

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI KARTUN 2D SEBAGAI MEDIA
SOSIALISASI DONOR DARAH PMI CABANG KABUPATEN SLEMAN**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Pandu Rozzy Awan Kusuma Hadi

08.02.7069

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

AMIKOM

YOGYAKARTA

2012

**PEMBUATAN VIDEO ANIMASI KARTUN 2D SEBAGAI MEDIA
SOSIALISASI DONOR DARAH PMI CABANG KABUPATEN SLEMAN**

Tugas Akhir

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



disusun oleh

Pandu Rozzy Awan Kusuma Hadi

08.02.7069

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

2012

35

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**Pembuatan Video Animasi Kartun 2D Sebagai Media Sosialisasi Donor
Darah PMI Cabang Kabupaten Sleman**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Pandu Rozzy Awan Kusuma Hadi

08.02.7069

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 10 Febuari 2012

Dosen Pembimbing

Agus Purwanto, S.Kom.
NIK. 190000001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

Pembuatan Video Animasi Kartun 2D Sebagai Media Sosialisasi Donor Darah PMI Cabang Kabupaten Sleman

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Pandu Rozzy Awan Kusuma Hadi

08.02.7069

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Februari 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Rico Agung Firmansyah, S.Kom.
NIK. 190302141

Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 21 Februari 2011

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 kelompok saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat 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.

Yogyakarta, 9 Maret 2012

Nama

NIM

Tanda Tangan

Pandu Rozzy Awan Kusuma Hadi

08.02.7069

MOTTO

- ❖ Dalam kehidupan ini kita tidak dapat selalu melakukan hal yang besar.

Tetapi kita dapat melakukan banyak hal kecil dengan cinta yang besar.(

Mother Teresa)

- ❖ Apabila di dalam diri seseorang masih ada rasa malu dan takut untuk berbuat suatu kebaikan, maka jaminan bagi orang tersebut adalah tidak akan bertemunya ia dengan kemajuan selangkah pun.(Bung Karno)

- ❖ Musuh yang paling berbahaya di atas dunia ini adalah penakut dan bimbang. Teman yang paling setia, hanyalah keberanian dan keyakinan yang teguh. (Andrew Jackson)

- ❖ Hanya ada dua cara untuk menjalani hidup Anda. Yang pertama dengan menganggap tak ada satu pun keajaiban di dalam hidup Anda. Atau yang kedua, dengan menganggap segala hal dalam hidup Anda adalah keajaiban.(Albert Einstein)

PERSEMBAHAN

Pertama-tama saya panjatkan puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan segala kemudahan dari awal sampai akhir penyusunan Tugas Akhir ini sehingga semuanya dapat terselesaikan sesuai rencana, Tuga akhir ini saya persembahkan untuk:

- ☺ Bapak dan ibu ku yang aku cintai yang selalu mendukung dan mendoakan aku..
- ☺ keluarga besar yang telah memberikan banyak -banyak dukungan dan semangat..
- ☺ Bpk Agus Purwanto S.Kom yang telah memberikan bimbingan selama penyusunan tugas akhir ini.
- ☺ Om yun makasi atas support selama ini..
- ☺ Indra & Esti yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir sampai selesai... "hunut ngeprint" he...
- ☺ Buat mba iyak makasi atas dukungan ataupun nasehatnya..
- ☺ Tak luput saya ucapkan pada "toto komputer" beserta para crew .. (dona & ony) Matur nuwun atas bantuanya..
- ☺ Gip "generasi islam panggeran", Republic Gazebo, Ronda 43 Trimakasih semua ..
- ☺ Kawan-kawan MI A 08 terimakasih atas kebersamaan kita..kita adalah sebuah keluarga kecil yang tak terpisahkan..

By : Pandoe Rozzy

KATA PENGANTAR

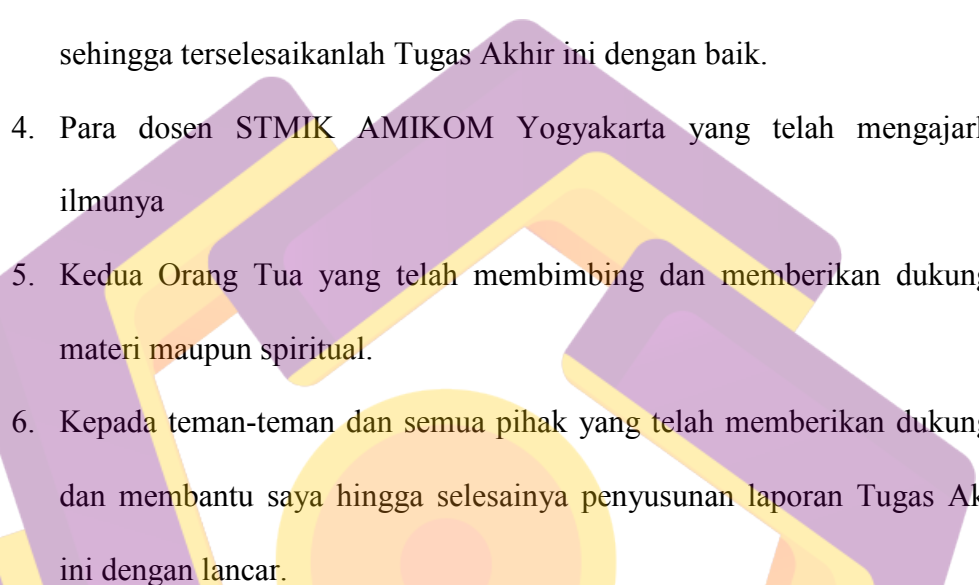
Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Laporan Praktek Kerja Lapangan ini dengan sebaik-baiknya dengan judul ” **PEMBUATAN VIDEO ANIMASI KARTUN 2D SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI DONOR DARAH PMI CABANG KABUPATEN SLEMAN**”

Penyusunan Laporan Tugas akhir ini merupakan hasil Analisis yang dilakukan di PMI cabang Kabupaten Sleman dalam rangka untuk menerapkan ilmu yang didapat dari bangku kuliah dengan keadaan dunia kerja yang sebenarnya, sehingga penulis mempunyai gambaran tentang pekerjaan yang akan dihadapi kelak dimasa yang akan datang.

Adapun maksud dari penyusunan laporan ini adalah sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Diploma3 pada STMIK AMIKOM Yogyakarta. Dalam penulisan ini tentunya masih jauh dari sempurna, hal ini disebabkan terbatasnya kemampuan ilmu pengetahuan penulis.

Penyusunan laporan Tugas akhir ini dapat selesai dengan baik tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini dengan kerendahan hati, penulis tidak lupa menghaturkan penghargaan dan ucapan terima kasih yang tulus kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia yang diberikan.

- 
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
 3. Bapak Agus Purwanto, S.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dengan penuh kesabaran sehingga terselesaikanlah Tugas Akhir ini dengan baik.
 4. Para dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah mengajarkan ilmunya
 5. Kedua Orang Tua yang telah membimbing dan memberikan dukungan materi maupun spiritual.
 6. Kepada teman-teman dan semua pihak yang telah memberikan dukungan dan membantu saya hingga selesainya penyusunan laporan Tugas Akhir ini dengan lancar.

Dalam penyajian laporan ini penulis menyadari bahwa laporan Tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh sebab itu penyusun mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun.

Akhirnya penulis mengharapkan semoga laporan Tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua yang membutuhkannya.

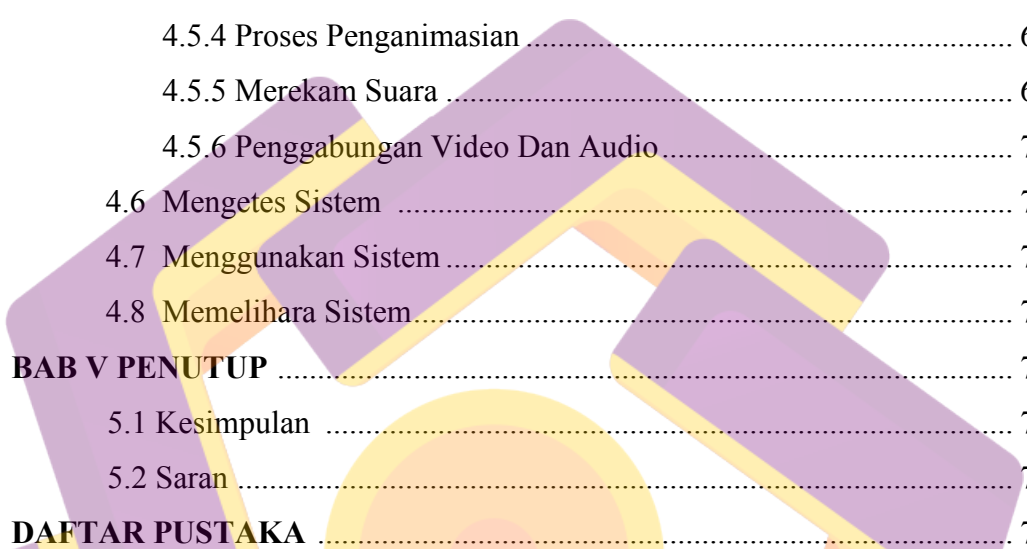
Yogyakarta, 9 Maret 2012

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
INTI SARI	xvi
ABSTRACT	xviii
BAB 1 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 Metodologi Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Konsep Dasar Animasi	8
2.1.1 Sejarah Animasi	8
2.1.2 Prinsip-Prinsip Animasi	10
2.1.3 Jenis-jenis Animasi	13
2.2 Sejarah Multimedia	15

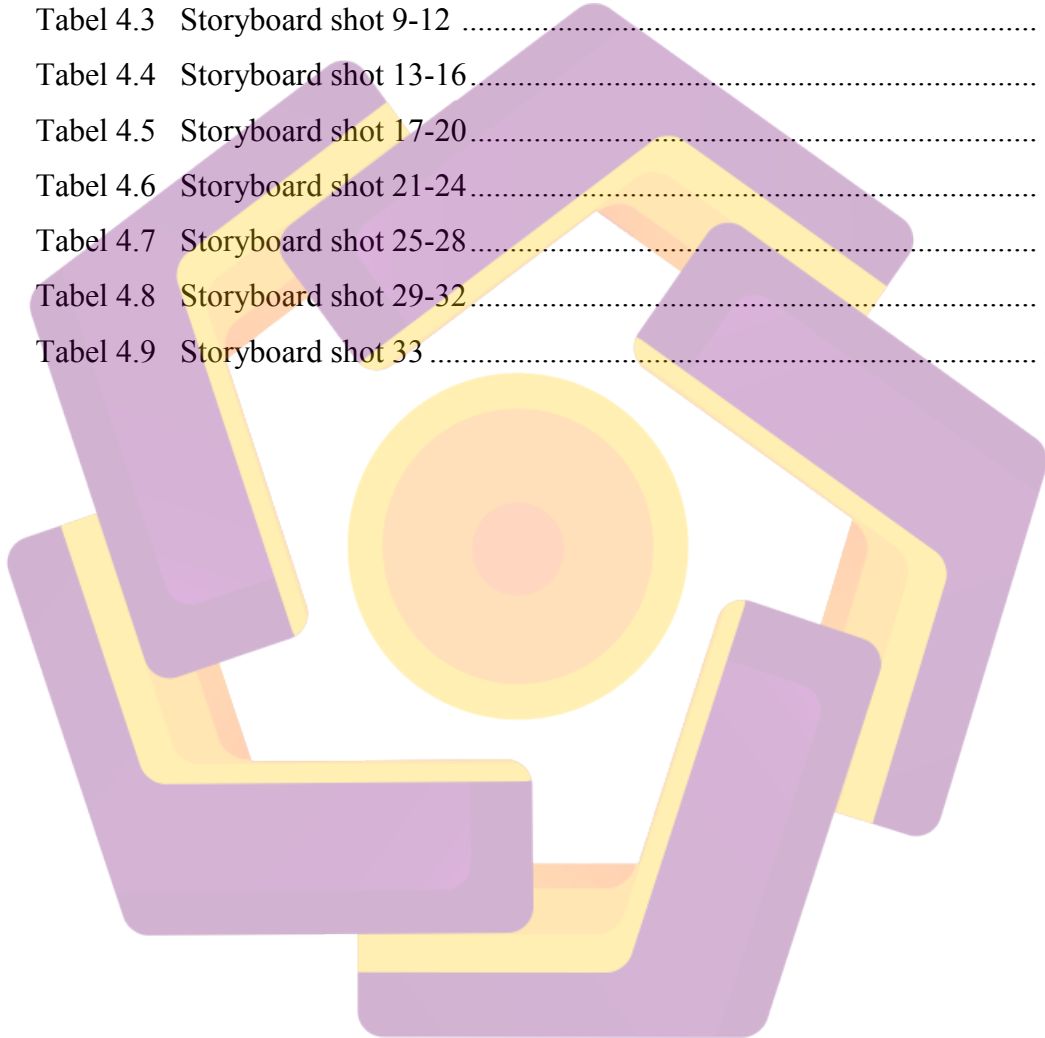
2.2.1 Objek-objek Multimedia	18
2.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia	19
2.4 Tahapan Dalam Membuat Film Kartun	22
2.5 Storyboard	22
2.6 Teknik Pembuatan Gambar Untuk Animasi.....	24
2.7 Perangkat Keras Yang Digunakan Dalam Membuat Film Kartun ..	25
2.8 Perangkat Lunak Yang Digunakan Dalam Membuat Film Kartun..	27
2.8.1 Adobe Photoshop CS 3	28
2.8.2 Adobe After Effects CS3.....	29
2.8.3 Adobe Premiere Pro CS3	30
2.8.4 Macromedia Flash 8	32
2.8.5 Adobe SoundBooth CS3	34
BAB III TINJAUAN UMUM	34
3.1 Sejarah PMI Cabang Kabupaten Sleman	35
3.2 Visi Dan Misi	37
3.2.1 Visi.....	37
3.2.2 Misi	37
3.3 Unit Tranfusi Darah Dan Donor Darah.....	38
3.3.1 Unit Tranfusi Darah	38
3.3.2 Donor Darah.....	40
3.4 Susunan Pengurus Dan Struktur Fungsi Organisasi PMI Cabang Kabupaten Sleman Periode 2009-2014	43
3.4.1 Susunan Pengurus.....	43
3.4.2 Struktur Fungsi Organisasi	44
BAB IV PEMBAHASAN	46
4.1 Identifikasi Masalah	46
4.1.1 Konsep Vidio Animasi.....	46
4.2 Merancang Isi.....	46
4.3 Merancang Naskah.....	47
4.4 Merancang Grafik	51
4.4.1 Storyboard	51



4.4.2 Pengembangan Karakter	61
4.5 Produksi Film Animasi	62
4.5.1 Pembuatan Gambar	63
4.5.2 Pembuatan Baground	63
4.5.3 Proses Pewarnaan	64
4.5.4 Proses Penganimasian	66
4.5.5 Merekam Suara	69
4.5.6 Penggabungan Video Dan Audio	70
4.6 Mengetes Sistem	72
4.7 Menggunakan Sistem	73
4.8 Memelihara Sistem	73
BAB V PENUTUP	74
5.1 Kesimpulan	74
5.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Tabel Rencana Kegiatan	7
Tabel 4.1	Storyboard shot 1-4.....	52
Tabel 4.2	Storyboard shot 5-8.....	53
Tabel 4.3	Storyboard shot 9-12	54
Tabel 4.4	Storyboard shot 13-16.....	55
Tabel 4.5	Storyboard shot 17-20.....	56
Tabel 4.6	Storyboard shot 21-24.....	57
Tabel 4.7	Storyboard shot 25-28.....	58
Tabel 4.8	Storyboard shot 29-32.....	59
Tabel 4.9	Storyboard shot 33	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Dalam Pembuat Film Kartun	22
Gambar 2.2 Contoh Storyboard	24
Gambar 2.3 Kertas ukuran A4	26
Gambar 2.4 Penjepit kertas	26
Gambar 2.5 Tampilan Area kerja Adobe Photoshop CS3	28
Gambar 2.6 Tampilan Area kerja Adobe After Effects	30
Gambar 2.7 Tampilan Area kerja Adobe Premiere Pro CS3	31
Gambar 2.8 Tampilan Area kerja Macromedia Flash 8	33
Gambar 2.9 Tampilan Area kerja Adobe Soundbooth	34
Gambar 3.1 Susunan Pengurus PMI Kabupaten Sleman Periode 2009-2014 ..	43
Gambar 3.2 Bagan Struktur Fungsi Organisasi	44
Gambar 4.1 Gugun	61
Gambar 4.2 Dokter	62
Gambar 4.3 Gambar Scaning	63
Gambar 4.4 Baground	64
Gambar 4.5 Tampilan Menu import file	64
Gambar 4.6 Tampilan menu pemberian outline	65
Gambar 4.7 Tampilan menu coloring gambar	65
Gambar 4.8 Tampilan window align	66
Gambar 4.9 Tampilan proses penganimasian	67
Gambar 4.10 Tampilan menu Macromedia flash Export movie	67
Gambar 4.11 Tampilan menu file save as data projek	68
Gambar 4.12 Tampilan menu file import data	69
Gambar 4.13 Tampilan tombol record	70
Gambar 4.14 Tampilan hasil <i>Recording</i>	70
Gambar 4.15 Membuat project baru	71
Gambar 4.16 Drag ke timeline	71
Gambar 4.17 Efek transisi	72
Gambar 4.18 Merender Projek	72

Intisari

Kemajuan teknologi yang berkembang pesat di semua sektor masyarakat dapat membantu kinerja dalam mencapai hasil yang maksimal. Sebagian besar pekerjaan bisa dilakukan dengan teknologi, sehingga dapat mendorong kemajuan di berbagai bidang. Salah satunya adalah kemajuan teknologi dalam mensosialisasikan suatu organisasi atau lembaga menggunakan komputerisasi berbasis multimedia. Sama halnya dengan PMI Cabang Kabupaten Sleman.

Organisasi yang bergerak dalam bidang sosial kemanusiaan ini masih terkendala dalam hal mensosialisasikan suatu kegiatan yaitu donor darah. Selama ini, organisasi ini masih menggunakan cara-cara yang kurang efektif dalam bersosialisasi misalnya menggunakan cara berinteraksi langsung dengan masyarakat tertentu. Sehingga perlu tenaga ekstra dan sangat tidak efisien. Untuk mengatasi permasalahan yang ada diperlukan suatu terobosan yang mampu menjadikan proses sosialisasi menjadi lebih menarik dan efisien salah satunya dengan cara memanfaatkan komputerisasi berbasis multimedia khususnya dengan membuat video animasi 2D.

Oleh karena itu penulis membuat suatu terobosan dengan cara membuat video animasi kartun 2D. Diharapkan dengan pemanfaatan teknologi ini mampu mengatasi permasalahan yang selama ini dihadapi oleh PMI Cabang Kabupaten Sleman yaitu dalam hal mensosialisasikan kegiatan donor darah.

Kata kunci : Komputerisasi berbasis multimedia

Abstract

Advances in technology are growing rapidly in all sectors of society can help performance in achieving maximum results. Most of the work can be done with technology, so as to promote progress in various fields. One is technological progress in disseminating an organization or institution using multimedia-based computing. Similarly, PMI Sleman district.

Organizations engaged in social humanity is still constrained in terms of disseminating the activities of the blood donor. During this time, it is still used in ways that are less effective in socializing for example using interact directly with specific communities. So it needs extra energy and very inefficient. To overcome the existing problems we need a breakthrough that could make the process of socialization becomes more attractive and efficient one way to utilize multimedia-based computing in particular by creating 2D animation video.

The authors therefore make a breakthrough by creating a 2D cartoon animation video. Expected with the use of technology is able to overcome the problems that have been faced by PMI lahore District in terms of disseminating the activities of donor blood.

Key words: *Computerized-based multimedia*

