

VISUALISASI CERITA RAKYAT "I SIAP SELEM" BERBASIS ANIMASI 2D MOHO ANIMATION SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN MORAL ANAK

TUGAS AKHIR



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (D3)
JURUSAN SENI DAN DESAIN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA**



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**



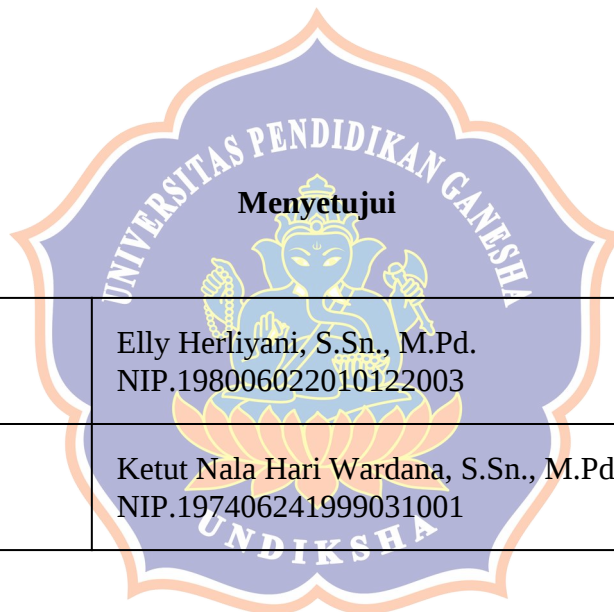
- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

TUGAS AKHIR

DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN MEMENUHI SYARAT-SYARAT UNTUK MENCAPAI GELAR AHLI MADYA



Pembimbing I	Elly Herliyani, S.Sn., M.Pd. NIP.198006022010122003
Pembimbing II	Ketut Nala Hari Wardana, S.Sn., M.Pd. NIP.197406241999031001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

Tugas Akhir oleh I GUSTI NGURAH ARYA WIRANATHA ini
telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 06 Januari 2026

Dewan Penguji

Ketua	Dr. Drs. I Ketut Supir, M.Hum. NIP.196312311989031021
Anggota	Ni Nyoman Sri Witari, S.Sn., M.Ds. NIP.197405042006042001
Anggota	Elly Herliyani, S.Sn., M.Pd. NIP.198006022010122003
Anggota	Ketut Nala Hari Wardana, S.Sn., M.Pd. NIP.197406241999031001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

Diterima oleh Panitia Ujian Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Pendidikan Ganesha
guna memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya

Menyetujui

Ketua Ujian	Dr. Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi, S.Pd. M.Pd. NIP.198104192006042002
Sekretaris Ujian	Ni Nyoman Sri Witari, S.Sn., M.Ds. NIP.197405042006042001



- UU ITE No. 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat 1 "Informasi Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE - BSSN, validitas dokumen elektronik ini bisa dicek menggunakan aplikasi mobile VeryDS oleh BSrE
- Cetakan dokumen ini merupakan salinan dari file dokumen bertandatangan elektronik yang keabsahannya dapat diakses melalui scan QRCode yang terdapat pada sertifikat ini.



**Balai Besar
Sertifikasi
Elektronik**

PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa karya tulis yang berjudul “Visualisasi Cerita Rakyat “I Siap Selem” Berbasis Animasi 2D Moho Animation Sebagai Sarana Pendidikan Moral Anak” yang keseluruhan isinya merupakan benar karya sendiri, tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, penulis siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada penulis apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran atas etika keilmuan dalam karya ini atau ada klaim terhadap keaslian karya ini.

Singaraja, 13 Januari 2026

Yang Membuat Pernyataan,



I Gusti Ngurah Arya Wiranatha

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadapan Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan anugerah-Nya penulis dapat menyusun, melakukan perancangan, dan menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Visualisasi Cerita Rakyat *I Siap Selem* Berbasis Animasi 2d Moho Animation Sebagai Sarana Pendidikan Moral Anak”.

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan karya ini tidak lepas dari bimbingan, arahan, dan bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. I Wayan Lasmawan, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Bapak Drs. I Gede Nurjaya, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Bapak Dr. Drs. I Ketut Supir, M. Hum. selaku Ketua Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni di Universitas Pendidikan Ganesha.
4. Ibu Ni Nyoman Sri Witari, Sn., M.Ds., selaku Koordinator D-III Prodi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni dan Desain, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha.
5. Ibu Elly Herliyani, S.Sn., M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan dukungan, arahan dan bimbingan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
6. Bapak Ketut Hari Nala Wardana., S.Sn., M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan dukungan, arahan dan bimbingan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
7. Seluruh keluarga besar yang telah memberi semangat, dukungan serta doa sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.

8. Kakak tingkat dan rekan-rekan mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Angkatan 2023, atas diskusi, saran, dan semangat solidaritasnya selama proses pengerjaan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini masih memiliki kekurangan dan jauh dari kesempurnaan. Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik serta saran yang membangun guna menyempurnakan tugas akhir ini dan dapat memberikan manfaat untuk semua pembaca.

Singaraja, 30 Januari 2026

Penulis



DAFTAR ISI

PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah.....	4
1.3. Batasan Masalah	5
1.4. Tujuan Perancangan.....	5
1.5. Manfaat Perancangan.....	6
1.6. Sasaran/Target Perancangan.....	6
BAB II	7
2.1. Tinjauan Tentang Animasi.....	7
2.1.1. Pengertian Animasi.....	7
2.1.2. Jenis-Jenis Animasi.....	8
2.1.3. <i>Software</i> Animasi.....	15
2.1.4. Prinsip Animasi.....	22
2.2. Tinjauan Cerita Rakyat.....	25
2.2.1. Pengertian Cerita Rakyat.....	25
2.2.2. Fungsi Cerita Rakyat.....	25
2.2.3. Jenis Cerita Rakyat.....	26
2.3. Tinjauan Desain Komunikasi Visual.....	28
2.3.1. Pengertian Desain Komunikasi Visual.....	28
2.3.2. Unsur-Unsur Desain Komunikasi Visual.....	28
2.3.3. Prinsip-Prinsip Desain Komunikasi Visual	29
2.3.4. Media Produksi Desain Komunikasi Visual	31
BAB III.....	34
3.1. Skematik Perancangan	34
3.1.1. Teknik Pengumpulan Data	34
3.1.2. Konsep Rancangan	35
3.1.3. Peralatan & <i>Software</i>.....	36
3.2. Proses Perancangan.....	37
3.2.1. Pra Produksi.....	37

3.2.2. Produksi.....	39
3.2.3. Pasca Produksi	40
BAB IV	41
4.1. Media Utama	41
4.2.1. Desain Gantungan Kunci	50
4.2.2. Desain Pin Akrilik	57
4.2.3. Desain Stiker	63
4.2.4. Desain Poster	69
4.2.5. Desain Totebag	75
4.2.6. Desain Tumbler	80
4.2.7. Desain T-Shirt.....	86
4.2.8. Video Teaser Trailer	93
4.3. Pembahasan	94
4.3.1. Pemilihan Style Animasi 2D Sebagai Visualisasi Dari Cerita Rakyat “I Siap Selem”.....	94
4.3.2. Penggunaan Visual Karakter Animasi I Siap Selem Pada Media Pendukung	95
BAB V	96
5.1. Kesimpulan	96
5.2. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	100



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Animasi Sincan	8
Gambar 2. Animasi Upin-Ipin.....	9
Gambar 3. Animasi Shaun The Sheep	10
Gambar 4. Animasi Sailor Moon	10
Gambar 5. Animasi Cel.....	11
Gambar 6. Animasi Frame	12
Gambar 7. Animasi Path	12
Gambar 8. Animasi Sprite.....	13
Gambar 9. Animasi Spline	14
Gambar 10. Animasi Clay.....	14
Gambar 11. Animasi Karakter	15
Gambar 12. Moho Animation	16
Gambar 13. Adobe Animate	17
Gambar 14. Pencil 2D	18
Gambar 15. Blender	18
Gambar 16. FlipaClip.....	19
Gambar 17. Toontastic 3D.....	20
Gambar 18. Toon Boom.....	20
Gambar 19. Mine-imator.....	21
Gambar 20. Skematik Perancangan	34
Gambar 21. Storyboard Animasi "I Siap Selem"	38
Gambar 22. Desain Karakter Animasi "I Siap Selem"	38
Gambar 23. Rigging Karakter Animasi "I Siap Selem"	39
Gambar 24. Desain Karakter I Siap Selem	41
Gambar 25. Desain Karakter I Doglagan	42
Gambar 26. Desain Karakter Anak-Anak I Siap Selem.....	43
Gambar 27. Desain Karakter Meng Kuwuk.....	44
Gambar 28. Storyboard Animasi I Siap Selem	46
Gambar 29. Desain Animasi I Siap Selem	47
Gambar 30. Layout Animasi I Siap Selem.....	47
Gambar 31. Rigging Karakter Animasi I Siap Selem	48
Gambar 32. Proses Animasi I Siap Selem	48
Gambar 33. Hasil Animasi I Siap Selem	49
Gambar 34. Alternatif Desain Gantungan Kunci 1	50
Gambar 35. Alternatif Desain Gantungan Kunci 2	51
Gambar 36. Desain Alternatif Gantungan Kunci 3	52
Gambar 37. Desain Gantungan Kunci Terpilih.....	53
Gambar 38. Proses Ilustrasi Gantungan Kunci	54
Gambar 39. Memasukan Desain ke Software Photoshop	55
Gambar 40. Membuat Mockup Ganci.....	55
Gambar 41. Menambahkan Rantai Keychain	56
Gambar 42. Pencocokan Visual Pada Google Lens.....	56
Gambar 43. Desain Alternatif Pin Akrilik 1	57
Gambar 44. Desain Alternatif Pin Akrilik 2	58
Gambar 45. Desain Alternatif Pin Akrilik 3	59
Gambar 46. Desain Pin Akrilik Terpilih.....	60
Gambar 47. Proses Ilustrasi Pin Akrilik.....	61

Gambar 48. Memasukan Desain ke Software Photoshop	61
Gambar 49. Desain Diberi Efek	62
Gambar 50. Desain Mockup Pin Akrilik Jadi	62
Gambar 51. Pencocokan Visual Pada Google Lens	63
Gambar 52. Alternatif Desain Stiker 1	63
Gambar 53. Alternatif Desain Stiker 2	64
Gambar 54. Alternatif Desain Stiker 3	65
Gambar 55. Desain Stiker Terpilih	66
Gambar 56. Proses Ilustrasi Stiker Terpilih	67
Gambar 57. Ilustrasi Stiker Diberi Efek Stroke	68
Gambar 58. Pencocokan Visual Pada Google Lens	68
Gambar 59. Alternatif Desain Poster 1	69
Gambar 60. Alternatif Desain Poster 2	70
Gambar 61. Alternatif Desain Poster 3	71
Gambar 62. Desain Poster Terpilih	72
Gambar 63. Proses Ilustrasi Poster Terpilih	73
Gambar 64. Menambahkan Teks Pada Poster	74
Gambar 65. Pencocokan Visual Pada Google Lens	74
Gambar 66. Alternatif Desain Totebag 1	75
Gambar 67. Alternatif Desain Totebag 2	76
Gambar 68. Desain Totebag Terpilih	78
Gambar 69. Proses Ilustrasi Desain Totebag Terpilih	79
Gambar 70. Pembuatan Mockup Totebag	80
Gambar 71. Pencocokan Visual Pada Google Lens	80
Gambar 72. Alternatif Desain Tumbler 1	80
Gambar 73. Alternatif Desain Tumbler 2	81
Gambar 74. Alternatif Desain Tumbler 3	82
Gambar 75. Desain Tumbler Terpilih	83
Gambar 76. Proses Ilustrasi Tumbler Terpilih	85
Gambar 77. Proses Mockup Desain Terpilih	85
Gambar 78. Pencocokan Visual Pada Google Lens	86
Gambar 79. Alternatif Desain Terpilih 1	86
Gambar 80. Alternatif Desain T-Shirt 2	87
Gambar 81. Alternatif Desain T-Shirt 3	88
Gambar 82. Desain T-Shirt Terpilih	90
Gambar 83. Proses Ilustrasi Desain T-Shirt Terpilih	91
Gambar 84. Pembuatan Desain T-Shirt Terpilih	92
Gambar 85. Proses Mockup Desain T-Shirt Terpilih	92
Gambar 86. Pencocokan Visual Pada Google Lens	93
Gambar 87. Screenshot Video Teaser Trailer Animasi I Siap Seleem	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Display Karya Pameran	100
Lampiran 2. Bukti Bimbingan Pada SIAK-NG.....	100
Lampiran 3. Surat Permohonan Ujian Tugas Akhir	101

