

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D “ SENANG  
BERSEDEKAH UNTUK ANAK USIA 5 SAMPAI 13 TAHUN  
DI MI MODERN BANI ADAM BOYOLALI ”**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Rohmantika Wulandari**

**13.11.7109**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D “ SENANG  
BERSEDEKAH UNTUK ANAK USIA 5 SAMPAI 13 TAHUN  
DI MI MODERN BANI ADAM BOYOLALI ”**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

**Rohmantika Wulandari**

**13.11.7109**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D “ SENANG  
BERSEDEKAH UNTUK ANAK USIA 5 SAMPAI 13 TAHUN  
DI MI MODERN BANI ADAM BOYOLALI ”**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rohmantika Wulandari**

13.11.7109

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi pada  
tanggal 12 Maret 2016

Dosen Pembimbing,



**Dhani Ariatmanto, M. Kom**  
NIK. 190302197

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI 2D “ SENANG  
BERSEDEKAH UNTUK ANAK USIA 5 SAMPAI 13 TAHUN  
DI MI MODERN BANI ADAM BOYOLALI ”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rohmantika Wulandari**

**13.11.7109**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Oktober 2016

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
NIK. 190302197



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



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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 5 Oktober 2016



## 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, 16

  
METERAI  
TEMPEL  
IDC5D3ADF61698756  
6000  
ENAM RIBURUPAH

Rohmanika Wulandari

NIM. 13.11.7109

## MOTTO

*Kesuksesan membutuhkan proses terkadang kita hanya melihat kesuksesan orang lain tanpa mau tau proses yang telah dilakukan dalam mencapainya. Semua kesuksesan tidak ada yang instan dalam hidup ini semua butuh proses dan butuh perjuangan. Kesuksesan itu ibarat sebuah game untuk mencapai skor tertinggi dan menang dalam game tersebut maka kita harus berusaha keras dan tekad yang kuat tanpa mengenal lelah, rela mengorbankan waktu, rela meninggalkan zona nyaman, dan selalu ingin memenangkannya itulah yang wajib ditanamkan dalam meraih sukses.*

*Kegagalan memang tidak bisa kita hindari namun wajib kita atasi jika gagal coba lagi, jika salah diperbaiki, dalam menuju kesuksesan jangan pernah takut ketika gagal menghampiri. Tetapi beranilah untuk bermimpi, berani dalam segala hal, berani untuk mencoba dan berani untuk memulainya. Jika kamu mau terus berusaha dan berjuang kegagalan itu akan semakin berkurang yang tersisa hanyalah sukses dan sukses usaha tidak akan pernah mengkhianati hasil. Teruslah berjuang tanpa mengenal lelah dan tanpa mengeluh karena, sesuatu yang indah itu memanglah mahal harganya membutuhkan banyak pengorbanan, perjuangan, kesabaran, ketekunan, dan keiklasan dalam meraihnya.*

*Teruslah berpikir positif dalam melakukan semua hal apapun yang terjadi dalam hidup ini pasti ada hikmahnya seiring berjalanya waktu engkau akan mengerti bahwa semua yang terjadi didalam hidup ini bukanlah suatu kebetulan melainkan rencana terbaik Allah untuk kita. Tugas kita saat ini teruslah berjuang dan menangkan Game ini jadilah pemenang sejati dan jangan pernah berhenti bersyukur atas segala nikmat yang telah diberikan Allah kepada kita, teruslah berusaha melakukan yang terbaik terus berbagi dan bahagiakan orang-orang disekelilingmu, apapun kondisimu saat ini selalu berikan senyuman terbaikmu dan jadilah orang yang selalu bermanfaat untuk orang lain maka bahagia akan selalu menyambutmu. ☺*

*Rohmantika Wulandari*



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin..

Sujud syukurku kusembahkan kepadamu Allah SWT yang Maha Agung nan Maha Tinggi nan Maha Adil nan Maha Penyayang, atas segala nikmat yang telah engkau berikan kepada hamba engkau jadikan hamba manusia yang senantiasa berpikir, berilmu, beriman dan bersabar dalam menjalani kehidupan ini. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal bagiku untuk meraih cita-cita besarku. Lantunan Al-fatimah beriring Shalawat dalam sujudku, menadahkan doa dalam syukur yang tiada henti. Akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia Skripsi ini saya persembahkan untuk :

Kepada Ayahanda Suyanto dan Ibunda Nur Jayanti tercinta, yang tiada pernah hentinya selama ini memberiku semangat, doa, dorongan, nasehat dan kasih sayang serta pengorbanan yang tak tergantikan hingga aku selalu kuat menjalani setiap rintangan yang ada didepanku., Ayah,.. Ibu,.. terimalah bukti kecil ini sebagai kado keseriusanku untuk membalas semua pengorbananmu.. dalam hidupmu demi hidupku kalian ikhlas mengorbankan segala perasaan tanpa kenal lelah, dalam lapar berjuang separuh nyawa hingga segalanya.. Maafkan anakmu Ayah,, Ibu,, masih saja ananda menyusahkanmu.

Kepada kakek saya yang ada di boyolali Simbah Marno Rejo tercinta dan segenap keluarga besar saya yang ada di boyolali dan jogja yang sangat saya sayangi yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, senyuman dan do'anya untuk keberhasilan ini, terimakasih atas semua yang telah engkau berikan kepadaku aku sayang kalian semua.

Kepada Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom terimakasih telah menjadi pembimbing terbaik saya dalam skripsi ini, terimakasih atas motivasi saran dan masukan yang diberikan kepada saya selama ini hingga saya bisa mencapai keberhasilan dan menyelesaikan skripsi ini.

Kepada Ketua Yayasan MI Modern Bani Adam Bapak Drs.H.Matyoto Fahruri, dan Kepala Sekolah Bapak H. Ahmad Sardi, S.Ag terimakasih telah dukungan dan memberikan izin kepada saya untuk melakukan penelitian di MI Modern Bani Adam yang selama ini telah membantu saya dalam proses menyelesaikan skripsi ini.

Kepada Staf Guru Bapak Luhur Pribadi, S.S, dan Bapak Syahirul A, S.Ud terimakasih yang telah meluangkan waktunya dalam membantu proses wawancara sehingga telah membantu proses dalam penyelesaian skripsi ini. Serta segenap Staf dan kariyawan MI Modern Bani Adam terimakasih untuk semuanya yang telah membantu saya dalam peroses menyelesaikan skripsi ini.



Kepada Sahabatku tersayang dan rekanku Murni Dinianti, Zikria Firmaini Kiat, Charis Affan Maulana, Robertus Setiawantoro, Octavianus Pamungkas, Tri Yulianto, Muhamand Nur Hudi, Gigih Akbar Permana, Luluk Atul Hikmah, Oxxa Rexasiana, Kumala Sari, Purwantinah, Triwahyuni, Nanik Haryanti, Tyas Aminingrum, Yus Sulastri, Erpina Chayani, Millawati Hartono, Juliana Patrecia, Novi, Ayuk, Adi, Dadang, Ageh, Ade, Anggit, Riza, Awank, Yudis, Avis, Didik, Afib, Salman, Wahyudi, Badar, Anggy, Andrean, Anang, Marco, Sunu, Bagus, serta keluarga Besar 13-S1-TI-05, yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terimakasih kepada kalian semua yang selama ini mendengarkan keluh kesahku, dan terus memberikan dukungan serta motivasi yang tida henti kepada saya tanpa kalian semua saya bukanlah siapa-siapa saya sangat bersyukur biasa mengenal kalian semua saya sangat sayang kalian semua semoga persahabatan ini tidak hanya didunia melainkan sampai hingga ke surga amiinn yarabb.

Terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kalian semua pihak yang telah membantu tersusunnya skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, akhir kata saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua, orang-orang yang sangat saya sayangi. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk kemajuan ilmu pengetahuan di masa yang akan datang, Aamiinnn.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Alhamdulillahirobbil'alamin, Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat serta kasih-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D “ Senang Bersedekah Untuk Anak Usia 5 Sampai 13 Tahun di MI Modern Bani Adam Boyolali ”

Penulisan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi sebahagian syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada program studi Teknik Informatika di STMIK “Amikom” Yogyakarta.

Terselesainya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, diantaranya yaitu :

- Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Bapak Sudamawan, MT, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom, Bapak Ali Mustopa, M.Kom, dan Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji.
- Seluruh Dosen STMIK AMIKOM yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.

- Rekan saya Murni Dinianti, Zikria Firmaini Kiat, Charis Affan Maulana, Robertus Setiawantoro, Octavianus Pamungkas, Tri yulianto yang tidak pernah lelah memberikan keritik dan saran serta motivasi kepada saya dan terus meberikan bimbingan kepada saya dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
- Teristimewa kepada Orang Tua penulis Suyanto dan Nur Jayanti yang selalu mendoakan, memberikan motivasi kepada penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.

Meskipun penyusunan Skripsi ini sudah dilakukan dengan semaksimal mungkin, namun Penulis menyadari bahwa usaha tersebut masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini, semoga dapat bermanfaat bagi kita semua dan memberikan andil bagi kemajuan dunia pendidikan dan teknologi informasi.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Yogyakarta, 05 September 2016

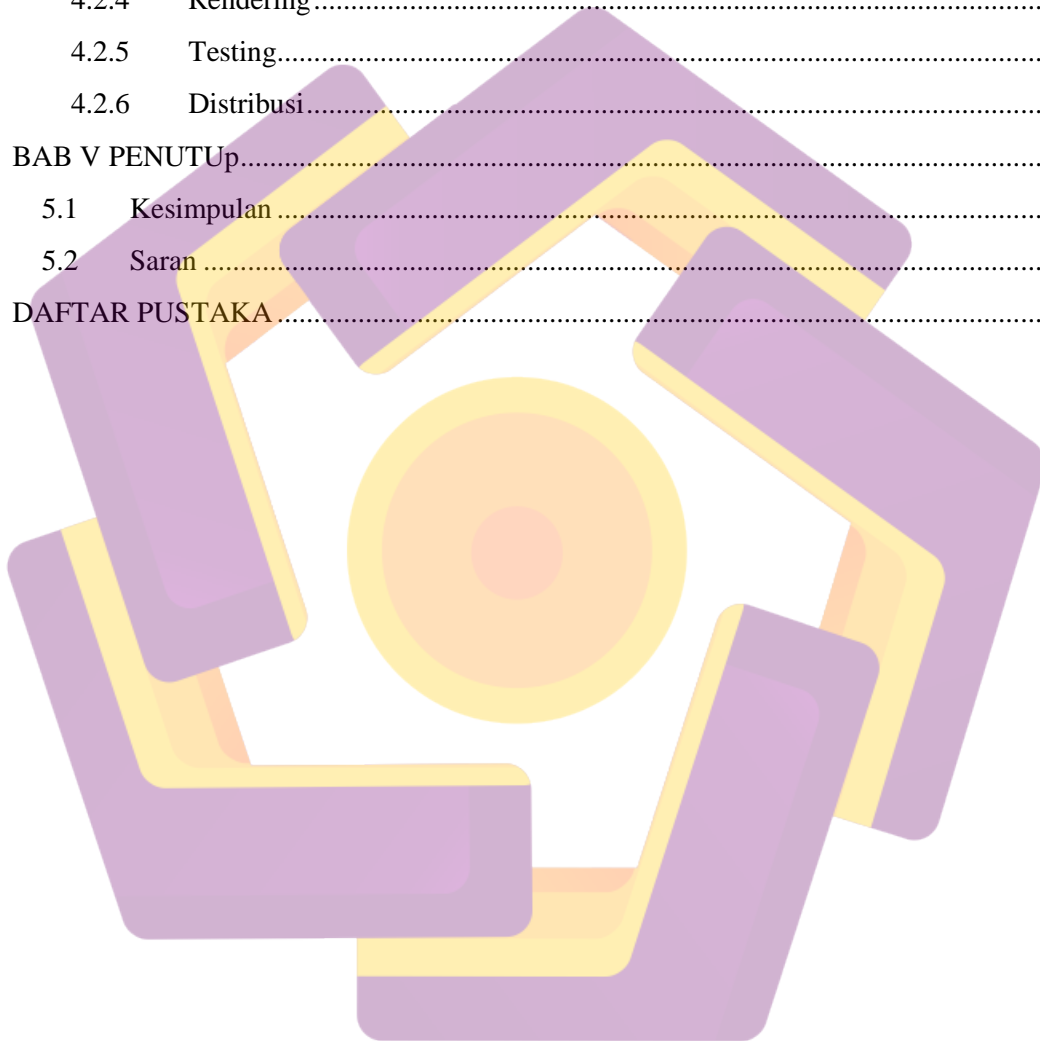
Penulis

## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i> .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Analisis.....	5
1.5.3 Metode Perancangan.....	5
1.5.4 Metode Pengembangan.....	5
1.5.5 Metode Testing.....	6
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Dasar Teori.....	9

2.2.1	Definisi Animasi .....	9
2.2.2	Definisi Anak .....	10
2.2.3	Definisi Cut Out .....	11
2.2.4	Teknik Animasi .....	12
2.2.5	Prinsip-Prinsip Animasi .....	13
2.3	Metode Analisis .....	19
2.3.1	Analisis Data .....	19
2.3.2	Analisis Data Kualitatif .....	20
2.4	Metode Perancangan .....	21
2.4.1	Pra Produksi .....	22
2.4.2	Produksi .....	23
2.4.3	Pasca Produksi .....	23
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>25</b>
3.1	Gambaran Umum .....	25
3.1.1	Sejarah MI Modern Bani Adam Boyolali .....	25
3.1.2	Visi dan Misi .....	25
3.2	Analisis Peluang .....	28
3.2.1	Hasil Wawancara .....	28
3.2.2	Hasil Observasi .....	30
3.2.3	Analisis SWOT .....	31
3.2.4	Peluang .....	34
3.2.5	Solusi Yang Dipilih .....	34
3.3	Analisis Kebutuhan .....	34
3.4	Perancangan .....	40
3.4.1	Pra Produksi .....	40
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>54</b>
4.1	Produksi .....	54
4.1.1	Pembuatan Karakter .....	54
4.1.2	Pembuatan Naskah .....	57
4.1.3	Pembuatan Background .....	58

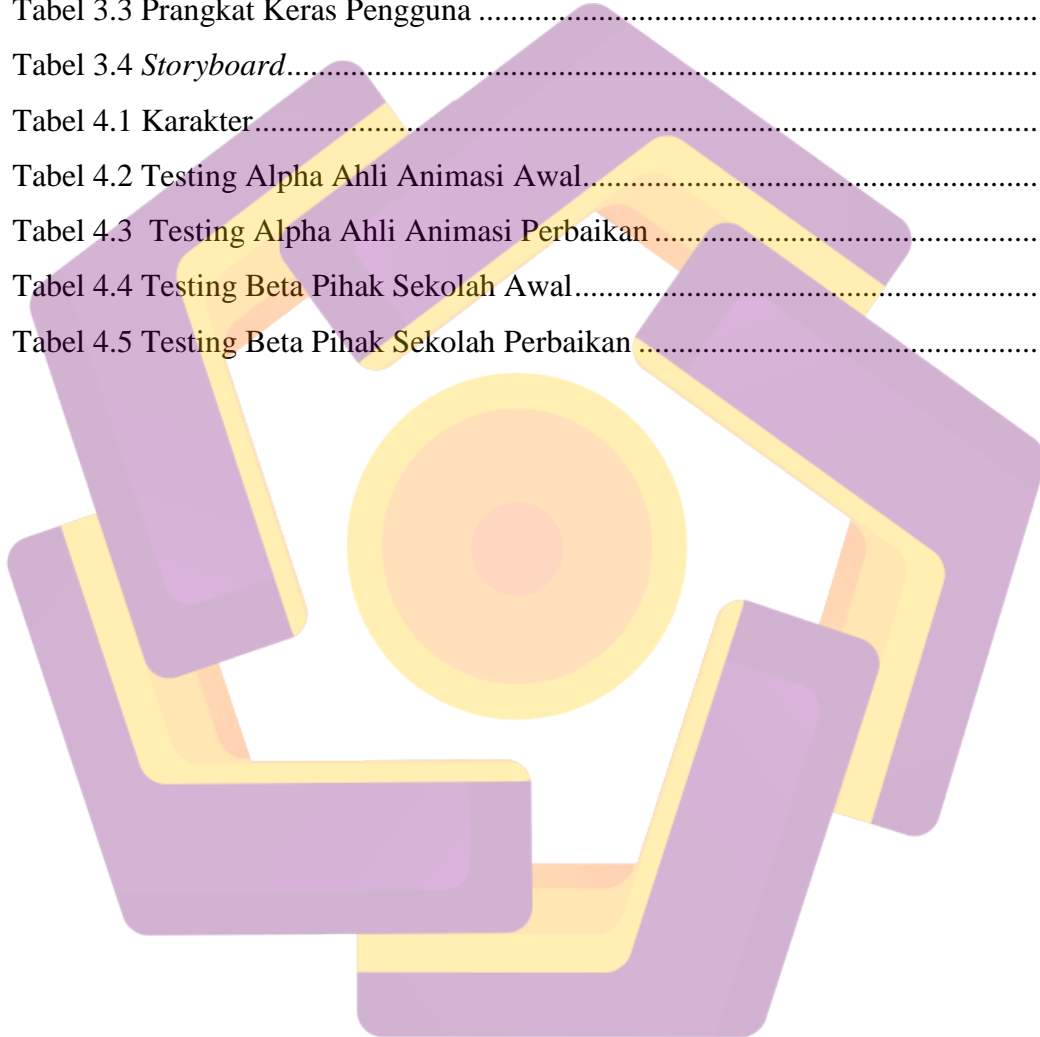
4.2	Pasca Produksi .....	59
4.2.1.	Penganimasian .....	59
4.2.2	Dubbing.....	60
4.2.3	Composition.....	62
4.2.4	Rendering.....	63
4.2.5	Testing.....	64
4.2.6	Distribusi.....	69
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		70
5.1	Kesimpulan .....	70
5.2	Saran .....	71
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		72





## DAFTAR TABEL

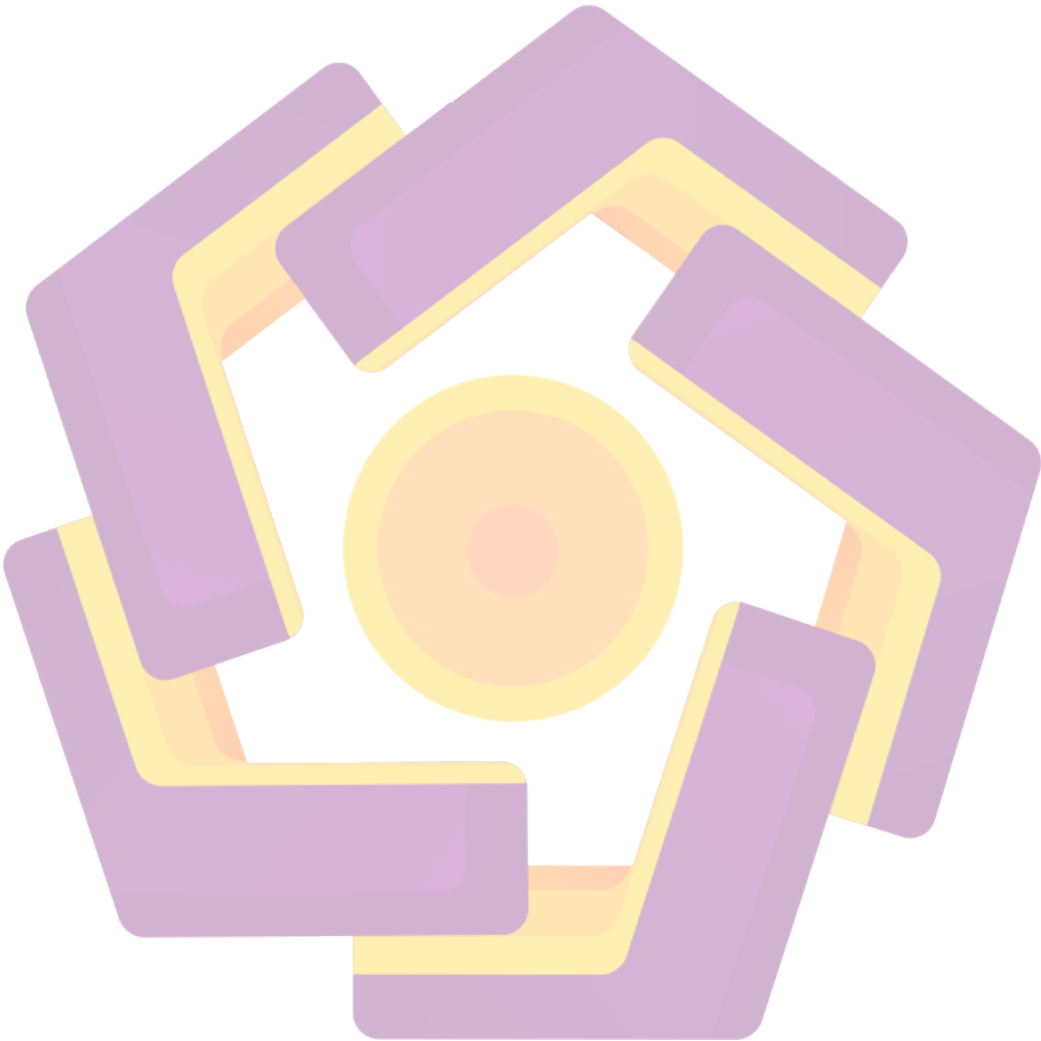
Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	31
Tabel 3.2 Prangkat Keras Pembuat .....	35
Tabel 3.3 Prangkat Keras Pengguna .....	36
Tabel 3.4 <i>Storyboard</i> .....	49
Tabel 4.1 Karakter .....	55
Tabel 4.2 Testing Alpha Ahli Animasi Awal.....	65
Tabel 4.3 Testing Alpha Ahli Animasi Perbaikan .....	67
Tabel 4.4 Testing Beta Pihak Sekolah Awal.....	66
Tabel 4.5 Testing Beta Pihak Sekolah Perbaikan .....	67



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash and stretch</i> .....	14
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i> .....	14
Gambar 2.3 <i>Staging</i> .....	15
Gambar 2.4 <i>Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose</i> .....	15
Gambar 2.5 <i>Follow Through And Overlapping Action</i> .....	15
Gambar 2.6 <i>Slow In and Slow Out</i> .....	16
Gambar 2.7 <i>Arcs</i> .....	16
Gambar 2.8 <i>Secondary action</i> .....	17
Gambar 2.9 <i>Timing</i> .....	17
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i> .....	18
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i> .....	18
Gambar 2.12 <i>Appeal</i> .....	19
Gambar 3.1 Storyline .....	45
Gambar 3.2 Storyline .....	46
Gambar 3.3 Storyline .....	47
Gambar 3.4 Storyline .....	47
Gambar 3.5 Storyline .....	48
Gambar 3.6 Storyline .....	48
Gambar 4.1 Karakter.....	57
Gambar 4.2 Naskah.....	58
Gambar 4.3 <i>Background</i> .....	59
Gambar 4.4 Penganimasian.....	60
Gambar 4.5 Memotong <i>Dubbing</i> .....	61
Gambar 4.6 <i>Dubbing</i> .....	61
Gambar 4.7 <i>Composition</i> .....	62
Gambar 4.8 <i>Rendering</i> .....	64
Gambar 4.9 Hasil Awal.....	68

Gambar 4.10 Hasil Akhir Perbaikan ..... 68



## INTISARI

Animasi merupakan usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak bisa bergerak sendiri. Animasi juga merupakan sebuah rangkaian gambar yang di tampilkan secara bergantian melalui beberapa frame yang disusun secara urut sehingga menghasilkan sebuah gambar yang bergerak. Dengan demikian diharapkan anak dapat memahami pesan moral yang disampaikan melalui media animasi 2D tersebut.

Pendidikan karakter pada anak memang sudah seharusnya ditanamkan sejak dini Dengan pendamping orangtua, visualisasi pembentukan karakter melalui animasi dapat membantu penyerapan informasi pada anak. Salah satu pendidikan untuk mendidik karakter anak yaitu mengenalkan sedekah sejak dini. Pengenalan sedekah digambarkan secara sederhana sesuai dengan usia anak.

Tujuan penelitian ini yaitu membuat animasi 2D dengan tema Senang Bersedekah dan membantu memperkenalkan aktivitas yang positif kepada anak dalam bentuk media animasi. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode pengembangan multimedia yang terdiri dari concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution.

**Kata Kunci :** Animasi, Animasi 2D, Sedekah

## **ABSTRACT**

*Animation is an attempt to move something that can not move themselves. Animation is also a series of images are displayed alternately through several frames are arranged in sequence so as to produce a moving image. It is expected the child can understand the moral message conveyed through the media 2D animation.*

*Character education for children is as it should be fostered with a parent chaperone, character formation through the animated visualization can help the absorption of information in children. One character education to educate children is to introduce alms early. The introduction of alms is described in a simple and age-appropriate.*

*The purpose of this study is to make 2D animation with a theme Glad charity and help introduce positive activities to children in the form of animation media. The method used is the method of multimedia development consisting of concept, design, material collecting, assembly, testing and distribution.*

**Keywords :** *Animation , 2D Animation , Dole*