

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI *STOP MOTION*
SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI ANTI *BULLYING***

SKRIPSI



disusun oleh
Franssadea
14.11.7848

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2018



**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI *STOP MOTION*
SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI ANTI *BULLYING***

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Franssadea

14.11.7848

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2018

ii



PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI *STOP
MOTION* SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI ANTI *BULLYING***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Franssadea

14.11.7848

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 Desember 2018

Dosen Pembimbing,


Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom
NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO ANIMASI *STOP MOTION* SEBAGAI MEDIA SOSIALISASI ANTI *BULLYING*

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Franssadea

14.11.7848

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Desember 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK.190302164

Amir Fatah Softan, S.T., M.Kom
NIK.190302047

Bernadhed, M.Kom
NIK.190302243

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 20 Desember 2018



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah 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 institusi pendidikan tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 28 Desember 2018



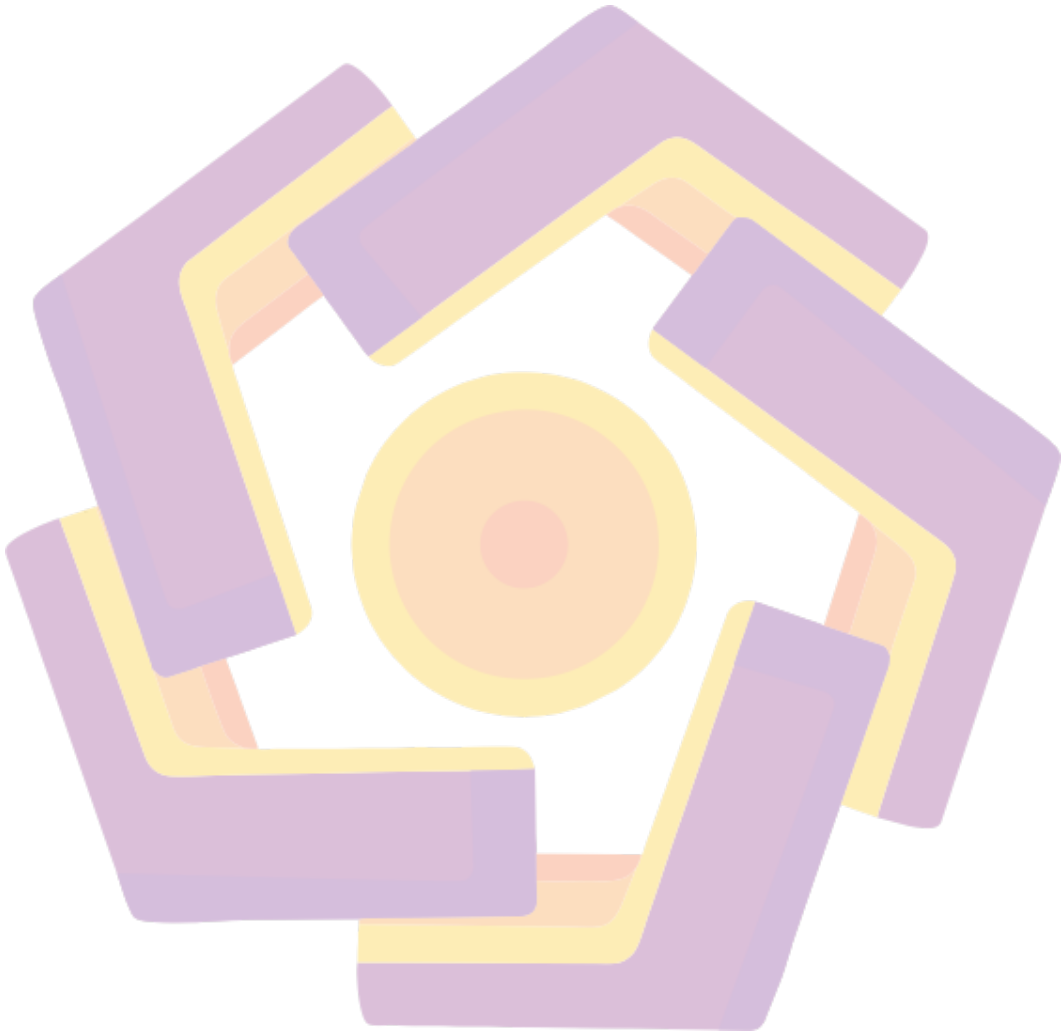
Franssadea

14.11.7848

MOTTO

“Habiskanlah kegagalanmu, Kelak kau petik kesuksesanmu”

*“Bermanfaatlah untuk orang lain, Bersyukur untuk dirimu sendiri, Jangan
kecewakan orang tuamu”*



PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas nikmat, rahmat dan hidayah-Nya yang telah dianugerahkan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam senantiasa penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai suri tauladan terbaik. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua bapak Febri Agung Herlambang dan ibu Roro Partini telah memberikan bimbingan dan dukungan baik materi dan non materi hingga sarjana.
2. Adik saya Bunga Adelia Herlambang dan Abimanyu Sadewa Herlambang yang selalu memberikan warna dalam mengerjakan skripsi ini.
3. Pinta Karunia Asih yang memberikan semangat dan rela lembur untuk membantu mengerjakan skripsi ini.
4. Arif Apriyatno, Haris Kumaradama dan Muhammad Paisal yang sudah menjadi teman seperjuangan skripsi ini.
5. Bapak Sarjono dan bapak Petro Benny Suharso yang sudah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
6. Bapak ibu guru SD, SMP, SMK, serta Dosen yang telah mendidik saya dalam menuntut ilmu.
7. Teman – Teman dari AMC (Angkatan Muda Cokrodirjan) yang telah menjadi tempat penghibur lara.
8. Semua yang telah membantu dan mendoakan saya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi. Tidak lupa sholawat beserta salam penulis haturkan pada junjungan umat Islam yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam.

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

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Sudarmawan, S.T., M.T, selaku ketua jurusan Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatar Sofyan, S.T., M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dalam pembuatan skripsi.
4. Kedua orang tua saya, yaitu bapak Febri Agung Herlambang dan Ibu Roro Partini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu selama perkuliahan.

6. Teman – teman kelas 14-S1TI-04, Grup Huru Hara dan juga teman – teman semasa kuliah.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. 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 Desember 2018

Franssadea

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia	8
2.2.1 Definisi Multimedia	8
2.2.2 Elemen Multimedia	8
2.3 Konsep Dasar Animasi	9
2.3.1 Definisi Animasi	9
2.3.2 Jenis Animasi	10
2.3.3 Prinsip Animasi	13

2.4	Konsep Dasar Stop Motion.....	17
2.4.1	Definisi Stop Motion.....	17
2.5	Konsep Dasar Sosialisasi.....	18
2.5.1	Definisi Sosialisasi.....	18
2.5.2	Tujuan Sosialisasi.....	18
2.5.3	Jenis Media Sosialisasi.....	18
2.6	Tahap – Tahap Pembuatan Video Media Sosialisasi.....	20
2.6.1	Tahap Pra Produksi.....	20
2.6.2	Tahap Produksi.....	21
2.6.3	Tahap Pasca Produksi.....	21
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		22
3.1	Tinjauan Umum.....	22
3.1.1	Deskripsi Lembaga.....	22
3.1.2	Visi dan Misi Lembaga.....	22
3.1.3	Tujuan Sekolah.....	23
3.2	Pengumpulan Data.....	23
3.3	Analisis Kebutuhan.....	24
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	25
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	25
3.3.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	26
3.3.4	Estimasi Biaya.....	27
3.4	Perancangan Animasi Stop Bullying.....	28
3.4.1	Tahap Pra Produksi.....	28
3.4.1.1	Naskah.....	28
3.4.1.2	Storyboard.....	30
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		35
4.1	Tahap Produksi.....	35
4.1.1	Pembuatan Objek.....	35
4.1.1.1	Design Graphic.....	35
4.1.1.2	Merangkai Objek.....	39

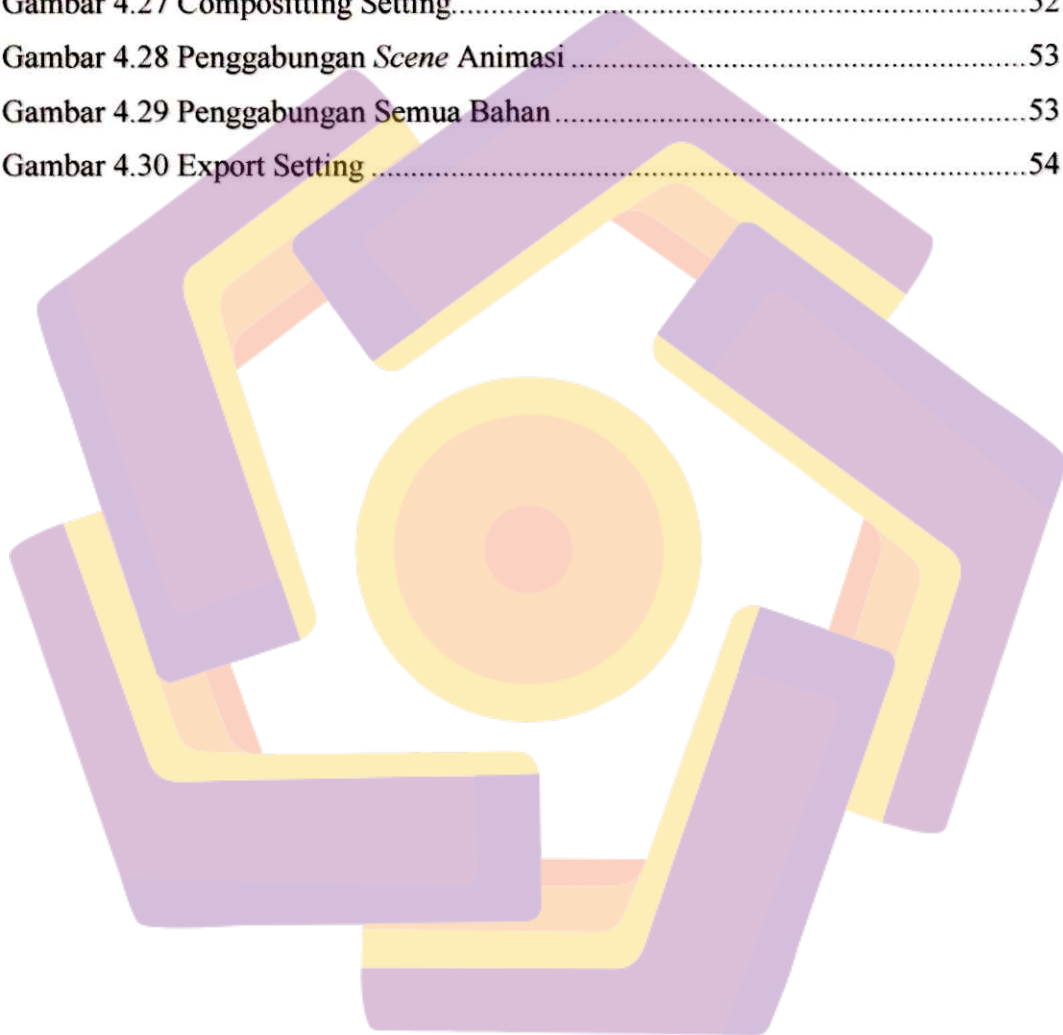


4.1.2 Perlengkapan Take Foto.....	40
4.1.2.1 Kamera DSLR	40
4.1.2.2 Monopod.....	40
4.1.2.3 Memory Card.....	41
4.1.3 Pencahayaan (Lighting).....	41
4.1.4 Pengaturan Kamera.....	41
4.1.5 Pergerakan Objek.....	41
4.1.6 Pengambilan Gambar.....	42
4.2 Pasca Produksi.....	43
4.2.1 Pengeditan	43
4.2.2 Perekaman Suara	49
4.2.3 Compositting	52
4.2.4 Rendering.....	54
4.3 Pembahasan.....	54
4.4 Implementasi.....	55
BAB V PENUTUP	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA	59

DAFTAR GAMBAR

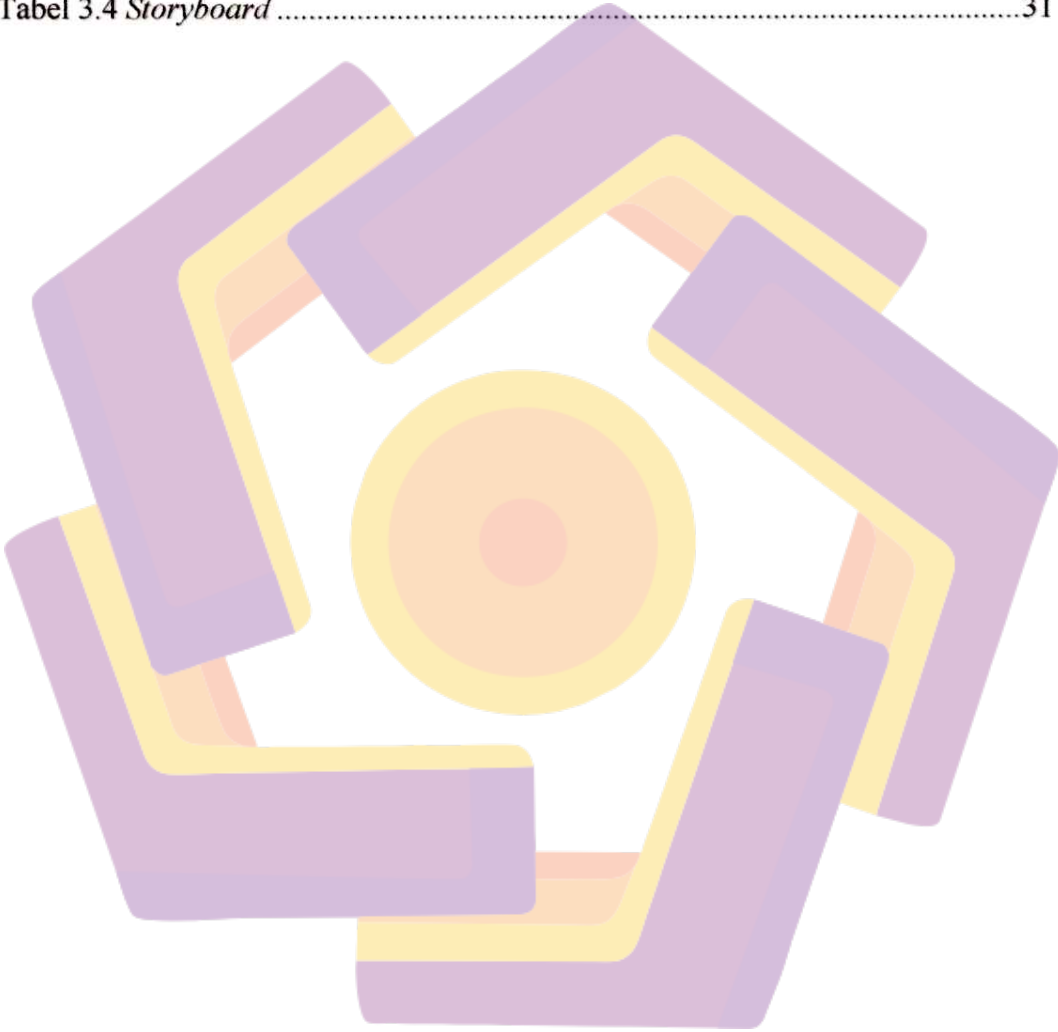
Gambar 2.1 Animasi sel.....	10
Gambar 2.2 Squash and Strech.....	13
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	14
Gambar 2.4 Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose.....	14
Gambar 2.5 Slow In-Slow Out.....	15
Gambar 2.6 <i>Timing</i>	16
Gambar 2.7 <i>Solid Drawing</i>	16
Gambar 2.8 <i>Appeal</i>	17
Gambar 4.1 Tampilan Awal <i>CorelDraw X7</i>	36
Gambar 4.2 Hasil Import <i>Storyboard</i>	36
Gambar 4.3 <i>Peen Tool</i> dan <i>Shape Tool</i>	37
Gambar 4.4 Membuat Objek.....	37
Gambar 4.5 Memberi Warna Objek.....	38
Gambar 4.6 <i>Export File</i>	39
Gambar 4.7 Merangkai Objek.....	39
Gambar 4.8 Kamera DLSR Canon EOS 700D.....	40
Gambar 4.9 Monopod Weifeng.....	40
Gambar 4.10 <i>Memory Card</i>	41
Gambar 4.11 Tampilan Awal Adobe After Effect CC 2015.....	43
Gambar 4.12 Import Gambar Jendela <i>Project</i>	44
Gambar 4.13 Kotak Dialog <i>New Compotision From Selection</i>	44
Gambar 4.14 Menyatukan <i>Layer</i> Gambar.....	45
Gambar 4.15 Mengatur Komposisi <i>layer</i> Gambar.....	45
Gambar 4.16 Kotak Dialog <i>Composition Setting</i>	46
Gambar 4.17 Tampilan Setelah Komposisi.....	46
Gambar 4.18 Menormalkan Ukuran Layar.....	47
Gambar 4.19 Menampilkan <i>Enable Time Remapping</i>	47
Gambar 4.20 Meletakkan <i>Keyframe</i> dan Pengaturannya.....	48
Gambar 4.21 Proses Render.....	48

Gambar 4.22 Tampilan Awal <i>Adobe Audition CC 2015</i>	49
Gambar 4.23 Setting New Audio File.....	50
Gambar 4.24 <i>Noise</i>	50
Gambar 4.25 Capture Noise Print.....	51
Gambar 4.26 Noise Reduction.....	51
Gambar 4.27 Compositting Setting.....	52
Gambar 4.28 Penggabungan <i>Scene Animasi</i>	53
Gambar 4.29 Penggabungan Semua Bahan	53
Gambar 4.30 Export Setting	54



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rincian Hardware	25
Tabel 3.2 Rincian <i>Software</i>	25
Tabel 3.3 Estimasi Biaya	27
Tabel 3.4 <i>Storyboard</i>	31



INTISARI

Maraknya kasus *bullying* pada SDN Lempuyangan dikarenakan *bullying* dianggap hal yang wajar dilakukan oleh anak usia dini dan dapat diselesaikan secara kekeluargaan. Sementara tanpa disadari dampak dan trauma bagi korban *bullying* belum berhenti begitu saja setelah masalah selesai. Perlu adanya sosialisasi tentang permasalahan *bullying*.

Animasi *stop motion* dapat digunakan oleh lembaga swasta, negeri, maupun oleh masyarakat umum untuk tujuan tertentu sesuai dengan kepentingan yang bersangkutan. Salah satu tujuan penggunaan animasi *stop motion* adalah dapat digunakan sebagai sarana sosialisasi. Penggunaan *stop motion* untuk sarana sosialisasi dapat dikembangkan karena mampu menyampaikan informasi dalam bentuk animasi yang menarik, sehingga dapat memunculkan ketertarikan siswa – siswi untuk mengikuti apa yang disampaikan dalam alur cerita dari animasi.

Dengan adanya media sosialisasi pemutaran video animasi *stop motion* dengan tema *stop bullying* ini, pihak sekolah berharap bahwa siswa – siswi dapat menjadi lebih memahami dan sadar akan bahaya tindakan *bullying* sehingga mereka tidak melakukannya.

Kata Kunci: *bullying, stop motion, media sosialisasi*

ABSTRACT

The rise of bullying cases at Lempuyangan Elementary School is because bullying is considered a natural thing done by early childhood and can be resolved in a family manner. While unknowingly the impact and trauma for victims of bullying have not stopped just after the problem is over. There needs to be socialization about the problem of bullying.

Stop motion animation can be used by private institutions, the state, or the general public for specific purposes in accordance with the interests concerned. One purpose of using stop motion animation is to be used as a means of socialization. The use of stop motion for a means of socialization can be developed because it is able to convey information in the form of interesting animations, so that students can attract interest to follow what is conveyed in the storyline of the animation.

With the media of stop motion animation video playback with the theme of stop bullying, the school hopes that students can become more understanding and aware of the dangers of bullying so they do not do it.

Keywords: *bullying, stop motion, media socialization*