

**PEMBUATAN ANIMASI PEMBELAJARAN 2D PADA SISWA
KELAS 1 SDN 1 SUNGAI PULAU DENGAN MATERI POKOK
PENGENALAN HURUF DAN MEMBACA KATA
SEDERHANA
SKRIPSI**

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



disusun oleh
NOVAN ANDIKA SHIYAMO
21.11.3967

Kepada
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**PEMBUATAN ANIMASI PEMBELAJARAN 2D PADA SISWA
KELAS 1 SDN 1 SUNGAI PULAU DENGAN MATERI POKOK
PENGENALAN HURUF DAN MEMBACA KATA
SEDERHANA**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika



disusun oleh

NOVAN ANDIKA SHIYAMO

21.11.396

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI PEMBELAJARAN 2D PADA SISWA
KELAS 1 SDN 1 SUNGAI PULAU DENGAN MATERI POKOK
PENGENALAN HURUF DAN MEMBACA KATA
SEDERHANA**

yang disusun dan diajukan oleh

Novan Andika Shiyamo

21.11.3967

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Mei 2025

Dosen Pembimbing,



Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302281

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN ANIMASI PEMBELAJARAN 2D PADA SISWA KELAS 1 SDN 1 SUNGAI PULAU DENGAN MATERI POKOK PENGENALAN HURUF DAN MEMBACA KATA SEDERHANA

yang disusun dan diajukan oleh

Novan Andika Shiyamo

21.11.3967

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Mei 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Pramudhita Ferdiansyah, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302409

Agung Nugroho, M.Kom
NIK. 190302242

Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302281

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Mei 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Novan Andika Shiyamo

NIM : 21.11.3967

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBUATAN ANIMASI PEMBELAJARAN 2D PADA SISWA KELAS 1 SDN 1
SUNGAI PULAU DENGAN MATERI POKOK PENGENALAN HURUF DAN
MEMBACA KATA SEDERHANA**

Dosen Pembimbing : Muhammad Tofa Nurcholis, S.Kom., 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, 21 Mei 2025

Yang Menyatakan,



Novan Andika Shiyamo

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, skripsi ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan, dan cinta yang tiada henti dalam setiap langkah kehidupan penulis. Kepada dosen pembimbing serta seluruh dosen Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membimbing dan membagikan ilmu selama masa studi, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Tak lupa, penulis persembahkan karya ini kepada adik, keluarga besar, dan sahabat-sahabat terbaik yang senantiasa memberikan semangat dan motivasi dalam proses penyusunan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada siswa-siswi dan guru kelas 1 SDN 1 Sungai Pulau yang telah menjadi bagian penting dalam pelaksanaan penelitian ini. Semoga karya ini dapat memberikan manfaat dan menjadi langkah awal dalam pengembangan media pembelajaran digital yang kreatif dan edukatif.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *“Pembuatan Animasi Pembelajaran 2D untuk Mengembangkan Media Pembelajaran Digital pada Siswa Kelas 1 SDN 1 Sungai Pulau dengan Materi Pokok Pengenalan Huruf dan Membaca Kata Sederhana Menggunakan Teknik Animasi Path.”*

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan, seluruh dosen Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman berharga selama masa perkuliahan, serta kepada kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan doa, semangat, dan dukungan penuh tanpa henti.

Penulis juga mengucapkan terima kasih teman-teman, serta sahabat yang selalu mendampingi dalam proses penyusunan skripsi ini, dan juga kepada guru dan kepala sekolah serta siswa kelas 1 SDN 1 Sungai Pulau yang telah membantu dalam proses pengujian media pembelajaran. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang berkepentingan dan menjadi kontribusi kecil dalam pengembangan media pembelajaran digital di sekolah dasar.

Yogyakarta, 21 Mei 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	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.....	4
2.1. Studi Literatur	4

2.2.	Dasar Teori.....	11
2.2.1.	Multimedia	11
2.2.2.	Animasi dengan Teknik <i>Path</i>	13
2.2.3.	<i>Motion Graphics</i>	14
2.2.4.	Animasi 2D	14
2.2.5.	Adobe Illustrator	15
2.2.6.	Adobe After Effects.....	15
2.2.7.	Adobe Premiere Pro	16
2.2.8.	Metode Penelitian Kualitatif	17
2.2.9.	<i>Storyboard</i>	17
2.2.10.	Naskah.....	18
2.2.11.	Pra Produksi	18
2.2.12.	Produksi	18
2.2.13.	Pasca Produksi	18
2.2.14.	Kuisisioner.....	18
BAB III	METODE PENELITIAN.....	20
3.1	Objek Penelitian.....	20
3.1.1.	SD Negeri 1 Sungai Pulau	20
3.2.	Alur Penelitian	21
3.2.1.	Identifikasi Masalah	22
3.2.2.	Pengumpulan Data	22
3.2.3.	Analisa Kebutuhan	22
3.2.4.	Tahapan Produksi Animasi	22
3.2.5.	Uji Coba	24
3.2.6.	Kesimpulan	24

3.3.	Alat dan Bahan.....	25
3.3.1.	Alat.....	25
3.3.2.	Bahan.....	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		27
4.1.	Identifikasi Masalah	27
4.2.	Pengumpulan Data	27
4.2.1.	Wawancara.....	27
4.2.2.	Observasi.....	28
4.3.	Analisis Kebutuhan	29
4.3.1.	Kebutuhan Fungsional	29
4.3.2.	Kebutuhan Non-fungsional	29
4.4.	Tahap Produksi Animasi.....	29
4.4.1.	Pra Produksi	30
4.4.2.	Produksi	36
4.4.3.	Pasca Produksi	37
4.5.	Uji Coba	39
4.5.1.	Pengujian Video.....	39
4.5.2.	<i>Pre-Test</i> dan <i>Post Test</i>	40
4.5.3.	Kuesioner Guru	42
4.5.4.	Kuesioner Pendapat Ahli.....	44
BAB V PENUTUP.....		46
5.1	Kesimpulan	46
5.2	Saran.....	46
REFERENSI		48
LAMPIRAN.....		52

DAFTAR TABEL

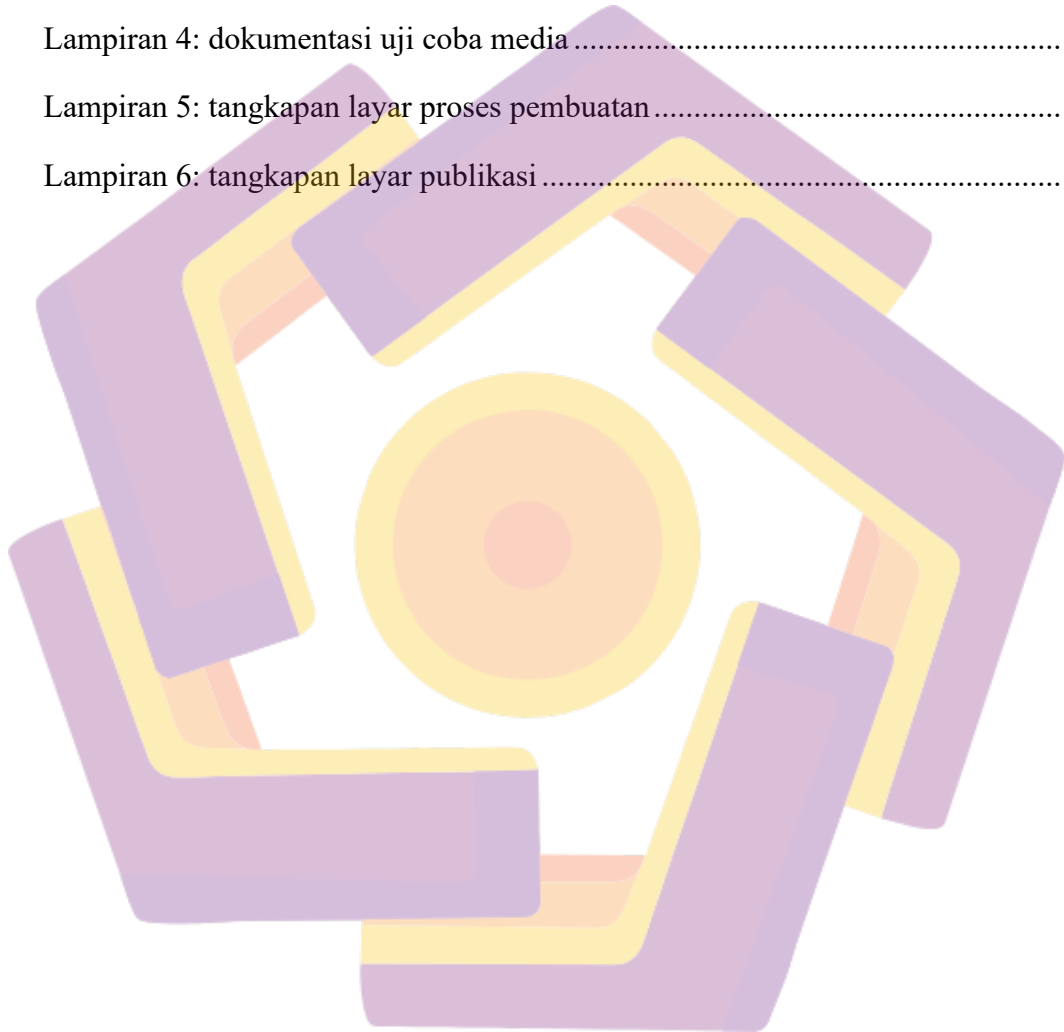
Tabel 2.1 Keaslian Penelitian.....	6
Tabel 3.1 Perangkat keras	25
Tabel 3.2 Audio Pendukung.....	26
Tabel 4.1 Wawancara.....	27
Tabel 4.1 Wawancara (lanjutan)	28
Tabel 4.2 Kemampuan baca siswa	28
Tabel 4.3 <i>storyline</i>	30
Tabel 4.3 <i>storyline</i> (lanjutan)	31
Tabel 4.3 <i>storyline</i> (lanjutan)	32
STORYBOARD.....	32
Tabel 4.5 Pengujian video.....	40
Tabel 4.6 hasil tes.....	41
Tabel 4.7 kuesioner guru.....	43
Tabel 4.8 Pendapat ahli	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Multimedia	11
Gambar 2.2. Animasi	12
Gambar 2.3 Animasi dengan teknik <i>path</i>	14
Gambar 2.4 Animasi 2D	15
Gambar 2.5 Adobe illustrator.....	15
Gambar 2.6 After effects.....	16
Gambar 2.7 Adobe premiere pro.....	16
Gambar 2.8 storyboard.....	17
Gambar 3.1. Alur penelitian.....	21
Gambar 4.1 Sketsa	35
Gambar 4.2 desain vektor	35
Gambar 4.3 bg 1.....	36
Gambar 4.4 bg 2.....	36
Gambar 4.5 <i>layout</i> 1	36
Gambar 4.6 <i>layout</i> 2.....	36
Gambar 4.7 <i>Animating</i>	37
Gambar 4.8 <i>editing</i>	38
Gambar 4.9 rendering.....	38
Gambar 4.10 publishing.....	39

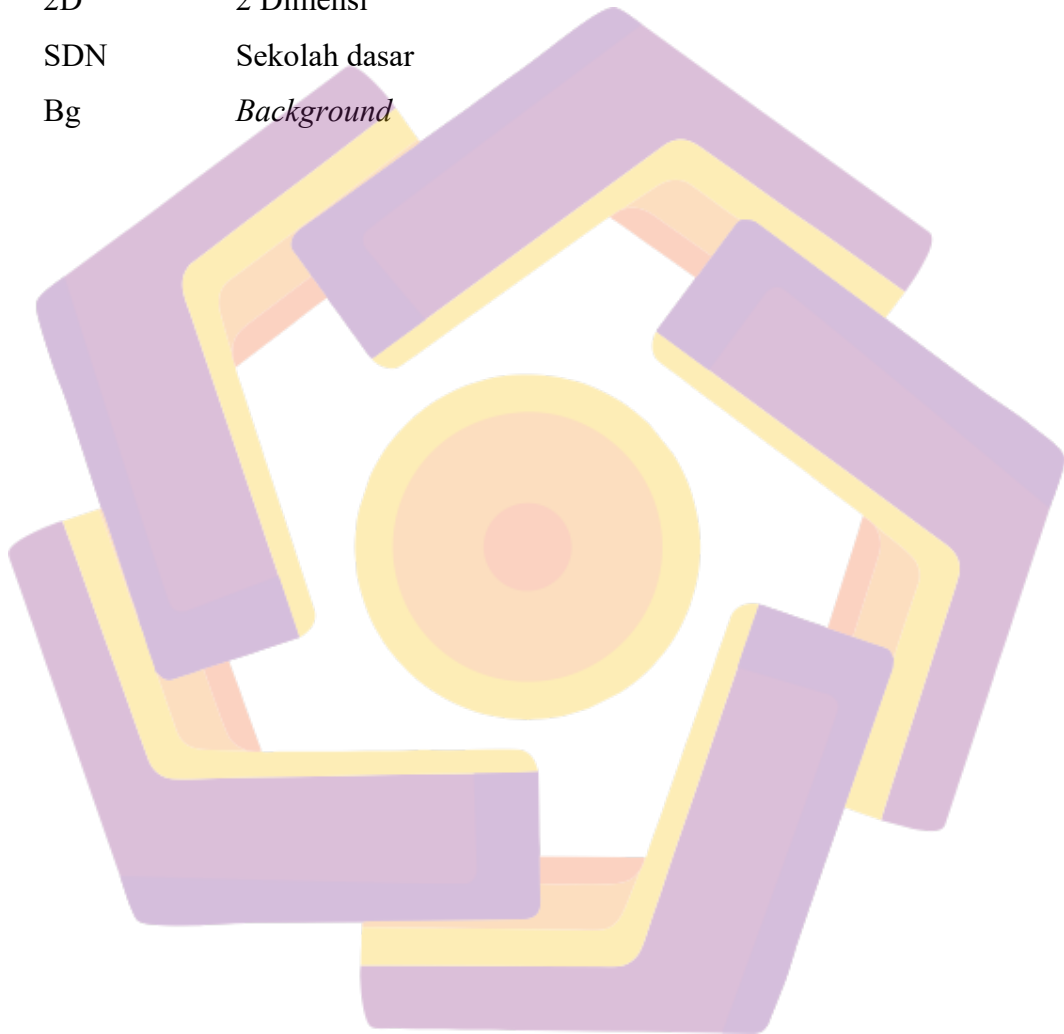
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Desain karakter	52
Lampiran 2: Surat izin penelitian	52
Lampiran 3: Surat persetujuan objek penelitian	53
Lampiran 4: dokumentasi uji coba media	53
Lampiran 5: tangkapan layar proses pembuatan	54
Lampiran 6: tangkapan layar publikasi	55



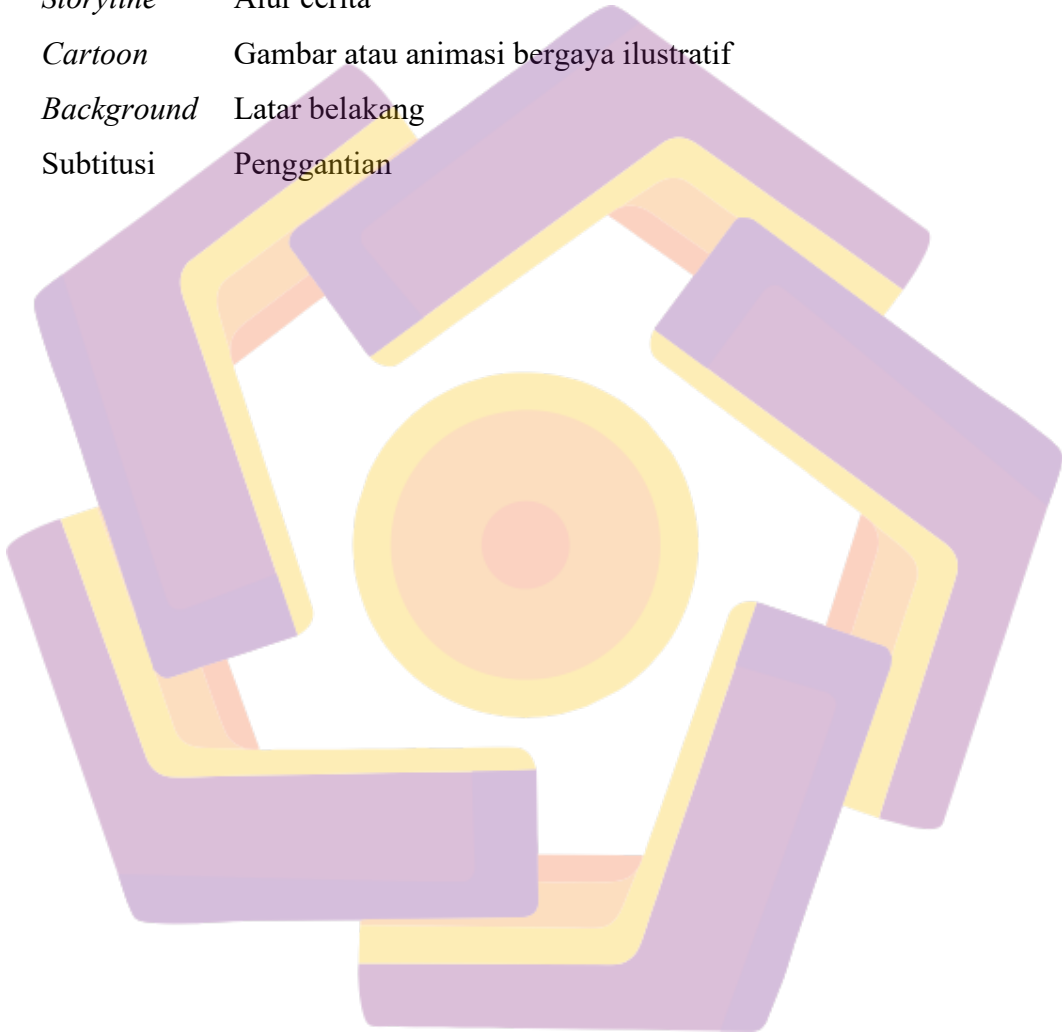
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

+	Penjumlahan
x	Perkalian
=	Sama dengan
2D	2 Dimensi
SDN	Sekolah dasar
Bg	<i>Background</i>



DAFTAR ISTILAH

MP4	Format video
<i>Frame</i>	Gambar diam
<i>Storyboard</i>	Gambar berurutan yang membentuk alur cerita
<i>Storyline</i>	Alur cerita
<i>Cartoon</i>	Gambar atau animasi bergaya ilustratif
<i>Background</i>	Latar belakang
Subtitusi	Penggantian



INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbentuk animasi 2D guna membantu siswa kelas 1 SDN 1 Sungai Pulau dalam memahami materi pengenalan huruf dan membaca kata sederhana. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran konvensional yang masih dominan menggunakan metode ceramah dan penugasan. Untuk itu, diperlukan media alternatif yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini, salah satunya adalah media video animasi.

Pada proses pengerjaan penelitian ini ada enam tahapan, yaitu: konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Teknik animasi yang digunakan adalah animasi path, di mana objek bergerak mengikuti jalur tertentu sesuai skenario pembelajaran yang telah dirancang.

Hasil akhir dari pengembangan ini adalah sebuah video animasi edukatif berdurasi 6 menit 15 detik yang berisi materi pengenalan huruf dan pembacaan kata sederhana. Video diuji kepada 16 siswa dan 1 guru kelas. Berdasarkan hasil evaluasi, animasi yang dikembangkan mendapatkan respon sangat positif dari siswa dan guru. Animasi dinilai menarik, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan semangat dan minat belajar siswa.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis animasi 2D ini dapat menjadi solusi alternatif yang efektif untuk mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam mengenalkan literasi awal kepada siswa kelas 1.

Kata Kunci: Animasi 2D, Media Pembelajaran, Video Edukasi, Teknik Animasi Path, Pengenalan Huruf, Membaca Kata Sederhana, Siswa Kelas 1 SD.

ABSTRACT

This study aims to develop a digital learning medium in the form of 2D animation to assist first-grade students at SDN 1 Sungai Pulau in understanding the introduction of letters and reading simple words. The background of this research is the low learning interest of students in conventional teaching methods, which are still dominated by lectures and assignments. Therefore, an alternative medium that is engaging, interactive, and suitable for early childhood learners is needed—one such medium is educational video animation.

In this research process, there are six stages: concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. The animation technique used is path animation, where objects move along a specific path according to the designed learning scenario.

The final product is a 6-minute and 15-second educational video animation containing material on letter recognition and reading simple words. The video was tested with 16 students and 1 class teacher. Based on the evaluation results, the animation received very positive responses from both students and the teacher. It was considered attractive, easy to understand, and effective in increasing student enthusiasm and learning interest.

Thus, this 2D animated learning media can serve as an effective alternative solution to support the learning process in elementary schools, particularly in introducing early literacy to first-grade students.

Keywords: *2D Animation, Learning Media, Educational Video, Path Animation Technique, Letter Recognition, Reading Simple Words, First Grade Students.*