

**PERANCANGAN SIMULASI ANIMASI PEMBUATAN SURAT
KETERANGAN CATATAN KEPOLISIAN DI POLRES SLEMAN
(Studi Kasus: Polres Sleman)**

SKRIPSI



disusun oleh

Mirsa Ferriawan

11.11.5112

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

**PERANCANGAN SIMULASI ANIMASI PEMBUATAN SURAT
KETERANGAN CATATAN KEPOLISIAN DI POLRES SLEMAN
(Studi Kasus: Polres Sleman)**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Mirsa Ferriawan

11.11.5112

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN SIMULASI ANIMASI PEMBUATAN SURAT
KETERANGAN CATATAN KEPOLISIAN DI POLRES SLEMAN
(Studi Kasus: Polres Sleman)**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mirsa Ferriawan

11.11.5112

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Maret 2014

Dosen Pembimbing,


Hafif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN SIMULASI ANIMASI PEMBUATAN SURAT
KETERANGAN CATATAN KEPOLISIAN DI POLRES SLEMAN**

(Studi Kasus: Polres Sleman)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Mirsa Ferriawan

11.11.5112

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Juli 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190000001

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 17 Juli 2014



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya asli 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 tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Mirsa Ferriawan
11.11.5112

HALAMAN MOTTO

- Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua.
(Aristoteles)
- Kemenangan yang seindah-indahnya dan sesukar-sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukan diri sendiri. (Ibu Kartini)
- Hanya kebodohan meremehkan pendidikan. (P.Syrus)
- Harga kebaikan manusia adalah diukur menurut apa yang telah dilaksanakan/diperbuatnya. (Ali Bin Abi Thalib)
- Apabila anda berbuat kebaikan kepada orang lain, maka anda telah berbuat baik terhadap diri sendiri. (Benyamin Franklin)
- Hidup tidak menghendaki barang sesuatupun kepada manusia tanpa bekerja keras.
- Janganlah kemiskinanmu menyebabkan kekufuran dan janganlah kekayaanmu menyebabkan kesombongan.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, dengan mengucapkan alhamdulillah segala puji syukur hanya pantas dipanjatkan kepada Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga skripsi ini dapat selesai. Shalawat dan salam semoga terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Penyusunan skripsi ini tidak luput dari kesalahan. Karenanya, kritik dan saran sangat diharapkan untuk mengurangi ketidaksempurnaan yang ada.

Skripsi ini penulis persembahkan kepada orang-orang terdekat yang menginspirasi, memotivasi, serta memberi dukungan dan semangat kepada penulis.

1. Orang Tua dan saudara penulis, yang tak henti-hentinya memberi motivasi dan dukungan.
2. Teman-teman 11 S1 TI 07 angkatan 2011.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, hidayah dan Inayah-Nya sehingga dapat selesai skripsi dengan judul **“Perancangan Simulasi Animasi Pembuatan Surat Keterangan Catatan Kepolisian di Polres Sleman”**.

Penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat wajib untuk menyelesaikan Program Studi Strata Satu Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

Dengan selesainya penulisan skripsi ini penulis telah begitu banyak memperoleh bantuan, bimbingan, pengarahan dan dorongan dari berbagai pihak.

Dalam kesempatan ini perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT.
2. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M,M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah sabar membimbing penyusunan skripsi ini hingga selesai.
4. Polres Sleman bagian SKCK yang sudah bersedia menjadi objek penelitian bagi penulis.

5. Orang tua, saudara yang selalu memberi dukungan dan semangat dalam menjalani kuliah serta menyelesaikan skripsi ini.
6. Semua pihak dan segenap rekan yang tidak dapat disebutkan satu per satu oleh penulis.

Semoga amal kebaikan senantiasa mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa didalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari pembaca.

Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat berupa ilmu pengetahuan yang berguna bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 14 Juli 2014

Penulis

DAFTAR ISI

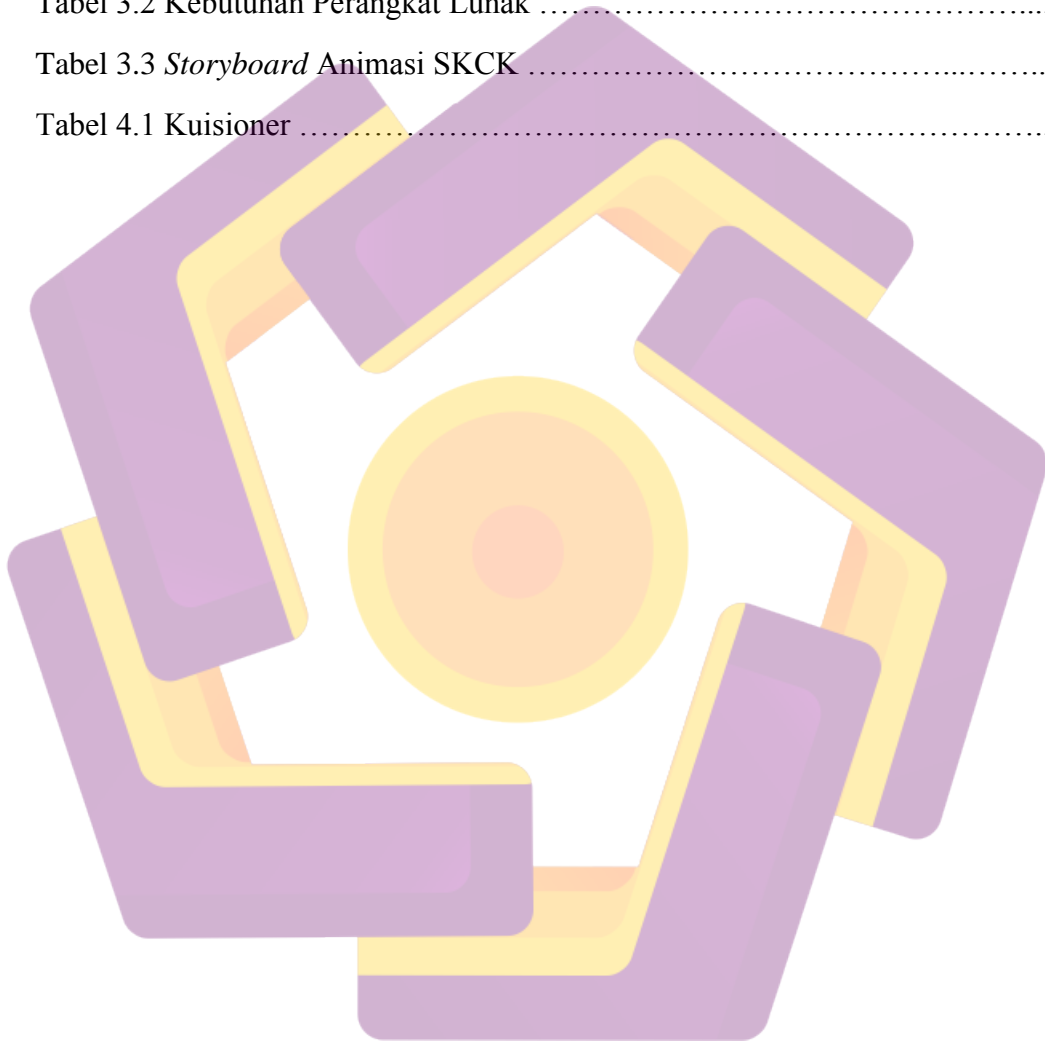
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Definisi Animasi	8
2.1.1 Animasi Flash	9
2.1.2 Animasi Frame by Frame dan Animasi Tweening	10
2.2 Macam-Macam Animasi	10
2.3 Prinsip Dasar Animasi	12
2.4 Teknik Dasar Animasi	18

2.5	Perkembangan Animasi Di Indonesia.....	21
2.6	Proses Produksi.....	23
2.6.1	Pra Produksi	23
2.6.2	Produksi	23
2.6.3	Pasca Produksi	24
2.7	Storyboard.....	24
2.8	Diagram Scene	25
2.9	Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan	27
2.9.1	Adobe Flash CS3	27
2.9.2	Adobe Photoshop CS3	28
2.9.3	Adobe Soundbooth CS3.....	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		31
3.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	31
3.1.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	31
3.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	32
3.1.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware).....	33
3.1.4	Analisis Kebutuhan Dasar Peralatan Pembuatan Animasi	35
3.1.5	Biaya Produksi	36
3.2	Pra Produksi	36
3.2.1	Perancangan Animasi.....	36
3.2.2	Ide Cerita.....	36
3.2.3	Tema	37
3.2.4	Logline	37
3.2.5	Sinopsis	38
3.2.6	Pembuatan Diagram Scene	39
3.2.7	Perancangan Bentuk Karakter.....	40
3.2.7.1	Karakter Pak Agus	40
3.2.7.2	Karakter Petugas SKCK	41

3.2.7.3	Karakter Petugas Sidik Jari	41
3.2.8	Naskah (Script/Screenplay)	42
3.2.9	Storyboard.....	56
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		66
4.1	Produksi	66
4.1.1	Pembuatan Key Animation	66
4.1.2	In between Animation.....	66
4.1.3	Pembuatan Background	67
4.1.4	Coloring	71
4.2	Pasca Produksi	73
4.2.1	Dubbing.....	73
4.2.2	Merekam Suara	74
4.2.3	Mengurangi Noise.....	75
4.2.4	Compositing	76
4.2.5	Rendering	77
4.2.6	Publishing	78
4.2.7	Pengujian Sistem.....	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		81
5.1.	Kesimpulan	81
5.2	Saran	82
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras	31
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	32
Tabel 3.3 <i>Storyboard</i> Animasi SKCK	56
Tabel 4.1 Kuisisioner	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Storyboard	25
Gambar 2.2 Contoh Diagram Scene.....	27
Gambar 2.3 Tampilan awal Adobe Flash CS3.....	28
Gambar 2.4 Halaman utama Adobe Photoshop CS3	29
Gambar 2.5 Tampilan Adobe Soundbooth CS3.....	30
Gambar 3.1 Diagram Scene	40
Gambar 3.2 Karakter Pak Agus	40
Gambar 3.3 Karakter Petugas SKCK.....	41
Gambar 3.4 Karakter Petugas Sidik Jari	42
Gambar 4.1 Key Animation	66
Gambar 4.2 In between Animation	67
Gambar 4.3 Background Ruang Televisi	68
Gambar 4.4 Background Jalan Raya.....	69
Gambar 4.5 Background Polres	70
Gambar 4.6 Background Polres Bagian SKCK	70
Gambar 4.7 Background Ruang SKCK.....	71
Gambar 4.8 Window Color	72
Gambar 4.9 Sebelum Pewarnaan	72
Gambar 4.10 Hasil Pewarnaan	73
Gambar 4.11 Record	74
Gambar 4.12 Clean Up Audio.....	75
Gambar 4.13 Noise.....	76
Gambar 4.14 Export Movie.....	77
Gambar 4.15 Rendering	78

INTISARI

SKCK adalah kependekan dari Surat Keterangan Catatan Kepolisian, yaitu surat keterangan dari kepolisian yang menerangkan bahwa seseorang pernah atau tidak pernah berurusan dengan tindak pidana yang tercatat pada instansi kepolisian. SKCK biasanya digunakan untuk melengkapi persyaratan melamar pekerjaan, kenapa dibutuhkan karena biasanya perusahaan ingin mengetahui sejarah tingkah laku calon karyawannya.

Animasi ini menggunakan film animasi 2 dimensi untuk menyampaikan informasi mengenai persyaratan membuat surat keterangan catatan kepolisian yang berada di Polres Sleman Yogyakarta. Dengan menggunakan animasi 2 dimensi ini, penyajian informasi menjadi lebih menarik sekaligus sebagai hiburan untuk semua kalangan masyarakat agar informasi yang disampaikan mudah diingat.

Hasil dari penelitian ini adalah animasi 2 dimensi yang berjudul Surat Keterangan Catatan Kepolisian. Animasi ini menampilkan prosedur bagaimana cara membuat SKCK.

Kata kunci : 2 dimensi, Polres Sleman, SKCK, animasi

ABSTRACT

SKCK is short for Certificate of Police Notes, namely a letter from the police stating that a person ever or never deal with criminal offenses recorded in police agencies. SKCK typically used to supplement the requirements of applying for a job, why is needed because typically companies want to know the history of the behavior of prospective employees.

This animation uses two-dimensional animated film to convey information about the requirement to make a statement to police records which are in Sleman Yogyakarta Police. By using 2-dimensional animation, the presentation of information becomes more interesting as well as entertainment for all the community to convey information that is easy to remember.

The results of this study are 2-dimensional animation titled Police Notes Certificate. Animation showing how to make SKCK procedure.

Keywords : *two-dimensional, Police at Sleman, SKCK, animation*