

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI CERITA DIGITAL
CINDELARAS MENGGUNAKAN ANIMASI 2 DIMENSI
BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Eko Febria Feri Cahyono

11.11.4640

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI CERITA DIGITAL
CINDELARAS MENGGUNAKAN ANIMASI 2 DIMENSI
BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Eko Febria Feri Cahyono

11.11.4640

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI CERITA DIGITAL
CINDELARAS MENGGUNAKAN ANIMASI 2 DIMENSI
BERBASIS MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

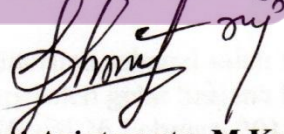
Eko Febria Feri Cahyono

11.11.4640

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 11 November 2014

Dosen Pembimbing,



Dhami Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN APLIKASI CERITA DIGITAL
CINDELARAS MENGGUNAKAN ANIMASI 2 DIMENSI
BERBASIS MULTIMEDIA**

yang disusun oleh

Eko Febria Feri Cahyono

11.11.4640

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

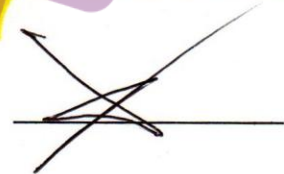
Nama Penguji

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 26 Februari 2015



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 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 6 FEBRUARI 2015

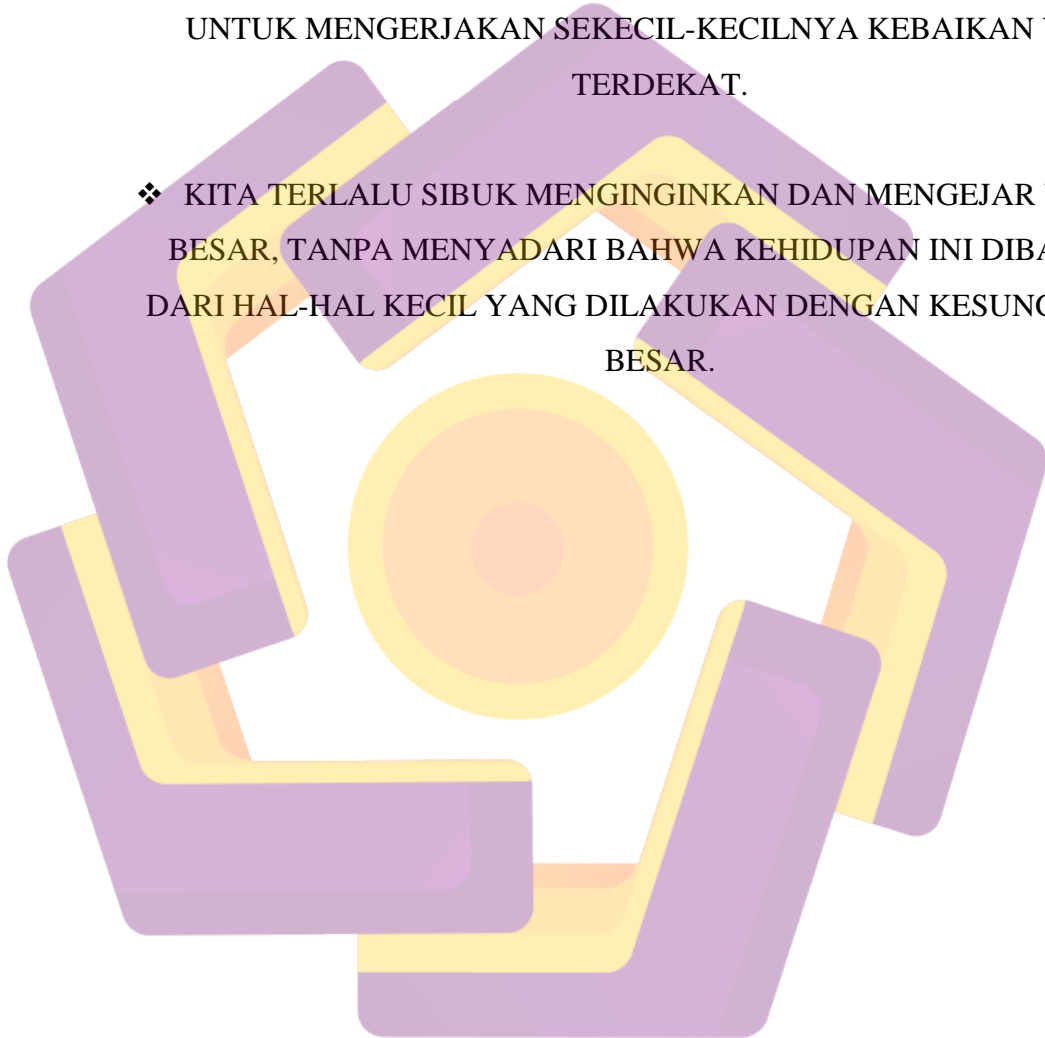


Eko Febria Feri Cahyono

NIM. 11.11.4640

MOTTO

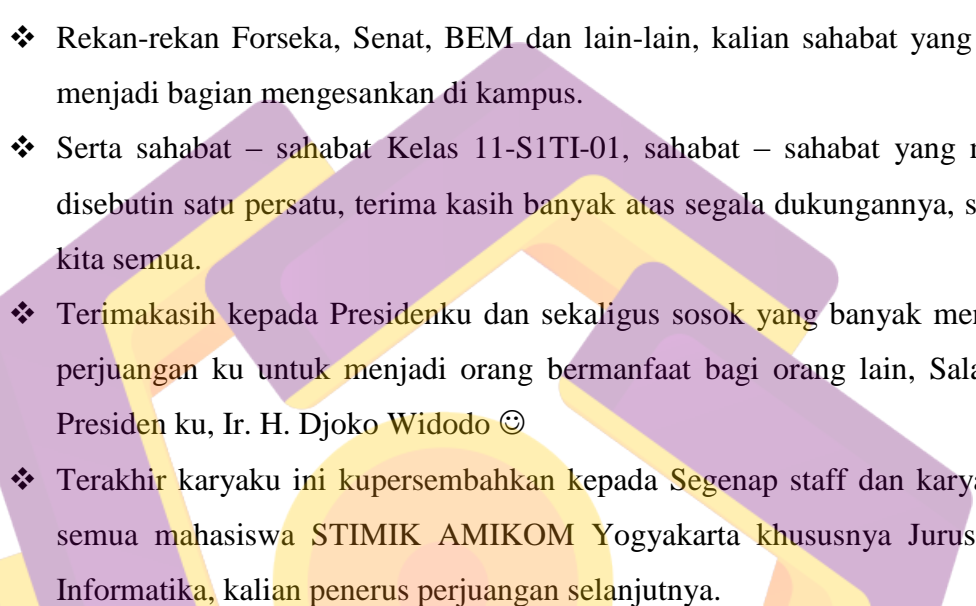
- ❖ **BERHENTILAH MENGKHAWATIRKAN MASA DEPAN, SYUKURILAH HARI INI, DAN HIDUPLAH DENGAN SEBAIK-BAIKNYA.**
- ❖ **BERMIMPILAH YANG SEBESAR-BESARNYA, TAPI BERSEGERALAH UNTUK MENERJAKAN SEKECIL-KECILNYA KEBAIKAN YANG TERDEKAT.**
- ❖ **KITA TERLALU SIBUK MENGINGINKAN DAN MENGEJAR YANG BESAR, TANPA MENYADARI BAHWA KEHIDUPAN INI DIBANGUN DARI HAL-HAL KECIL YANG DILAKUKAN DENGAN KESUNGGUHAN BESAR.**



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, atas rahmat dan hidayah-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Karya sederhana ini ku persembahkan untuk

- ❖ Almamaterku tercinta STMIK AMIKOM Yogyakarta sebagai tempatku menimba ilmu.
- ❖ Secara khusus skripsi ini kupersembahkan kepada kedua orang tuaku Supriono dan Tukiwati, terima kasih telah merawat, menjaga, membimbing, melindungi serta selalu mendoakan dan memberikan dukungan baik moril maupun materiil yang pastinya tidak ternilai dan tidak dapat terbayar oleh apapun. Adikku tersayang Dwi Marta Fardana Putra, semoga cepat menyusul menjadi seorang sarjana.
- ❖ Spesial skripsi ini kupersembahkan kepada calon pendamping hidupku, Meta Andri Saputri yang telah setia menemani masa-masa perjuanganku, yang setia menungguku, dan yang selalu memotivasiku dengan cara apapun. Terimakasih “Dek Put”.
- ❖ Juga kepada Dita Andri Saputri dan Heri Andriyanto yang telah setia setia memberi dorongan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
- ❖ Untuk para Dosen, baik pengajar, pembimbing akademik, pembimbing skripsi maupun penguji skripsi, terima kasih yang sebesar - besarnya atas ilmu, bimbingan, kritik, saran, masukan dan lain sebagainya guna menjadikan penulis pribadi yang lebih baik di masa depan.
- ❖ Dan untuk teman-teman kost, Dasri dan Arif yang telah mengisi serta menemani hari-hari yang melelahkan selama menuntut ilmu, mengerjakan tugas, dll di kampus ungu tercinta ini. Terimakasih telah berbagi canda tawa selama ini. Hingga semua itu kini dapat berakhir dengan hasil yang cukup memuaskan. Dan sesegera mungkin WAJIB menyusulku menjadi Sarjana Komputer.

- 
- ❖ Teman - teman, sahabat DANREM Pak Willy, Mas Ridho, Salman, Rohman, Yohanes, Rio, Lanang, Ika, Tutut, Anggun, Ayu Dll, Terimakasih banyak memberikan hiburan saat bosan.
 - ❖ Dulur-dulur Mayapala terimakasih telah banyak memberikan dukungan mental yang sangat berarti.
 - ❖ Rekan-rekan Forseka, Senat, BEM dan lain-lain, kalian sahabat yang baik yang menjadi bagian mengesankan di kampus.
 - ❖ Serta sahabat – sahabat Kelas 11-S1TI-01, sahabat – sahabat yang nggak bisa disebutin satu persatu, terima kasih banyak atas segala dukungannya, sukses buat kita semua.
 - ❖ Terimakasih kepada Presidenku dan sekaligus sosok yang banyak menginspirasi perjuangan ku untuk menjadi orang bermanfaat bagi orang lain, Salam hormat Presiden ku, Ir. H. Djoko Widodo ☺
 - ❖ Terakhir karyaku ini kupersembahkan kepada Segenap staff dan karyawan serta semua mahasiswa STIMIK AMIKOM Yogyakarta khususnya Jurusan Tehnik Informatika, kalian penerus perjuangan selanjutnya.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya jualah, skripsi penelitian tentang **“Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Cerita Digital Cindelas Menggunakan Animasi 2D Berbasis Multimedia”** dapat diselesaikan guna memenuhi salah satu syarat untuk diteruskan menjadi skripsi sebagai proses akhir dalam menyelesaikan pendidikan dibangku kuliah.

Dalam penulisan skripsi ini, tentunya masih jauh dari sempurna. Hal ini dikarenakan keterbatasnya pengetahuan yang dimiliki. Oleh karena itu dalam rangka melengkapi kesempurnaan dari penulisan skripsi ini diharapkan adanya saran dan kritik yang diberikan bersifat membangun.

Pada kesempatan yang baik ini, tak lupa penulis menghaturkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, nasehat dan pemikiran dalam penulisan skripsi ini. Harapan penulis semoga hasil penelitian ini bisa bermanfaat bagi siapapun yang ingin mengembangkan animasi 2 Dimensi maupun Multimedia interaktif.

Yogyakarta, 27 Februari 2015

Penulis

DAFTAR ISI

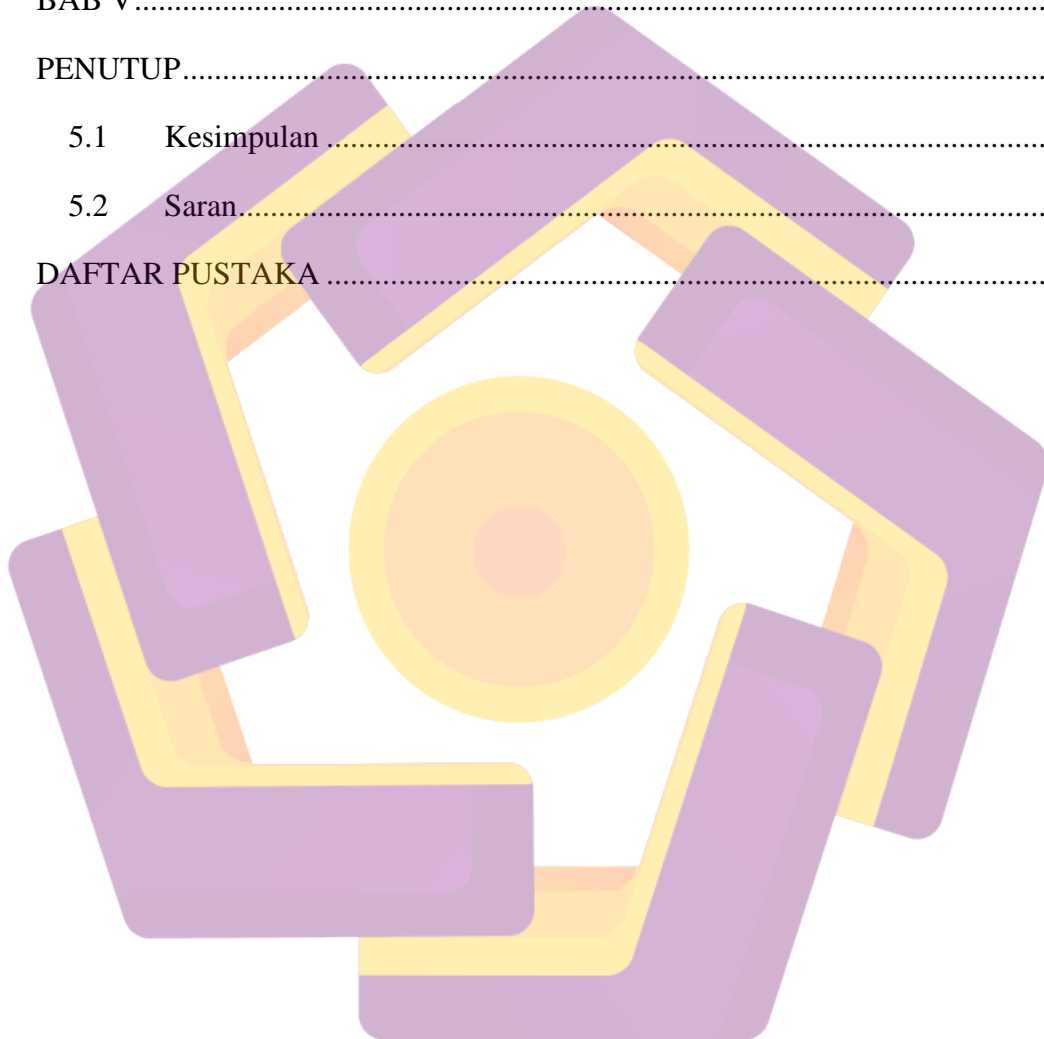
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
yang dipersiapkan dan disusun oleh.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.1.1 Metode Deskriptif	3
1.5.1.2 Metode Study Pustaka	3
1.5.2 Metode Analisis	3
1.5.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	3
1.5.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	3

A.	Operasional.....	3
B.	Kinerja.....	4
C.	Kemanan.....	4
D.	Informasi	4
1.5.3	Metode Perancangan	4
1.	Perancangan struktur navigasi.....	4
2.	Perancangan Storyboard.....	4
1.5.4	Metode Pengembangan	4
1.5.5	Metode Testing dengan Blackbox Testing.....	4
1.6	Sistematika Penulisan	5
BAB II	6
LANDASAN TEORI	6
2.1	Tinjauan Pustaka	6
2.2	Dasar Teori.....	7
2.2.1	Definisi Cerita / Dongeng Menurut Para Ahli	7
2.2.2	Definisi Cerita Digital	8
2.2.3	Definisi Multimedia	9
2.3	Teori Pengembangan Multimedia.....	9
2.3.1	Konsep	10
2.3.2	Design	10
2.3.2.1	Struktur Navigasi	10
2.3.2.2	Storyboard.....	10
2.3.3	Material collecting	10
2.3.4	Assembly.....	10
2.3.5	Testing.....	11

2.3.6	Distribution	11
BAB III	12
METODE PENELITIAN	12
3.1	Deskripsi Singkat Aplikasi.....	12
3.2	Instrumen Penelitian.....	12
3.2.1	Metode Pengumpulan data.....	12
3.2.1.1	Metode Deskriptif	12
3.2.1.2	Metode Study Pustaka	13
a.	Aspek Kinerja (Performance).....	13
b.	Aspek Informasi (Information).....	13
c.	Aspek Ekonomi (Economi)	13
d.	Aspek Pengendalian (Control)	14
e.	Aspek Efisiensi (Eficiency).....	14
f.	Aspek Pelayanan (Service).....	14
3.3	Analisis Kebutuhan	14
3.3.1	Kebutuhan Fungsional	14
3.3.2	Kebutuhan Non-Fungsional	15
a)	Kebutuhan Hardware.....	15
b)	Kebutuhan Perangkat Lunak	16
c)	Kebutuhan SDM.....	16
d)	Kebutuhan Informasi	17
3.3.3	Alur penelitian.....	17
3.4	Perancangan Aplikasi.....	18
3.4.1	Perancangan Proses.....	18
a.	Konsep	18

b.	Design	19
1.	Struktur navigasi.....	19
2.	Storyboard	21
c.	Material collecting	34
BAB IV	36
HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1	Design Produk.....	36
4.2	Alur Produksi	36
4.3	Pembuatan Produk	37
4.3.1	Pembuatan Image/Grafik	37
4.3.2	Pembuatan Suara.....	37
4.3.3	Membuat Background.....	38
4.3.4	Membuat ObjectAnimasi	39
4.3.5	Membuat Tombol.....	42
4.1.1.1	Membuat Tombol Volume Melalui <i>Common Library</i>	45
4.1.2	Import gambar.....	46
4.1.3	Import Suara.....	46
4.4	Hasil Akhir Produk	47
4.2.1	Tampilan Pembuka.....	47
4.2.2	Tampilan Halaman Utama	49
4.2.3	Tampilan Menu Cerita	49
4.2.4	Tampilan Menu Tokoh.....	50
4.2.5	Tampilan Menu Pengaturan	51
4.2.6	Tampilan Menu Keluar	55
4.5	Hasil Pengujian	57

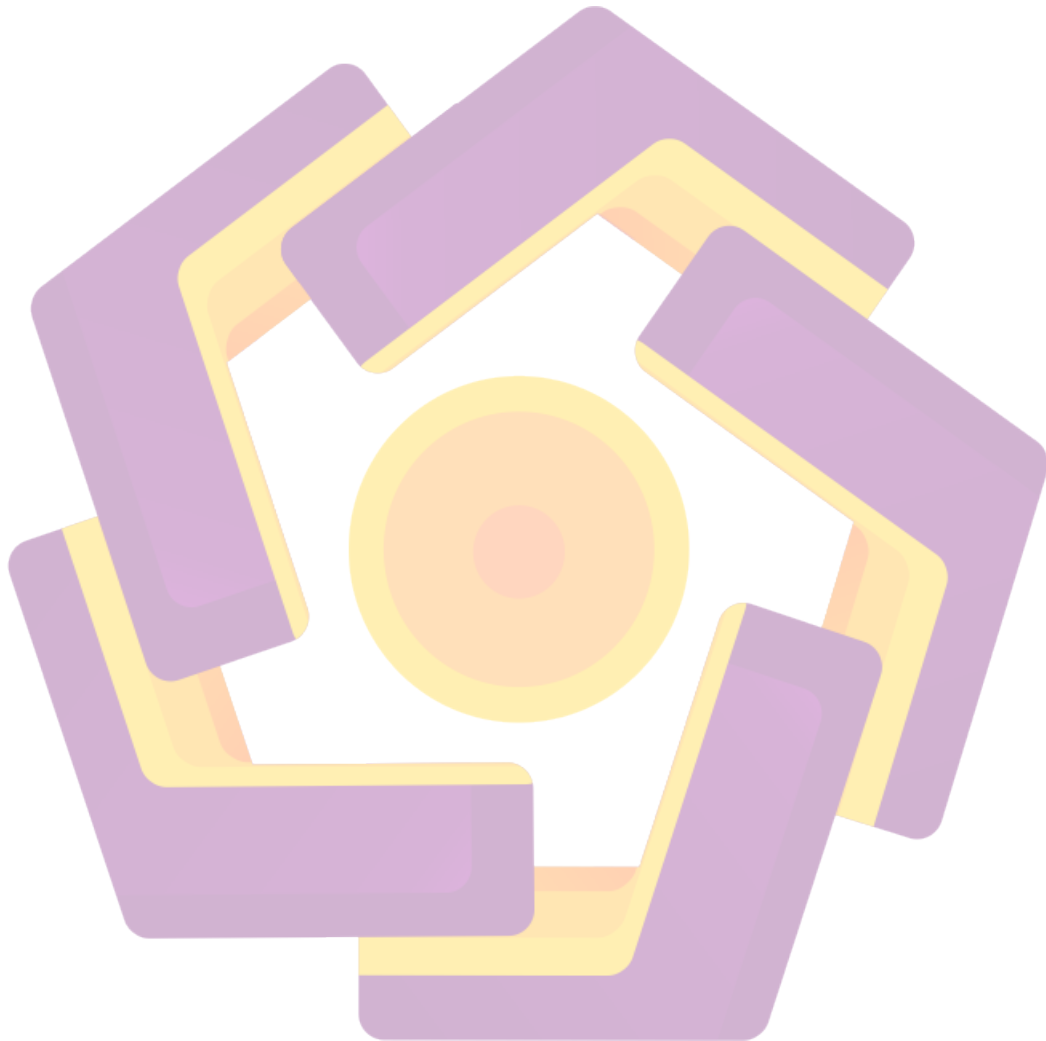
4.5.1	Black box testing.....	57
4.5.2	Uji Coba Device.....	59
4.5.3	Menggunakan Sistem.....	60
4.5.4	Memelihara Sistem.....	60
BAB V.....		62
PENUTUP.....		62
5.1	Kesimpulan.....	62
5.2	Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA.....		64



DAFTAR GAMBAR

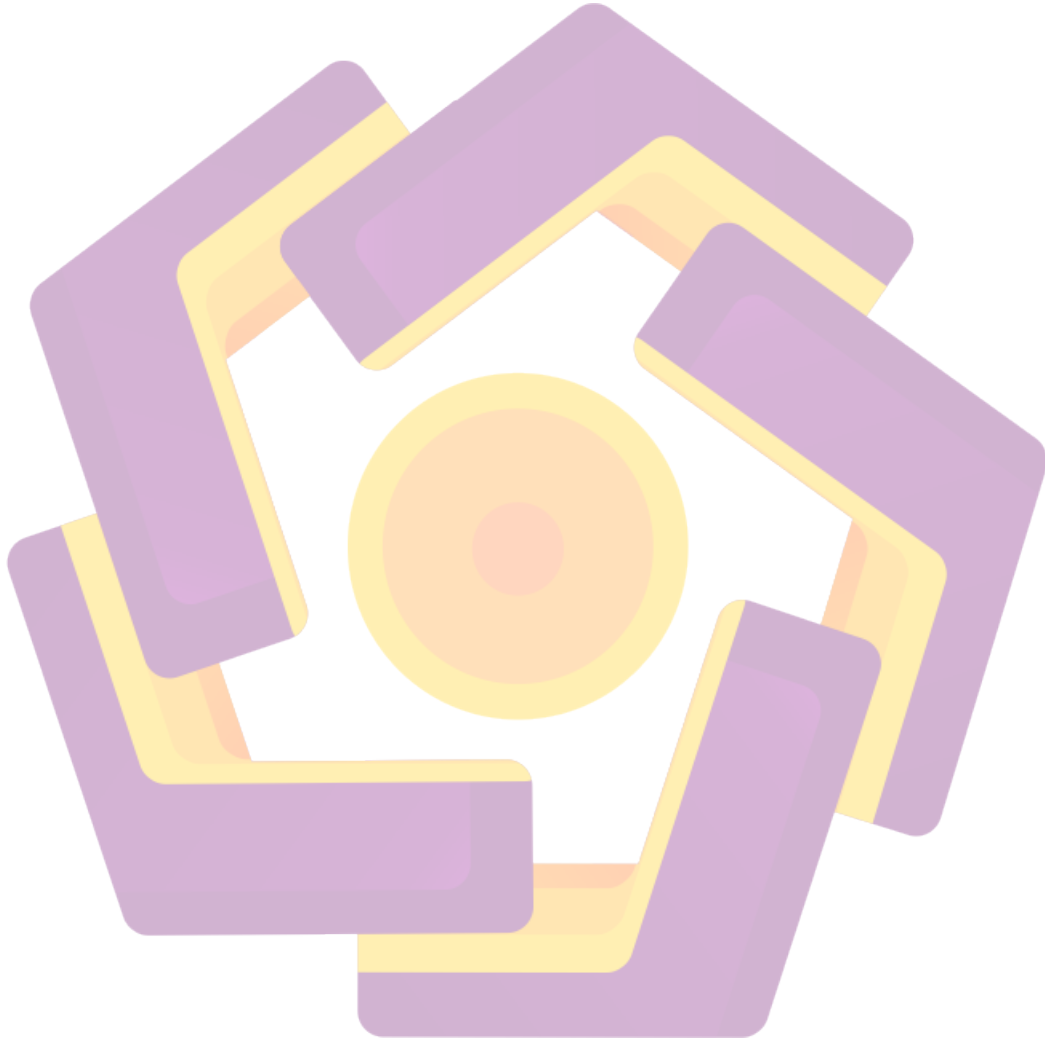
Gambar 3. 1 Bagan Struktur Penelitian.....	19
Gambar 3. 2 Bagan Struktur Navigasi.....	22
Gambar 4. 1 Bagan Produksi	36
Gambar 4. 2 Membuat Image dengan Photoshop	37
Gambar 4. 3 MengInput Sound pada Adobe SoundBooth CS3.....	38
Gambar 4. 4 Hasil Design Background pada Adobe Flash CS3.....	39
Gambar 4. 5 Object Animasi tombol Cerita	39
Gambar 4. 6 Object Animasi tombol Keluar	40
Gambar 4. 7 Object Animasi tombol Pengaturan	40
Gambar 4. 8 Object Animasi layar Loading	40
Gambar 4. 9 Object Animasi tombol Tokoh.....	41
Gambar 4. 10 Object Animasi Mouse.....	41
Gambar 4. 11 Object Tulisan Judul	41
Gambar 4. 12 Object Animasi Loading	42
Gambar 4. 13 Tombol Home	42
Gambar 4. 15 Tombol Cerita	43
Gambar 4. 16 Tombol Keluar	43
Gambar 4. 17 Tombol Pengaturan	43
Gambar 4. 18 Tombol Tokoh.....	44
Gambar 4. 19 Tombol <i>FullScreen</i>	44
Gambar 4. 20 Tombol Konfirmasi Keluar Atau Tidak	44
Gambar 4. 22 Layar Button untuk mengambil Tombol Fader Round	45
Gambar 4. 24 Mengimport <i>File</i> gambar pada lembar kerja.....	46
Gambar 4. 25 Mengimport <i>File</i> suara kedalam Lembar Kerja	47
Gambar 4. 26 Tampilan halaman <i>Intro</i>	48
Gambar 4. 27 Halama awal aplikasi Cerita Digital Cindelaras	49
Gambar 4. 28 Tampilan pada menu Cerita	50
Gambar 4. 29 Tampilan pada menu Tokoh.....	51

Gambar 4. 30 Tampilan pada menu Pengaturan 52
Gambar 4. 31 Tampilan pada menu Keluar 56
Gambar 4. 32 Implementasi aplikasi pada laptop 60



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Deskripsi Konsep Aplikasi.....	19
Tabel 3. 2 Storyboard Menu.....	21
Tabel 3. 3 Story Board Alur Cerita	23
Tabel 4.1 Tabel Black Box Tasting.....	59



INTISARI

Multimedia sebagai salah satu aspek yang banyak berkembang saat ini memiliki peran penting dalam penyampaian informasi. Media informasi berbasis multimedia adalah cara yang efektif, karena selain mudah untuk diakses juga dapat diterima oleh kalangan manapun. Banyaknya penggunaan multimedia dalam segala aspek semakin memperjelas bahwa media interaktif sebagai salah satu contoh dari pengembangan multimedia saat ini semakin banyak di butuhkan.

Media Interaktif menjadi menarik untuk di pelajari karena menjadi salah satu aspek dalam pengembangan multimedia yang telah banyak di gunakan saat ini. Media Interaktif seperti Cerita Digital Cindelas merupakan penggabungan dari berbagai unsur dalam multimedia seperti suara, gambar, text, animasi, dan tombol-tombol interaksi. Proses pembuatan aplikasi Cerita Digital Cindelas di lakukan melalui tahapan Pra produksi, Produksi ,serta Pasca Produksi. Oleh sebab itu Cerita Digital Cindelas memiliki tahapan produksi yang sama dengan teori mengenai pengembangan multimedia.

Dari pembuatan Cerita Digital Cindelas tersebut banyak pengetahuan mengenai proses produksi yang teratur dan tahapan-tahapan pembuatan aplikasi secara sistematis. Dari proses pembuatan tersebut di hasilkan aplikasi yang mampu menjadi media interaktif dan memberikan informasi-informasi yang di kemas dengan berbasis multimedia yaitu dengan menggabungkan unsur-unsur multimedia seperti suara, gambar, animasi 2 D, serta text.

Kata Kunci : Multimedia, Informasi, Media Interaktif, Produksi, dan Digital

ABSTRACT

Multimedia as one of the aspects that are emerging today have an important role in the delivery of information. Media-based multimedia information is an effective way, because in addition to easy to access and can be accepted by any. The number of multimedia a use in all a aspects of in creasingly clear that interactive media as one example of a multimedia development today more and more in need.

Interactive media becomes interesting to learn for being one of the aspects in multimedia development has much in use today. Interactive media such as Digital Stories Cindelas is an a malgamation of various elements in multimedia such as voice, image, text, animation, and interactions buttons. Digital Story application process Cindelas do nethrough the stages of preproduction, production and post-production. There fore Digital Stories Cindelas have the same production stage swith the ories ont he development of multimedia.

The story of the making of the Digital Cindelas a lot of knowledge about the production process organized and the stages of making applications systematically. Of the manufacturing process generated media applications that can be interactive and provide information that is packed with multimedia-based is to in corporate multimedia elements such as sound, images, 2 D animation, and text.

Keywords: *Multimedia, Information, Media Interactive, Production, And Digital*