

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
UNTUK DASAR-DASAR PEMBUATAN ANIMASI 2D
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH MX 2004**

SKRIPSI



Disusun oleh :

Priyo Setyo Nugroho

05.11.0780

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2013**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia
Untuk Dasar-Dasar Pembuatan Animasi 2D
Menggunakan Macromedia Flash MX 2004**

yang dipersiapkan dan di susun oleh :

Priyo Setyo Nugroho

05.11.0780

telah di setujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia
Untuk Dasar-Dasar Pembuatan Animasi 2D
Menggunakan Macromedia Flash MX 2004**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Priyo Setyo Nugroho

05.11.0780

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Januari 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom
NIK. 190302008

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Tanda Tangan



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

KEPUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, 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, 28 Januari 2013

Priyo Setyo Nugroho

05.11.0780

MOTTO

- Tugas kita bukanlah untuk berhasil. Tugas kita adalah untuk mencoba, karena didalam mencoba itulah kita menemukan dan belajar membangun kesempatan untuk berhasil.
- Tinggalkanlah kesenangan yang menghalangi pencapaian kecemerlangan hidup yang di idamkan. Dan berhati-hatilah, karena beberapa kesenangan adalah cara gembira menuju kegagalan.

HALAMAN PERSEMBAHAN

- ❖ *Allah SWT beserta junjungan-Nya Nabi Besar Muhammad SAW.*
- ❖ *Bapak dan Ibu serta keluarga besar Simbah Saman Wirosoedarmo yang sangat saya cintai yang telah memberikan do'a, kasih sayang serta dukungan moral, spiritual dan material yang tak ternilai harganya.*
- ❖ *Mas Danang, Mbak Uchi, Dek Maya yang selalu memberikan motivasi dan semangat sehingga skripsi ini dapat saya selesaikan.*
- ❖ *Dosen Pembimbing Pak Amir yang tidak bosan-bosan nya memberikan arahan, motivasi dan bimbingan.*
- ❖ *Teman-teman S1-TI-A angkatan 05.*
- ❖ *Teman-teman Kost Cubung 55A serta mangkuyudan Family.*
- ❖ *Dan semua teman-teman yang telah berjasa, maaf jika tidak bisa menyebutkan satu-satu.*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum wr.wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan 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” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.
5. Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil dan doa.
6. Teman-teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan. 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 semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 28 Januari 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	4

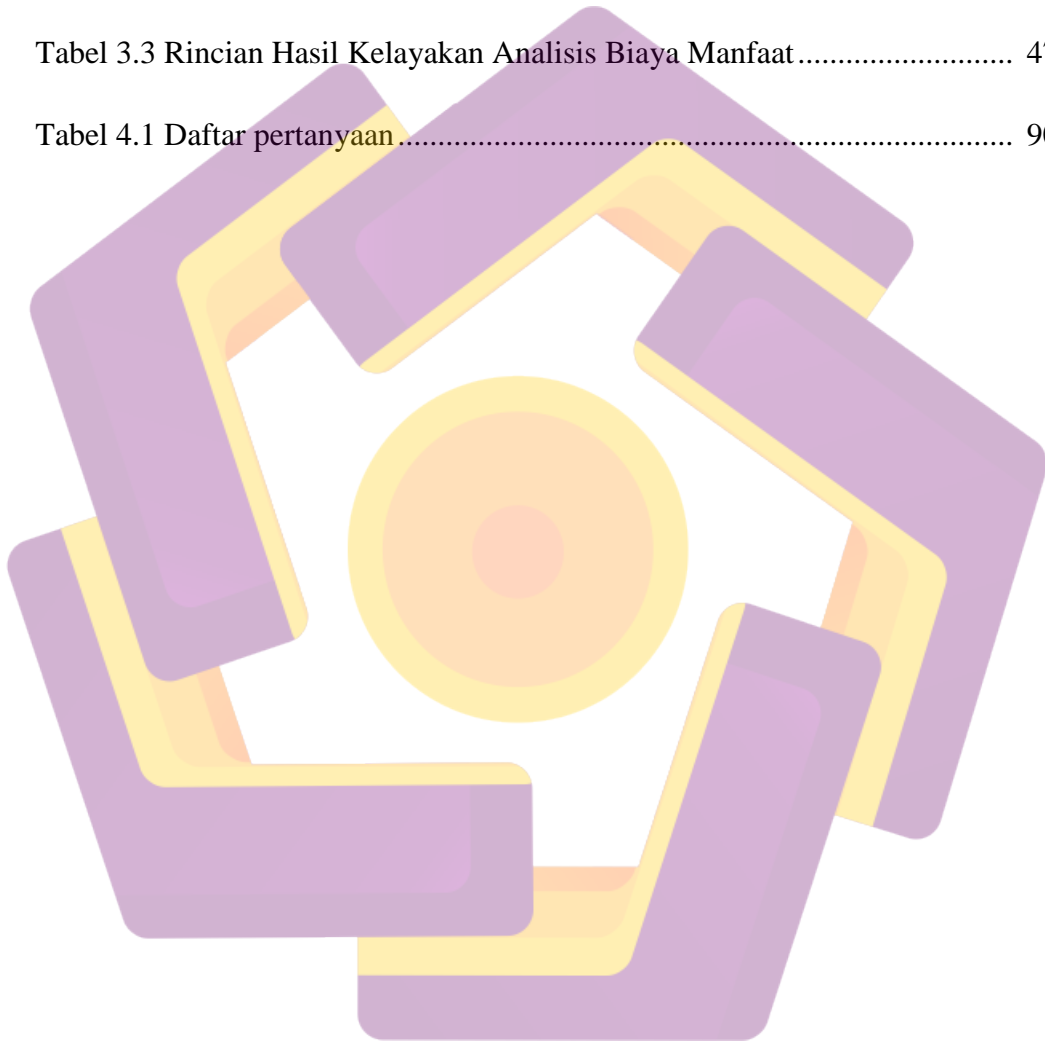
1.6	Sistematika Penulisan	4
BAB II	LANDASAN TEORI	8
2.1	Konsep Dasar Media Pembelajaran.....	8
2.2	Konsep Dasar Multimedia	10
2.2.1	Pengertian Multimedia	10
2.2.2	Pentingnya Multimedia	11
2.2.3	Objek-objek Multimedia	12
2.2.4	Struktur Multimedia	15
2.3	Konsep Dasar Sistem	18
2.3.1	Pengertian Sistem	18
2.3.2	Karakteristik Sistem.....	20
2.3.3	Langkah – langkah Pengembangan Sistem Multimedia	22
2.4	Konsep Dasar Sistem Informasi.....	24
2.4.1	Pengertian Informasi.....	24
2.4.2	Kualitas Informasi.....	25
2.4.3	Nilai Informasi.....	26
2.5	Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan	26
BAB III	ANALISIS dan PERANCANGAN	32
3.1	Tinjauan Umum	32

3.2	Analisis	33
3.2.1	Identifikasi Masalah	34
3.2.2	Penyebab Masalah	35
3.2.3	Analisis SWOT	35
3.2.4	Analisis Kebutuhan Sistem	37
3.2.5	Analisis Kelayakan	39
3.2.6	Analisis Biaya dan Manfaat	41
3.3	Perancangan Sistem	47
3.3.1	Merancang Konsep	47
3.3.2	Merancang Isi	48
3.3.3	Merancang Naskah	49
3.3.4	Merancang Grafik	51
BAB IV	PEMBAHASAN	64
4.1	Memproduksi Sistem	64
4.1.1	Membuat Grafik dan Teks pada Background	64
4.1.2	Membuat Tombol Sebagai Navigasi	66
4.1.3	Membuat Animasi	67
4.1.4	Membuat Video	75
4.1.5	Penggabungan Elemen	77
4.1.6	Publish	78

4.2.	Hasil Tampilan Design Grafik	79
4.3.	Implementasi Sistem	86
4.3.1	Pengetesan Umum	87
4.3.2	Pengetesan Pemakai	88
4.4.	Memelihara Sistem	90
BAB V	PENUTUP	92
5.1	Kesimpulan	92
5.2	Saran	92
DAFTAR PUSTAKA		

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Perangkat Keras	38
Tabel 3.2 Rincian Biaya Manfaat.....	43
Tabel 3.3 Rincian Hasil Kelayakan Analisis Biaya Manfaat.....	47
Tabel 4.1 Daftar pertanyaan.....	90



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier	15
Gambar 2.2 Struktur Menu	15
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	16
Gambar 2.4 Struktur Jaringan	17
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi	18
Gambar 2.6 Rincian siklus pengembangan multimedia Raymond McLeod...	24
Gambar 2.7. Interface Macromedia Flash MX 2004	28
Gambar 2.8. Interface Snagit	30
Gambar 3.1 Diagram Aplikasi	49
Gambar 3.2 Sketsa Aplikasi Menu Utama	52
Gambar 3.3 Sketsa Aplikasi Menu Animasi	53
Gambar 3.3.1 Animasi Fungsi Menu	54
Gambar 3.3.2 Animasi kepala 1 gerak mata	55
Gambar 3.3.2 Animasi kepala 2 gerak mulut	56
Gambar 3.3.3 Animasi tangan 1 gerak jari tangan	57
Gambar 3.3.4 Animasi tangan 2 gerak tangan utuh	57
Gambar 3.3.5 Animasi kaki 1 gerak kaki depan	58
Gambar 3.3.6 Animasi kaki 2 gerak kaki samping	59
Gambar 3.3.7 Animasi keseluruhan dari karakter animasi	60

Gambar 3.4 Sketsa Aplikasi Menu Animasi Keseluruhan dari ekstra.....	61
Gambar 3.4 Sketsa Aplikasi Menu Pembuat.....	62
Gambar 3.4 Sketsa Aplikasi Menu Keluar.....	63
Gambar 4.1 Tampilan Untuk Mengatur Ukuran Background	65
Gambar 4.2 Tampilan Grafik yang Akan Dibuat Sebagai Button	66
Gambar 4.3 Contoh gambar button yang digunakan	67
Gambar 4.4 Tampilan Untuk Menyeleksi Grafik	68
Gambar 4.5 Tampilan pada Pembuatan Layer Image dan Teks	70
Gambar 4.6 Tampilan Untuk Break Apart pertama.....	70
Gambar 4.7 Tampilan Untuk Break Apart ke dua	71
Gambar 4.9 Tampilan Untuk Memilih Animation Motion.....	72
Gambar 4.10 Tampilan Saat memilih Mask	72
Gambar 4.11 Tampilan Animasi Masking yang berhasil.....	73
Gambar 4.12 Tampilan Saat Memilih Tampilan yang di inginkan.....	74
Gambar 4.13 Tampilan Saat Memilih Komponen.....	74
Gambar 4.14 Tampilan Pilih File yang Akan diambil	75
Gambar 4.15 Tampilan Software Snagit.....	76
Gambar 4.16 Tampilan Penggabungan elemen-elemen.....	77
Gambar 4.17 Publish file menjadi file *.exe.....	78
Gambar 4.18 Tampilan pada menu Home	79
Gambar 4.19 Halaman pada animasi fungsi menu.....	79

Gambar 4.21 Halaman pada menu kepala 1.....	80
Gambar 4.22 Halaman pada menu kepala 2.....	80
Gambar 4.23 Halaman Animasi Tangan 1.....	81
Gambar 4.24 Halaman Animasi Tangan 2.....	81
Gambar 4.25 Halaman Animasi Kaki 1.....	82
Gambar 4.26 Halaman Animasi kaki 2.....	82
Gambar 4.27 Halaman Animasi Keseluruhan.....	83
Gambar 4.28 Halaman Menu Ekstra.....	83
Gambar 4.29 Halaman Menu About.....	84
Gambar 4.30 Halaman pada menu keluar.....	84
Gambar 4.27 Halaman Menu Ekstra.....	85
Gambar 4.28 Halaman Menu About.....	85
Gambar 4.29 Halaman pada menu keluar.....	86

INTISARI

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini, memicu munculnya perangkat keras atau hardware yang sangat membantu masyarakat dalam memperoleh informasi. Dalam bidang pendidikan penulis mencoba untuk memenuhi bagaimana caranya agar kemajuan teknologi dalam dunia informasi dapat dimanfaatkan dalam menyampaikan materi tentang dasar animasi untuk membantu orang – orang untuk bisa mengembangkan ke dalam bentuk animasi 2D.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, penulis merancang sebuah media pembelajaran tentang dasar-dasar animasi 2D. Perancangan media pembelajaran ini nantinya akan menggunakan beberapa software, diantaranya : Macromedia Flash MX 2004 serta Snagit.

Hasil dari pembuatan Skripsi ini berupa sebuah Media Pembelajaran Tentang Dasar-Dasar animasi 2D yang menampilkan video tentang pembuatan serta gerakan animasi dasar.

Kata Kunci : Animasi 2D, Macromedia Flash MX 2004, Snagit.

ABSTRACT

Developments in information technology today, triggering the emergence of hardware that really help people to get information. In the field of education the author tries to meet how do technology advances in the world of information can be utilized in presenting material about basic animation to help peoples to be able to develop into a form of 2D animation.

Based on the background of these problems, the authors designed a learning media about the basics of 2D animation. Designing learning media will be using some software, such as: Macromedia Flash MX 2004 and SnagIt

. This thesis is the result of making such a Media Learning About Basics 2D animation featuring a video about creating basic animations and movements.

Keyword : *2D Animations, Macromedia Flash MX 2004, SnagIt.*