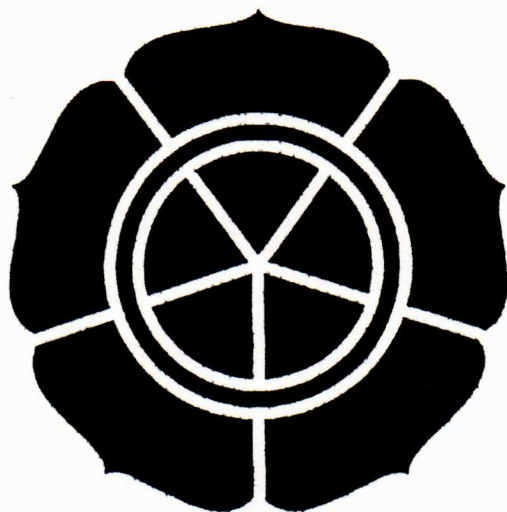


**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN KOMIK ELEKTRONIK
BERBASIS MULTIMEDIA**

Skripsi



Disusun Oleh:

REZA ANDIRISANI

03.11.0338

S1 TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

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 AMIKOM Yogyakarta dengan judul :

“ SCHEME AND MAKING OF ELECTRONIC COMIC MULTIMEDIA BASED “

“ PERANCANGAN DAN PEMBUATAN KOMIK ELEKTRONIK

BERBASIS MULTIMEDIA “

Disusun oleh:

Reza Andirisani

03.11.0338

Yogyakarta, Maret 2008

Disahkan dan disetujui oleh:

Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta

Dosen Pembimbing



(DR. M. Suyanto, MM)

(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 AMIKOM Yogyakarta, dengan mahasiswa:

Nama : Reza Andirisani
Hari : Rabu
Tanggal : 19 Maret 2008
Jam : 08.50 WIB
Ruang : STACK




Penguji I


(Sudarmawan, MT)

Penguji II


(Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom)

Penguji III


(DR, M. Suyanto, MM)

HALAMAN PERSEMBAHAN

- ❖ *Spesial buat Mama & Papa, Terima kasih atas segala doa, bimbingan dan nasehatnya, inilah persembahkanku sebagai tanda baktiku.*
- ❖ *Buat Mba'ku tercinta Kiki, makasih atas segalanya, dukungan, nasehat²nya, laptopnya, utangan duitnya kalo pas qu lagi bokek hehe... Lets Make Our Parent Proud !!*
- ❖ *Buat sahabat – Sahabatku dan saudara - saudaraku Ari, "Q-ThinX" yang udah sering aku gangguin hehe... (aku jahil ya ??) Danang "AO" my drummer in my band, HRD (ngapa ga dari dulu ya ketemu kamu ??), Edo " Kiwil "orang yang paling ueedann se Riau kalee... Dian "Monyet" makasih banget atas pinjaman kamarnya dulu selama beberapa hari, aku ga akan pernah lupa akan hal itu,, Huda "Yahmin Jr" temenqu sing paling cuek se Manding, " Keepin Rock n Roll Bro !!!!", David " Batak" kalo dah dapet cewe, jangan cepet bosen ma cewe itu, Widi, "Mbah ne" makasih udah memberikan pengalaman baru buat aku, Mulat " Bunda "makasih udah pernah diberi kelengkeng buanyaakke puooll... Teni " Tenok "buruan kelarin tuh kuliah, trus nikah, inget umur ten hehehe...., Ika, Rahma "Aho" makasih udah jadi sahabat yang terbaik buat aku selama ini", Agung makasih dulu udah pernah sering ngeband bareng, Eko "Pak Eko" makasih atas nasehat²nya, Nanang " Jendoel "makasih dulu udah pernah jadi partner dugem ku hueehehehe....., Mas Agung makasih atas barang² yang sering aku pinjem (CD pilem² kartunnya lom tak balikin yo??), Apri "Quitinx" adeku tersayang yang paling qiting, uelek & kriting, makasih atas kenang²annya, Bintang, makasih udah pernah diajak hunting cari foto, tattomu di banyaki bin ben keren kan cah seni !! bebas to jeng hoho...Cah² X-MUH 2yang selalu bisa menemani aku pas ku balik semarang, anak²*

kos pringwulung, makasih ya atas pertemanan dan persaudaraan kita, Without they my live is flat, they are the best friend ever I have in my live. Remember and Keep our Friendship 4ever !!! ☺. untuk temen – temenku yang lain yang mungkin belum disebutkan. makasih.

- ❖ *Specialy 4 Dina “ dinut pesek jiet “makasih dulu udah pernah jadi soulmateku, meski sekarang kita udah ga lagi jadian, mudah²an tali silaturahmi kita ga akan pernah putus, sampai kapanpun aku ga akan pernah lupa ma kamu yang pernah mengisi hatiku. Makasih juga buat Keluarga & Saudara² Dina, Ibu, Ayah, Dedek Putri, makasih udah baik ke reza selama ini, maaf kalo reza ga bisa memberikan yang terbaik utnuk Dina dan keluarga.*
- ❖ *Terima kasih untuk pihak – pihak lain yang pernah membantu reza tetapi belum ku sebutin.*



HALAMAN MOTTO

❖ Life is like a picture, some time **BLACK**, some time **WHITE**, some time **GRAY**, some time **colourfull**, pass it, enjoy it, use it **carefully** coz our **life just once.**

- ❖ Kita mundur bukan berarti kalah, tapi kita mundur agar bisa lebih siap untuk maju kedepan.
- ❖ Kesalahan bukanlah sesuatu yang buruk, karena dengan kesalahan kita dapat memperoleh suatu pengalaman yang berharga dari kesalahan yang telah kita perbuat.
- ❖ Berdoalah, berusaha, bersabarlah dan ikhlas.
- ❖ Design, Design, and Design
- ❖ Tetaplah berkreasi.



KATA PENGANTAR

Pertama – tama, puji syukur penyusun panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberi berkah, dan rahmat-Nya kepada penyusun, karena tanpa Nya, penyusun tidak akan dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Komik Berbasis Multimedia “ dimana penulisan skripsi ini 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, 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. Abas Ali Pangera, M.Kom, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Mama, Papa, dan Kakakku 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 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, Maret 2008

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGUJIAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xviii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Manfaat dan Tujuan.....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
1.7 Jadwal Pelaksanaan	5

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1. Pengertian Multimedia	6
2.2 Definisi Multimedia	6
2.2.1. Pengkomputeran	6
2.2.2. Link Interaktif	7
2.2.3. Navigasi Tool	7
2.2.4. Mengkomunikasikan Informasi.....	7
2.3. Komponen Multimedia	7
2.3.1 Teks	7
2.3.2 Grafik	8
2.3.3 Image	8
2.3.4 Animasi	8
2.3.5. Suara	8
2.3.6. Interactive Link	8
2.4 Macam-macam Struktur Aplikasi Multimedia.....	9
2.4.1. Struktur Piramida	9
2.4.2. Struktur Hierarki	9

2.4.3. Struktur Linear	10
2.4.4. Struktur Polar	10
2.5 Pengertian Komik	11
2.6 Pengenalan Alat	11
2.6.1. Peralatan Basic	11
2.6.2. Peralatan Tambahan	12
2.7 Brain Storming	13
2.8 Plot atau Rancangan	14
2.8.1 General Layout	14
2.8.2 Short Story	15
2.8.3 Long Story	16
2.8.4 5 W 1 H	16
2.9 Story Board dan Naming	17
2.10 Panelling	19
2.11 Special Effect	21
2.12. Cover	27
2.13. Perangkat Lunak Yang Digunakan	29

2.13.1. Macromedia Flash MX 2004.....	29
2.13.2. Adobe Photoshop CS 8.0.....	30
2.13.3. Adobe Audition 1.5	30

BAB III. TINJAUAN UMUM

3.1 Sejarah Komik Modern	31
3.2 Bentuk Dan Aliran Komik Yang Dikenal	31
3.3 Jenis – Jenis Komik.....	32
1. Kartun / Karikatur (Cartoon)	32
2. Komik Potongan (Comic Strip)	33
3. Buku Komik (Comic Book)	33
4. Komik Tahunan (Comic Annual)	35
5. Album Komik (Comic Album)	35
6. Komik Online (Webcomic)	35
7. Buku Instruksi dalam format Komik (Instructional Comics)	36
8. Rangkaian Ilustrasi (Storyboard)	36
9. Komik Ringan (Comic Simple)	36
10. Perencanaan dalam pikiran (Planning On Mind)	37

BAB IV. ANALISIS SISTEM

4.1. Pendahuluan	38
4.2. Analisis Sistem (Aplikasi Komik).....	38
4.3. Identifikasi Masalah	39
1. Analisis Kinerja (Performance)	39
2. Analisis Informasi (Information)	40
3. Analisis Ekonomi (Economic)	40
4. Analisis Keamanan (Control)	40
5. Analisis Efisiensi (Efficiency)	41
6. Analisis Layanan (Service)	41
4.4. Studi Kelayakan	41
4.5. Analisis Biaya - Manfaat	42
1. Biaya	43
2. Manfaat	43
4.6. Rincian Biaya Manfaat	44
1. Rincian biaya hardware (komputer)	44
2. Rincian biaya software	45
3. Biaya Pengembangan	45

4.7. Metode Analisis Biaya Manfaat	47
1. Metode Periode Pengambilan (Payback Periode)	47
2. Metode Pengembalian Investasi (Return On Investment = ROI)	47
3. Metode MIA Sekarang Bersih (Net Present Value = NPV).....	48
4. Metode Tingkat Pengembalian Internal (Internal Rate of Return = IRR)	
.....	49

BAB V. PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM

4.1. Definisi Masalah	51
4.2. Merancang Konsep.....	51
4.3. Merancang Isi	52
4.4. Merancang Naskah	52
4.5. Merancang Grafik	53
4.6. Memproduksi Sistem	53
4.6.1 Pembuatan Komik Secara Manual	53
4.6.2 Pembuatan Plot atau Rancangan	54
4.6.3 Pewarnaan Menggunakan Adobe Photoshop CS	57
4.6.4 Rancangan Tampilan	60
4.6.5 Pengeditan suara Menggunakan Adobe Audition 1.5	63
4.6.6 Perancangan Desain Komik dan Pemograman Menggunakan Macromedia Flash MX	65

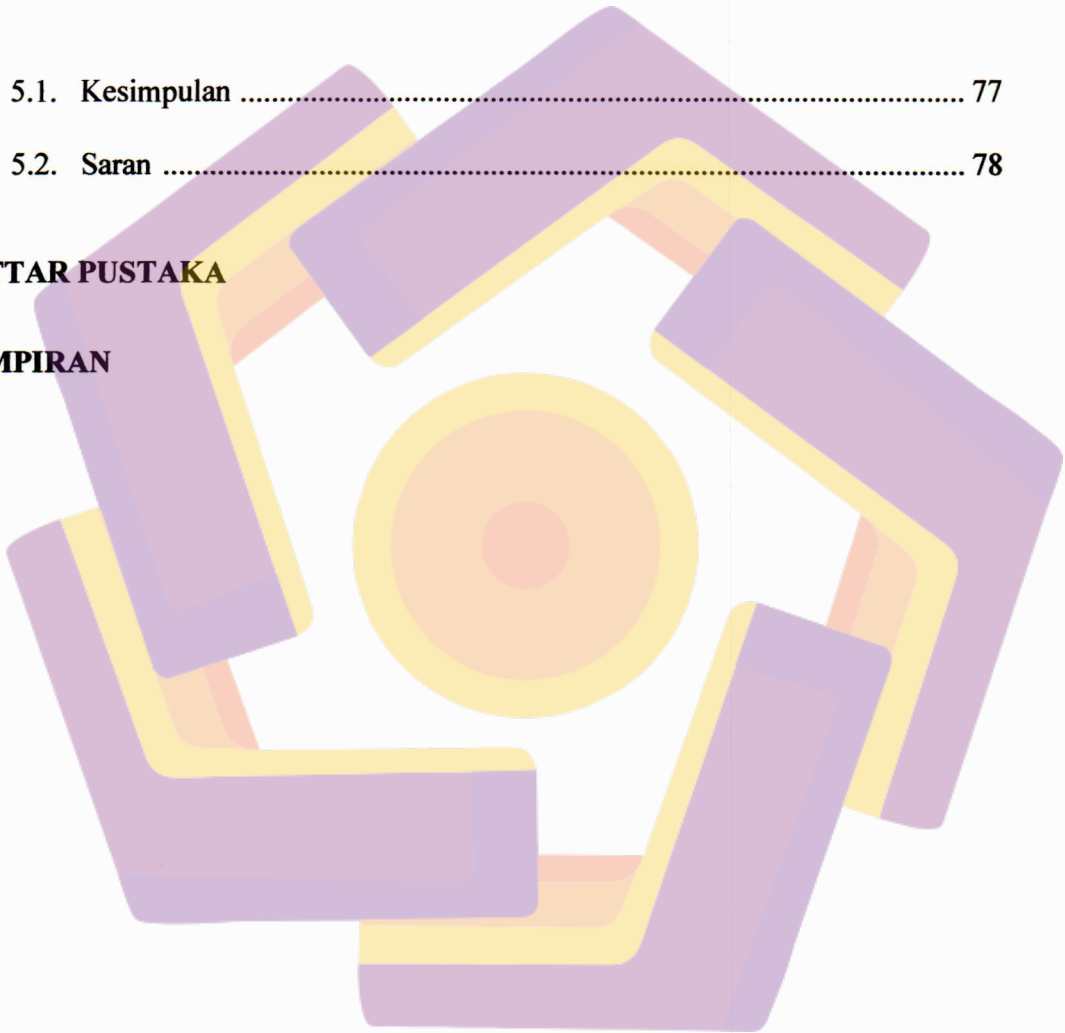
4.7. Mengetes Sistem Multimedia	75
4.8. Memelihara Sistem	76

BAB V I. PENUTUP

5.1. Kesimpulan	77
5.2. Saran	78

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

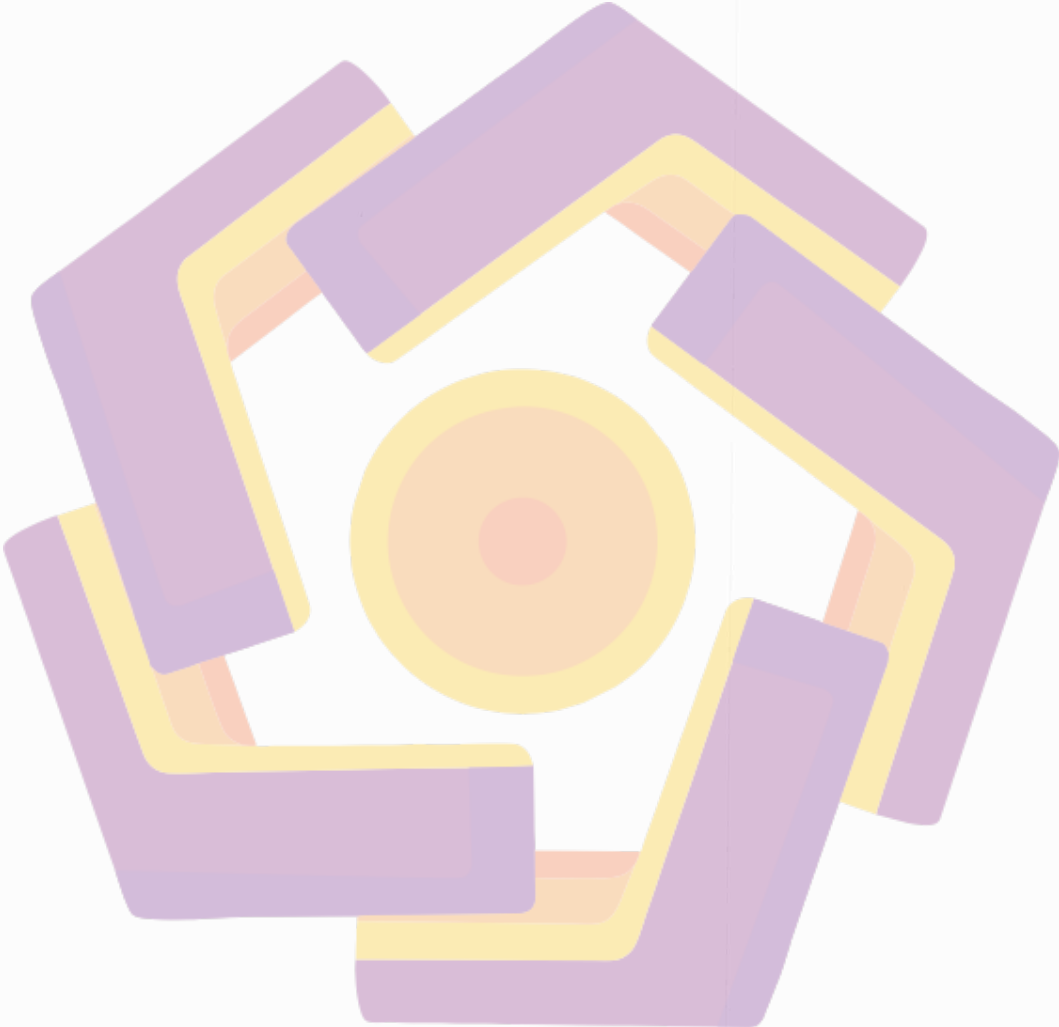
Gambar 2.4.1 Struktur Linear	9
Gambar 2.4.2 Struktur Hierarki	9
Gambar 2.4.3 Struktur Piramida	10
Gambar 2.4.4 Struktur Polar	10
Gambar 2.4.5 Icon Sistem Informasi Multimedia	10
Gambar 2.8 Plot	14
Gambar 2.9.1 Thumbnail	18
Gambar 2.9.2 Storyboard	19
Gambar 2.10.1 Panel yang benar dan Panel yang salah	20
Gambar 2.10.2 Panel Non Geometris, Panel Putus – putus, Panel Bulat, Panel Kosong, Panel Kotak	20
Gambar 2.10.3 Gambar panel yang lebarnya satu halaman	21
Gambar 2.11.1 Balon Kata	22
Gambar 2.11.2 Efek Suara	23
Gambar 2.11.3 Extreme Long Shot (ELS)	24
Gambar 2.11.4 Very Long Shot (VLS).....	24
Gambar 2.11.5 Long Shot (LS)	25
Gambar 2.11.6 Medium Shot (MS)	25
Gambar 2.11.7 Middle Close Up (MCU)	26
Gambar 2.11.8 Close Up (CU)	26

Gambar 2.11.9 Extreme Close Up (ECU)	27
Gambar 2.12 Contoh – contoh cover	29
Gambar 4.2 Struktur aplikasi	52
Gambar 4.6 Alur Kerja	53
Gambar 4.6.2 Proses Scaning	57
Gambar 4.6.2.1 Marquee Tool	58
Gambar 4.6.2.2 Create new layer	58
Gambar 4.6.2.3 Foreground Color Tool	59
Gambar 4.6.2.4 Hasil proses pewarnaan kulit	59
Gambar 4.6.4.1 Tampilan menu utama	60
Gambar 4.6.4.2 Tampilan halaman komik	61
Gambar 4.6.4.3 Tampilan sampul belakang komik	61
Gambar 4.6.4.4 Tampilan sampul belakang komik	62
Gambar 4.6.5 Tampilan Adobe Audition	63
Gambar 4.6.5.1 Seleksi bagian yang Terdapat Noise	64
Gambar 4.6.5.2 Noise Reduction Dialog	64
Gambar 4.6.5.3 Amplify Dialog	65
Gambar 4.6.6.1 Document Properties pada Flash MX	66
Gambar 4.6.6.2 Area Kerja Flash MX	67
Gambar 4.6.6.3 Line Tool	68
Gambar 4.6.6.4 Properties Convert To Symbol	68
Gambar 4.6.6.5 Pembuatan Animasi Balon Kata	70

Gambar 4.6.6.6. Action Frame71

Gambar 4.6.6.7 Action Objek.....71

Gambar 4.6.6.8 Gambar Publish Setting 75



DAFTAR TABEL

Tabel 1.7 Rencana Kegiatan Penelitian	5
Tabel 4.6 Rincian Biaya	47
Tabel 4.7 Tabel hasil kelayakan	50

