulisan Skripsi.

Semoga segala bentuk bantuan yang telah penulis terima dari seluruh pihak diatas menjadi amal yang berkah dan mendapat limpahan balasan dari Allah SWT serta Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 13 Agustus 2024

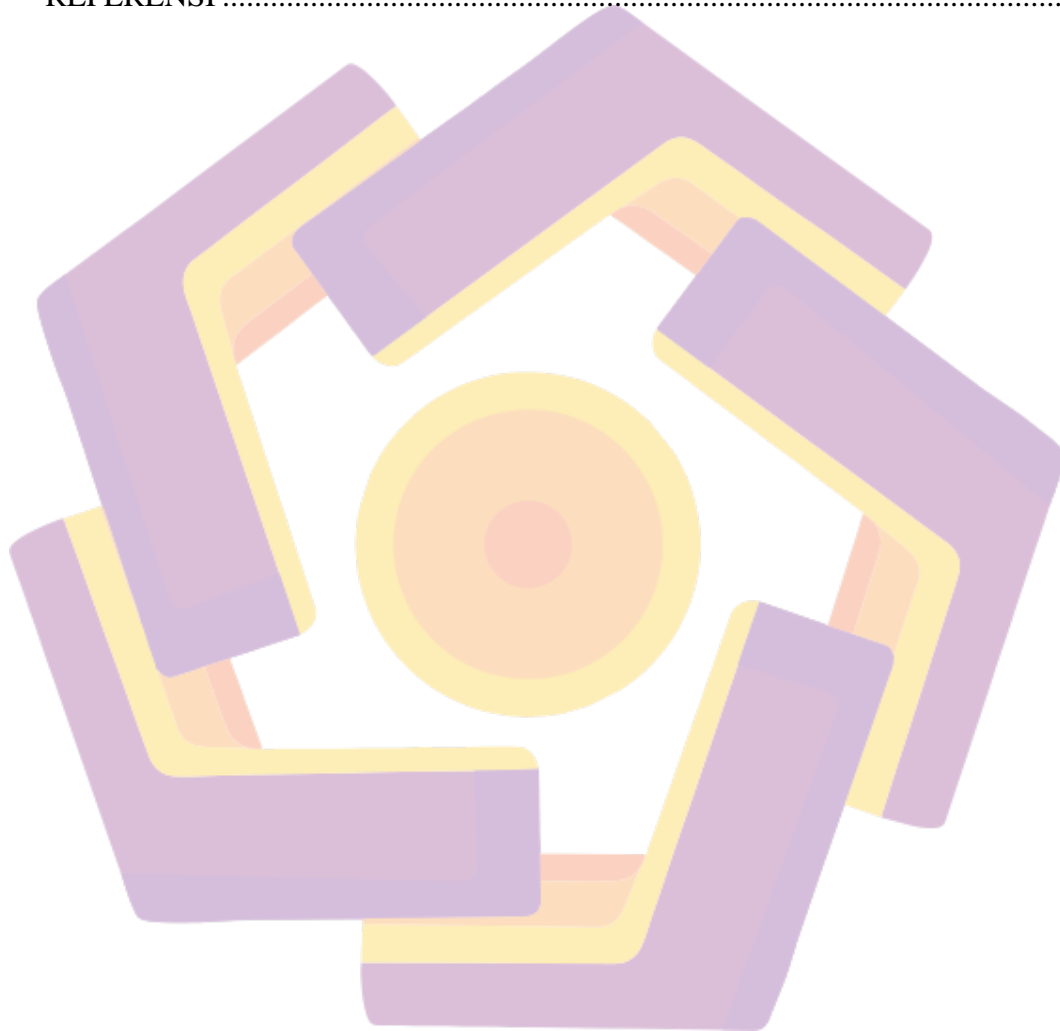
Penulis,

Suryo Baskoro Aji

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
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	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 Animasi 2D	11
2.2.2 Media Pembelajaran.....	11
2.2.3 Keunggulan Animasi 2D.....	11
2.2.4 Animasi Motion Graphic	12
2.2.5 Tahapan Produksi Animasi	12
2.2.6 Adobe Illustrator	13
2.2.7 Adobe After Effect.....	13
2.2.8 Adobe Premiere Pro	13
2.2.9 Adobe Audition.....	14
2.2.10 Bahasa Jawa	14
2.2.11 Aksara Jawa	14
BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1 Objek Penelitian.....	16
3.2 Alur Penelitian	16
3.3 Alat dan Bahan.....	18

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	25
4.1. Pra Produksi Animasi	25
4.2. Produksi Animasi.....	28
4.3. Pasca Produksi	33
BAB V PENUTUP	39
5.1 Kesimpulan	39
5.2 Saran	39
REFERENSI	40



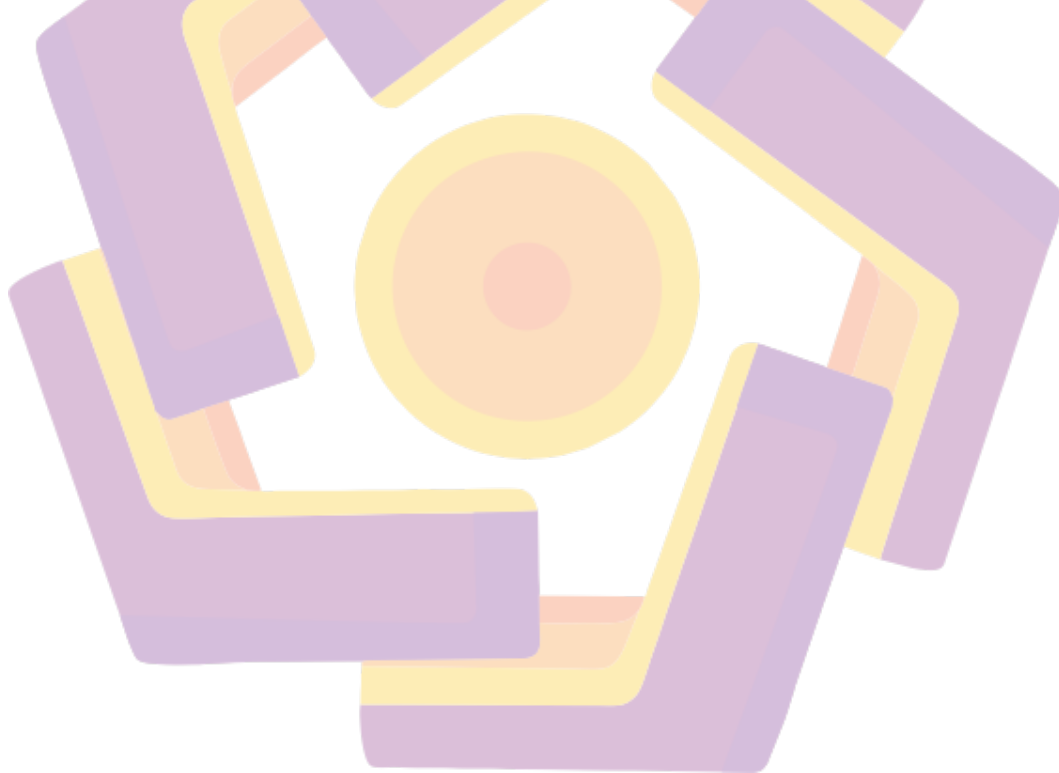
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Keaslian Penelitian	7
Tabel 3.1. Spesifikasi Personal Computer Yang Digunakan	19
Tabel 3.2. Aplikasi Yang Digunakan Dalam Merancang Animasi.....	19
Tabel 3.3. Instrumen <i>Alpha Testing</i> (Ahli Media).....	20
Tabel 3.4. Pedoman Pemberian Skor Ahli Media.....	21
Tabel 3.5. Pedoman Konversi Skor Ahli Media Menjadi Data Kualitatif.....	21
Tabel 3.6. Instrumen <i>Beta Testing</i> (Guru)	22
Tabel 3.7. Pedoman Pemberian Skor Guru.....	23
Tabel 3.8. Pedoman Konversi Skor <i>Beta Testing</i> Menjadi Data Kualitatif	23
Tabel 3.9. Bahan Penelitian	24
Tabel 4.1. <i>Storyboard</i> Animasi	27
Tabel 4.2. Hasil Uji Validasi Ahli Media	34
Tabel 4.3. Hasil Uji <i>Beta Testing</i> (Guru).....	36



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Aksara Jawa Legena.....	15
Gambar 3.1. Alur Penelitian	17
Gambar 4.1. Buku Sinau Basa Jawa Kelas 4	26
Gambar 4.2. Pembuatan Aset <i>Main Character</i>	29
Gambar 4.3. Pembuatan Aset <i>Background</i>	29
Gambar 4.4. Pemberian Kerangka Pada Animasi.....	30
Gambar 4.5. Menganimasikan Materi Aksara Jawa	31
Gambar 4.6. Perekaman Suara dan Pengeditan <i>Character</i>	31
Gambar 4.7. Penggabungan Suara dan Animasi.....	32
Gambar 4.8. Proses <i>Rendering</i> Animasi	33
Gambar 4.9. Dokumentasi Observasi Penggunaan Animasi 1	37
Gambar 4.10. Dokumentasi Observasi Penggunaan Animasi 2	37



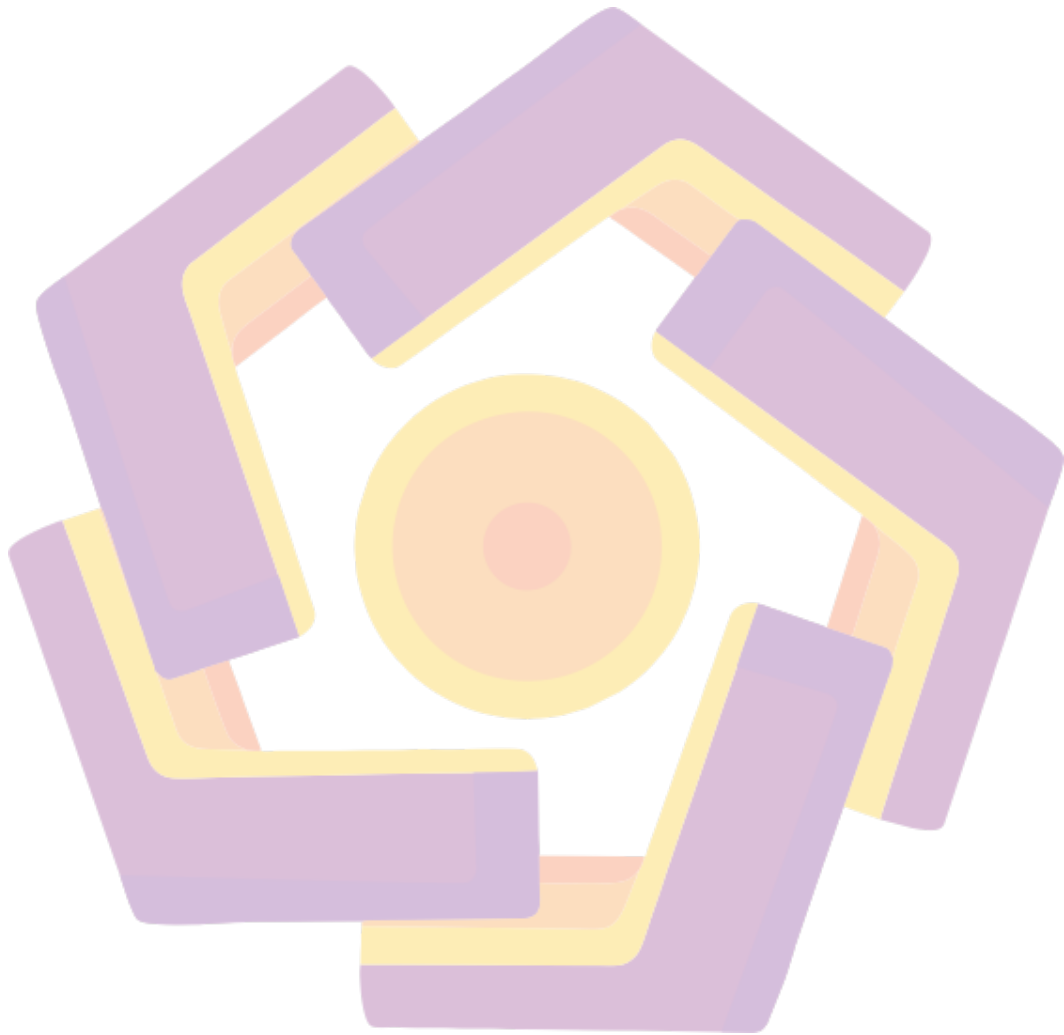
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil Obyek Penelitian	44
Lampiran 2. Instrumen Validasi Ahli Media	45
Lampiran 3. Instrumen <i>Beta Testing</i>	48
Lampiran 4. Hasil Uji Ahli Media	51
Lampiran 5. Hasil Uji <i>Beta Testing</i> (Guru)	54
Lampiran 6. Surat Ijin Penelitian	57
Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian	58
Lampiran 8. <i>Storyboard</i> Animasi	59

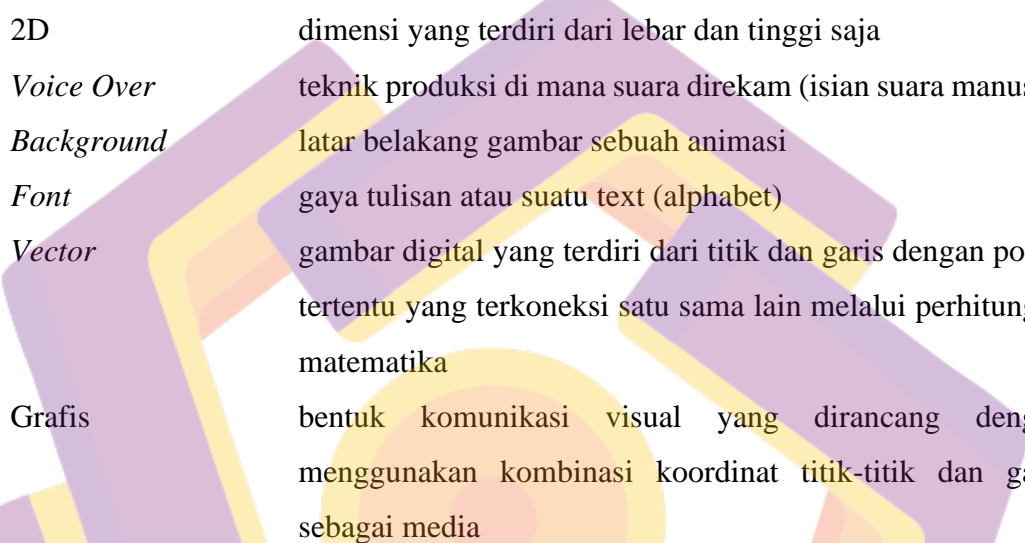


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

AE	Adobe After Effect
AI	Adobe Illustrator



DAFTAR ISTILAH



<i>Motion Graphic</i>	gabungan media visual antara bahasa film dan desain grafis
Animasi	karya tangan (gambar) yang bergerak
<i>Storyboard</i>	papan cerita yang menggambarkan alur cerita
Legena	aksara jawa dasar tanpa pasangan maupun tanda baca
2D	dimensi yang terdiri dari lebar dan tinggi saja
<i>Voice Over</i>	teknik produksi di mana suara direkam (isian suara manusia)
<i>Background</i>	latar belakang gambar sebuah animasi
<i>Font</i>	gaya tulisan atau suatu text (alphabet)
<i>Vector</i>	gambar digital yang terdiri dari titik dan garis dengan posisi tertentu yang terkoneksi satu sama lain melalui perhitungan matematika
Grafis	bentuk komunikasi visual yang dirancang dengan menggunakan kombinasi koordinat titik-titik dan garis sebagai media

INTISARI

Analisis dan perancangan ini bertujuan untuk mengetahui kualitas produk animasi *motion graphic* dilihat dari kelayakan dan kesesuaian terhadap kegiatan belajar bahasa Jawa siswa kelas 4 SD N 1 Bantul, terkhususnya materi baca dan tulis aksara Jawa. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tahapan pra-produksi, produksi, dan pasca produksi. Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan instrumen angket bersama dengan dosen yang berperan sebagai ahli media dan guru sebagai penilai *Beta Testing*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa animasi *motion graphic* tentang baca dan tulis aksara Jawa mendapatkan rata-rata skor penilaian dari ahli media sebesar 4,69 dan masuk dalam kategori "Sangat Layak". Sedangkan penilaian dari *beta testing* yang dilakukan oleh guru bahasa Jawa, animasi *motion graphic* mendapatkan rata-rata skor sebesar 4,75 dan masuk dalam kategori "Sangat Baik". Kedua hasil uji tersebut menunjukkan bahwa animasi *motion graphic* dapat digunakan untuk pembelajaran kelas 4 SD N 1 Bantul. Observasi penerapan animasi menunjukkan siswa lebih antusias dan aktif dalam mengikuti intruksi.

Pada akhir pengembangan, animasi mendapat beberapa saran dari ahli media dan guru. Saran dari ahli media adalah perlu adanya *subtitle* dan logo instansi. Sedangkan guru bahasa Jawa memberikan saran agar durasi animasi diperpanjang dan ditambahkan lebih banyak kata penyemangat untuk siswa. Kedua saran tersebut digunakan sebagai referensi pada tahap distribusi animasi. Selanjutnya animasi di unggah pada *platform youtube* agar dapat dimanfaatkan ke banyak pihak yang membutuhkan.

Kata kunci: animasi, *motion graphic*, tahapan produksi, bahasa Jawa, aksara Jawa.

ABSTRACT

This analysis and design aims to determine the quality of motion graphic animation products in terms of feasibility and suitability for Javanese language learning activities of 4th grade students of SD N 1 Bantul, especially the material of reading and writing Javanese script. This research was carried out using pre-production, production and post-production stages. The data collection technique in this study used a questionnaire instrument together with lecturers who acted as media experts and teachers as Beta Testing assessors.

The results showed that the motion graphic animation on reading and writing Javanese characters received an average assessment score from media experts of 4.69 and fell into the "Very Good" category. While the assessment of beta testing conducted by Javanese language teachers, motion graphic animations get an average score of 4.75 and fall into the "Very Good" category. Both test results show that the motion graphic animation can be used for learning grade 4 SD N 1 Bantul. Observations of the application of animation show that students are more enthusiastic and active in following instructions.

At the end of the development, the animation received some suggestions from media experts and teachers. Suggestions from media experts are the need for subtitles and agency logos. Meanwhile, the Javanese language teacher suggested that the duration of the animation be extended and more words of encouragement for students be added. Both suggestions were used as references at the animation distribution stage. Furthermore, the animation is uploaded on the YouTube platform so that it can be utilized by anyone who need it.

Keyword: *animation, motion graphics, production stages, Javanese language, Javanese script.*