

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN DIGITAL STORY TELLING
GAJAH YANG BAIK HATI MENGGUNAKAN ANIMASI
2 DIMENSI BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Ricky Samuel MarvinSiwy

07.12.2193

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMASI DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN DIGITAL STORY TELLING
GAJAH YANG BAIK HATI MENGGUNAKAN ANIMASI
2 DIMENSI BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Ricky Samuel MarvinSiwy

07.12.2193

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMASI DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN DIGITAL STORY TELLING
GAJAH YANG BAIK HATI MENGGUNAKAN ANIMASI
2 DIMENSI BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ricky Samuel Marvin Siwy

07.12.2193

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 13 Oktober 2014

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN DIGITAL STORY TELLING GAJAH YANG BAIK HATI MENGGUNAKAN ANIMASI 2 DIMENSI BERBASIS MULTIMEDIA

yang disusun oleh

Ricky Samuel Marvin Siwy

07.12.2193

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bambang Sudaryatno, Drs. MM
NIK. 190302029

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302105

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 Juni 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 27 Juni 2015



Ricky Samuel Marvin Siwy

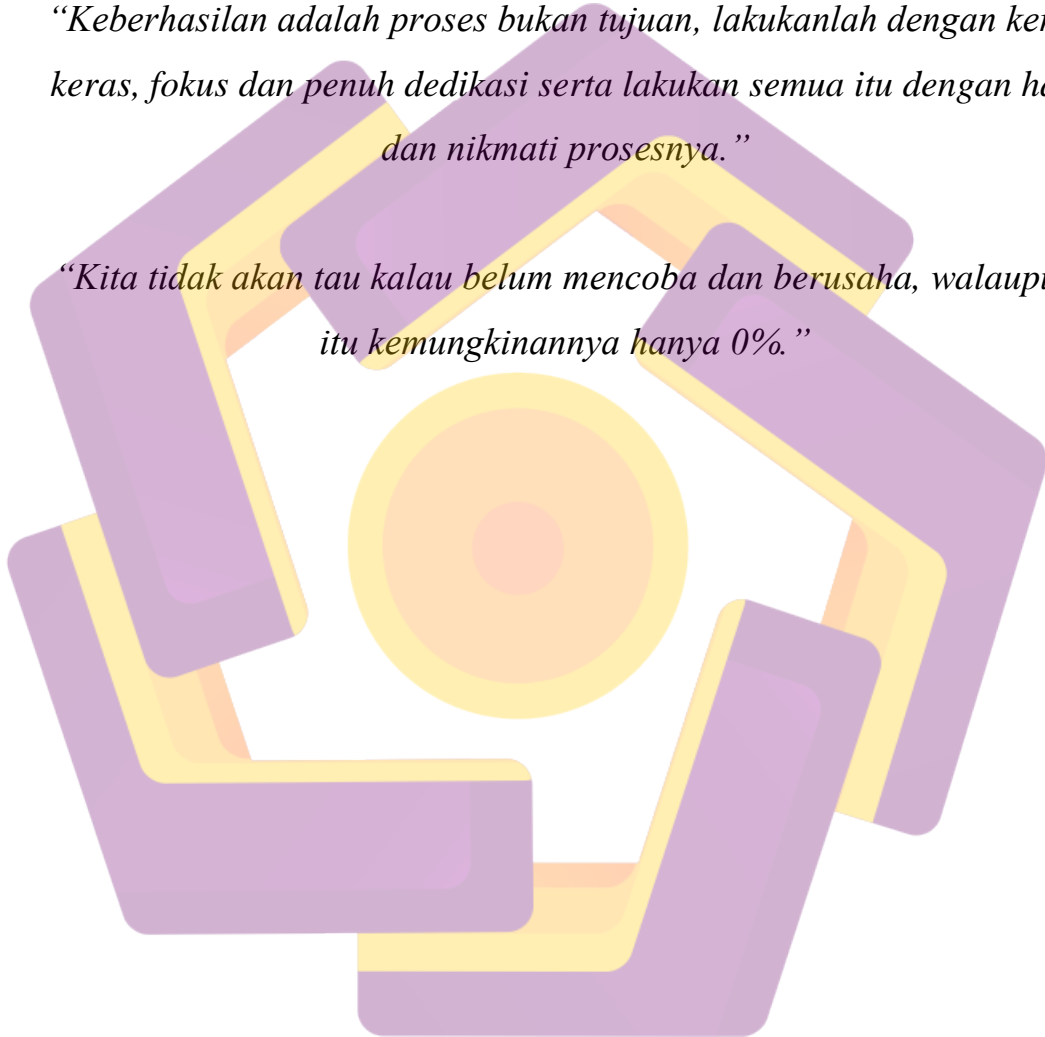
07.12.2193

MOTTO

“Sebuah keberhasilan tidak akan bisa tercapai tanpa diiringi dengan doa dan usaha”

“Keberhasilan adalah proses bukan tujuan, lakukanlah dengan kerja keras, fokus dan penuh dedikasi serta lakukan semua itu dengan hati dan nikmati prosesnya.”

“Kita tidak akan tau kalau belum mencoba dan berusaha, walaupun itu kemungkinannya hanya 0%.”

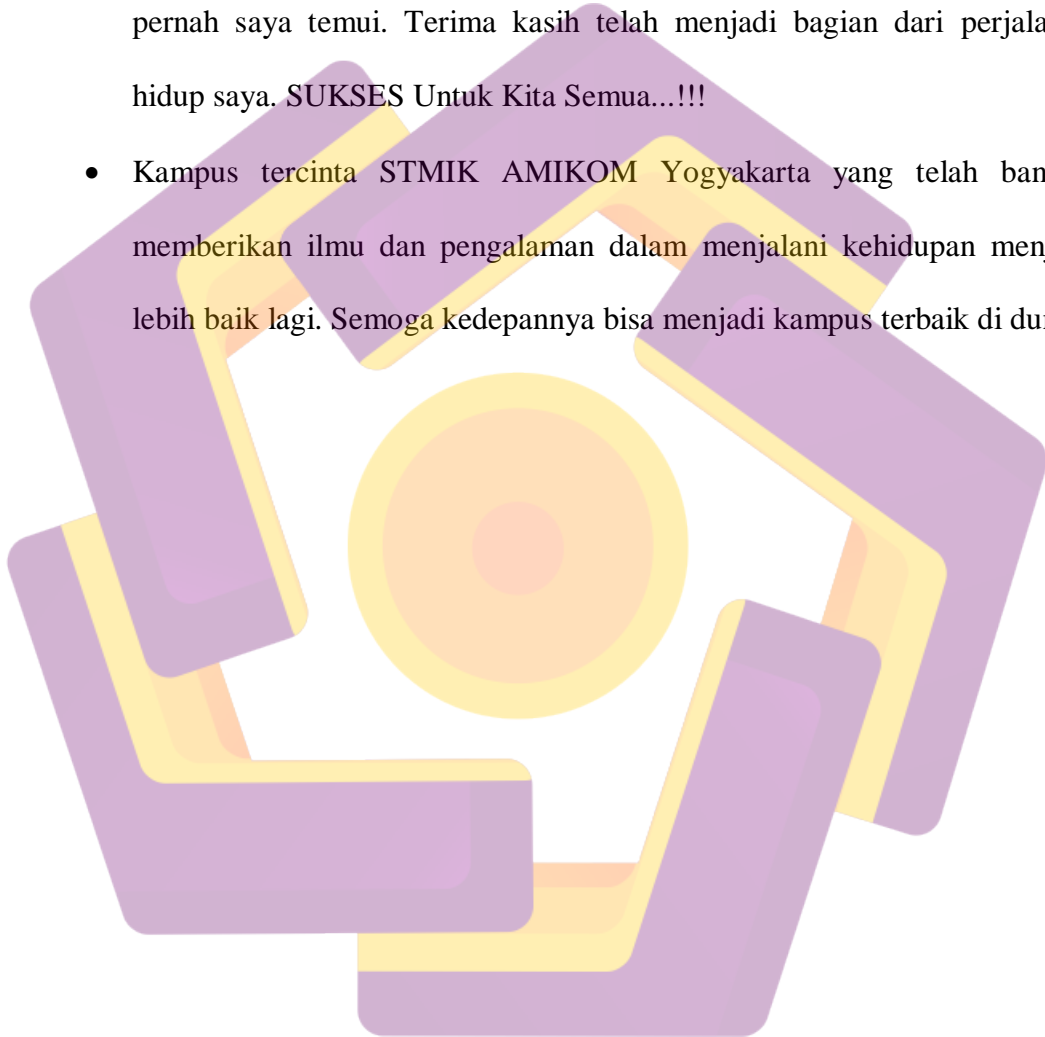


PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- Allah SWT yang maha mulia pemilik segala ilmu. Skripsi ini merupakan bentuk syukurku kepada Nya atas ilmu yang dikaruniakan padaku.
- Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman yang gelap gulita menuju zaman yang terang benderang.
- Kedua orang tua saya, Bapak Almarhum Ruddy Fachruddin dan Ibu Joice Christoffel serta keluarga yang selalu mendidik, membimbing, menasehati dan mengajarkan hal-hal yang baik kepada saya serta memberikan doa dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Kekasih saya tercinta Noya Friani yang selalu mendoakan, memberikan dukungan dan semangat serta masukan sehingga dapat membantu saya dalam menyelesaikan Skripsi ini.
- Dosen Pembimbing Bapak M.Rudyanto Arief yang telah mendampingi saya mulai dari awal bimbingan sampai pada proses pendadaran. Terima kasih atas semua saran, kritik dan masukan yang telah mengiringi saya pada saat bimbingan.
- Sahabat dan teman-teman saya Richard, Dhanu, Uunk, dan masih banyak lagi yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terima kasih atas waktu dan dukungannya, semoga kita bisa tetap bersilaturahmi sampai tua nanti.
- Rekan-rekan saya mas Edy dan mas Diosi, yang telah membimbing dan membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

- Seluruh rekan-rekan tim futsal, terima kasih atas kerjasama dan dukungannya. Tetap semangat...!!!
- Teman-teman kuliah S1 SI Angkatan 2007 Kelas B yang sama-sama berjuang dari awal hingga selesai. Kalian semua orang-orang hebat yang pernah saya temui. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya. SUKSES Untuk Kita Semua...!!!
- Kampus tercinta STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmu dan pengalaman dalam menjalani kehidupan menjadi lebih baik lagi. Semoga kedepannya bisa menjadi kampus terbaik di dunia.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat, rahmat, taufik dan hidayah-Nya sehingga penyusunan skripsi yang berjudul “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN DIGITAL STORY TELLING GAJAH YANG BAIK HATI MENGGUNAKAN ANIMASI 2 DIMENSI BERBASIS MULTIMEDIA” dapat selesai dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa/mahasiswi STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata satu (S1) dan memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dalam menyusun laporan skripsi ini, penyusun banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penyusun menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Drs. Bambang Sudaryanto, MM, selaku ketua jurusan S1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. M. Rudyanto Arief, MT, selaku pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan saran selama proses penyusunan laporan skripsi ini hingga selesai.
4. Bapak dan Ibu dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang selama masa study telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.

5. Orang tua, keluarga serta teman-teman yang telah banyak memberikan bantuan moril, material, arahan dan selalu mendoakan keberhasilan dan keselamatan selama menempuh pendidikan.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebut satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan laporan skripsi ini.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Selanjutnya penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 27 Juni 2015

Ricky Samuel Marvin Siwy

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penelitian.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Multimedia	7
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	7
2.2.2 Sejarah Multimedia	8
2.2.3 Elemen Dasar Multimedia	8
2.2.4 Jenis-Jenis Multimedia	10
2.3 Dongeng.....	11
2.3.1 Pengertian Dongeng	11
2.3.2 Jenis-Jenis Dongeng	12

2.4	Analisis	14
2.4.1	Analisis Kebutuhan	15
2.4.2	Analisis Kelayakan.....	15
2.5	Teori Dasar Pengembangan Multimedia	16
2.5.1	Concept.....	17
2.5.2	Design.....	17
2.5.2.1	Storyboard.....	18
2.5.2.2	Flowchart View	18
2.5.2.3	Struktur Navigasi.....	19
2.5.3	Material Collecting.....	22
2.5.4	Assembly.....	23
2.5.5	Testing	23
2.5.6	Distribution	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		25
3.1	Gambaran Umum	25
3.1.1	Cerita Gajah Yang Baik Hati	25
3.2	Analisis Sistem.....	30
3.2.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	31
3.2.2	Analisis Kelayakan Sistem	34
3.3	Perancangan	36
3.3.1	Konsep (<i>Concept</i>).....	36
3.3.2	Perancangan (<i>Design</i>).....	37
3.3.2.1	Struktur Navigasi.....	37
3.3.2.2	Storyboard.....	38
3.3.3	Material Collecting.....	50
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		53
4.1	Memproduksi Sistem.....	53
4.1.1	Import Suara.....	53
4.1.2	Membuat Tombol.....	54
4.2	Pembahasan.....	55
4.2.1	Tampilan Intro.....	55

4.2.2	Tampilan Menu Utama	56
4.2.3	Tampilan Menu Cerita	57
4.2.3.1	Tampilan Cerita Scene 1	57
4.2.3.2	Tampilan Cerita Scene 2.....	58
4.2.3.3	Tampilan Cerita Scene 3.....	60
4.2.3.4	Tampilan Cerita Scene 4.....	61
4.2.3.5	Tampilan Cerita Scene 5.....	63
4.2.3.6	Tampilan Cerita Scene 6.....	64
4.2.3.7	Tampilan Cerita Scene 7.....	66
4.2.3.8	Tampilan Cerita Scene 8.....	67
4.2.3.9	Tampilan Cerita Scene 9.....	69
4.2.3.10	Tampilan Cerita Scene 10.....	70
4.2.3.11	Tampilan Cerita Scene 11.....	72
4.2.3.12	Tampilan Cerita Scene 12.....	73
4.2.3.13	Tampilan Cerita Scene 13.....	75
4.2.3.14	Tampilan Cerita Scene 14.....	76
4.2.3.15	Tampilan Cerita Scene 15.....	78
4.2.3.16	Tampilan Cerita Scene 16.....	79
4.2.3.17	Tampilan Cerita Scene 17.....	81
4.2.3.18	Tampilan Cerita Scene 18.....	82
4.2.3.19	Tampilan Cerita Scene 19.....	84
4.2.4	Tampilan Menu Deskripsi.....	85
4.2.4.1	Tampilan Sinopsis	85
4.2.4.2	Tampilan Tokoh	85
4.2.4.3	Tampilan Hikmah.....	86
4.2.4.4	Tampilan Tentang.....	87
4.2.5	Tampilan Menu Pengaturan	87
4.2.6	Tampilan Menu Keluar	89
4.2.7	Membuat File Executable (Member File *.exe).....	90
4.2.8	Uji Coba Sistem Multimedia Interaktif Pembelajaran	91
4.2.9	Pengujian Loading File Aplikasi	92

4.2.9.1	Intro	92
4.2.9.2	Menu Utama.....	93
4.2.9.3	Menu Cerita.....	93
4.2.9.4	Menu Deskripsi	93
4.2.9.5	Menu Pengaturan.....	93
4.2.9.6	Menu Keluar	93
4.3	Menggunakan Sistem Multimedia Interaktif Pembelajaran.....	94
4.3.1	Manual Program.....	95
4.3.1.1	Intro	95
4.3.1.2	Menu Utama.....	96
4.3.1.3	Menu Cerita.....	96
4.3.1.4	Menu Deskripsi	98
4.3.1.5	Menu Pengaturan.....	99
4.3.1.6	Menu Keluar	99
4.3.2	Pemeliharaan Sistem.....	100
BAB V PENUTUP		101
5.1	Kesimpulan	101
5.2	Saran	102
DAFTAR PUSTAKA		xix

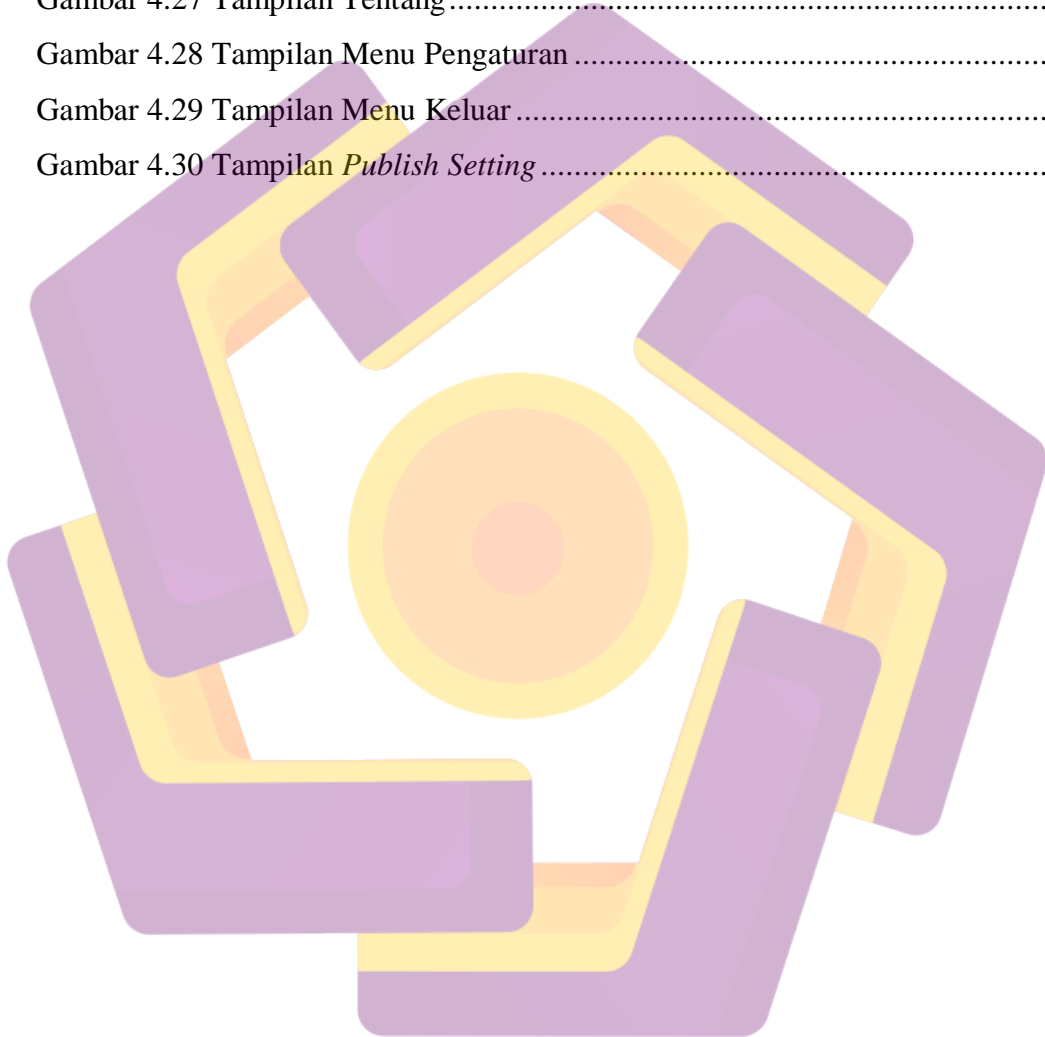
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Deskripsi Konsep Aplikasi	37
Tabel 3.2 Storyboard Menu.....	39
Tabel 3.3 Storyboard Menu (lanjutan).....	40
Tabel 3.4 Storyboard Menu (lanjutan).....	41
Tabel 3.5 Storyboard Alur Cerita	42
Tabel 3.6 Storyboard Alur Cerita (Lanjutan)	43
Tabel 3.7 Storyboard Alur Cerita (Lanjutan)	44
Tabel 3.8 Storyboard Alur Cerita (Lanjutan)	45
Tabel 3.9 Storyboard Alur Cerita (Lanjutan)	46
Tabel 3.10 Storyboard Alur Cerita (Lanjutan)	47
Tabel 3.11 Storyboard Alur Cerita (Lanjutan)	48
Tabel 3.12 Storyboard Alur Cerita (Lanjutan)	49
Tabel 3.13 Storyboard Alur Cerita (Lanjutan)	50
Tabel 3.14 Tabel Image	51
Tabel 3.15 Tabel Sound	52
Tabel 4.1 Kesimpulan Hasil Pengujian Loading Aplikasi.....	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	9
Gambar 2.2 Tahap Pengembangan Multimedia	17
Gambar 2.3 <i>Flowchart view</i>	19
Gambar 2.4 Struktur navigasi <i>linear navigation model</i>	20
Gambar 2.5 Struktur navigasi <i>hierarchical model</i>	20
Gambar 2.6 Struktur navigasi <i>spoke-and-hub model</i>	21
Gambar 2.7 Struktur navigasi <i>full web model</i>	22
Gambar 3.1 Struktur navigasi <i>hierarchical model</i>	38
Gambar 4.1 Import Suara	54
Gambar 4.2 Membuat Tombol	55
Gambar 4.3 Tampilan Intro	55
Gambar 4.4 Tampilan Menu Utama	56
Gambar 4.5 Tampilan Cerita Scene 1	57
Gambar 4.6 Tampilan Cerita Scene 2	58
Gambar 4.7 Tampilan Cerita Scene 3	60
Gambar 4.8 Tampilan Cerita Scene 4	61
Gambar 4.9 Tampilan Cerita Scene 5	63
Gambar 4.10 Tampilan Cerita Scene 6	64
Gambar 4.11 Tampilan Cerita Scene 7	66
Gambar 4.12 Tampilan Cerita Scene 8	67
Gambar 4.13 Tampilan Cerita Scene 9	69
Gambar 4.14 Tampilan Cerita Scene 10	70
Gambar 4.15 Tampilan Cerita Scene 11	72
Gambar 4.16 Tampilan Cerita Scene 12	73
Gambar 4.17 Tampilan Cerita Scene 13	75
Gambar 4.18 Tampilan Cerita Scene 14	76
Gambar 4.19 Tampilan Cerita Scene 15	78
Gambar 4.20 Tampilan Cerita Scene 16	79
Gambar 4.21 Tampilan Cerita Scene 17	81

Gambar 4.22 Tampilan Cerita Scene 18	82
Gambar 4.23 Tampilan Cerita Scene 19	84
Gambar 4.24 Tampilan Sinopsis	85
Gambar 4.25 Tampilan Tokoh	86
Gambar 4.26 Tampilan Hikmah	86
Gambar 4.27 Tampilan Tentang	87
Gambar 4.28 Tampilan Menu Pengaturan	88
Gambar 4.29 Tampilan Menu Keluar	90
Gambar 4.30 Tampilan <i>Publish Setting</i>	91



INTISARI

Storytelling merupakan budaya universal manusia, terhitung dari mulai anak-anak hingga orang dewasa. *Storytelling* adalah sebuah bagian dari aktifitas komunikasi, yang sejatinya menuangkan ide, buah pikiran atau pesan yang mengisahkan tentang kisah hidup atau berbagai kejadian secara lisan. Tidak semua orang memiliki kemampuan bercerita dengan baik. Tantangannya adalah kreasi dibenak kita dan cara bagaimana mengungkapkan apa yang telah dicipta dalam dunia ide, buah pikiran atau pesan ke dalam ringkasan sebuah cerita, diantaranya media visual. Ada dua kata yang terkandung dalam visual storytelling, yaitu visual dan storytelling. Visual adalah segala hal yang berhubungan dengan penglihatan, artinya dapat dilihat. Sedangkan *storytelling* adalah cara yang dilakukan untuk menyampaikan suatu cerita kepada audience, baik dalam bentuk kata-kata, foto, gambar maupun suara. Pengertian Visual *Storytelling* adalah cara menyampaikan suatu cerita kepada audience dalam bentuk media visual.

Berdasarkan manfaat mendongeng dan didukung dengan kemajuan dalam bidang teknologi, maka penelitian ini akan dibuat suatu aplikasi digital story telling. Judul yang diangkat dalam story telling ini adalah kisah Gajah Yang Baik Hati.

Metode yang digunakan yaitu pengembangan multimedia yang meliputi tahap *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*. Perangkat lunak yang digunakan yaitu Adobe Flash CS3 dan perangkat lunak pendukung lainnya seperti Adobe Soundboth CS3.

Kata kunci: *Story, Telling, Gajah, Kisah, Digital*

ABSTRACT

Storytelling is a universal human culture, starting from from children to adults. Storytelling is a part of the communication activities, which in essence ideas, thoughts or messages that tells the life story of the events or orally. Not everyone has the ability to tell it well. The challenge is the creation of our minds and the way how to express what has been created in the world of ideas, thoughts or messages to the summary of a story, including visual media. There are two words that are contained in visual storytelling, the visual and storytelling. Visual is all things related to sight, meaning it can be seen. While storytelling is how that is done to convey a story to the audience, either in the form of words, photos, images and sound. Definition of Visual Storytelling is a way of conveying a story to the audience in the form of visual media.

Based on the benefits of storytelling and supported by advances in technology, this study will be made of the application of digital storytelling. The title raised in the story telling is story of A Good Heart Elephant.

The method used is a multimedia development which includes the concept stage, design, collecting materials, assembly, testing and distribution. The software used is Adobe Flash CS3 and other supporting software such as CorelDraw.

Keywords: *Story Telling, Elephant, Story, Digital*