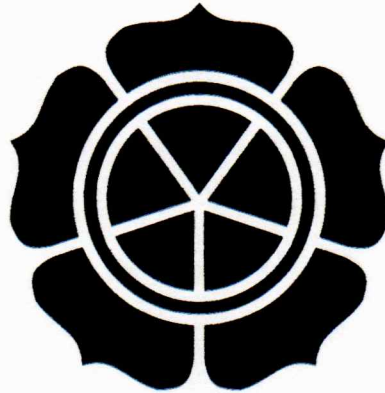


**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN DIGITAL STORYTELLING
TIMUN MAS BERBASIS 2 DIMENSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Hendri Susangka

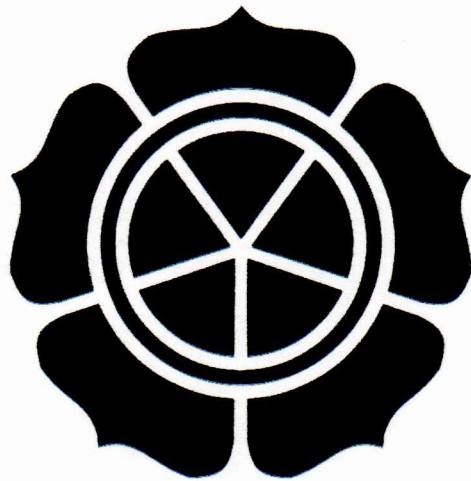
08.12.3163

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN DIGITAL STORYTELLING
TIMUN MAS BERBASIS 2 DIMENSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai derajat sarjana S1
pada jurusan sistem informasi



disusun oleh

Hendri Susangka

08.12.3163

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN DIGITAL STORYTELLING
TIMUN MAS BERBASIS 2 DIMENSI**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hendri Susangka

08.12.3163

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 April 2015

Dosen Pembimbing,


Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302105

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN DIGITAL STORYTELLING
TIMUN MAS BERBASIS 2 DIMENSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hendri Susangka

08.12.3163

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 juni 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Juni 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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, 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, 16 Juni 2015



Hendri Susangka
08.12.3163

MOTTO

Butuh kesabaran dalam belajar, butuh kesabaran dalam bersikap baik,
butuh kesabaran dalam kejujuran,
dan butuh kesabaran dalam setiap kebaikan agar kita mendapat kemenangan.

Terkadang, kepedihan harus dilalui sebelum tercapainya kebahagiaan. Tersenyumlah
ketika bersedih, karena ada kebahagiaan setelah itu.

Betapa sulitnya manusia bersyukur atas nafas yang masih berhembus di badan.
Namun betapa mudahnya manusia mengeluh hanya karena kakinya menginjak
kotoran.

Tuhan tidak menurunkan takdir begitu saja.

Tuhan memberikan takdir sesuai dengan apa yang kita lakukan.

Jika kita maju dan berusaha, Tuhan akan memberikan takdir kesuksesan.

Jika kita lengah dan malas, maka Tuhan akan memberikan takdir kegagalan.

Kebahagiaan tidak akan bermakna jika kamu tidak menyertakan orang disekitar
kamu yang sedang bersedih. Berbagilah dengan murah hati

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- ✓ Allah SWT yang selalu menyertai dan membimbing setiap langkahku dalam penyusunan skripsi ini.
- ✓ Bapak, Ibu, serta keluarga yang senantiasa memberikan dukungan baik moral maupun materiil, kasih sayang, perhatian, pengorbanannya.
- ✓ Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng, selaku Dosen Pembimbing. Sungguh beliau sangat membantu dalam memberikan bimbingan yang sangat berarti bagi saya dalam proses pembuatan skripsi ini.
- ✓ Jamilla untuk dukungan moral serta peminjaman laptopnya selama penulis mengerjakan laporan skripsi hingga ujian pendadaran.
- ✓ Wiwit dan Muttia yang selalu memberi semangat dan motivasi yang luar biasa.
- ✓ Alamsyah sekeluarga yang sangat baik membantu penulis Selama penulis tinggal di Yogyakarta.
- ✓ Anak² kost kutu asem beserta pak kos, bu kos, mas bekti terima kasih banyak.
- ✓ Keluarga Besar S1 – SI – G atas kebersamaan dan kerja samanya bersama kalian. Semoga kehangatan kekeluargaan ini tetap terjaga selamanya. Sukses untuk kita semua.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan mengucapkan puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT, atas segala limpahan berkah, rahmat dan karunia-NYA, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi inidengan judul : “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN DIGITAL STORYTELLING TIMUN MAS BERBASIS 2 DIMENSI”.

Tak lupa shalawat serta salam kepada nabi junjungan kita nabi besar Muhammad SAW, keluarga, sahabat serta pengikut-pengikut nya.

Melalui kesempatan ini juga penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah membantu dalam penulisan serta pembuatan program ini, diantaranya :

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

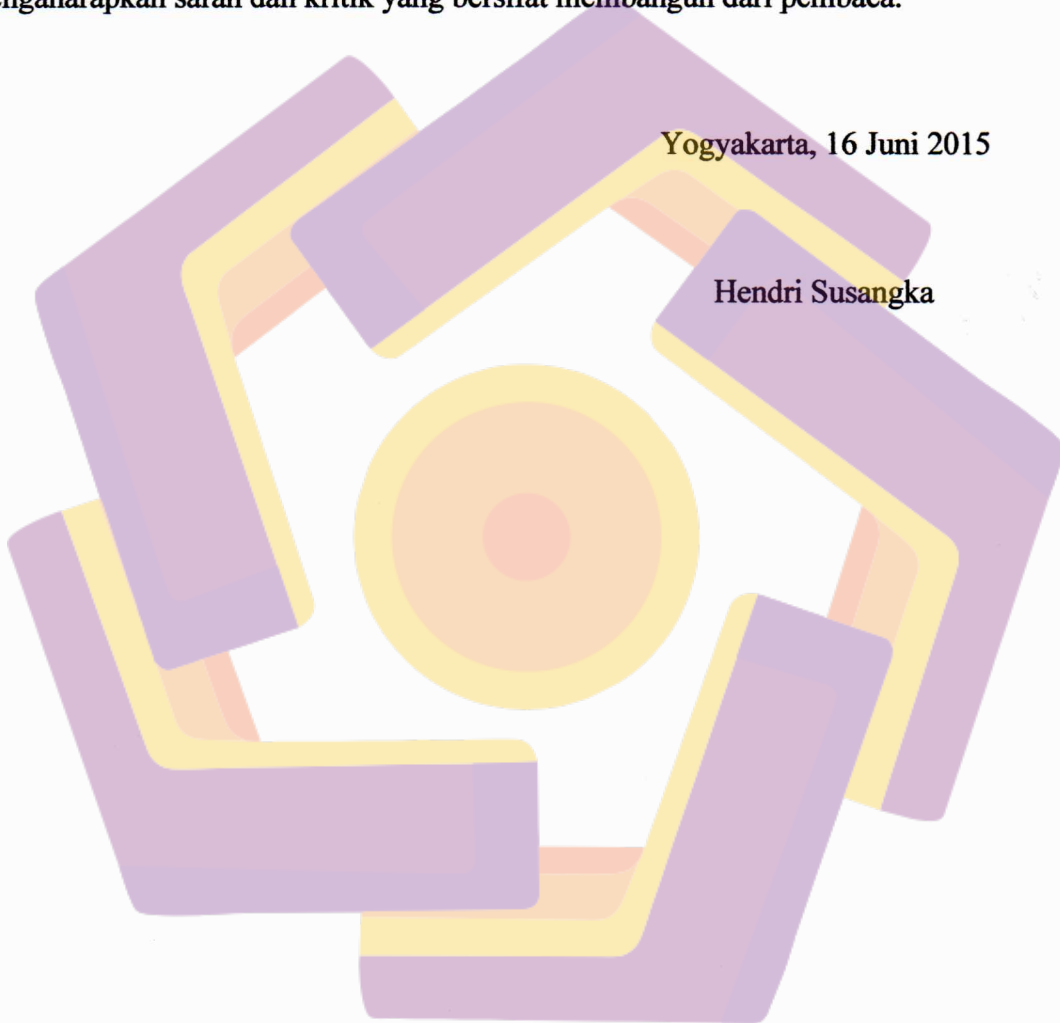
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dalam memberikan bimbingan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Kedua orang tua serta semua keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan dalam menjalani kuliah dan menyelesaikan skripsi.

5. Teman-Teman serta semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis sadar bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu penulis dengan penuh kerendahan hati dan dengan lapang dada mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca.

Yogyakarta, 16 Juni 2015

Hendri Susangka



DAFTAR ISI

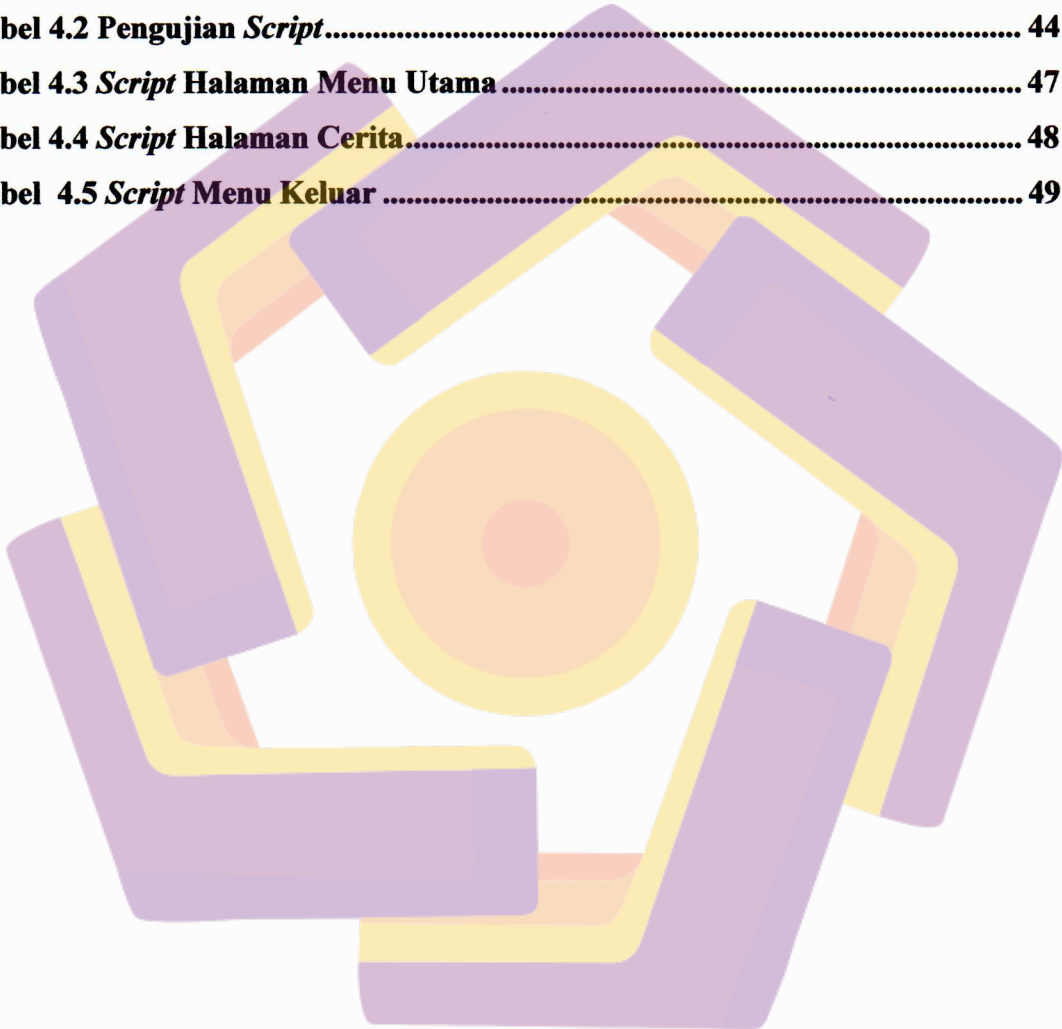
| | |
|--|------|
| JUDUL | i |
| PERSETUJUAN | ii |
| PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN..... | iv |
| MOTTO..... | v |
| PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| INTI SARI..... | xiv |
| <i>ABSTRACT</i> | xv |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 2 |
| 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian | 3 |
| 1.5 Metode Penelitian | 3 |
| 1.5.1 Metode Pengumpulan Data | 3 |
| 1.5.2 Metode Perancangan | 4 |
| 1.6 Sistematika Penulisan | 4 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 6 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka..... | 6 |
| 2.2 Dasar Teori | 7 |
| 2.2.1 Cerita | 7 |

| | | |
|----------------|--|-----------|
| 2.2.2 | Pengertian Cerita Digital | 8 |
| 2.2.3 | Pengertian Animasi 2 Dimensi | 8 |
| 2.2.4 | Pengertian Multimedia | 9 |
| 2.3 | Objek – Objek Multimedia | 9 |
| 2.4 | Pengembangan Sistem Multimedia | 11 |
| 2.5 | Struktur Dasar Multimedia | 12 |
| 2.5.1 | Struktur Linier | 12 |
| 2.5.2 | Struktur Menu | 13 |
| 2.5.3 | Struktur Hierarki | 14 |
| 2.5.4 | Struktur Jaringan | 15 |
| 2.5.5 | Struktur Kombinasi | 16 |
| 2.5.6 | Struktur dalam Web Multimedia | 18 |
| 2.6 | <i>Software</i> | 18 |
| 2.7 | Proses Pembuatan <i>Storytelling</i> | 19 |
| 2.7.1 | Pra-Produksi | 19 |
| 2.7.1.1 | Ide Cerita | 19 |
| 2.7.2 | Produksi | 20 |
| 2.7.3 | Pasca Produksi | 21 |
| BAB III | ANALISIS DAN PERANCANGAN | 22 |
| 3.1 | Analisis Kebutuhan | 22 |
| 3.1.1 | Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) | 22 |
| 3.1.2 | Perangkat Lunak (<i>Software</i>) | 23 |
| 3.2 | Pra-Produksi | 23 |
| 3.2.1 | Menentukan Ide Cerita | 23 |
| 3.2.2 | Menentukan Tema Cerita | 24 |
| 3.2.3 | Logline | 24 |
| 3.2.4 | Sinopsis | 24 |
| 3.2.5 | Diagram <i>Scene</i> | 25 |
| 3.2.6 | Perancangan Karakter | 26 |
| 3.2.7 | Naskah | 28 |

| | | |
|--|-------------------------------|-----|
| 3.2.8 | <i>Storyboard</i> | 30 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | | 36 |
| 4.1 | Produksi..... | 36 |
| 4.1.1 | <i>Drawing</i> | 36 |
| 4.1.2 | Pembuatan Karakter..... | 36 |
| 4.1.3 | <i>Coloring</i> | 37 |
| 4.1.4 | <i>Background</i> | 37 |
| 4.2 | Pasca Produksi..... | 38 |
| 4.2.1 | <i>Editing Audio</i> | 38 |
| 4.2.2 | <i>Animating</i> | 38 |
| 4.3 | Uji Coba Aplikasi..... | 43 |
| 4.3.1 | Blackbox Testing..... | 43 |
| 4.3.2 | Pengujian <i>Script</i> | 44 |
| 4.3.3 | Manual Aplikasi..... | 45 |
| 4.4 | Pembahasan..... | 47 |
| 4.4.1 | Halaman Menu | 47 |
| 4.4.2 | Halaman Cerita..... | 48 |
| 4.4.3 | Halaman Keluar..... | 48 |
| BAB V PENUTUP..... | | 50 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 50 |
| 5.2 | Saran | 50 |
| DAFTAR PUSTAKA | | xvi |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|-----------|
| Tabel 3.1 Desain Karakter Timun Mas..... | 27 |
| Tabel 3.2 <i>Storyboard</i>..... | 30 |
| Tabel 4.1 <i>Blackbox Testing</i> | 44 |
| Tabel 4.2 Pengujian <i>Script</i>..... | 44 |
| Tabel 4.3 <i>Script</i> Halaman Menu Utama | 47 |
| Tabel 4.4 <i>Script</i> Halaman Cerita..... | 48 |
| Tabel 4.5 <i>Script</i> Menu Keluar | 49 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Struktur Linier..... | 13 |
| Gambar 2.2 Struktur Menu | 13 |
| Gambar 2.3 Struktur Hierarki | 14 |
| Gambar 2.4 Struktur Jaringan | 15 |
| Gambar 2.5 Struktur Kombinasi..... | 17 |
| Gambar 2.6 Simbol Web Multimedia | 18 |
| Gambar 3.1 Diagram Timun mas..... | 26 |
| Gambar 4.1 Bagan Tahapan Produksi..... | 36 |
| Gambar 4.2 Karakter <i>Storytelling</i> Timun Mas.jpg..... | 37 |
| Gambar 4.3 <i>Background</i> .jpg | 38 |
| Gambar 4.4 Memasukan Suara | 38 |
| Gambar 4.5 Tombol (<i>Button</i>).jpg..... | 39 |
| Gambar 4.6 Tampilan Lembar Kerja Baru <i>Adobe Flash CS3</i> | 40 |
| Gambar 4.7 <i>Import Image To Library</i> (Menu Utama)..... | 41 |
| Gambar 4.8 <i>Import Image To Library</i> (Karakter) | 41 |
| Gambar 4.9 Membuat Kursor | 42 |
| Gambar 4.10 Tombol play | 42 |
| Gambar 4.11 <i>File Excutable</i> | 43 |
| Gambar 4.12 Tampilan Halaman Menu | 45 |
| Gambar 4.13 Tampilan Cerita Timun Mas | 46 |
| Gambar 4.14 Tampilan Menu Keluar..... | 46 |
| Gambar 4.15 Tampilan Halaman Menu Utama | 47 |
| Gambar 4.16 Tampilan Cerita..... | 48 |
| Gambar 4.17 Tampilan Menu Keluar..... | 48 |

INTI SARI

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, diantaranya media visual. Ada dua kata yang terkandung dalam visual storytelling, yaitu visual dan storytelling. Visual adalah segala hal yang berhubungan dengan penglihatan, artinya dapat 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 storytelling ini adalah Kisah Timun Mas. Metode yang digunakan yaitu pengembangan multimedia yang meliputi tahap concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution.

Kata Kunci : Story, Telling, Timun Mas, Digital.

ABSTRACT

Storytelling is a universal human culture, starting from children to adults. Storytelling is a part of communication activities, which in essence ideas, thoughts, or a message, which tells the story of the events live 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 expressing ideas, thoughts, or messages, into a summary of a story, including visual media. There are two words that are contained in the visual storytelling, namely visual and storytelling. Visual is all things related to vision, meaning it can be seen. While storytelling is a method to tell a story to the audience, either in the form of words, pictures, images and sounds. 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 a digital storytelling application.

Title raised in this storytelling is the story of Timun Mas. The method used is a multimedia development which includes the step concept, design, collecting materials, assembly, testing and distribution.

Keywords: *Story, Telling, Timun Mas, Digital..*