

**ANIMASI “2-D” SEBAGAI MEDIA PENINGKATAN
KETERAMPILAN MEMBATIK
SISWA SDN MARGOREJO KECAMATAN KEREK TUBAN**

SKRIPSI



disusun oleh
Anggih Eka Miranti
08.21.0395

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

YOGYAKARTA

2010

**ANIMASI “2-D” SEBAGAI MEDIA PENINGKATAN
KETERAMPILAN MEMBATIK
SISWA SDN MARGOREJO KECAMATAN KEREK TUBAN**

Skripsi

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



Disusun oleh
Anggih Eka Miranti
08.21.0395

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

YOGYAKARTA

2010

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANIMASI "2-D" SEBAGAI MEDIA PENINGKATAN
KETERAMPILAN MEMBATIK
SISWA SDN MARGOREJO KECAMATAN KEREK TUBAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

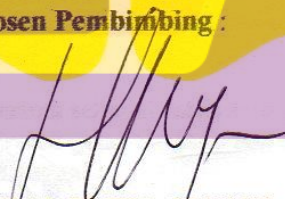
ANGGIH EKA MIRANTI

08.21.0395

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal : 7 Juli 2010

Dosen Pembimbing :



HANIF AL FATTA, MKOM

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANIMASI "2-D" SEBAGAI MEDIA PENINGKATAN
KETERAMPILAN MEMBATIK
SISWA SDN MARGOREJO KECAMATAN KEREK TUBAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

ANGGIH EKA MIRANTI

08.21.0395

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal : 20 Nopember 2010

Susunan Dewan Penguji :

Nama Penguji :

**Drs. BAMBANG SUDARYATNO, M.M
NIK. 190302029**

**ARMADYAH AMBOROWATI, S.KOM, M. ENG.
NIK. 190302063**

**HANIF AL FATTA, M.KOM
NIK. 190302096**

Tanda Tangan :



**Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal :**

KETUA STMIK "AMIKOM" Yogyakarta



**PROF. DR. M. SUYANTO, M.M
NIK. 190302001**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda-tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya 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/atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam naskah pustaka.

Yogyakarta, 4 desember 2010

Anggih Eka Miranti
08.21.0395

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

”Seperti halnya filsafat padi, sebagai insan muda - kita harus siap maju dengan penuh kerendahan hati serta dilandasi dengan keimanan dan ketaqwaan – kepada Allah Swt”



PERSEMBAHAN:

Aku persembahkan kepada:

1. Ayah dan Ibu tercinta dengan segala aktivitasnya
2. Adik-adikku yang siap merentang masa depan
3. Semua keluarga besar.
(Do'a restu kalian kumohon untuk masa depanku).

INTISARI

SDN Margorejo Kecamatan Kerek Tuban telah menerapkan pelajaran muatan lokal “keterampilan membatik”. Namun belum semua siswa kelas III, IV, V, VI memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar membatik. Rumusan masalah: Bagaimana membuat animasi 2-dimensi yang dapat digunakan sebagai Media untuk meningkatkan motivasi belajar Keterampilan Membatik bagi Siswa SDN Margorejo ?

Metode Penelitian, antara lain menggunakan Studi Kepustakaan, Studi lapangan, Wawancara, dan angket. Analisis kebutuhan sistem dan Analisis kelayakan sistem. Analisis Kebutuhan Sistem terdiri dari Analisis Kebutuhan Informasi, Analisis Kebutuhan Hardware, dan Analisis Kebutuhan Software. Sedang Analisis Kelayakan Sistem terdiri dari Kelayakan teknologi dan Kelayakan Operasional. Perancangan Sistem antara lain Pra Produksi yang terdiri dari treatment, skenario dan storyboard. Pada bagian Implementasi berupa Produksi, langkah-langkahnya antara lain: membuat gambar key, menentukan timing, membuat gambar inbetween, proses clean up, proses scanning dan pembuatan background. Pasca Produksi, langkah pokoknya dubbing dan editing.

Kesimpulan: 1) Media animasi 2-dimensi sangat dibutuhkan untuk memberikan motivasi tambahan bagi para siswa dan guru agar pembelajaran keterampilan membatik berjalan lebih efektif. 2) Ada beberapa langkah untuk membuat animasi 2-dimensi sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar Membatik bagi Siswa SDN Margorejo, antara lain : Melakukan riset pengumpulan data, Melakukan kegiatan praproduksi, Melakukan kegiatan produksi, dan Melakukan kegiatan Post Produksi.

Kata Kunci: Informasi, Sistem Manajemen, multimedia and kebijakan.

ABSTRACT

On the SDN Margorejo District of Kerek Tuban have applied a local lesson "skill of batik". But in fact not yet all students in class III, IV, V, VI have high motivation to learn batik. The problem Formulation of : How to make animation 2-dimensi able to be used as Media to increase motivate to learn Skill of Batik by Students at SDN Margorejo ?

Method Research, among others using Study Bibliography, Field study, Interview, and kwestioner. Analysis : Analyse of system requirement and Analyse of system elegibility. Analyse of system requirement consist of Analysis Requirement for Information, Analysis Requirement of Hardware, and Analysis Requirement of Software. While Analyse of system elegibility consist of technological Elegibility and Elegibility of Operational. Scheme for System among others Pre Production which consist of treatmen, storyboard and scenario. At the part of Implementation are Production, its steps consist of: making key picture, determining timing, making inbetween picture, clean up process, scanning process and making of background. Pasca Production, in essence step are dubbing and editing.

Conclusion 1) Media Animation 2-dimensi very required to give additional motivation to all student and teacher so that study skill of batik can be applied more effective. 2) There are some step to make animation 2-dimensi as media to increase motivate to learn Batik for Student SDN Margorejo, among others : researching for data collecting, doing activity of Pre Production, doing activity of production, and doing activity of Post Production.

Keyword: Information, Management system, multimedia and Polisy.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas terselesainya penelitian ini yang dengan kerendahan hati penulis mengambil judul **“Animasi 2- Dimensi sebagai Media Peningkatan Keterampilan Membuat Siswa SDN Margorejo Kecamatan Kerek Tuban”**.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu kami sangat membuka diri bagi pembaca sekalian untuk berkenan memberikan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan pengalaman peneliti di masa mendatang.

Dalam kesempatan ini perkenankanlah pula peneliti menyampaikan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada berbagai pihak yang telah sudi memberikan sumbangan pemikiran serta berpartisipasi bagi diselesaikannya penelitian ini.

Terutama sekali ingin kami sampaikan rasa hormat dan penghargaan yang tulus kepada Yth :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM Pimpinan ”STIMIK AMIKOM” Yogyakarta, yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian.
2. Bapak Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom selaku ketua jurusan Strata 1 Teknik Informatika yang telah memberikan dukungan atas terlaksanya penelitian dan penyusunan laporan ini

3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing, yang dalam penulisan skripsi ini telah banyak memberikan bimbingan dan dukungannya sehingga dapat terwujud laporan penelitian ini.
4. Seluruh Bapak serta Ibu Tim Penguji, atas perkenannya memberikan kritik, saran serta dukungannya bagi disahkannya laporan penelitian ini
5. Seluruh Dosen (Pengajar) di STIMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak berjasa dalam memberikan ilmu yang bermanfaat.
6. Seluruh Staf dan karyawan di STIMIK AMIKOM Yogyakarta atas segala fasilitas serta bantuannya dalam pelaksanaan penelitian.
7. Seluruh Staf pengajar dan Ibu Kepala SDN Margorejo Kecamatan Kerek Tuban, atas diterimanya dengan baik kami dalam menjalankan tugas penelitian di sekolah tersebut.

Semoga ilmu pengetahuan yang diberikan secara ikhlas mendapat balasan yang berlipat serta dicatat sebagai amal yang terbaik oleh ALLAH Swt. Amin 3x.

Akhirnya penulis mohon ma'af yang setulus-tulusnya kepada semua pihak yang secara sengaja atau tidak, merasa direpotkan atas pelaksanaan penelitian ini.

Kami berharap penelitian ini dapat bermanfaat sebagaimana mestinya.

Wassalamua'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, Juli 2010
Hormat Peneliti:

ANGGIH EKA MIRANTI
NIM: 08.21.0395

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
INTISARI	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
BAB I : PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian	6
BAB II: LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Multi Media	8
2.2 Pengenalan Animasi	11
2.3 Perangkat Lunak yang Digunakan	21
2.4 Spesifikasi Hardware yang Digunakan	34

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Tinjauan Umum	36
3.2 Analisis	49
3.3 Perancangan Sistem	55

BAB IV: IMPLEMENTAS DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi	64
4.2 Pembahasan	72

BAB V : P E N U T U P

5.1 Simpulan.....	83
5.2 Saran	84

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN