

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN DIGITAL STORYTELLING  
“KEONG MAS” MENGGUNAKAN ANIMASI 2D**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Andreas Tomy Nugroho**

**09.11.2662**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN DIGITAL STORYTELLING**

**“KEONG MAS” MENGGUNAKAN ANIMASI 2D**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Andreas Tomy Nugroho**

**09.11.2662**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN DIGITAL STORYTELLING  
“KEONG MAS” MENGGUNAKAN ANIMASI 2D**  
yang disusun oleh

**Andreas Tomy Nugroho**

**09.11.2662**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 Oktober 2014

**Dosen Pembimbing,**

**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302229**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN DIGITAL STORYTELLING

#### “KEONG MAS” MENGGUNAKAN ANIMASI 2D

yang disusun oleh

**Andreas Tomy Nugroho**

**09.11.2662**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 11 Juni 2015

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Amir F Sofyan, ST, M.Kom**

**NIK. 190302047**

**Hastari Utama, M.CS**

**NIK. 190302230**

**Krisnawati, S.SI, MT**

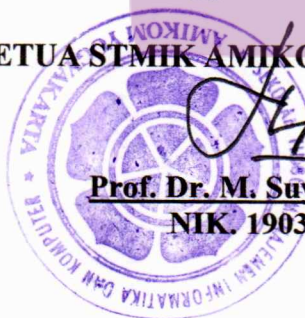
**NIK. 190302038**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 28 Juni 2015

**KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**

**NIK. 190302001**



## 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 28 Juni 2015



Andreas Tomy Nugroho

NIM. 09.11.2662



## MOTTO

Bersyukur itu tidak berhenti pada menerima apa adanya saja, tapi terutama bekerja keras untuk mengadakan yang terbaik. (Mario Teguh)

Lebih baik bertempur dan kalah daripada tidak pernah bertempur sama sekali. (Arthur Hugh Clough)

*“Pikiran adalah pelopor dari segala sesuatu, pikiran adalah pemimpin, pikiran adalah pembentuk.” – Buddha (563 SM – 483 SM)*

*“Imajinasi adalah segalanya, imajinasi adalah gambar pendahulu dari peristiwa hidup yang menjelang” – Albert Einstein (1879-1955)*

*“Apapun yang dapat dipikir akal, akan dapat dicapai” – W Clement Stone (1902-2002)*

*“History repeats itself.”*

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang selalu melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang tak pernah lelah memanjatkan doa untuk anak-anaknya, serta dukungan yang selalu diberikan hingga saat ini.
3. Semua keluarga yang selalu menjadi motivasi dan penyemangatku.
4. Dosen Pembimbing, Bpk Agus Purwanto, M.Kom, yang sangat membantu, membimbing saya hingga selesai dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Teman-teman yang telah membantu dalam proses pengerjaan skripsi, terima kasih kepada teman sekaligus sahabat, Soni Dwi Sandi, S.Kom, Wawan Sumantri Marasabessy, S.Kom, yang telah meluangkan waktu dan pikiran, dan juga kepada teman dan sahabat yang telah memberi dukungan dan masukan, Bayu Bali Utama, Okta Dwi Saputro, Frendy Andriansyah, S.Kom, saya ucapkan terima kasih.
6. Dan semua pihak yang mendukung, dan memberi support bantuan berupa tenaga, pikiran, dan waktu yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang selalu melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN DIGITAL STORYTELLING “KEONG MAS” MENGGUNAKAN ANIMASI 2D”. dengan tujuan penulisan skripsi ini sebagai syarat kelulusan pada jenjang pendidikan sarjana (S1) Jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Skripsi ini terselesaikan atas bimbingan, petunjuk, saran dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati dan ketulusan, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bpk. Prof Dr. M Suyanto, MM.Selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bpk. Sudarmawan, MT. Selaku Ketua Jurusan S1-Teknik Informatika
3. Bpk. Agus Purwanto, M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang telah membantu dan memberikan motivasi kepada saya dalam menyusun skripsi ini.
4. Keluarga yang tidak berhenti memberikan doa dan semangat kepada saya.
5. Teman-teman S1TI02 yang telah memberikan saran, motivasi maupun doa.
6. Semua pihak yang selama ini banyak memberikan bantuan, dukungan, motivasi maupun doa yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.



Meskipun saya telah berusaha semaksimal mungkin, kekurangan atau kesalahan tetap saja ada. Bagaimanapun juga saya hanyalah manusia biasa. Hanya kata terima kasih yang sebesar-besarnya apabila pembaca turut memberikan saran dan kritik agar skripsi yang dibuat ini dapat menjadi lebih baik. Terima kasih.

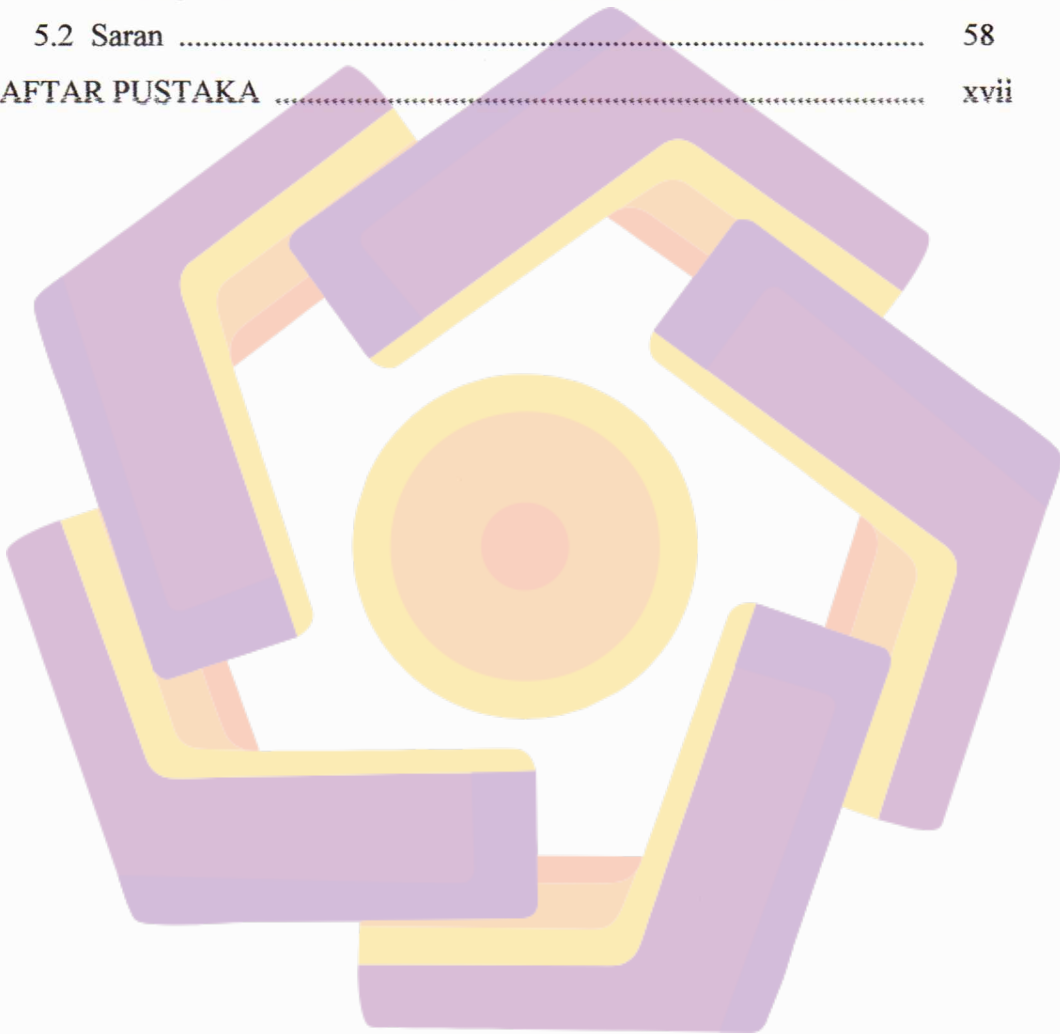


## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI .....	xv
ABSTRACT .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
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 Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.4.1 Pengertian Storytelling.....	7
2.4.2 Sejarah Storytelling.....	8
2.4.3 Jenis – jenis Storytelling .....	10
2.2 Multimedia.....	11
2.3 Konsep Dasar Animasi .....	12
2.4 Metode Pengembangan Multimedia .....	13
2.4.1 Struktur Sistem Multimedia.....	15

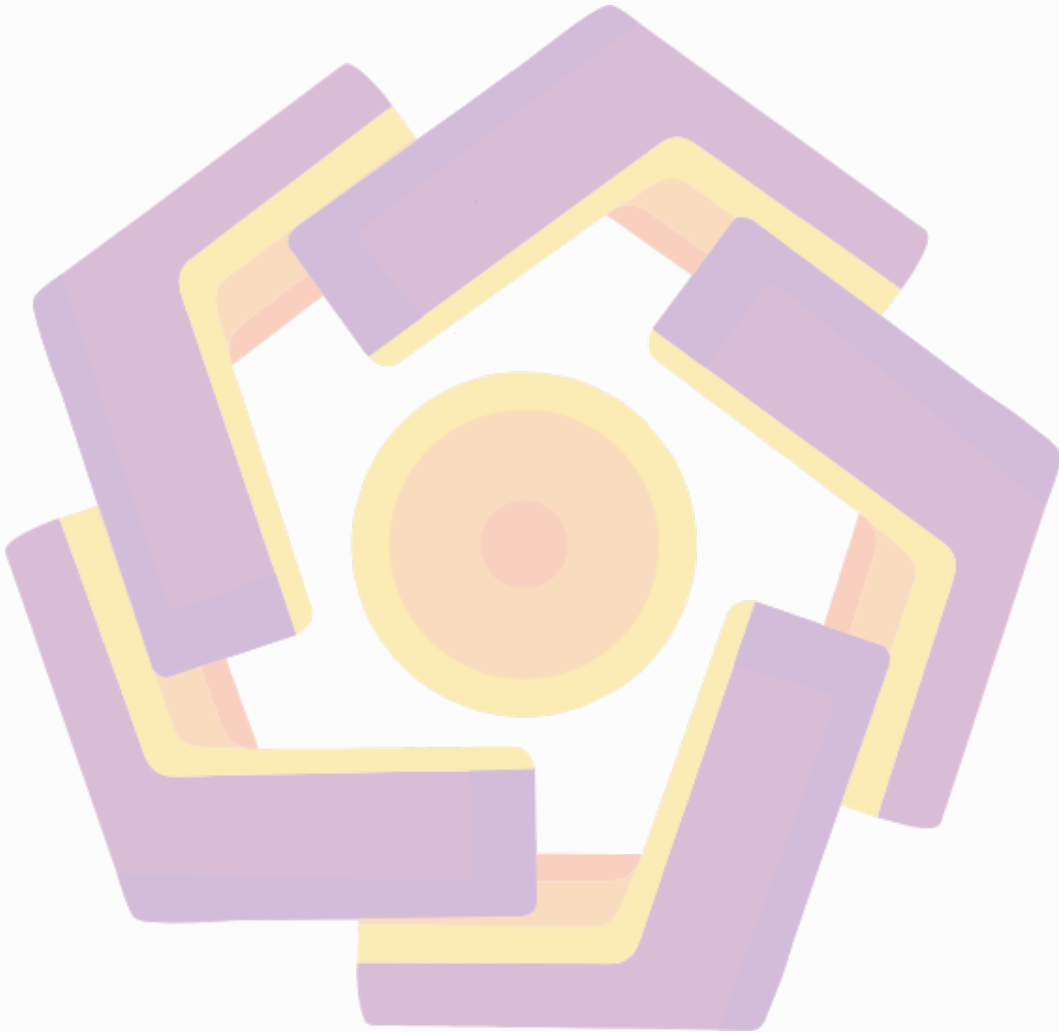
2.4.1.1	Struktur Linier.....	15
2.4.1.2	Struktur Hirarki .....	15
2.4.1.3	Struktur Piramida.....	16
2.4.1.4	Struktur Polar.....	17
2.4.1.5	Siklus Hidup Pengembangan Sistem.....	18
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>20</b>
3.1	Gambaran Umum .....	20
3.2	Alat .....	21
3.3	Bahan.....	21
3.4	Alur.....	22
3.5	Ide.....	22
3.6	Konsep.....	23
3.7	Analisis Kebutuhan System .....	23
3.7.1	Kebutuhan Fungsional .....	23
3.7.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	24
3.7.2.1.	Perangkat Keras (Hardware).....	24
3.7.2.2.	Perangkat Lunak (Software) .....	25
3.7.2.3.	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware)..	25
3.8	Analisis Kelayakan .....	25
3.9	Perancangan Naskah .....	27
3.10	Desain Sistem.....	28
3.11	Perancangan Grafik.....	30
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>42</b>
4.1	Implementasi Sistem .....	42
4.1.1	Persiapan Aset - Aset .....	43
4.1.2	Membuat Gambar.....	44
4.1.3	Pembuatan Animasi.....	45
4.1.4	Import Image.....	45
4.1.5	Membuat Tombol.....	47
4.1.6	Membuat Animasi.....	48

4.2 Pembahasan .....	49
4.2.1 Actionscript Pada Masing – Masing Tombol .....	49
4.2.2 Mengetes Sistem .....	50
4.3 Memelihara Sistem .....	57
BAB V PENUTUP .....	58
5.1 Kesimpulan .....	58
5.2 Saran .....	58
DAFTAR PUSTAKA .....	xvii



## DAFTAR TABEL

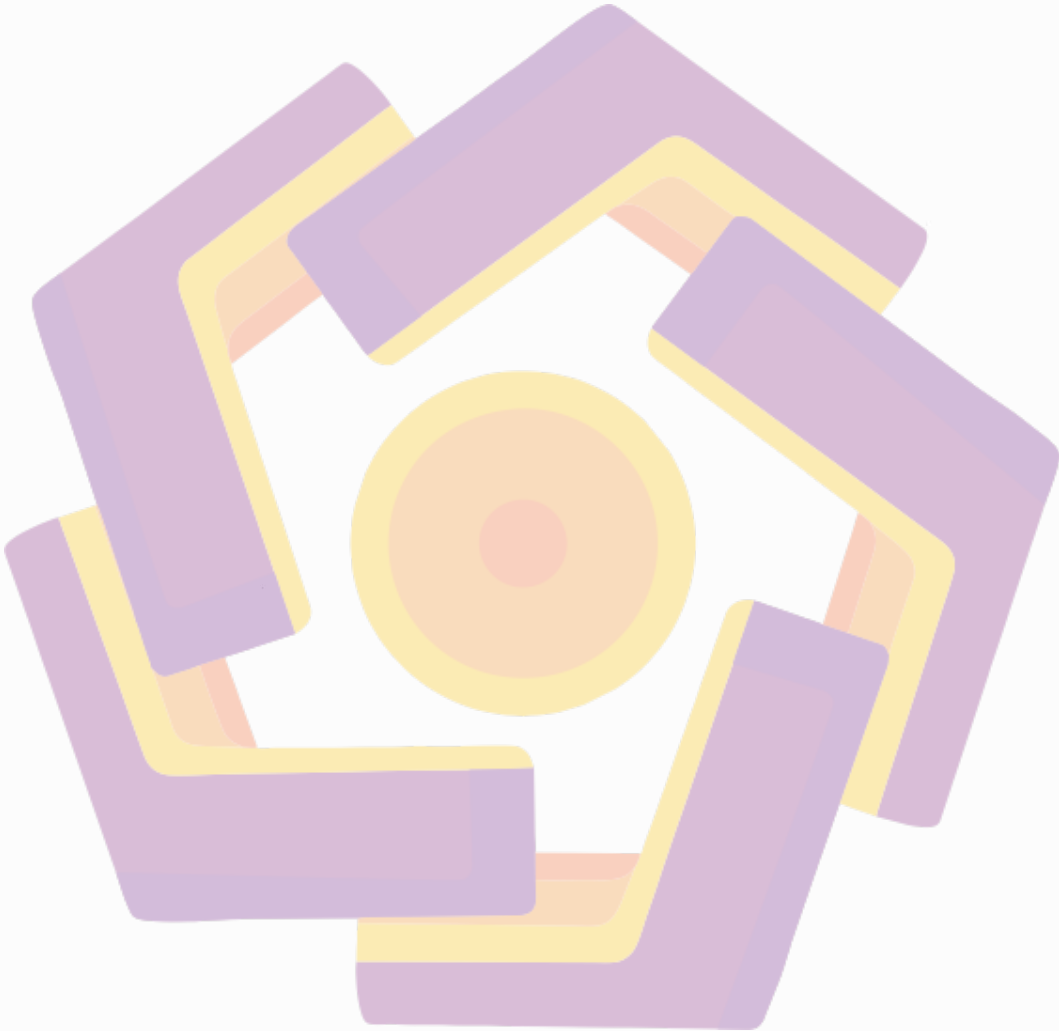
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	24
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	25
Tabel 3.3 Rancangan Naskah.....	27



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Linier .....	15
Gambar 2.2	Struktur Hirarki .....	16
Gambar 2.3	Struktur Piramida .....	17
Gambar 2.4	Struktur Polar .....	18
Gambar 2.5	Siklus Hidup Pengembangan Sistem.....	19
Gambar 2.6	Struktur Alur.....	22
Gambar 2.7	Struktur Navigasi.....	29
Gambar 2.8	Rancangan Intro .....	31
Gambar 2.9	Rancangan Menu.....	32
Gambar 2.10	Rancangan Cerita .....	33
Gambar 2.11	Rancangan Pengaturan .....	39
Gambar 3.1	Rancangan Tentang .....	40
Gambar 3.2	Rancangan Keluar .....	41
Gambar 3.3	Bagan Memproduksi Cara Membuat Animasi.....	43
Gambar 3.4	Gambar Intro .....	44
Gambar 4.1	Menu utama.....	44
Gambar 4.2	Karakter Animasi .....	44
Gambar 4.3	Tampilan Lembar Kerja Baru Adobe Flash CS3 .....	46
Gambar 4.4	Import Image To Library (keong) .....	46
Gambar 4.5	Import Image To Library (pemandangan).....	46
Gambar 4.6	Import Image To Library (karakter).....	47
Gambar 4.7	Membuat tombol .....	48
Gambar 4.8	Animasi kotak.....	49
Gambar 4.9	Tampilan Animasi untuk Halaman Intro.....	51
Gambar 4.10	Tampilan Animasi untuk Halaman Menu Utama.....	52
Gambar 4.11	Tampilan Animasi Keong Mas.....	52
Gambar 4.12	Tampilan Halaman Intro .....	54
Gambar 4.13	Halaman Menu Utama.....	55
Gambar 4.14	Tampilan Halaman option.....	55

Gambar 4.15 Tampilan Halaman Keluar ..... 56  
Gambar 4.16 Tampilan Halaman cerita ..... 56



## INTISARI

Storytelling merupakan budaya universal manusia, terhitung dari mulai anak-anak hingga orang dewasa. Storytelling adalah sebuah bagian dari aktivitas komunikasi, yang sejatinya menuangkan ide, buah pikiran, atau pesan, yang mengisahkan tentang kisah hidup atau berbagai kejadian secara lisan. Tidak semua orang memiliki kemampuan bercerita dengan baik. Tantangannya adalah kreasi dibenak kita dan cara bagaimana mengungkapkan apa yang telah dicipta dalam dunia ide. Sebagian orang memanfaatkan media dalam menuangkan ide, buah pikiran, atau pesan, kedalam ringkasan sebuah cerita, visual dan storytelling. Visual adalah segala hal yang berhubungan dengan penglihatan, artinya dalam dilihat. Sedangkan Storytelling adalah cara yang dilakukan untuk menyampaikan suatu cerita kepada audience, baik dalam bentuk kata-kata, foto, gambar, maupun suara. Pengertian Visual Storytelling adalah cara menyampaikan suatu cerita kepada audience dalam bentuk media visual.

Berdasarkan manfaat mendongeng dan didukung dengan kemajuan dalam bidang teknologi, maka dalam penelitian ini akan dibuat suatu aplikasi digital storytelling. Judul yang diangkat dalam story telling ini adalah Keong Mas.

Metode yang digunakan yaitu metode pengembangan multimedia yang meliputi concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu Adobe Flash CS3 serta perangkat lunak pendukung lainnya seperti PaintTol SAI.

**Kata-kunci:** Storytelling, audience, keong mas.



## **ABSTRACT**

*Storytelling is a universal human culture, starting from from children to adults. Storytelling is a part of a communication event, whose true ideas, thoughts, or message, which tells the life story of the events or orally. Not everyone has the ability to tell it well. The challenge is the creation of our minds and how to express what has been created in the world of ideas. Some people use the media in their ideas, thoughts, or messages, summaries into a story, visuals and storytelling. Visual is all things associated with vision, that is to say in the views. While Storytelling is a method to tell a story to the audience, either in the form of words, photos, images, and sound. Definition of Visual Storytelling is a way of conveying a story to the audience in the form of visual media.*

*Based on the benefits of storytelling and is supported by advances in technology, so in this study will be made of the application of digital storytelling. The title raised in the story telling is Keong Mas.*

*The method used is a multimedia development methods that include concept, design, collecting materials, assembly, testing, and distribution. The software articles used in the manufacture of this application is Adobe Flash CS3 and other support software such as PaintTol SAI.*

**Keyword:** *Storytelling, audience, keong mas.*