

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D SEBAGAI  
MEDIA BELAJAR BAHASA KRAMA ALUS BERJUDUL  
“HADIAH SING BUTUH PERJUANGAN”**



**TUGAS AKHIR**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Studi Pada Program

Studi D III Desain Komunikasi Visual

**Oleh:**

**Nama : Yandika Rizki Pamungkas**

**NIM : 20120023**

**PROGRAM STUDI DIPLOMA III DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA**

**2023**

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINILITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yandika Rizki Pamungkas.

NIM : 20120023.

adalah mahasiswa Program Studi D III Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama, dengan ini saya menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir yang berjudul :

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA BELAJAR BAHASA KRAMA ALUS BERJUDUL “ HADIAH SING BUTUH PERJUANGAN”**

merupakan hasil pemikiran sendiri secara orisinil dan saya susun secara mandiri dengan tidak melanggar kode etik hak karya cipta. Pada laporan Tugas Akhir ini juga bukan merupakan karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik tertentu di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata Laporan Tugas Akhir ini terbukti melanggar kode etik karya cipta atau merupakan karya yang dikategorikan mengandung unsur plagiarisme, maka saya bersedia untuk melakukan penelitian baru dan menyusun laporannya sebagai laporan Tugas Akhir, sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, 23 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



Yandika Rizki Pamungkas

NIM : 20120023

## HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai civitas akademika Politeknik Harapan Bersama Tegal, Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yandika Rizki Pamungkas  
NIM : 20120023  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Harapan Bersama Tegal **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif** (None Exclusive Royalty Free Right) atas tugas akhir saya yang berjudul :

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D SEBAGAI MEDIA BELAJAR BAHASA KRAMA ALUS BERJUDUL “HADIAH SING BUTUH PERJUANGAN”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini Politeknik Harapan Bersama Tegal berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasi Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan sesungguhnya.

Tegal, 23 Juli 2023  
Yang membuat pernyataan,



Yandika Rizki Pamungkas  
NIM : 20120023

## HALAMAN PERSETUJUAN

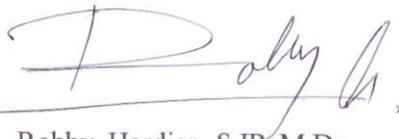
Pembimbing Tugas Akhir memberikan rekomendasi kepada :

Nama : Yandika Rizki Pamungkas.  
NIM : 20120023  
Program Studi : D3 Desain Komunikasi Visual PHB Kota Tegal.  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi 2D Sebagai Media Belajar Bahasa Krama Alus Berjudul “Hadiah Sing Butuh Perjuangan”

Mahasiswa tersebut telah dinyatakan selesai melaksanakan bimbingan dan dapat mengikuti Ujian Tugas Akhir pada tahun akademik 2022 / 2023.

Tegal, 23 Juli 2023

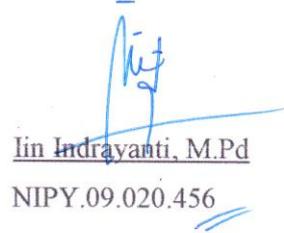
Pembimbing I,



Robby Hardian, S.IP, M.Ds

NIPY.07.019.416

Pembimbing II,



Iin Indrayanti, M.Pd

NIPY.09.020.456

## HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Yandika Rizki Pamungkas.

NIM : 20120023.

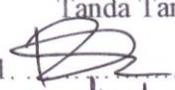
Program Studi : D3 Desain Komunikasi Visual PHB Kota Tegal.

Judul Tugas Akhir : Perancangan Film Pendek Animasi 2D Sebagai Media Belajar Bahasa Krama Alus Berjudul “Hadiah Sing Butuh Perjuangan”

telah dipertahankan dan dipertanggungjawabkan dihadapan penguji dan diterima sebagai persyaratan mendapat gelar **Amd.Ds.**

Tegal, 25 Juli 2023

Dewan Penguji :

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Hum	1. 
2. Anggota I : Adityo Baharmoko, S.Sn	2. 
3. Anggota II : Iin Indrayanti, M.Pd	3. 

Mengetahui,  
Ketua Program Studi D III Desain Komunikasi Visual



Ahmad Ramdhani, S.Kom, M.Ds.

NIPY. 05.015.272

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO :**

1. "Kesuksesan yang besar dimulai dari langkah yang kecil."
2. "Jangan bergantung pada siapapun, bekerjalah lebih keras."

### **PERSEMBAHAN :**

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT, tugas akhir ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya yang telah mendukung saya selama ini.
2. Seluruh keluarga dan teman – teman yang saya sayangi.
3. Seluruh dosen DKV yang telah memberikan ilmunya kepada saya.
4. Kepada dosen pembimbing yang telah membimbing saya, sehingga tugas akhir ini dapat selesai tepat waktu.
5. Seluruh guru SD Getaskerep 1 Tegal dan murid kelas 5 yang telah membantu saya.
6. Seluruh guru SD Slerok 3 Tegal dan murid kelas 5 yang telah membantu saya.

**PERANCANGAN FILM PENDEK ANIMASI 2D SEBAGAI  
MEDIA BELAJAR BAHASA KRAMA ALUS BERJUDUL  
“HADIAH SING BUTUH PERJUANGAN”**

**ABSTRAK**

Salah satu permasalahan yang ada di SD Getaskerep 1 dan SD 3 Slerok Tegal adalah siswa kurang menguasai bahasa krama alus. Penelitian menggunakan metode kualitatif yang dapat menjelaskan secara rinci fenomena yang terjadi pada siswa dan guru dengan mengumpulkan data secara rinci dan lengkap. Penelitian dilakukan dengan cara observasi dan wawancara kepada wali kelas dan siswa. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa salah satu faktor yang menyebabkan siswa kurang menguasai bahasa krama adalah media guru dalam mengajar yang kurang menarik. Kurang optimalnya media mengajar yang tepat untuk guru, tentang edukasi pembelajaran bahasa krama alus untuk anak SD, maka diciptakan sebuah media mengajar baru, salah satunya adalah animasi 2D. Animasi yang dibuat, berjudul “Hadiah Sing Butuh Perjuangan” yang didalamnya terdapat pembelajaran bahasa krama alus. Hasil dari pembuatan animasi ini adalah anak-anak dapat mengetahui bahasa krama alus yang sering digunakan dalam sehari-hari, sehingga penggunaan bahasa krama alus dapat digunakan dengan baik.

Kata kunci : Animasi 2D, Media Pembelajaran, Bahasa Jawa, Krama Alus

**DESIGNING A 2D ANIMATED SHORT FILM AS A MEDIA  
FOR LEARNING KRAMA ALUS LANGUAGE ENTITLED  
“HADIAH SING BUTUH PERJUANGAN”**

**ABSTRACT**

*One of the problems at SD Getaskerep 1 and SD 3 Slerok Tegal is that students do not master the language of good manners. This research uses qualitative methods that can explain in detail the phenomena that occur in students and teachers by collecting detailed and complete data. The research was conducted by means of observation and interviews with homeroom teachers and students. The results of this study can be concluded that one of the factors that causes students to not master the language of krama is the teacher's media in teaching which is less attractive. The lack of optimal teaching media for teachers, regarding Krama Alus language learning education for elementary school children, a new teaching media was created, one of which is 2D animation. The animation created is entitled "Gifts Sing Require Struggle" which includes learning the language of good manners. The result of making this animation is that children can know the krama alus language which is often used in everyday life, so that the use of krama alus language can be used properly.*

*Keywords: 2D Animation, Learning Media, Javanese Language, Krama Alus*

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah dan inayah-Nya hingga terselesaikannya laporan Tugas Akhir dengan judul "Perancangan Film Pendek Animasi 2D Sebagai Media Belajar Bahasa Krama Alus Berjudul "Hadiah Sing Butuh Perjuangan" Untuk Anak Usia 10-12 Tahun di Tegal.

Tugas Akhir merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam mencapai derajat Sarjana Sain Terapan pada program Studi D IV Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama. Selama melaksanakan penelitian dan kemudian tersusun dalam laporan Tugas Akhir ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan dan bimbingan.

Pada kesempatan ini, tak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Agung Hendarto, S.E., M.A. selaku Direktur Politeknik Harapan Bersama Tegal.
2. Bapak Ahmad Ramdhani, S.Kom, M.Ds. selaku Ketua Program Studi D III Desain Komunikasi Visual Politeknik Harapan Bersama Tegal.
3. Bapak Robby Hardian, S.IP., M.Ds. selaku dosen pembimbing I.
4. Ibu Lin Indrayanti, M.Pd selaku dosen pembimbing II.
5. Pak Septa dan murid kelas 5 SD Getaskerep 01 selaku narasumber I.
6. Bu Puji dan murid kelas 5 SD Kejambon 3 Tegal selaku narasumber II.
7. Semua pihak yang telah mendukung, membantu serta mendoakan penyelesaian laporan Tugas Akhir ini.

Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tegal, 23 Juli 2023

Penulis



Yandika Rizki Pamungkas

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINILITAS .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Rumusan Masalah .....	4
1.4 Batasan Masalah .....	4
1.5 Tujuan Penelitian .....	5
1.6 Manfaat Penelitian .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	7
2.1 Penelitian Sejenis .....	7
2.2 Landasan Teori .....	8
BAB 3 METODE PENELITIAN .....	11
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian .....	11
3.2 Bahan Penelitian .....	14
3.3 Alat Penelitian .....	15
3.4 Prosedur Penelitian .....	15
3.5 Metode Penelitian .....	17
3.6 Kerangka Berpikir .....	18
BAB IV PERANCANGAN VISUAL .....	20
4.1 Objek Penelitian .....	20
4.2 Konsep Dasar Perancangan .....	21
4.3 Proses Perancangan .....	33

4.4 Hasil Perancangan .....	42
4.4.1 Hasil Akhir Produk Utama .....	43
4.4.2 Hasil Akhir Produk Pendukung.....	43
4.5 Hasil Feedback Produk .....	44
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>46</b>
5.1 Kesimpulan .....	46
5.2 Saran .....	46
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>48</b>

## DAFTAR TABEL

Waktu Penelitian dan Pengerjaan Tugas Akhir.....	11
--	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. SD Getaskerep 1 Tegal .....	11
Gambar 3.2. SDN Slerok 3 Tegal.....	12
Gambar 3.3. Dokumentasi Dengan Wali Murid Kelas 5 SD Getaskerep 1 .....	13
Gambar 3.4. Dokumentasi Dengan Wali Murid Kelas 5 SDN Slerok 3 Tegal .....	13
Gambar 3.5. Dokumentasi Dengan Murid Kelas 5 SD .....	13
Gambar 4.1. Contoh Animasi 2D Dengan Style Kartun, Yaitu Animasi “SI JUKI” .....	21
Gambar 4.2. Contoh Animasi 2D Dengan Teknik Cut Out, Yaitu Warganet Life .....	22
Gambar 4.3. Contoh animasi 2D Dengan Teknik Cut Out, Yaitu Cerita Warga ..	22
Gambar 4.4. Karakter Yuni Sekolah .....	23
Gambar 4.5. Referensi Warna Untuk Karakter Yuni .....	23
Gambar 4.6. Font Inter Regular.....	23
Gambar 4.7. Font Loncherita Outline.....	24
Gambar 4.8. Referensi Karakter Yuni .....	25
Gambar 4.9. Karakter Yuni Rumah.....	25
Gambar 4.10. Referensi Karakter Yuni Sekolah .....	25
Gambar 4.11. Karakter Yuni Sekolah .....	26
Gambar 4.12. Karakter Kak Bagus Tampak Depan .....	26
Gambar 4.13. Karakter Kak Bagus Tampak Samping .....	27
Gambar 4.14. Referensi Karakter Nenek .....	27
Gambar 4.15. Karakter Nenek Tampak Depan .....	28
Gambar 4.16. Karakter Ayah.....	28
Gambar 4.17. Karakter Ibu .....	29
Gambar 4.18. Karakter Guru .....	29
Gambar 4.19. Background Rumah .....	30
Gambar 4.20. Background Sekolah.....	30
Gambar 4.21. Background Ruang Tamu .....	30
Gambar 4.22. Background Ruang Kelas .....	31
Gambar 4.23. QR Code Materi Bahasa Krama di Google .....	31
Gambar 4.24. QR Code 2 Materi Bahasa Krama di Google .....	31
Gambar 4.25. QR Code Script Cerita.....	32
Gambar 4.26. QR Code Storyboard .....	32
Gambar 4.27. Proses Import File.....	33
Gambar 4.28. Proses Penambahan Tulang .....	33

Gambar 4.29. Proses Pengarahan Tulang .....	34
Gambar 4.30. Proses Penggabungan Tulang .....	34
Gambar 4.31. Karakter Sudah Bisa diGerakkan .....	34
Gambar 4.32. Proses Pengaturan Mulut Karakter .....	35
Gambar 4.33. Mulut Karakter Sudah Bisa di Ganti-ganti .....	35
Gambar 4.34. Proses Pemberian Tulang Pada Mata .....	35
Gambar 4.35. Proses Pemberian Tulang Pada Mata .....	36
Gambar 4.36. Mata Karakter Sudah Bisa di Gerakan .....	36
Gambar 4.37. Aset Yang Sudah di Import .....	37
Gambar 4.38. Proses Menata Layer .....	37
Gambar 4.39. Proses Animating .....	37
Gambar 4.40. Proses Pengaturan Render .....	38
Gambar 4.41. Proses Render Animasi .....	38
Gambar 4.42. Proses Penggabungan Seluruh Elemen .....	39
Gambar 4.43. Proses Penambahan Efek Transisi .....	39
Gambar 4.44. Proses Penambahan Subtitle .....	40
Gambar 4.45. Proses Setting Render .....	40
Gambar 4.46. Proses Dubbing .....	41
Gambar 4.47. Proses Dubbing .....	41
Gambar 4.48. Penambahan Artboard di Adobe Illustrator .....	42
Gambar 4.49. Pembuatan Storyboard .....	42
Gambar 4.50. QR Code Untuk Menonton Animasi .....	43
Gambar 4.51. Game Bahasa Jawa Menjodohkan Kata .....	44
Gambar 4.52. Pertanyaan Bahasa Jawa .....	44

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1, Foto Dokumentasi .....	52
Lampiran 2, Daftar Pertanyaan Wawancara.....	54
Lampiran 3, Daftar Kata dan Kalimat Krama Alus pada Video Animasi 2D “Hadiah Sing Butuh Perjuangan” .....	55
Lampiran 4, Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir.....	56
Lampiran 5, Lembar Bimbingan Tugas Akhir 1 .....	57
Lampiran 6, Lembar Bimbingan Tugas Akhir 2 .....	59

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bahasa merupakan salah satu alat yang digunakan oleh manusia dalam memenuhi kebutuhan mereka dengan cara berkomunikasi antara satu dengan lainnya. Dalam kedudukannya sebagai bahasa daerah, bahasa Jawa memiliki fungsi sebagai :

1. lambang kebanggaan daerah.
2. lambang identitas daerah.
3. alat perhubungan di dalam keluarga dan masyarakat daerah [1]. Bahasa Jawa memiliki hak hidup yang sama dengan bahasa Indonesia.

[2] menyatakan bahwa “bahasa Jawa merupakan salah satu bahasa daerah yang digunakan sebagai sarana komunikasi dalam kehidupan sehari-hari antara seseorang dengan orang lain oleh masyarakat Jawa”. Artinya, bahasa Jawa digunakan oleh sebagian masyarakat Jawa untuk berkomunikasi dalam menjalankan interaksi sosial sesama pengguna bahasa Jawa. Di dalam bahasa Jawa dikenal dengan berbagai tingkat tutur. Pada versi lama, terdapat tiga tingkat tutur bahasa Jawa yaitu ngoko, madya, dan krama. Namun seiring dengan berjalanya waktu, bahasa Jawa mengalami peleburan yang disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya adalah karena modernisasi, penggunaan tingkatan bahasa Jawa diperpendek menjadi dua, yaitu bahasa Jawa ngoko dan krama. Perubahan yang terjadi tidak serta merta diubah tanpa suatu dasar. Penggunaan tingkat tutur bahasa Jawa dalam kalangan anak muda cenderung hanya mengenal dua tingkatan saja yaitu ngoko dan krama.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh [3] yang berjudul “Analisis Penerapan Unggah Ungguh Bahasa Jawa dalam Nilai Sopan Santun” didapatkan hasil bahwa 69,23 % siswa belum banyak mengetahui kosakata bahasa Jawa terutama bahasa Krama dan 30,76 % siswa mengetahui tentang kosakata bahasa Jawa. Pengetahuan kosakata ini hanya sebatas jawaban singkat jika ditanya, seperti nggih, mboten, sampun, dan dereng bukan berupa struktur kalimat yang lengkap. Ditambah lagi, hanya 53, 84% siswa yang mengaku menggunakan bahasa Krama dengan orang tua. Hal ini menunjukkan bahwa siswa belum bisa menguasai bahasa Jawa dengan baik, terutama dalam bahasa Jawa Krama.

Salah satu penyebabnya dapat kita temui di lingkungan sekolah, seperti, pengajaran materi bahasa jawa yang diberikan oleh guru terkesan biasa saja dan tidak menarik oleh siswa, sehingga menyebabkan siswa bosan dan tidak fokus saat pelajaran berlangsung.

Siswa yang tidak dapat memfokuskan pikiran terhadap materi pembelajaran disebabkan oleh beberapa hal, misalnya:

1. Guru yang mengajar dengan metode pembelajaran klasikal atau kelompok menyebabkan siswa dianggap memiliki kemampuan berpikir yang sama.
2. Kurangnya keterampilan guru di dalam mengelola kelas sehingga metode pembelajaran yang diberikan bersifat monoton dan kurang bervariasi sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif dan hanya mengandalkan guru.
3. Ditambah suasana di kelas yang panas, sesak, dan terkadang bising yang memunculkan gangguan suara sehingga suasana di kelas menjadi sangat tidak nyaman dan kondusif untuk belajar [4]

Pada 14 Maret-8 April 2023, dilakukan penelitian untuk mengetahui penyebab kurangnya penguasaan bahasa krama halus pada siswa. Penelitian dilakukan di SD Getaskerep 01 dan SD Slerok 03 Tegal pada murid kelas 5. Penelitian dilakukan dengan observasi / pengamatan dengan bantuan media HP ( perekaman ), Wawancara kepada guru, dan kepada siswa. Hasil dan Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah siswa kurang menguasai pelajaran bahasa jawa terutama dalam materi bahasa krama alus. Hal ini disebabkan karena media guru dalam mengajar yang kurang menarik, sehingga menyebabkan siswa bosan dan tidak fokus saat pelajaran berlangsung.

Kurang optimalnya media mengajar yang tepat untuk guru, tentang edukasi pelajaran bahasa jawa, terutama dalam materi bahasa krama alus untuk anak SD, maka perlu dibuatkan sebuah media mengajar yang tepat, salah satunya adalah animasi 2D.

Menurut [5] animasi merupakan salah satu bentuk presentasi bergambar yang paling menarik, berupa simulasi gambar bergerak yang menggambarkan perpindahan atau pergerakan suatu objek. Penggunaan animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran, serta hasil pembelajaran yang meningkat. Selain itu, penggunaan media pembelajaran khususnya animasi dapat meningkatkan daya tarik, serta motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sehingga bisa dikatakan animasi 2D menjadi media yang tepat untuk mengedukasi anak SD dari pelajaran bahasa jawa, terutama dalam materi bahasa krama alus.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan, maka dapat disimpulkan identifikasi masalahnya, yaitu :

1. Siswa kurang menguasai pelajaran bahasa jawa, terutama dalam materi krama alus.
2. Siswa bosan dan tidak fokus saat pembelajaran bahasa jawa di kelas.
3. Guru tidak bisa memberikan materi yang menarik dan pelajaran terkesan biasa saja saat mengajar bahasa jawa.
4. Tidak adanya media pendukung saat guru mengajar bahasa jawa.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalahnya, yaitu:

1. Bagaimana cara meningkatkan fokus anak SD Usia 10 – 12 tahun di Tegal dalam pembelajaran bahasa jawa, terutama dalam materi bahasa krama alus?
2. Bagaimana Proses Perancangan animasi 2D dengan teknik “Cut Out” tentang pembelajaran bahasa krama alus untuk anak usia 10 – 12 tahun di Tegal?

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan tugas akhir ini adalah :

1. Materi Animasi 2D yang dibuat terbatas , yaitu hanya membahas tentang pembelajaran bahasa krama alus untuk anak usia 10 – 12 tahun di Tegal.
2. Bahasa yang digunakan adalah bahasa tegalan dengan disisipkan bahasa krama alus.

3. Visual Animasi dibuat menyesuaikan style yang cocok untuk anak SD.

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian dalam tugas akhir ini adalah :

1. Untuk mengidentifikasi upaya dalam meningkatkan fokus anak SD usia 10 – 12 tahun di Tegal, dalam pembelajaran bahasa jawa, terutama dalam materi bahasa krama alus.
2. Untuk membuat langkah dalam Proses Perancangan animasi 2D dengan teknik “Cut Out” , tentang pembelajaran bahasa krama alus untuk anak usia 10 – 12 tahun di Tegal.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat Penelitian dalam tugas akhir ini adalah :

1. Manfaat bagi penulis.

Agar Meningkatkan kemampuan dan skill dalam membuat animasi, khususnya animasi 2D dengan teknik “ Cut Out ”.

2. Manfaat bagi guru dan siswa.

Sebagai media edukasi dalam pembelajaran bahasa jawa, khususnya bahasa krama alus untuk siswa dan guru SD di Tegal.

3. Hasil Produk Terkait.

Hasil produk utama dalam tugas akhir ini adalah film pendek animasi 2D dengan judul “ Hadiah Sing Butuhna Perjuangan ” yang berguna sebagai media edukasi pembelajaran krama alus untuk anak usia 10 – 12 tahun di Tegal. Animasi ini akan di upload di Youtube Penulis. Media Pendukung Berupa Mini game bahasa krama.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam tugas akhir ini adalah :

### 1. Bab 1 Pendahuluan.

Berisi tentang latar belakang masalah , identifikasi masalah, rumusan masalah ,batasan masalah , tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan Sistem penulisan tugas akhir.

### 2. Bab 2 Tinjauan Pustaka.

Berisi penelitian sejenis, landasan teori dan kerangka berpikir

### 3. Bab 3 Metode Penelitian

Berisi tentang waktu dan tempat penelitian, bahan penelitian, alat penelitian, prosedur penelitian, dan kerangka berpikir.

### 4. Bab 4 Perancangan dan Desain Visual.

Berisi tentang objek penelitian, konsep dasar perancangan, proses perancangan, dan hasil perancangan.

### 5. Bab 5 Penutup

Berisi kesimpulan dan saran dari hasil tugas akhir yang dibuat.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Penelitian Sejenis**

Untuk mendukung penelitian ini, maka diperlukan sebuah penelitian sejenis dengan tujuan sebagai pembanding antara penelitian yang sudah ada dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Berikut ini adalah penelitian sejenis yang relevan dengan penelitian penulis:

Yang pertama, penulis meninjau penelitian dari mahasiswa DKV Universitas Telkom pada tahun 2020 [6]. Penelitian ini bertujuan untuk mengenal, belajar, dan menumbuhkan rasa sadar pada anak di Yogyakarta, untuk menggunakan Krama Inggil melalui cerita bergambar yang telah tersedia. Hasil utama dari penelitian ini berupa buku ilustrasi cerita berjudul “Arjuna Sinau Basa” untuk anak usia 6 - 8 tahun dengan media pendukung seperti poster, banner, dan sosial media post , serta bonus seperti stringbag, gantungan kunci dan stiker set. Pembaruan dari penelitian penulis adalah hasil produk utama berupa media animasi 2D yang berjudul “Hadiah Sing Butuh Perjuangan” yang bertujuan untuk mengedukasi anak SD usia 10 - 12 tahun di Tegal. Bahasa yang digunakan berupa bahasa Tegal dengan disisipkan bahasa krama inggil dan terjemahan bahasa Indonesia.

Yang kedua, penulis meninjau penelitian dari mahasiswa UNY pada tahun 2021 [7]. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan edukasi kepada anak-anak sekolah dasar mengenai pembelajaran bahasa Jawa Krama melalui animasi motion graphic sehingga dapat membantu anak dalam memahami dan mempelajarinya. Hasil utama dari penelitian ini berupa Animasi Motion Graphic 2D berjudul “Tantri Basa” dan media pendukung berupa poster,

stiker, gantungan kunci, penggaris, penghapus pensil, dan buku tulis. Pembaruan dari penelitian penulis adalah hasil produk utama berupa media animasi 2D yang berjudul “Hadiah Sing Butuh Perjuangan” dengan cerita animasi yang ringkas dan menarik. Animasi ini bertujuan untuk mengedukasi anak SD usia 10 - 12 tahun di Tegal. Bahasa yang digunakan berupa bahasa Tegal dengan disisipkan bahasa krama inggil dan terjemahan bahasa Indonesia.

## **2.2 Landasan Teori**

Beberapa landasan teori yang dipakai dalam pembuatan tugas akhir ini, yaitu:

### **2.2.1 Pengertian Film Pendek**

Menurut [8] Film pendek merupakan film yang durasinya singkat yaitu di bawah 60 menit dan didukung oleh cerita yang pendek. Dengan durasi film yang pendek, para pembuat film dapat lebih selektif mengungkapkan materi yang ditampilkan melalui setiap shot akan memiliki makna yang cukup besar untuk ditafsirkan oleh penontonnya.

### **2.2.2 Pengertian Animasi**

Animasi merupakan sebuah media yang digemari oleh masyarakat baik dalam penyampaian pesan, informasi, media pembelajaran, maupun hiburan. Proses animating adalah salah satu proses yang penting dalam produksi sebuah karya animasi 3D maupun 2D, dalam hal ini adalah hasil akhir proses animating yang berupa rangkaian gerak animasi [9]

### 2.2.3 Pengertian Animasi 2D

Animasi 2D adalah jenis animasi yang lebih dikenal dengan film kartun yang pembuatannya menggunakan teknik animasi hand draw atau animasi sel, penggambaran langsung pada film atau secara digital. Didalam animasi terdapat karakter, karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar. Sehingga karakter animasi dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan [10]

### 2.2.4 Prinsip Animasi 2D

Menurut [11] dari buku yang berjudul “The Illusion Of Life Disney Animation”, Prinsip animasi ada 12, yaitu :

1. *Squash and Stretch* (Kelenturan suatu objek)
2. *Anticipation* ( Gerakan Pendahulu )
3. *Staging* (Bidang Gambar)
4. *Straight Ahead and Pose to Pose*
5. *Follow Through and Overlapping Action* (Gerakan penutup sebelum benar-benar diam)
6. *Slow In and Slow Out*
7. *Arcs* (Lengkungan)
8. *Secondary Action* (Gerakan Pelengkap)
9. *Timing* (waktu)
10. *Exaggeration* (Melebih-lebihkan)

11. *Solid Drawing*
12. *Appeal* (Daya Tarik Karakter)

### **2.2.5 Tahapan membuat animasi**

Menurut [12] dari E-BOOK yang dirancangnya, Proses pembuatan animasi 2D terbagi menjadi 3 tahap, yaitu Pre-Production, Production, dan Post-Production.

### **2.2.6 Pengertian Media Pembelajaran**

Definisi Media Pembelajaran menurut [13] adalah bahwa “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.

### **2.2.7 Pengertian Krama Alus**

Krama alus merupakan bagian dari unggah-ungguh basa Jawa yang tatarannya tertinggi. Menurut [14] mengatakan ragam krama alus dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk ragam krama yang kadar kehalusannya tinggi.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Waktu dan Tempat Penelitian**

##### **a. Waktu Penelitian**

Tabel 3.1 Waktu Penelitian dan Pengerjaan Tugas Akhir.

No.	Kegiatan	Waktu Pelaksanaan
1.	Pengerjaan Proposal Tugas Akhir.	16 – 23 Februari 2023.
2.	Penelitian Lapangan dan Pengumpulan Data.	Maret – April 2023.
3.	Pengerjaan Produk Tugas Akhir.	Mei – Juni 2023.
4.	Pengerjaan Laporan Tugas Akhir.	Mei – Juni 2023.

Sumber : Pribadi

##### **b. Tempat Penelitian**



Gambar 3.1 SD Getaskerep 1 Tegal

Sumber : google.



Gambar 3.2 SDN Slerok 3 Tegal

Sumber : *google*

Penelitian dilakukan di SD Getaskerep 1 Tegal dan SDN 3 Slerok Tegal pada kelas 5. Penelitian dilakukan dengan cara pengamatan aktivitas siswa melalui rekaman handphone yang ditinggal di kelas, wawancara dengan wali kelas 5, dan wawancara dengan murid kelas 5.

Pengamatan siswa melalui rekaman handphone yang ditinggal di kelas bertujuan untuk melihat sikap dan tingkah laku siswa saat pembelajaran berlangsung. Selanjutnya adalah wawancara dengan wali murid kelas 5, untuk menggali informasi tentang sikap siswa yang tidak fokus saat pembelajaran di kelas, permasalahan mapel bahasa jawa yang tidak disukai siswa, dan penyebab mengapa guru sulit untuk memberi materi yang menarik saat pembelajaran bahasa jawa.



Gambar 3.3 Dokumentasi dengan wali murid kelas 5 SD Getaskerep 1

Sumber : pribadi.



Gambar 3.4 Dokumentasi dengan wali murid kelas 5 SDN 3 Slerok Tegal

Sumber : pribadi.



Gambar 3.5 Dokumentasi dengan murid kelas 5 SD

Sumber : pribadi.

### 3.2 Bahan Penelitian

#### A. Objek Penelitian

Objek penelitian ini dilakukan di SD Getaskerep 1 Tegal dan SDN Slerok 3 Tegal, dengan fokus pada murid kelas 5 dan wali kelas. Disini peneliti mengamati tentang sikap anak ketika menerima pelajaran dikelas, mewawancarai tentang berbagai pelajaran dan materi yang sulit, contohnya pada mapel bahasa jawa, dan alasan mengapa pelajaran bahasa jawa sulit untuk dipahami.

Jumlah murid di SD Getaskerep 1 adalah 32, dengan rincian 12 siswa laki-laki dan 20 siswi perempuan. karakteristik siswa laki-laki disini, cenderung kurang memperhatikan saat pembelajaran, menjawab pertanyaan guru dengan jawaban yang tidak sesuai, dan terkadang suka mengobrol. Untuk siswi perempuan disini cenderung memperhatikan guru, walaupun ada saja yang mengobrol, dan kebanyakan dari mereka menjawab pertanyaan guru dengan sesuai.

Untuk murid di SDN Slerok 3 Tegal, berjumlah 28, dengan rincian 17 siswa laki-laki dan 11 siswi perempuan. Karakteristik murid laki-laki dan perempuan disini, cenderung aktif saat pelajaran, walaupun terkadang ada yang mengobrol.

Untuk Guru yang terlibat di SD Getaskerep 1, berjumlah 1 guru, yaitu wali kelas 5 atas nama Pak Septa. Karakter Pak Septa saat mengajar yaitu menerangkan pelajaran dengan biasanya, yang nantinya akan ada pertanyaan untuk siswa. Sedangkan di SD Slerok 3 Tegal, ada 2 guru yang terlibat, yaitu Bu Ratna sebagai guru kelas 6 yang membantu penulis untuk observasi ke siswa, dan Wali murid kelas 5 yaitu Bu Puji. Karakteristik mengajar Bu Puji

yaitu dengan menerangkan pelajaran seperti biasanya dan menuntut siswa agar aktif saat pelajaran, seperti untuk membaca materi bersama-sama dan maju untuk menjawab pertanyaan. Bu Puji juga mengapresiasi murid yang maju dengan cara memberi tepuk tangan setelah siswa menjawab pertanyaan, diikuti juga dengan tepuk tangan siswa lainnya.

#### B. Data Penelitian

Data yang mendukung dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder, yaitu:

1. Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dalam penelitian. Berupa data pengamatan tentang sikap anak ketika menerima pelajaran dikelas, pelajaran yang sulit pada siswa SD kelas 5 seperti pelajaran bahasa jawa, materi bahasa jawa yang sulit, dan mengapa pelajaran bahasa jawa sulit untuk dipahami.
2. Data Sekunder adalah data yang didapatkan dari penelitian sejenis yang telah dilakukan dan referensi jurnal.

### **3.3 Alat Penelitian**

Alat Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Buku tulis dan pulpen.
2. HP Redmi Note 10 untuk merekam aktivitas siswa saat pelajaran.

### **3.4 Prosedur Penelitian**

Penelitian dilakukan di SD Getaskerep 1 Tegal dan SDN Slerok 3 Tegal, dengan fokus pada murid kelas 5 dan wali kelas. Berikut alur dalam penelitian yang telah dilakukan :

## A. Observasi

Penelitian dimulai dari observasi, yaitu mengamati sikap siswa melalui rekaman HP yang ditinggal di dalam kelas. Hasil pengamatan dari rekaman di SD Getaskerep 1 Tegal adalah banyak siswa yang mengobrol di kelas, menjawab pertanyaan guru dengan jawaban yang kurang tepat, dan hanya beberapa siswa saja yang menjawab pertanyaan dengan tepat. Sedangkan di SD Slerok 3 Tegal adalah siswa aktif saat pembelajaran di kelas, walaupun ada beberapa yang mengobrol sendiri.

## B. Wawancara

Untuk wawancara sendiri difokuskan kepada 2 narasumber, yaitu:

### 1. Wali kelas 5.

Menggali informasi tentang materi yang sulit dan tidak disukai oleh siswa, serta penyebab siswa tidak tertarik pada pelajaran tersebut. Untuk hasil wawancara dengan guru dapat disimpulkan, yaitu:

- a. Siswa sulit dan kurang suka terhadap pelajaran Bahasa Jawa (utama), matematika, dan bahasa Inggris.
- b. Pelajaran bahasa Jawa menjadi yang paling utama. Materi yang sulit untuk dipelajari seperti bahasa krama, aksara Jawa, dan tembang macapat.
- c. Penyebab siswa tidak tertarik dalam pelajaran bahasa Jawa yaitu guru kurang menguasai mata pelajaran bahasa Jawa dan kurangnya media dalam mengajar bahasa Jawa.

### 2. Murid kelas 5.

Menggali informasi tentang pelajaran yang tidak disukai oleh

siswa, penyebab siswa tidak tertarik pada pelajaran tersebut, dan aktivitas siswa di rumah. Wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab kepada siswa. Siswa yang berani menjawab akan mendapatkan hadiah yaitu gantungan kunci. Untuk hasil wawancara dengan murid kelas 5, dapat disimpulkan yaitu:

- a. Siswa sulit dan kurang suka terhadap pelajaran Bahasa Jawa (utama), matematika, dan bahasa inggris.
- b. Penyebab siswa tidak menyukai mapel bahasa jawa karena metode mengajar guru yang kurang menarik dan terkesan membosankan.
- c. Untuk aktivitas siswa sehari-hari diisi dengan belajar, menonton youtube dan tiktok, serta membantu orang tua.

### **3.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian kualitatif. Menurut [15] Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Pemilihan metode ini dilakukan karena dapat menjelaskan secara rinci fenomena yang terjadi pada siswa dan guru dengan mengumpulkan data secara rinci dan lengkap. Penelitian ini dilakukan secara bertahap sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan, yaitu untuk memperoleh data secara lengkap. Data yang telah didapat dari proses observasi dan wawancara akan disajikan dengan bentuk kalimat yang mudah dimengerti.

### 3.6 Kerangka Berpikir

Perancangan Film Pendek Animasi 2D Sebagai Media Belajar Bahasa Krama Alus Berjudul “ Hadiah Sing Butuh Perjuangan ” Untuk Anak Usia 10-12 Tahun di Tegal.

Latar Belakang :

1. Siswa di SD Getaskerep 1 dan SDN 3 Slerok Tegal kurang menguasai pelajaran bahasa jawa, terutama dalam materi krama alus.
2. Siswa bosan dan tidak fokus saat pembelajaran bahasa jawa di kelas.
3. Guru Siswa di SD Getaskerep 1 dan SDN 3 Slerok Tegal tidak bisa memberikan materi yang menarik dan pelajaran terkesan biasa saja saat mengajar bahasa jawa.
4. Tidak adanya media pendukung saat guru mengajar bahasa jawa.

Studi Literatur :

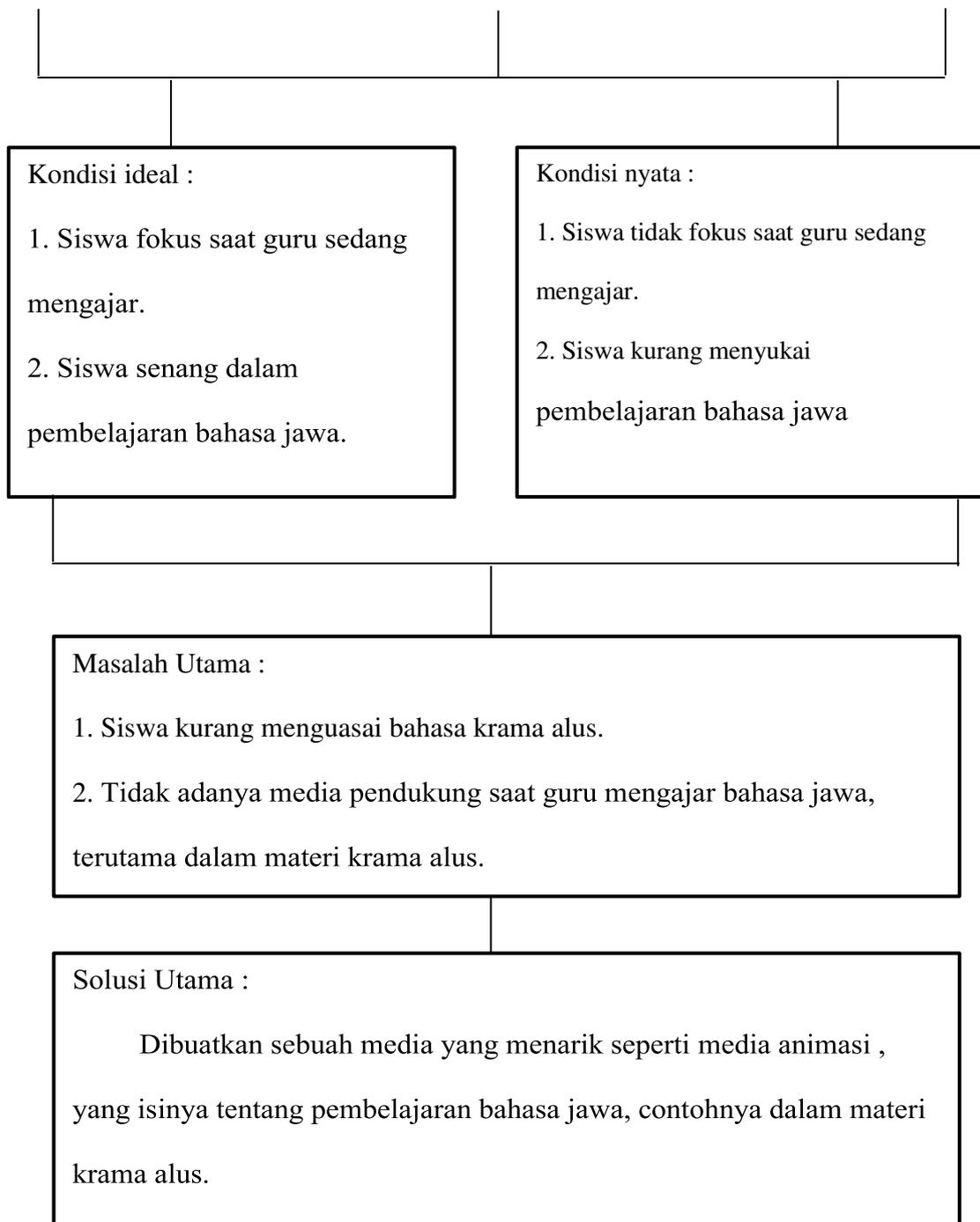
Literatur seputar pembelajaran bahasa krama alus dasar untuk anak SD dengan teknik pembuatan animasi 2D

Observasi :

Merekam siswa saat kegiatan pembelajaran untuk mengetahui sikap dan kondisi siswa saat pembelajaran.

Wawancara :

1. Guru kelas 5 SD Getaskerep 1 dan SD Kejambon 3 Tegal.
2. Murid kelas SD Getaskerep 1 dan SD Kejambon 3 Tegal.



## **BAB IV**

### **PERANCANGAN DAN DESAIN VISUAL**

#### **4.1 Objek Penelitian**

Objek Penelitian berfokus kepada anak SD di Tegal yang kurang mengerti dan menggunakan bahasa krama alus. Penelitian dilakukan di 2 tempat yaitu SD Getaskerep 01 Tegal dan SDN Slerok 3 Tegal. Jumlah murid di SD Getaskerep 01 Tegal adalah 32, dengan rincian 12 siswa laki-laki dan 20 siswi perempuan. Untuk murid di SDN Slerok 3 Tegal, berjumlah 28, dengan rincian 17 siswa laki-laki dan 11 siswi perempuan. Awal mulanya, dilakukan pengamatan melalui hasil rekaman hp, untuk mengetahui sikap siswa saat pembelajaran. Hasilnya, banyak siswa yang tidak fokus saat pembelajaran berlangsung, seperti siswa mengobrol sendiri.

Untuk mengetahui permasalahan yang lebih dalam, maka dilakukan sebuah wawancara kepada wali murid dan guru kelas 5 SD tersebut. Hasil wawancara kepada guru diketahui bahwa siswa kurang fokus saat pelajaran karena mapel yang dipelajari tidak menarik dan membosankan. Pelajaran yang sulit menurut guru adalah pembelajaran bahasa jawa, dengan materi seperti bahasa krama, tembang macapat, dan aksara jawa. Guru juga menyampaikan mengapa pelajaran bahasa jawa terlihat membosankan dikarenakan keterbatasan media saat mengajar materi bahasa jawa.

Hasil wawancara kepada siswa juga sama, yaitu pelajaran bahasa jawa menjadi pelajaran yang sulit selain pelajaran matematika. Alasan siswa kurang fokus dan tidak suka pelajaran bahasa jawa adalah karena pelajaran

tersebut sangat membosankan. Tidak ada materi menarik yang disampaikan oleh guru.

Untuk mengatasi masalah diatas, maka diperlukan sebuah media untuk membantu guru dalam mengajar bahasa jawa. Media yang nantinya dibuat berupa film animasi 2D berjudul “Hadiah sing Butuh Perjuangan” dengan style kartun. Animasi ini akan menggunakan bahasa Tegal dengan sisipkan bahasa krama alus. Animasi ini juga akan diberikan terjemahan bahasa Indonesia.

#### 4.2 Konsep Dasar Perancangan

Konsep dasar perancangan dalam pembuatan tugas akhir ini meliputi:

1. Gaya visual dan teknik animasi.

a. Gaya visual dalam animasi ini adalah kartun. Hal ini dikarenakan style kartun lebih suka dan dipahami untuk anak SD.



Gambar 4.1 Contoh animasi 2D dengan style kartun, yaitu animasi “SI JUKI”

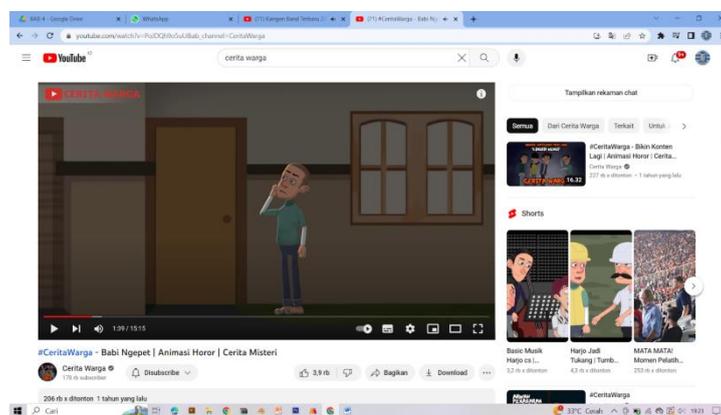
Sumber : *google*

b. Teknik dasar dalam pembuatan animasi ini adalah teknik cut out. Teknik Cut out adalah teknik animasi yang digunakan untuk membentuk animasi, dengan cara membuat potongan gambar yang sesuai bentuk yang diinginkan.



Gambar 4.2 Contoh animasi 2D dengan teknik Cut out , yaitu animasi Warganet Life

Sumber : *google*

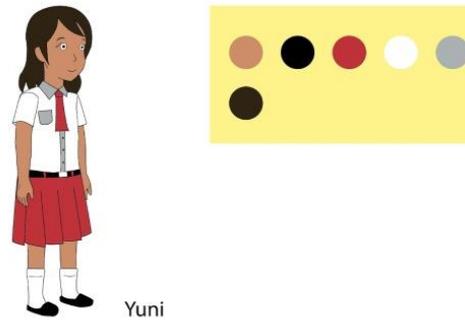


Gambar 4.3 Contoh animasi 2D dengan teknik Cut out , yaitu animasi Cerita Warga

Sumber : *google*

## 2. Skema Warna.

Warna yang digunakan dalam animasi ini menyesuaikan dengan kebutuhan animasi dan riset dari google. Misal karakter pada Yuni saat di sekolah SD , maka menggunakan warna dan pakain sekolah.



Gambar 4.4 Karakter Yuni Sekolah

Sumber : Pribadi



Gambar 4.5 Referensi warna untuk karakter Yuni

Sumber : *google*

### 3. Font dalam Animasi.

Animasi ini menggunakan 2 font, yaitu font Loncherita Outline pada motion graphic dan font inter reguler.

Regular 400

## Inter Reguler

Gambar 4.6 Font Inter Reguler

Sumber : *google*

Loncherita Outline

Loncherita Outline

Gambar 4.7 Font Loncherita Outline

Sumber : *google*

#### 4. Ukuran Resolusi.

Resolusi animasi dibuat dengan resolusi Full HD yaitu pada angka 1920 x 1080 pixel. Resolusi ini dapat membuat gambar animasi lebih jernih dan tajam.

#### 5. Penentuan Karakter.

Desain karakter utama yang dibuat, disesuaikan dengan masyarakat Tegal, yaitu penampilan natural / apa adanya, kulit coklat, dan sifat Tegas. Semua karakter, dibuat dengan style kartun.

Karakter Utama :

##### A. Yuni.

Yuni merupakan murid kelas 5 SD di Tegal. Disini dibuatkan 2 tampilan karakter Yuni, yaitu karakter Yuni disekolah dan karakter Yuni dirumah. Karakter Yuni sekolah disesuaikan dengan penggunaan seragam sekolah SD yaitu merah putih. Karakter Yuni rumah memakai baju kaos sederhana dan celana pendek biasa.



Gambar 4.8 Referensi karakter Yuni rumah

Sumber : *google*



Gambar 4.9 karakter Yuni rumah

Sumber : pribadi



Gambar 4.10 Referensi karakter Yuni sekolah

Sumber : *google*



Gambar 4.11 karakter Yuni sekolah

Sumber : Pribadi

### B. Kak Bagus.

Kak Bagus merupakan kakak dari Yuni. Ia berusia sekitar 16 tahunan dan dibuat dengan style sederhana. Memakai kaos biru dan celana panjang olahraga.



Gambar 4.12 karakter Kak Bagus tampak depan

Sumber : Pribadi



Gambar 4.13 karakter Kak Bagus tampak samping

Sumber : Pribadi

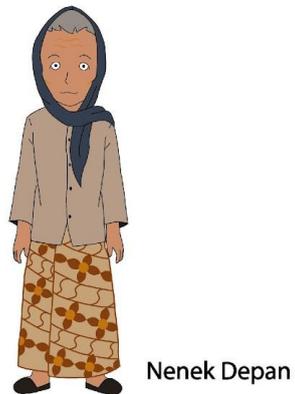
### C. Nenek Siti (Nenek)

Karakter Nenek yang dibuat, berusia lebih dari 70 tahun. Memakai pakaian yang sederhana, berkerudung, dan memakai tapih khas orang Jawa.



Gambar 4.14 Referensi karakter Nenek

Sumber : *google*



Gambar 4.15 karakter Nenek Tampak Depan

Sumber : Pribadi

Karakter Pendukung :

A. Ayah dan Ibu.

Karakter Ayah dibuat dengan menyesuaikan style pekerjaannya, yaitu pegawai kantor. Dengan pakaian formal dan berdasi, dan berumur sekitar 45 tahunan. Karakter ibu di buat dengan style pakaian sederhana dan berkerudung. Karakter ibu berumur sekitar 45 tahunan, sama seperti karakter ayah.



Gambar 4.16 karakter Ayah

Sumber : Pribadi



Gambar 4.17 karakter Ibu

Sumber : Pribadi

#### B. Guru.

Karakter Guru, di buat laki-laki dan berusia lebih dari 45 tahun.  
Style pakaian disesuaikan dengan profesi guru saat mengajar, yaitu Putih hitam.



Gambar 4.18 karakter Guru

Sumber : Pribadi

## 6. Background.

Semua Background yang digunakan dalam animasi ini mempunyai style kartun. Hal ini bertujuan untuk menyamakan style dengan karakter.



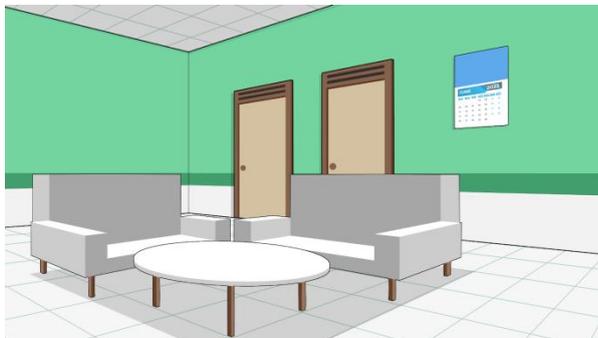
Gambar 4.19 Background rumah

Sumber : Pribadi



Gambar 4.20 Background sekolah

Sumber : Pribadi



Gambar 4.21 Background ruang tamu

Sumber : Pribadi



Gambar 4.22 Background ruang kelas

Sumber : Pribadi

#### 7. Materi krama alus.

Materi Krama alus yang diambil adalah materi yang digunakan dalam sehari-hari, seperti nggih, dahar, mboten wonten dan lainnya. Hal ini tujuannya adalah untuk mengenalkan bahasa krama alus secara dasar kepada anak SD. Sumber materi semua berasal dari google.



Gambar 4.23 QR Code materi bahasa krama di google

Sumber : *google*



Gambar 4.24 QR Code 2 materi bahasa krama di google

Sumber : *google*

## 8. Script dan Storyboard.

A. Script animasi dibuat dengan cerita kehidupan sehari-hari yang mudah dipahami. Animasi bercerita tentang Yuni, seorang murid SD yang kesulitan dalam berbahasa krama. Ia tinggal bersama nenek dan kak Bagus. Yuni akan melaksanakan ujian bahasa jawa, dan nenek yang akan mengajarnya. Kak Bagus memberi tantangan kepada Yuni agar mendapat nilai diatas 70, akan mendapat hadiah. Akankah Yuni mendapat nilai bahasa jawa lebih dari 70?.



Gambar 4.25 QR Code script cerita

Sumber : Pribadi

B. Storyboard dibuat menyesuaikan dari cerita yang dibuat. Storyboard akan dibuat menjadi 7 scene yang nantinya akan dijadikan sebagai referensi untuk proses animate.



Gambar 4.26 QR Code Storyboard

Sumber : Pribadi

### 4.3 Proses Perancangan

Animasi ini dibuat secara kelompok. Penulis mendapat Tugas utama untuk rigging karakter, animasi dan editing . Sedangkan tugas tambahan berupa dubbing karakter Bagus dan pembuatan story board.

#### A. Perancangan Utama

##### 1. Rigging Karakter.

Rigging Karakter adalah proses pemberian tulang pada karakter agar dapat di gerakan. Berikut proses rigging pada animasi ini:

- a. Buka aplikasi Moho Pro (software animasi 2d), lalu import file karakter. Karakter yang digunakan kali ini adalah karakter Yuni.



Gambar 4.27 Proses import file

Sumber : Pribadi

- b. Tambahkan tulang dengan tekan A (add bone), sampai seperti ini:



Gambar 4.28 Proses penambahan tulang.

Sumber : Pribadi

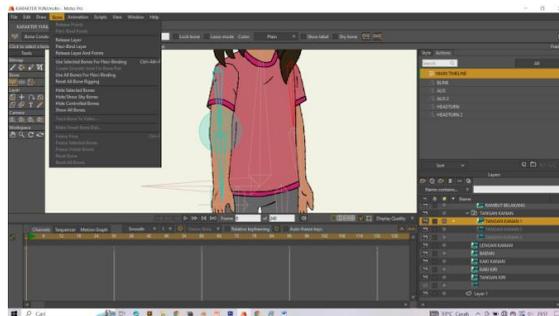
- c. Lalu arahkan tulang seperti gambar dibawah ini menggunakan shortcut p (reparent bone).



Gambar 4.29 Proses pengarahannya tulang.

Sumber : Pribadi

- d. Satukan tulang agar bisa digerakan menggunakan bind layer ataupun Create smart join for bone.



Gambar 4.30 Proses penggabungan tulang.

Sumber : Pribadi

- d. Karakter sudah bisa digerakan dengan menekan shortcut z.



Gambar 4.31 Karakter sudah bisa digerakan

Sumber : Pribadi

e. Untuk mulut, Pilih Switch agar bisa berganti-ganti sesuai keinginan.



Gambar 4.32 Proses pengaturan mulut karakter

Sumber : Pribadi

f. Mulut sudah bisa digunakan dan berganti-ganti sesuai yang kita inginkan.



Gambar 4.33 Mulut Karakter sudah bisa diganti-ganti

Sumber : Pribadi

g. Untuk menggerakkan mata, tambahkan tulang baru, dan pilih make smart bone dial.



Gambar 4.34 Proses pemberian tulang pada mata

Sumber : Pribadi

h. Atur mata agar tertutup, dan putar tulang kekiri.



Gambar 4.35 Proses pemberian tulang pada mata

Sumber : Pribadi

i. Sekarang mata sudah bisa digerakan, cara ini dapat digunakan pada saat menggerakan alis dan kepala. Semua proses rigging juga dapat digunakan pada karakter lainnya.



Gambar 4.36 Mata karakter sudah bisa digerakan.

Sumber : Pribadi

## 2. Animate

Animate adalah proses menggerakan karakter pada animasi. Animasi ini dibuat dengan rata-rata 30 Fps. Berikut Proses Animating :

a. Buka Software Moho Pro, lalu import semua aset.



Gambar 4.37 Aset yang sudah di import

Sumber : Pribadi

b. Tata semua layer agar rapi, kali ini penulis mencontohkan di scene

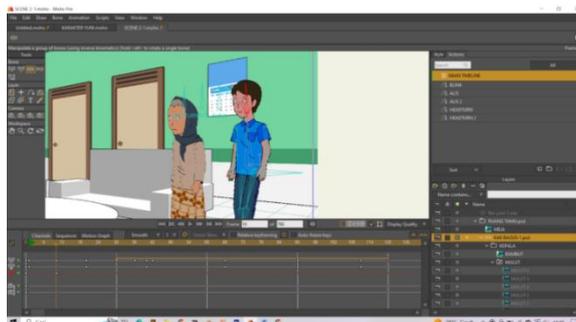
2.1.



Gambar 4.38 Proses menata layer

Sumber : Pribadi

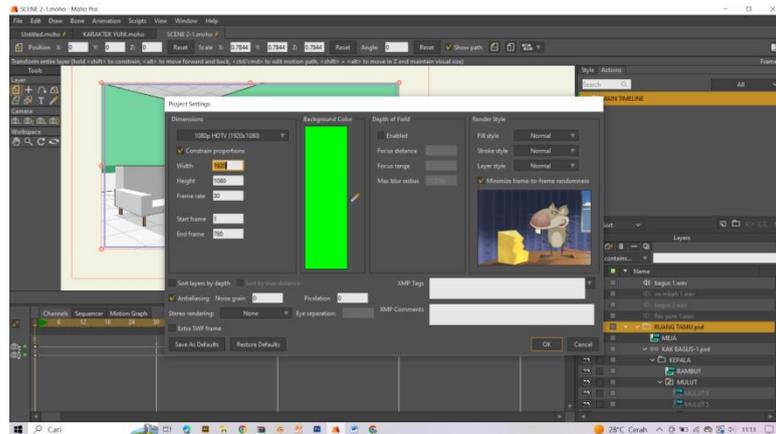
c. Lakukan animating dengan memilih karakter, lalu tekan z, lakukan pose karakter sesuai kebutuhan.



Gambar 4.39 proses animating

Sumber : Pribadi

d. Lakukan animating sampai selesai, lalu atur output render seperti ini:



Gambar 4.40 Proses pengaturan render

Sumber : Pribadi

e. Render animasi sampai selesai menjadi video, proses animating berlaku juga pada scene 2-7.



Gambar 4.41 Proses render animasi

Sumber : Pribadi

### 3. Editing

Editing dalam hal ini adalah proses menggabungkan seluruh scene, motion, dan lainnya menjadi satu video yang utuh, dengan ditambah

beberapa efek transisi, backsound, dan subtitle. Editing dilakukan di HP dengan software VN Editor. Berikut ini adalah proses editing :

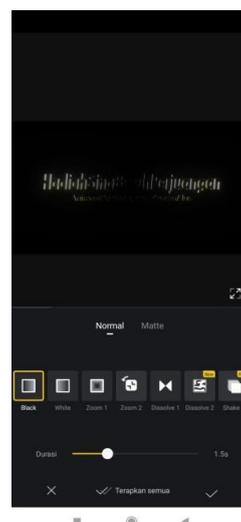
a. Masukkan seluruh elemen yang akan digabungkan baik video maupun sound, dan mulailah edit video.



Gambar 4.42 Proses penggabungan seluruh elemen

Sumber : Pribadi

b. Tambahkan efek transisi sesuai kebutuhan.



Gambar 4.43 Proses penambahan efek transisi

Sumber : Pribadi

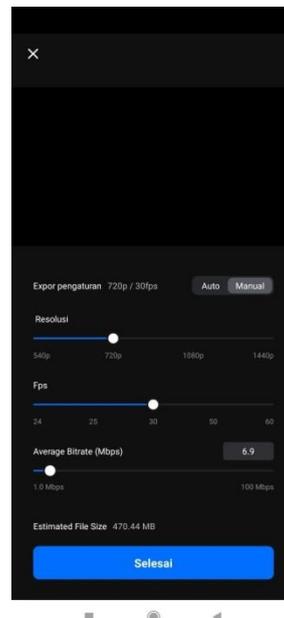
c. Tambahkan subtitle bahasa Indonesia pada video.



Gambar 4.44 Proses penambahan subtitle

Sumber : Pribadi

d. Setelah file di edit, lakukan setting render seperti di bawah ini, lalu renderlah video sampai selesai.



Gambar 4.45 Proses setting render

Sumber : Pribadi

## B. Perancangan Tambahan

### 1. Dubbing

Pada kali ini, penulis mendapat tugas untuk mendubbing karakter Bagus. Dubbing dilakukan dengan bantuan mich Headphone yang tersambung di HP dan PC untuk menampilkan teks naskah. Berikut ini dokumentasi proses dubbing :



Gambar 4.46 Proses dubbing

Sumber : Pribadi



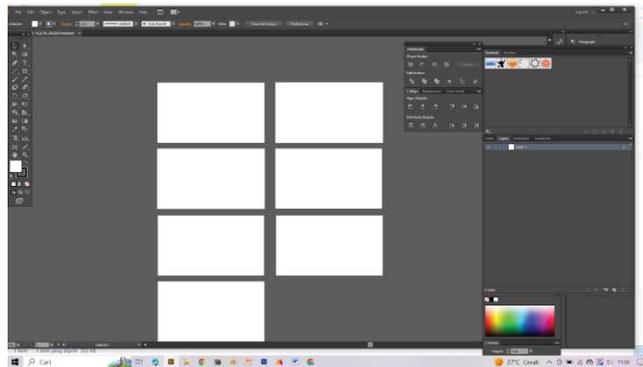
Gambar 4.47 Proses dubbing

Sumber : Pribadi

## 2. Storyboard

Storyboard dibuat dengan simpel sesuai dengan naskah cerita. storyboard dibuat di software Adobe Illustrator. Berikut proses membuat storyboard:

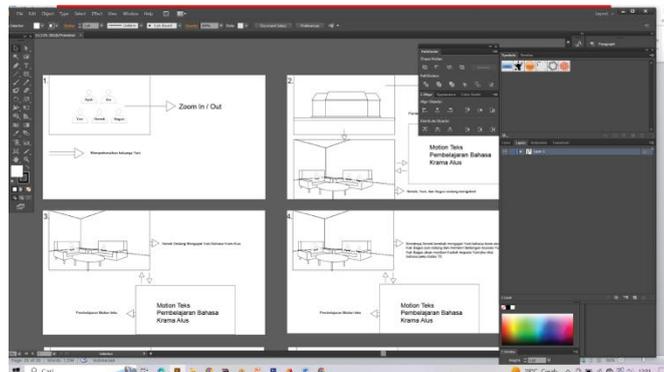
- a. Buatlah file artboard putih berjumlah 7 di Adobe Illustrator.



Gambar 4.48 penambahan artboard di adobe illustrator

Sumber : Pribadi

- b. Buatlah storyboard sesuai kebutuhan, lalu export ke JPG.



Gambar 4.49 Pembuatan storyboard

Sumber : Pribadi

## 4.4 Hasil Perancangan

Pada hasil perancangan produk Tugas Akhir 2022/2023, terdapat 2 produk yang terdiri dari produk utama dan produk pendukung.

#### 4.4.1 Hasil Akhir Produk Utama

Hasil perancangan pada produk Tugas Akhir kali ini, berupa Animasi 2D yang berjudul “Hadiah Sing Butuh Perjuangan” dengan durasi 9 menit. Berikut ini Qr code video di Youtube.



Gambar 4.50 QR Code untuk menonton animasi

Sumber : Pribadi

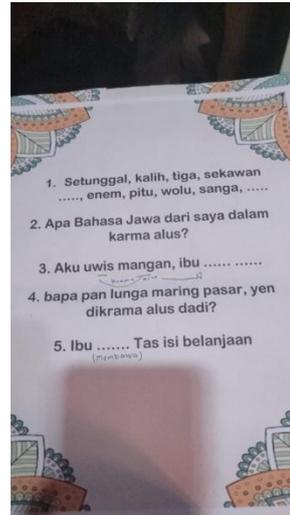
#### 4.4.2 Hasil Akhir Produk Pendukung

Produk Pendukung dari animasi ini adalah sebuah game menjodohkan kata (Indonesia-Krama Alus) yang berjumlah 10. Game ke 2 berupa pertanyaan yang berisi 5 butir soal. Total skor game ini adalah 15 poin. Game ini berhadiah snack ringan yang dapat menarik pengunjung stand pameran.



Gambar 4.51 game bahasa jawa menjodohkan kata

Sumber : Pribadi



Gambar 4.52 pertanyaan bahasa jawa

Sumber : Pribadi

#### 4.5 Hasil *Feedback* Produk

Produk akhir dari Tugas akhir ini berupa animasi 2d “Hadiah Sing Butuh Perjuangan” dan game bahasa krama. Mendapat beberapa *feedback* kritik dan saran dari audiens anak SD sampai dewasa, pada saat acara pameran DKV yang dilaksanakan pada tanggal 17,18, dan 20 Juli 2023. Bertempat di Aula Gedung C lantai 1, Kampus Politeknik Harapan Bersama Tegal. Berikut ini beberapa saran dan kritik dari pengunjung stand penulis:

1. Tempat kurang luas, tambah meja lagi.
2. Sulit bagi orang sunda.
3. Game sangat asyik
4. Sangat bermanfaat, lanjutkan.

5. Animasinya bagus, dapat diterima oleh anak-anak.
6. Animasinya keren, tapi dialog kurang jelas.
7. Background kurang variatif, dan animasinya monoton.
8. Sangat menarik, soal kurang jelas.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Perancangan Animasi 2d yang berjudul “Hadiah Sing Butuh Perjuangan” telah dilakukan, beserta dengan produk pendukungnya yaitu mini game. Perancangan ini dimulai dari pengumpulan data melalui observasi, wawancara, riset animasi, pembuatan animasi, dan pembuatan mini game. Data tersebut digunakan untuk mencapai tujuan penelitian diantaranya, yaitu :

1. Meningkatkan fokus anak terutama untuk usia 10-12 tahun dalam belajar bahasa krama alus, melalui animasi 2d dan mini game yang dibuat. Hal ini dilakukan pada saat pameran, anak-anak terlihat tertarik dengan video animasi yang telah dibuat. Apalagi terdapat mini game bahasa krama dengan hadiah snack yang membuat anak semakin lebih tertarik untuk belajar bahasa krama.
2. Mengetahui proses perancangan animasi secara lengkap, dimulai dari pengumpulan data, riset animasi, pembuatan animasi, sampai tahapan editing video animasi secara lengkap dan terstruktur.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan pengalaman dalam pembuatan proyek Tugas Akhir ini, adapun saran mengenai animasi ini, yaitu :

1. Materi Krama alus lebih diperbanyak lagi di dalam animasi ini.
2. Pembuatan animasi lebih dimatangkan lagi seperti penyusunan script, background yang lebih bervariasi, dan Animating.

3. Perlu mendalami perancangan script cerita agar lebih menarik dan tidak monoton.
4. Lebih memperhatikan waktu saat pengerjaan Tugas Akhir ini.
5. Animasi ini masih kurang dalam penerapan 12 Prinsip animasi yang membuat animasi hidup.

## DAFTAR PUSTAKA

### Jurnal Online

[1] Dewi, Nufitriani Kartika dan Elina Intan Apriliani. (2019, Juli). “Pembiasaan Penggunaan Bahasa Jawa pada Anak Usia Dini di PAUD Al-Falah, Kecamatan Ungaran Timur, Kabupaten Semarang”. Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini [Online]. Vol. 1, issue 2, pp. 84-85.

Available: <https://jurnal.unw.ac.id/index.php/IJEC/article/view/368>

[2] Azila, Mega Nur dan Ika Febriani. (2021, September). “Penggunaan Tingkat Tutur Bahasa Jawa pada Komunitas Pasar Krempyeng Pon-Kliwon di Desa Ngilo-Ilo, Kabupaten Ponorogo (Kajian Sociolinguistik)”. Metahumaniora [Online]. Vol. 11, issue 2, pp. 174. Available:

<https://jurnal.unpad.ac.id/metahumaniora/article/view/34998>

[3] Bekti, Rofi Setia dan M.Anas Thohir. (2022, Juni). “Eksistensi Bahasa Jawa dalam Menghadapi Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar di Era Society 5.0”. Ksatra: Jurnal Kajian Bahasa dan Sastra [Online]. Vol. 4, issue 1, pp. 86.

Available: <https://jurnal.stkippgribl.ac.id/index.php/ksatra/article/view/604>

[4] Fridaram, Olivia dkk. (2020, Desember). “Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta Didik dengan Bimbingan Klasikal Metode Cooperative Learning Tipe Jigsaw”. Jurnal Magistrorum Et Scholarium [Online]. Vol. 1, issue 2, pp. 163.

Available: <https://ejournal.uksw.edu/jms/article/view/4076>

[5] Prasetyo, Bismo dan Imam Baehaqie. (2017, November). “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi”. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* [Online]. Vol. 6, issue 2, pp. 35.

Available: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/12727>

[6] Kumalasari, Diana Trivita dan Nugroho Sulistianto (2020, Agustus). “Perancangan Buku Ilustrasi Percakapan Dalam Bahasa Krama Inggil Untuk Anak di Daerah Istimewa Yogyakarta”. *e-Proceeding of Art dan Design* [Online]. Vol. 7, issue 2. Available:

<https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/161295/perancangan-buku-ilustrasi-percakapan-dalam-bahasa-krama-inggil-untuk-anak-di-daerah-istimewa-yogyakarta.html>

[7] Amien, Ali Rachmad Pratama, Aryo Bayu Wibisono, dan Aphief Tri Artanto (2021, Desember). “Media Pembelajaran Mengenai Kosakata Bahasa Jawa Krama Untuk Anak SD Berbasis Animasi Motion Graphic”. *Piwulang : Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa* [Online]. Vol. 9, issue 2.

Available: <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/piwulang/article/view/47130>

[8] Febriany I. Sau (2020, Juni). “Penerapan Media Film Pendek Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Esai Pada Peserta Didik Kelas XII MIPA 6 SMA Negeri 1 Pontianak”. *Jambura Journal of Linguistics and Literature* [Online]. Vol. 1, issue 1, pp. 4. Available:

<https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jjll/article/view/6917>

[9] Andang Wijanarko (2020, Juni). “Implementasi Prinsip Animasi *Straight Ahead Action* Pada Karakter Hewan Berbasis Animasi 2D”. Jurnal Ahli Muda Indonesia [Online]. Vol. 1, issue 1, pp. 74.

Available: <https://journal.akb.ac.id/index.php/jami/article/view/20>

[10] Andang Wijanarko (2020, Juni). “Implementasi Prinsip Animasi *Straight Ahead Action* Pada Karakter Hewan Berbasis Animasi 2D”. Jurnal Ahli Muda Indonesia [Online]. Vol. 1, issue 1, pp. 75.

Available: <https://journal.akb.ac.id/index.php/jami/article/view/20>

### **Buku**

[11] Frank Thomas and Ollie Johnstone, *The Illusion of Life Disney Animation*. New York : Abbeville Press, 1981.

### **E-BOOK**

[12] Lilik Dwi Aksono. (2020/2021). *XI. Teknik Animasi 2D & 3D* [Online]

Available: <https://book.smk1pbs.sch.id/2023/02/24/xi-teknik-animasi-2d-3d/>

### **Jurnal Online**

[13] Zaki, Ahmad dan Diyan Yusri (2020, Desember). “Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran PKN di SMA Swasta Darussa’adah, Kec.Pangkalan Susu”. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan* [Online]. Vol. 7, issue 2, pp. 813.

Available: <https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/ikhtibar/article/view/1787>

[14] Rian Damariswara (2016, Juli). “Analisis Ketidaktepatan Penggunaan Bahasa Jawa Krama Alus Mahasiswa PGSD Angkatan 2012 UN PGRI Kediri Dalam Mata Kuliah Bahasa Daerah”. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara [Online]. Vol. 2, issue 1, pp. 51. Available: <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd/article/view/341>

[15] Rusandi dan Rusli Muhammad (2021, Juni). “Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus”. Jurnal Pendidikan dan Studi Islam [Online]. Vol.2, issue 1, pp. 1.

Available: <https://jurnal.staiddimakassar.ac.id/index.php/aujpsi/article/view/18>

## DAFTAR LAMPIRAN

### 1. Lampiran 1, Foto Dokumentasi





## 2. Lampiran 2, Daftar Pertanyaan Wawancara

Daftar Pertanyaan Wawancara:

A. Kepada siswa kelas 5 di SD Getaskerep 1 Tegal.

1. Apa saja pelajaran yang sulit di kelas 5?
2. Mengapa pelajaran bahasa jawa sulit terutama dalam materi krama alus?
3. Mengapa kurang menguasai bahasa krama alus?
4. Bagaimana aktifitas sehari-hari dirumah?

B. Kepada wali kelas 5 di SD Getaskerep 1 Tegal.

1. Materi apa saja yang sulit dalam pembelajaran bahasa jawa?
2. Mengapa siswa kurang fokus dalam pembelajaran bahasa jawa terutama dalam materi krama alus?
3. Bagaimana metode pembelajaran bahasa jawa dalam materi krama alus?

C. Kepada siswa kelas 5 di SD Slerok 3 Tegal.

1. Apa saja pelajaran yang sulit di kelas 5?
2. Mengapa pelajaran bahasa jawa sulit terutama dalam materi krama alus?
3. Mengapa kurang menguasai bahasa krama alus?

D. Kepada wali kelas 5 di SD Slerok 3 Tegal.

1. Apakah murid kelas 5 dapat menggunakan bahasa krama?
2. Apakah murid kelas 5 Sopan terhadap guru?
3. Bagaimana proses pengajaran Bahasa jawa dalam materi krama alus yang sudah ibu lakukan?
4. Bagaimana tanggapan atau reaksi siswa Ketika bapak/ibu guru mengajar?

### **3. Lampiran 3, Daftar Kata dan Kalimat Krama Alus pada Video Animasi 2D**

#### **“Hadiah Sing Butuh Perjuangan” :**

A. Kata Krama Alus pada Animasi 2D “Hadiah Sing Butuh Perjuangan”.

1. Mboten wonten.
2. Sampun dahar.
3. Nggih.
4. Dereng.

B. Kalimat Krama Alus pada Animasi 2D “Hadiah Sing Butuh Perjuangan”.

1. Mboten ngertos nopo-nopo.
2. Ibu badhe tindak dhateng peken.
3. Bapak ngunjuk teh wonten emper.

#### 4. Lampiran 4, Surat Kesepakatan Bimbingan Tugas Akhir

### SURAT KESEPAKATAN BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Kami yang bertanda tangan di bawah ini:

Pihak Pertama

Nama : Yandika Rizki Pamungkas.  
 NIM : 20120023.  
 Program Studi : D3 Desain Komunikasi Visual.

Pihak Kedua

Nama : Robby Hardian, S.IP, M.Ds.  
 Status : Dosen / Praktisi  
 NIDN :  
 Jabatan Fungsional :  
 Pangkat/Golongan :

Pada hari ini..... tanggal..... telah terjadi sebuah kesepakatan bahwa Pihak Kedua bersedia menjadi Pembimbing I/II Tugas Akhir Pihak Pertama dengan syarat Pihak Pertama wajib melakukan bimbingan Tugas Akhir sekurang-kurangnya 1 (satu) kali dalam 1 (satu) minggu, adapun waktu dan tempat pelaksanaan disepakati antar pihak.

Demikian kesepakatan ini dibuat dengan penuh kesadaran guna kelancaran penyelesaian Tugas Akhir.

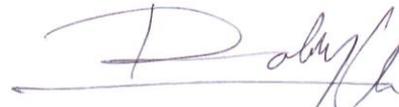
Pihak Pertama



Yandika Rizki Pamungkas

Tegal, 23 ~~NOVEMBER~~ 2023

Pihak Kedua



Robby Hardian, S.IP, M.Ds.

Mengetahui  
 Ketua Program Studi D III Desain Komunikasi Visual



Ahmad Ramdhani, S.Kom., M.Ds.  
 NIPY. 05.015.272

## 5. Lampiran 5, Lembar Bimbingan Tugas Akhir 1

IK	P2M	PHB	04.06.G.7.b.3
----	-----	-----	---------------



## LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Yandika Rizki Pamungkas.

NIM : 20120023.

No. Ponsel : 0856-4767-8860

Judul TA : Perancangan Film Pendek Animasi 2D Sebagai Media Belajar

Bahasa Krama Alus Berjudul "Hadiah Sing Butuh Perjuangan"

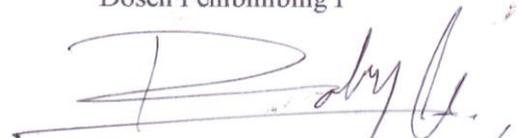
Dosen Pembimbing I : Robby Hardian, S.IP, M.Ds.

No	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	8 Maret 2023	- Pemilihan tema. - metode Peneli- tihan		
2.	31 Maret 2023	- Pengecekan data video		
3.	10 April 2023	- Pembahasan data yg diperoleh		

No	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan	Paraf Pembimbing
4.	3 Mei 2023	- Naskah animasi	- Perbaikan script naskah.	
5.	29 Mei 2023.	- Desain karakter & background.	- Revisi karakter dan background.	
6.	2 Juni 2023.	- Sketsa karakter.		
7.	7 Juni 2023	- Konsul desain BC.		
8.	20 Juni 2023	- animasi	- Sound efek - kredit title. - Siluet siswa. - bingkai tema. - opening.	

Tegal, 23 November 2023

Dosen Pembimbing I



Robby Hardian, S.IP, M.Ds.

NIPY.07.019.416

## 6. Lampiran 6, Lembar Bimbingan Tugas Akhir 2

IK	P2M	PHB	04.06.G.7.b.3
----	-----	-----	---------------



## LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Nama : Yandika Rizki Pamungkas.

NIM : 20120023.

No. Ponsel : 0856-4767-8860

Judul TA : Perancangan Film Pendek Animasi 2D Sebagai Media Belajar

Bahasa Krama Alus Berjudul "Hadiah Sing Butuh Perjuangan"

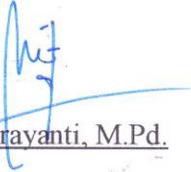
Dosen Pembimbing II : Iin Indrayanti, M.Pd

No	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	11 Mei 2023	-Pendahuluan (Bab I)	- Sitasi dan tambahkan identifikasi Masalah.	
2.	16 Mei 2023	Bab I	- Ejaan kata. - Daftar Pustaka.	
3.	27 Mei 2023	Bab 1	- Penulisan Struktur.	
4.	28 Mei 2023	Bab 1 (Approve)		

No	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan	Paraf Pembimbing
5.	31 Mei 2023	- Bab 2	- Penulisan laporan.	
6.	2 Juni 2023	- Bab 2 (Approve)	<del>tambahkan objek Penelitian</del> secara detail dan lengkap.	
7.	15 Juni 2023	- Bab 3	tambahkan objek Penelitian secara detail dan lengkap.	
8.	16 Juni 2023	- Bab 3 (Approve).		
9.	22 Juni 2023	- Bab 4 & 5	- Objek Penelitian secara lengkap. - Daftar Pustaka.	
10.	23 Juni 2023	- Bab 4 dan 5 (Approve).	lanjut Aday TA	

Tegal, 23 Juli ..... 2023

Dosen Pembimbing II

  
Iin Indrayanti, M.Pd.

NIPY.09.020.456