

**BELAJAR SHALAT JENAZAH DENGAN MEDIA ANIMASI
UNTUK SISWA SD N TURI 3**

SKRIPSI



disusun oleh

R. Ardina Lukman Prasetyo

09.11.3211

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**BELAJAR SHALAT JENAZAH DENGAN MEDIA ANIMASI
UNTUK SISWA SD N TURI 3
(STUDI KASUS: SISWA SD N TURI 3)**

SKRIPSI

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



disusun oleh

R. Ardina Lukman Prasetyo

09.11.3211

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**BELAJAR SHALAT JENAZAH DENGAN MEDIA ANIMASI
UNTUK SISWA SD N TURI 3**

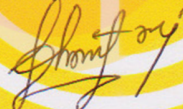
yang dipersiapkan dan disusun oleh

R. Ardina Lukman Prasetyo

09.11.3211

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 30 Oktober 2012

Dosen Pembimbing



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**BELAJAR SHALAT JENAZAH DENGAN MEDIA ANIMASI
UNTUK SISWA SD N TURI 3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

R. Ardina Lukman Prasetyo
09.11.3211

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 27 Januari 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 19000001

Sudarmawan, M.T
NIK. 190302035

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Februari 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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, 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.

Yogyakarta, 27 Januari 2014

R. Ardina Lukman Prasetyo
09.11.3211

MOTO

- Hidup adalah pilihan perjuangan, pilihlah jalan perjuangan mu dan terus berjuang
- Berilmu merupakan tanggung jawab untuk bisa menggunakan ilmu untuk kebaikan
- Orang baik adalah orang yang bermanfaat buat orang lain.
- Dengan mengetahui kesalahan kita mendapat pintu kebenaran
- Kita bertanggung jawab tentang apa yang kita kerjakan dan apa yang tidak kita kerjakan
- Gagal lebih baik dari diam
- Proses yang maksimal akan membuat kita puas terhadap hasil yang ada
- Jika kita keras pada diri sendiri maka dunia akan lunak pada kita , jika kita lunak pada diri sendiri maka dunia akan keras pada kita

PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT atas rahmatNya sehingga karya yang sederhana ini dapat terselesaikan

Ayah dan Ibu tersayang

“Bpk Iman Raharjo dan Ibu Sumarsini”

Terima kasih atas segala cinta, dukungan dan perhatian semoga saya bisa menjadi kebanggaan Ayah dan Ibu

“Dhani Ariatmanto, M.Kom”

Terimakasih atas bimbingan , motivasi dan bantuan yang diberikan

“Teman-teman S1TI-09”

Terimakasih untuk dukungan dan bantuannya

Dan segenap pihak-pihak yang telah membantu kelancaran proses produksi maupun penulisan yang tidak mungkin untuk disebutkan satu per satu, terimakasih banyak atas segala bantuan yang telah dicurahkan untuk saya, God Bles.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kasih sayang, nikmat kesehatan lahir batin serta karunianya sehingga mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Belajar Shalat Jenazah Dengan Media Animasi Untuk Siswa SD N Turi 3”** dengan baik.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu prasyarat guna menyelesaikan pendidikan pada program Strata 1 (S1) pada Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini saya banyak mendapatkan bantuan baik materiil maupun no materiil dari berbagai pihak dan pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku pimpinan dari STMIK Amikom Yogyakarta
2. Bapak Sudarmawan, MT. selaku Ketua Jurusan S1 – TI
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah sabar membimbing dan memberikan masukan yang membangun

4. Ayah dan Ibu yang selalu memberikan doa dan semangat agar mampu menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman – teman yang telah memberikan dorongan dan semangat sehingga saya bisa tetap bersemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua, dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, untuk itu dibuka pintu kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca.

Yogyakarta, 27 Januari 2014

R. Ardina Lukman Prasetyo

DAFTAR ISI

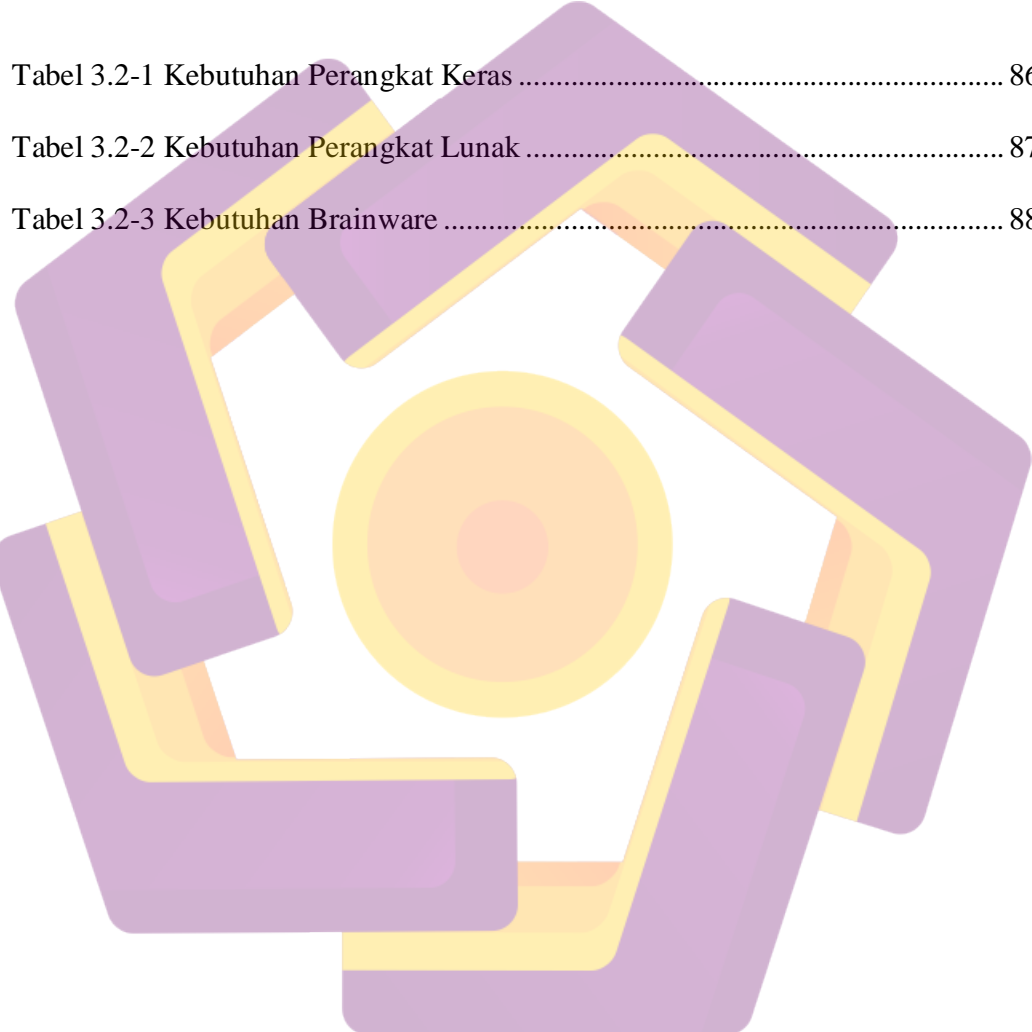
SKRIPSI.....	i
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRAC</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metodologi Pengumpulan Data.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Konsep Dasar Animasi.....	7
2.1.1 Pengertian Animasi.....	7
2.1.1 Prinsip Dasar Dalam Animasi.....	9

2.2	Media Pembelajaran.....	16
2.2.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	16
2.2.2	Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran	20
2.2.3	Ciri-ciri Media Pembelajaran	24
2.2.4	Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran.....	25
2.3	Metode Pembelajaran CAI.....	26
2.3.1	Pengajaran Berbantuan Komputer	26
2.3.2	Definisi Pengajaran Berbantuan Komputer.....	26
2.3.3	Jenis-jenis Pengajaran Berbantuan Komputer	27
2.3.4	Karakteristik Pengajaran Berbantuan Komputer	30
2.3.5	Kriteria Pengajaran Berbantuan Komputer an Baik	30
2.3.6	Kelebihan dan Kekurangan Pengajaran Berbantuan Komputer.....	32
2.3.6.1	Kelebihan Pengajaran Berbantuan Komputer.....	32
2.3.6.2	Kekurangan Pengajaran Berbantuan Komputer.....	35
2.4	Model Penelitian RnD	36
2.4.1	Pengertian Model Penelitian RnD	36
2.5	Tinjauan Singkat Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan	38
2.5.1	Adobe Flash Professional CS6.....	38
2.5.2	Adobe Photoshop CS6.....	47
2.5.3	Adobe Audition Pro CS6.....	55
2.6	Materi Shalat Jenasah	56
2.6.1	Pengenalan Shalat Jenasah	56
2.6.2	Rukun dan Tatacara Shalat Jenasah.....	58
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		65
3.1	Analisis Media.....	65
3.1.1	Unsur Media.....	65
3.2	Analisis Pengembangan Media	72
3.2.	Potensi Masalah.....	72

3.2.2	Pengumpulan Data	74
3.2.3	Desain Produk	74
3.2.3.1	Merancang Isi	76
3.2.3.2	Merancang Naskah	79
3.2.3.3	Merancang Storyboard	80
3.2.4	Validasi Ahli	80
3.2.5	Uji Coba	81
3.3	Analisis PIECES	81
3.3.1	Analisis Kebutuhan Sistem	85
3.3.1	Analisis Kelayakan	90
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	92
4.1	Tahap Produksi	92
4.1.1	Olah Gambar	93
4.1.2	Olah Suara	96
4.1.3	Animasi	99
4.2	Tahap Pasca Produksi	108
4.2.1	Composing dan Proses Codec	109
4.3	Implementasi	112
4.3.1	Uji Kuisisioner	112
4.4	Distribusi Media	117
4.4.1	DVD	118
4.4.2	Cover	118
BAB V	PENUTUP	121
5.1	Kesimpulan	121
5.2	Saran	122
	DAFTAR PUSTAKA	124
	LAMPIRAN	125

DAFTAR TABEL

Tabel 3.2-1 Kebutuhan Perangkat Keras	86
Tabel 3.2-2 Kebutuhan Perangkat Lunak	87
Tabel 3.2-3 Kebutuhan Brainware	88

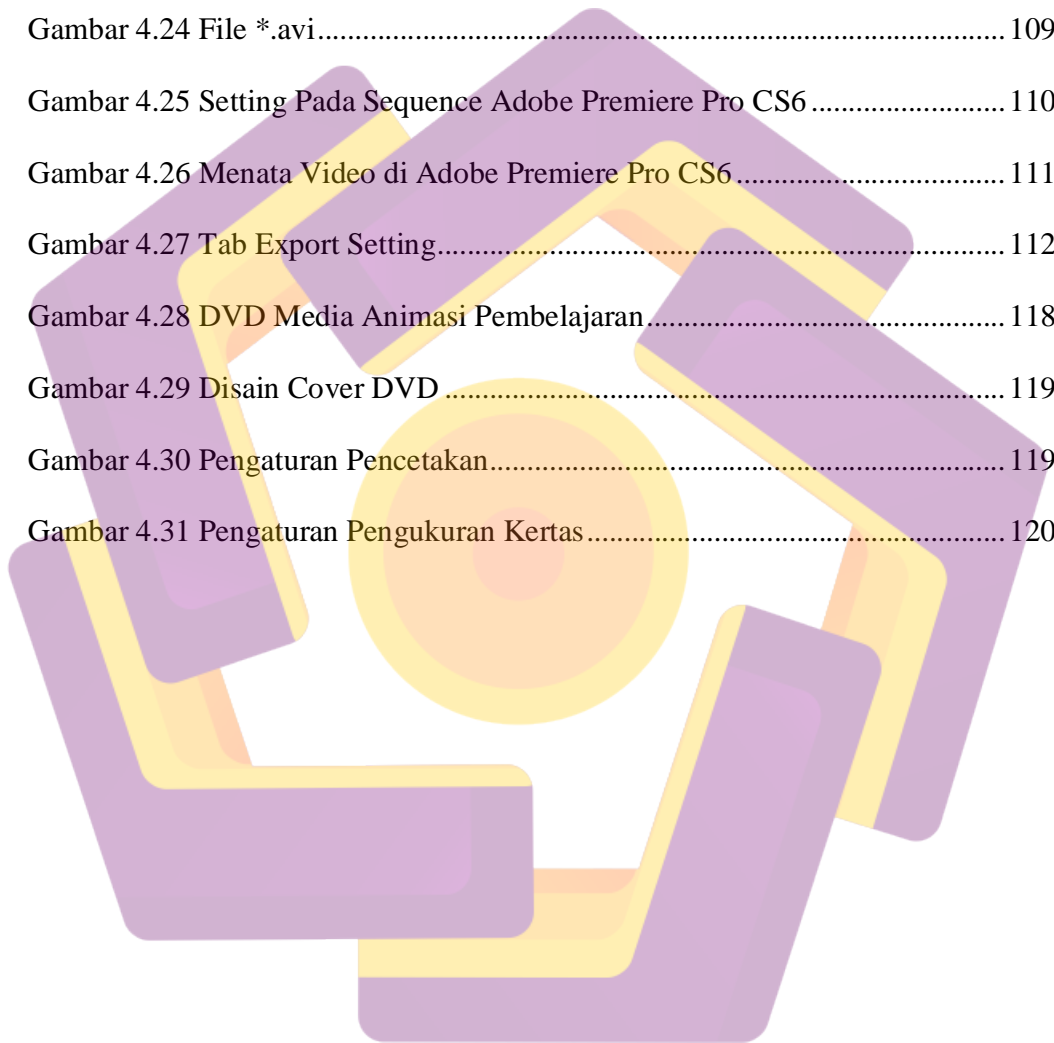


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Edgar Dale Cone Of Experience.....	18
Gambar 2.2 Bagan langkah RnD.....	38
Gambar 2.3 Area Kerja Adobe Flash.....	39
Gambar 2.4 Tampilan Awal Adobe Flash	40
Gambar 2.5 Menu Dasar Adobe Flash	41
Gambar 2.6 Menubar	41
Gambar 2.7 Tools Box	43
Gambar 2.8 Timeline	44
Gambar 2.9 Panel	45
Gambar 2.10 Properties.....	45
Gambar 2.11 Library	46
Gambar 2.12 Document Properties	47
Gambar 2.13 Area Kerja Photoshop CS6 Extended	49
Gambar 2.14 Tools Box.....	55
Gambar 2.15 Penampang Kerja Adobe Audition Pro CS6.....	56
Gambar 3.1 Karakter Bimo.....	77
Gambar 3.2 Karakter Adi.....	78
Gambar 3.3 Karater PensilRobo.....	79

Gambar 4.1 Bagan Proses Kerja.....	92
Gambar 4.2 Contoh Sketsa Untuk Adegan Tiap Scene.....	93
Gambar 4.3 Perangkat Scanner	94
Gambar 4.4 Proses Scanning.....	95
Gambar 4.5 Gambar Hasil Scan Karakter	96
Gambar 4.6 Standup Mike Yang Dipakai Untuk Proses Rekaman.....	97
Gambar 4.7 Hasil Recording Narasi Suara.....	98
Gambar 4.8 Proses Editing SFX.....	98
Gambar 4.9 Pengaturan Bidang Kerja Pada Adobe Flash CS6.....	99
Gambar 4.10 Proses Import Gambar.....	100
Gambar 4.11 Proses Tracing.....	101
Gambar 4.12 Proses Coloring.....	101
Gambar 4.13 Hasil Akhir Karakter	102
Gambar 4.14 Gambar Key Pada Gerakan Sayap.....	102
Gambar 4.15 Gambar Inbetween Pada Gerakan Sayap	103
Gambar 4.16 Background Statis.....	104
Gambar 4.17 Background Dengan Awan Bergerak.....	104
Gambar 4.18 Scene Dengan Dialog	105
Gambar 4.19 Salah Satu Scene Yang Menggunakan SFX	106
Gambar 4.20 Panel Ekspor	107

Gambar 4.21 Pilihan Penyimpanan.....	107
Gambar 4.22 Pilihan Setting Output.....	108
Gambar 4.23 Proses Export File Movie.....	108
Gambar 4.24 File *.avi.....	109
Gambar 4.25 Setting Pada Sequence Adobe Premiere Pro CS6.....	110
Gambar 4.26 Menata Video di Adobe Premiere Pro CS6.....	111
Gambar 4.27 Tab Export Setting.....	112
Gambar 4.28 DVD Media Animasi Pembelajaran.....	118
Gambar 4.29 Disain Cover DVD.....	119
Gambar 4.30 Pengaturan Pencetakan.....	119
Gambar 4.31 Pengaturan Pengukuran Kertas.....	120



DAFTAR LAMPIRAN

1. Desain Karakter.....	126
2. Storyline.....	129
3. Storyboard.....	131
4. Naskah.....	<u>150</u>
5. Surat Permohonan Ijin Penelitian.....	<u>161</u>
6. Surat Keterangan Penelitian.....	<u>162</u>
7. Lembar Validasi Ahli.....	<u>163</u>
8. Hasil Angket Kuisisioner Siswa Kelas 5.....	<u>165</u>



INTISARI

Seiring berkembangnya teknologi informasi, perkembangan animasi memiliki prospek yang sangat luar biasa. Penggunaan animasi dan semakin sering kita lihat di sekitar kita, melalui iklan televisi, film, dan animasi kartun itu sendiri. Dengan perkembangan animasi, saat ini semakin diminati dan dikonsumsi tidak hanya oleh anak-anak, namun dapat dinikmati oleh semua kalangan. Dengan animasi, kita bisa melengkapi visual yang dulunya susah untuk diwujudkan, sehingga bisa terwujud. Salah satu teknik dari animasi itu adalah dengan menggunakan Adobe Flash.

Penggunaan animasi itu sendiri dapat digunakan pula dalam studi kasus dalam lingkungan sekolah, contohnya dalam materi belajar shalat jenazah untuk SD. Dalam kasus ini penulis menyusun “Belajar Sholat Jenazah Dengan Animasi Flash untuk Siswa SD N Turi 3”. Dengan dibuatnya animasi pembelajaran ini diharapkan para siswa bisa lebih memahami materi tentang shalat jenazah. Karena dipandu dengan video animasi beserta keterangannya baik audio maupun visual.

Media pembelajaran yang disajikan dalam kemasan multimedia animasi kartun ini membuat proses belajar yang dulunya selalu dengan modul sebagai acuan pembelajaran, kini bisa lebih menarik. Khususnya anak-anak lebih menyukai animasi daripada *live-action*.

Kata kunci : animasi, flash, shalat jenazah

ABSTRACS

As the development of information technologies, the development of animation has extraordinary prospects. The use of animation more often we see around us, through television commercials, movies, and animated cartoon itself. With the development of animation, is now increasingly in demand and consumed not only by children, but can be enjoyed by all people. With animation, we can complete the visual that were once hard to achieve, so it could happen. One technique of animation is to use Adobe Flash.

The use of animation itself can be used also in the case studies in the school environment, for example in learning materials for the elementary remains prayer. In this case the authors compile a " LEARN TO PRAY REMAINS WITH ANIMATION MEDIA FOR SD N TURI 3'S STUDENTS". With the establishment of learning animation is expected the students to better understand the material on remains prayer. Since guided an animated video and description with both audio and the visual.

Media learning presented in cartoon animation multimedia package makes the process of learning that was once always a learning module as a reference, can now be more attractive. Especially, children loves animation than live action.

keywords: *animation, flash, remains, prayer, learning, media*