

**ANIMASI 2D UNTUK PEMBELAJARAN CARA MERAWAT JENAZAH
PADA KB AISYIYAH TUNAS MENTARI BANJARNEGARA**

SKRIPSI



disusun oleh

Maulana Candra Septian

12.11.6519

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

**ANIMASI 2D UNTUK PEMBELAJARAN CARA MERAWAT JENAZAH
PADA KB AISYIYAH TUNAS MENTARI BANJARNEGARA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana S1
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Maulana Candra Septian

12.11.6519

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANIMASI 2D UNTUK PEMBELAJARAN CARA MERAWAT JENAZAH
PADA KB AISYIYAH TUNAS MENTARI BANJARNEGARA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Maulana Candra Septian

12.11.6519

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 September 2016

Dosen Pembimbing,



Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANIMASI 2D UNTUK PEMBELAJARAN CARA MERAWAT JENAZAH
PADA KB AISYIYAH TUNAS MENTARI BANJARNEGARA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Maulana Candra Septian

12.11.6519

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Agustus 2016

Susunan Dewan Penguji

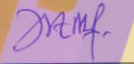
Nama Penguji

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

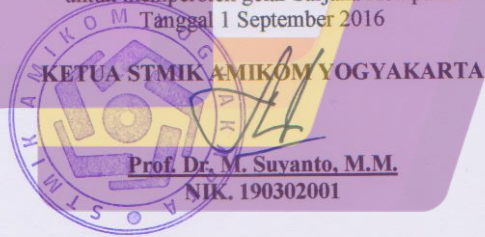
Dina Maulina, M.Kom
NIK. 190302250

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

Tanda-Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 September 2016



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001


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 September 2016




Maulana Candra Septian
12.11.6519

MOTTO

“ Cara untuk menjadi di depan adalah memulai sekarang. Jika memulai sekarang, tahun depan Anda akan tahu banyak hal yang sekarang tidak diketahui, dan Anda tak akan mengetahui masa depan jika Anda menunggu-nunggu”

~ Nabi Muhammad SAW ~

“Jangan hanya menghitung apa yang telah hilang!! Pikirkan apa saja milikmu yg masih tersisa!!”

~ Jinbei No Oyabun ~

“Hidup ini seperti pensil yang pasti akan habis, tetapi meninggalkan tulisan-tulisan yang indah dalam kehidupan”

~ Nami ~

PERSEMBAHAN

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tidak lupa penulis haturkan kepada junjungan besar nabi Muhammad SAW. Dalam kesempatan ini, penulis persembahkan skripsi ini dengan tidak lupa juga mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Abdul Qohar, S.Pd dan Ibu Maisaroh, A.Ma yang selalu memanjatkan do'a, memberi restu, ridho dan dukungan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dan tepat waktu karena pada dasarnya ridho Allah SWT tergantung kepada ridho orang tua.
2. Kakak saya Muhammad Rizka Alfarisi dan adik saya Bunga Aveline Azmi yang memberikan hiburan dan motivasi kepada saya saat mengerjakan skripsi.
3. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, MM selaku Ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Yuli Astuti, M.Kom, atas bimbingan dan motivasinya.
5. Untuk Yuwinda Abid Pertiwi yang selalu menyemangati, mendampingi, dan membantu banyak hal. Terimakasih atas kasih sayang, perhatian, dan

kesabaranmu yang telah memberikanku semangat dan inspirasi dalam menyelesaikan skripsi.

6. Untuk bapak dan ibu dosen yang pernah mengajar kelas 12-S1TI-11 atas Semua ilmu yang telah diberikan.
7. Teman-teman kelas 12-S1TI-11, diantaranya Widyatama Ilham Maulana, Faizal Rasyid, Singgih Setyobudi, Fadli, Akhmad Afif, Afif Deswa, Reno, atas dukungan serta motivasinya.
8. Teman-teman kost DRM27, diantaranya Muhammad Nursalim, Alga, Dhodho, Bayu, Nato, Ferdi, Tri Susanto, Joko, Agung Prasetya, Saiful, atas dukungan serta motivasinya.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan dan kurangnya pengalaman penulis. Meskipun demikian, penulis berharap laporan skripsi ini bermanfaat bagi pembaca. Penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

KATA PENGANTAR

Asssalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Animasi 2D untuk Pembelajaran Cara Merawat Jenazah pada KB Aisyiyah Tunas Mentari Banjarnegara”.

Penyusunan laporan ini dimaksudkan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana S1 pada jurusan Teknik Informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.

Dalam penelitian ini penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Abdul Qohar, S.Pd dan Ibu Maisaroh, A.Ma yang selalu memanjatkan doa, memberi restu, ridho dan dukungan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar dan tepat waktu karena pada dasarnya ridho Allah SWT tergantung kepada ridho orang tua.
2. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, MM., selaku Ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Sudarmawan, MT., selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

4. Ibu Yuli Astuti, M.Kom., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, nasihat, dan bimbingan selama penyusunan laporan skripsi.
5. Bapak Ali Mustopa, M.Kom., dan Ibu Dina Maulina, M.Kom., selaku dewan penguji, terima kasih untuk kritik dan sarannya yang merupakan langkah awal penyempurnaan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen yang pernah mengajar kelas 12-S1TI-11 atas semua ilmu yang telah diberikan, serta seluruh staf STMIK AMIKOM Yogyakarta.
7. KB Aisyiyah Tunas Mentari Banjarnegara sebagai studi kasus dalam melakukan penelitian.
8. Teman-teman kelas 12-S1TI-11 atas kerjasamanya, dukungan serta motivasinya.
9. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan laporan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan dan kurangnya pengalaman penulis. Meskipun demikian, penulis berharap laporan skripsi ini bermanfaat bagi pembaca. Penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Yogyakarta, 2 September 2016

Maulana Candra Septian

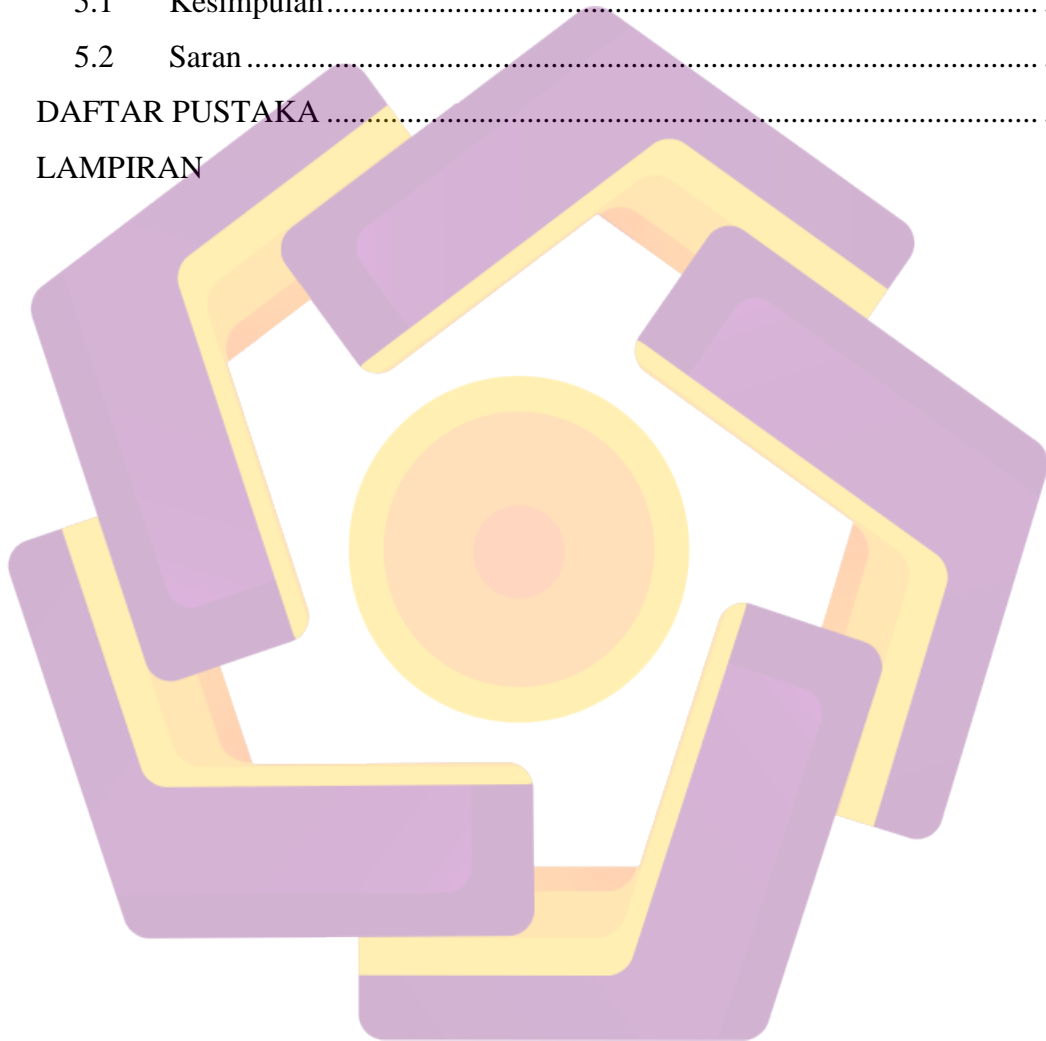
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
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	2
1.4.1 Maksud.....	2
1.4.2 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.1.1 Observasi	3
1.5.1.2 Wawancara	3
1.5.1.3 Kepustakaan (<i>Library</i>).....	3
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Perancangan.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6

2.2	Dasar Teori	7
2.2.1	Pengertian Video.....	7
2.2.2	Format Video	8
2.2.2.1	AVI	8
2.2.2.2	MPEG	8
2.2.2.3	WMV	8
2.2.2.4	DiVX.....	9
2.2.2.5	MP4.....	9
2.2.2.6	Quicktime	9
2.2.2.7	RealMedia.....	10
2.2.2.8	ASF.....	10
2.2.2.9	3GP	10
2.2.2.10	Flash Video.....	11
2.2.3	Standar Video	11
2.2.4	Pengertian Interaktif	11
2.2.5	Pengertian Animasi	11
2.2.6	Animasi 2D.....	12
2.2.7	12 Prinsip Animasi	12
2.2.8	Materi Cara Merawat Jenazah	15
2.3	Teori Analisis	15
2.3.1	Analisis SWOT.....	15
2.3.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	16
2.3.3	Analisis Kelayakan Sistem	17
2.4	Metode Perancangan.....	17
2.4.1	Pra Produksi.....	17
2.4.1.1	Naskah	17
2.4.1.2	<i>Storyboard</i>	18
2.4.2	Produksi.....	18
2.4.2.1	<i>Layout</i>	18
2.4.2.2	<i>Key Animation</i>	18
2.4.2.3	<i>Background</i>	19

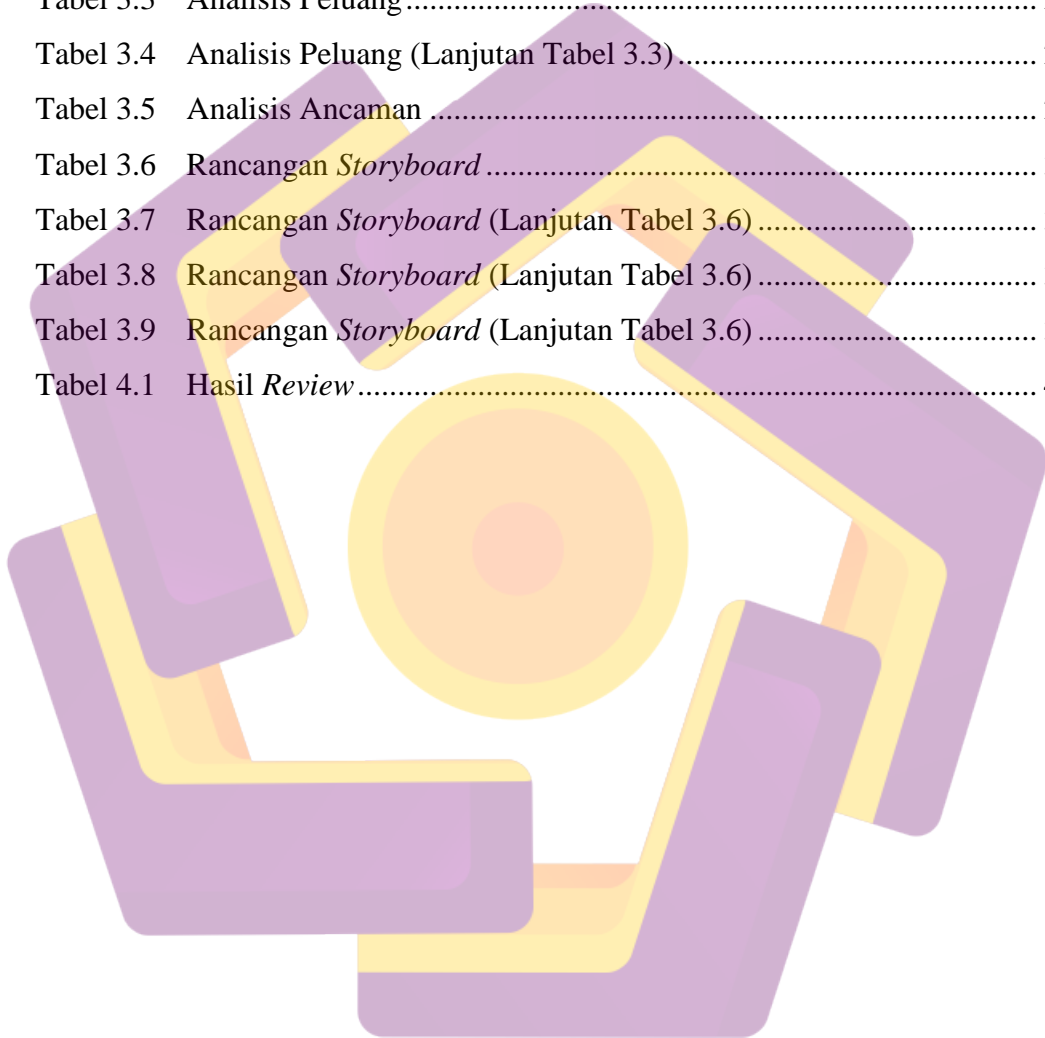
2.4.2.4	<i>Dubbing</i>	19
2.4.3	Pasca Produksi.....	19
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		21
3.1	Tinjauan Umum.....	21
3.1.1	Sejarah KB ‘Aisyiyah Tunas Mentari Banjarnegara	21
3.1.2	Profil KB ‘Aisyiyah Tunas Mentari Banjarnegara.....	21
3.1.3	Visi, Misi KB ‘Aisyiyah Tunas Mentari Banjarnegara	22
3.1.3.1	Visi.....	22
3.1.3.2	Misi.....	22
3.2	Analisis Sistem	23
3.2.1	Analisis SWOT.....	23
3.2.2	Analisis Kebutuhan	26
3.2.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	26
3.2.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	27
3.2.2.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras	27
3.2.2.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	27
3.2.3	Analisis Kelayakan.....	28
3.2.3.1	Analisis Kelayakan Operasional.....	28
3.2.3.2	Analisis Kelayakan Hukum	29
3.2.3.3	Analisis Kelayakan Teknologi.....	29
3.3	Perancangan.....	30
3.3.1	Pra Produksi.....	30
3.3.1.1	Perancangan Naskah.....	30
3.3.1.2	<i>Storyboard</i>	32
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		36
4.1	Skema Pembuatan Video Cara Merawat Jenazah	36
4.2	Proses Produksi	36
4.2.1	<i>Digital Painting</i>	37
4.2.1.1	Menggambar Karakter	37
4.2.1.2	<i>Background</i>	39
4.3	Pasca Produksi.....	40

4.3.1	Proses Animasi	40
4.3.2	Editing Suara	42
4.3.3	Penggabungan <i>Project Video</i>	43
4.3.4	<i>Review Testing</i>	47
BAB V PENUTUP.....		50
5.1	Kesimpulan.....	50
5.2	Saran	50
DAFTAR PUSTAKA		52
LAMPIRAN		



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tinjauan Pustaka	6
Tabel 3.1	Analisis Kekuatan	23
Tabel 3.2	Analisis Kelemahan.....	24
Tabel 3.3	Analisis Peluang.....	24
Tabel 3.4	Analisis Peluang (Lanjutan Tabel 3.3).....	25
Tabel 3.5	Analisis Ancaman	25
Tabel 3.6	Rancangan <i>Storyboard</i>	32
Tabel 3.7	Rancangan <i>Storyboard</i> (Lanjutan Tabel 3.6).....	33
Tabel 3.8	Rancangan <i>Storyboard</i> (Lanjutan Tabel 3.6).....	34
Tabel 3.9	Rancangan <i>Storyboard</i> (Lanjutan Tabel 3.6).....	35
Tabel 4.1	Hasil <i>Review</i>	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Contoh <i>Storyboard</i>	18
Gambar 2.2	Contoh <i>Background</i>	19
Gambar 4.1	Skema pembuatan media pembelajaran cara merawat jenazah...	36
Gambar 4.2	Tampilan awal membuat <i>project</i> baru <i>Adobe Photoshop CS6</i>	37
Gambar 4.3	Tampilan proses menggambar.....	38
Gambar 4.4	Tampilan proses menggambar menggunakan <i>pen tool</i>	38
Gambar 4.5	Seting <i>layout</i> membuat <i>background Adobe Photoshop CS6</i>	39
Gambar 4.6	Proses menggambar <i>background</i> pada <i>Adobe Photoshop CS6</i> ...	39
Gambar 4.7	Tampilan seting <i>New Document</i>	40
Gambar 4.8	Tampilan <i>Library Adobe Flash Professional CS6</i>	41
Gambar 4.9	Memasukkan material	41
Gambar 4.10	<i>Import</i> dan pilih file audio.....	42
Gambar 4.11	Proses <i>Noise Reduction</i> pada <i>Adobe Audition</i>	43
Gambar 4.12	Tampilan <i>Setting Sequence Adobe Premiere Pro CS6</i>	44
Gambar 4.13	Tampilan <i>drag scene</i>	45
Gambar 4.14	Tampilan <i>drag audio</i>	45
Gambar 4.15	Tampilan <i>format video render</i>	46
Gambar 4.16	Tampilan Proses <i>Rendering</i>	47

INTISARI

Perancangan video pembelajaran ini terlaksana karena anak – anak usia dini sulit untuk memberikan perhatiannya kepada guru – guru yang sedang mengajar. Oleh karena itu untuk memberikan kedekatan yang lebih antara guru dan siswa, perlu diberikan penyampaian materi berupa media animasi dua dimensi ditambahkan efek audio dan teks penjelasan yang bisa menarik perhatian anak-anak. Aplikasi ini nantinya akan sangat membantu guru – guru pengajar di KB Aisyiyah Tunas Mentari Banjarnegara.

Pengumpulan data dalam media pembelajaran ini mengacu pada kurikulum yang diberikan guru – guru KB Aisyiyah Tunas Mentari Banjarnegara. Perancang media pembelajaran tersebut akan menggunakan *software-software* antara lain Adobe Photoshop CS6, Adobe Premiere Pro CS6, Adobe Flash Professional CS6, dan Adobe Audition CS6, juga akan memanfaatkan *tool* yang tersedia di dalam Adobe Master Collection CS6.

Informasi yang ada dalam aplikasi ini dibuat sesuai materi yang diajarkan dan mudah dipahami serta mudah untuk dioperasikan penggunaanya. Dengan desain tampilan yang menarik juga dari sisi suara, gambar, dan teks.

Kata Kunci : animasi, cara merawat jenazah, pembelajaran

ABSTRACT

This instructional video design done because children - early childhood difficult to give attention to the teacher - a teacher who was teaching. Therefore, to provide more closeness between teachers and students, should be given the delivery of material in the form of two-dimensional animation media add audio effects and the explanatory text that could attract the attention of children. This application will greatly assist the teacher - teacher educators in KB Aisyiyah Tunas Mentari Banjarnegara.

Collecting data in this study media refers to the curriculum that the teacher - teacher KB Aisyiyah Tunas Mentari Banjarnegara. The instructional media designers will use the software, among others Adobe Photoshop CS6, Adobe Premiere Pro CS6, Adobe Flash Professional CS6 and Adobe Audition CS6, will also utilize the tools available in Adobe Master Collection CS6.

The information contained in this application is made according to the material being taught and easy to understand and easy to operate user. With a design look interesting in terms of sound, images, and text.

Keywords : *animation, cara merawat jenazah, instructional*