

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D PEMBELAJARAN PENGENALAN  
TOKOH WAYANG PANDAWA KELAS 3 SD  
(Studi Kasus: SDN Karangasem 3 Surakarta)**



Disusun oleh:

**Nama : Zaidan Fakhrusy Syakirin Indriyanto**  
**NIM : 2013010199**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM SURAKARTA  
SUKOHARJO  
2024**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D PEMBELAJARAN PENGENALAN  
TOKOH WAYANG PANDAWA KELAS 3 SD  
(Studi Kasus: SDN Karangasem 3 Surakarta)**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana



Disusun oleh:

**Nama : Zaidan Fakhrusy Syakirin Indriyanto**  
**NIM : 2013010199**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM SURAKARTA  
SUKOHARJO  
2024**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D PEMBELAJARAN PENGENALAN  
TOKOH WAYANG PANDAWA KELAS 3 SD  
(Studi Kasus: SDN Karangasem 3 Surakarta)**

Dipersiapkan dan Disusun oleh

**Zaidan Fakhruy Syakirin Indriyanto**

**20130199**

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Sripsi  
Program Sarjana  
Program Studi Informatika  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta  
pada hari Kamis, 5 September 2024

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer



Sukoharjo, 5 September 2024

**Ketua**

**Moch. Hari Purwiantoro, ST, MM, M.Kom.**

**NIK. 105.281.201**

HALAMAN PERSETUJUAN

PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D PEMBELAJARAN PENGENALAN  
TOKOH WAYANG PANDAWA KELAS 3 SD  
(Studi Kasus: SDN Karangasem 3 Surakarta)

Dipersiapkan dan Disusun oleh

**Zaidan Fakhruy Syakirin Indriyanto**

**2013010199**

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi  
Program Sarjana  
Program Studi Informatika  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta  
pada hari Kamis, 5 September 2024


**Pembimbing Utama**

  
**Muhammad Setiyawan, M.Kom**  
NIDN. 0604048205

**Anggota Tim Penguji**

  
**Widiyanto Hadi, S.E, M.Kom**  
NIDN. 0610056302

**Pembimbing Pendamping**

  
**Indrawan Ady Saputro, M.Kom**  
NIDN. 0601119702

  
**Sri Widiyati S, PT.M.Kom**  
NIDN. 0618108001

  
**Indrawan Ady Saputro, M.Kom**  
NIDN. 0601119702

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Sukoharjo, 5 September 2024

**Ketua**



  
**Moch. Hari Purwiantoro, ST, MM, M.Kom.**  
NIK. 105.281.201

Moch.

Hari Purwiantoro, ST, MM, M.Kom.  
NIK. 105.281.201

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Zaidan Fakhruy Syakirin Indriyanto**  
NIM : **2013010199**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:  
**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D PEMBELAJARAN PENGENALAN  
TOKOH WAYANG PANDAWA KELAS 3 SD (Studi Kasus: SDN  
Karangasem 3 Surakarta)**

Dosen Pembimbing Utama : **Muhammad Setiyawan, M.Kom**  
Dosen Pembimbing Pendamping : **Indrawan Ady Saputro, M.kom**

1. Karya tulis ini adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian **SAYA** sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi

Sukoharjo, 5 September 2024  
Yang Menyatakan,



Zaidan Fakhruy Syakirin Indriyanto

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan penuh rasa syukur, saya dedikasikan skripsi ini kepada:

1. Orang Tua Terhormat

Terima kasih atas dukungan dan kasih sayang yang tak terhingga. Tanpa bimbingan dan dorongan Anda, pencapaian ini tidak mungkin terjadi.

2. Keluarga Tercinta

Untuk saudara-saudara dan keluarga besar, terima kasih atas dukungan, semangat, dan cinta yang telah menemani saya sepanjang perjalanan ini.

3. Teman-Teman dan Sahabat SMK

Terima kasih kepada atas kebersamaan 7 tahunnya, dorongan moral, dan dukungan yang sangat berarti selama proses ini.

4. Teman – Teman Seperjuangan STMIK Amikom Surakarta

Semoga karya ini bisa memberikan manfaat dan menjadi langkah awal menuju pencapaian yang lebih baik di masa depan.

## **HALAMAN MOTTO**

*But sometimes I wish I could go back to the way it used to be, just so I can feel what I been missin'. Baby comeback, you can have it all, you see. But there's just something that's not the same about you.*

## **KATA PENGANTAR**

Penulis berterima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan anugerah-Nya yang telah memungkinkan penulis menyelesaikan laporan skripsi ini dengan judul "Pembuatan Animasi 2D Pembelajaran Pengenalan Tokoh Wayang Pandawa di SDN Karangasem 3 Surakarta."

Laporan ini merupakan bagian dari mata kuliah wajib dan salah satu syarat untuk menyelesaikan program sarjana. Dalam penyusunan laporan ini, penulis sampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Muhammad Setiyawan, M.Kom selaku dosen pembimbing 1
2. Indrawan Ady Sutopo, M.kom selaku dosen pembimbing 2
3. Anastasia Ngatilah, S.Pd. SD selaku wali kelas 3 SDN Karangasem 3 Surakarta.
4. Guru dan staff SDN 3 Karangasem Surakarta
5. Teman Teman seperjuangan di Amikom Surakarta

Sukoharjo, 5 September 2024

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN .....	ii
JUDUL .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
HALAMAN MOTTO .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR RUMUS .....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1.Latar Belakang Masalah.....	1
1.2.Rumusan Masalah .....	4
1.3.Batasan Masalah.....	4
1.4.Tujuan Penelitian .....	5
1.5.Manfaat Penelitian .....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1.Tinjauan Pustaka .....	7

2.2.Keaslian Penelitian.....	10
2.3.Landasan Teori.....	14
2.3.1.Pandawa .....	14
2.3.2.Wayang .....	14
2.3.3.Animasi .....	15
2.3.4.Multimedia .....	15
2.3.5.Motion Tween .....	16
2.3.6.Adobe Illustrator .....	17
2.3.7.Adobe Animate .....	17
2.3.8.ADDIE .....	18
2.3.9.Skala Likert .....	19
2.3.10.StoryBoard .....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>21</b>
3.1.Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian .....	21
3.2.Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.3.Teknik Analisis Data.....	23
3.4.Alur Penelitian .....	25
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>29</b>
4.1.Pengumpulan Data .....	29
4.2.Tahap analisis (Analysis).....	30
4.2.1.Analisis SWOT .....	30
4.2.2.Analisis Fungsional dan non-fungsional.....	30
4.3.Tahap Perancangan (Design) .....	31

4.4.Tahap Pengembangan (Development) .....	33
4.4.1.Membuat ilustrasi karakter yang digunakan untuk narasi .....	34
4.4.2.Membuat ilustrasi tokoh wayang pandawa.....	35
4.4.3.Membuat background.....	36
4.4.4.Menggabungkan menjadi animasi 2D.....	37
4.4.5.Tampilan Hasil .....	39
4.5.Tahap Penerapan (Implementation) .....	43
4.6.Tahap Evaluasi .....	45
4.6.1.Tahap Validasi Animasi Pembelajaran .....	45
4.6.2.Tahap Evaluasi Hasil Pre-test dan Post-test Siswa Kelas 3 .....	47
BAB V PENUTUP.....	49
5.1.Kesimpulan .....	49
5.2.Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA .....	51
LAMPIRAN.....	53

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Matriks Literatur Review dan Peneliti PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2D PEMBELAJARAN PENGENALAN TOKOH WAYANG PANDAWA KELAS 3 SD.....	10
Tabel 2.1. lanjutan.....	11
Tabel 2.1. Lanjutan .....	12
Tabel 2.1. Lanjutan .....	13
Tabel 3.1 Kategori Penilaian oleh validator.....	23
Tabel 3.2. Aspek penilaian media pembelajaran menurut Wahono.....	24
Tabel 3.3 Kriteria Validitas.....	24
Tabel 3.4 Presentase Hasil Analisis Data nilai.....	25
Tabel 4.1. Desain Storyboard.....	31
Tabel 4.1. Lanjutan .....	32
Tabel 4.1. Lanjutan .....	33
Tabel 4.2. Daftar validator Animasi Pembelajaran .....	45
Tabel 4.3. Pertanyaan kuisisioner ahli media .....	45
Tabel 4.3 lanjutan.....	46
Tabel 4.4 Pertanyaan kuisisioner ahli materi.....	46
Tabel 4.5. Hasil Validasi Ahli Media dan Materi .....	47
Tabel 4.6. Hasil pre-test dan post-test siswa .....	47
Tabel 4.6 Lanjutan .....	48

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Model Pengembangan ADDIE.....	18
Gambar 3.1. Alur Penelitian.....	26
Gambar 4.1. Desain Karakter Narasi .....	34
Gambar 4.2. Ilustrasi Tokoh Wayang Pandawa.....	35
Gambar 4.3. Tampilan Background .....	36
Gambar 4.4. background tokoh wayang .....	37
Gambar 4.5. Pembuatan animasi untuk karakter menggunakan motion.....	37
Gambar 4.6. Pembuatan animasi mulut dan mata karakter.....	38
Gambar 4.7. Pembuatan Animasi Tokoh Wayang.....	39
Gambar 4.8. Pembukaan Awal Video.....	39
Gambar 4.9. Menyebutkan tokoh pandawa.....	40
Gambar 4.10 Tampilan Scene tokoh wayang Puntadewa.....	41
Gambar 4.11. Tampilan Scene tokoh wayang Werkudara.....	41
Gambar 4.12 Tampilan Scene tokoh wayang Arjuna .....	42
Gambar 4.13. Tampilan scene Nakula dan Sadewa.....	42
Gambar 4.14. Penutup Video .....	43
Gambar 4.15. Penerapan Animasi Pembelajaran.....	44

## DAFTAR RUMUS

(3.1) Rumus Skala Likert .....	23
(3.2) Rumus N-Gine.....	24