

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D UNTUK MATERI TEMATIK
PEMBELAJARAN “HIDUP RUKUN DI RUMAH” BAGI SISWA
KELAS II MADRASAH IBTIDAIYAH DARUL HUDA
SLEMAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Dyah Ayu Nur Cahyani

14.11.8112

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

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D UNTUK MATERI TEMATIK
PEMBELAJARAN “HIDUP RUKUN DI RUMAH” BAGI SISWA
KELAS 2 MADRASAH IBTIDAIYAH DARUL HUDA
SLEMAN YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Dyah Ayu Nur Cahyani

14.11.8112

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D UNTUK MATERI TEMATIK
PEMBELAJARAN “HIDUP RUKUN DI RUMAH” BAGI SISWA
KELAS 2 MADRASAH IBTIDAIYAH DARUL HUDA
SLEMAN YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dyah Ayu Nur Cahyani

14.11.8112

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Maret 2017

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom.

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D UNTUK MATERI TEMATIK
PEMBELAJARAN “HIDUP RUKUN DI RUMAH” BAGI SISWA
KELAS 2 MADRASAH IBTIDAIYAH DARUL HUDA
SLEMAN YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dyah Ayu Nur Cahyani

14.11.8112

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 April 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164



Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182

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 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, 8 Mei 2018



Dyah Ayu Nur Cahyani

NIM. 14.11.8112

MOTTO

إِن يَنْصُرْكُمُ اللَّهُ فَلَا غَالِبَ لَكُمْ وَإِن يَخْذَلْكُمْ فَمَن ذَا الَّذِي يَنْصُرُكُم مِّن بَعْدِهِ
وَعَلَى اللَّهِ فَلْيَتَوَكَّلِ الْمُؤْمِنُونَ

Jika Allah menolong kamu, maka tidak ada yang dapat mengalahkan kamu, tetapi jika Allah membiarkan kamu (tidak memberi pertolongan), maka siapa yang dapat menolongmu setelah itu? Karena itu, hendaklah kepada Allah saja orang-orang beriman bertawakal.

(Qs. Ali 'Imran : 160)

وَإِن تَعُدُّوا نِعْمَةَ اللَّهِ لَا تُحْصُوهَا إِنَّ اللَّهَ لَغَفُورٌ رَّحِيمٌ

Dan jika kamu menghitung nikmat Allah, niscaya kamu tidak akan mampu menghitungnya. Sungguh, Allah benar-benar Maha Pengampun, Maha Penyayang.

(Qs. An-Nahl : 18)

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّ اللَّهَ مَعَ الصَّابِرِينَ

Wahai orang-orang yang beriman! Mohonlah pertolongan (kepada Allah) dengan sabar dan shalat. Sungguh, Allah beserta orang-orang yang sabar.

(Qs. Al-Baqarah : 153)

PERSEMBAHAN

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Alhamdulillahilahi Rabbil 'Alamin puji dan syukur ku panjatkan kepada Allah SWT.

Tuhan semesta alam yang menciptakan ku dengan bekal yang begitu teramat sempurna. Taburan cinta dan kasih sayang, rahmat dan hidayah-Mu telah memberikan kekuatan, kesehatan, semangat dan memberkatiku dengan ilmu pengetahuan serta cinta yang ada disetiap ummat-Mu. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya tugas akhir ini dapat terselesaikan. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.

Dengan segala kerendahan hati, ku persembahkan tugas akhir ini untuk orang tercinta dan tersayang atas kasihnya yang berlimpah.

1. Mama dan Bapak terkasih, terimakasih atas kesabaran yang selalu diberikan. Untuk segala pengharapan terbaik yang dipanjatkan untuk anak-anak mu. Semoga mendapat balasan dan selalu dalam lindungan Allah SWT. Ayu akan selalu mencintai Mama dan Bapak.
2. Satu-satunya adik ku tercinta Caca, maaf untuk setiap omelan yang terlontar dari ku selama ini. Terimakasih untuk selalu disamping ku dalam keadaan suka maupun duka. Hiduplah yang panjang, aku akan selalu menemanimu kapan pun sampai nanti aku tak sanggup lagi menemanimu.

3. Keluarga besar Mama dan Bapak, ayu selalu bersyukur tumbuh besar di dalam keluarga ini. Semoga kita bisa melewati cobaan indah yang diberikan Allah SWT dengan rasa syukur dan ikhlas.
4. Chilkids ku Pupung, Erika, Ifa, Putri, Erma, dan Monik. Ga pernah terfikir sebelumnya aku bisa masuk ke dalam keluarga baru ini. Ga pernah berhenti aku bersyukur sama Allah SWT dengan kemurahan-Nya, mengizinkan aku memiliki kalian. Terimakasih untuk setiap proses yang selama ini kita alamin, segala macam cerita yang pernah kita bicarakan, tawa dan kesedihan yang mengeringi kita. Semua momen-momen itu akan aku ingat selalu sebagai kebahagiaan.
5. Teman-teman main SMA Ian, Anang, Hilmy, Alfi, Zusnan. Terimakasih mengizinkan aku ikut kedalam pertemanan kalian. Maaf untuk selalu membuat kalian repot dan terimakasih untuk setiap perhatian yang kalian berikan ntah dalam bentuk apapun. Aku selalu menikmati setiap pertemuan kita selama ini.
6. Andri kakakku, masalah yang kita hadapi membuat kita menjadi dekat dan memahami satu sama lain. Terimakasih untuk ketulusan hatimu, kesabaran dan mungkin repotnya ngurusin aku selama ini. Mari kita berproses bersama dengan penuh kebahagiaan dan cinta.
7. Chan makasih banyak untuk perjuangan yang sama-sama kita lalui selama ini. Terlihat menyenangkan ketika kita tertawa tanpa sebab dan bersedih bersama-sama. Semoga kita dapat menjalin hubungan sampai tua☺

8. Anak- anak kelas 14 S1 TI 08 terimakasih banyak untuk kebersamaannya, rela nyempetin dateng ke siding aku. Semoga kalian dapat mengejar semua mimpi kalian dan sehat selalu untuk kalian semua.



KATA PENGANTAR

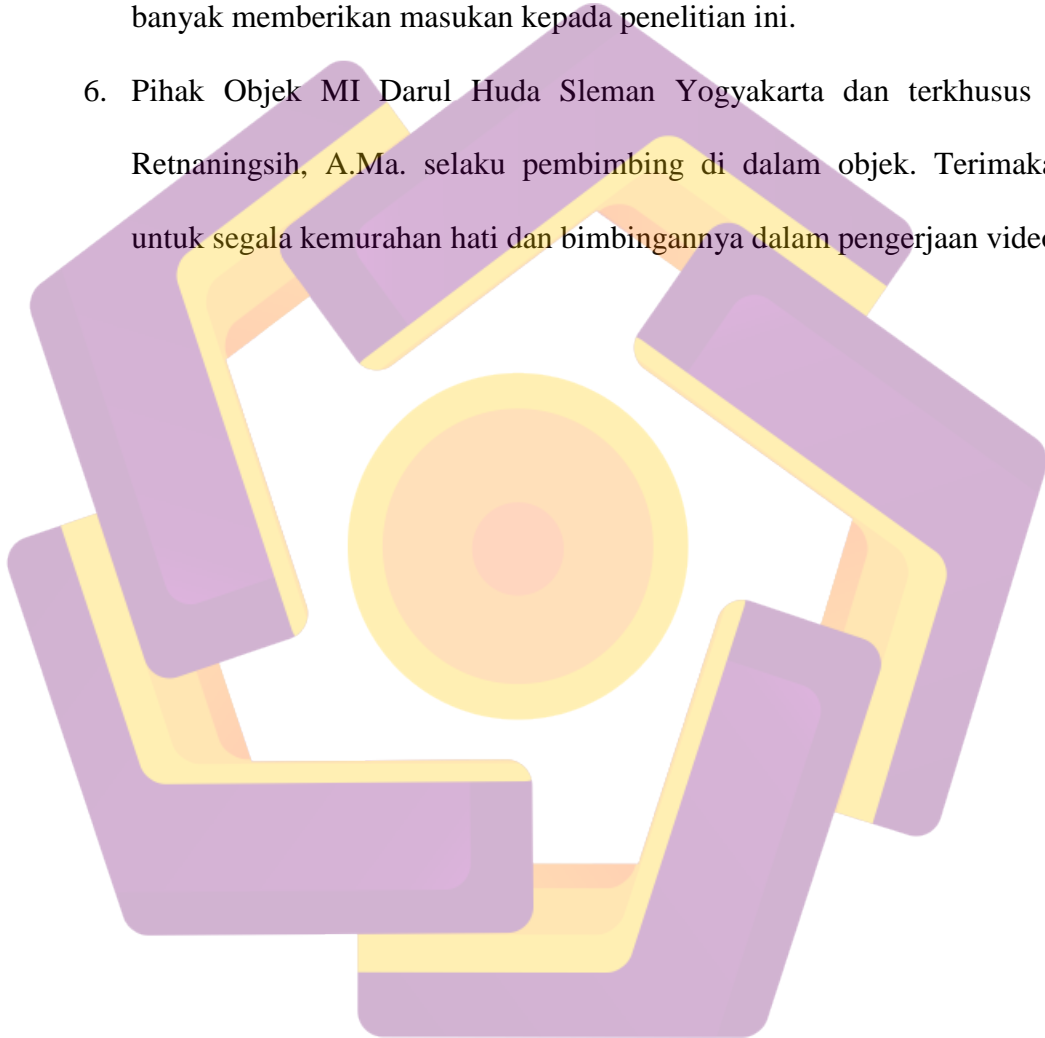
Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penayang, peneliti panjatkan puji syukur atas kehadiran-Nya, yang telah melimpahkan banyak rahmat, hidayah, dan inayah-Nya kepada kita semua, sehingga peneliti pun mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Video Animasi 2D untuk Materi Tematik Pembelajaran “Hidup Rukun di Rumah” Bagi Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Sleman Yogyakarta”.

Peneliti menyadari bahwa masih banyaknya kekurangan dalam proses penyusunan skripsi ini, namun dalam proses penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini peneliti dengan segala kerendahan hati ingin menyampaikan banyak-banyak terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof, Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Tony Hidayat, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan masukan, petuah dan kesabarannya dalam membimbing peneliti sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

4. Bapak Sudarmawan, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Strata 1 Teknik Informatika.
5. Dosen Penguji Bapak Barka Satya, M.Kom.s dan Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom yang telah meluangkan waktunya untuk peneliti dan banyak memberikan masukan kepada penelitian ini.
6. Pihak Objek MI Darul Huda Sleman Yogyakarta dan terkhusus Ibu Retnaningsih, A.Ma. selaku pembimbing di dalam objek. Terimakasih untuk segala kemurahan hati dan bimbingannya dalam pengerjaan video.



DAFTAR ISI

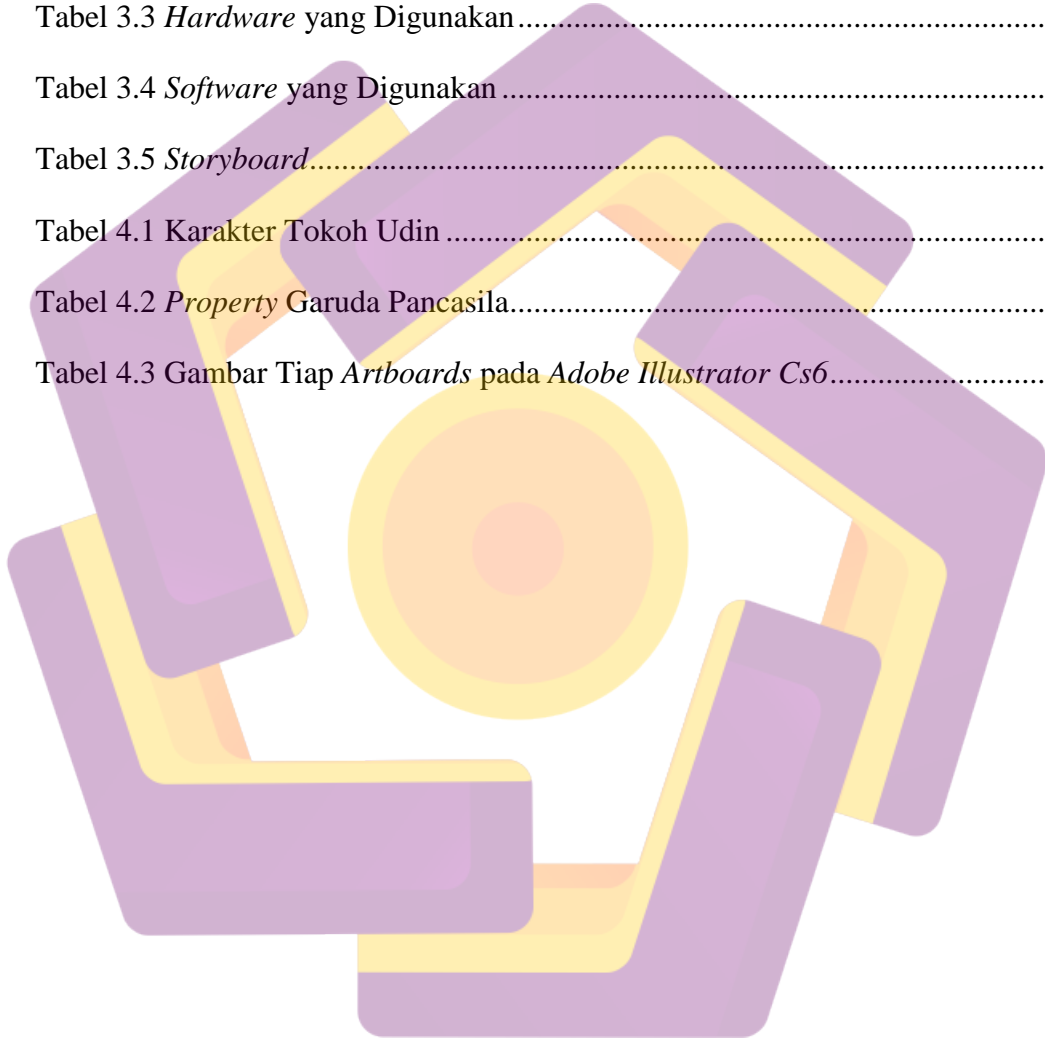
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud Dan Tujuan Masalah.....	4
1.4.1 Maksud Penelitian.....	4
1.4.2 Tujuan Penelitian	4
1.5 Metode Penelitian.....	4
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 Testing.....	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.....	11
2.2.1	Multimedia.....	11
2.2.2	Animasi.....	13
2.2.3	<i>Motion Graphic</i>	30
2.2.4	Media Pembelajaran.....	32
2.2.5	Moral.....	37
2.3	Metode Perancangan	41
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		44
3.1	Profil MI Darul Huda	44
3.2	Analisis Kebutuhan	55
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	55
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	58
3.3	Analisis Kelayakan.....	61
3.3.1	Analisis Kelayakan Operasional	61
3.3.2	Analisis Kelayakan Hukum	61
3.4	Tahap Pra Produksi	62
3.4.1	Ide Cerita.....	62
3.4.2	Tema Cerita.....	62
3.4.3	<i>Character Development</i>	63

3.4.4	<i>Script</i>	65
3.4.5	<i>Storyboard</i>	69
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		77
4.1	Alur Produksi	77
4.2	Pembuatan Produk.....	77
4.2.1	Desain.....	78
4.2.2	<i>Dubbing</i>	89
4.2.3	<i>Animation</i>	93
4.3	Hasil Akhir Produk.....	101
4.3.1	Penggabungan <i>Composition</i>	101
4.3.2	<i>Rendering</i>	103
4.4	Pengujian.....	105
4.4.1	<i>Alpha Testing</i>	105
4.4.2	Implementasi	106
4.4.3	Evaluasi	108
BAB V PENUTUP.....		111
5.1	Kesimpulan.....	111
5.2	Saran.....	113
DAFTAR PUSTAKA		114
LAMPIRAN A		1
LAMPIRAN B		2
LAMPIRAN C		3
LAMPIRAN D.....		4

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kependidikan Mi Darul Huda Sleman Yogyakarta	47
Tabel 3.2 Keadaan Siswa Tahun Ajaran 2016/2017	50
Tabel 3.3 <i>Hardware</i> yang Digunakan	58
Tabel 3.4 <i>Software</i> yang Digunakan	59
Tabel 3.5 <i>Storyboard</i>	69
Tabel 4.1 Karakter Tokoh Udin	82
Tabel 4.2 <i>Property</i> Garuda Pancasila	87
Tabel 4.3 Gambar Tiap <i>Artboards</i> pada <i>Adobe Illustrator Cs6</i>	87



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash dan Stretch</i>	18
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	18
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	19
Gambar 2.4 <i>Straight-ahead Action dan Pose-To-Pose</i>	20
Gambar 2.5 <i>Follow-Through dan Overlapping Action</i>	20
Gambar 2.6 <i>Slow In – Slow Out</i>	21
Gambar 2.7 <i>Arcs</i>	22
Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i>	23
Gambar 2.9 <i>Timing</i>	24
Gambar 2.10 <i>Appeal</i>	25
Gambar 2.11 <i>Exaggeration</i>	26
Gambar 2.12 <i>Solid Drawing</i>	27
Gambar 3.1 Struktur Organisasi MI Darul Huda Sleman Yogyakarta	51
Gambar 3.2 Tampak Depan MI Darul Huda Sleman Yogyakarta.....	52
Gambar 3.3 Tampak Depan Ruang Guru.....	52
Gambar 3.4 Alat Elektronik	53
Gambar 3.5 Gudang	53
Gambar 3.6 Kamar Mandi	54
Gambar 3.7 Proses Kegiatan Belajar Murid	54
Gambar 3.8 Proses Kegiatan Belajar Murid (Menghafal Surat)	55
Gambar 3.9 Ibu Retnaningsih, A.Ma, Guru Kelas Iia MI Darul Huda Sleman Yogyakarta	56

Gambar 3.10 Buku Panduan Pembuatan Video Skripsi	56
Gambar 3.11 Diskusi Bersama Ibu Retnaningsih	57
Gambar 3.12 Karakter Tokoh Ayah.....	63
Gambar 3.13 Karakter Tokoh Ibu	63
Gambar 3.14 Karakter Tokoh Mutiara (Kakak Perempuan).....	64
Gambar 3.15 Karakter Tokoh Udin (Adik Laki-Laki).....	64
Gambar 3.16 Scene 1	65
Gambar 3.17 Scene 2	65
Gambar 3.18 Scene 3	65
Gambar 3.19 Scene 4	66
Gambar 3.20 Scene 5	66
Gambar 3.21 Scene 6	66
Gambar 3.22 Scene 7	67
Gambar 3.23 Scene 8	67
Gambar 3.24 Scene 9	67
Gambar 3.25 Scene 10	68
Gambar 3.26 Scene 11	68
Gambar 3.27 Scene 12	68
Gambar 4.1 Alur Produksi	77
Gambar 4.2 Membuat Dokumen Baru untuk Karakter.....	79
Gambar 4.3 <i>Pen Tool</i>	79
Gambar 4.4 <i>Shape Tool</i>	80
Gambar 4.5 Membuat Karakter Udin Menggunakan <i>Pen Tool</i> dan <i>Shape Tool</i> ...	80

Gambar 4.6 Karakter Yang Sudah Diwarnai	81
Gambar 4.7 Menyimpan Karakter.....	82
Gambar 4.8 Membuat Dokumen Baru untuk.....	84
Gambar 4.9 Membuat Garuda Pancasila Menggunakan <i>Pen Tool</i> dan <i>Shape Tool</i> (<i>Ractangle Tool, Ellipse Tool, Star Tool</i>)	85
Gambar 4.10 <i>Property</i> yang Sudah Diwarnai	86
Gambar 4.11 Menyimpan <i>Property</i>	86
Gambar 4.12 Tampilan Folder Desain Grafis	89
Gambar 4.13 Import Audio File.....	90
Gambar 4.14 Audio File Pada <i>Adobe Audition Cs 6</i>	91
Gambar 4.15 Crop Audio.....	91
Gambar 4.16 <i>Effect Normalize</i>	92
Gambar 4.17 Menyimpan File Audio	92
Gambar 4.18 Folder Audio	93
Gambar 4.19 Tampilan Awal <i>Adobe Audition Cs 6</i>	94
Gambar 4.20 <i>Composition</i> Baru.....	95
Gambar 4.21 Import File Desain Grafis.....	96
Gambar 4.22 Folder File Desain Grafis	96
Gambar 4.23 <i>Composition</i> Garuda Pancasila.....	97
Gambar 4.24 <i>Effect Venetian Blinds</i>	98
Gambar 4.25 <i>Null Object</i> Dan Kamera	99
Gambar 4.26 <i>Transform Position, Scale, Rotation, Orientation</i>	100
Gambar 4.27 <i>Graph Editor</i>	100
Gambar 4.28 Import File Audio.....	101

Gambar 4.29 Import Backsound Dan Sound Fx	102
Gambar 4.30 Membuat Folder Audio	102
Gambar 4.31 Import Audio	102
Gambar 4.32 Penggabungan Composition.....	103
Gambar 4.33 Proses Render	104
Gambar 4.34 Tampilan Hasil Render	104
Gambar 4.35 Menunjukkan Hasil Video Akhir	105
Gambar 4.36 Proses Sebelum Penayangan Video	106
Gambar 4.37 Murid-Murid Antusias Menonton Video	107
Gambar 4.38 Proses Tanya Jawab Dengan Murid.....	108
Gambar 4.39 Tanggapan Ibu Retnaningsih Selaku Penanggung Jawab Penelitian	109
Gambar 4.40 Surat Persetujuan Video Animasi “Hidup Rukun Di Rumah”.....	110

INTISARI

Rumah dan sekolah merupakan dua tempat dimana seorang anak menghabiskan sebagian besar dari waktunya. Hal ini sangat berpengaruh pada proses pendidikan yang mereka terima. Namun kenyataannya penyimpangan perilaku moral yang terjadi saat ini sudah terbilang kompleks, salah satu penyebabnya karena lemahnya moralitas kolektif pada masyarakat. Penyimpangan sendiri tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa, anak-anak pun sudah melakukan perilaku penyimpangan. Maka perlu dilakukan perbaikan dalam hal kegiatan pembelajaran anak. Tidak hanya berfokus pada *teacher centred*, guru harus memiliki media tambah dalam hal mengajar siswa. Salah satunya dengan menggunakan animasi yang juga dapat menanamkan konsep dan pemaknaan yang sama dalam otak anak dibandingkan dengan media lain.

Metode penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan data melalui observasi langsung ke objek penelitian, wawancara dengan pihak objek, dan studi kepustakaan dengan mencari informasi yang dibutuhkan dan diinginkan pihak objek. Dengan menggunakan teknik *motion graphic* dalam pembuatan animasi, pengaplikasian *motion graphic* dengan cara membuat *composition* yang didalamnya terdapat *timeline*, resolusi, FPS, dan transformasi utama dengan menggunakan *position*, *scale*, *rotation*, dan *opacity*.

Nantinya hasil penelitian berupa video animasi 2D untuk materi tematik pembelajaran “Hidup Rukun di Rumah” bagi siswa kelas II Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Sleman Yogyakarta. Dengan adanya video animasi 2D sebagai media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi. Video animasi 2D juga dapat memberikan manfaat bagi siswa, dengan memudahkan dalam menerima dan menyerap materi dengan cara yang berbeda.

Kata Kunci : Moral Anak, Pengajaran Terpusat pada Guru, Teknik *Motion Graphic*, Animasi 2D

ABSTRACT

Homes and schools are two places where a child spends most of his time. This is very influential on the educational process they receive. But in fact the deviation of moral behavior that occurs today has been fairly complex, one of the causes because of the weakness of collective morality in society. The deviation itself is not only done by adults, children also have been doing deviation behavior. So it needs to be improved in terms of children's learning activities. Not only focusing on teacher centred, teachers should have added media in terms of teaching students. One of them by using animation that can also embed the same concept and meaning in the child's brain compared with other media.

The method of research conducted by collecting data through direct observation to the object of research, interviews with the object, and literature study by finding the information needed and desired by the object. By using motion graphic technique in making animation, application of motion graphic by creating composition in which there is timeline, resolution, FPS, and main transformation using position, scale, rotation, and opacity.

Later research results in the form of 2D animated video for thematic teaching materials "Living Pillars at Home" for second grade students of Madrasah Ibtidaiyah Darul Huda Sleman Yogyakarta. With the 2D animation video as a learning media can help teachers in delivering the material. 2D animated videos can also provide benefits for students, making it easier to receive and absorb material in different ways.

Keywords : Moral Children, Teacher Centred, Technique Motion Graphic, Animation 2D