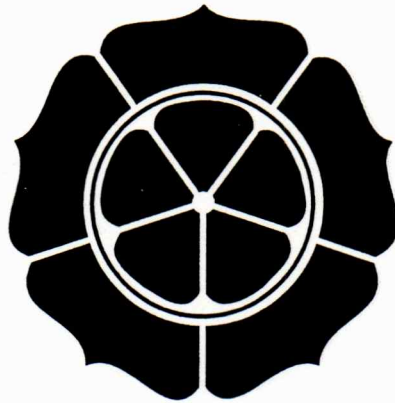


PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT DALAM BENTUK ANIMASI

SKRIPSI



Disusun Oleh :

MUHAMMAD SUBKHAN RIDHO

03.11.0331

**TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
"STMIK AMIKOM"
YOGYAKARTA
2008**

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini disusun guna mendapatkan gelar Sarjana Komputer (S.Kom) Jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “STMIK AMIKOM” Yogyakarta dengan judul :

***“ SCHEME OF ADVERTISEMENT OF SOCIETY SERVICES IN THE
FORM OF ANIMATION “***

**“ PERANCANGAN IKLAN LAYANAN MASYARAKAT DALAM
BENTUK ANIMASI “**

Disusun oleh:

Muhammad Subkhan Ridho

03.11.0331

Yogyakarta, Mei 2008

Disahkan dan disetujui oleh:

Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta



(DR, M.Suyanto,MM)

Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, likely belonging to the supervisor, M. Suyanto.

(DR, M.Suyanto,MM)

HALAMAN PENGUJIAN

Skripsi ini disetujui dan dipresentasikan di depan Tim Penguji Skripsi Strata 1 Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “STMIK AMIKOM” Yogyakarta, dengan mahasiswa:

Nama : Muhammad Subkhan Ridho

Hari : Rabu

Tanggal : 28 Maret 2008

Jam : 11.30 WIB

Ruang : NETWORK

Penguji I

(Hanif Al Fatta, M.kom)

Penguji II

(Sudarmawan, MT)

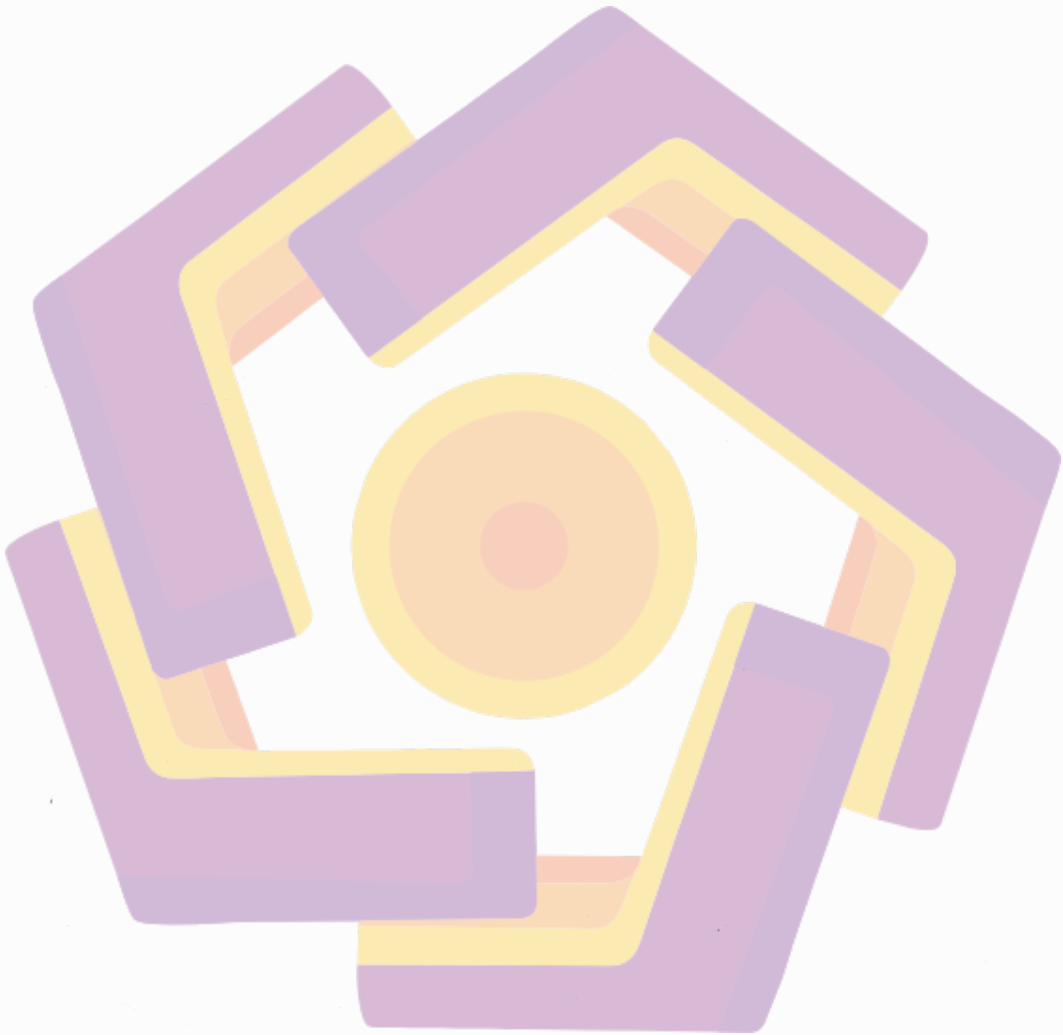
Penguji III

(Ir.Abas Ali Pangera, M.Kom)

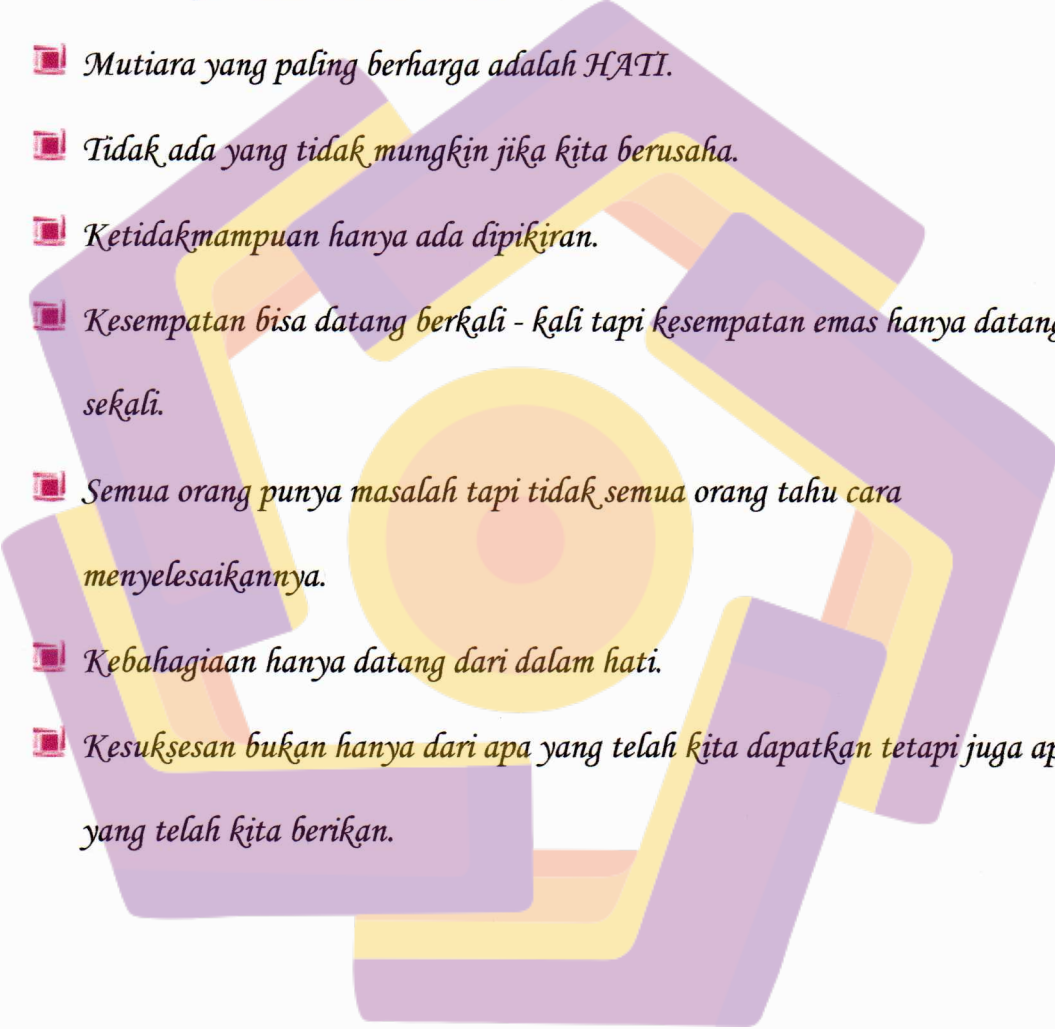
Halaman Persembahan

- ☉ Kepada ALLAH SWT Yang telah melimpahkan rahmat dan nikmat NYA...
- ☉ Nabi MUHAMMAD SAW sebagai panutan dalam hidupku....
- ☉ Kepada ibunda tercinta yang telah merawat, membesarkan, serta memberikan kasih sayang yang sangat luar biasa.....
- ☉ Kepada Ayahanda yang memberikan dukungan moril maupun materi yang cukup hingga ananda bisa kuliah dan menyelesaikan skripsi ini.....
- ☉ Untuk kakanda tercinta Dian sudarfi hendri, Terima kasih atas nasehat dan bimbingannya selama ini.....
- ☉ Buat kakanda tercinta Afrizon Suzuda yang baru saja meninggalkan kami sekeluarga, terimakasih telah menjadi kakak sekaligus sahabat buat koe. Adinda akan mendoakanmu selalu....." I Love You Brother"
- ☉ Untuk adikku tersayang Nurul Fitri Fajriani, dasar tomboy....jangan suka bandel lagi ya dek....
- ☉ Spesial buat Echi, makaci ya atas dukungan, nasehat dan doa nya selama ini. "You're my inspiration".....
- ☉ Buat seluruh keluarga besar yang ada di Riau, terimakasih atas doanya....
- ☉ Buat keluarga Abu Rasyid di Jogja.....trimakasih untuk semuanya.....
- ☉ Buat sahabatku Danang yang telah mendahului kami, semoga kau menemukan jalan yang terang menuju surga NYA....."you're my best friend"
- ☉ Buat reza/mucikari/mbah weng ato apalah yang laennya buanyak banget namanya, thank's berat atas bantuannya ya.....sumpe deh klo bkan karna bantuan loe kayaknya gw mundur lagi neh lulusnya.....
- ☉ Buat teman-teman dan sahabat2 ku, Ari kiting, huda kuntet, david batak, agus padang, herman lapet, dian monyet, teny, ika, dina, mulat, imah, dll (dengan lemah lembut) makasih atas semuanya.....

- ② Buat yang gak disebutin maaf banget ya, bukannya akoe lupa tapi space terbatas neh.....
- ② Terakhir buat semua yang kenal ma akoe en yang ada dalam kehidupan koe, makasih banget.....



HALAMAN MOSTO

- 
- ❑ *Kesempurnaan hanya milik ALLAH semata.*
 - ❑ *Doa tanpa usaha adalah sia-sia.*
 - ❑ *Mutiara yang paling berharga adalah HATI.*
 - ❑ *Tidak ada yang tidak mungkin jika kita berusaha.*
 - ❑ *Ketidakmampuan hanya ada dipikiran.*
 - ❑ *Kesempatan bisa datang berkali - kali tapi kesempatan emas hanya datang sekali.*
 - ❑ *Semua orang punya masalah tapi tidak semua orang tahu cara menyelesaikannya.*
 - ❑ *Kebahagiaan hanya datang dari dalam hati.*
 - ❑ *Kesuksesan bukan hanya dari apa yang telah kita dapatkan tetapi juga apa yang telah kita berikan.*

KATA PENGANTAR

Pertama – tama, puji syukur penyusun panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberi berkah, rahmat dan hidayah-Nya kepada penyusun, karena tanpa Nya, penyusun tidak akan dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Komik Berbasis Multimedia “ ini.

Penulisan skripsi dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program Strata I di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta

Terselesainya skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moril maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan, oleh karena itu pada kesempatan yang sangat berharga ini penyusun mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. M.Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta. Sekaligus selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan masukan selama proses penyusunan laporan skripsi ini hingga selesai.
2. Bapak Ir.Abbas Ali Pangera, M.kom, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu, Ayah, dan Kakak dan Adikku tercinta, terima kasih atas segala dorongan material dan spiritualnya
4. Semua teman-temanku yang telah membantu memberikan masukan, kelancaran dan segala motivasinya.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca maupun pengguna projek yang penyusun buat ini, sangat penyusun harapkan demi kesempurnaannya.

Akhir kata penyusun berharap semoga laporan skripsi ini dapat memberi manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan dan bagi semua yang membaca serta yang menggunakan projek yang penyusun bangun.

Yogyakarta, 08 Mei 2008

Penyusun

DAFTAR ISI



HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGUJIAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
 BAB I PENDAHULUAN	
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. Metode Pengumpulan Data	4
1.7. Sistematika Penulisan	5
1.8. Rancangan Pembuatan	7
 BAB II DASAR TEORI	
2.1. Pengertian Animasi	8
2.2. Pengertian Multimedia	9
2.2.1. Teks (Text)	10
2.2.2. Gambar (Image)	11
2.2.3. Suara (Audio)	11
2.2.4. Video	11
2.2.5. Animasi (Animation)	11

2.3. Konsep Dasar Animasi	12
2.3.1. Sejarah Animasi	12
2.3.2. Animasi Klasik.....	13
2.3.3. Animasi Komputer.....	14
2.3.4. Jenis animasi	14
2.4. Peralatan Dasar Membuat Video Animasi.....	15
2.5. Animasi Prinsip.....	18
2.6. Kebutuhan Sumber daya Manusia.....	20
2.7. Pewarnaan	23
2.8. Sistem Televisi Dunia	26
2.9. Perangkat Lunak Dalam Pembuatan Video Animasi.....	27
2.9.1. Macromedia Flash MX	27
2.9.2. Corel Draw 12.....	33
2.9.3. Adobe Premiere	36
2.9.4. Adobe Audition 1.5.....	38
2.10. Teknik Menggambar	40

BAB III ANALISIS SISTEM

3.1. Pendahuluan	41
3.2. Analisis Sistem (Iklan Layanan Masyarakat)	42
3.3. Identifikasi Masalah.....	43
3.4. Studi Kelayakan.....	45
3.5. Analisis Biaya – Manfaat.....	46
3.6. Rincian Biaya.....	48
3.7. Metode Analisis Biaya – Manfaat.....	51

BAB IV PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

4.1. Definisi Masalah	57
4.2. Merancang Konsep	57
4.3. Merancang Isi	58
4.4. Merancang Naskah.....	58

4.5. Memproduksi Sistem	59
4.6. Pembuatan Plot atau Rancangan	60
4.6.1. Membuat Desain Karakter	61
4.6.2. Desain Standar Properti dan Vegetasi.....	62
4.6.3. Merancang Warna Tokoh Karakter	63
4.6.4. Membuat Layout.....	63
4.6.5. Membuat Storyboard	64
4.7. Menggambar Menggunakan Corel Draw 12.....	64
4.8. Perancangan Pembuatan Animasi Menggunakan Macromedia Flash MX	67
4.9. Pengeditan Suara Menggunakan Adobe audition 1.5	72
4.10. Penggabungan File AVI Menggunakan Adobe Premiere.....	75
4.11. Mengetes Sistem Aplikasi.....	80
4.12. Memelihara Sistem	80
 BAB V KESIMPULAN	
5.1. Kesimpulan	82
5.2. Saran	83
 DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Elemen-elemen Multimedia.....	10
Gambar 2.2. Kertas Gambar	16
Gambar 2.3. Alat Penjepit Kertas	17
Gambar 2.4. Meja Gambar.....	17
Gambar 2.5. Diagram Warna.....	25
Gambar 2.6. Tampilan Area Kerja Macromedia Flash.....	33
Gambar 2.7. Tampilan Area Kerja CorelDRAW 12.....	35
Gambar 2.8. Tampilan Area Kerja Adobe Premiere.....	38
Gambar 2.9. Tampilan Area Kerja Adobe Audition (Edit View).....	39
Gambar 4.1. Alur Kerja	59
Gambar 4.2. Desain Karakter.....	62
Gambar 4.3. Desain Standar Properti dan Vegetasi.....	63
Gambar 4.4. Tampilan Area Kerja Corel Draw 12	65
Gambar 4.5. Tampilan Fill Color Dialog.....	66
Gambar 4.6. Document Properties pada Flash MX	68
Gambar 4.7. Area Kerja Flash MX.....	69
Gambar 4.8. Tampilan Animasi Frame per Frame	70
Gambar 4.9. Tampilan Animasi Inbetween	71
Gambar 4.10. Tampilan Export to AVI	72
Gambar 4.11. Tampilan Adobe Audition	73
Gambar 4.12. Tampilan Proses Fade Out	74
Gambar 4.13. Tampilan Dialog Pembuka Adobe Premiere	75
Gambar 4.14. Tampilan Dialog Project Setting.....	76
Gambar 4.15. Tampilan Dialog Project Setting.....	76
Gambar 4.16. Tampilan Area Kerja Adobe Premiere.....	77
Gambar 4.17. Tampilan Men Drag File.....	78
Gambar 4.18. Tampilan Export Movie Setting.....	79
Gambar 4.19. Tampilan Proses Rendering	79

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Warna Primer dan Sekunder	23
Tabel 2.2	Perbandingan Warna Panas dan Dingin.....	24
Tabel 3.1	Rincian Biaya.....	50
Tabel 3.2	Tabel Hasil Kelayakan.....	56

