

**PEMBUATAN ANIMASI EDUKASI PENGENALAN KALIMAT  
THOYYIBAH PADA TK ABA PERUMNAS CONDONGCATUR  
SLEMAN YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Lukmanul Hadi**

**11.12.5817**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PEMBUATAN ANIMASI EDUKASI PENGENALAN KALIMAT  
THOYYIBAH PADA TK ABA PERUMNAS CONDONGCATUR  
SLEMAN YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Lukmanul Hadi**

**11.12.5817**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN ANIMASI EDUKASI PENGENALAN KALIMAT  
THOYYIBAH PADA TK ABA PERUMNAS CONDONGCATUR  
SLEMAN YOGYAKARTA**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Lukmanul Hadi**

**11.12.5817**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 20 Agustus 2018

**Dosen Pembimbing,**

  
**Bhanu Sri Nugraha, M.Kom**  
**NIK. 190302164**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN ANIMASI EDUKASI PENGENALAN KALIMAT  
THOYYIBAH PADA TK ABA PERUMNAS CONDONGCATUR  
SLEMAN YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Lukmanul Hadi**

**11.12.5817**

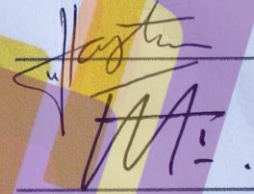
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 16 Agustus 2018

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Hastari Utama, M.Cs  
NIK. 190302230



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



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom  
NIK. 190302164

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 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, 21 Agustus 2018



Lukmanul Hadi

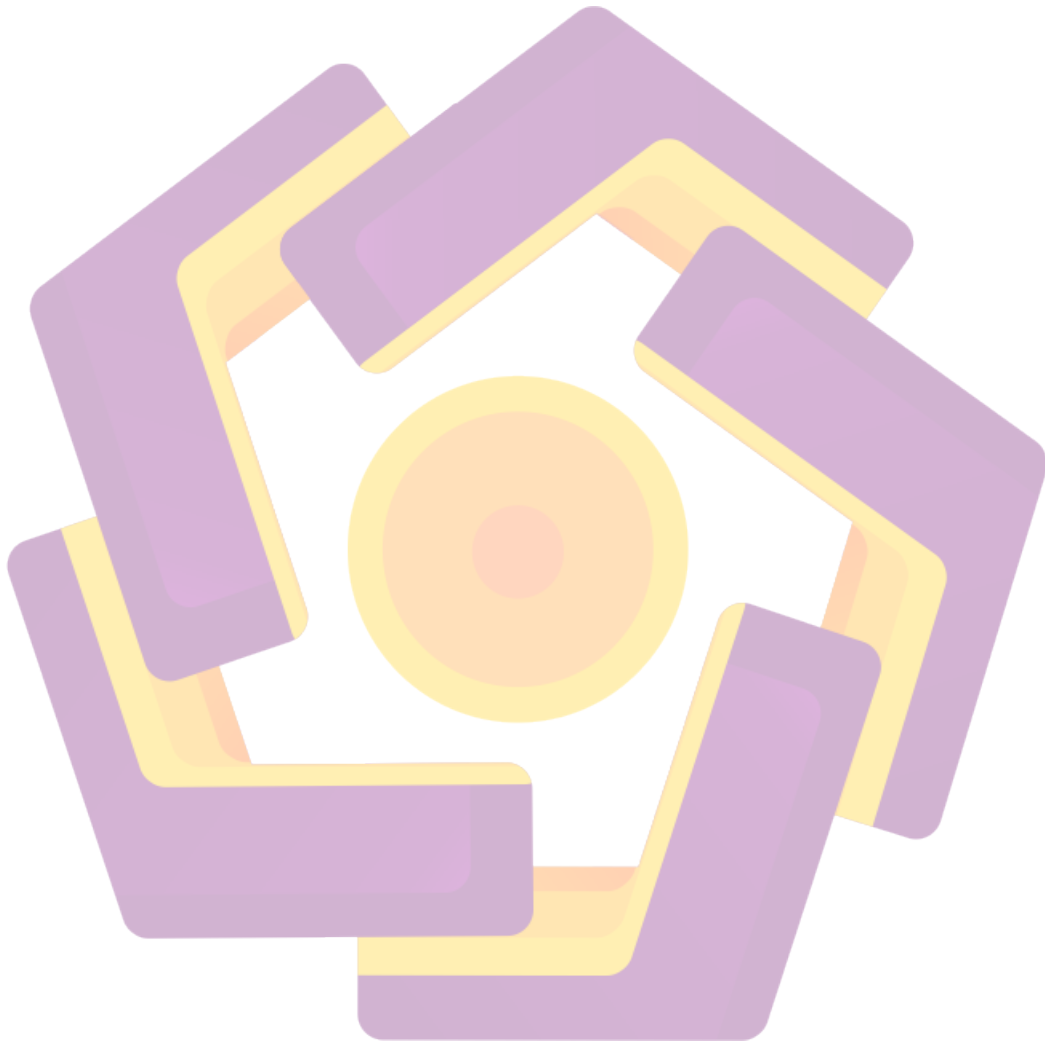
NIM. 11.12.5817



## **MOTTO**

***” BARANG SIAPA YANG BERSUNGGUH-SUNGGUH,  
SESUNGGUHNYA KESUNGGUHAN TERSEBUT UNTUK KEBAIKAN  
DIRINYA SENDIRI”***

**(QS. AL-ANKABUT AYAT 6)**



## PERSEMBAHAN

Segala puja dan puji yukur kupersembahkan kepada Allah SWT, Alhamdulillah atas rasa syukur, nikmat dan karunia yang telah diberikan, rasa syukur atas pertolongan, kekuatan , kesabaran ilmu, serta memberiku orang-orang baik disekelilingku, selalu memberiku semangat dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu kuucapkan rasa terimakasihku kepada :

1. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan sepenuh hati dan memberi semangat kembali disaat masa sulit dalam mengerjakan skripsi ataupun kuliah.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing, terimakasih sudah membimbing dan membantu saya dalam mengerjakan skripsi ini. Terimakasih atas segala ilmu yang diberikan selama bimbingan.
3. Kepada kakak saya Ulfah Hariani, Miftahul Wasli dan adik saya Sri Hidayati A yang tidak pernah lelah memberi semangat dan motivsai untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Untuk halulur jari jogja dan sahabat seperjuangan selama dijogja sedrta keluarga besar jupun desa yang tetap memberi semangat dan dukungan.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr,Wb*

Puji syukur penulis persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang di harapkan penulis. Tidak lupa sholawat serta salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi besar Muhammad SAW.

Dengan disusunnya skripsi ini sebagai salah satu syarat kelulusan bagi seetiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa masiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata I dan untuk memperoleh gelar sarjana Komputer.

Dengan diselesaikannya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibuk Krisnawati, S. Si, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M. Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan ibu dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.
5. Semua keluarga besar penulis terutama untuk kedua orang tua yang tidak pernah lelah dan bosan memberikan dukungan, semangat serta motivasi dan doa kepada penulis.
6. Kepada pihak sekolah TK ABA Perumnas Condongcatur yang telah memberi izin dalam penelitian untuk pembuatan skripsi ini.



Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis berharap skripsi ini bias bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

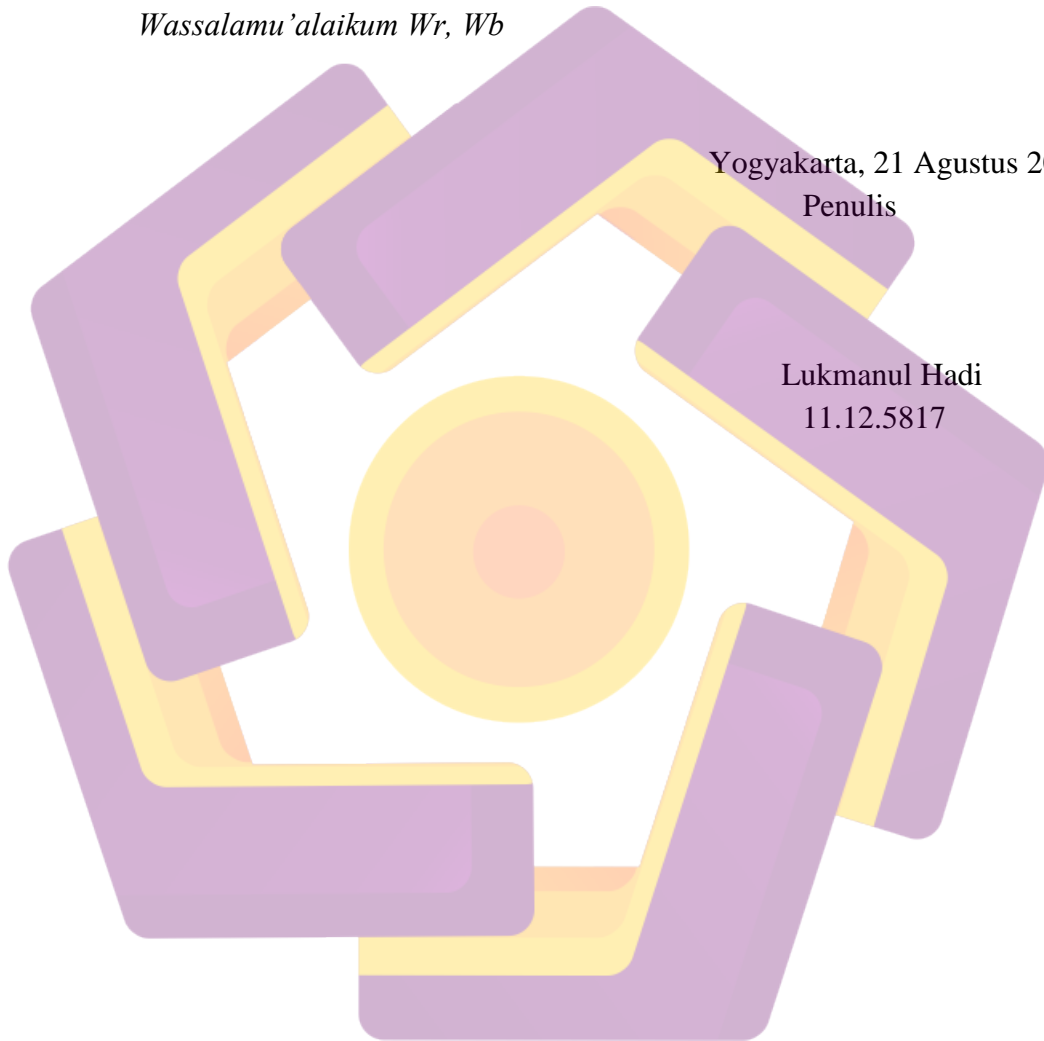
*Wassalamu'alaikum Wr, Wb*

Yogyakarta, 21 Agustus 2018

Penulis

Lukmanul Hadi

11.12.5817



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	iii
PERSETUJUAN .....	iv
PENGESAHAN .....	v
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	VI
PERSEMBAHAN .....	VII
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI .....	xvi
ABSTRAC .....	xvii
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 .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II LANDASAN TEORI .....	6
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Definisi Multimedia .....	8
2.3 Elemen-Elemen Multimedia .....	8
2.4 Animasi .....	10
2.4.1 Definisi Animasi .....	10
2.4.2 Sejarah Animasi .....	10
2.4.3 Teknik Animasi .....	14
2.4.3.1 Animasi Klasik .....	14
2.4.3.2 Stopmotion Animasi .....	14
2.4.3.3 Komputer Animasi .....	14

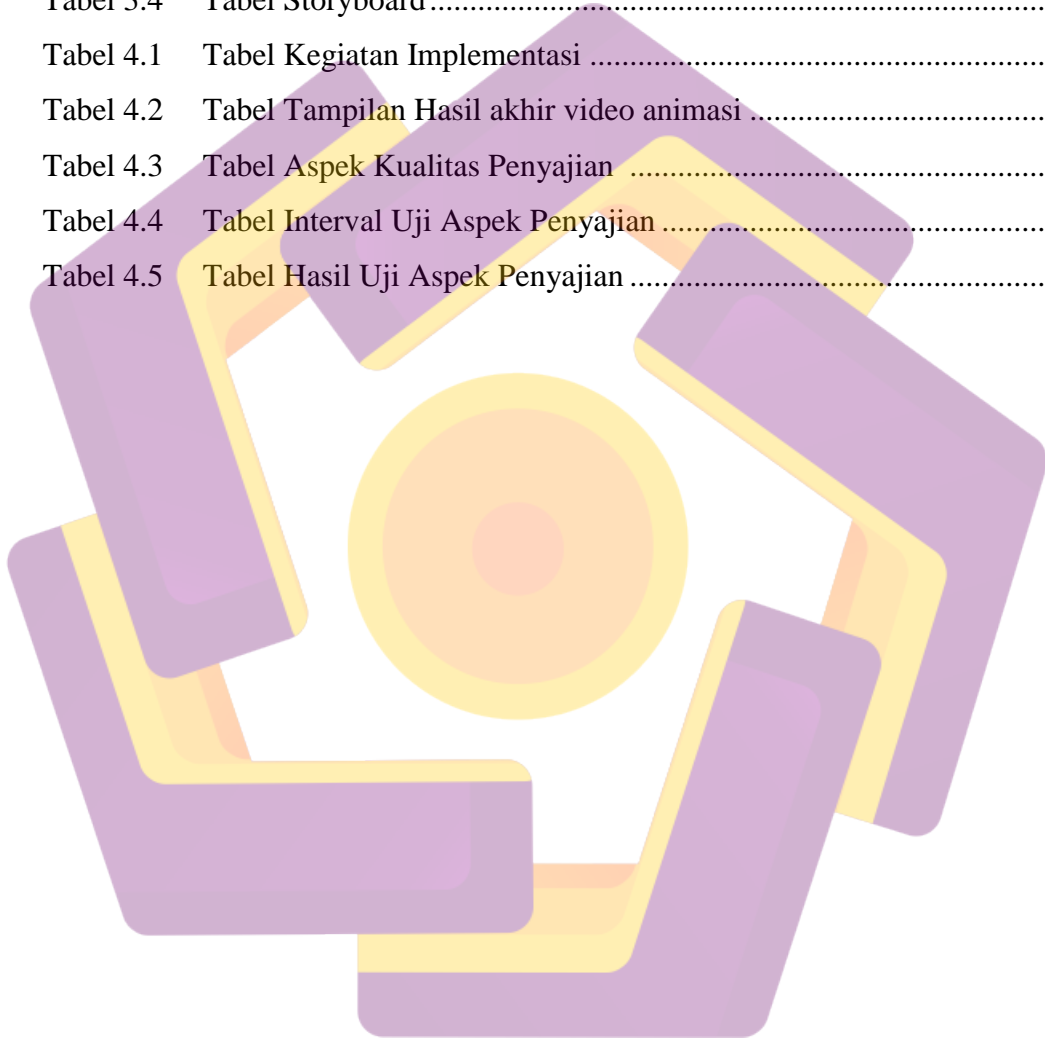
2.4.4 Prinsip Animasi .....	16
2.4.4.1 Squash and stretch .....	16
2.4.4.2 Anticipation .....	17
2.4.4.3 Straight Ahead action and pose to pose .....	17
2.4.4.4 Follow through and Overlapping action .....	18
2.4.4.5. Easy in and easy out .....	18
2.4.4.6 Arcs (Lengkungan) .....	19
2.4.4.7 Secondary .....	19
2.4.4.8 Timing .....	20
2.4.4.9 Exaggeration (Melebih-lebihkan) .....	20
2.4.4.10 Staging (Penempatan) .....	21
2.4.4.11 Solid Drawing .....	22
2.4.4.12 Appeal (Daya Tarik) .....	22
2.4.5 Jenis Animasi .....	23
2.4.5.1 Animasi sel ( <i>Cel Technique</i> ) .....	23
2.4.5.2 Frame by frame .....	23
2.4.5.3 Animasi Karakter .....	23
2.4.5.4 Computational Animation .....	24
2.4.5.5 Animasi Clay .....	24
2.4.5.6 Animasi Digital .....	24
2.4.5.7 Animasi 2D (2 Dimensi) .....	24
2.4.5.8 Animasi 3D (3 Dimensi) .....	25
2.5 Proses Produksi Animasi .....	25
2.5.1 Pra Produksi .....	25
2.5.1.1 Konsep .....	25
2.5.1.2 Script atau Naskah .....	25
2.5.1.3 Desain Karakter .....	26
2.5.1.4 Color Code .....	26
2.5.1.5 Desain Background .....	26
2.5.2 Produksi .....	26
2.5.2.1 Key Animation .....	26
2.5.2.2 In Between .....	26

2.5.2.3 Background (Latar Belakang) .....	27
2.5.2.3 Coloring .....	27
2.5.3 Pasca Produksi .....	27
2.5.3.1 Compositing .....	27
2.5.3.2 Editing .....	27
2.5.3.3 Rendering .....	27
2.6 Software Pembuatan Animasi .....	28
2.6.1 Adobe Illustrator .....	28
2.6.2 Adobe After Effects .....	28
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....	<b>29</b>
3.1 Tinjauan Umum .....	29
3.1.1 Profil Sekolah .....	29
3.1.2 Keunggulan Sekolah .....	30
3.1.3 Visi, Misi dan Tujuan Sekolah .....	30
3.2 Analisis Masalah .....	31
3.2.1 Analisis SWOT .....	31
1. Strength (Kekuatan) .....	31
2. Weaknes (Kelemahan) .....	32
3. Opportunities (Kesempatan) .....	32
4. Threats (Ancaman) .....	32
3.3 Analisis Kelayakan .....	33
3.3.1 Kelayakan Teknologi .....	34
3.3.2 Kelayakan Hukum .....	34
3.3.3 Kelayakan Operasional .....	35
3.4 Analisis Kebutuhan .....	35
3.4.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	35
3.4.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	35
3.4.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....	36
3.4.2.1 Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	36
3.5 Perancangan .....	37
3.5.1 Pra Produksi .....	37
2.5.1.1 Ide .....	37

2.5.1.2 Tema .....	37
2.5.1.3 Logline .....	38
2.5.1.4 Naskah .....	38
2.5.1.5 Storyboard .....	40
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>45</b>
4.1 Implementasi .....	45
4.1.1 Produksi .....	45
4.1.1.1.Pembuatan Aset .....	45
1. Aset Karakter .....	46
2. Aset Background .....	47
3. Aset Suara .....	48
4. Key Animation .....	48
4.1.1.2 Penyusunan Elemen Animasi .....	50
4.1.2. Pasca Produksi. ....	56
4.1.2.1 Manajemen File .....	56
1. Manajemen File .....	56
2. Manajemen File Vector .....	57
3. Manajemen File Scene .....	57
4. Manajemen File Suara .....	58
4.1.2.2 Editing .....	60
4.1.2.3 Rendering .....	63
4.2 Hasil Akhir Video .....	66
4.2.1 Kuioner Siswa .....	70
4.2.2 Pengujian .....	71
4.2.3 Hasil Pengujian .....	73
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>74</b>
5.1 Kesimpulan .....	74
5.2 Saran .....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>76</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tabel tinjauan pustaka.....	7
Tabel 3.1	Tabel Analisis SWOT .....	34
Tabel 3.2	Tabel Penerapan Perangkat Keras.....	37
Tabel 3.3	Tabel Penerapan Perangkat Lunak.....	37
Tabel 3.4	Tabel Storyboard .....	40
Tabel 4.1	Tabel Kegiatan Implementasi .....	45
Tabel 4.2	Tabel Tampilan Hasil akhir video animasi .....	66
Tabel 4.3	Tabel Aspek Kualitas Penyajian .....	70
Tabel 4.4	Tabel Interval Uji Aspek Penyajian .....	71
Tabel 4.5	Tabel Hasil Uji Aspek Penyajian .....	72





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Gambar Lima Elemen Multimedia.....	9
Gambar 2.2	Gambar dengan lima pilar kaki.....	10
Gambar 2.3	Gambar dewa isis dalam 110 kolom.....	11
Gambar 2.4	Gambar hiasan pot Yunani Kuno.....	11
Gambar 2.5	Gambar thaoumatrope.....	12
Gambar 2.6	Gambar Phenakistiscope.....	13
Gambar 2.7	Gambar Zeotrope.....	13
Gambar 2.8	Gambar Praxinoscope.....	14
Gambar 2.9	Gambar Flipper book.....	14
Gambar 2.10	Gambar Squash and Stretch.....	17
Gambar 2.11	Gambar Anticipation.....	17
Gambar 2.12	Gambar Straight Ahead Action and Pose to Posi.....	18
Gambar 2.13	Gambar Follow Through and Overlapping Action.....	18
Gambar 2.14	Gambar Slow in and Slow Out.....	19
Gambar 2.15	Gambar Arcs (Lengkungan).....	19
Gambar 2.16	Gambar Secondary Action.....	20
Gambar 2.17	Gambar Timing.....	20
Gambar 2.18	Gambar Exaggeration (melebihkan).....	21
Gambar 2.19	Gambar Staging.....	21
Gambar 2.20	Gambar Solid drawing.....	22
Gambar 2.21	Gambar Appeal.....	23
Gambar 4.1	Gambar Pembuatan Aset Karakter.....	46
Gambar 4.2	Gambar Pewarnaan Aset Karakter.....	46
Gambar 4.3	Gambar Pembuatan dan pewarnaan Aset.....	47
Gambar 4.4	Gambar Pembuatan Aset Background.....	47
Gambar 4.5	Gambar Pewarnaan Aset Background.....	48
Gambar 4.6	Gambar Proses edit suara adobe audition.....	49
Gambar 4.7	Gambar Proses menghilangkan noise adobe audition.....	49
Gambar 4.8	Gambar Proses menghilangkan noise adobe audition.....	49
Gambar 4.9	Gambar Penyusunan asset grafis.....	50
Gambar 4.10	Gambar Penyusunan asset pada background.....	50

Gambar 4.11 Gambar Penyusunan asset rumput .....	51
Gambar 4.12 Gambar penyusunan asset awan .....	51
Gambar 4.13 Gambar penyusunan asset bukit dan masjid .....	52
Gambar 4.14 Gambar penyusunan asset bunga dan daun .....	52
Gambar 4.15 Gambar penyusunan asset daun .....	52
Gambar 4.16 Gambar penyusunan asset daun .....	54
Gambar 4.17 Gambar penyusunan asset daun .....	54
Gambar 4.18 Gambar penyusunan asset daun .....	54
Gambar 4.19 Gambar penyusunan asset daun .....	54
Gambar 4.20 Gambar penyusunan asset daun .....	54
Gambar 4.21 Gambar penyusunan asset daun .....	54
Gambar 4.22 Gambar penyusunan asset cahaya putih .....	55
Gambar 4.23 Gambar penyusunan asset kalimat masyaallah .....	55
Gambar 4.24 Gambar penyusunan asset background .....	55
Gambar 4.25 Gambar manajemen file .....	54
Gambar 4.26 Gambar manajemen vector .....	57
Gambar 4.27 Gambar manajemen scene .....	57
Gambar 4.28 Gambar manajemen suara .....	58
Gambar 4.29 Gambar Keyframe awal .....	58
Gambar 4.30 Gambar Kunci gerakan .....	58
Gambar 4.31 Gambar inbetween .....	60
Gambar 4.32 Gambar new project adobe after effects .....	61
Gambar 4.33 Gambar compositing setting .....	61
Gambar 4.34 Gambar tampilan folder source project .....	62
Gambar 4.35 Gambar proses inport .....	62
Gambar 4.36 Gambar tranformsi utama .....	63
Gambar 4.37 Gambar proses masking .....	63
Gambar 4.38 Gambar object diberi effect puppet .....	64
Gambar 4.39 Gambar folder soirce project .....	64
Gambar 4.40 Gambar animasi teks .....	64
Gambar 4.41 Gambar animasi object .....	65
Gambar 4.42 Gambar proses export ke Media Encoder .....	66

Gambar 4.43 Gambar Tahap rendering pada media encoder ..... 66  
Gambar 4.44 gambar proses pengujian ..... 69



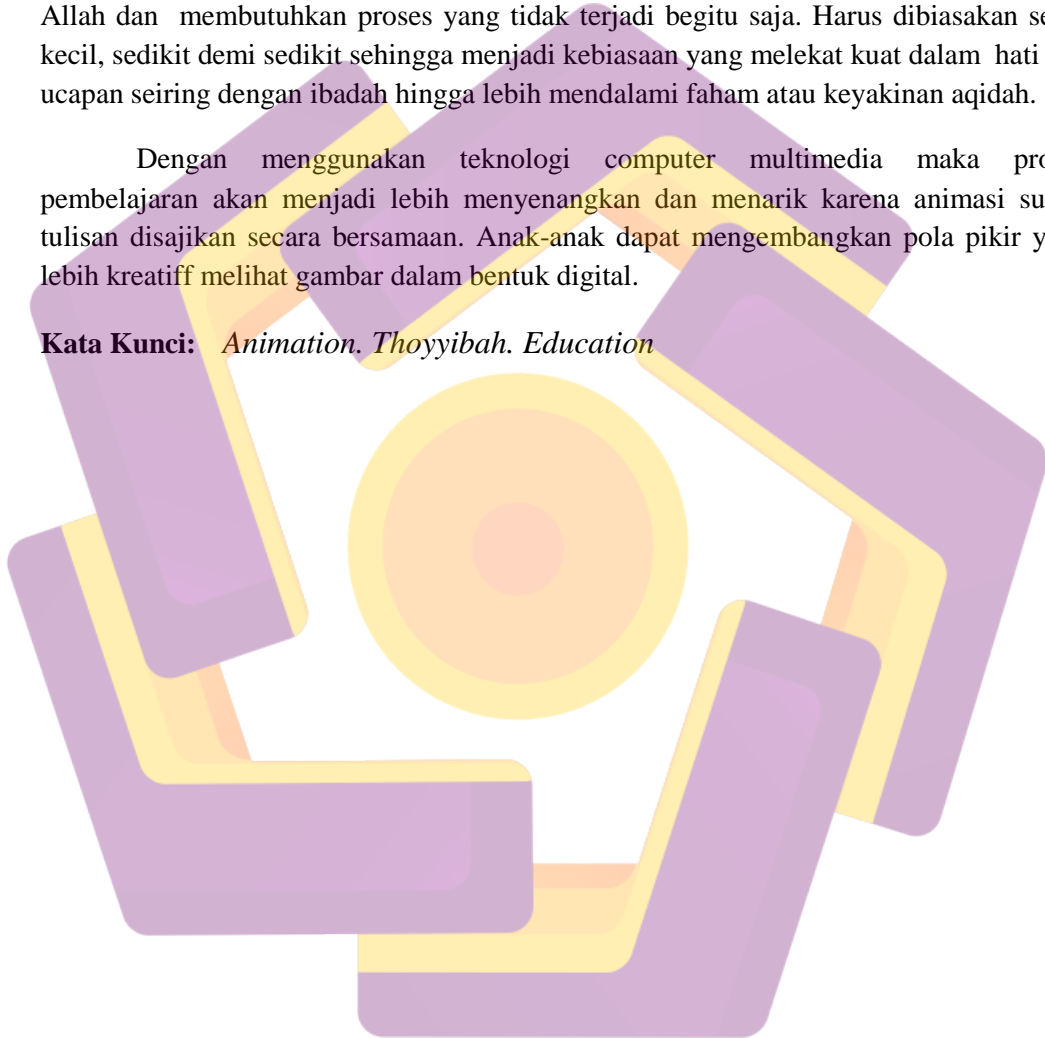
## INTISARI

Istilah multimedia yang digunakan dalam pendidikan sekarang ini memberi gambaran terhadap suatu system computer dimana semua media, teks, grafik, audio /suara, animasi dan video berada dalam satu model perangkat lunak menjelaskan atau menggambarkan satu program pendidikan.

Kalimat thoyyibah yang berarti kalimat yang baik merupakan lafadh dzikir yang mengagungkan Allah, kalimat ini sebaiknya di baca sebanyak mungkin setiap saat, dimanapun, dan apapun yang dilakukan. Membiasakan dalam mengucapkan kalimat Allah dan membutuhkan proses yang tidak terjadi begitu saja. Harus dibiasakan sejak kecil, sedikit demi sedikit sehingga menjadi kebiasaan yang melekat kuat dalam hati dan ucapan seiring dengan ibadah hingga lebih mendalami faham atau keyakinan aqidah.

Dengan menggunakan teknologi computer multimedia maka proses pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan menarik karena animasi suara, tulisan disajikan secara bersamaan. Anak-anak dapat mengembangkan pola pikir yang lebih kreatif melihat gambar dalam bentuk digital.

**Kata Kunci:** *Animation. Thoyyibah. Education*



## ***ABSTRACT***

The term multimedia used in education today gives an overview of a computer system where all media, text, graphics, audio / sound, animation and video are in a software model explaining or describing an educational program

Thoyyibah sentence which means a good sentence is a dhikr prayer that glorifies Allah, this sentence should be read as much as possible when, wherever, and whatever is done. Getting used to saying God's sentence requires a process that doesn't just happen. It must be familiarized since childhood, little by little so that it becomes a habit that is firmly attached to heart and speech along with worship to further understand the belief or belief in faith.

By using computer multimedia technology, the learning process will be more fun and interesting. Which is presented simultaneously. Children can develop a mindset that is more creative in viewing images in digital form.

***Keyword: Animation. Thoyyibah. Education***

