

**RANCANG BANGUN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF DENGAN FITUR
MULTIMEDIA BERBASIS FLASH**

SKRIPSI



disusun oleh

Petra Arya Narwastu

11.11.4797

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

**RANCANG BANGUN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF DENGAN FITUR
MULTIMEDIA BERBASIS FLASH**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi sebagian dari persyaratan
mencapai derajat Sarjana SI
pada jurusan Sistem Informasi**



disusun oleh

Petra Arya Narwastu

11.11.4797

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF DENGAN
FITUR MULTIMEDIA BERBASIS FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Petra Arya Narwastu

11.11.4797

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Maret 2015

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**RANCANG BANGUN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF DENGAN
FITUR MULTIMEDIA BERBASIS FLASH**

yang disusun oleh

Petra Arya Narwastu

11.11.4797

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Sudarmawan, M.T
NIK. 190302035

Dony Ariyus, M.Kom
NIK. 190302128

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 6 Maret 2015

KETUA STMIK MIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 perndidikan 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 5 Maret 2015



Petra Arya Narwastu
NIM. 11.11.4797

MOTTO

* Terus berharap dan berserah pada Tuhan dalam segala hal.

* Jangan pernah menyerah dalam mengejar dan mengerjakan sesuatu.

* Tetap semangat.



PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan kasih karunia-Nya yang begitu besar kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan keselamatan, kelancaran, penuh berkat, dan kasih karunia dari Tuhan Yesus Kristus. Dalam kesempatan ini, penulis juga tidak lupa untuk mengucapkan rasa syukur dan terimakasih kepada :

- Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikat hikmat dan berkat serta kesehatan kepada penulis untuk mengerjakan skripsi ini.
- Bapa Arif Rahmat dan Ibu Yulialpa Maretina sebagai kedua orang tua penulis yang selalu memberikan semangat dan dukungan doa untuk mengerjakan skripsi ini serta memberikan dukungan dalam hal finansial untuk perkuliahan selama ini.
- Dosen pembimbing Tonny Hidayat, M.Kom yang selalu membimbing penulis dalam hal pengerjaan skripsi ini.
- Teman-teman seperjuangan, Mario, Iyas, Sapto dan Gama yang sudah berjuang bersama-sama selama ini.
- Keluarga besar Ikatan Keluarga Nasrani Amikom.
- Keluarga besar 11-S1TI-03.
- Untuk semua orang yang sudah memberikan dorongan dan semangat untuk penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Dalam Nama Tuhan Yesus,

Puji Syukur ke hadirat Tuhan yang Maha Kuasa yang selalu melimpahkan berkat dan karunia, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “KOMIK DIGITAL INTERAKTIF DENGAN FITUR MULTIMEDIA BERBASIS FLASH”. Skripsi ini saya buat guna menyelesaikan jenjang studi Strata Satu (S1) pada program studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik karena adanya bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Baik yang bersifat moril maupun materil. Maka pada kesempatan ini saya mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom yang telah menjadi dosen pembimbing penulis dalam pembuatan skripsi ini.
3. Kedua orang tua penulis, Bapak Arif Rahman dan Ibu Yulialpa Maretina yang telah memberikan dukungan, doa serta dukungan finansial untuk menyelesaikan perkuliahan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan, maka saran dan kritik yang bersifat membangun sangatlah penulis harapkan demi memperbaiki semua kekurangan yang ada dalam skripsi ini.

Yogyakarta, 5 Maret 2015

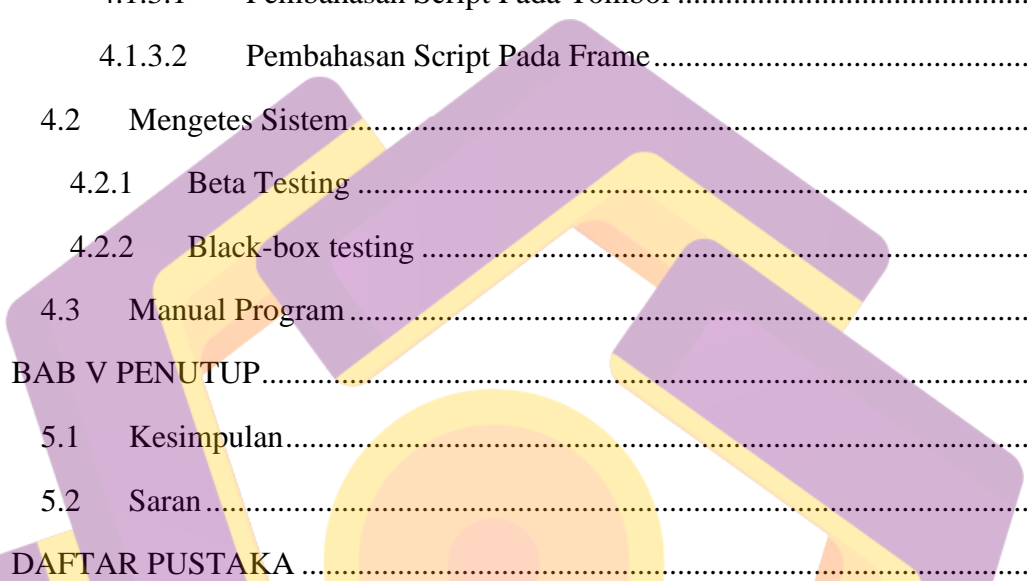
Petra Arya Narwastu

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Permasalahan	1
1.2 Rumusan masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Pembuatan komik Digital	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Komik	7
2.1.1 Jenis-Jenis Komik	9
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	13
2.2.1 Sejarah Multimedia.....	13

2.2.2	Definisi Multimedia	14
2.2.3	Multimedia Interaktif	15
2.2.4	User Control (Kontrol Dari Pengguna)	15
2.2.5	Komponen Multimedia	16
2.2.6	Struktur Navigasi Multimedia.....	17
2.2.7	Tahapan Dalam Pembuatan Proyek	20
2.3	Konsep Dasar Web	22
2.3.1	Sejarah Web	23
2.3.2	Domain Dan Hosting	24
2.4	Adobe Flash.....	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		26
3.1	Sistem Analisis	26
3.1.1	Analisis Kelemahan Sistem.....	26
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem	29
3.1.2.1	Kebutuhan Fungsional	30
3.1.2.2	Kebutuhan Non-Fungsional.....	30
3.1.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	33
3.1.3.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	33
3.1.3.2	Analisis Kelayakan Hukum.....	33
3.1.3.2	Analisis Kelayakan Operasional.....	33
3.2	Perancangan Sistem.....	33
3.2.1	Konsep Dasar	33
3.2.2	Menentukan Tool Dalam Pembuatan.....	34
3.2.3	Aturan Permainan.....	35
3.3	Media Input	36
3.4	Media Output.....	36
3.5	Perancangan Alur Sistem	36

3.5.1	Perancangan Alur Navigasi.....	36
3.6	Perancangan Karakter.....	37
3.7	Perancangan Antar Muka	41
3.7.1	Antarmuka Menu Utama.....	42
3.7.2	Antarmuka Tampilan Tentang	43
3.7.3	Antarmuka Tampilan Petunjuk	43
3.7.4	Antarmuka Tampilan Komik	44
3.7.5	Antarmuka Tampilan Loading	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		46
4.1	Implementasi Program	46
4.1.1	Persiapan Aset.....	46
4.1.1.1	Pembuatan Gambar	46
4.1.1.2	Membuat template	49
4.1.1.3	Import Gambar.....	50
4.1.1.4	Import Audio.....	51
4.1.1.5	Pembuatan Motion Tween.....	51
4.1.1.6	Membuat Movie Clip.....	52
4.1.1.7	Membuat Tombol	53
4.1.1.8	Menempatkan Audio.....	54
4.1.1.9	Menambahkan ActionScript	56
4.1.2	Pembuatan Sistem	57
4.1.2.1	Pembuatan Halaman Intro	57
4.1.2.2	Pembuatan Halaman Home	58
4.1.2.3	Pembuatan Halaman Petunjuk	59
4.1.2.4	Pembuatan Halaman Tentang	60
4.1.2.5	Pembuatan Halaman Konten Komik	61
4.1.2.6	Pembuatan Halaman Play and Load	62



4.1.2.7	Test Movie	63
4.1.2.8	Publish	64
4.1.2.9	Pembuatan Website.....	67
4.1.3	Pembahasan Script	69
4.1.3.1	Pembahasan Script Pada Tombol	69
4.1.3.2	Pembahasan Script Pada Frame.....	71
4.2	Mengetes Sistem.....	73
4.2.1	Beta Testing	73
4.2.2	Black-box testing	75
4.3	Manual Program	76
BAB V PENUTUP.....		79
5.1	Kesimpulan.....	79
5.2	Saran	79
DAFTAR PUSTAKA		81

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Beta Testing.....	72
Tabel 4.2 Black-box Testing.....	73



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Webkomik berjudul Nalwz	12
Gambar 2.2 Stuktur navigasi multimedia	19
Gambar 3.1 Alur Navigasi Komik Digital	37
Gambar 1.12 Tokoh Utama.....	38
Gambar 1.13 Keluarga tokoh utama	38
Gambar 3.4 Karakter Illionis Smith.....	39
Gambar 3.5 Karakter Webster McArthur Woobly III.....	39
Gambar 3.6 Karakter Mohammed.....	40
Gambar 3.7 Karakter Mumi	40
Gambar 3.8 Perbandingan tinggi antar karakter	41
Gambar 3.9 Antarmuka tampilan menu utama	42
Gambar 3.10 Antarmuka tampilan tentang	43
Gambar 3.11 Antarmuka tampilan petunjuk.....	44
Gambar 3.12 Antarmuka tampilan komik.....	44
Gambar 3.13 Antarmuka tampilan loading.....	45
Gambar 4.1 Sketsa Karakter	47
Gambar 4.2 Sketsa Storyboard.....	48
Gambar 4.3 Pewarnaan sketsa.....	49
Gambar 4.4 Pembuatan template	50
Gambar 4.5 Import Gambar	50
Gambar 4.6 Import audio	51
Gambar 4.7 Membuat motion tween.....	52
Gambar 4.8 Membuat movie clip.....	53

Gambar 4.9 Membuat tombol	54
Gambar 4.10 Menempatkan audio dalam frame	55
Gambar 4.11 Menempatkan audio dalam tombol	55
Gambar 4.12 Menambahkan actionscript pada tombol	56
Gambar 4.13 Menambahkan actionscript pada frame.....	57
Gambar 4.14 Membuat halaman intro	58
Gambar 4.15 Pembuatan halaman home.....	59
Gambar 4.16 Pembuatan halaman tentang.....	60
Gambar 4.17 Pembuatan halaman tentang.....	61
Gambar 4.18 Pembuatan halaman konten komik	62
Gambar 4.19 Halaman play and load.....	63
Gambar 4.20 Test movie.....	63
Gambar 4.21 Hasil output test movie.....	64
Gambar 4.22 Publish.....	65
Gambar 4.23 Publish setting	65
Gambar 4.24 Pengaturan pada publish setting.....	66
Gambar 4.25 Hasil dari Publish	66
Gambar 4.26 Memilih domain dan hosting	67
Gambar 4.27 Tampilan cpanel	67
Gambar 4.28 Tampilan file manager	68
Gambar 4.29 Tampilan upload pada file manager.....	68
Gambar 4.30 Tampilan website setelah file di upload.....	69
Gambar 4.31 Tampilan Intro.....	76
Gambar 4.32 Tampilan Menu Utama.....	77
Gambar 4.33 Tampilan Komik	76

Gambar 4.34 Tampilan Petunjuk 77
Gambar 4.35 Tampilan tentang..... 77
Gambar 4.36 Halaman Play and load..... 78



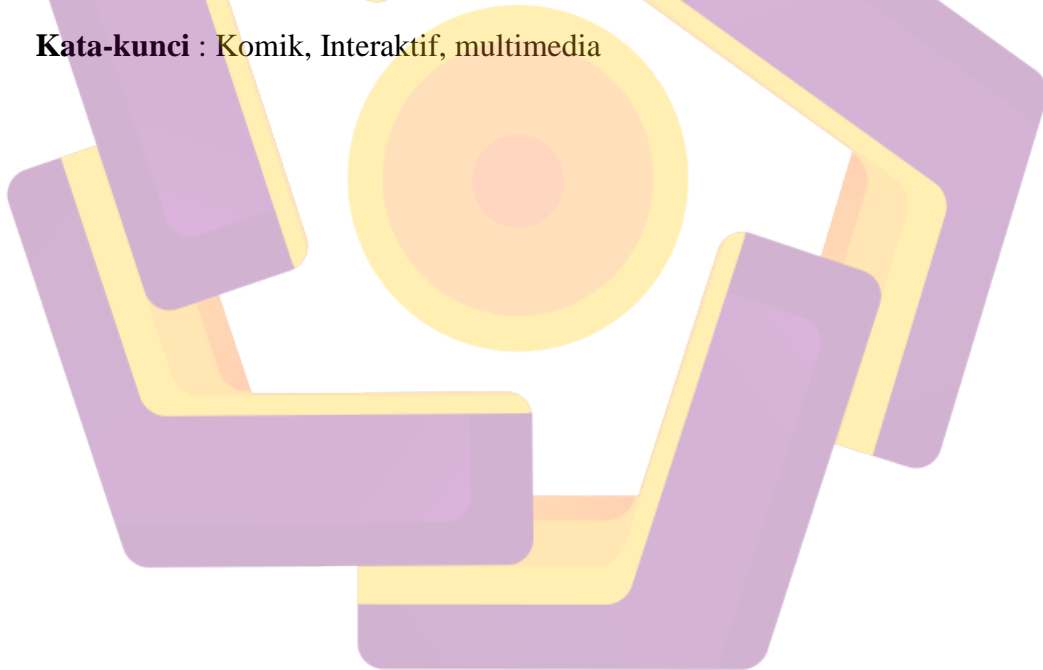
INTISARI

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk menghasilkan sebuah komik digital dengan fitur multimedia berbasis flash yang interaktif.

Metode yang digunakan adalah perancangan dimana penulis akan merancang dengan tahapan-tahapan yang akan dibuat..

Hasil yang diharapkan adalah sebuah bacaan berbentuk komik digital yang segar dengan konsep yang baru sesuai dengan perkembangan zaman dan teknologi yang sedang berkembang. Dimana komik ini disokong dengan fitur multimedia berupa teks, gambar, animasi, video dan suara. Nantinya komik ini dapat dinikmati pembaca dengan mengakses website yang telah disediakan penulis, sehingga memberikan kemudahan bagi pembaca sendiri. Tidak hanya itu, komik ini juga akan dilengkapi dengan *link-link* yang akan mengarahkan pembaca menuju kepada cerita-cerita yang menarik dengan alur yang berbeda-beda di setiap pilihannya. Komik yang mengusung tema *horror*, *thriller* dan *action* diharapkan dapat menambah rasa antusias pembaca kepada bacaan ini.

Kata-kunci : Komik, Interaktif, multimedia



ABSTRACT

The purpose of this paper is to produce a digital comic to feature a web - based interactive multimedia

The method used is a design in which the author will design the stages that will be created .

The expected result is a form of reading digital comics with a fresh new concept in accordance with the times and emerging technologies . Where the comic is supported with multimedia features such as text , images , animation , video and sound . Later this comic can be enjoyed by readers with access to a website that has provided the author , so it makes it easy for the reader 's own . Not only that , this comic will also be equipped with links that will direct the reader to the fascinating stories with different grooves on each choice. Comics on the theme of horror , thriller and action is expected to add enthusiasm to the readers of this story .

Keywords : *Comics , Interactive , multimedia*

