

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI KARAKTER LUPI
SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENABUNG MENGGUNAKAN
TEKNIK *MOTION GRAPHIC* DAN TEKNIK *RIGGING*
(Studi Kasus: TK Diponegoro 106 Watumas)**

Skripsi



Disusun oleh

Bagas Kumara Majid

21SA1014

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO**

2025

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI KARAKTER LUPI
SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENABUNG MENGGUNAKAN
TEKNIK *MOTION GRAPHIC* DAN TEKNIK *RIGGING*
(Studi Kasus: TK Diponegoro 106 Watumas)**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1
pada Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer



Disusun oleh

Bagas Kumara Majid

21SA1014

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO
PURWOKERTO
2025**

PERSETUJUAN

Skripsi

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI KARAKTER LUPI
SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENABUNG MENGGUNAKAN
TEKNIK *MOTION GRAPHIC* DAN TEKNIK *RIGGING*
(Studi Kasus: TK Diponegoro 106 Watumas)**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bagas Kumara Majid

21SA1014

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi
Pada tanggal 15 Januari 2025

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2

Retno Waluyo, S.Kom., M.MSI.
NIDN. 0622038602

Argiyan Dwi Pritama, S.Kom., M.MSI.
NIDN. 0616019301

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 03 Februari 2025

Mengetahui,

Fakultas Ilmu Komputer
Dekan,

Kaprodi Informatika

Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M.
NIK. 2012.09.1.009

Dr. Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs.
NIK. 2013.09.1.017

PENGESAHAN

Skripsi

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI 2 DIMENSI KARAKTER LUPI
SEBAGAI MEDIA EDUKASI MENABUNG MENGGUNAKAN
TEKNIK *MOTION GRAPHIC* DAN TEKNIK *RIGGING***

(Studi Kasus: TK Diponegoro 106 Watumas)

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bagas Kumara Majid

21SA1014

Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 03 Februari 2025

Azhari Shouni Barkah, M.Kom.

NIDN. 0615067903

Ely Purnawati, M.Kom.

NIDN. 0620028703

Retno Waluyo, S.Kom., M.MSI.

NIDN. 0622038602

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)
Tanggal 03 Februari 2025

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Komputer
Dekan**

Dr. Eng., Ir. Imam Tahyudin, M.M.

NIK. 2012.09.1.009

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Bagas Kumara Majid
NIM : 21SA1014
Program Studi : Informatika
Fakultas : Ilmu Komputer
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : Pembuatan Video Animasi 2 Dimensi Karakter Lupi Sebagai Media Edukasi Menabung Menggunakan Teknik *Motion Graphic* Dan Teknik *Rigging*

Dosen Pembimbing 1 : Bpk Retno Waluyo S.Kom., M.MSI

Dosen Pembimbing 2 : Bpk Argiyan Dwi Pritama S.Kom., M.MSI

Adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** dibuat orang lain, kecuali yang diacu dalam daftar pustaka pada Skripsi ini.

Demikian pernyataan ini saya buat, apabila ini di kemudian hari terbukti bahwa saya melakukan penjiplakan karya orang lain, maka saya bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK**.

Purwokerto, 15 Januari 2025

Yang menyatakan,

Bermaterai 10000

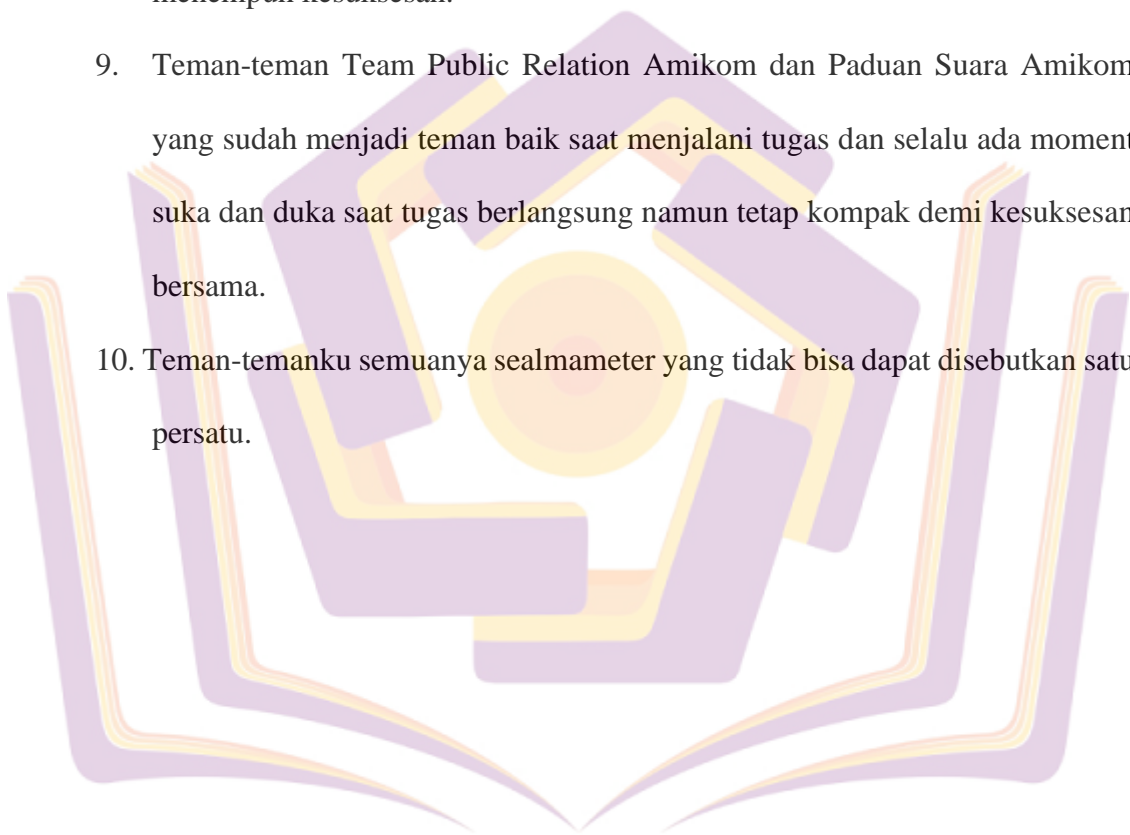
Bagas Kumara Majid
NIM. 21SA1014

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya buat dan dipersembahkan kepada:

1. Bapak Sjamsul Arifin dan Ibuku Kamiyati yang saya cintai dan selalu mendukung proses dari awal masuk kuliah hingga selesai sampai mencapai titik ini
2. Adikku yang paling lucu dan tembem Naila Nur Azizah yang selalu menemani kemana-mana untuk mencari makan dan minuman buat mengisi stamina supaya lancar mengerjakan skripsinya
3. Bibi dan mbah saya yang bernama Siwi Boediana dan Mbah Warsinah yang telah membantu biaya perkuliahan dan memberi contoh serta masukkan yang baik kepada saya.
4. Dosen pembimbing skripsi Bapak Retno Waluyo, S.Kom., M.MSI dan Bapak Argiyan Dwi Pritama, S.Kom., M.MSI yang selalu senantiasa bersabar dalam membimbing saya untuk menuntut ilmu dan memberikan masukan yang baik agar tidak salah dalam pergaulan.
5. Teman-teman kelas semuanya khususnya kelas if21b yang selalu kompak saat ada acara hiling kemanapun waktu masih awal semester hingga saat ini dan teman-teman yang membantu saya apa bila ada tugas yang saya belum tau.
6. Perempuan yang selalu baik dan menemani perjalanan hidup ini mulai dari awal kenal hingga saat ini dan memberikan semangat dalam menempuh perjalanan hidup yang masih panjang ini hingga kesuksesan yang akan datang (Indah Merlin Saputri).

7. Terimakasih kepada teman saya Daffa kurnia putra yang telah memberikan ide dan masukan yang baik serta selalu discord saat menyusun skripsi ini untuk mengejar wisuda ini.
8. Teman kost yang selalu bermain dan selalu menjadi teman sejati walaupun berbeda bahasa dan logatnya namun tetap memberikan semangat demi menempuh kesuksesan.
9. Teman-teman Team Public Relation Amikom dan Paduan Suara Amikom yang sudah menjadi teman baik saat menjalani tugas dan selalu ada moment suka dan duka saat tugas berlangsung namun tetap kompak demi kesuksesan bersama.
10. Teman-temanku semuanya sealmameter yang tidak bisa dapat disebutkan satu persatu.



HALAMAN MOTTO

“Jangan takut gagal santai saja, fokus sama apa yang kamu tuju, nikmatin prosesnya, rasa takut yang kamu pikirkan itu paling hanya bertahan 1-2 jam nanti juga lewat. Jangan takut buat mencoba semuanya, mumpung masih muda coba untuk berproses setiap harinya”

~ Asep Gunawan ~



KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Skripsi ini berjudul "Pembuatan Video Animasi 2 Dimensi Karakter Lupi sebagai Media Edukasi Menabung Menggunakan Teknik Motion Graphic dan Teknik Rigging (Studi Kasus: TK Diponegoro 106 Watumas)".

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) di Universitas Amikom Purwokerto. Selain itu, penyusunan skripsi ini juga merupakan bagian dari pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Dalam proses penyelesaian skripsi ini, penulis mendapatkan dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala hormat, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si, selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto.
2. Bapak Dr. Eng. Ir. Imam Tahyudin, M.M, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.
3. Bapak Dr. Fandy Setyo Utomo, S.Kom., M.Cs, selaku Kepala Program Studi Informatika Universitas Amikom Purwokerto.
4. Bapak Retno Waluyo, S.Kom., M.MSI, selaku Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan selama penyusunan skripsi ini.

5. Bapak Argiyan Dwi Pritama, S.Kom., M.MSI, selaku Dosen Pembimbing II, yang dengan sabar memberikan masukan dan panduan hingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Ibu Robiatun Khusnul Khatimah, selaku Kepala Sekolah TK Diponegoro 106 Watumas, atas izin dan dukungannya selama proses penelitian.
7. Kedua orang tua, keluarga, teman-teman, serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, atas segala doa, dukungan moral, maupun bantuan lainnya yang sangat berarti bagi penulis.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan oleh semua pihak kepada penulis mendapatkan balasan yang terbaik dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan penulis. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya jika terdapat kesalahan atau kekurangan dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis dengan tulus mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sebagai upaya untuk menyempurnakan karya ini di masa yang akan datang. Akhir kata, dengan penuh kerendahan hati, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat yang luas bagi para pembaca secara umum, serta bagi penulis secara khusus, sesuai dengan maksud dan tujuan yang diharapkan.

Purwokerto, 16 Januari 2025

Penulis