

**RANCANG BANGUN VIDEO ANIMASI 2D UNTUK ANAK USIA DINI
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER
DENGAN MENERAPKAN METODE PEMBELAJARAN
DEMONSTRASI DAN DIALOG (STUDI KASUS:
PAUD 'AISYIYAH TEGALSARI)**

SKRIPSI



disusun oleh

Chan Uswatun Khasanah

14.11.8160

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**RANCANG BANGUN VIDEO ANIMASI 2D UNTUK ANAK USIA DINI
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER
DENGAN MENERAPKAN METODE PEMBELAJARAN
DEMONSTRASI DAN DIALOG (STUDI KASUS:
PAUD 'AISYIYAH TEGALSARI)**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Chan Uswatun Khasanah

14.11.8160

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN VIDEO ANIMASI 2D UNTUK ANAK USIA DINI
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER
DENGAN MENERAPKAN METODE PEMBELAJARAN
DEMONSTRASI DAN DIALOG (STUDI KASUS:
PAUD 'AISYIYAH TEGALSARI)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Chan Uswatun Khasanah

14.11.8160

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Agustus 2017

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN VIDEO ANIMASI 2D UNTUK ANAK USIA DINI
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER
DENGAN MENERAPKAN METODE PEMBELAJARAN
DEMONSTRASI DAN DIALOG (STUDI KASUS:
PAUD 'AISYIYAH TEGALSARI)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Chan Uswatun Khasanah

14.11.8160

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 April 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

Ali Mustopa, M.Kom.
NIK. 190302192

Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 8 Mei 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si., M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 2 Mei 2018



Chan Uswatun Khasanah

NIM. 14.11.8160

MOTTO

“Do your best at any moment that you have”

Lakukan yang terbaik pada setiap saat yang kamu miliki

“Do the best and pray. God will take care of the rest”

Lakukan yang terbaik, kemudian berdoalah. Tuhan yang akan mengurus sisanya

“Always be yourself no matter what they say and never be anyone else even if they look better than you”

Selalu jadi diri sendiri tidak peduli apa yang mereka katakan dan jangan pernah menjadi orang lain meskipun mereka tampak lebih baik dari kamu

“A goal without any plan is only a wish”

Sebuah *goal* tanpa adanya rencana hanyalah sebuah harapan

“Stop underestimating yourself”

Berhenti meremehkan diri kamu sendiri

PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa dan atas dukungan serta doa dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik sesuai dengan target. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Ayah dan Ibu, yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan penulis.
2. Saudara-saudara (mas Ikhsan, dek Ambar, dek Lintang, dek Ais), yang telah memotivasi penulis untuk segera menyelesaikan skripsi.
3. Keluarga besar di Jogja, yang dapat memaklumi atas kesibukan penulis selama masa pengerjaan skripsi.
4. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom., yang telah memberikan arahan serta saran sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan sesuai target.
5. Ibu Diah Pratiwi, S.Pd., yang telah membantu kelancaran dalam melakukan penelitian di PAUD 'Aisyiyah Tegalsari.
6. Ahmad, terima kasih atas semangat dan dukungan yang telah diberikan serta memaklumi berbagai macam "kerusuhan" yang terjadi.
7. Yolita, Ayu, Dibaj, Ifa, Irma, Reza, Ariska, Nuzul, terima kasih telah bersedia "direpotkan" dengan berbacai macam hal.
8. Keluarga besar HMIF dan kelas TI-09, terima kasih atas bantuan dan kebersamaan yang sangat berarti bagi penulis.

Terima kasih atas semangat dan dukungan dari semua pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna di masa yang akan datang. Amiin.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesehatan jasmani dan rohani serta petunjuk dan kekuatan kepada penulis sehingga skripsi yang berjudul “RANCANG BANGUN VIDEO ANIMASI 2D UNTUK ANAK USIA DINI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN KARAKTER DENGAN MENERAPKAN METODE PEMBELAJARAN DEMONSTRASI DAN DIALOG (STUDI KASUS: PAUD ‘AISYIYAH TEGALSARI)” bisa terselesaikan dengan baik sesuai target. Kritik dan saran sangat diharapkan penulis agar dapat lebih baik lagi di kemudian hari.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof., Dr., M. Suyanto, M.M. selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah mengesahkan secara resmi judul penelitian sebagai bahan penulisan skripsi sehingga penulisan skripsi berjalan dengan lancar.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer yang telah membantu dan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Bapak Sudarmawan, M.T. selaku Ketua Program Studi Informatika yang telah memberikan bimbingan selama penulisan skripsi.

4. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah mencurahkan perhatian, bimbingan, nasehat, doa, kepercayaan yang sangat berarti bagi penulis serta meluangkan waktu dalam memberikan arahan dan masukan selama penelitian dan penulisan skripsi.
5. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. dan bapak Ali Mustopa, M.Kom. selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan yang membangun.
6. Ibu Diah Pratiwi, S.Pd. selaku pembimbing di objek penelitian yang telah membantu kelancaran dalam melakukan kegiatan penelitian di PAUD 'Aisyiyah Tegalsari.
7. Orang tua, kakak, adik-adik yang telah memberikan doa dan motivasi sehingga memberikan semangat kepada penulis dalam mengerjakan skripsi.
8. Teman-teman yang telah memberikan semangat dan dukungan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
9. Semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat, khususnya bagi penulis dan umumnya bagi masyarakat dalam rangka menambah wawasan pengetahuan.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
INTISARI.....	xxii
<i>ABSTRACT</i>	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.4.1 Maksud Penelitian.....	4
1.4.2 Tujuan Penelitian	4
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.5.2 Metode Analisis	5
1.5.3 Metode Perancangan.....	6
1.5.4 Metode Pengembangan.....	6
1.5.5 Metode <i>Testing</i>	6
1.5.6 Implementasi.....	6
1.5.7 Evaluasi.....	7
1.6 Sistematika Penulisan.....	7

BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Dasar Teori	12
2.2.1 Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini.....	12
2.2.1.1 Definisi Anak Usia Dini	12
2.2.1.2 Definisi Pendidikan Anak Usia Dini	12
2.2.2 Konsep Dasar Pendidikan Karakter.....	13
2.2.2.1 Makna Pendidikan Karakter	13
2.2.2.2 Tujuan Pendidikan Karakter	13
2.2.2.3 Manfaat Pendidikan Karakter.....	14
2.2.3 Pentingnya Pendidikan Karakter Anak Usia Dini	15
2.2.3.1 Masa-Masa <i>Golden Age</i>	15
2.2.3.2 Karakter Dasar Anak Usia Dini.....	15
2.2.3.2.1 Bekal Kebaikan.....	16
2.2.3.2.2 Suka Meniru.....	16
2.2.3.2.3 Suka Bermain.....	16
2.2.3.2.4 Rasa Ingin Tahu Tinggi	17
2.2.4 Implementasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Anak Usia Dini	17
2.2.4.1 Religius.....	18
2.2.4.2 Jujur.....	18
2.2.4.3 Toleransi	18
2.2.4.4 Disiplin	18
2.2.4.5 Kerja Keras.....	18
2.2.4.6 Kreatif.....	18
2.2.4.7 Mandiri	19
2.2.4.8 Demokratis	19
2.2.4.9 Rasa Ingin Tahu.....	19
2.2.4.10 Semangat Kebangsaan.....	19
2.2.4.11 Cinta Tanah Air	19
2.2.4.12 Menghargai Prestasi	20
2.2.4.13 Bersahabat/Komunikatif.....	20

2.2.4.14	Cinta Damai.....	20
2.2.4.15	Gemar Membaca	20
2.2.4.16	Peduli Lingkungan	20
2.2.4.17	Peduli Sosial	20
2.2.4.18	Tanggung Jawab.....	20
2.2.5	Definisi Metode Pembelajaran.....	21
2.2.6	Jenis-Jenis Metode Pembelajaran Anak Usia Dini	21
2.2.6.1	Metode Bermain	21
2.2.6.2	Metode Bernyanyi	22
2.2.6.3	Metode Bercerita (Mendongeng)	22
2.2.6.4	Metode Karyawisata.....	22
2.2.6.5	Metode Pemberian Tugas	23
2.2.6.6	Metode Demonstrasi.....	23
2.2.6.7	Metode Bercakap-Cakap (Berdialog).....	23
2.2.7	Etimologi Multimedia.....	24
2.2.7.1	Pengertian Multimedia	24
2.2.7.2	Kategori Multimedia	24
2.2.7.3	Produk Multimedia.....	25
2.2.7.4	Komponen Multimedia.....	26
2.2.7.5	Penerapan Multimedia.....	27
2.2.8	Grafik (Gambar)	28
2.2.8.1	Definisi Grafik.....	28
2.2.8.2	Format <i>File</i> Grafik.....	29
2.2.9	Audio	30
2.2.9.1	Definisi Audio	30
2.2.9.2	Format <i>File</i> Audio	30
2.2.10	Video.....	31
2.2.10.1	Definisi Video	31
2.2.10.2	Standar Video	31
2.2.10.3	Format <i>File</i> Video	32
2.2.11	Animasi.....	33

2.2.11.1	Definisi Animasi.....	33
2.2.11.2	Jenis Animasi	33
2.2.11.2.1	Animasi Tradisional	34
2.2.11.2.2	Animasi <i>Stop Motion</i>	34
2.2.11.2.3	Animasi Komputer	34
2.2.12	Animasi 2D.....	35
2.2.13	Prinsip Animasi.....	35
2.2.14	<i>Walk Cycle Animation</i>	41
2.3	Metode Analisis.....	42
2.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	42
2.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	42
2.4	Metode Perancangan dan Pengembangan	42
2.4.1	Pra Produksi	42
2.4.1.1	Merancang Ide	42
2.4.1.2	Merancang Konsep.....	43
2.4.1.3	Merancang Karakter	43
2.4.1.4	Merancang <i>Background</i> dan <i>Property</i>	43
2.4.1.5	Merancang Naskah	43
2.4.1.6	<i>Storyboard</i>	44
2.4.2	Produksi	44
2.4.2.1	Pembuatan Karakter	44
2.4.2.2	Pembuatan <i>Background</i> dan <i>Property</i>	45
2.4.2.3	<i>Dubbing</i>	45
2.4.2.4	Animasi	45
2.4.3	Pasca Produksi	45
2.4.3.1	<i>Compositing</i>	45
2.4.3.2	<i>Sound Effect</i> dan <i>Background Music</i>	45
2.4.3.3	<i>Rendering</i>	46
2.5	Metode <i>Testing</i>	46
2.5.1	<i>Alpha Testing</i>	46
2.5.2	<i>Beta Testing</i>	46

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	47
3.1 Tinjauan Umum.....	47
3.1.1 Visi.....	49
3.1.2 Misi.....	49
3.1.3 Jadwal Kegiatan Belajar Mengajar	50
3.1.3.1 Jam Sekolah.....	50
3.1.3.2 Kegiatan Ekstrakurikuler.....	50
3.1.4 Standar Pendidik dan Tenaga Kependidikan	51
3.1.4.1 Standar Pendidik.....	51
3.1.4.2 Standar Tenaga Kependidikan.....	52
3.1.5 Siswa PAUD ‘Aisyiyah Tegalsari	52
3.1.6 Sarana dan Prasarana	53
3.1.6.1 Data Ruangan	55
3.2 Analisis Kebutuhan	56
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	56
3.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	57
3.2.2.1 <i>Hardware</i>	57
3.2.2.2 <i>Software</i>	58
3.2.2.3 <i>Brainware</i>	59
3.3 Tahap Pra Produksi	60
3.3.1 Merancang Ide	61
3.3.2 Merancang Konsep	62
3.3.2.1 Konsep Penerapan Metode Demonstrasi dan Dialog.....	63
3.3.2.2 Konsep Animasi	63
3.3.3 Merancang Karakter	66
3.3.4 Merancang <i>Background</i> dan <i>Property</i>	67
3.3.4.1 Rancangan <i>Background</i>	67
3.3.4.2 Rancangan <i>Property</i>	69
3.3.5 Merancang Naskah	72
3.3.6 <i>Storyboard</i>	79
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	91

4.1	Tahap Produksi.....	91
4.1.1	Pembuatan Karakter.....	92
4.1.1.1	<i>Tools</i> yang Digunakan.....	92
4.1.1.2	Langkah-Langkah Pembuatan Karakter.....	92
4.1.2	Pembuatan <i>Background</i> dan <i>Property</i>	97
4.1.2.1	<i>Setting</i> Dokumen di Adobe Illustrator.....	97
4.1.2.2	<i>Background</i> dan <i>Property</i> yang Dibuat.....	97
4.1.3	<i>Dubbing</i>	102
4.1.3.1	Alur Proses <i>Dubbing</i>	102
4.1.3.2	<i>Recording</i>	102
4.1.3.3	<i>Editing</i> Audio Hasil <i>Recording</i>	104
4.1.3.3.1	Memotong Audio.....	104
4.1.3.3.2	Menggabungkan Audio.....	105
4.1.3.3.3	Mengubah Hasil <i>Recording</i> Menjadi Suara Anak Kecil.....	107
4.1.3.4	Struktur <i>File</i> Audio.....	108
4.1.4	Animasi.....	110
4.1.4.1	Membuat <i>Composition</i> di Adobe After Effects.....	110
4.1.4.1.1	Membuat <i>Composition</i> Baru.....	110
4.1.4.1.2	Import <i>File</i> *.ai Menjadi <i>Composition</i>	112
4.1.4.1.3	Struktur <i>Composition</i> di Adobe After Effects.....	113
4.1.4.2	Efek yang Digunakan di Adobe After Effects.....	117
4.1.4.2.1	Efek <i>Position</i>	119
4.1.4.2.2	Efek <i>Outer Glow</i>	121
4.1.4.2.3	Efek <i>3D Layer</i>	121
4.1.4.2.4	Efek <i>Trim Paths</i>	122
4.1.4.2.5	Efek <i>Fill</i>	123
4.1.4.2.6	Efek <i>Turbulent Displace</i>	124
4.1.4.2.7	Efek <i>Alpha Matte</i>	125
4.1.4.3	<i>Walk Cycle Animation</i> dengan DUIK Tool.....	127
4.1.4.4	Gerakan Mulut Karakter dengan Adobe Character Animator...	131
4.2	Tahap Pasca Produksi.....	135

4.2.1	<i>Compositing</i>	135
4.2.1.1	<i>Import File Dubbing</i> ke Adobe After Effects	136
4.2.1.2	<i>Import Gerakan Mulut Karakter</i> ke Adobe After Effects.....	137
4.2.2	<i>Sound Effect dan Background Music</i>	140
4.2.2.1	<i>Sound Effect</i>	140
4.2.2.2	<i>Background Music</i>	142
4.2.2.2.1	Menaikkan atau Menurunkan <i>Volume</i>	143
4.2.3	<i>Rendering</i>	144
4.3	<i>Testing</i>	146
4.3.1	<i>Alpha Testing</i>	146
4.3.2	<i>Beta Testing</i>	148
4.4	Implementasi	148
4.4.1	Membuat Indikator Implementasi.....	149
4.4.2	Implementasi saat Kegiatan Belajar Mengajar	150
4.4.2.1	Persiapan	150
4.4.2.2	Video Animasi Ditayangkan di Kelas	153
4.4.2.3	Tanya Jawab Guru kepada Siswa	154
4.4.3	Hasil Implementasi	154
4.5	Evaluasi	158
BAB V PENUTUP.....		160
5.1	Kesimpulan.....	160
5.2	Saran.....	161
DAFTAR PUSTAKA		163
LAMPIRAN.....		1

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbedaan Referensi dengan Penelitian yang Dilakukan.....	11
Tabel 3.1 Jam Sekolah	50
Tabel 3.2 Kegiatan Ekstrakurikuler	50
Tabel 3.3 Data Siswa.....	53
Tabel 3.4 Sarana dan Prasarana	53
Tabel 3.5 Data Ruangan.....	55
Tabel 3.6 <i>Hardware</i>	58
Tabel 3.7 <i>Software</i>	58
Tabel 3.8 Konsep Animasi.....	64
Tabel 3.9 Contoh Sikap Disiplin.....	65
Tabel 3.10 Deskripsi Karakter	66
Tabel 3.11 Panduan Desain Pakaian Karakter Animasi.....	66
Tabel 3.12 Rancangan <i>Background</i>	68
Tabel 3.13 Rancangan <i>Property</i>	70
Tabel 3.14 <i>Storyboard</i>	79
Tabel 4.1 <i>Tools</i> yang Digunakan untuk Membuat Karakter	92
Tabel 4.2 Hasil Sebelum dan Setelah <i>Coloring</i> pada Karakter.....	95
Tabel 4.3 Hasil Sebelum dan Setelah <i>Coloring</i> pada <i>Background & Property</i>	97
Tabel 4.4 Efek yang Digunakan di Adobe After Effects	117
Tabel 4.5 Penggunaan Efek pada Setiap <i>Scene</i>	118
Tabel 4.6 <i>Sound Effect</i> yang Digunakan	140
Tabel 4.7 <i>Background Music</i> yang Digunakan	143
Tabel 4.8 Indikator Implementasi dengan Konsep Pengetahuan	150
Tabel 4.9 Pelaksanaan Implementasi	150
Tabel 4.10 Spesifikasi Televisi untuk Implementasi	151
Tabel 4.11 Hasil Indikator Implementasi.....	155

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Multimedia Interaktif <i>Hierarchyal</i>	26
Gambar 2.2 Multimedia Interaktif Non-Linear.....	26
Gambar 2.3 <i>Anticipation</i>	35
Gambar 2.4 <i>Squash dan Stretch</i>	36
Gambar 2.5 <i>Staging</i>	36
Gambar 2.6 <i>Straight-Ahead Action</i>	36
Gambar 2.7 <i>Pose-to-Pose</i>	37
Gambar 2.8 <i>Follow-Through dan Overlapping Action</i>	37
Gambar 2.9 <i>Slow In-Slow Out</i>	38
Gambar 2.10 <i>Arcs</i>	38
Gambar 2.11 <i>Secondary Action</i>	39
Gambar 2.12 <i>Timing</i>	39
Gambar 2.13 <i>Exaggeration</i>	40
Gambar 2.14 <i>Solid Drawing</i>	40
Gambar 2.15 <i>Appeal</i>	41
Gambar 2.16 <i>Walk Cycle Animation</i>	41
Gambar 2.17 <i>Storyboard</i>	44
Gambar 3.1 Logo PAUD ‘Aisyiyah Tegalsari.....	47
Gambar 3.2 Lingkungan PAUD ‘Aisyiyah Tegalsari.....	48
Gambar 3.3 PAUD ‘Aisyiyah Tegalsari Tampak Atas (Lantai 2).....	48
Gambar 3.4 Prestasi PAUD ‘Aisyiyah Tegalsari.....	49
Gambar 3.5 Kegiatan Ekstrakurikuler <i>Drumband</i>	51
Gambar 3.6 Kualifikasi Akademik Pendidik	51
Gambar 3.7 Kualifikasi Akademik Tenaga Kependidikan	52
Gambar 3.8 Ibu Diah Pratiwi, S.Pd.....	56
Gambar 3.9 Diskusi.....	57
Gambar 3.10 Tahap Pra Produksi	61
Gambar 3.11 Merancang Ide Berdasarkan Kebutuhan Fungsional	62
Gambar 3.12 Alur Pembuatan Konsep	62

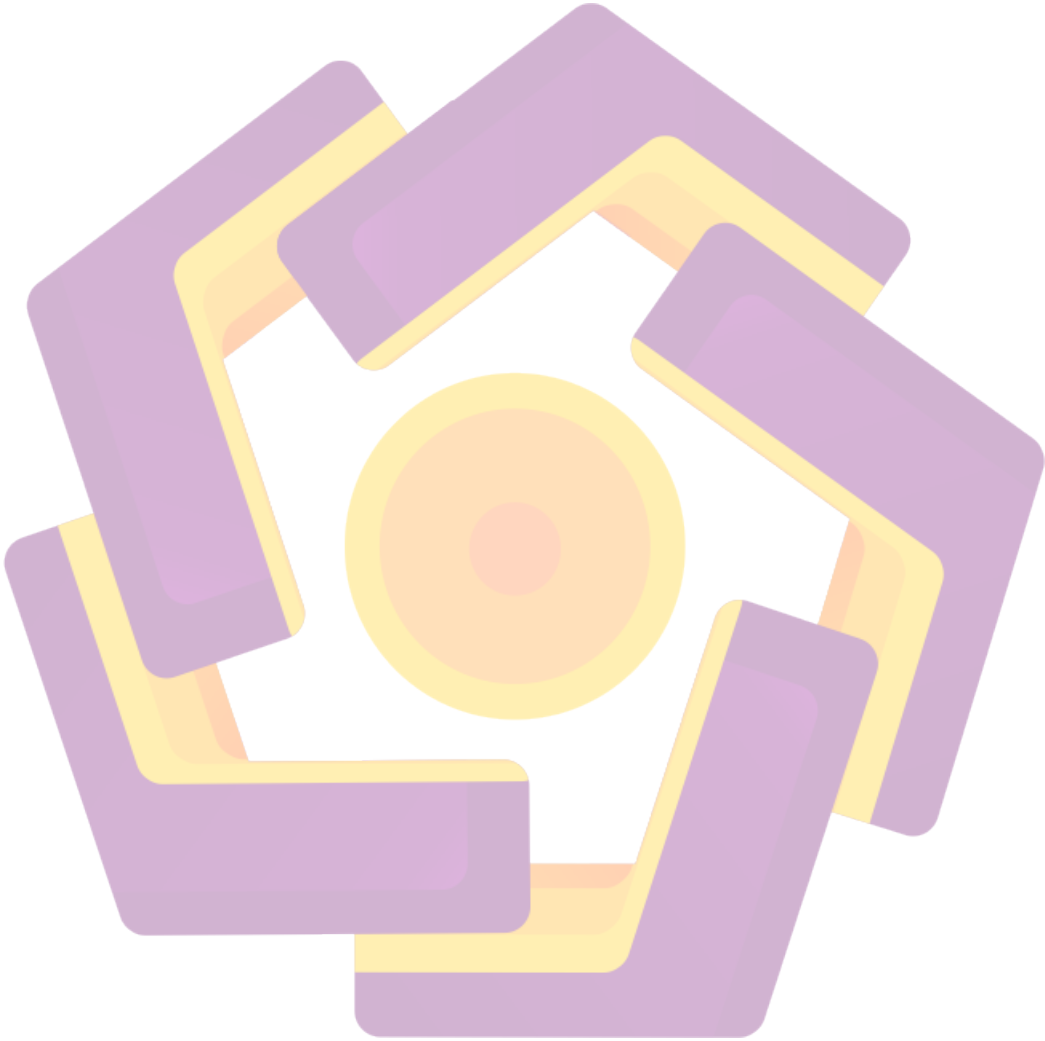
Gambar 3.13 Konsep Penerapan Metode Demonstrasi dan Dialog.....	63
Gambar 3.14 Rancangan Karakter	67
Gambar 3.15 Rancangan Naskah	72
Gambar 4.1 Tahap Produksi.....	91
Gambar 4.2 <i>New Document</i> di Adobe Illustrator.....	93
Gambar 4.3 Kerangka Karakter	93
Gambar 4.4 <i>Coloring</i> Karakter	94
Gambar 4.5 Susunan pada Layer Karakter	94
Gambar 4.6 <i>Save File</i> di Adobe Illustrator	95
Gambar 4.7 <i>Setting</i> Dokumen Illustrator untuk Membuat <i>Background</i>	97
Gambar 4.8 Alur Proses <i>Dubbing</i>	102
Gambar 4.9 Aplikasi <i>Sound Recorder</i>	103
Gambar 4.10 <i>File Hasil Recording</i>	103
Gambar 4.11 Tampilan Adobe Audition.....	104
Gambar 4.12 <i>Time Selection Tool</i>	104
Gambar 4.13 Hasil Audio Sebelum dan Sesudah Dipotong	105
Gambar 4.14 <i>View Multitrack Editor</i>	105
Gambar 4.15 <i>New Multitrack Session</i>	106
Gambar 4.16 <i>Multitrack View</i>	106
Gambar 4.17 <i>Export Multitrack</i>	107
Gambar 4.18 Efek <i>Stretch and Pitch</i>	108
Gambar 4.19 Struktur <i>File Audio</i>	109
Gambar 4.20 <i>Composition Settings</i>	111
Gambar 4.21 Tampilan Lembar Kerja After Effects	111
Gambar 4.22 <i>Import File *.ai</i>	112
Gambar 4.23 Tampilan Hasil dari <i>File yang Diimport</i>	112
Gambar 4.24 Struktur <i>Composition</i> di Adobe After Effects.....	113
Gambar 4.25 <i>Keyframe</i> Pertama untuk <i>Position Awal</i>	120
Gambar 4.26 <i>Keyframe</i> Kedua untuk <i>Position Akhir</i>	120
Gambar 4.27 Efek <i>Outer Glow</i>	121
Gambar 4.28 Sebelum dan Sesudah Diberi Efek <i>Outer Glow</i>	121

Gambar 4.29 Efek <i>3D Layer</i>	122
Gambar 4.30 Sumbu X, Y, Z pada <i>3D Layer</i>	122
Gambar 4.31 Efek <i>Trim Paths</i>	123
Gambar 4.32 Sebelum dan Sesudah Diberi Efek <i>Trim Paths</i>	123
Gambar 4.33 Efek <i>Fill</i>	124
Gambar 4.34 Sebelum dan Sesudah Diberi Efek <i>Fill</i>	124
Gambar 4.35 Efek <i>Turbulent Displace</i>	125
Gambar 4.36 Sebelum dan Sesudah Diberi Efek <i>Turbulent Displace</i>	125
Gambar 4.37 Buat <i>Shape</i> untuk <i>Alpha Matte</i>	126
Gambar 4.38 Mengaktifkan <i>Alpha Matte</i>	126
Gambar 4.39 <i>Keyframe Position</i> untuk <i>Alpha Matte</i>	126
Gambar 4.40 Hasil dari Efek <i>Alpha Matte</i>	127
Gambar 4.41 <i>Walk Cycle Animation</i> dengan DUIK	127
Gambar 4.42 Membuat <i>Puppet Pin</i>	128
Gambar 4.43 Tampilan DUIK Tool	128
Gambar 4.44 Menghubungkan (<i>Parent</i>) Layer	129
Gambar 4.45 <i>Controller</i> di DUIK.....	129
Gambar 4.46 <i>Controller</i> pada Lengan Kanan	130
Gambar 4.47 IK pada DUIK	130
Gambar 4.48 Hasil Akhir dari Penggunaan DUIK Tool.....	130
Gambar 4.49 Lokasi untuk <i>Puppet Pin</i>	131
Gambar 4.50 <i>Walk Cycle Animation</i> pada Karakter	131
Gambar 4.51 Susunan Layer Mulut	132
Gambar 4.52 <i>New Project</i> Adobe Character Animator	132
Gambar 4.53 <i>Import File</i> Audio dan Desain Mulut.....	133
Gambar 4.54 Hasil dari <i>Compute Lip Sync From Scene Audio</i>	133
Gambar 4.55 <i>Export Scene</i>	134
Gambar 4.56 Hasil dari <i>Export Scene</i>	134
Gambar 4.57 Tahap Pasca Produksi.....	135
Gambar 4.58 <i>Compositing</i>	135
Gambar 4.59 <i>Import File Dubbing</i>	136

Gambar 4.60 <i>Drag and Drop File Dubbing</i>	137
Gambar 4.61 <i>Import File Gerakan Mulut Karakter</i>	138
Gambar 4.62 <i>File Gerakan Mulut Karakter yang Telah Diimport</i>	139
Gambar 4.63 Mengubah <i>Frame Rate</i>	140
Gambar 4.64 Menurunkan <i>Volume</i>	144
Gambar 4.65 <i>Render Queue</i>	144
Gambar 4.66 <i>Setting pada Output Module</i>	145
Gambar 4.67 <i>Setting pada Output to</i>	145
Gambar 4.68 <i>Alpha Tester</i>	146
Gambar 4.69 Alur <i>Alpha Testing</i>	147
Gambar 4.70 Presentasi Video Animasi kepada <i>Alpha Tester</i>	147
Gambar 4.71 Alur Implementasi	148
Gambar 4.72 Konsep Implementasi	149
Gambar 4.73 <i>User</i>	151
Gambar 4.74 Televisi	152
Gambar 4.75 Guru sedang Mengkondusifkan Suasana Kelas	152
Gambar 4.76 Video Animasi Ditayangkan di Kelas.....	153
Gambar 4.77 Tanya Jawab Guru kepada Siswa.....	154
Gambar 4.78 Pendapat dan Saran/Masukan Dari <i>User</i> (Lampiran 1)	156
Gambar 4.79 Pendapat dan Saran/Masukan Dari <i>User</i> (Lampiran 2)	157
Gambar 4.80 Surat Keterangan dari Pihak Sekolah.....	159

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Panduan Penggunaan Video Animasi.....1



INTISARI

Pendidikan sangat penting dan berguna bagi kemajuan dan perkembangan anak, termasuk di dalamnya adalah pendidikan karakter. Pendidikan karakter adalah bagaimana menanamkan nilai-nilai kebaikan supaya menjadi kebiasaan ketika kelak dewasa atau pada jenjang pendidikan selanjutnya. Anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk melakukan pendidikan atau yang biasa dikenal dengan *golden age*. Metode demonstrasi melatih anak dalam meniru (meneladani) terhadap apa yang dilihat dan didengar oleh anak. Metode dialog dapat menciptakan komunikasi dua arah antara siswa dengan guru sehingga meningkatkan kemampuan anak untuk menyatakan pendapat, gagasan, dan perasaan kepada orang lain. Metode pembelajaran demonstrasi dan dialog membantu siswa dalam menangkap materi yang diberikan oleh guru serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Video animasi 2D adalah media pembelajaran yang tepat bagi anak usia dini karena dapat menyajikan pesan melalui audio visual dan gerak dengan karakter animasi yang menarik.

PAUD ‘Aisyiyah Tegalsari merupakan lembaga penyelenggara pendidikan untuk anak dengan rentang usia 3-6 tahun. PAUD ‘Aisyiyah Tegalsari sebagai objek penelitian memiliki fasilitas dan sumber daya manusia yang memadai untuk mendukung tercapainya tujuan penelitian ini. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pengumpulan data, metode analisis, metode perancangan, metode pengembangan, metode *testing*, implementasi, dan evaluasi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode wawancara dan studi pustaka. Metode analisis yang digunakan adalah analisis kebutuhan (fungsional dan non fungsional). Metode perancangan dan pengembangan terdiri dari 3 tahap, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Metode *testing* yang digunakan adalah *alpha testing* dan *beta testing*.

Penelitian ini menghasilkan sebuah video animasi 2D yang dapat membantu guru dalam memberikan pembelajaran pendidikan karakter kepada siswa, khususnya pada sikap disiplin. Konten dari video animasi adalah contoh penerapan sikap disiplin di kehidupan sehari-hari. Penerapan metode pembelajaran demonstrasi dan dialog pada video animasi terlihat dari konten video animasi yang berisi langkah-langkah dalam mengerjakan sesuatu (demonstrasi) dan karakter animasi dalam cerita yang berkedudukan sebagai “aku” (sudut pandang orang pertama sebagai pelaku utama) yang seakan-akan berdialog dengan penonton (siswa). Media pembelajaran dalam bentuk video animasi dengan menerapkan metode pembelajaran demonstrasi dan dialog akan lebih berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran apabila guru juga ikut mendukung dalam proses pembelajaran dengan adanya sesi tanya jawab setelah video animasi selesai ditayangkan.

Kata kunci: Anak usia dini, *golden age*, pendidikan karakter, disiplin, metode demonstrasi, metode dialog, video animasi, animasi 2D.

ABSTRACT

Education is very important and useful for the progress and development of children, including character education. Character education is how to instill the values of goodness in order to become a habit when someday mature or at the level of further education. Early childhood is the right time to do education or commonly known as golden age. Demonstration methods train children to imitate what they see and hear. Dialogue methods can create two-way communication between students and teachers so as to enhance the child's ability to express opinions, ideas, and feelings to others. Demonstration and dialogue learning methods help the students to capture the material given by the teacher and make it easier for the teacher to deliver the material. 2D animated video is the perfect learning medium for early childhood because it can present the message through audio visual and motion with interesting animated characters.

PAUD 'Aisyiyah Tegalsari is an education organizer for children with 3-6 years age range. PAUD 'Aisyiyah Tegalsari as research object has adequate facilities and human resources to support the achievement of this research objective. The research method used is data collection method, analysis method, design method, development method, testing method, implementation, and evaluation. Data collection method used is interview and literature study method. The analytical method used is requirement analysis (functional and non functional). Method of design and development consists of 3 stages, namely pre production, production, and post production. Testing methods used are alpha testing and beta testing.

This research produces a 2D animation video that can assist teachers in providing character education education to students, especially on discipline. The content of the animated video is an example of the application of discipline in everyday life. Implementation of demonstration learning methods and dialogs on animated videos can be seen from animated video content that contains steps in doing something (demonstration) and animated characters in stories that are positioned as "I" (the point of view of the first person as the main actor) as if a dialogue with the audience (students). Learning media in the form of animated video by applying the method of demonstration and dialogue learning will be more successful in achieving the learning objectives if the teacher also supports in the learning process with the question and answer session after the animated video is finished airing.

Keywords: Early childhood, golden age, character education, discipline, demonstration method, dialogue method, animation video, 2D animation.