

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D PADA PENGENALAN HURUF
HIJAIYAH DI MIM POTRONAYAN 2 NOGOSARI BOYOLALI**



Disusun oleh:

Nama : Ulfah Nur Uzlifah
NIM : 2213010488

PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2026

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D PADA PENGENALAN HURUF
HIJAIYAH DI MIM POTRONAYAN 2 NOGOSARI BOYOLALI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana



Disusun oleh:

Nama : Ulfah Nur Uzlifah
NIM : 2213010488

PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2026

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D PADA PENGENALAN HURUF HIJAIYAH DI MIM POTRONAYAN 2 NOGOSARI BOYOLALI

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Ulfah Nur Uzlifah

2213010488

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Sripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Senin, 24 Agustus 2026

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

Sukoharjo, 24 Agustus 2026

Ketua

Muhammad Setiawan, M.Kom.

NIK. 2009.281.211

AMIKOM SURAKARTA

HALAMAN PERSETUJUAN

PERANCANGAN VIDEO ANIMASI 2D PADA PENGENALAN HURUF HIJAIYAH DI MIM POTRONAYAN 2 NOGOSARI BOYOLALI

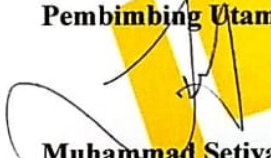
Dipersiapkan dan Disusun oleh

Ulfah Nur Uzlifah

2213010488

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Sripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Senin, 24 Agustus 2026

Pembimbing Utama

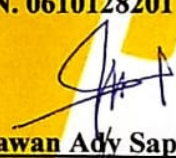

Muhammad Setiawan, M.Kom
NIDN. 0604048205

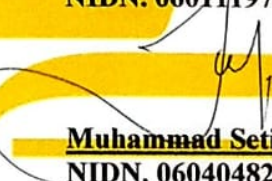
Anggota Tim Penguji


Lilik Sugianto, M.Kom
NIDN. 0610128201

Pembimbing Pendamping


Dr. Hadis Turmudi, MH
NIDN. 0630037603


Indrawan Ady Saputro, M.Kom
NIDN. 0601119702


Muhammad Setiawan, M.Kom
NIDN. 0604048205

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

Sukoharjo, 24 Agustus 2026
Ketua

Muhammad Setiawan, M.Kom.
NIK-2009.281.211

AMIKOM SURAKARTA

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ulfah Nur Uzlifah
NIM : 2213010488

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:
**Perancangan Video Animasi 2D pada Pengenalan Huruf Hijaiyah di MIM
Potronayan 2 Nogosari Boyolali**

Dosen Pembimbing Utama : Muhammad Setiyawan, M.Kom
Dosen Pembimbing Pendamping : Dr. Hadis Turmudi, MH

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, 24 Agustus 2026
Yang Menyatakan,



Ulfah Nur Uzlifah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis diberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam selalu terlimpahkan pada Nabi Muhammad SAW. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, dukungan, dan doa dari pihak yang selama ini membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan Rahmat serta karunia dan hidayah-Nya selama penulis menyusun skripsi.
2. Ucapan terimakasih kepada kedua orang tua tercinta atas setiap doa, usaha, kerja keras, dan pengorbanan yang telah diberikan demi pengorbanan penulis. Terimakasih atas didikan, bimbingan, dan kasih sayang yang tak pernah ternilai.
3. Kepada kakak saya Alfiah beserta adik saya Razka yang telah mengisi hari-hari saya.
4. Kepada keluarga tersayang yang telah memberikan doa dan semangat.
5. Kepada sahabat dan teman-teman terimakasih atas semangat serta dukungan yang telah diberikan untuk penulis dalam proses penyusunan skripsi.

HALAMAN MOTTO

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya."

(QS. Al-Baqarah: 286)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Segala puji dan Syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Perancangan Video Animasi 2D pada Pengenalan Huruf Hijaiyah di MIM Potronayan 2 Nogosari Boyolali” sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana (S1) di STMIK Amikom Surakarta.

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Muhammad Setiyawan, M.Kom., selaku Ketua STMIK Amikom Surakarta.
2. Bapak Muhammad Setiyawan, M.Kom, sebagai pembimbing utama yang telah bersedia meluangkan waktunya dan selalu memberikan arahan terkait skripsi ini.
3. Bapak Dr. Hadis Turmudi, MH, selaku pembimbing pendamping yang telah bersedia meluangkan waktunya dan selalu mengarahkan terkait skripsi ini.
4. Bapak Mulyadi S.Ag., selaku kepala sekolah MIM Potronayan 2 Nogosari Boyolali yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian.
5. Ibu Qomsiatun Munawaroh, S.Pd. dan Ibu Wundri, S.H.I. selaku guru dan wali kelas 1 yang membantu dalam proses penelitian.
6. Kedua orang tua tercinta, yang selalu memberikan doa, restu, semangat, dan memotivasi saya dalam menyelesaikan skripsi ini, sehingga bisa menyelesaikan tepat pada waktunya.

7. Kakak perempuan tersayang Alfiah dan adik saya Razka yang selalu mengisi hari-hariku.
8. Keluarga tercinta atas doa, semangat, dan dukungannya.

Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Sukoharjo, 26 Juli 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR RUMUS.....	xvii
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	11
1.3. Batasan Masalah.....	12
1.4. Tujuan Penelitian.....	12
1.5. Manfaat Penelitian.....	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
2.1. Tinjauan Pustaka.....	14
2.2. Keaslian Penelitian.....	19

2.3. Landasan Teori.....	22
2.3.1. Media Pembelajaran.....	22
2.3.2. Animasi 2D.....	22
2.3.3. Adobe Illustrator.....	23
2.3.4. Adobe Animate.....	23
2.3.5. Huruf Hijaiyah.....	23
2.3.6. Analisis SWOT.....	25
2.3.7. Skala Likert.....	25
2.3.8. <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	26
2.3.9. <i>N-Gain</i>	27
2.3.10.ADDIE.....	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	30
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian.....	30
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	31
3.2.1. Observasi.....	31
3.2.2. Wawancara.....	31
3.2.3. Studi Pustaka.....	32
3.2.4. <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	32
3.2.5. Kuesioner.....	32
3.3. Teknik Analisis Data.....	32
3.3.1. SWOT.....	32

3.3.2. Skala Likert.....	34
3.3.3. <i>N-Gain</i>	34
3.4. Alur Penelitian.....	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
4.1. Pengumpulan Data.....	39
4.1.1. Observasi.....	39
4.1.2. Wawancara.....	40
4.1.3. Studi Pustaka.....	41
4.1.4. <i>Pre-test</i>	42
4.2. <i>Analysis</i> (Analisis).....	43
4.2.1. Analisis SWOT.....	43
4.2.2. Analisis Materi.....	47
4.2.3. Analisis Kebutuhan Fungsional.....	47
4.2.4. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	48
4.3. <i>Design</i> (Desain).....	49
4.3.1. <i>Storyboard</i>	49
4.3.2. Pembuatan Asset.....	53
4.3.2.1. Tampilan <i>Opening</i>	53
4.3.2.2. Pembuatan Asset <i>Background</i>	54
4.3.2.3. Pembuatan Asset Materi.....	55
4.3.2.4. Pembuatan Asset Karakter Animasi.....	56

4.4. <i>Development</i> (Pengembangan).....	57
4.4.1. Tampilan Awal.....	57
4.4.2. Tampilan Judul.....	57
4.4.3. Tampilan Penjelasan Pilihan Materi.....	58
4.4.4. Tampilan Penjelasan Huruf Hijaiyah.....	58
4.4.5. Tampilan Penjelasan Harakat.....	59
4.4.6. Tampilan Cara Membaca Huruf Berharakat.....	60
4.4.7. Tampilan <i>Closing</i>	60
4.4.8. Kuesioner Validasi Ahli Media.....	61
4.4.9. Kuesioner Validasi Ahli Materi.....	62
4.5. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	64
4.6. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	65
4.6.1. <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	66
a. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	66
BAB V PENUTUP.....	69
5.1. Kesimpulan.....	69
5.2. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN.....	76

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Matriks Literatur Review dan Posisi Penelitian.....	19
Tabel 2.1 Lanjutan.....	20
Tabel 2.1 Lanjutan.....	21
Tabel 2.2 Kategori Penilaian.....	26
Tabel 2.3 Presentase Kelayakan Skala Likert.....	26
Tabel 2.4 Interpretasi nilai <i>N-Gain</i>	27
Tabel 2.5 Interpretasi Efektivitas <i>N-Gain</i>	28
Tabel 4.1 Hasil Observasi.....	39
Tabel 4.2 Hasil Wawancara dengan Guru Kelas 1	40
Tabel 4.3 Hasil Wawancara dengan Siswa Kelas 1	41
Tabel 4.4 Hasil <i>Pre-test</i> Siswa.....	42
Tabel 4.5 Analisis SWOT	43
Tabel 4.5 Lanjutan.....	44
Tabel 4.6 Matriks SWOT.....	45
Tabel 4.6 Lanjutan.....	46
Tabel 4.7 Analisis Materi.....	47
Tabel 4.8 <i>Storyboard</i>	50
Tabel 4.8 Lanjutan.....	51
Tabel 4.8 Lanjutan.....	52
Tabel 4.8 Lanjutan.....	53
Tabel 4.9 Kuesioner Ahli Media.....	61

Tabel 4.10 Kuesioner Ahli Materi.....	63
Tabel 4.11 Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Grafik Nilai Asesment Kompetensi 2	5
Gambar 1.2. Grafik Nilai Kuesioner.....	5
Gambar 1.3. Grafik Nilai <i>Pre-test</i>	7
Gambar 2.1. Huruf Hijaiyah	24
Gambar 2.2. Harakat Huruf Hijaiyah.....	25
Gambar 2.3. ADDIE	28
Gambar 3.1. Alur Penelitian	36
Gambar 4.1. Tampilan Judul.....	54
Gambar 4.2. Asset <i>Background</i>	54
Gambar 4.3. Asset Materi.....	55
Gambar 4.4. Asset Karakter Animasi	56
Gambar 4.5. Tampilan Awal.....	57
Gambar 4.6. Tampilan Judul.....	57
Gambar 4.7. Tampilan Pilihan Materi	58
Gambar 4.8. Tampilan Huruf Hijaiyah.....	58
Gambar 4.9. Tampilan Harakat.....	59
Gambar 4.10. Tampilan Membaca Huruf Berharakat.....	60
Gambar 4.11. Tampilan <i>Closing</i>	60
Gambar 4.12. Penayangan Video Animasi 2D Pengenalan Huruf Hijaiyah	65

DAFTAR RUMUS

Rumus 2.1 Presentase Skor	26
Rumus 2.2 <i>N-Gain</i>	27
Rumus 2.3 <i>N-Gain (%)</i>	27