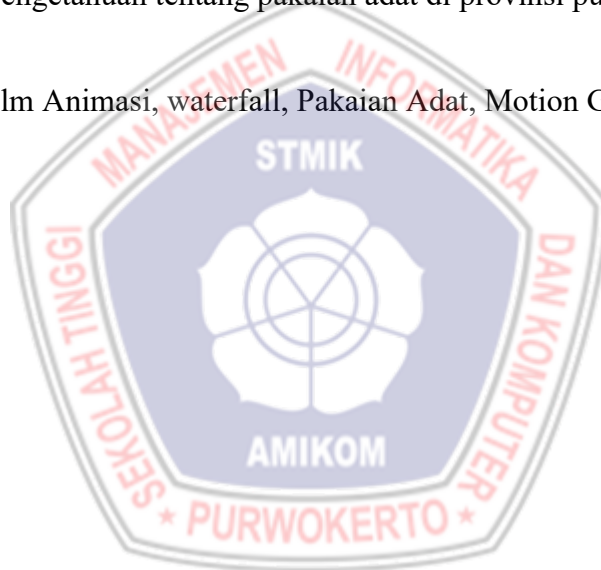


## RINGKASAN

Animasi Motion Graphic Sebagai Media Pengenalan Pakaian Adat Pulau Jawa Berbasis 2d bertujuan untuk membuat media pengenalan pakaian adat pulau Jawa berbasis 2D yang menarik dan mudah dipahami oleh anak usia dini sebagai media pengenalan pakaian adat pulau Jawa khususnya siswa sekolah dasar. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, kuisisioner dan studi pustaka. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem waterfall menurut M. Suyanto (2006) yang terdiri dari tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Film animasi ini dibuat menggunakan software Adobe Flash Professional CS6 untuk pemodelan animasi 2 dimensi. Hasil dari penelitian ini adalah berupa film animasi 2 dimensi yang menarik, mudah dimenngerti dan juga memberikan pengetahuan tentang pakaian adat di provinsi pulau Jawa.

Kata kunci: Film Animasi, waterfall, Pakaian Adat, Motion Graphic.



## ***ABSTRACT***

*Motion Graphic Animation as a Media Introduction to Traditional Clothes Java Island Based on 2d aims to create a medium of introduction of traditional clothes of 2D-based island of Java that is interesting and easy to understand by early childhood as a medium of introduction of traditional clothes of Java Island, especially elementary school students. Data collection methods used were interviews, questionnaires and literature study. This research uses waterfall system development method according to M. Suyanto (2006) which consists of pre production, production, and post production. This animated film created using Adobe Flash Professional CS6 software for 2 dimensional animation modeling. The result of this research is a 2 dimensional animated film that is interesting, easy to understand and also provides knowledge about custom clothing in Java island province.*

*Keywords: Animated Film, Waterfall, Custom Clothes, Motion Graphic.*

