

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D TENTANG PENGAMALAN  
PANCASILA SEBAGAI ALAT BANTU BELAJAR  
DI SDIT PERSADA BAYAT**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Hayuningtyas Permana Putri**

**16.12.9080**

Hayuningtyas.putri@students.amikom.ac.id

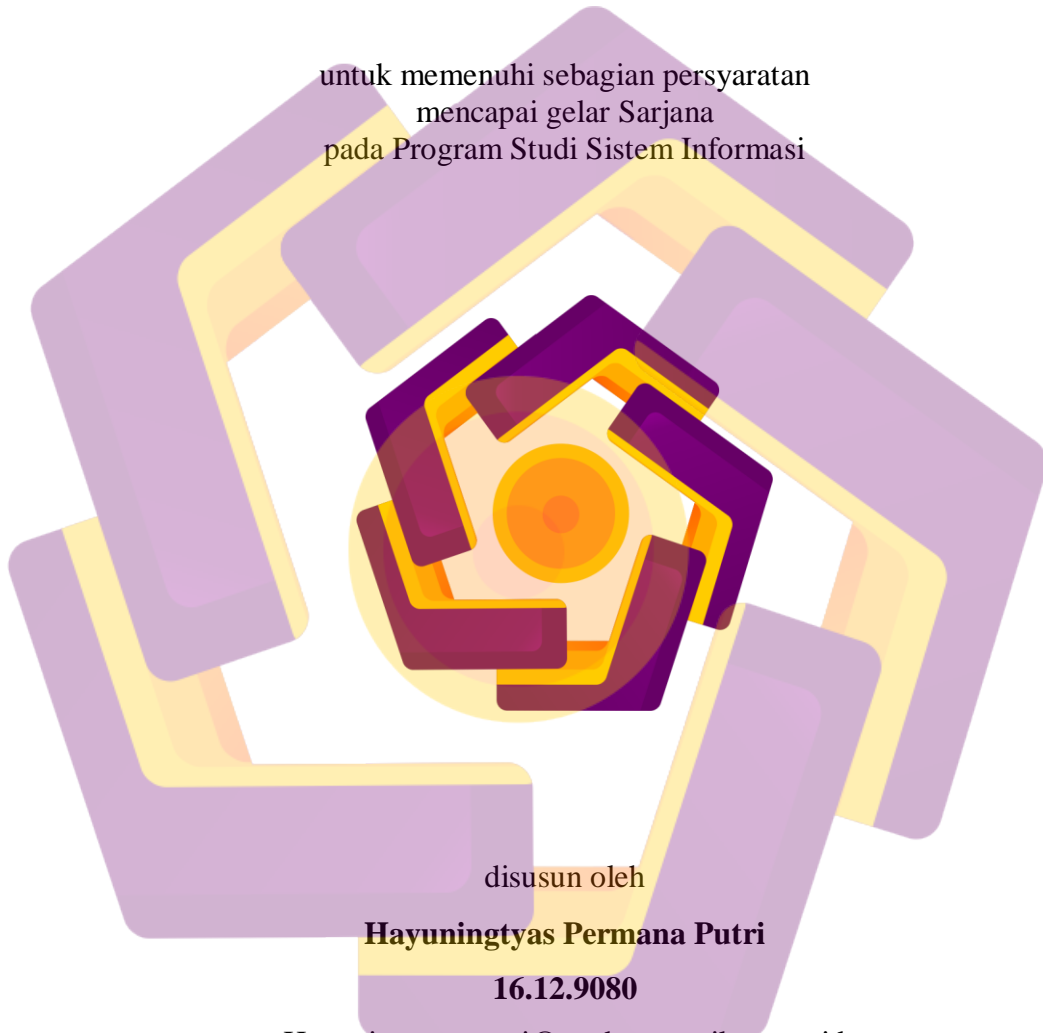
**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**



**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D TENTANG PENGAMALAN  
PANCASILA SEBAGAI ALAT BANTU BELAJAR  
DI SDIT PERSADA BAYAT**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Hayuningtyas Permana Putri**

**16.12.9080**

Hayuningtyas.putri@students.amikom.ac.id

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

### **PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D TENTANG PENGAMALAN PANCASILA SEBAGAI ALAT BANTU BELAJAR DI SDIT PERSADA BAYAT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hayuningtyas Permana Putri**

**16.12.9080**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 11 juni 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Ali Mustopa M.kom**

**NIK. 190302192**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D TENTANG PENGAMALAN  
PANCASILA SEBAGAI ALAT BANTU BELAJAR  
DI SDIT PERSADA BAYAT**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Hayuningtyas Permana Putri**

**16.12.9080**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 11 Juni 2020

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Kusnawi, S.Kom, M.Eng**  
**NIK. 190302112**

**Banu Santoso, S.T., M.Eng.**  
**NIK. 190302327**

**Ali Mustopa M.Kom**  
**NIK. 190302192**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 11 Juni 2020

**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, ..... 2020

Meterai  
Rp. 6.000

Hayuningtyas Permana Putri  
NIM. 16.12.9080

## MOTTO

“Jika kamu punya mimpi, maka sebaiknya kamu tidak menyerah apapun yang terjadi. Kamu tidak bisa sukses kalo belum mengalami gagal” – Jackson Hwang

*“Balas dendam terbaik adalah dengan memperbaiki dirimu”* – Ali bin Abi Thalib

“Terasa sulit ketika aku merasa harus melakukan sesuatu . Tetapi. Menjadi mudah ketika aku mengiginkannya” – Annie Gottlier

*“Untuk maju memang banyak hambatan. Kecewa semenit dua menit boleh, tetapi setelah itu harus bangkit lagi”* – Joko Widodo

“Jika tidak ada perjuangan maka tidak akan ada kemajuan” –Frederick Douglas

*“My success is only by Allah.”* - QS. Huud :88

## PERSEMBAHAN

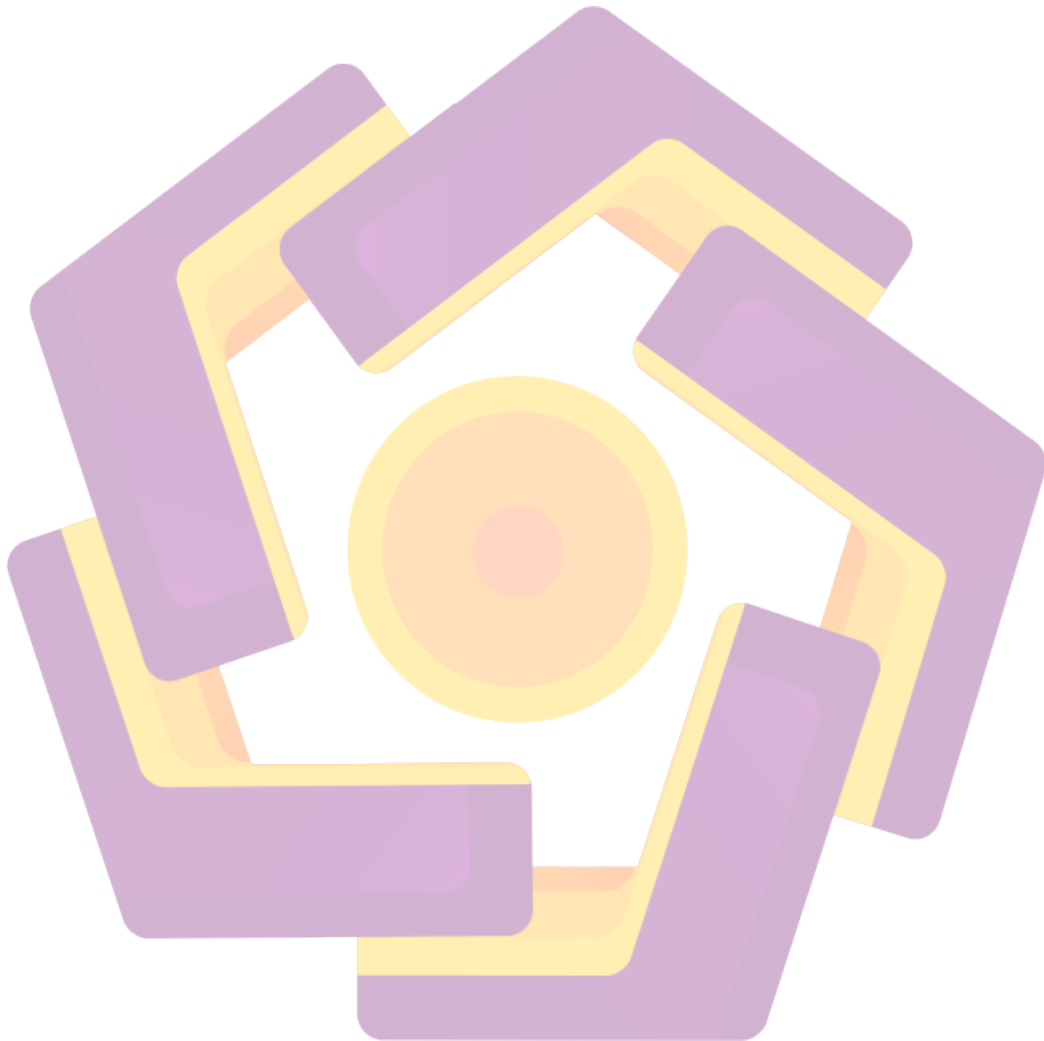
Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat,rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Saya juga merasa bertrimakasih kepada orang-orang di sekitar penulis yang selalu memberi dukungan, semangat dan do'a dalam menyelesaikan skripsi ini. Dengan ini saya persembahkan skripsi ini untuk :

1. Kedua orang tua , Bapak Sumatno (Ayah) dan Ibu Rita Susanti (Ibu), Terima kasih telah tak henti-hentinya memberikan do'a, semangat , motivasi, pengorbanan dan kasih sayang.
2. Kedua adik saya Singgih dan Adilla, yang selalu memberi semangat dan hiburan yang terkadang malah bikin naik darah
3. Bapak Ali Mustopa M.kom, selaku dosen pembimbing yang sudah membimbing dan membantu penulis dalam proses penyusunan skripsi.
4. SDIT Persada Bayat yang telah memperbolehkan penulis melakukan penelitian.
5. Nur Candra wulandari, yang selalu memberi penulis semangat, motivasi, obrolan aneh yang menyenangkan, inspirasi yang tidak menginspirasi dan selalu mendengarkan sambatan penulis.
6. SS Cab's (Jihan, Nisti, Saripah, Agus, Timbul, Fatim, Bayu, Andi, Fadel, Iryansa,Tedy, Falah, Oji, Sandi, Pace Abdul), Kontrakan squad (Yosia, April, Vevi, Alin, Lintang, Zulfi, Fira, Mba thera, Pamela), tiara,



nurcandra dan teman-teman S1-SI-02 yang sudah menjadi teman dan sahabat terbaik untuk penulis.

7. Pihak lain yang sudah membantu, dan mendukung penulis yang tidak dapat di sebutkan satu persatu



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberi segala rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“PEMBUATAN ANIMASI 2D TENTANG PENGAMALAN PANCASILA PADA SDIT PERSADA BAYAT”**. Penyusunan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dan sebagai bukti telah menyelesaikan studi Strata Satu (S1).

Dalam kesempatan ini, maka penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada :

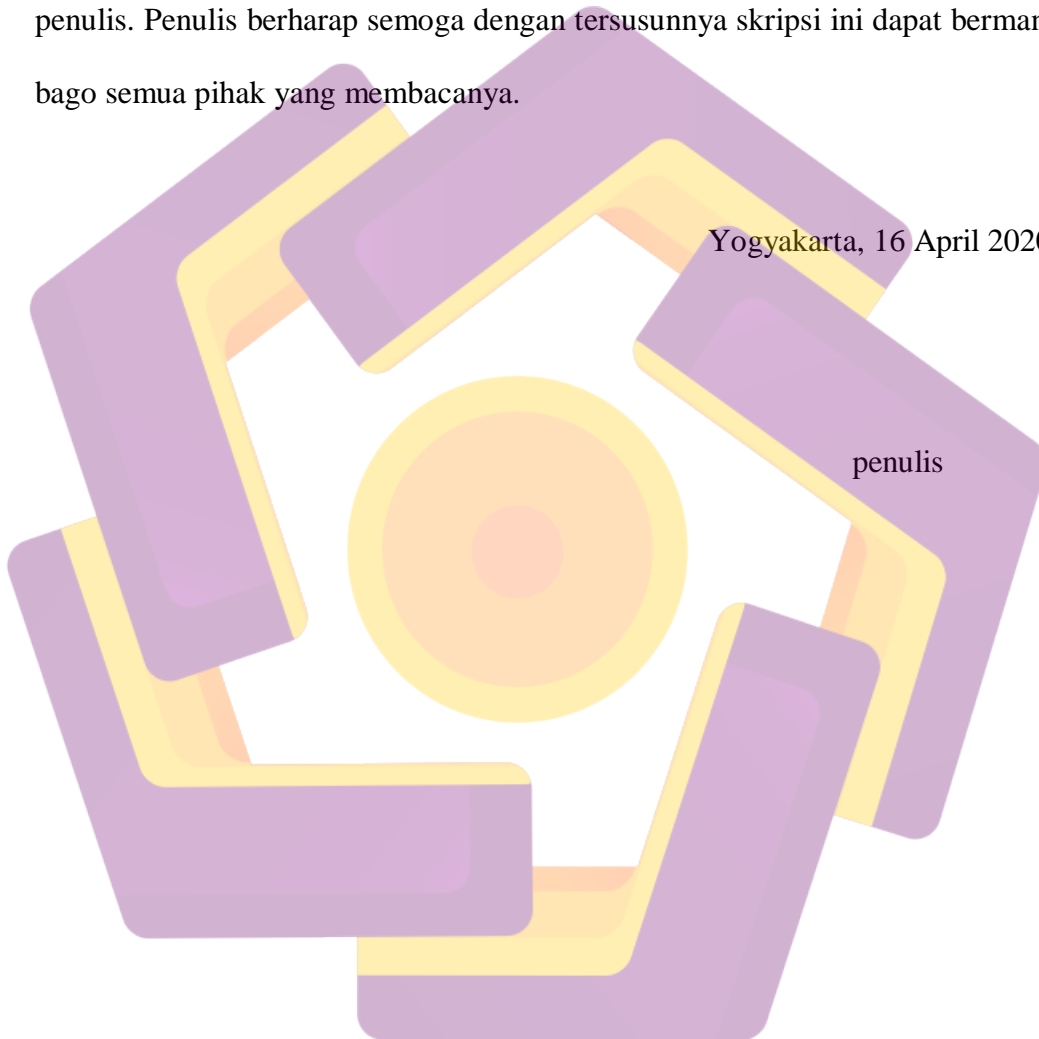
1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala Tuhan Yang Maha Esa atas setiap rahmat dan karuniaNya yang diberikan kepada penulis.
2. Kedua orang tua, dan seluruh keluarga yang selalu memberikan dukungan, do'a dan segala motivasi.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Krisnawati, S.Si, MT, Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Ali Mustopa, M.Kom, Selaku dosen pembimbing yang sudah membimbing dan membantu penulis selama proses penyusunan hingga penyelesaian skripsi ini
6. Seluruh jajaran dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan.

7. Teman-teman kelas 16-S1SI-02 yang telah mengisi hari-hari penulis selama masa perkuliahan

Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dikarenakan terbatasnya pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Penulis berharap semoga dengan tersusunnya skripsi ini dapat bermanfaat bago semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 16 April 2020

penulis



## DAFTAR ISI

JUDUL.....	I
PERSETUJUAN .....	II
PENGESAHAN .....	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO.....	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR .....	VII
DAFTAR ISI.....	II
DAFTAR TABEL .....	XII
DAFTAR GAMBAR.....	XIII
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    MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN .....	3
1.5    MANFAAT PENELITIAN .....	4
1.5.1    Untuk Penulis .....	4
1.5.2    Untuk Objek Penelitian.....	4
1.5.3    Untuk Amikom.....	4
1.6    METODE PENELITIAN .....	5
1.6.1    Metode Pengumpulan Data .....	5
1.6.1.1    Metode Observasi .....	5
1.6.1.2    Metode Wawancara.....	5
1.6.1.3    Metode Studi Pustaka.....	5
1.6.2    Metode Analisis .....	6
1.6.3    Metode Perancangan .....	6
1.6.4    Evaluasi .....	6

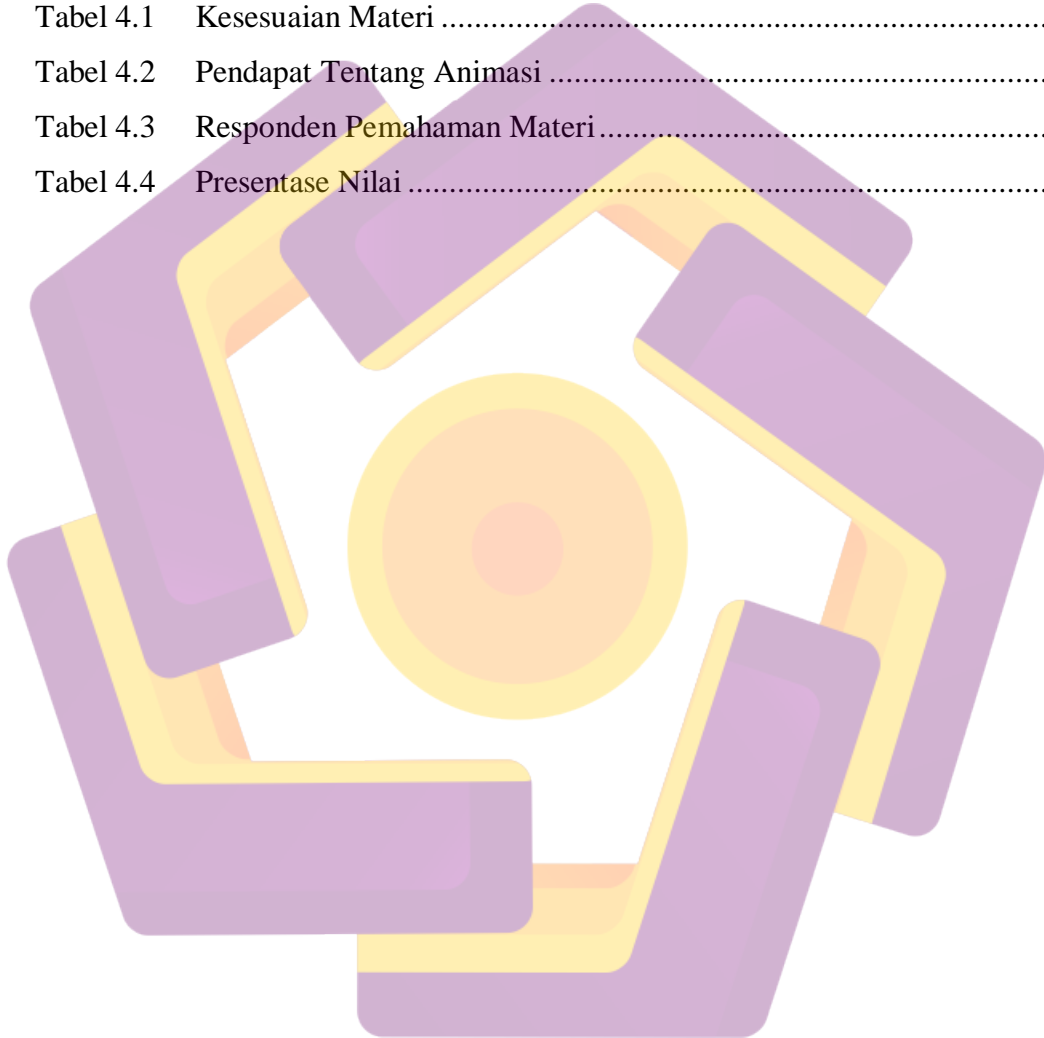
1.7	SISTEMATIKA PENULISAN .....	6
BAB II LANDASAN TEORI .....		8
2.1	KAJIAN PUSTAKA .....	8
2.2	DASAR TEORI .....	15
2.2.1	Prinsip-Prinsip Umum Untuk Merancang Multimedia.....	10
2.2.2	Kriteria Perencanaan Dalam Pemilihan Multimedia .....	17
2.2.3	Peran Multimedia Dalam Sistem Pembelajaran.....	18
2.2.4	Unsur Sistem Multimedia .....	20
2.2.5	Definisi Animasi.....	21
2.2.6	Prinsip Animasi .....	22
2.2.7	Teknik pembuatan Animasi .....	31
2.3	ANALISA.....	33
2.3.1	Analisa Kebutuhan Sistem .....	34
2.3.1.1	Kebutuhan Fungsional/Informasi.....	34
2.3.1.2	Kebutuhan Non-Fungsional.....	34
2.4	PERANGKAT LUNAK YANG DIGUNAKAN.....	35
2.5	TAHAP Pengerjaan .....	37
2.5.1	Pra Produksi .....	37
2.5.1.1	Merancang Konsep.....	37
2.5.1.2	Tema.....	37
2.5.1.3	Merancang Naskah.....	37
2.5.1.4	Storyboard .....	38
2.5.2	Produksi .....	38
2.5.2.1	Drawing .....	38
2.5.2.2	Coloring.....	38
2.5.2.3	Background.....	38
2.5.2.4	Sound Recording & Sound Editing.....	39
2.5.3	Pasca Produksi.....	39
2.5.3.1	Compositing.....	39
2.5.3.2	Editing .....	39
2.5.3.3	Rendering.....	40

2.6	EVALUASI.....	40
2.6.1	Sejarah Skala <i>Likert</i> .....	40
2.6.2	Skala Likert.....	41
2.6.3	Rumus Presentase Skala Likert.....	41
BAB III METODE PENELITIAN.....		43
3.1	DISKRIPSI SINGKAT SEKOLAH.....	43
3.1.1	Profil Sekolah.....	43
3.1.2	Visi & Misi Sekolah.....	43
3.1.2.1	Visi.....	43
3.1.2.2	Misi.....	44
3.1.3	Tujuan Sekolah.....	44
3.1.4	Logo Sekolah.....	45
3.2	PENGUMPULAN DATA.....	46
3.2.1	Metode Observasi.....	46
3.2.2	Metode Wawancara.....	46
3.2.3	Metode Studi Pustaka.....	48
3.3	ANALISIS.....	48
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	49
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	50
3.3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	50
3.3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	50
3.3.2.3	Kebutuhan Brainware.....	51
3.3.3	Studi Kelayakan Sistem.....	52
3.3.3.1	Kelayakan Teknisi.....	52
3.3.3.2	Kelayakan Hukum.....	52
3.3.3.3	Kelayakan Operasional.....	52
3.4	Metode RANCANGAN.....	53
3.4.1	Pra Produksi.....	53
3.4.1.1	Ide.....	53
3.4.1.2	Tema.....	53
3.4.1.3	Konsep.....	53

3.4.1.4	Merancang Naskah.....	54
3.4.1.5	Storyboard.....	59
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>66</b>
4.1	IMPLEMENTASI.....	66
4.1.1	Produksi .....	66
4.1.1.1	Drawing .....	66
4.1.1.2	Coloring.....	67
4.1.1.3	Background.....	67
4.1.1.4	Sound Recording & Sound Editing.....	69
4.1.2	Pasca Produksi.....	69
4.1.2.1	Compositting.....	69
4.1.2.2	Editting .....	72
4.1.2.3	Rendering.....	73
4.2	PEMBAHASAN .....	74
4.2.1	Kesesuaian Materi .....	74
4.2.2	Uji Coba .....	78
4.2.2.1	Pendapat Tentang Animasi .....	79
4.2.2.2	Respon Pemahaman materi .....	80
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>82</b>
5.1	KESIMPULAN.....	82
5.2	SARAN.....	83
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>85</b>
<b>LAMPIRAN A PENJELASAN MENGENAI TEMPLATE LAPORAN SKRIPSI</b>		
.....		87

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tinjauan Pustaka .....	10
Tabel 2.2	Evaluasi Skala <i>likert</i> .....	42
Tabel 3.1	Storyboard .....	61
Tabel 4.1	Kesesuaian Materi .....	74
Tabel 4.2	Pendapat Tentang Animasi .....	79
Tabel 4.3	Responden Pemahaman Materi .....	80
Tabel 4.4	Presentase Nilai .....	81

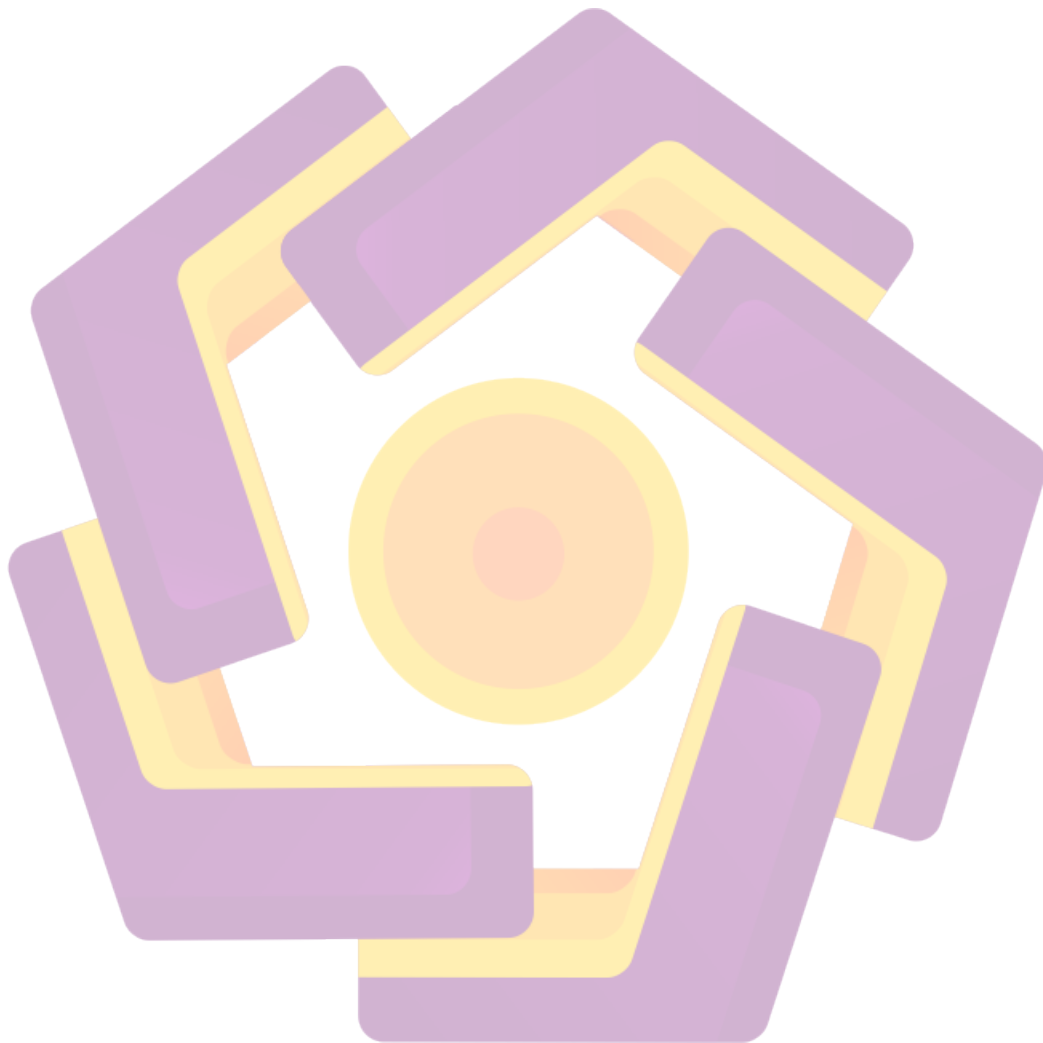




## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Anticipation .....	22
Gambar 2.2	Squash and Stretch.....	23
Gambar 2.3	Staging .....	23
Gambar 2.4	Straight Ahead Action.....	24
Gambar 2.5	Pose To Pose .....	25
Gambar 2.6	Follow Through and Overlappimh action .....	25
Gambar 2.7	Slow in Slow out.....	26
Gambar 2.8	Arcs .....	27
Gambar 2.9	Secondary Action .....	28
Gambar 2.10	Timing .....	28
Gambar 2.11	Timing .....	29
Gambar 2.12	Ecaggeration .....	29
Gambar 2.13	Solid Drawing.....	30
Gambar 2.14	Appeal .....	31
Gambar 3.1	Logo SDIT Persada.....	45
Gambar 4.1	Karakter.....	66
Gambar 4.2	Karakter Setelah Dark Strokes .....	67
Gambar 4.3	Coloring Karakter .....	67
Gambar 4.4	Background .....	68
Gambar 4.5	Background Setelah Darj Strokes.....	68
Gambar 4.6	Coloring Background.....	68
Gambar 4.7	Setting Sound Effect .....	69
Gambar 4.8	Setting Composition .....	70
Gambar 4.9	Import File .....	71
Gambar 4.10	Setting Import File .....	71
Gambar 4.11	Compositting .....	72
Gambar 4.12	New Sequence .....	72
Gambar 4.13	Editting .....	73
Gambar 4.14	Export Setting High Resolution.....	73

Gambar 4.14 Export Setting Low Resolution ..... 74



## INTISARI

Pengembangan media pembelajaran yang berkualitas dan inovatif serta aplikatif menjadi tuntutan pada era modern ini. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan di SDIT Persada Bayat, guru dan siswa belajar menggunakan buku pegangan wajib. Sumber belajar yang berupa buku ini masih dianggap kurang efektif terutama untuk informasi yang membutuhkan contoh yang dapat diamati oleh anak-anak yang masih berada di sekolah dasar. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran seperti animasi atau video untuk mendukung materi buku. Dalam dunia pendidikan, animasi dapat digunakan sebagai alat bantu penjelasan agar orang-orang yang melihat bisa lebih memahami maksud dari suatu konsep dengan cara yang menarik.

Media animasi ini dibuat menggunakan suatu teknik 2D Hybrid animation, yaitu penggabungan antara gambar manual di atas kertas, di scan dan ditransfer ke komputer kemudian di konversi menjadi gambar digital. Metode penelitian yang digunakan meliputi pengumpulan data, analisis, perancangan, dan evaluasi

Hasil dari perancangan ini adalah video animasi yang berdurasi kurang lebih 5 menit, animasi ini menggambarkan contoh pengamalan sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan dengan jelas, menyenangkan, menarik dan tidak membosankan untuk usia anak SD. Di akhir proyek, animasi ini akan diserahkan ke SDIT Persada Bayat

**Kata Kunci:** Multimedia, Animasi, 2D Hybrid Animation, alat bantu belajar, SDIT Persada Bayat

## **ABSTRACT**

*The development of quality and innovative and applicable learning media is a demand in this modern era. Learning activities carried out at SDIT Persada Bayat, teachers and students learn to use mandatory handbooks. Learning resources in the form of this book are still considered ineffective, especially for information that requires examples that can be observed by children who are still in elementary school. Therefore, we need a learning media such as animation or video to support the book material. In the world of education, animation can be used as an explanation tool so that people who see can better understand the purpose of a concept in an interesting way.*

*This animation media is created using a 2D Hybrid animation technique, which is a combination of manual images on paper, scanned and transferred to a computer and then converted into digital images. The research methods used include data collection, analysis, design, and evaluation*

*The result of this design is a video animation that is approximately 5 minutes long, this animation illustrates an example of the practice of the Pancasila precepts in everyday life which is presented clearly, fun, interesting and not boring for elementary school age children. At the end of the project, this animation will be submitted to SDIT Persada Bayat*

**Keyword:** *Multimedia, Animation, 2D Hybrid Animation, learning aids, SDIT Persada Bayat*