

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D UNTUK PENDIDIKAN  
ANAK USIA DINI TENTANG MENANGGULANGI MASALAH  
KESEHARIAN KELOMPOK BELAJAR MASYITHOH 6  
MAGELANG JAWA TENGAH**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Faisal Rahman Pandiangan**

**19.21.1435**

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

**2020**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D UNTUK PENDIDIKAN  
ANAK USIA DINI TENTANG MENANGGULANGI MASALAH  
KESEHARIAN KELOMPOK BELAJAR MASYITHOH 6  
MAGELANG JAWA TENGAH**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagai persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

**Faisal Rahman Pandiangan**

**19.21.1435**

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

**2020**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D UNTUK PENDIDIKAN  
ANAK USIA DINI TENTANG MENANGGULANGI MASALAH  
KESEHARIAN KELOMPOK BELAJAR MASYITHOH 6  
MAGELANG JAWA TENGAH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Faisal Rahman Pandiangan**

**19.21.1435**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal

**Dosen Pembimbing,**

**Mei P. Kurniawan, M.Kom.**

**NIK. 190302187**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D UNTUK PENDIDIKAN  
ANAK USIA DINI TENTANG MENANGGULANGI MASALAH  
KESEHARIAN KELOMPOK BELAJAR MASYITHOH 6**

**MAGELANG JAWA TENGAH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Faisal Rahman Pandiangan**

**19.21.1435**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Bernadhed, M.Kom.**

**NIK. 190302243**

**Ibnu Hadi Purwanto, M.Kom.**

**NIK. 190302390**

**Mei P. Kurniawan, M.Kom.**

**NIK. 190302187**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal

**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, 21 Juli 2020



Faisal Rahman Pandiangan

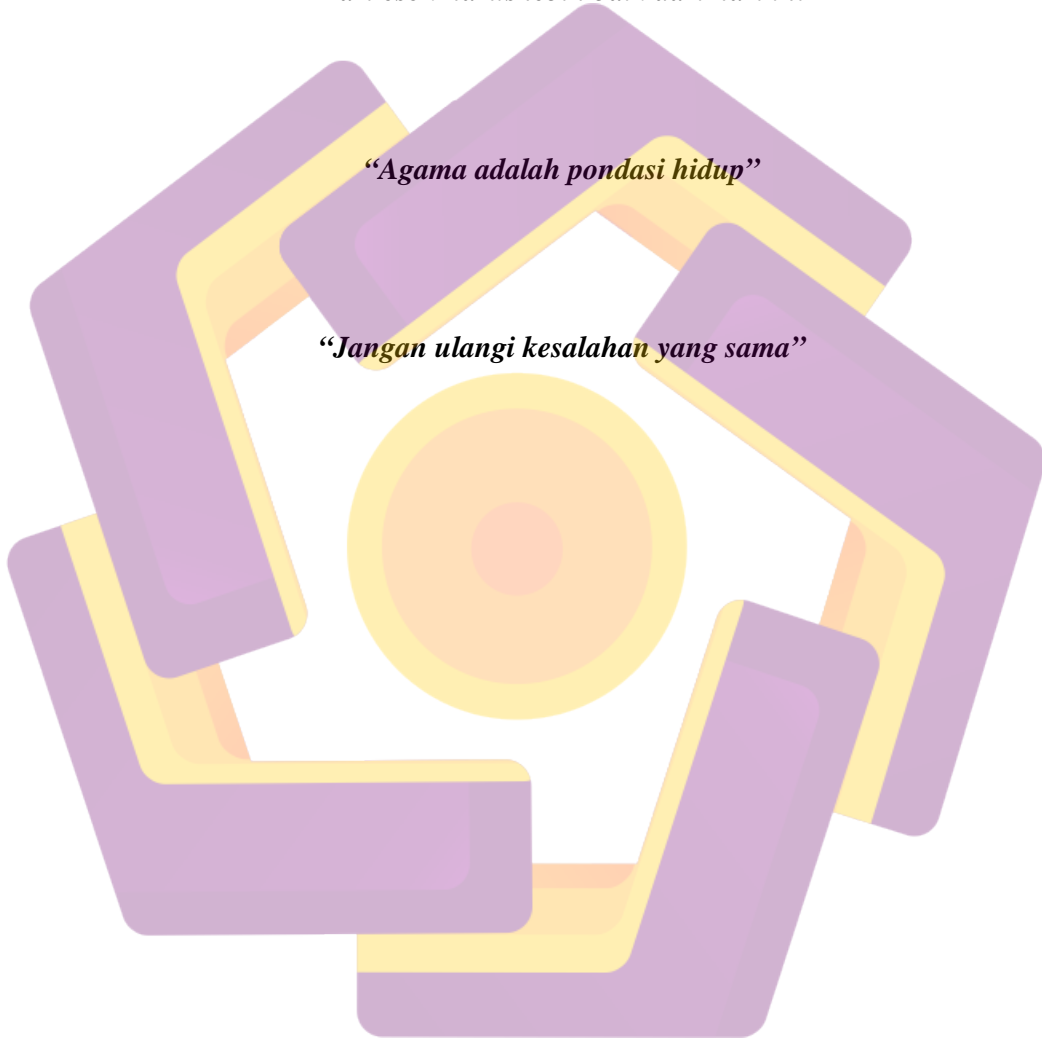
NIM. 19.21.1435

## MOTTO

*“Hari esok harus lebih baik dari hari ini”*

*“Agama adalah pondasi hidup”*

*“Jangan ulangi kesalahan yang sama”*



## PERSEMBAHAN

Pada halaman persembahan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada berbagai pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan masukan, semangat, nasihat kepada penulis agar skripsi ini dapat segera terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan rasa syukur alhamdulillah saya khaturkan :

1. Kepada Allah SWT, karena hanya atas izin, karunia, serta ridho-Nya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Kepada kedua orang tua, Ayah dan Ibu yang selalu memberikan doa, semangat, dan nasihat yang tiada henti untuk terselesaikannya skripsi beserta kesuksesan penulis di masa yang akan datang.
3. Kepada adik penulis yang selalu memberikan omelan supaya segera di selesaikan skripsi ini.
4. Kepada teman-teman kos yang juga merupakan teman SMA penulis di mana mereka selalu bertanya kapan wisuda kepada penulis.
5. Kepada dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dalam mengerjakan skripsi.
6. Kepada teman-teman se angkatan 12-S1TI-12 yang selama masa kuliah telah memberikan banyak kenangan dan pembelajaran.

## KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha penyang, kiranya pantas bagi penulis untuk mengucapkan syukur atas segala berkah limpahan rahmat-Nya penulis di berikan kesempatan, kesehatan, dan waktu untuk menyelesaikan skripsi ini. Salawat dan salam tidak lupa kami haturkan kepada Baginda Nabi Besar Rasulullah Muhammad S.A.W yang mana beliau merupakan rahmat bagi semesta alam.

Pengerjaan skripsi yang berjudul **Perancangan Dan Pembuatan Animasi 2D Untuk Pendidikan Anak Usia Dini Tentang Menanggulangi Masalah Keseharian Kelompok Belajar Masyithoh 6 Magelang Jawa Tengah** dapat terselesaikan dengan bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada beliau-beliau yang telah membantu penulis dalam penelitian penulis dari awal hingga akhirnya dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam pengerjaan skripsi ini masih banyak kekurangan, baik dalam penggunaan Bahasa maupun teknik penyajian naskah. Oleh karena itu, dengan segala kekurangan yang ada kami harapkan kritik dan saran dari pembaca supaya kedepan kami dapat memberikan yang terbaik.

Akhir kata, harapan yang sangat besar dari kami bahwa terselesaikannya naskah ini dapat memberi manfaat kepada pembaca sekalian. Semoga tulisan ini dapat memberi andil dalam memajukan pendidikan masyarakat Indonesia agar kedepan kita menjadi bangsa yang besar, berdikari, dan maju.



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR DIAGRAM.....</b>	<b>xiv</b>
<b>INTISARI.....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>9</b>
2.1 Tinjauan Pustaka.....	9
2.2 Definisi Animasi.....	10

2.2.1	Pengertian Animasi.....	10
2.2.2	Prinsip Dasar Animasi.....	11
2.2.2.1	<i>Squash and Stretch</i> .....	13
2.2.2.2	<i>Anticipation</i> .....	13
2.2.2.3	<i>Staging</i> .....	14
2.2.2.4	<i>Straight Ahead and Pose to Pose</i> .....	15
2.2.2.5	<i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	16
2.2.2.6	<i>Slow In and Slow Out</i> .....	17
2.2.2.7	<i>Arcs</i> .....	18
2.2.2.8	<i>Secondary Action</i> .....	19
2.2.2.9	<i>Timing</i> .....	19
2.2.2.10	<i>Appeal</i> .....	20
2.2.2.11	<i>Exaggeration</i> .....	21
2.2.2.12	<i>Solid Drawing</i> .....	21
2.3	Proses Pembuatan Film Animasi.....	22
2.3.1	Pra Produksi.....	22
2.3.2	Produksi.....	22
2.3.3	Pasca Produksi.....	22
2.4	Perangkat Lunak Yang Digunakan ( <i>Software</i> ).....	23
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>25</b>
3.1	Gambaran Umum.....	25
3.1.1	Sejarah Kelompok Belajar Masyithoh 6 Magelang.....	25
3.1.2	Visi dan Misi.....	25
3.2	Analisis Peluang.....	26
3.2.1	Hasil Observasi.....	26
3.2.2	Hasil Wawancara.....	26
3.2.3	Analisa SWOT.....	28
3.2.4	Peluang.....	29
3.2.5	Solusi Yang Dipilih.....	29
3.3	Analisis Kebutuhan.....	30

3.4 Perancangan.....	35
3.4.1 Pra Produksi.....	35
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>52</b>
4.1 Produksi.....	52
4.1.1 Pembuatan Karakter.....	52
4.1.2 Pembuatan Naskah.....	55
4.1.3 Pembuatan Background.....	56
4.2 Pasca Produksi.....	58
4.2.1 Penganimasian.....	58
4.2.2 Dubbing.....	59
4.2.3 Composition.....	60
4.2.4 Rendering.....	62
4.2.5 Testing.....	63
<b>BAB V KESIMPULAN.....</b>	<b>71</b>
5.1 Kesimpulan.....	71
5.2 Saran.....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>73</b>

## DAFTAR TABEL

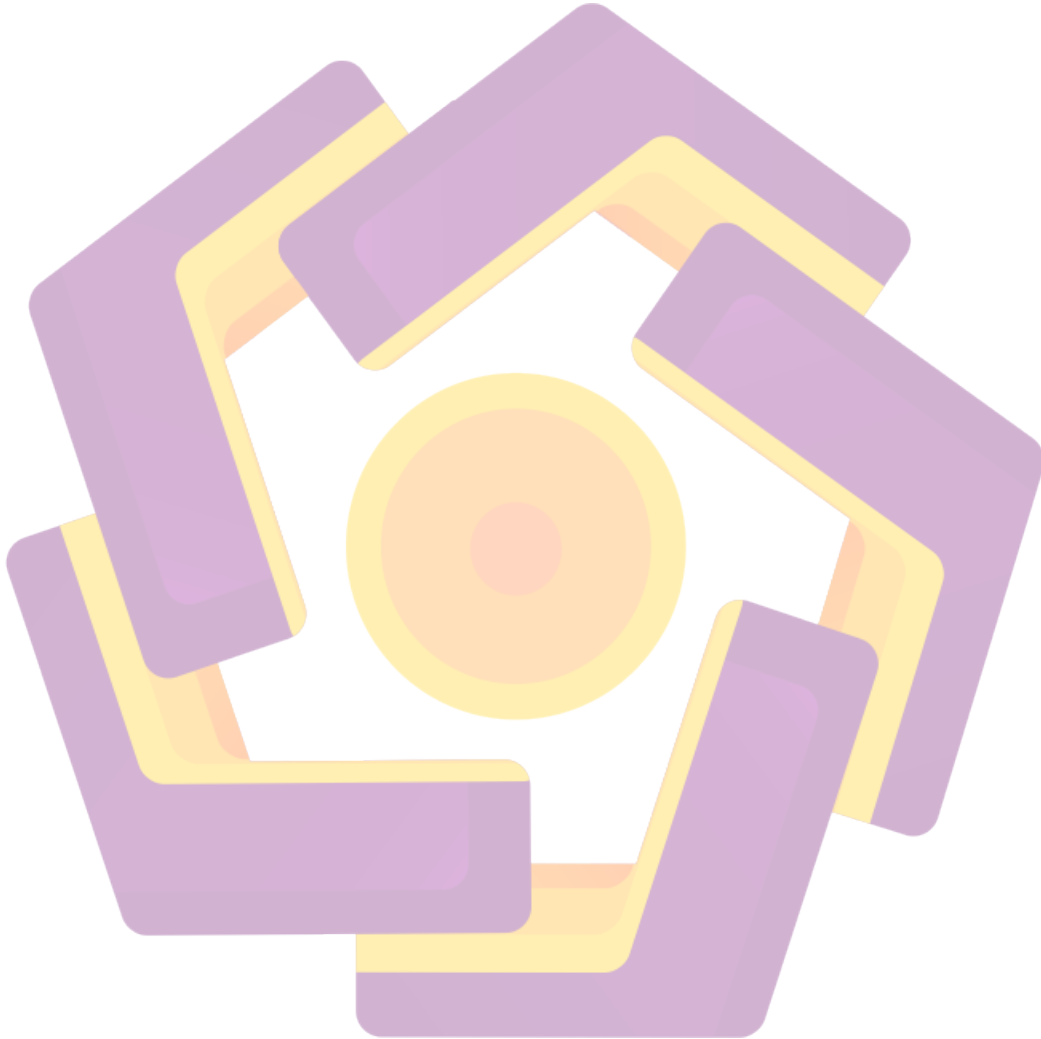
3.1	Analisis SWOT.....	28
3.2	Perangkat Keras Pembuatan.....	30
3.3	Perangkat Keras Pengguna.....	31
3.4	Storyboard “Safety First”.....	47
4.1	Karakter.....	53
4.2	Testing Alpha Ahli.....	64
4.3	Testing Alpha Perbaikan.....	65
4.4	Testing Beta Pihak Sekolah.....	66
4.5	Testing Beta Audience 1.....	67
4.6	Testing Beta Audience 2.....	67
4.7	Testing Beta Audience 1 Setelah Perbaikan.....	68
4.8	Testing Beta Audience 2 Setelah Perbaikan.....	68

## DAFTAR GAMBAR

2.1	Contoh <i>Squash and Stretch</i> .....	13
2.2	Contoh <i>Anticipation</i> .....	14
2.3	Contoh <i>Staging</i> .....	15
2.4	Contoh <i>Straight Ahead</i> .....	15
2.5	Contoh <i>Pose to Pose</i> .....	16
2.6	Contoh <i>Follow Through</i> .....	17
2.7	Contoh <i>Overlapping Action</i> .....	17
2.8	Contoh <i>Slow In Slow Out</i> .....	18
2.9	Contoh <i>Arcs</i> .....	19
2.2	Contoh <i>Secondary Action</i> .....	19
2.11	Contoh <i>Timing and Spacing</i> .....	20
2.12	Animasi Jepang.....	20
2.13	Animasi Amerika.....	20
2.14	Contoh <i>Exaggeration</i> .....	21
2.15	Contoh <i>Solid Drawing</i> .....	21
3.2	Script “Safety First”.....	42
4.1	Karakter dalam <i>T Pose</i> .....	55
4.2	Naskah.....	56
4.3	Background Rumah.....	57
4.4	Background Sekolah.....	57
4.5	Penganimasian.....	58
4.6	Memotong <i>File Dubbing</i> .....	59
4.7	<i>Dubbing</i> .....	60
4.8	<i>Project Setting</i> .....	61
4.9	<i>Composition</i> .....	61
4.10	<i>Rendering</i> .....	62
4.11	Hasil Awal.....	69
4.12	Hasil Perbaikan.....	69

## DAFTAR DIAGRAM

3.1	Diagram Scene “Safety First”.....	39
-----	-----------------------------------	----



## INTISARI

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh maraknya tayangan yang sangat tidak ramah untuk anak-anak dibawah umur. Tayangan televisi merupakan hiburan paling murah yang masyarakat Indonesia bisa nikmati tanpa melihat status sosial. Namun, murah saja tidak cukup menjamin *content* tayangan tersebut layak ditonton masyarakat luas terutama anak dibawah umur. Pengawasan yang ketat sangat diperlukan mengingat anak-anak dibawah umur masih belum bisa membedakan baik dan buruk dari isi *content* tayangan tersebut. Hal ini semakin diperparah dengan adanya sebagian anak yang kedua orang tuanya bekerja sehingga sang anak dititipkan kepada kerabat atau nenek-kakeknya. Orang tua yang tidak memperdulikan dan memberi pengawasan pada tontonan anak juga menambah permasalahan ini.

Penelitian ini bertujuan untuk membuat tayangan 2 dimensi yang tidak saja ramah untuk anak dibawah umur, namun juga memberikan berbagai macam pengajaran yang bisa dijadikan sebagai bentuk edukasi untuk generasi muda. Tayangan yang akan dibuat diharapkan mampu membantu orang tua dalam mengajari anak-anak mereka bagaimana menaggulangi masalah keseharian yang akan mereka hadapi ketika tidak ada kehadiran orang yang lebih tua disekitar mereka.

Masih banyaknya orang tua dan lingkungan yang sering tidak memperdulikan *content* tayangan televisi dapat mengakibatkan berbagai masalah dikemudian hari. Hal ini tidak bisa dianggap masalah ringan karena dampak dari tayangan televisi yang buruk akan mempengaruhi kualitas manusia yang menontonnya.

**Kata Kunci** : Tayangan televisi, Content Tayangan, Pendidikan, Pengawasan, Hiburan, Bimbingan.

## ABSTRACT

*This research is motivated by the rise of impressions that are very unfriendly for underage children. Television shows are the cheapest entertainment that Indonesian people can enjoy without seeing social status. However, cheap is not enough to guarantee that the broadcast content is worth watching by the general public, especially underage children. Strict supervision is very necessary considering that underage children still cannot distinguish good and bad from the content of the display content. This is compounded by the presence of some children whose parents work so that the child is entrusted to relatives or grandparents. Parents who do not care and supervise the spectacle of children also add to this problem.*

*This study aims to create 2-dimensional impressions that are not only friendly for minors, but also provide various types of teaching that can be used as a form of education for the younger generation. Impressions that will be made are expected to be able to help parents teach their children how to cope with the daily problems they will face when there is no presence of older people around them.*

*There are still many parents and the environment that often ignores television broadcast content can cause various problems in the future. This cannot be considered a minor problem because the impact of poor television shows will affect the quality of the people watching it.*

**Keywords :** *Television Shows, Content Impressions, Education, Supervision, Entertainment, Guidance.*