

**PEMBUATAN POP UP BOOK ANIMATION CERITA MALIN
KUNDANG**

SKRIPSI



disusun oleh

Fajar Dwi Nugroho

10.11.3683

**PROGRAM SARJANA PROGRAM STUDI
INFORMATIKA FAKULTAS ILMU
KOMPUTER UNIVERSITAS AMIKOM
YOGYAKARTA YOGYAKARTA
2018**

**PEMBUATAN POP UP BOOK ANIMATION CERITA MALIN
KUNDANG**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Fajar Dwi Nugroho

10.11.3683

**PROGRAM SARJANA PROGRAM STUDI
INFORMATIKA FAKULTAS ILMU
KOMPUTER UNIVERSITAS AMIKOM
YOGYAKARTA YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN POP UP BOOK ANIMATION CERITA MALIN
KUNDANG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fajar Dwi Nugroho

10.11.3683

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Maret 2014

Dosen Pembimbing,



Dhan Ariatmanto., M.Kom.

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN POP UP BOOK ANIMATION CERITA MALIN
KUNDANG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fajar Dwi Nugroho

10.11.3683

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 April 2018

Susunan Dewan Penguji

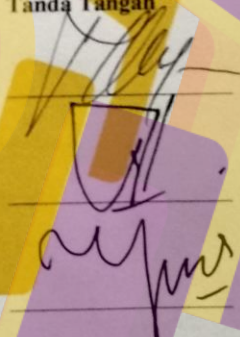
Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

Mei P Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Yudi Sutanto, M.Kom.
NIK. 190302039

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 Mei 2018



Krisnawati, S.Si, M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat dalam karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi mana pun, dan sepanjang sepengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 21 Mei 2018



Fajar Dwi Nugroho

10.11.3683

MOTTO

***“THE WAY TO GET STARTED IS
TO QUIT TALKING AND START DOING”***

(Walt Disney)

“Cara untuk memulai sesuatu adalah dengan berhenti berbicara dan mulai
kerjakan.”

***“OUR GREATEST GLORY IS NOT IN NEVER FALLING,
BUT IN RISING EVERY TIME WE FALL” (Confucius)***

“Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit
kembali setiap kali kita jatuh.”

PERSEMBAHAN

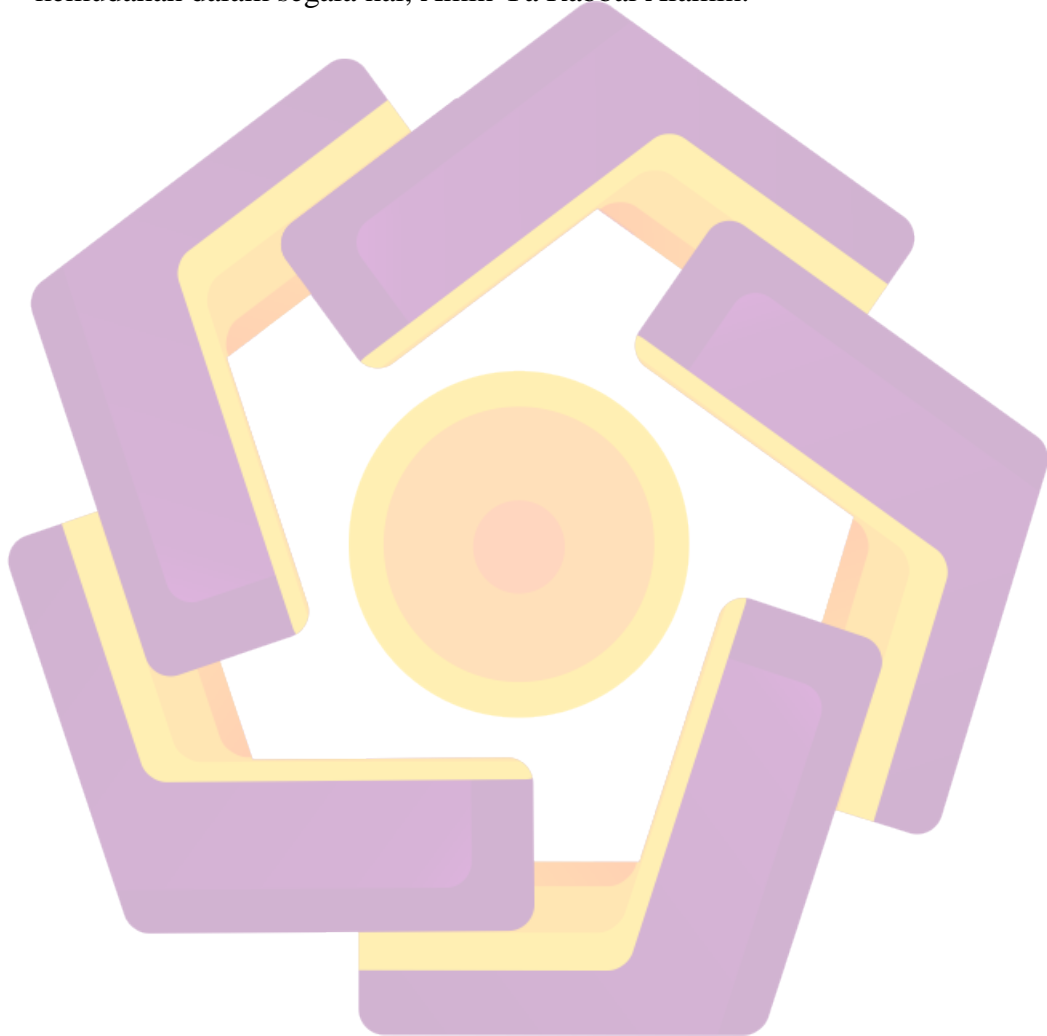
Alhamdulillah. Segala puji bagi Alloh SWT yang telah mengabulkan doa hamba-Nya. Akhirnya skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan lancar. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Ponimin dan Ibu Tugiyem. Terimakasih atas doa dan dukungan yang telah diberikan selama ini, sehingga putra bapak dan ibu ini bisa menyelesaikan skripsi dengan baik dan lancar. Saya bangga menjadi putra bapak dan ibu.
2. Kakak saya, Ika Agusniarti yang selalu mendukung dan mendoakan untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
3. Nenek saya, Samiyem yang yang selalu mendoakan saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini
4. Pacar saya, Demi Pertiwi yang selalu senantiasa mendoakan dan mengingatkan untuk segera menyelesaikan skripsi ini
5. Sahabat-sahabatku, Yohana, Rikzy, Irfan, Pande, Topik, Indraraja terimakasih atas motivasi, bantuan, semangat dan informasi penting dari kalian semua
6. Anak-anak 10 S1TI 02 yang menjadi teman seperjuangan selama masa kuliah dan semoga untuk seterusnya.

7. Terima kasih Angkringan So Classic tempat mencari inspirasi

8. Serta pihak lain yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu

Semoga Allah SWT membalas jasa budi kalian di kemudian hari, dan diberikan kemudahan dalam segala hal, Amin Ya Rabbal Alamin.



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah. Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Alloh SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Komputer dalam program studi Informatika

Penulis Menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini, tidak lepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ketua Program Studi S1 Informatika yang telah menyetujui pemilihan judul skripsi ini.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi.
4. Bapak-Ibu, terima kasih atas bantuan, dukungan, serta do'a yang tiada henti untukku. Kakak-kakakku tersayang, mbak Titin dan teh Endah, terima kasih atas motivasinya.
5. Bapak/Ibu dosen dan seluruh staf serta pegawai Universitas AMIKOM Yogyakarta.

6. Keluarga, kerabat, sahabat dan semua pihak yang telah mendukung dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberi balasan yang berlipat ganda untuk semuanya.

Amin.

Peneliti menyadari bahwa penelitian dan penyusunan skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun peneliti terima dengan senang hati. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penelitim selanjutnya dan bagi masyarakat luas.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

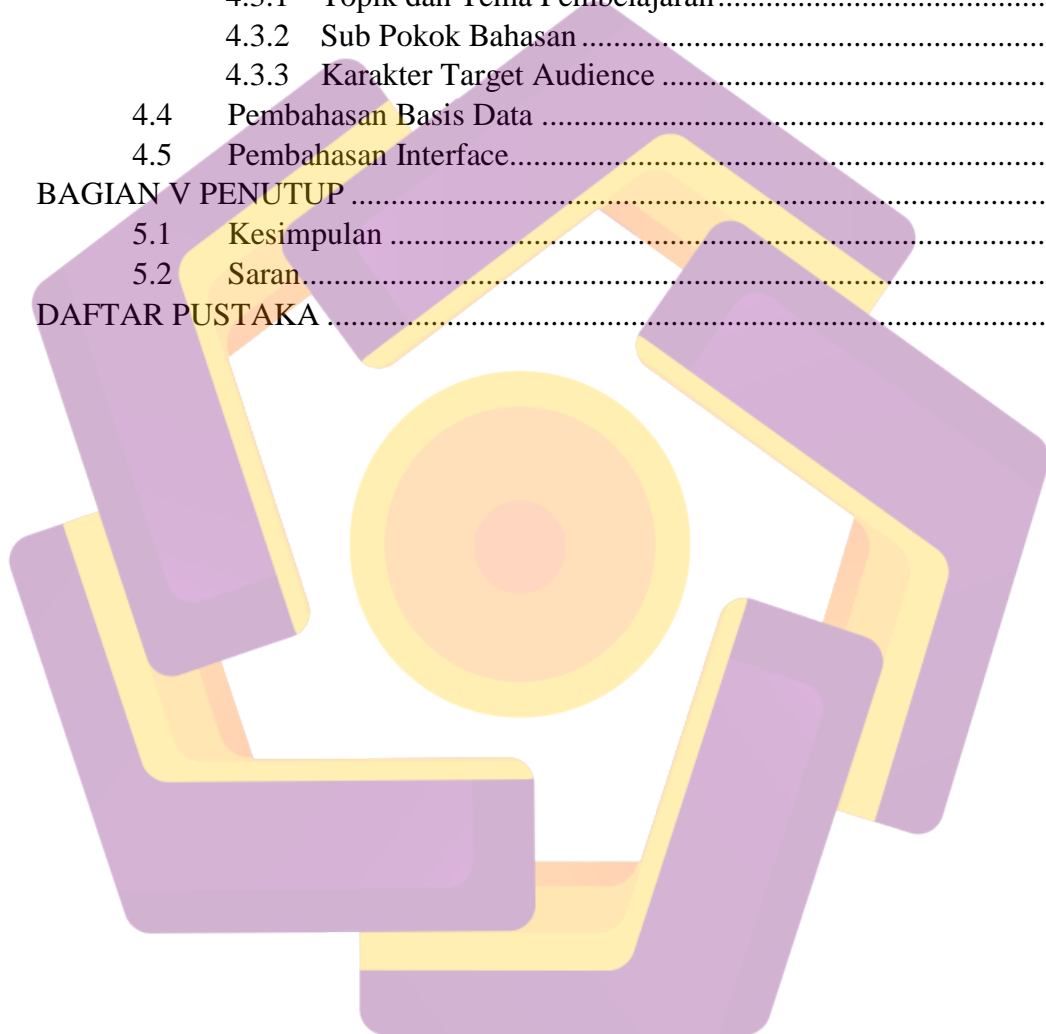
Yogyakarta, 15 Mei 2018

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABLE & GAMBAR	xii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT	xv
BAGIAN I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan.....	4
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penelitian	7
BAGIAN II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Dasar-Dasar Teori	10
2.2.1 Defini Animasi	10
2.2.2 Jenis-jenis Animasi	11
2.2.3 Pengeritan Pop Up Book Animation.....	16
2.3 Metode Analisis	17
2.4 Metode Perancangan	18
2.4.1 Perancangan Proses	18
2.4.2 Perancangan Database.....	19
2.5 Metode Pengembangan	20
2.5.1 Implementasi Aplikasi	20
2.6 Metode Testing.....	21
2.6.1 Black Box Testing.....	21
BAGIAN III ANALISIS PERANCANGAN.....	23
3.1 Tinjauan Umum.....	23
3.2 Metode Analisis.....	23
3.3 Kebutuhan Fungsional.....	24
3.4 Kebutuhan Non Fungsional.....	24
3.5 Perancangan Sistem.....	25
3.5.1 Desain Karakter	25
3.5.2 Desain Properti	27

3.5.3	Rancangan Buku.....	29
BAGIAN IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		30
4.1	Implementasi	30
4.1.1	Implementasi Desain Antarmuka dan Pengaturan Event	30
4.1.2	Deployment Perangkat Lunak	36
4.2	Tujuan Kreatif Pembelajaran.....	36
4.3	Strategi Kreatif Program Kreatif Desain Media Pembelajaran.....	37
4.3.1	Topik dan Tema Pembelajaran	37
4.3.2	Sub Pokok Bahasan	37
4.3.3	Karakter Target Audience	39
4.4	Pembahasan Basis Data	40
4.5	Pembahasan Interface.....	41
BAGIAN V PENUTUP		46
5.1	Kesimpulan	46
5.2	Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA		48



DAFTAR TABEL & GAMBAR

Gambar

3.2.1 Use Case Diagram.....	24
3.2.2 Activity Diagram.....	25
3.2.3 Class Diagram	27
3.2.4 Sequence Diagram	27
4.1 Objek Background halaman Title Screen	29
4.2 Objek tombol “Mulai”.....	29
4.3 Tampilan Menu Utama	32
4.1 Spash Screen	38
4.2 Berpamitan	39
4.3 Bekerja di kapal.....	40
4.4 Menikah.....	41
4.5 Berlayar ke Kampung Halaman	42
4.6 Dikutuk Menjadi Batu.....	43

Tabel

4.1 Pengaturan Fungsi Event pada “Title Screen”.....	30
4.2 Pengaturan Fungsi Event pada Menu Utama	31
4.4 Pengaturan Fungsi Event halaman bantuan	33
4.1 Tabel Database	38

INTISARI

Membaca adalah keterampilan penting yang harus diajarkan di sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan tujuan pengajaran bahasa Inggris kepada pelajar muda seperti yang dinyatakan dalam Standar Isi 2006. Dinyatakan bahwa salah satu tujuan pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar adalah untuk mengembangkan kompetensi komunikasi dengan cara terbatas sebagai tindakan yang menyertainya di konteks sekolah. Selanjutnya, pengajaran bahasa Inggris di sekolah dasar harus mencakup komunikasi lisan terbatas di mana membaca dan menulis bermain sebagai keterampilan pendukung untuk pengajaran dan pembelajaran kompetensi komunikasi.

Bahan buku pop-up dikembangkan berdasarkan kompetensi dasar membaca untuk siswa kelas lima dalam semester pertama. Peneliti mengadaptasi kerangka penelitian dan pengembangan oleh Borg and Gall (1983). Ada delapan langkah yang dikelola selama pengembangan yaitu (1) analisis kebutuhan, (2) pengembangan produk, (3) validasi produk, (4) revisi produk, (5) uji coba produk, (6) revisi produk, (7) uji coba produk, dan (8) produksi akhir. Studi ini mengungkapkan bahwa medium tersebut menarik para siswa. Mereka tertarik dengan penyajian buku pop-up sebagai media instruksi serta bahan ajar. Para siswa antusias dan mereka bersedia membaca dengan bantuan buku pop-up karena berisi gambar-gambar berwarna-warni. Sebagai hasilnya, peneliti menemukan bahwa buku pop-up Bahasa Inggris dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil penelitian dan pengembangan ini adalah buku pop-up sembilan halaman. Ini adalah 18 cm lebar dan 32 cm panjangnya. Setiap halaman berisi cerita teks dan satu ilustrasi. Peneliti menggunakan warna hitam sebagai latar belakang dan warna utama dari buku pop-up. Diharapkan untuk memberikan kontras untuk gambar. Namun, setiap halaman di buku pop-up memiliki desain tema yang berbeda dan warna yang berbeda untuk menghindari kebosanan. Selain itu, setiap halaman dilengkapi dengan gambar yang berdiri dengan warna-warni sebagai ilustrasi. Mengacu pada hasil penelitian, diharapkan bahwa buku pop-up berlaku untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendorong pelajar muda untuk membaca

Kata-kunci: pengembangan, animasi, pop-up book, aktivitas membaca

ABSTRACT

Reading is an essential skill that should be taught in the primary school. It is in line with the objectives of the teaching English to young learners as stated in the Standards of Content of 2006. It is stated that one of the purposes of teaching English in elementary school is to develop communication competence in limited way as accompanying action in school context. Furthermore, the teaching of English in elementary schools should cover limited oral communication in which reading and writing play as supporting skills to the teaching and learning of the communication competence.

The pop-up book material was developed based on the basic competence of reading for the fifth graders in the first term. The researcher adapted research and development framework by Borg and Gall (1983). There are eight steps administered during the development namely (1) needs analysis, (2) product development, (3) product validation, (4) product revision, (5) product try-out, (6) product revision, (7) product try-out, and (8) final production. The study revealed that the medium attracted the students. They were interested in the presentation of the pop-up book as a medium of instruction as well as a teaching material. The students were enthusiastic and they were willing to read with the help of the pop-up book since it contains colourful-stand-up pictures. As a result, the researcher found that English pop-up book is applicable to be used as an instructional medium.

The result of this research and development study is a nine-page pop-up book. It is 18 centimetres in width and 32 centimetres in length. Every page contains text story and one illustration. The researcher used black colour as the background and the main colour of the pop-up book. It is expected to give the contrast for the pictures. However, every page in pop-up book has a different theme design and a different colour to avoid boredom. In addition, every page was provided with the colourful-stand-up picture as the illustration. Referring to the result of the research, it is expected that the pop-up book is applicable to be used as an instructional medium to encourage young learners to read

Keywords: pop-up book, Activity Reading, research and development