

**PEMBUATAN INFORMASI WISATA CANDI KALASAN
DENGAN TEKNIK ANIMASI 2D**

SKRIPSI



disusun oleh

Rika Ani Diawati

15.11.8747

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PEMBUATAN INFORMASI WISATA CANDI KALASAN
DENGAN TEKNIK ANIMASI 2D**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Rika Ani Diawati

15.11.8747

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN INFORMASI WISATA CANDI KALASAN DENGAN
TEKNIK ANIMASI 2D**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rika Ani Diawati

15.11.8747

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 April 2018

Dosen Pembimbing,



Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK.190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN INFORMASI WISATA CANDI KALASAN DENGAN
TEKNIK ANIMASI 2D**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rika Ani Diawati

15.11.8747

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Februari 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164

Ainul Yaqin, M.Kom.
NIK. 190302255

Bernadhed, M.Kom.
NIK. 190302243



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
25 Februari 2019

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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, Februari 2019



Rika Ani Diawati
NIM. 15.11.8747

MOTTO

“Berangkat dengan penuh keyakinan, berjalan dengan penuh keihlasan, istiqomah dalam menghadapi cobaan. Yakin, Ikhlas, Istiqomah itu kunci dalam hidup”

(Muhammad Zainuddin Abdul Madjid)

“Sukses tidak diukur dari posisi yang berhasil dicapai seseorang dalam hidupnya tapi dari hambatan – hambatan yang diatasinya.”

(Booker J. Washington)

“Orang yang kaya bukanlah orang yang mempunyai harta berlimpah, tapi orang kaya sesungguhnya orang yang mau berbagi kepada sesama”

(Rika A.D aka Dedek Gemes)”

“Berbagilah selagi kamu masih bisa melakukannya, karena dunia selalu berputar pada masanya dan akan berubah pada waktunya”

(Rika A.D aka Dedek Gemes)”

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan berkat, rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Saya juga merasa berterima kasih kepada orang-orang disekitar saya yang telah secara langsung maupun tidak langsung membantu saya dalam mengerjakan Skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Bapak saya Rizal Azhari, Ibu saya Etik Kusmulyani, Kakek saya Hasan Basri, Nenek dan Om Saya dan Adik saya Selfiani, yang tak henti-hentinya mendo'akan, memberi semangat, memotivasi, dan selalu memberikan yang terbaik bagi penulis.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan masukan dan bimbingan positif dalam menyelesaikan Skripsi.
3. BPCB Yogyakarta yang telah memperbolehkan penulis melakukan penelitian.
4. Team Ciwi-Ciwi, terima kasih selama 3,5 tahun ini banyak membantu, selalu sabar, selalu ada buat penulis disaat senang maupun susah.
5. Teman-teman kelas 15 IF 04, yang telah menjadi teman penulis semasa kuliah serta kenangan yang tidak dapat penulis rasakan di kesempatan lain.
6. Serta semua pihak yang telah membantu serta mendukung penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi tepat pada waktunya dengan judul “Pembuatan Informasi Wisata Candi Kalasan dengan Menggunakan Teknik Animasi 2D” Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas akhir kuliah dan memenuhi syarat kelulusan program Pendidikan S1 Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta. Selama mengikuti pendidikan Strata 1 Teknik Informatika sampai dengan proses penyelesaian Skripsi, berbagai pihak telah memberikan fasilitas, membantu, membina, dan membimbing penulis untuk itu khususnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan kemudahan dalam menyelesaikan pendidikan.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis selama penyusunan Skripsi ini.
3. Bapak/Ibu Dosen di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah membekali penulis dengan beberapa disiplin ilmu yang berguna.

Penulis menyadari, Skripsi ini masih banyak kelemahan dan kekurangan. Karena itu kritik dan saran yang membangun akan diterima dengan senang hati, semoga keberadaan Skripsi ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan kita, khususnya tentang Informasi Wisata Candi Kalasan untuk Mengenalkan dan Mengajak Masyarakat untuk Berkunjung.

Yogyakarta, Februari 2019

Rika Ani Diawati

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4

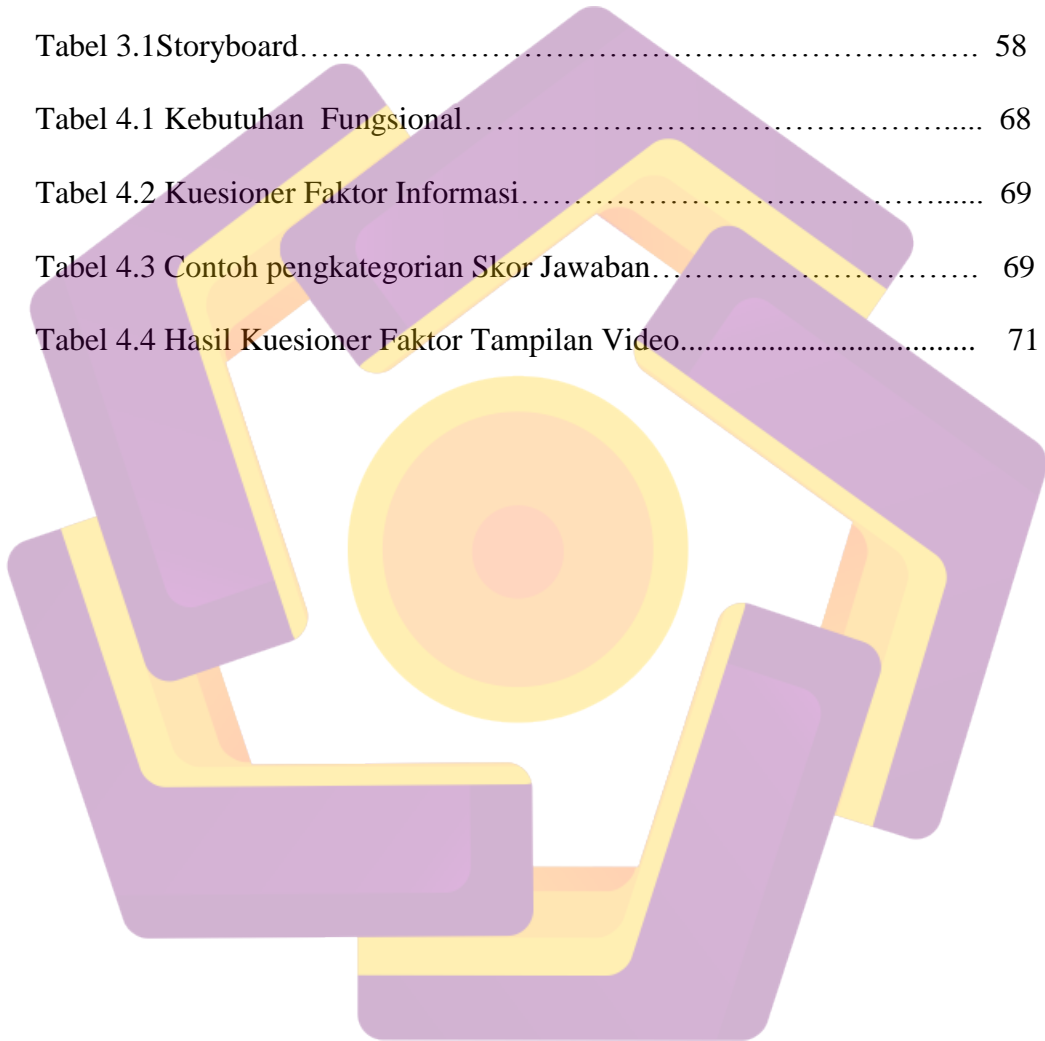
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis	4
1.5.2 Manfaat Bagi Masyarakat.....	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Kualitatif	4
1.6.2 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.3 Metode Perancangan	6
1.6.4 Metode Testing	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II.....	9
LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Dasar Teori	10
2.2.1 Pengertian Multimedia	10
2.2.2 Elemen Multimedia	11
2.2.3 Tahap Pengembangan Multimedia.....	12
2.2.4 Candi Kalasan.....	14
2.2.5 Informasi	18
2.2.6 Pengertian Animasi	20
2.2.7 Jenis Animasi	21
2.2.8 Macam-Macam Animasi	22

2.2.9 Prinsip-Prinsip Animasi	23
2.2.7 Proses Pembuatan Animasi 2 Dimensi	29
2.2.8 Produksi.....	31
2.2.9 Pasca Produksi.....	31
2.3 Pengolahan Data Kuesioner	32
2.3.1 <i>Skala Likert</i>	32
2.3.2 Menentukan Interval	33
2.3.3 Rumus Persentase	33
BAB III	35
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	35
3.1 Pendekatan Penelitian	35
3.1.1 Gambaran Umum Candi Kalasan.....	35
3.1.2 Analisis Referensi	36
3.2 Analisis Kebutuhan	40
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	40
3.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	41
3.3 Perancangan Animasi	43
3.2.1 Pra Produksi.....	43
BAB IV	53
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	53

4.1	Produksi.....	53
4.1.1	Pembuatan Gambar Karakter.....	53
4.1.2	Tahap pewarnaan.....	54
4.2	Pasca Produksi.....	55
4.2.1	<i>Compositing</i>	56
4.2.2	<i>Editing Sound</i>	57
4.2.3	<i>Rendering</i>	57
4.2.4	Perbandingan Kebutuhan Fungsional/Informasi dengan Hasil Akhir.....	59
4.2.5	Kuisisioner Faktor Informasi Video.....	60
4.2.6	Kuesioner Faktor Tampilan Video.....	64
4.2.7	Implementasi.....	67
4.2.7.3	Implementasi Ke Objek Candi Kalasan.....	71
BAB V	72
PENUTUP	72
5.1	Kesimpulan.....	72
6.2	Saran.....	73
Daftar Pustaka	75
Lampiran	78

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Contoh Pengkategorian	
SkorJawaban.....	41
Tabel 2.2 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban.....	42
Tabel 3.1Storyboard.....	58
Tabel 4.1 Kebutuhan Fungsional.....	68
Tabel 4.2 Kuesioner Faktor Informasi.....	69
Tabel 4.3 Contoh pengkategorian Skor Jawaban.....	69
Tabel 4.4 Hasil Kuesioner Faktor Tampilan Video.....	71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Koordinat Sumbu X dan sumbu Y	28
Gambar 2.2	Koordinat Sumbu 3 Dimensi.....	29
Gambar 3.1	Tampilan Kepiting yang Lagi Beradaptasi dengan Lingkungan	44
Gambar 3.1.1	Tampilan Lingkungan Kehidupan Kepiting	45
Gambar 3.2	Tampilan Harga Tiket	17
Gambar 3.2.1	Tampilan Perhitungan Tinggi Object	46
Gambar 3.3	Desain Karakter Perempuan Utama	54
Gambar 3.4	Desain Karakter Laki-Laki Utama.....	54
Gambar 3.5	Desain Karakter Tokoh Pendukung Bangunan.....	55
Gambar 3.6	Desain Karakter Tokoh Agama Sebagai Pendukung	55
Gambar 4.1	Pembuatan Dokumen pada Adobe Photoshop CS6.....	60
Gambar 4.2	Sketsa Gambar Menggunakan Brush	61
Gambar 4.3	Sketsa Gambar yang Diseleksi.....	61
Gambar 4.4	Hasil Warna Perbagian	62
Gambar 4.5	Warna Bagian Selanjutnya Perlayer Bagian yang Dipisahkan	62
Gambar 4.6	Salah Satu Contoh Desain Background dalam Pembuatan Animasi.....	63
Gambar 4.7	Compositing.....	64
Gambar 4.8	Editing Sound	64

Gambar 4.9	FormatRendering.....	65
Gambar 4.10	Hasil Akhir.....	66
Gambar 4.11	Hasil Praktik Percobaan di Objek Candi Kalasan.....	71



INTISARI

Dalam era yang semakin modern itu selalu mempengaruhi pola pikir manusia untuk selalu memainkan peran aktif dalam mengikuti perkembangan ini agar dapat bertahan dan mengembangkan pola kehidupan. Era komputerisasi dan telepon pintar adalah perwujudan nyata dari perkembangan yang sedang berlangsung. Demikian pula platform media sosial semakin dikembangkan untuk mengubah cara manusia berinteraksi dengan komputer melalui elemen teks, gambar, suara, video dan animasi melalui platform media sosial.

Kemudahan berinteraksi dengan dunia luar melalui platform media sosial, mendorong para pelaku bisnis untuk lebih kreatif dalam mempromosikan produk mereka. Berbagai inovasi produk dan layanan didistribusikan melalui platform YouTube. Setiap hari, jutaan video YouTube dibagikan melalui Facebook, Twitter, dan media sosial lainnya.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah (1) membuat 2D informasi wisata melalui empat tahap, yaitu analisis praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. (2) Tujuan dari membuat animasi 2D sebagai alat promosi informasi wisata candi kalasan yang sesuai peraturan lembaga BPCB sehingga tidak melanggar aturan lembaga. yang dapat disematkan ke dalam platform YouTube, sehingga bisa memberikan informasi dan gambaran yang jelas tentang Candi Kalasan.

Kata kunci: Video, Promosi, Informasi, Wisata, Candi, Kalasan, Animasi, 2D, BPCB, YouTube.

ABSTRACT

In an increasingly modern era it always influences the human mindset to always play an active role in following this development in order to survive and develop patterns of life. The era of computerization and smartphones is a real manifestation of ongoing developments. Similarly social media platforms are increasingly being developed to change the way humans interact with computers through text, image, sound, video and animation elements through social media platforms.

The ease of interacting with the outside world through social media platforms, encourages business people to be more creative in promoting their products. Various product and service innovations are distributed through the YouTube platform. Every day, millions of YouTube videos are shared via Facebook, Twitter and other social media.

The results obtained from this study are (1) making 2D tourist information through four stages, namely preproduction, production, and postproduction analysis. (2) The purpose of making 2D animation as a promotional tool for temple tourism information in Kalasan is in accordance with the regulations of the BPCB institution so that it does not violate the rules of the institution. which can be embedded into the YouTube platform, so that it can provide clear information and descriptions of the Kalasan Temple.

Keywords: Video, Promotion, Information, Tourism, Temple, Kalasan, Animation, 2D, BPCB, YouTube.