

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI STOP MOTION
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA TK KEMALA
BHAYANGKARI 83 PURWOREJO**

SKRIPSI



**disusun oleh
Surya Ade Candra Prabowo
11.11.5595**

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI STOP MOTION
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA TK KEMALA
BHAYANGKARI 83 PURWOREJO**

SKRIPSI

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



disusun oleh
Surya Ade Candra Prabowo
11.11.5595

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI STOP MOTION
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA TK KEMALA
BHAYANGKARI 83 PURWOREJO**

yang disusun oleh

Surya Ade Candra Prabowo

11.11.5595

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 Maret 2015

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN ANIMASI STOP MOTION
SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA TK KEMALA
BHAYANGKARI 83 PURWOREJO**

yang disusun oleh

Surya Ade Candra Prabowo

11.11.5595

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 Agustus 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

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

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302227



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 September 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

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

Yogvakarta, Agustus 2015

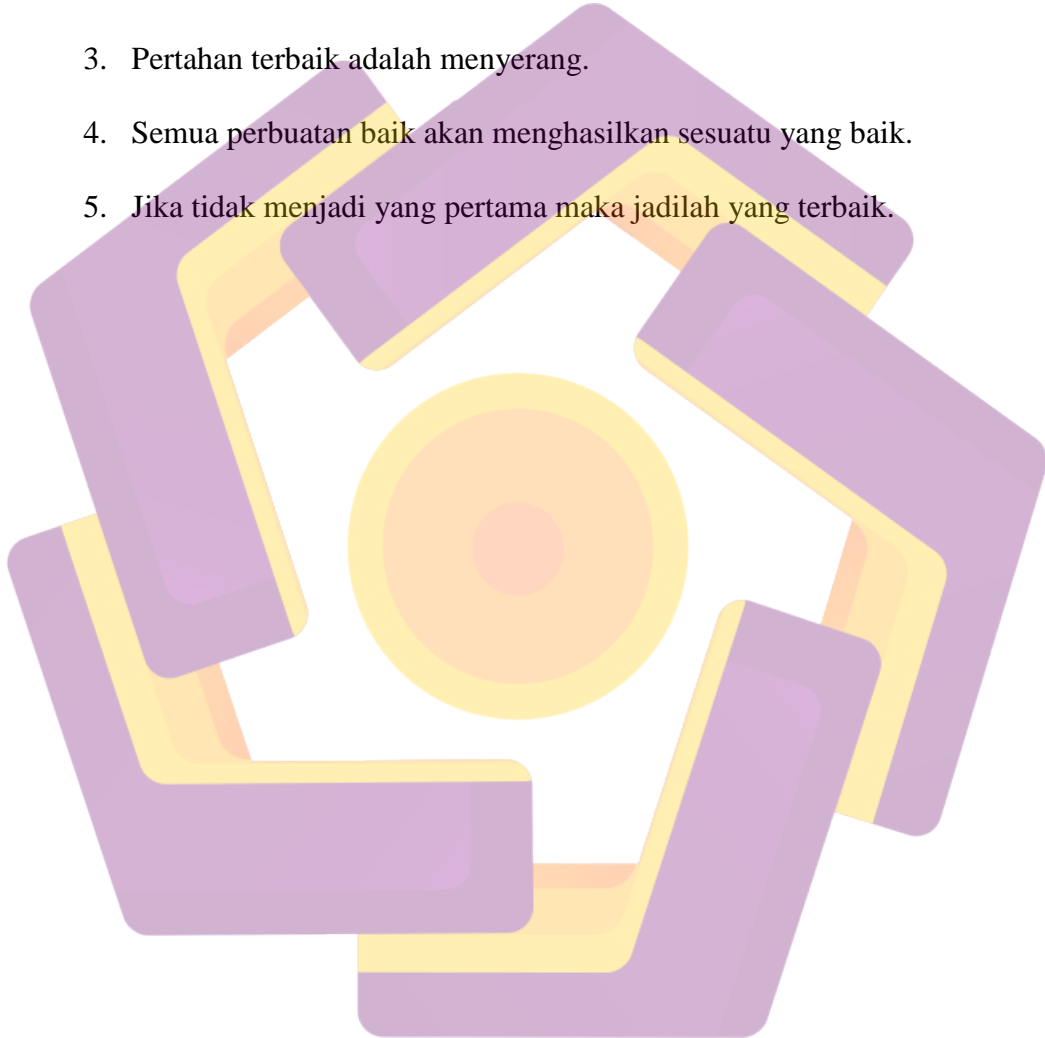


Surya Ade C. Prabowo

11.11.5595

MOTTO

1. Dekat dengan Tuhan.
2. Semua dimulai dari hal kecil.
3. Pertahan terbaik adalah menyerang.
4. Semua perbuatan baik akan menghasilkan sesuatu yang baik.
5. Jika tidak menjadi yang pertama maka jadilah yang terbaik.



PERSEMBAHAN

Dengan kesadaran hati, penulis mempersembahkan laporan skripsi ini kepada:

1. Orang Tua tercinta yang telah memberikan dukungan moril dan materi yang tidak terhitung nilainya.
2. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku rektor STMIK AMIKOM Yogyakarta sehingga penulis dapat berkuliah disini dan mendapatkan gelar sarjana.
3. Agus Purwanto, M.Kom. selaku dosen pembimbing penulis yang membimbing dan membantu dalam proses pembuatan laporan skripsi ini.
4. Seluruh dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu.

Penulis

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan kekuatan , sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian ini.

Penulis menyadari tanpa bantuan serta dukungan dari berbagai pihak, penulis tidak dapat menyelesaikan laporan penelitian ini. Untuk itu penulis mengucapkan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan segala kelancarannya.
2. Kedua orang tua yang telah memberikan bimbingan, arahan, fasilitas dan semangat dalam penyusunan laporan penelitian.
3. Yayasan TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di TK Kemala bhayangkari 83 Purworejo.
4. Rekan-rekan Mahasiswa STMIK amikom Yogyakarta yang telah banyak membantu dalam proses penyusunan laporan penelitian ini.
5. Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam bentuk apapun sejak pelaksanaan sampai selesai laporan ini.
6. Tim penguji, segenap dosen dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan dukungan moralnya.

7. Irvanda Meva Distiara yang selalu memberikan masukan dan suntikan moral yang positif kepada saya.
8. Asep Setiadi dan Bayu Prasetya yang membantu dalam proses penyelesaian skripsi saya.
9. Semua teman-teman yang telah membantu menerima keluh kesah saya, 11-S1TI-14, Saiful Bahri, Hendra Kusuma, Aji Pamungkas, Dany Fauzan, Fanji Fangestu, Wahyu Kurnia, Fakhri Rezaistana, Zul Fadli, Don Fuad, Santosa, Aria Setiaji, Ibnu Hajar.
10. Serta Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan laporan skripsi ini yang tidak dapat peneliti sebut satu per satu.

Semoga bantuan yang diberikan mendapatkan pahala yang setimpal dari Allah SWT.

Akhirnya penulis berharap semoga laporan penelitian ini menjadi bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, Agustus 2015

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Analisis.....	5
1.6.3 Perancangan.....	5

1.6.4 Evaluasi	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Dasar Multimedia.....	10
2.3 Pengertian Multimedia.....	10
2.4 Jenis Jenis Multimedia.....	12
2.4.1 Multimedia Linear	12
2.4.2 Multimedia Interaktif.....	12
2.5 Elemen Elemen Multimedia.....	12
2.6 Pengertian Animasi	14
2.7 Prinsip-prinsip Animasi	15
2.7.1 Squash and Stretch	15
2.7.2 Anticipation	16
2.7.3 Staging	17
2.7.4 Straight Ahead Action Pose to Pose.....	17
2.7.5 Follow Trought and Overlapping Action	18
2.7.6 Slow In Slow Out	19
2.7.7 Arch	19
2.7.8 Secondary Action	20
2.7.9 Timing	20
2.7.10 Exaggeration	20
2.7.11 Solid Drawing	21
2.7.12 Appeal	22
2.8 Macam Macam Animasi	22
2.8.1 Animasi Sel	22
2.8.2 Animasi Frame	23
2.8.3 Animasi Karakter.....	24

2.8.4	Computational Animation	24
2.8.5	Animasi Clay	25
2.8.6	Animasi Digital	25
2.9	Animasi 2D	26
2.10	Teknik Pembuatan Animasi.....	27
2.10.1	Stop Motion	27
2.10.2	Tradional Frame by Frame	27
2.10.3	Morphing	28
2.10.4	Animasi Komputer.....	28
2.11	Analisis SWOT	29
2.11.1	Strenghts	29
2.11.2	Weaknesses	29
2.11.3	Opportunities	30
2.11.4	Threats	30
2.12	Tahapan Produksi Animasi.....	30
2.12.1	Tahapan Pra Produksi	31
2.12.2	Tahapan Produksi	32
2.12.3	Tahapan Pasca Produksi	34
2.13	Kebutuhan Sistem.....	34
2.13.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	35
2.13.2	Kebutuhan Perangkat Pendukung.....	35
2.13.3	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	36
2.14	Software yang Digunakan.....	36
2.14.1	Corel Draw X7	36
2.14.2	Adobe Premiere Pro CS6	37
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		
3.1	Tinjauan Umum	39
3.1.1	Gambaran Umum Yayasan.....	39

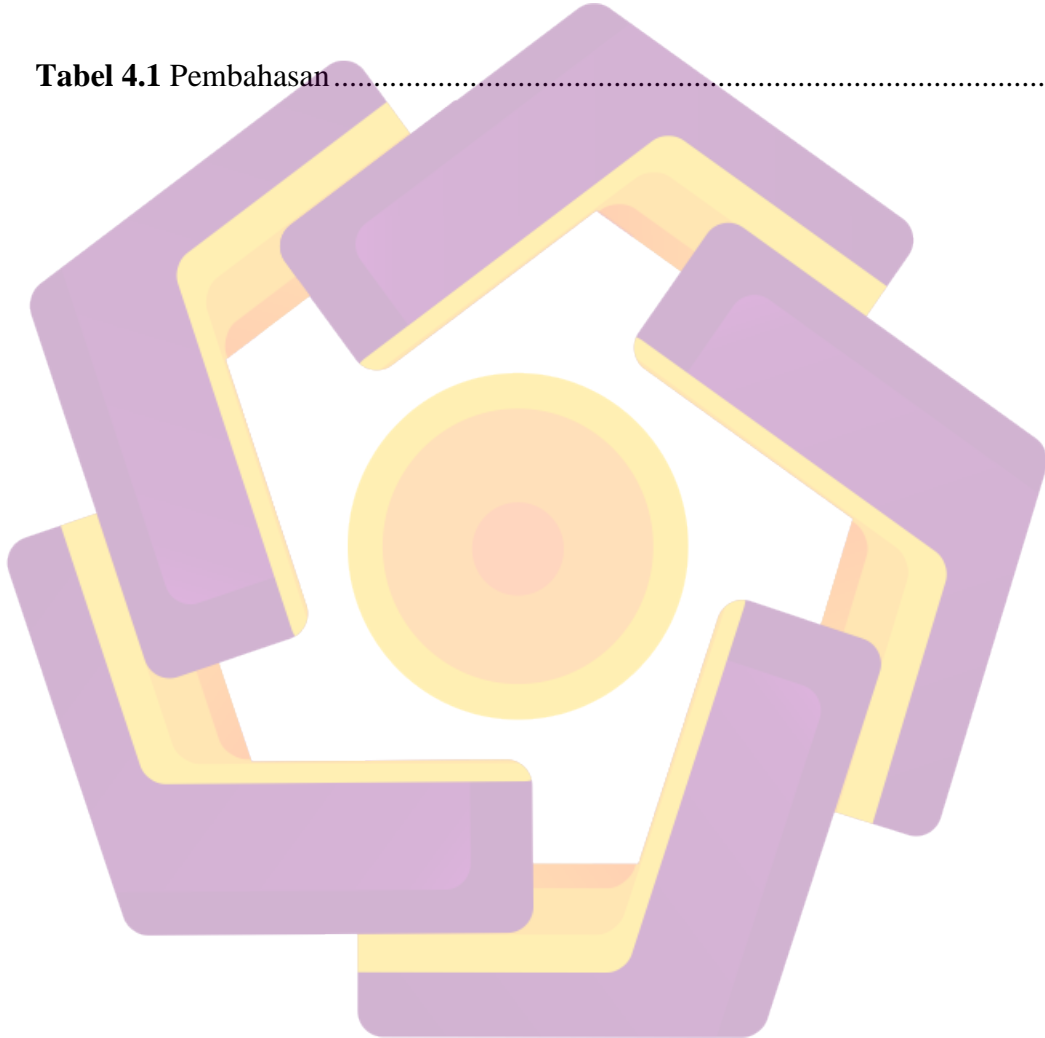
3.1.2	Visi dan Misi Yayasan.....	39
3.1.2.1	Visi.....	39
3.1.2.2	Misi.....	39
3.1.3	Fasilitas.....	40
3.1.4	Alamat Yayasan.....	40
3.2	Identifikasi Masalah.....	40
3.3	Analisis SWOT.....	41
3.4	Analisis Kebutuhan.....	43
3.4.1	Kebutuhan Fungsional.....	43
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional.....	44
3.4.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras.....	44
3.4.2.2	Kebutuhan Perangkat Pendukung.....	45
3.4.2.3	Kebutuhan Perangkat Lunak.....	45
3.5	Tahap Pra Produksi.....	45
3.5.1	Ide Cerita.....	46
3.5.2	Storyboard.....	46
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		
4.1	Tahap Produksi.....	50
4.1.1	Pembuatan Karakter.....	50
4.1.2	Pengambilan Gambar (Capturing).....	51
4.1.3	Tata Suara (Sound Editing).....	52
4.1.4	Tata Cahaya.....	52
4.2	Tahap Pasca Produksi.....	53
4.2.1	Pemindahan Data.....	53
4.2.2	Pengolahan Pengambilan Data.....	54
4.2.3	Rendering.....	58
4.2.4	Mastering.....	59
4.4	Tampilan Hasil Video.....	60

4.5 Pembahasan.....	60
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	xx



DAFTAR TABEL

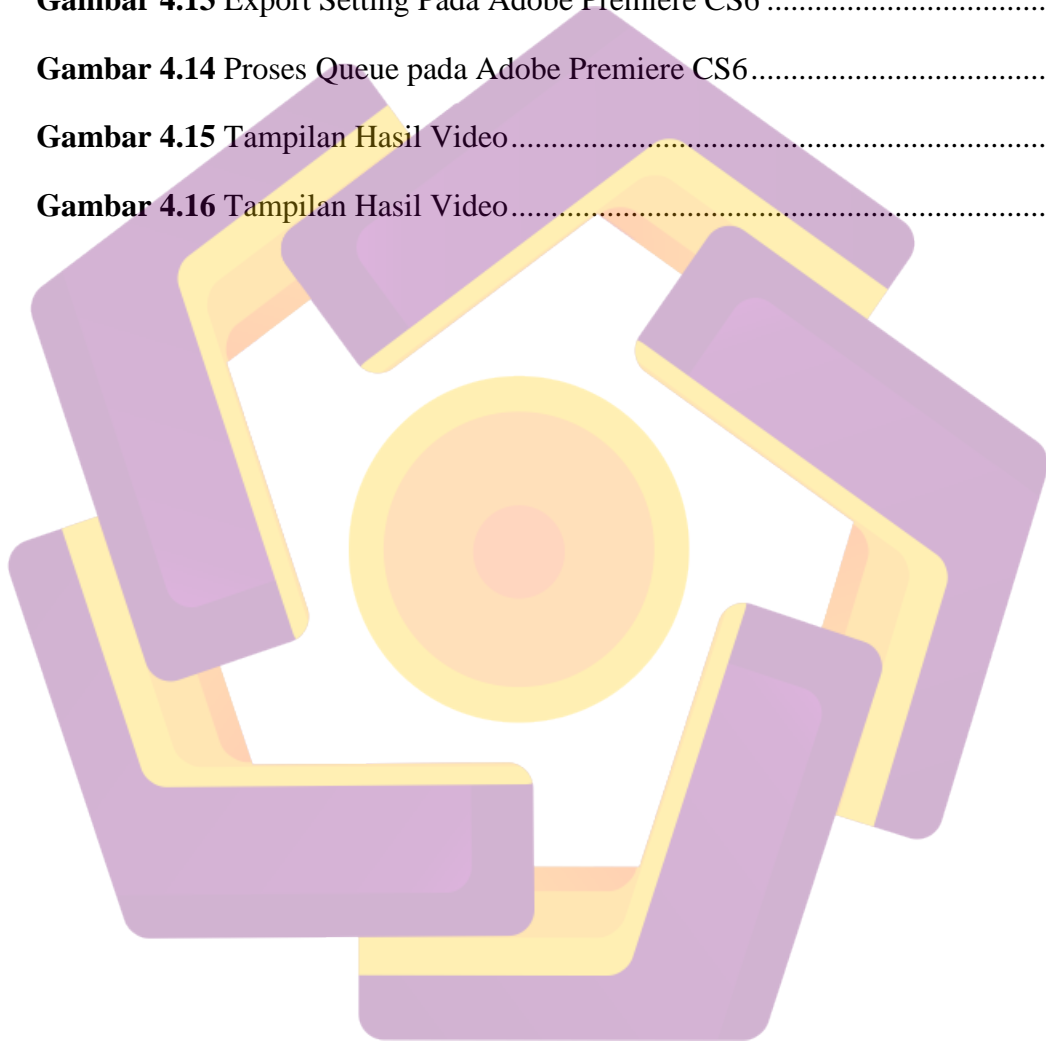
Tabel 3.1 Analisis SWOT	41
Tabel 3.2 Storyboard	47
Tabel 4.1 Pembahasan	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Lima Elemen Multimedia	12
Gambar 2.2 Animasi.....	15
Gambar 2.3 Squash and Stretch.....	16
Gambar 2.4 Anticipation	16
Gambar 2.5 Staging	17
Gambar 2.6 Stright-Ahead Action Pose-to-Pose.....	18
Gambar 2.7 Follow-Trought and Overlapping Action	18
Gambar 2.8 Slow In-Slow Out	19
Gambar 2.9 Arch	19
Gambar 2.10 Timing	20
Gambar 2.11 Exaggeration.....	21
Gambar 2.12 Solid Drawing.....	21
Gambar 2.13 Appeal.....	22
Gambar 2.14 Corel Draw x7.....	37
Gambar 2.15 Adobe Premiere Pro CS6.....	38
Gambar 4.1 Proses Pembuatan Karakter	51
Gambar 4.2 Proses Pemotongan Karakter.....	51
Gambar 4.3 Tata Cahaya	52
Gambar 4.4 Proses Mengcopy File Video.....	53
Gambar 4.5 Proses Mempaste File Video	54
Gambar 4.6 Proses Import File.....	55
Gambar 4.7 Proses Import Audio	55
Gambar 4.8 Proses Menyusun File.....	56

Gambar 4.9 Proses Menyusun Audio	56
Gambar 4.10 Pengaturan Speed/Duration	57
Gambar 4.11 Cuting Audio	57
Gambar 4.12 Export Project pada Adobe Premiere CS6.....	58
Gambar 4.13 Export Setting Pada Adobe Premiere CS6	59
Gambar 4.14 Proses Queue pada Adobe Premiere CS6.....	59
Gambar 4.15 Tampilan Hasil Video.....	60
Gambar 4.16 Tampilan Hasil Video.....	60



INTISARI

Multimedia merupakan sarana yang tepat dalam menyajikan informasi kepada masyarakat. Multimedia juga mempunyai tampilan yang menarik karena didukung beberapa aspek yaitu video, audio, animasi, teks dan grafik. TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo merupakan TK Standar Nasional di kabupaten Purworejo yang belum mempunyai video profil sebagai media informasi, dalam penyajian informasi yang digunakan TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo masih dengan cara konvensional yaitu dengan penyebaran brosur.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat video promosi TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo dan menyajikan sebagai media informasi dan sarana promosi kepada masyarakat untuk sekolah tersebut. Manfaat dari penelitian ini adalah digunakan sebagai media penyimpanan informasi, promosi mengenai TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo.

Metodelogi penelitian yang digunakan adalah pustaka, observasi, analisis, perancangan, pengambilan gambar dan capturing, editing dan implementasi. Hasil dari penelitian ini adalah pembuatan video promosi dengan menggunakan komputer multimedia yang dapat digunakan sebagai media informasi dan sarana promosi kepada masyarakat pada umumnya.

Kata Kunci: animasi, stop motion, promosi, multimedia

ABSTRACT

Multimedia is an appropriate means of presenting information to the public interactively. Multimedia also has an interesting view as supported some aspect of the video, audio, animation, text and graphics. TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo a national standart school in districts that do not have video profile as a medium of information, promotion and documentation, presentation of information used in TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo still the conventional manner with the brochur.

The purpose of thi research is to create a video promotion of TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo and present it as a medium of information and means of promotion to the public, and as documentation for the school. The benefits of thi research are used as communication media, promotion TK Kemala Bhayangkari 83 Purworejo.

The methodology used was the literature research, observations, analysis, design, picture taking and capturing, editing, test and implemet. The result oh this study are video creation by using multimedia computer tha can be used as a medium of information and means of promotion to the general community.

Keyword: animation, stop motion, promotion, multimedia.