

**PERANCANGAN APLIKASI ANIMASI CERITA RAKYAT PUTRI
KARANG MELENU, ASAL USUL DANAU LIPAN DAN
LEGENDA IKAN PESUT DARI KALIMANTAN TIMUR**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Fredy

11.11.5732

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**PERANCANGAN APLIKASI ANIMASI CERITA RAKYAT PUTRI
KARANG MELENU, ASAL USUL DANANU LIPAN DAN
LEGENDA IKAN PESUT DAM KALIMANTAN TIMUR**

Skripsi

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



disusun oleh
Muhammad Fredy
11.11.5732

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Perancangan Aplikasi Animasi Cerita Rakyat Putri Karang Melenu, Asal Usul Danau Lipan dan Legenda Ikan Pesut dari Kalimantan Timur

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Muhammad Fredy

11.11.5732

telah disetujui dan Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Maret 2012

Dosen Pembimbing



Sudarmawan MT

NIK.190302035

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan Aplikasi Animasi Cerita Rakyat Putri Karang Melenu, Asal
Usul Danau Lipan dan Legenda Ikan Pesut dari Kalimantan Timur**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Fredy

11.11.5732

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 juli 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Sudarmawan MT
NIK. 190302035



Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038

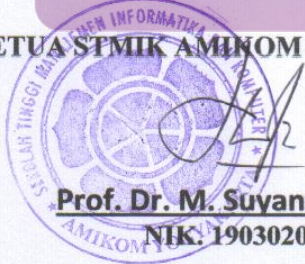


Joko Dwi Santoso, M.Kom.
NIK. 190302181



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 8 Agustus 2012

KETUA STM IK AMINOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 Instansi 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, 8 Agustus 2012

Muhammad Fredy

11.11.5732

MOTTO

- Tak kan ada kesulitan melainkan kita mempersulit diri sendiri (jangan persulit diri sendiri, buatlah segalanya mudah dan mencoba terus mencoba untuk meraih sebuah kesuksesan).
- Kegagalan kemarin adalah awal dari sebuah kesuksesan yang luar biasa, asalkan mau berusaha dan berdoa.
- Tiada kata terlambat untuk meraih sebuah kesuksesan.
- Janganlah larut dalam satu kesedihan karena masih ada hari esok yang menjemput dengan sejuta kebahagiaan.
- Merasa banggalah dengan sebuah Hinaan atau Kritikan, dari situlah kita belajar dan berusaha merubah diri agar menjadi pribadi yang lebih baik.
- Jangan menunggu-nunggu waktu, belajarlh selagi bisa dan manfaatkan waktu yang ada dan jangan suka menunda-nunda suatu pekerjaan, segeralah lakukan.
- Masalah bukan untuk dihindari Akan tetapi untuk dihadapi.
- Bukan suasana yang membuat kita nyaman, akan tetapi kita sendiri yang membuat suasana menjadi nyaman.

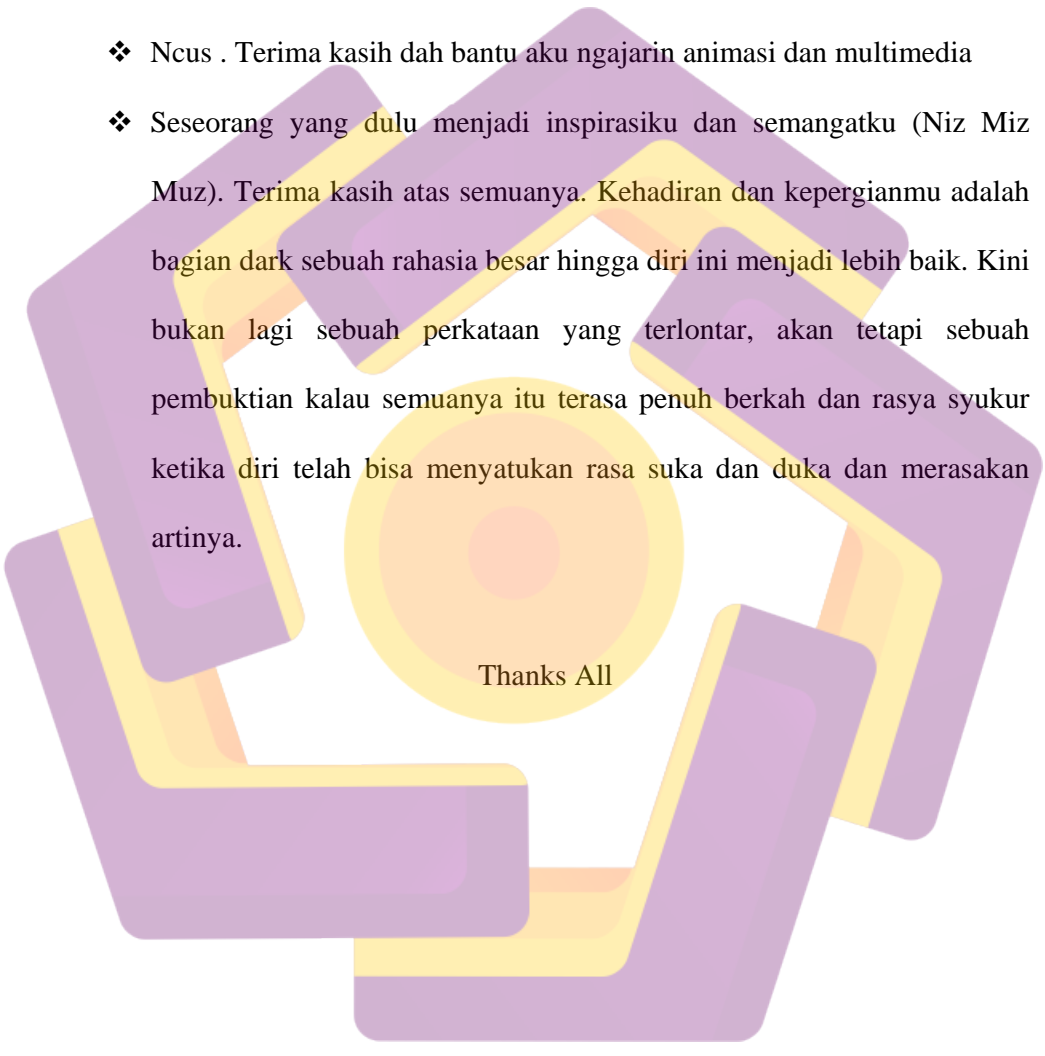
- Kekuatan doa adalah kekuatan yang takkan ada tandingannya. Berdoa, memintalah kepada-Nya, karena Tuhan akan mendengar dan mengabulkan doa-doa hambanya. Serta berusaha dan bekerja keras untuk mendapatkan sebuah cita-cita. (tidak ada yang instan).
- Berpikir positif maka semuanya akan baik-baik
- Pohon kayu yang bagus tidak tumbuh dengan mudah, makin kencang angin, makin kokoh pohonnya " _ Jw Marriot _
- Seseorang belum berakhir ketika ia dikalahkan, melainkan ketika ia berhenti._ Richard Nixon
- Yakinlah kita pasti bisa.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Thanks to :

- ❖ Allah SWT, yang maha pengasih dan Maha penyayang. Engkau limpahkan nikmat dan barokah yang luar biasa kepada kami semua.
- ❖ Bapak tercinta. Tak kan ada habisnya berterima kasih kepadamu Bapak. Ketika tangan tak sampai menggapai akan tetapi seuntai senyuman dan kerja kerasmu adalah bagian dan semangatku untuk meraih semua ini. Ketika kecil, Bapak ajarkan banyak hal yang tak bisa dimengerti dan dewasa kini barn ku sadari apa anti dari sebuah nasehat, harapan, perjuangan, dan kerja keras. Terima kasih Bapak.
- ❖ Ibu (mama tersayang) yang sangat saya cintai dan disayangi. Doa dan nasehat-nasehatmu kini membawaku kejalan yang dimana bisa menjadi seorang pria tegar, kuat dalam menghadapi kerasnya kehidupan. Ibu adalah segala-galanya dalam hidupku.
- ❖ Adikku (Oktavina, Erick, Ari, Sasear) Tersayang, walaupun jarak dan pertikaian selalu membuat kita tak pernah bisa bersatu akan tetapi dirimu adalah saudara bungsuku yang selalu membuatku ingin pulang. Umurmu bukan tolak ukur menjadi adik serta kakak untukku.
- ❖ Keluarga besarku di Bangka : Nenek, Mak Cik, Pak Cik, dan lain-lain.
Terima kasih atas doa dan suportnya.
- ❖ Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
- ❖ Sudarmawan MT, terima kasih atas bimbingannya.

- ❖ Teman-teman kelas S1 -TI-B 2004. Masa-masa indah bersama kalian kini terlewati, SUKSES selalu buat kita semua.
- ❖ Teman-teman di masjid Quwatul islam, makasih atas doa dan suportnya.
- ❖ Teman-teman Kontrakan kipli dkk.
- ❖ Ncus . Terima kasih dah bantu aku ngajarin animasi dan multimedia
- ❖ Seseorang yang dulu menjadi inspirasiku dan semangatku (Niz Miz Muz). Terima kasih atas semuanya. Kehadiran dan kepergianmu adalah bagian dari sebuah rahasia besar hingga diri ini menjadi lebih baik. Kini bukan lagi sebuah perkataan yang terlontar, akan tetapi sebuah pembuktian kalau semuanya itu terasa penuh berkah dan rasya syukur ketika diri telah bisa menyatukan rasa suka dan duka dan merasakan artinya.



Thanks All

KATA PENGANTAR



Assalamu 'alaikum wr. wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan berkat, rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat-Nya. Shalawat serta salam kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK "AMIKOM". Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan study jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian Skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK "AMIKOM" Jogjakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT. selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK "AMIKOM" Jogjakarta dan dosen pembimbing saya yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
3. Bapak dan Ibu Dosen STMIK "AMIKOM" Jogjakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.

4. Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil dan doa.
5. Teman-teman sekelas seangkatan sepejuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.
6. Seseorang yang sangat berarti bagiku.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 8 Agustus 2012

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
INTISARI	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
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 Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
1.8 Jadwal Penelitian	7

BAB II DASAR TEORI	8
2.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.2 Peranan Media Pembelajaran	7
2.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	9
2.4 Langkah-Langkah Pengembangan Multimedia	8
2.5 Pengertian Animasi	10
2.6 Sejarah Animasi	11
2.7 Bentuk Animasi	11
2.7.1 Animasi Sel (Cell Animation)	12
2.7.2 Animasi Frame (Frame Animation)	13
2.7.3 Animasi Sprite (Sprite Animation)	13
2.7.4 Animasi Lintassan (Path Animation)	13
2.7.5 Animasi Spline	14
2.7.6 Animasi Vektor (Vektor Animation)	15
2.7.7 Animasi Karakter (Character Animation)	15
2.7.8 Computation animation	16
2.7.9 Morphing	16
2.8 Prinsip-Prinsip Animasi	16
2.8.1 <i>Squash dan Stretch</i>	17
2.8.2 <i>Anticipation</i>	17
2.8.3 <i>Staging</i>	17
2.8.4 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	18
2.8.5 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	19

2.8.6 <i>Slow In and Slow Out</i>	19
2.8.7 <i>Arcs</i>	20
2.8.8 <i>Secondary Action</i>	20
2.8.9 <i>Timing</i>	20
2.8.10 <i>Exaggeration</i>	20
2.8.11 <i>Solid Drawing</i>	21
2.8.12 <i>Appeal</i>	22
2.9 Langkah-langkah Pembuatan Film Animasi	22
2.9.1 Pra Produksi	22
2.9.1.1 <i>Penyampaian Ide Cerita</i>	22
2.9.1.2 <i>Sinopsis</i>	23
2.9.1.3 <i>Pembangunan Karakter</i>	23
2.9.1.4 <i>Pembuatan Skenario</i>	23
2.9.1.5 <i>Pembuatan Storyboard</i>	23
2.9.2 Produksi	24
2.9.2.1 <i>Drawing</i>	24
2.9.2.2 <i>Coloring</i>	24
2.9.2.3 <i>Membuat Background dan Foreground</i>	25
2.9.2.4 <i>Editing</i>	25
2.9.2.5 <i>Menentukan Timing</i>	25
2.9.3 Post / Pasca Produksi	26
2.9.3.1 <i>Editing Audio</i>	26
2.9.3.2 <i>Editing Video</i>	26

2.5.3.3 Mastering dan distributing	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	28
3.1 Pra Produksi	28
3.1.1 Mendefinisikan Masalah	28
3.1.2 Merancang Konsep	28
3.1.2.1 Ide Cerita	29
3.1.1.2 Sinopsis	29
3.1.1.3 Tinjauan Desain	30
3.1.1.4 Karakter	30
3.1.3 Merancang Isi	31
3.1.3.1 Kebutuhan Fungsional	31
3.1.3.2 Kebutuhan Non Fungsional	31
3.1.4 Merancang Naskah Dan Grafik	33
3.1.4.1 Skenario	33
3.1.4.2 Storyboard	37
3.1.5 Merancang Sistem Aplikasi Media Pembelajaran	42
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Produksi	47
4.1.1 Drawing	47
4.1.1.1 Pembuatan Key Animasi	47
4.1.1.2 <i>Inbetween Animation</i>	49
4.1.2 Coloring	50
4.1.3 Pembuatan Background dan Foreground.	51

4.1.3.1 Background.	51
4.1.3.2 Foreground	53
4.1.4 Editing	54
4.1.5 Menentukan Timing	54
4.2 Pasca - Produksi	55
4.2.1 Editing Audio	55
4.2.1.1 Dubbing	55
4.2.1.2 Menghilangkan Noise	55
4.2.2 Editing Vidio	56
4.2.2.1 Editing dengan Adobe Premiere Pro CS4	56
4.2.2.2 <i>Compositing</i>	56
4.2.2.3 <i>Rendering</i>	57
4.3 Produksi Sistem Aplikasi Media Pembelajaran.	59
4.4 Pengetesan Sistem.	60
4.5 Menggunakan Sistem	61
4.6 Memelihara Sistem	61
BAB V PENUTUP	62
5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	65

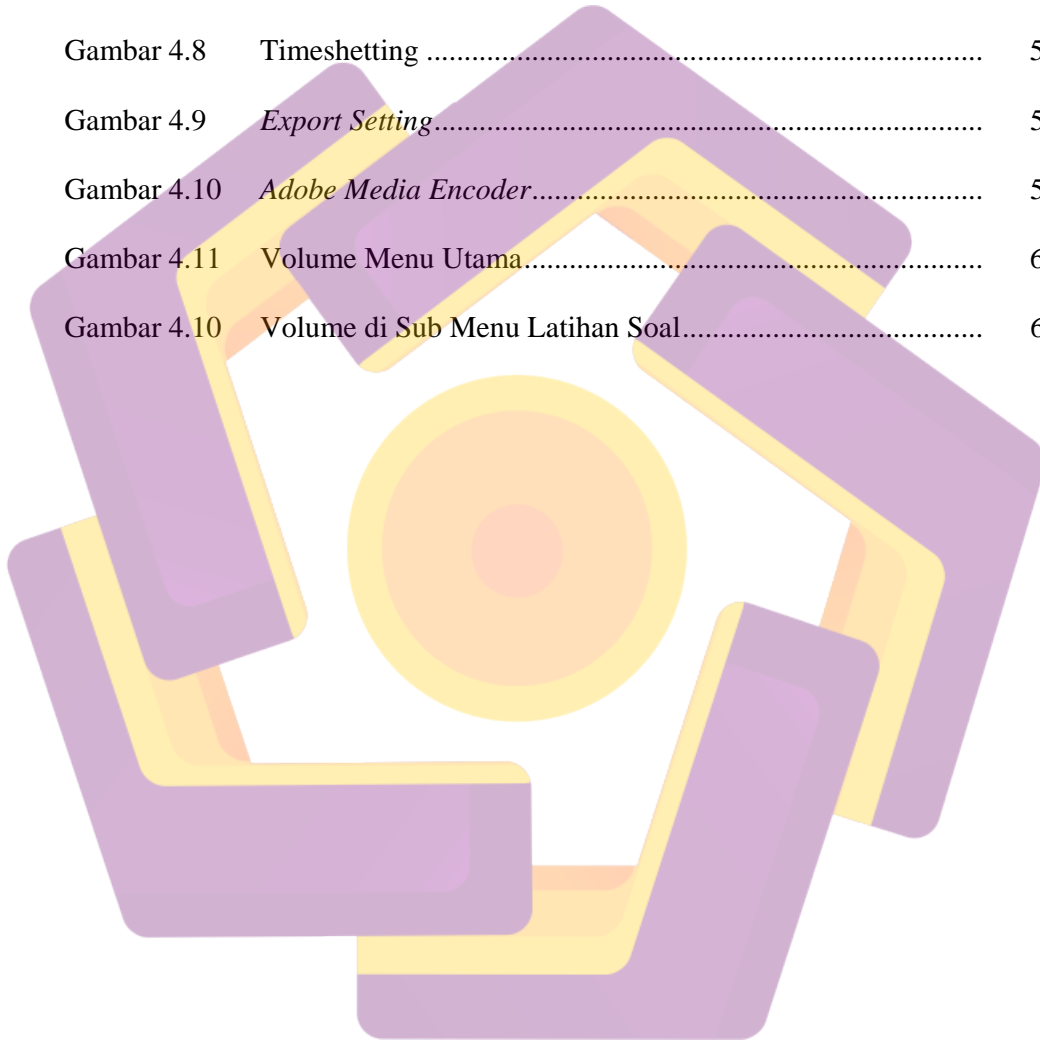
DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Jadwal Penelitian	7
Tabel 3.1	Storyboard	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Anticipation</i>	17
Gambar 2.2	Penempatan bidang Gambar.....	18
Gambar 2.3	Orang Berlari	19
Gambar 2.4	<i>Exaggeration</i>	21
Gambar 2.5	<i>Solid Drawing</i>	21
Gambar 2.6	Pewarnaan Pada Karakter Abdan.....	25
Gambar 3.1	Menu Utama.....	43
Gambar 3.2	Cerita Rakyat dari Kalimantan Timur.....	44
Gambar 3.3	Film Animasi.....	44
Gambar 3.4	Latihan Soal.....	45
Gambar 3.5	Pembahasan Soal.....	45
Gambar 3.6	Info Aplikasi.....	46
Gambar 3.7	Menu Keluar.....	46
Gambar 4.1	Contoh Key Animasi Nenek	47
Gambar 4.2	Key Animasi Adik dan Kakak	48
Gambar 4.3	Key Animasi Pangeran Marah	48

Gambar 4.4	Inbetween Animation Putri Karang Melenu	49
Gambar 4.5	Hasil Pewamaan dari Cerita Putri Karang Melenu	51
Gambar 4.6	<i>Background</i>	52
Gambar 4.7	Background dan Foreground.....	53
Gambar 4.8	Timesetting	54
Gambar 4.9	<i>Export Setting</i>	58
Gambar 4.10	<i>Adobe Media Encoder</i>	59
Gambar 4.11	Volume Menu Utama.....	60
Gambar 4.10	Volume di Sub Menu Latihan Soal.....	60



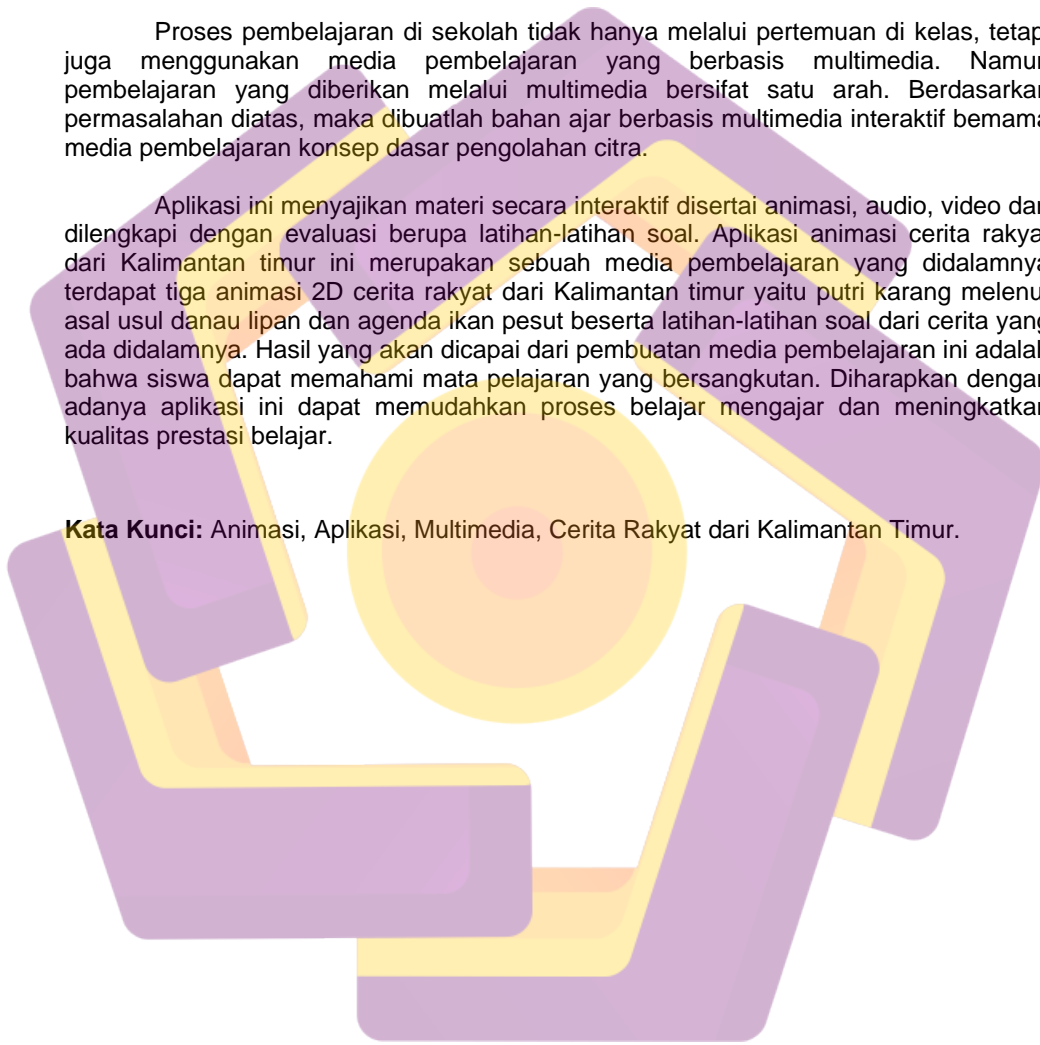
INTISARI

Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu unsur konkrit yang sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Sejalan dengan itu, hal yang sangat penting untuk diperhatikan adalah masalah prestasi belajar. Masalah umum yang sering dihadapi oleh peserta didik khususnya siswa adalah masih cukup banyak yang belum dapat mencapai prestasi belajar yang memuaskan.

Proses pembelajaran di sekolah tidak hanya melalui pertemuan di kelas, tetapi juga menggunakan media pembelajaran yang berbasis multimedia. Namun pembelajaran yang diberikan melalui multimedia bersifat satu arah. Berdasarkan permasalahan diatas, maka dibuatlah bahan ajar berbasis multimedia interaktif bernama media pembelajaran konsep dasar pengolahan citra.

Aplikasi ini menyajikan materi secara interaktif disertai animasi, audio, video dan dilengkapi dengan evaluasi berupa latihan-latihan soal. Aplikasi animasi cerita rakyat dari Kalimantan timur ini merupakan sebuah media pembelajaran yang didalamnya terdapat tiga animasi 2D cerita rakyat dari Kalimantan timur yaitu putri karang melenu, asal usul danau lipan dan agenda ikan pesut beserta latihan-latihan soal dari cerita yang ada didalamnya. Hasil yang akan dicapai dari pembuatan media pembelajaran ini adalah bahwa siswa dapat memahami mata pelajaran yang bersangkutan. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat memudahkan proses belajar mengajar dan meningkatkan kualitas prestasi belajar.

Kata Kunci: Animasi, Aplikasi, Multimedia, Cerita Rakyat dari Kalimantan Timur.



ABSTRACT

Improving the quality of education is one very concrete elements skelter in an effort to improve the quality of human resources. Correspondingly, a very important thing to note is the problem of learning achievement. A common problem faced by learners in particular are still quite a lot of students who have not been able to achieve a satisfactory learning achievements.

Learning process in schools not only through meetings in the classroom, but also using multimedia-based learning media. But learning is provided through one-way multimedia. Based on the above problems, then made an interactive multimedia-based teaching materials named media learning the basic concepts of image processing.

This application presents an interactive content with animation, audio, video and comes with an evaluation form about the exercises. Animation app folklore of East Kalimantan is an instructional media in which there are three 2D animation folklore of East Kalimantan is the daughter of rock melenu, the origin of the lake centipedes and fish dolphins and their agenda exercises about the story inside. Results to be obtained from the media making this learning is that students can understand the subject in question. It is expected that these applications can facilitate the learning process and improve the quality of learning achievement.

Keywords: Animation, Applications, Multimedia, Folklore of East Kalimantan