

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “ MARI MENGENAL ALLAH” PADA TKIT
SALMAN AL FARISI 2 YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Hibatul Hasanah

13.12.7713

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D “ MARI MENGENAL ALLAH” PADA TKIT
SALMAN AL FARISI 2 YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



**disusun oleh
Hibatul Hasanah**

13.12.7713

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI 2D "MARI MENGENAL ALLAH" PADA
TKIT SALMAN AL FARISI 2 YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hibatul Hasanah

13.12.7713

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Januari 2017

Dosen Pembimbing,

Mei P. Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN ANIMASI 2D "MARI MENGENAL ALLAH" PADA
TKIT SALMAN AL FARISI 2 YOGYAKARTA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hibatul Hasanah

13.12.7713

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 September 2017



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 disuatu 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, 18 September 2017



Hibatul Hasanah

NIM 13.12.7713

MOTO

“Doa adalah senjata paling ampuh. Tapi terkadang sebagai manusia tidak sabaran dalam menunggu dikabulkannya sebuah doa. Tetapi ingatlah, setiap doa pasti akan dikabulkan oleh Allah. Dan Allah menyediakan waktu yang terbaik untuk mengabulkan Do’a Kita.”

﴿١٥٢﴾ فَادْكُرُونِيْ اَذْكُرْكُمْ وَاَشْكُرُوْا لِيْ وَلَا تَكْفُرُوْا

152- Karena itu, ingatlah kamu kepada-Ku niscaya Aku ingat (pula) kepadamu, dan bersyukurlah kepada-Ku, dan janganlah kamu mengingkari (nikmat) -Ku.

(QS. Al Baqarah 152)

لَا يُكَلِّفُ اللهُ نَفْسًا اِلَّا وُسْعَهَا

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”

(QS. Al Baqarah 286)

“Ridha Allah ada pada ridha orang tua, dan murka Allah ada pada murka orang tua”.

(HR. Tirmidzi)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kupersembahkan kepada Allah SWT yang Maha Kuasa atas nikmat dan karunia yang telah Engkau berikan. Terima kasih Engkau telah memberiku pertolongan kekuatan, kesabaran dan ilmu. Dan terima kasih Engkau telah memberiku rizki berupa orang-orang di sekelilingku yang menyayangiku, selalu memberiku semangat dan doa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Untuk itu kuucapkan rasa terima kasihku juga kepada:

1. Mamakku, Hj. Taryunah dan Bapakku H. Mujmal yang telah membesarkanku, memberi kasih sayang tulus, mendidikku, memberi nasehat, motivasi dan dukungan doa. Juga Abangku, Ahmad Rukyath yang tidak henti-hentinya memberi motivasi kepadaku. Dan tidak lupa pula adikku Abdus Salam yang pasti mendoakanku dan membuatku termotivasi untuk lulus cepat.
2. Dosen pembimbingku, Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom yang telah membimbing dan membantu dalam pengerjaan skripsi ini
3. Sekolah TK IT Salman Al Farisi 2 Yogyakarta, khususnya Ibu Siti Maryam Nur Handayani, S.Pd sebagai Kepala Sekolah dan Ibu Latifah Dwi Wahyuni, S.Sos sebagai WaKa kurikulum yang telah membantu dan mengizinkan penulis melakukan penelitian di sana
4. Kesayangan kecilku Putriana lintang D, S.kom, terimakasih udah jadi sahabat yang cukup bawel yang gak henti-hentinya mengingatkan dan memotivasi bahkan membantu selama pengerjaan skripsi ini berlangsung tetap me*um ya :D.
5. Sebut saja Indah Merciana Dewi namanya teman seperjuangan untuk menyelesaikan proses pengerjaan skripsi ini, makasih ya udah slalu ngasih info dan selalu aku repotin buat pengerjaan skripsi dan pelampiasan ketika aku kesal :D
6. Lita rohma dewi (sil*t) sahabat sejak SMA makasih ya udah selalu kasih amunisi buat perang sebut saja go food terbaikk :D

7. Anak kesayanganku nida dan risza makasih ya jadi pendengar setia di setiap keluh kesah dan slalu manut kalo diajak kemana-mana meski mendadak :D dan juga abang kesayangan ardi KS yang bawelnya minta ampun slalu ngingetin supaya cepet wisuda dan ijab sah :D.
8. Sahabat ciwi-ciwiki dalam grup M* Putriana Lintang D, Anggreta Dewi R, Puji lestari Y, makasih yaa udah jadi sahabat yang baik dan cowok kesayanganku yang bisa diandalkan Garinda burnama :*
9. Kontrakan aquarium kesayangan mala (nemo) ida (paus) makasih yaa selalu mendengarkan coletahanku ketika aku kesal dan tempat pelampiasan yang tepat dikala orang-orang tak mendengarkanku, saying kalian pokoknya :*
10. The genk pembohong indah, eby, defi, liza, bella, dewi, dan dekap makasih yaa udah menjadi sahabat bermuka dua di gedung bawah dan menjadikan kuat ngadepin muka dua didunia :D
11. Keluarga besar Senat Mahasiswa (sema) 2016 team bacok makasih yaa udah memberikan pengalaman organisasi yang sangat bermanfaat buat kedepannya. (galih, sarus, indah, liza, dekap,dewi, eby, bella, rina, anjar, dimas, Hendra, agung, widya, firman, nanda, eka, dilla, adji, darma, rini,arif, lutfi).
12. Keluarga besar FORSEKA makasih yaa udah jadi rumah buatku pulang dan kembali menjadi orang yang kuat dan tegar dalam menghadapi pahitnya kehidupan ☺
13. Seluruh teman-temanku kelas 13-S1SI-08 dan keluarga besar Uiversitas Amikom Yogyakarta yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr wb

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan peneliti. Tidak lupa sholawat dan salam penulis hatukan kepada junjungan umat yaitu Nabi besar Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama islam sehingga peneliti dan seluruh umat islam dapat merasakan indahnya islam

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata I dan untuk memperoleh gelar sarjana komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi peneliti dalam pembuatan skripsi
4. Bapak dan ibu dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan peneliti kuliah

5. TK IT Salman Al Farisi 2 yang telah bersedia menjadi objek dan mendukung jalannya proses penelitian
6. Semua keluarga besar peneliti terutama untuk kedua orang tua yang tidak bosan-bosannya memberikan dukungan, semangat, motivasi dan doa kepada peneliti.
7. Sahabat-sahabat peneliti yang telah mendoakan, membantu dan mendukung saat peneliti menyusun skripsi ini
8. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moral maupun materil, pikiran dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini

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

Wassalamualaikum wr wb

Yogyakarta,
Penulis

Hibatul Hasanah
13.12.7713

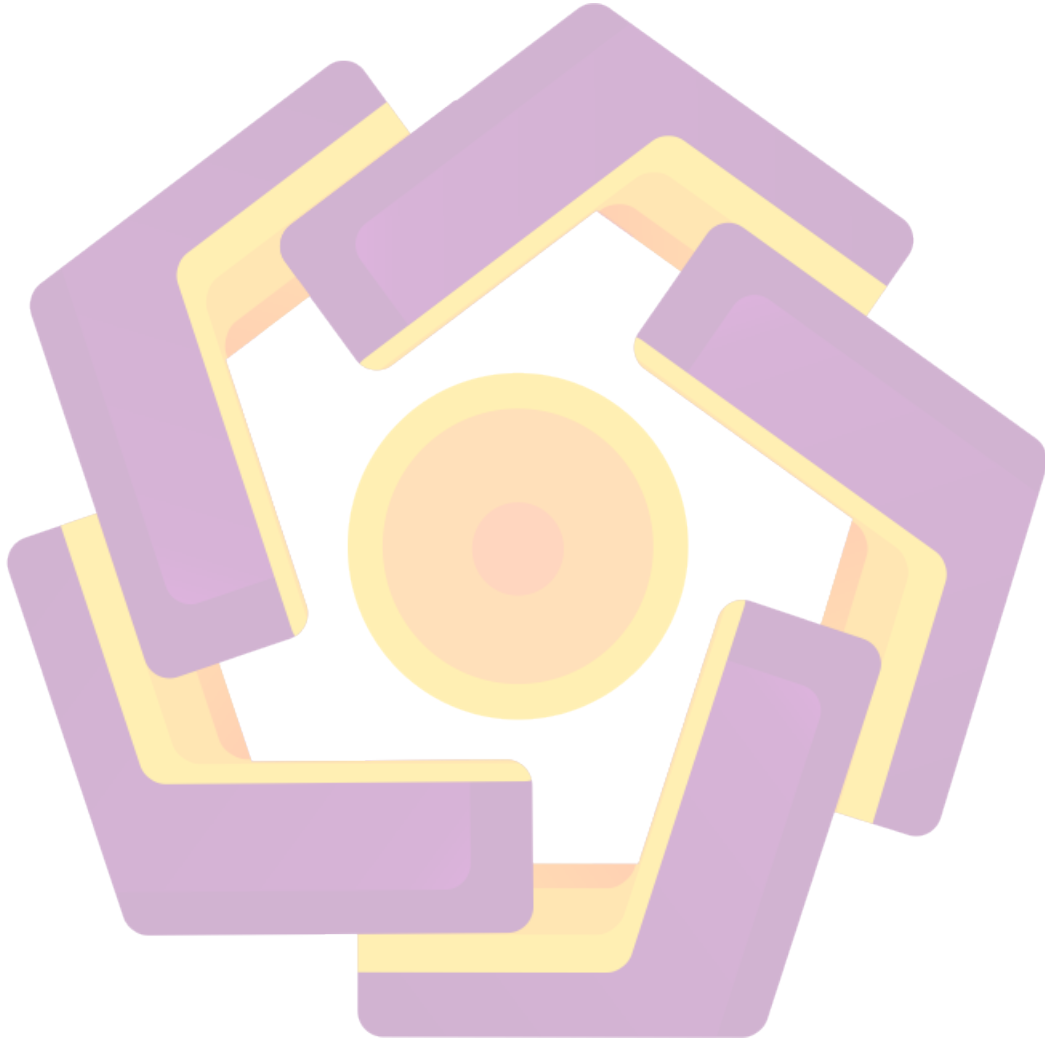
DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Tahap Analisis.....	4
1.5.2 Tahap Perancangan	4
1.5.3 Tahap Pengujian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Mengenal Allah	8
2.2.1 Mengenal Allah Sebagai Rabb.....	8
2.3 Konsep Dasar Multimedia.....	9
2.3.1 Definisi Multimedia	9
2.3.2 Elemen Multimedia.....	10
2.3.3 Tahap Pengembangan Multimedia.....	11

2.4	Konsep Dasar Animasi	15
2.4.1	Prinsip Animasi	15
2.4.2	Jenis-jenis Animasi	22
2.4.3	Teknik Animasi	23
2.5	Tahap Pembuatan Animasi	25
2.5.1	Pra Produksi	25
2.5.2	Produksi	28
2.5.3	Pasca Produksi	29
2.6	Motion Grafis	29
2.6.1	Definisi Motion Grafis	29
2.6.2	Karakteristik Motion Grafis	30
2.7	Pengertian Media Pembelajaran	32
2.8	Fungsi Media Pembelajaran	33
2.9	Karakteristik Media Pembelajaran	34
2.10	Manfaat Media Pembelajaran	36
2.11	Analisis SWOT	37
2.11.1	Strength (Kekuatan)	37
2.11.2	Weakness (Kelemahan)	37
2.11.3	Opportunity (Peluang)	38
2.11.4	Threat (Ancaman)	38
2.12	Analisis Kebutuhan	38
2.12.1	Kebutuhan Fungsional	38
2.12.2	Kebutuhan Non Fungsional	39
2.13	Pengolahan Data Kuisisioner	39
2.13.1	Skala Likert	39
2.13.2	Menentukan Interval	40
2.13.3	Rumus Presentase	41
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		42
3.1	Tinjauan Umum	42
3.1.1	Deskripsi Objek	42
3.2	Studi Kelayakan	44
3.2.1	Kelayakan Teknologi	44

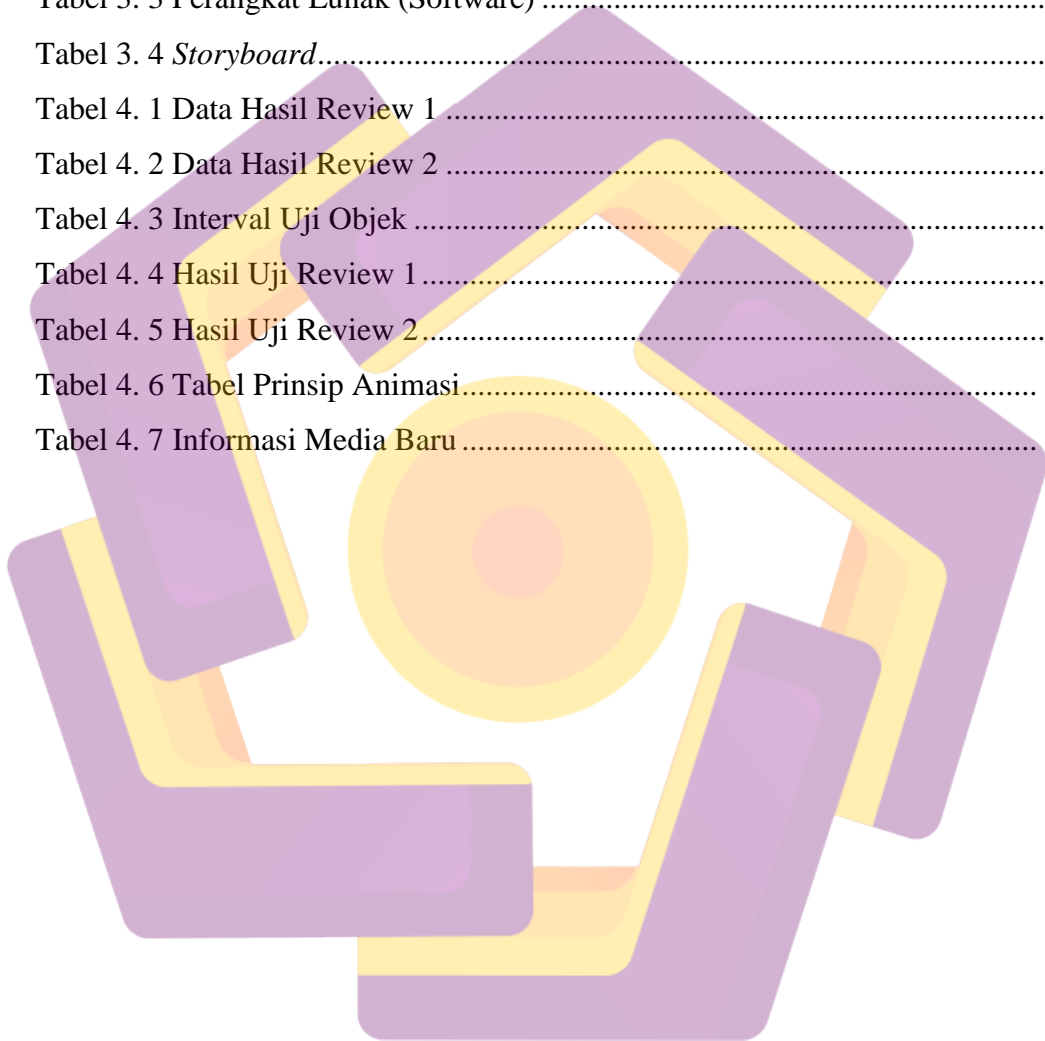
3.2.2	Kelayakan Operasional	45
3.2.3	Kelayakan Ekonomi	45
3.2.4	Kelayakan Hukum.....	45
3.2.5	Kelayakan Jadwal.....	46
3.3	Pengumpulan Data	46
3.3.1	Wawancara.....	46
3.3.2	observasi	47
3.4	Analisis.....	49
3.4.1	Analisis SWOT	49
3.4.2	Solusi.....	51
3.4.3	Analisis Kebutuhan Fungsional	51
3.4.4	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional	52
3.5	Rancangan Pra-Produksi	54
3.5.1	Ide Cerita.....	54
3.5.2	Tema.....	54
3.5.3	Logline	55
3.5.4	Sinopsis	55
3.5.5	Rancangan naskah.....	55
3.5.6	Drawing.....	60
3.5.7	Perancangan Storyboard.....	62
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		75
4.1	Produksi.....	75
4.1.1	Coloring	76
4.1.2	Background dan Foregorund.....	77
4.1.3	Dubbing.....	80
4.1.4	Sound Editing dan Lypsinc	81
4.2	Pasca Produksi.....	86
4.2.1	Editing Menggunakan Adobe After Effects.....	86
4.2.2	Editing Menggunakan Adobe Premiere	91
4.2.3	Rendering	92
4.3	Pembahasan	93
4.3.1	Pembahasan Hasil Pengujian Kuisisioner oleh Objek.....	93

4.3.2 Pembahasan Prinsip Animasi.....	101
4.3.2 Pembahasan Informasi Media Baru	103
BAB V PENUTUP.....	104
5.1 Kesimpulan.....	104
5.2 Saran.....	104
DAFTAR PUSTAKA	105



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Interval Tingkat Intensitas Skala <i>Likert</i>	40
Tabel 3. 1 Analisis SWOT	49
Tabel 3. 2 Perangkat Keras (Hardware)	52
Tabel 3. 3 Perangkat Lunak (Software)	52
Tabel 3. 4 <i>Storyboard</i>	63
Tabel 4. 1 Data Hasil Review 1	94
Tabel 4. 2 Data Hasil Review 2	95
Tabel 4. 3 Interval Uji Objek	97
Tabel 4. 4 Hasil Uji Review 1	97
Tabel 4. 5 Hasil Uji Review 2	99
Tabel 4. 6 Tabel Prinsip Animasi.....	101
Tabel 4. 7 Informasi Media Baru	103

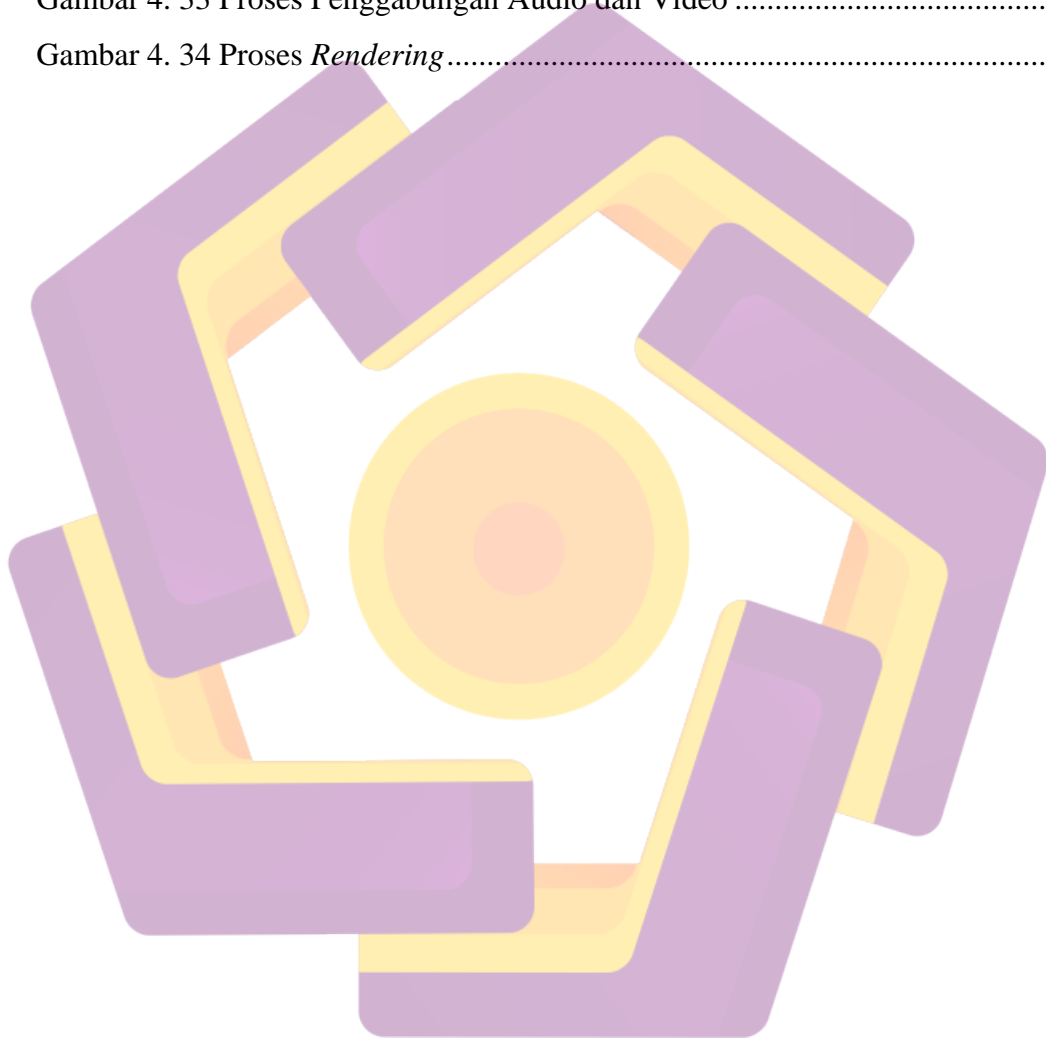


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen Multimedia	10
Gambar 2. 2 Siklus Pengembangan Multimedia.....	15
Gambar 2. 3 <i>Anticipation</i>	16
Gambar 2. 4 <i>Squash and Stretch</i>	16
Gambar 2. 5 <i>Staging</i> (Penempatan Bidang Gambar)	17
Gambar 2. 6 <i>Straight Ahead and Pose to Pose Animation</i>	17
Gambar 2. 7 <i>Follow Thought and Overlapping Action</i>	18
Gambar 2. 8 <i>Slow-in and Slow-out</i>	18
Gambar 2. 9 <i>Arcs</i> (Gerakan Natural)	19
Gambar 2. 10 <i>Secondary Action</i>	19
Gambar 2. 11 <i>Timing</i> (Pengaturan Waktu)	20
Gambar 2. 12 <i>Exaggregation</i> (Dramatisasi gerakan).....	20
Gambar 2. 13 <i>Solid Drawing</i>	21
Gambar 2. 14 <i>Appeal</i> (Daya Tarik).....	21
Gambar 2. 15 Contoh Format Storyboard Sederhana	27
Gambar 2. 16 Contoh Format Storyboard Tiga Kolom	27
Gambar 2. 17 Contoh Format Storyboard Petualangan Abdan.....	27
Gambar 2. 18 Contoh Motion Grafis	30
Gambar 3. 1 Buku Paket Alif Mengenal Allah	48
Gambar 3. 2 Naskah/ <i>Screenplay</i>	56
Gambar 3. 3 Naskah/ <i>Screenplay</i>	56
Gambar 3. 4 Naskah/ <i>Screenplay</i>	57
Gambar 3. 5 Naskah/ <i>Screenplay</i>	57
Gambar 3. 6 Naskah/ <i>Screenplay</i>	58
Gambar 3. 7 Naskah/ <i>Screenplay</i>	58
Gambar 3. 8 Naskah/ <i>Screenplay</i>	59
Gambar 3. 9 Naskah/ <i>Screenplay</i>	59
Gambar 3. 10 Tampilan Awal <i>CorelDrawX7</i>	60
Gambar 3. 11 Tampilan <i>CorelDrawX7</i>	60

Gambar 3. 12 Tampilan Membuat <i>File</i> Baru	61
Gambar 3. 13 <i>Pen Tool</i>	61
Gambar 3. 14 <i>Shape Tool</i>	62
Gambar 3. 15 Tracing Karakter dengan <i>Pen Tool</i>	62
Gambar 4. 1 Bagan Penggunaan <i>Software</i>	75
Gambar 4. 2 <i>Coloring</i>	76
Gambar 4. 3 Penyimpanan	77
Gambar 4. 4 Sketsa <i>Background</i> dan <i>Foreground</i>	78
Gambar 4. 5 Hasil Jadi <i>Background</i> dan <i>Foreground</i>	78
Gambar 4. 6 Karakter Iman.....	79
Gambar 4. 7 Karakter Ayah	79
Gambar 4. 8 <i>Background</i>	80
Gambar 4. 9 Gambar Pendukung	80
Gambar 4. 10 Proses Dubbing	81
Gambar 4. 11 Tampilan Awal <i>Adobe Audition CS6</i>	81
Gambar 4. 12 <i>ImportFile</i> ke <i>Adobe Audition CS6</i>	82
Gambar 4. 13 <i>Capture Noise</i> pada <i>Adobe Audition CS6</i>	82
Gambar 4. 14 Menghilangkan <i>Noise</i> pada <i>Adobe Audition CS6</i>	83
Gambar 4. 15 Hasil <i>Reduction Noise</i>	83
Gambar 4. 16 <i>Effect Normalize</i>	84
Gambar 4. 17 <i>Effect Vocal Enhancer</i>	84
Gambar 4. 18 Pengaturan <i>Vocal Enhancer</i>	85
Gambar 4. 19 <i>Effect Reverb</i>	85
Gambar 4. 20 Pengaturan <i>Effect Reverb</i>	86
Gambar 4. 21 Komposisi Baru.....	86
Gambar 4. 22 <i>Folder Source Project</i>	87
Gambar 4. 23 Proses <i>Import File</i>	87
Gambar 4. 24 Tampilan Proses <i>Composition</i>	88
Gambar 4. 25 Tampilan Transformasi Utama.....	88
Gambar 4. 26 <i>Move Anchor Point Panel</i>	89
Gambar 4. 27 <i>Masking Shape Tool</i>	89

Gambar 4. 28 Tampilan <i>Puppet Pin</i>	90
Gambar 4. 29 Tampilan Sebelum <i>Puppet Pin</i> Digerakkan.....	90
Gambar 4. 30 Tampilan Sesudah <i>Puppet Pin</i> Digerakkan.....	90
Gambar 4. 31 Susunan <i>Scene</i>	91
Gambar 4. 32 <i>Import File</i> ke <i>Adobe Premiere</i>	91
Gambar 4. 33 Proses Penggabungan Audio dan Video	92
Gambar 4. 34 Proses <i>Rendering</i>	92



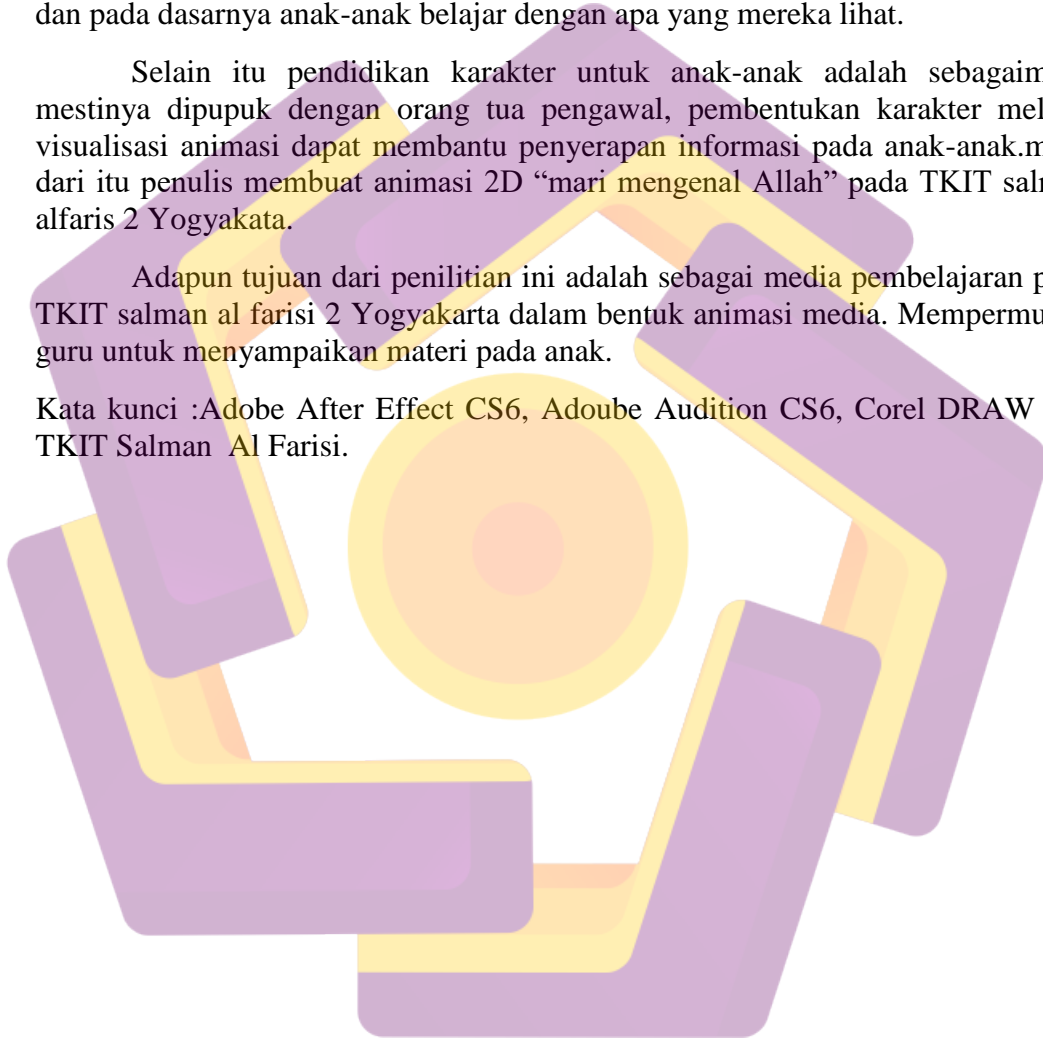
INTISARI

Di zaman yang canggih ini, perkembangan dan persaingan teknologi informasi sangat pesat. Hal ini tentunya menimbulkan respon positif dan negatif dikalangan masyarakat. Apalagi pada kenyataannya dalam kalangan anak-anak pun rata-rata sudah mengetahui dan paham akan teknologi. Dengan kondisi seperti ini tidak menutup kemungkin anak-anak membutuhkan teknologi yang bisa mendidik dan pada dasarnya anak-anak belajar dengan apa yang mereka lihat.

Selain itu pendidikan karakter untuk anak-anak adalah sebagaimana mestinya dipupuk dengan orang tua pengawal, pembentukan karakter melalui visualisasi animasi dapat membantu penyerapan informasi pada anak-anak. Maka dari itu penulis membuat animasi 2D “mari mengenal Allah” pada TKIT Salman alfaris 2 Yogyakarta.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai media pembelajaran pada TKIT Salman al farisi 2 Yogyakarta dalam bentuk animasi media. Mempermudah guru untuk menyampaikan materi pada anak.

Kata kunci :Adobe After Effect CS6, Adoube Audition CS6, Corel DRAW X7, TKIT Salman Al Farisi.



ABSTRACT

In this advanced age, development and competition in information technology very rapidly. This is certainly cause positive and negative response among the public. Especially in fact in the children were on average already know and understand the technology. With these conditions did not close the possibility of children in need of a technology that could educate and basically children learn by what they see.

Besides the character education for children is as it should be fostered with parents bodyguard, character formation through the animated visualization can help the absorption of information in children. therefore the authors create 2D animation "come to know God" in TKIT salman alfarisi 2 Yogyakarta.

The purpose of this research is as a medium of learning in TKIT salman al farisi 2 Yogyakarta in animated form of media. Make it easier for teachers to deliver material in children.

Keywords : Adobe After Effect CS6, Adoube Audition CS6, Corel DRAW X7, TKIT Salman Al Farisi.

