

**RANCANG BANGUN ANIMASI KARTUN 2 DIMENSI MACAM-MACAM
SHALAT SUNNAH SEBAGAI MEDIA MENINGKATKAN PERILAKU
KOGNITIF ANAK DENGAN MENGGUNAKAN
MACROMEDIA FLASH 8**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh :

- | | |
|-----------------------------|------------|
| 1. Ugi Sugiana | 07.02.6642 |
| 2. Galuh Chandra Pralampita | 07.02.6651 |
| 3. Feri Widiarso Jayanto | 07.02.6696 |
| 4. Sutri Prasetio | 07.02.6710 |

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
A M I K O M
YOGYAKARTA
2010**

**RANCANG BANGUN ANIMASI KARTUN 2 DIMENSI MACAM-MACAM
SHALAT SUNNAH SEBAGAI MEDIA MENINGKATKAN PERILAKU
KOGNITIF ANAK DENGAN MENGGUNAKAN
MACROMEDIA FLASH 8**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika



Disusun oleh :

- | | |
|-----------------------------|------------|
| 1. Ugi Sugiana | 07.02.6642 |
| 2. Galuh Chandra Pralampita | 07.02.6651 |
| 3. Feri Widiarso Jayanto | 07.02.6696 |
| 4. Sutri Prasetyo | 07.02.6710 |

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
A M I K O M
YOGYAKARTA
2010**

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

RANCANG BANGUN ANIMASI KARTUN 2 DIMENSI MACAM-MACAM SHALAT SUNNAH SEBAGAI MEDIA MENINGKATKAN PERILAKU KOGNITIF ANAK DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Feri Widiarso Jayanto 07.02.6696

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 Mei 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Drs. Bambang Sudaryatno, MM
NIK. 190302029

Ema Utami, S.Si, M.Kom
NIK. 190302037

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
tanggal 11 Juni 2010



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

RANCANG BANGUN ANIMASI KARTUN 2 DIMENSI MACAM-MACAM SHALAT SUNNAH SEBAGAI MEDIA MENINGKATKAN PERILAKU KOGNITIF ANAK DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Sutri Prasetio 07.02.6710

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 2 Juni 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Drs. Bambang Sudaryatno, MM
NIK. 190302029

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

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
pada tanggal 11 Juni 2010

KETUA SEMKAMKOM YOGYAKARTA

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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

RANCANG BANGUN ANIMASI KARTUN 2 DIMENSI MACAM-MACAM SHALAT SUNNAH SEBAGAI MEDIA MENINGKATKAN PERILAKU KOGNITIF ANAK DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Galuh Chandra Pralampita 07.02.6651

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 4 Juni 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Drs. Bambang Sudaryatno, MM
NIK. 190302029



Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
tanggal 11 Juni 2010

KETUA SEMKAMKOM YOGYAKARTA



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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

RANCANG BANGUN ANIMASI KARTUN 2 DIMENSI MACAM-MACAM SHALAT SUNNAH SEBAGAI MEDIA MENINGKATKAN PERILAKUKOGNITIF ANAK DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

1. Ugi Sugiana 07.02.6643
2. Galuh Chandra Pralampita 07.02.6651
3. Feri Widiarso Jayanto 07.02.6696
4. Sutri Prasetio 07.02.6710

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 3 Mei 2010

Dosen Pembimbing,



HANIF AL FATTA, M.Kom
NIK. 190302096

INTISARI

Seiring dengan laju perkembangan teknologi yang semakin pesat, maka semakin meningkat pula kemudahan dan fasilitas-fasilitas yang mendukung manusia dalam segala aktifitas termasuk pekerjaan dan pemenuhan tugas-tugasnya. Aplikasi multimedia merupakan alternatif yang semakin dikembangkan oleh pengembangan software dalam dunia komputer. Multimedia merupakan gabungan antara animasi, gambar, teks dan suara. Multimedia memerlukan authoring tool dan software pendukung. Authoring tool adalah software utama yang digunakan dalam pengembangan berbagai aplikasi multimedia, termasuk didalamnya pembuatan film kartun itu sendiri. Sedangkan software pendukung digunakan untuk melengkapi dari aplikasi multimedia tersebut sebagai tambahan agar aplikasi multimedia menjadi lebih menarik. Penggunaan aplikasi multimedia seperti dalam pembuatan kartun animasi 2 dimensi memerlukan penggunaan gambar yang akan dijadikan sebagai animasi bersama teks dan lagu.

Pada penulisan ilmiah ini, aplikasi multimedia yang dibuat adalah berupa “Macam-Macam Shalat Sunnah”. Di mana Kartun 2 Dimensi ini dibuat dengan menggunakan authoring tool Macromedia Flash 8 yang bermanfaat untuk meningkatkan perilaku kognitif anak. Perilaku kognitif adalah perilaku dimana individu membangun atau membentuk keyakinan dan sikapnya tentang dunia sekitarnya dan cara-cara ia memproses dan memberikan reaksi terhadap informasi yang masuk atau diterimanya.

Dengan kartun 2 dimensi ini dimaksudkan agar anak-anak bisa mengetahui bahwa shalat sunnah itu banyak macam dan tujuannya. Dan diharapkan perilaku kognitif dapat tertanam didalam diri anak-anak. Maka dari itu penyusun mengemas dalam bentuk animasi kartun 2 dimensi yang disuguhkan dengan informasi yang semenarik mungkin agar mudah untuk dimengerti dan dipahami.

ABSTRACTION

Along with the speed of technological development increasing rapidly, it also increases the ease and facilities that support the human in all activities including work and the fulfillment of his duties. Multimedia applications are increasingly developed by alternative software development in the computer world. Multimedia is a combination of animation, images, text and sound. Multimedia authoring tools and software needed support. Authoring tools are software used in the development of various multimedia applications, including cartoon film making it self. While supporting software used to complement the multimedia applications in addition to multimedia applications become more attractive. The use of multimedia applications such as in the manufacture of two-dimensional cartoon animation requires the use of images to be used as an animation with text and song.

In this scientific writing, multimedia applications are made is in the form of "Various Kinds of Sunnah Prayers". Where are Cartoons two dimensions has been designed using Macromedia Flash 8 authoring tool useful for improving cognitive behavior of children. Cognitive behavior is behavior in which individuals build or shape the beliefs and attitudes about the world around him and he means to process and react to incoming information or the receipt of.

With two-dimensional cartoon is intended that children can know that the sunnah prayers, many kinds and purposes. And is expected to be embedded in the cognitive behavior self-children. Thus the compiler to package in the form of two-dimensional animated cartoons that were served with the information as interesting as possible so easy to understand and be understood.

PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak mendapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Jakarta, Juni 2010

Nama Lengkap

Egi Sugiana

Galuh Chandra Pralampita

San Widiarso Jayanto

San Prasetio

NIM

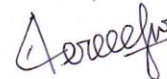
07.02.6643

07.02.6651

07.02.6696

07.02.6710

Tanda tangan



HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini kami persembahkan untuk :

- + Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat, nikmat, hidayah, dan karunianya.**
- + Kedua orang tuaku yang telah memberikan dukungan secara materil maupun moril, dan terima kasih atas doanya.**
- + Buat saudara – saudara ku yang selalu memberikan dukungan dan semangat**
- + Terima kasih juga buat Bapak / Ibu Dosen atas ilmu yang telah diberikan semoga bermanfaat buat kami dan orang lain.**
- + Buat temen – temen terbaik ku yang tidak bisa ku sebutkan satu persatu terima kasih buat doa dan dukungannya.**
- + Buat teman – teman kost ku yang selalu memberikan motivasi dan spirit.**
- + Juga buat teman – teman yang lain yang selalu doain, thank's..**

MOTTO

Harta akan habis jika digunaka tanpa ilmu, sebaliknya ilmu akan berkembang jika digunakan

Setiap yang kita lakukan biarlah jujur karena kejujuran itu penting dalam kehidupan. Tanpa kejujuran hidup senantiasa menjadi mainan orang

Bermimpilah tentang apa yang ingin kamu impikan, pergilah ketempat-tempat yang kamu inginkan, jadilah seperti apa yang kamu inginkan. Karena kamu hanya memiliki satu kehidupan dan satu kesempatan untuk melakukan yang ingin kamu lakukan

Ketika satu pintu kebahagiaan tertutup, pintu yang lain dibukakan. Tetapi sering kali kita terpaksa terlalu lama pada pintu yang telah tertutup sehingga tidak melihat pintu lain yang dibukakan bagi kita

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr. wb.

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan berkah dan karunia – Nya sehingga kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Tugas Akhir ini kami susun dalam rangka memenuhi kewajiban untuk menyelesaikan Pendidikan Program Diploma 3 Manajemen Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam Laporan Tugas Akhir ini Penulis mengangkat judul : “ RANCANG BANGUN ANIMASI KARTUN 2 DIMENSI MACAM-MACAM SHALAT SUNNAH SEBAGAI MEDIA MENINGKATKAN PERILAKU KOGNITIF ANAK DENGAN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8 ”. Penulis berharap karya yang telah dibuat dapat berguna dan bisa digunakan di masyarakat.

Pada kesempatan yang baik ini penulis menyadari atas adanya kekurangan dan kesalahan dalam penulisan laporan ini sehingga tanya bantuan dan bimbingan dari pihak – pihak lain tidak mungkin Tugas Akhir ni dapat terwujud. Maka dari itu dengan segala kerendahan hati menyampaikan ucapan tarima kasih tak terhingga kepada :

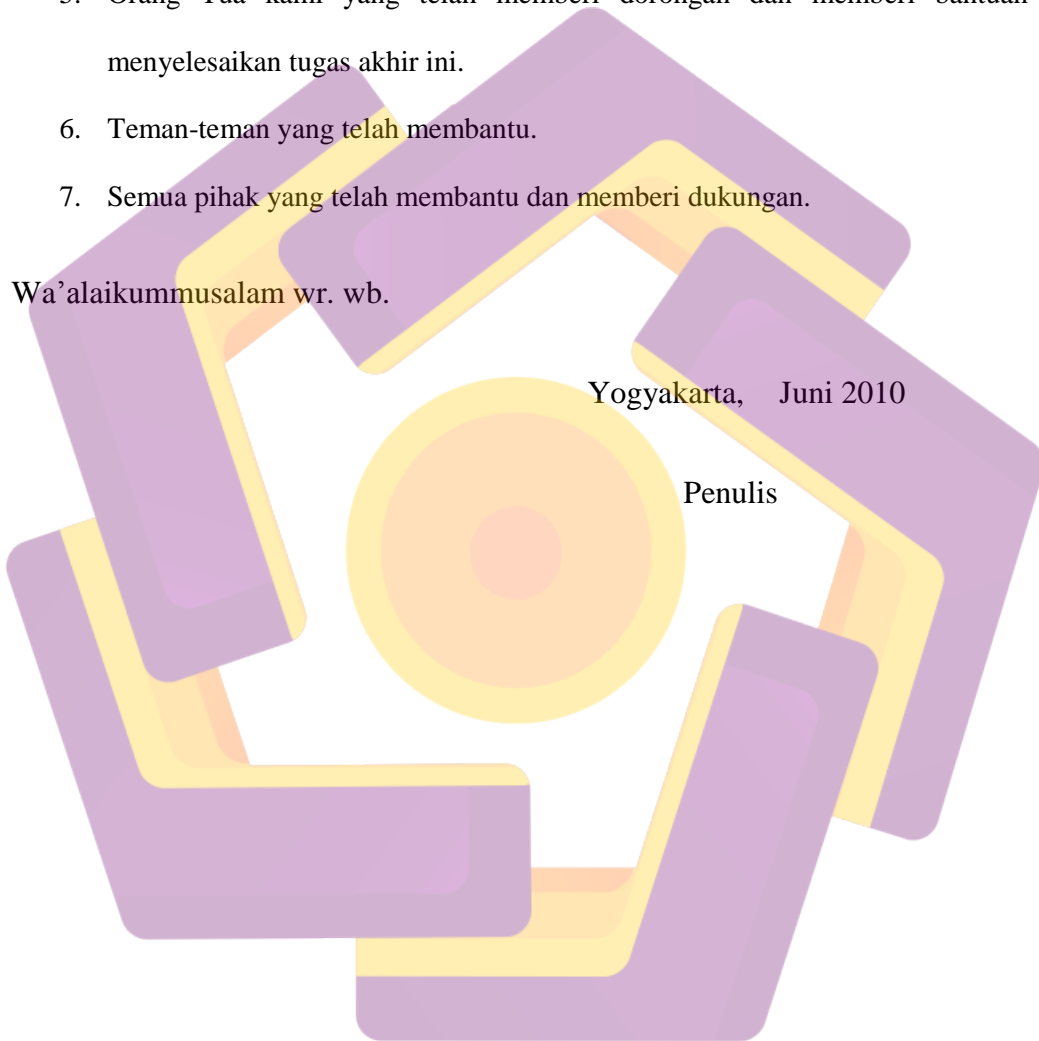
1. Prof. Dr. M. Suyanto, Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Krisnawati, SSi, MT, Ketua Jurusan Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

3. Hanif Al Fatta, M.Kom yang sudah membimbing kami dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Segenap Dosen yang telah membimbing kami selama ini.
5. Orang Tua kami yang telah memberi dorongan dan memberi bantuan untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Teman-teman yang telah membantu.
7. Semua pihak yang telah membantu dan memberi dukungan.

Wa'alaikummusalam wr. wb.

Yogyakarta, Juni 2010

Penulis

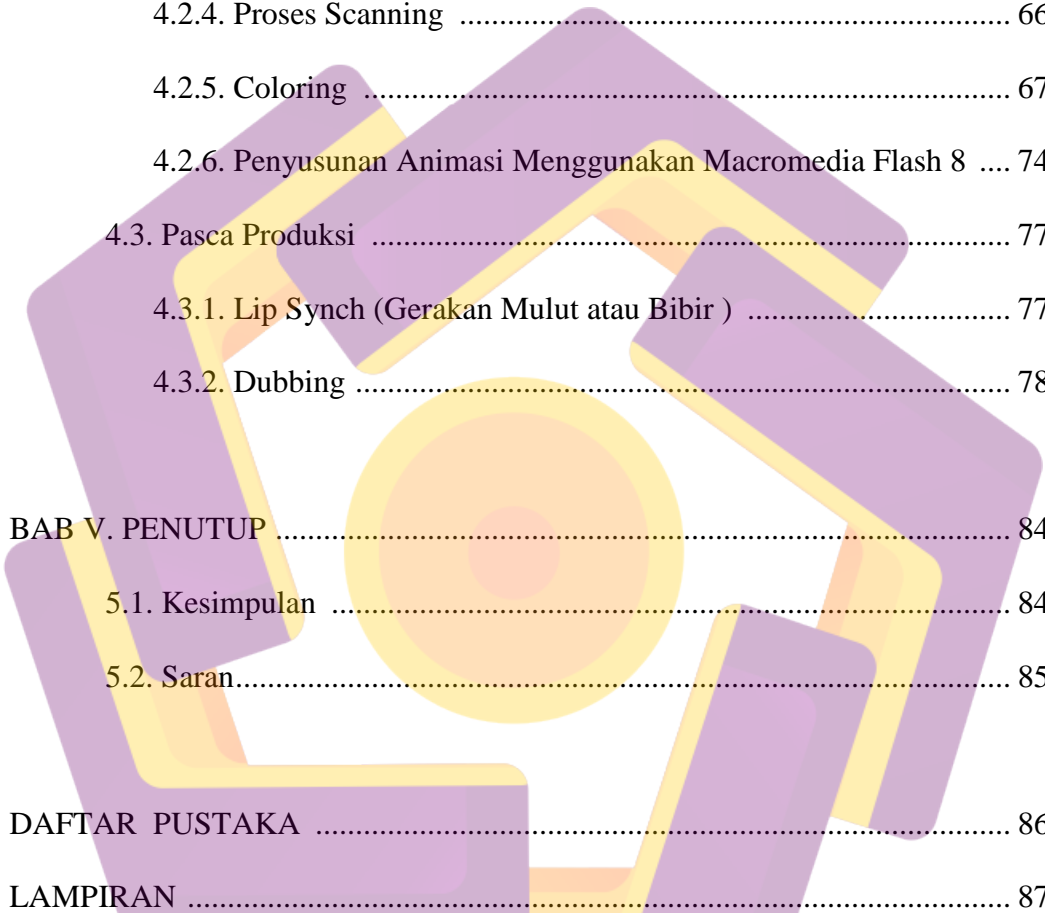


DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	v
INTISARI.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	ix
HALAMAN MOTTO	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL	xix
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Maksud Dan Tujuan.....	4
1.5. Metode Pengumpulan Data	5
1.6. Sistematika Penulisan	6

BAB II. DASAR TEORI	7
2.1. Arti Kata Animasi	7
2.1.1. Sejarah Animasi	7
2.1.2. Prinsip-Prinsip Animasi	9
2.1.3. Jenis-Jenis Animasi	11
2.2. Pengertian Multimedia	12
2.2.1. Sejarah Multimedia	13
2.2.2. Objek-Objek Multimedia	13
2.3. Kebutuhan Sumber Daya Manusia	15
2.4. Peralatan Dasar Pembuatan Film Kartun	18
2.5. Teknik Pembuatan Gambar Untuk Film Kartun	22
2.6. Tahapan Dalam Membuat Film Kartun	23
2.7. Perangkat Lunak Dalam Pembuatan Film Kartun	24
BAB III. TINJAUAN UMUM	37
3.1. Pengertian Shalat Sunnah	37
3.2. Hukum Shalat	38
3.3. Rukun Shalat	39
3.4. Macam-Macam Shalat	40
3.4.1. Shalat Sunnah Tahajud	40
3.4.2. Shalat Sunnah Dhuha	40
3.4.3. Shalat Istikharah	40
3.4.4. Shalat Sunnah Istisqa	41

3.4.5. Shalat Tarawih.....	42
3.4.6. Shalat Qobliyah dan Ba'diyah.....	42
3.4.7. Shalat Fajar	43
3.4.8. Shalat Tahiyatul Masjid.....	43
3.5. Manfaat dan Hikmah Shalat.....	44
BAB IV. PEMBAHASAN.....	45
4.1. Pra Produksi	45
4.1.1. Menentukan Ide Cerita.....	45
4.1.2. Menentukan Tema Cerita.....	45
4.1.3. Menentukan Logtime	46
4.1.4. Membuat Sinopsis.....	46
4.1.5. Merancang Diagram Scene	50
4.1.6. Pengembangan Karakter	50
4.1.7. Naskah (Story Line).....	53
4.1.8. Skenario	58
4.1.8.1. Elemen Skenario	58
4.1.8.2. Teknik Pengambilan Gambar.....	60
4.1.9. Storyboard.....	62
4.1.9.1. Pengertian Storyboard.....	62
4.1.9.2. Tujuan Pemakaian Storyboard	63
4.2. Produksi	64

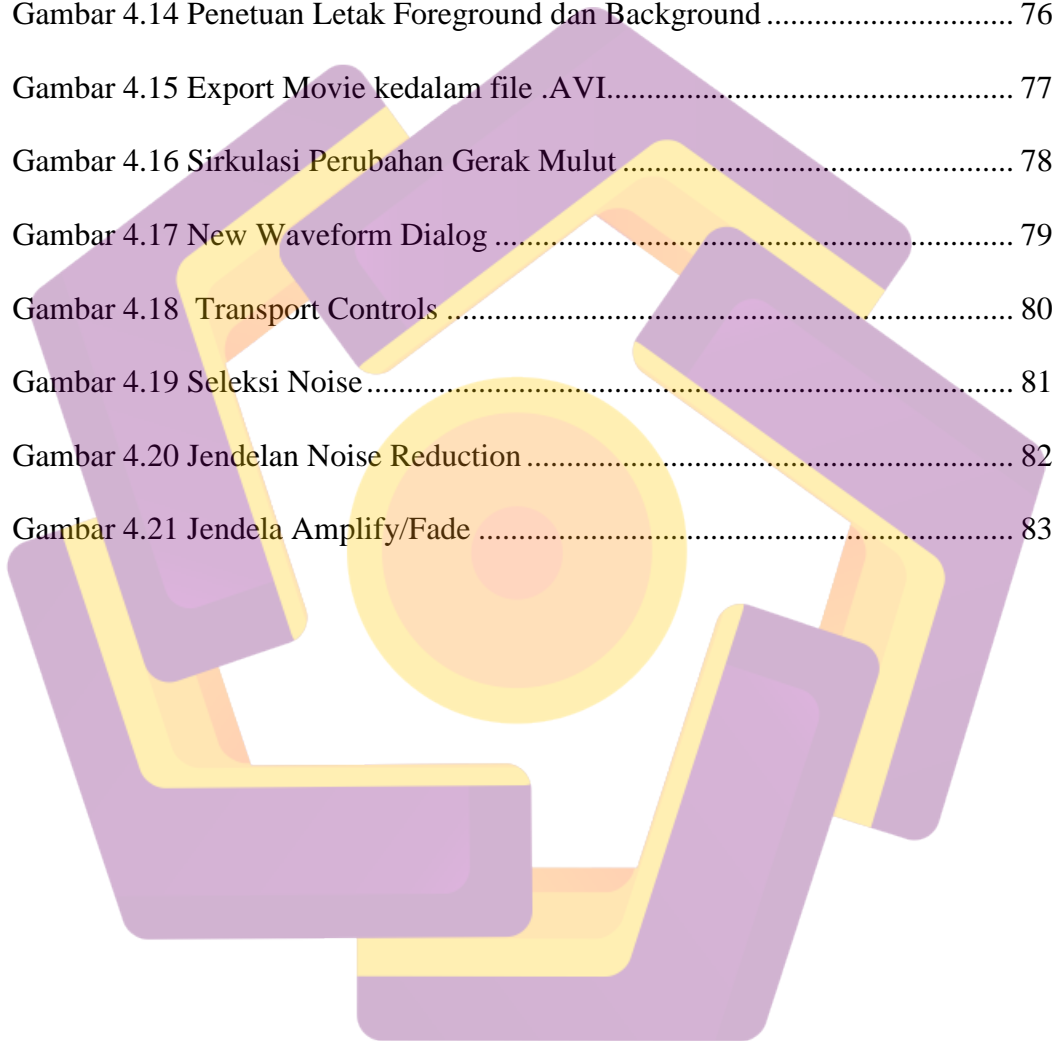


4.2.1. Key Animation	64
4.2.2. In Between Animation	65
4.2.3. Inker (Cleaning)	66
4.2.4. Proses Scanning	66
4.2.5. Coloring	67
4.2.6. Penyusunan Animasi Menggunakan Macromedia Flash 8	74
4.3. Pasca Produksi	77
4.3.1. Lip Synch (Gerakan Mulut atau Bibir)	77
4.3.2. Dubbing	78
BAB V. PENUTUP	84
5.1. Kesimpulan	84
5.2. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	86
LAMPIRAN	87

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kertas HVS untuk menggambar	19
Gambar 2.2 Contoh penjepit kertas gambar.....	19
Gambar 2.3 Contoh Meja Gambar	20
Gambar 2.4 Tahapan dalam pembuatan sebuah film	23
Gambar 2.5 Tampilan Area Kerja Macromedia Flash 8	25
Gambar 2.6 Tampilan Area Kerja Adobe Photoshop CS 2	29
Gambar 2.7 Tampilan Area Kerja Adobe Audition 1.5	31
Gambar 2.8 Tampilan Area Kerja Corel Draw X3	33
Gambar 2.9 Tampilan Area Kerja Ulead Video Studio 11	35
Gambar 4.1 Diagram Scene	50
Gambar 4.2 Karakter Azmi	52
Gambar 4.3 Karakter Fadil.....	53
Gambar 4.4 Key A1 dan A2.....	65
Gambar 4.5 In Between Limited	65
Gambar 4.6 Importing Image	68
Gambar 4.7 Tool Scalling	69
Gambar 4.8 Color.....	70
Gambar 4.9 Edit Multiple Frame	71
Gambar 4.10 Hasil Pewarnaan	73

Gambar 4.11 Timesheeting	74
Gambar 4.12 Document Properties	74
Gambar 4.13 Penyusunan Animasi	75
Gambar 4.14 Penentuan Letak Foreground dan Background	76
Gambar 4.15 Export Movie kedalam file .AVI.....	77
Gambar 4.16 Sirkulasi Perubahan Gerak Mulut	78
Gambar 4.17 New Waveform Dialog	79
Gambar 4.18 Transport Controls	80
Gambar 4.19 Seleksi Noise	81
Gambar 4.20 Jendela Noise Reduction	82
Gambar 4.21 Jendela Amplify/Fade	83



DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 4.1 Istilah Pengambilan Gambar	61
--	----

