

**PERANCANGAN FILM ANIMASI “SEJARAH DAWET AYU
BANJARNEGARA” MENGGUNAKAN MACROMEDIA
FLASH MX SEBAGAI MEDIA INFORMASI
MASYARAKAT BANJARNEGARA**

SKRIPSI



disusun oleh

Danar Ajie Satya Pradana

09.12.4272

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

2014

**PERANCANGAN FILM ANIMASI “SEJARAH DAWET AYU
BANJARNEGARA” MENGGUNAKAN MACROMEDIA
FLASH MX SEBAGAI MEDIA INFORMASI
MASYARAKAT BANJARNEGARA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Danar Ajie Satya Pradana

09.12.4272

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM ANIMASI “SEJARAH DAWET AYU
BANJARNEGARA” MENGGUNAKAN MACROMEDIA
FLASH MX SEBAGAI MEDIA INFORMASI
MASYARAKAT BANJARNEGARA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Danar Ajie Satya Pradana

09.12.4272

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Januari 2013

Dosen Pembimbing,



Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN FILM ANIMASI "SEJARAH DAWET AYU
BANJARNEGARA" MENGGUNAKAN MACROMEDIA
FLASH MX SEBAGAI MEDIA INFORMASI
MASYARAKAT BANJARNEGARA**

yang disusun oleh

Danar Ajie Satya Pradana

09.12.4272

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 9 Desember 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Kusnawi, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302112

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105

Robert Marco, ST, M.T.
NIK. 190302228

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 Desember 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

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, 9 Desember 2014



Danar Ajie Satya Pradana
NIM. 09.12.4272

MOTTO

- Lebih baik terlambat daripada tidak wisuda sama sekali.
- Wisuda setelah 11 semester adalah kesuksesan yang tertunda.
- Saya datang, saya bimbingan, saya ujian, saya revisi dan saya menang.
- Hati – hati secara berlebihan sama buruknya dengan tidak berhati – hati.
- “Hiduplah seperti pohon kayu yang lebat buahnya; hidup di tepi jalan dan dilempari orang dengan batu, tetapi dibalas dengan buah.” (Abu Bakar Sibli)
- “Rahmat sering datang kepada kita dalam bentuk kesakitan, kehilangan dan kekecewaan; tetapi kalau kita sabar, kita segera akan melihat bentuk aslinya.” (Joseph Addison)
- “Bagian terbaik dari hidup seseorang adalah perbuatan – perbuatan baiknya dan kasihnya yang tidak diketahui orang lain.” (William Wordsworth)
- “Kita berdoa kalau kesusahan dan membutuhkan sesuatu, mestinya kita juga berdoa dalam kegembiraan besar dan saat rezeki melimpah.” (Kahlil Gibran)
- “Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil; kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik.” (Evelyn Underhill)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dan Puji Syukur kepada Allah SWT karena atas ridho – NYA skripsi ini telah selesai. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Ayahanda Alin Sardjito dan Ibunda Sri Hartati, AMK. tercinta yang telah memberikan daya upaya berupa doa, dukungan, nasehat dan materi dengan ikhlas selama ini. Selalu membimbing di saat penulis membutuhkan motivasi lebih dalam menyelesaikan skripsi serta mencapai gelar sarjana. Adikku yang cantik dan dewasa, Syifa Audria Syahbana yang selalu memberikan semangat dan doa. Maaf ya, kakak kuliahnya kelamaan (hehe).
2. Teman – teman satu kampung, Febri, Oji, Bangun, Gilang, Afa, Fila, Aan, Lutfi, Jaka, Dani, Kana, yang meluangkan waktunya untuk sekedar berkumpul di warung saat Saya mudik. Kalian luar biasa !
3. Sahabat satu kelas dari awal semester, Miko yang sudah bersedia untuk meminjamkan komputer dan kamar kosnya dalam menyelesaikan Skripsi Saya. Terima kasih banyak, kawan.
4. Teman – teman kos Mancasan 174D, Miko, Babe, Febri, Gunawan, Wahyu, Dipa, Veri. Teman – teman kontrakan Maguwoharjo, Eko, Ilham, Takim, Andre. Teman – teman kontrakan Bujang Jorok Leles Concat, Iqbal, Okli, Agung, Yuli, Dimas, Aprian. Terima kasih atas bantuan moril dari kalian.
5. Teman – teman seperjuangan kelas S1 SI J 09 STMIK AMIKOM Yogyakarta, yang belum dan yang sudah wisuda, tetap semangat dan sukses.
6. Pihak – pihak yang belum bisa Saya sebutkan satu persatu, terima kasih.

KATA PENGANTAR

Puja dan puji syukur kepada Allah SWT atas segala berkah dan rahmat – NYA sehingga penulis mampu menyelesaikan penulisan skripsi ini tepat pada waktunya. Skripsi yang berjudul “PERANCANGAN FILM ANIMASI ‘SEJARAH DAWET AYU BANJARNEGARA’ MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH MX SEBAGAI MEDIA INFORMASI MASYARAKAT BANJARNEGARA”, merupakan sebuah karya ilmiah yang disusun oleh penulis sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata Satu (S1) di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, baik dalam hal penulisan maupun isi. Dengan kerendahan hati, penulis memohon maaf dan mengharapkan adanya kritik serta saran yang membangun dari pembaca dan semua pihak yang terkait dalam usaha penyempurnaan skripsi ini.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Drs. Bambang Sudaryatno, M.M., selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng., selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu dan membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat – NYA kepada beliau.

4. Seluruh Dosen Penguji pendadaran yang memberikan saran dan kritik untuk menyempurnakan skripsi ini.
 5. Jajaran para Dosen di STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah mendidik dan memberi bekal ilmu yang menjadi modal dasar bagi penulis dalam penulisan skripsi ini.
 6. Kedua orang tua penulis, Bpk. Alin Sardjito dan Ibu Sri Hartati. Doa dan restu mereka selalu menjadi dukungan bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa meridhoi di setiap waktu mereka.
- Akhir kata, penulis mengharapkan semoga tulisan ini bermanfaat bagi siapa saja. Penulis juga mengharapkan kritikan serta saran yang membangun dari semua pihak demi kebaikan skripsi ini.



Yogyakarta, 9 Desember 2014

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Metode Penelitian.....	6
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.6.2 Metode Analisis.....	7
1.6.3 Metode Perancangan.....	7
1.6.4 Metode Pengembangan Aplikasi.....	8
1.6.5 Metode Eksperimen.....	8
1.7 Sistematika Penulisan.....	9
1.8 Rencana dan Jadwal Kegiatan Penelitian.....	11
II. LANDASAN TEORI.....	12
2.1 Tinjauan Pustaka.....	12

2.2	Pengertian Multimedia.....	14
2.2.1	Sejarah Multimedia.....	15
2.2.2	Struktur Multimedia.....	16
2.2.2.1	Struktur Linier.....	16
2.2.2.2	Struktur Hirarki.....	17
2.2.2.3	Struktur Piramida.....	18
2.2.2.4	Struktur Campuran.....	18
2.2.3	Sistem Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	19
2.3	Sistem Informasi Berbasis Multimedia.....	22
2.3.1	Sistem Interaktif.....	22
2.3.2	Sistem <i>Looping</i> /Interaksi.....	23
2.4	Perangkat Lunak yang Digunakan.....	24
2.4.1	<i>Macromedia Flash Professional 8</i>	24
2.4.2	<i>Adobe Photoshop CS3</i>	25
2.4.3	<i>Adobe Premiere Pro CS3</i>	26
2.4.4	<i>Adobe Soundbooth CS3</i>	27
2.4.5	<i>Corel Draw X6</i>	28
III.	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	29
3.1	Tinjauan Umum.....	29
3.2	Analisis SWOT.....	29
3.3	Strategi atau Solusi yang Dapat Dilakukan.....	31
3.4	Solusi yang Dipilih.....	31
3.5	Analisis Kebutuhan Sistem.....	32
3.5.1	Kebutuhan Perangkat Keras(<i>Hardware</i>).....	32
3.5.2	Kebutuhan Perangkat Lunak(<i>Software</i>).....	33
3.5.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia(<i>Brainware</i>).....	34
3.6	Perancangan Animasi(Pra Produksi).....	35
3.6.1	Ide Cerita.....	35
3.6.2	Tema Cerita.....	36
3.6.3	<i>Logline</i>	36

3.6.4	Sinopsis.....	37
3.6.5	<i>Diagram Scene</i> (adegan).....	42
3.6.6	Naskah/Skenario.....	44
3.6.7	Perancangan Karakter/Penokohan.....	49
3.6.8	<i>Storyboard</i>	51
IV.	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	57
4.1	Proses Produksi.....	57
4.1.1	Skema Pembuatan Film Animasi.....	57
4.1.2	<i>Drawing</i>	58
4.1.3	Menggambar Karakter.....	59
4.1.4	Pembuatan <i>Background</i>	61
4.1.5	<i>Coloring</i>	62
4.2	Penganimasian.....	63
4.2.1	Membuat Gambar Kunci(<i>Key Animation</i>).....	63
4.2.2	<i>Inbetween Animation</i>	64
4.2.3	<i>Limited Animation</i>	64
4.2.4	<i>Unlimited Animation</i>	65
4.2.5	<i>Animating Menggunakan Macromedia Flash</i>	65
4.2.6	Membuat Animasi <i>Motion Tween</i>	68
4.2.7	Membuat Animasi <i>Frame by Frame</i>	71
4.3	Pasca - Produksi.....	74
4.3.1	<i>Dubbing</i>	74
4.3.2	Menghilangkan <i>Noise</i>	75
4.4	Proses <i>Editing Video</i> dengan <i>Adobe Premiere Pro CS3</i>	76
4.4.1	<i>Testing</i>	79
4.4.2	Proses <i>Rendering Video</i> Animasi.....	80
4.5	Konversi ke <i>VCD/DVD</i>	83
4.6	<i>Cover Design</i> dan <i>Packaging</i>	84
4.7	Kuesioner Penilaian Kualitas Film Animasi.....	84
V.	PENUTUP.....	87

5.1	Kesimpulan.....	87
5.2	Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA.....		xviii



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Rencana dan Jadwal Kegiatan Penelitian.....	11
Tabel 3.1	Analisis SWOT.....	30
Tabel 3.2	Spesifikasi dan Rincian Biaya <i>Hardware</i>	32
Tabel 3.3	Rincian Biaya <i>Software</i>	33
Tabel 3.4	Rincian Biaya Produksi.....	34
Tabel 3.5	Karakter / Tokoh.....	50
Tabel 3.6	<i>Storyboard</i> Film Animasi “Sejarah Dawet Ayu Banjarnegara”...	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Linier Multimedia.....	17
Gambar 2.2	Struktur Hirarki Multimedia.....	17
Gambar 2.3	Struktur Piramida Multimedia.....	18
Gambar 2.4	Struktur Campuran Multimedia.....	19
Gambar 2.5	Sistem Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	21
Gambar 2.6	<i>Macromedia Flash MX</i>	24
Gambar 2.7	<i>Adobe Photoshop CS3</i>	25
Gambar 2.8	<i>Adobe Premiere Pro CS3</i>	26
Gambar 2.9	<i>Adobe Soundbooth CS3</i>	27
Gambar 2.10	<i>Corel Draw X6</i>	28
Gambar 3.1	Diagram Alur Perancangan Animasi.....	35
Gambar 3.1	<i>Diagram Scene</i>	42
Gambar 4.1	Skema Pembuatan Film Animasi.....	57
Gambar 4.2	<i>Drawing File Gambar Manual</i>	58
Gambar 4.3	<i>File Gambar yang Telah Dijiplak(Tracing)</i>	59
Gambar 4.4	Karakter.....	59
Gambar 4.5	<i>Background</i>	61
Gambar 4.6	<i>Coloring</i>	63

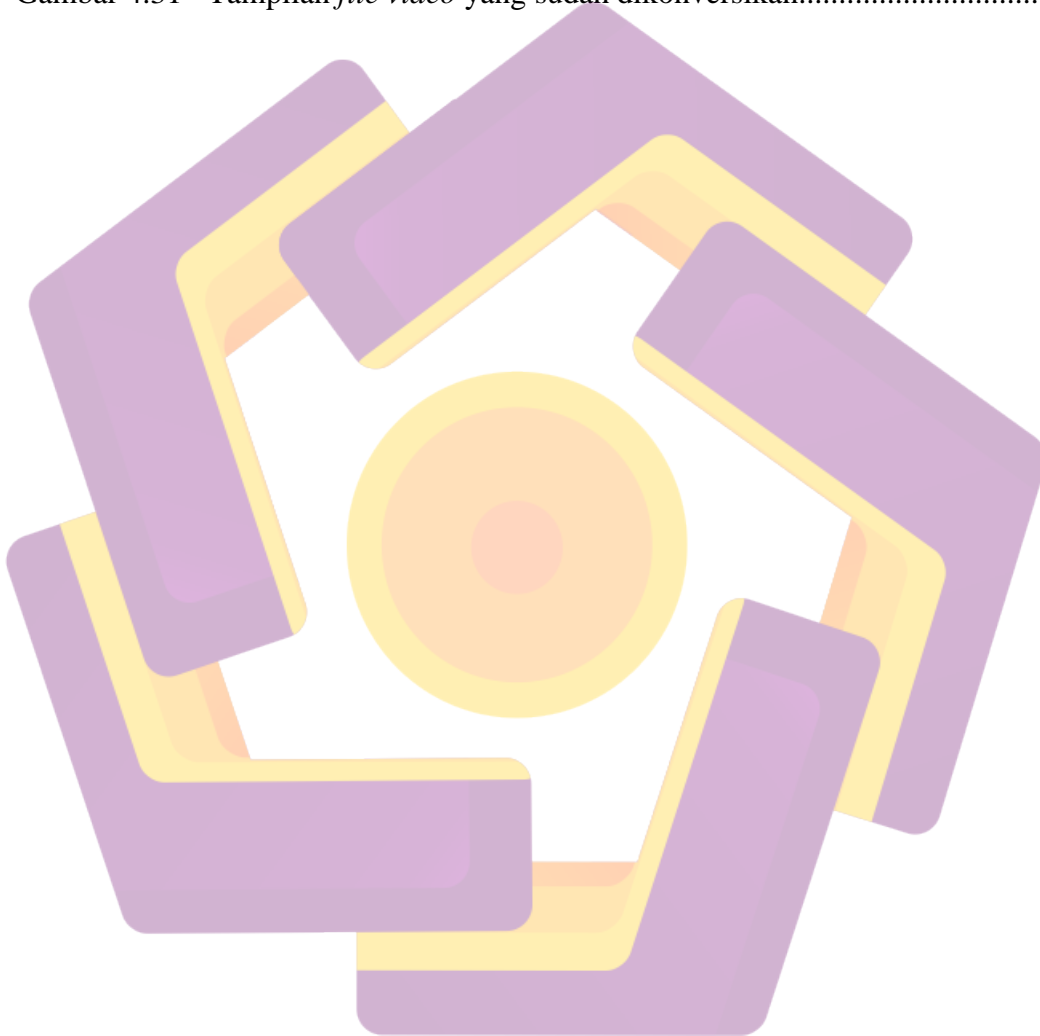
Gambar 4.7	Contoh <i>Key Animation</i>	64
Gambar 4.8	<i>Limited Animation</i>	64
Gambar 4.9	Membuka Halaman Baru Pada <i>Macromedia Flash</i>	66
Gambar 4.10	<i>Background</i> dan <i>Foreground</i>	67
Gambar 4.11	<i>Export Movie</i>	68
Gambar 4.12	Membuka <i>Flash Document</i> Baru.....	69
Gambar 4.13	<i>Import File to Library</i>	70
Gambar 4.14	Cara Membuat Animasi dengan Teknik <i>Motion Tween</i>	70
Gambar 4.15	Hasil Animasi Gambar.....	71
Gambar 4.16	<i>Frame by Frame</i>	72
Gambar 4.17	Pengubahan Skala Gambar.....	73
Gambar 4.18	<i>Timeline Frame by Frame</i>	73
Gambar 4.19	Proses Perekaman Suara.....	74
Gambar 4.20	<i>Noise Reduction</i>	75
Gambar 4.21	Tahap Membuka <i>New Project</i>	76
Gambar 4.22	Mengimport <i>file video</i>	77
Gambar 4.23	Menggabungkan <i>File Audio</i> dan <i>Video</i>	78
Gambar 4.24	<i>Effects Preset Panel</i> pada <i>Adobe Premiere Pro</i>	78
Gambar 4.25	Penyimpanan <i>file video</i> pada <i>timeline</i>	79
Gambar 4.26	Pengujian <i>file video</i> film animasi.....	79
Gambar 4.27	Memindahkan <i>file video</i> ke <i>timeline</i>	81

Gambar 4.28 Tampilan *Export Movie Settings*..... 82

Gambar 4.29 Tampilan proses *rendering video*..... 82

Gambar 4.30 Tampilan *file video* yang sudah *dirender*..... 83

Gambar 4.31 Tampilan *file video* yang sudah *dikonversikan*.....84



INTISARI

Di zaman kemajuan teknologi seperti sekarang ini, perkembangan informasi akan suatu hal semakin mudah untuk diperoleh oleh masyarakat, namun kemudahan tersebut tidak berdampak positif pada penyebaran informasi dari kekayaan hayati yang telah ada sejak lama. Seringkali, kekayaan hayati yang telah dimiliki oleh suatu masyarakat semenjak masyarakat tersebut mulai berkembang, dalam hal ini adalah penyebaran informasi tentang sejarah Dawet Ayu Banjarnegara, sedikit demi sedikit terlupakan sejarahnya seiring dengan perkembangan zaman terutama di bidang teknologi dan informasi yang mampu memfasilitasi semua aspek kehidupan dengan kemudahan penyampaian dan penyebaran informasi serta perkembangan teknologi modern yang semakin maju. Hal itu berbanding terbalik dengan semakin menurunnya pemahaman akan sejarah dari suatu masyarakat oleh masyarakat itu sendiri.

Dengan adanya masalah ini, penulis akan merancang film animasi cerita rakyat yang berjudul “Sejarah Dawet Ayu Banjarnegara”. Dalam penelitian ini, penulis merancang animasi dengan menggabungkan hasil penggambaran karakter dan gambar latar belakang berbasis vektor serta teknik pewarnaan dua dimensi, yang dianimasikan dengan menggunakan teknik animasi “*frame to frame*” dan “*motion tween*”, dilengkapi dengan suara latar berupa musik pengiring dan dialog karakter yang diisi oleh pengisi suara.

Hasil akhir dari penelitian ini berupa film animasi dua dimensi berdurasi pendek yang akan menceritakan garis besar sejarah Dawet Ayu Banjarnegara yang menarik serta mudah untuk dipahami maksud dari film animasi tersebut oleh masyarakat.

Kata kunci : Media Informasi, Multimedia, Film Animasi, Cerita Rakyat, Dawet Ayu Banjarnegara.

ABSTRACT

In an age of today's technological advances , the development of information will be a matter to be obtained more easily by the community , but the ease of no positive impact on the dissemination of information from biological wealth that has been around a long time . Often , biological wealth that has been owned by the community since the community began to grow , in this case is the dissemination of information about the history of Dawet Ayu Banjarnegara , little by little forgotten history along with the times , especially in the field of technology and information to facilitate all aspects of life with ease of delivery and dissemination of information and the development of modern technology that is more advanced . It is inversely proportional to the decline in the understanding of the history of a community by the community itself .

Given these problems , the authors will design animated film folklore entitled " History Dawet Banjarnegara Ayu " . In this study , the authors designed the animation by combining the results of the depiction of the characters and the background image as well as the vector -based staining technique of two - dimensional , animated using animation techniques " frame to frame " and " motion tween " , equipped with a sound musical background and dialogue characters are filled by the voice .

The end result of this research is a two- dimensional animated film short duration that will tell the history outline Dawet Ayu Banjarnegara interesting and easy to understand the intent of the animated film by the community .

Keywords : *Media Information , Multimedia , Animation Film , Folklore , Dawet Ayu Banjarnegara .*