

**MEDIA PEMBELAJARAN KISAH NABI MUHAMMAD SAW DALAM  
BENTUK ANIMASI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

**SKRIPSI**



**disusun oleh  
Maryani A. Rahim  
13.11.6893**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**MEDIA PEMBELAJARAN KISAH NABI MUHAMMAD SAW DALAM  
BENTUK ANIMASI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Maryani A. Rahim**

**13.11.6893**

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

**2017**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN KISAH NABI MUHAMMAD SAW DALAM  
BENTUK ANIMASI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Maryani A. Rahim**

13.11.6893

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 29 Februari 2016

Dosen Pembimbing,



**Tonny Hidayat, M.Kom.**

NIK. 190302182

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### MEDIA PEMBELAJARAN KISAH NABI MUHAMMAD SAW DALAM BENTUK ANIMASI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Maryani A. Rahim**

13.11.6893

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Juli 2017

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

Hanif Al Fattah, S.Kom., M.Kom.  
NIK. 190302096

Barka Satya, M.Kom.  
NIK. 190302126

Tonny Hidayat, M.Kom.  
NIK. 190302182

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 25 Juli 2017

**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, 02 Agustus 2017

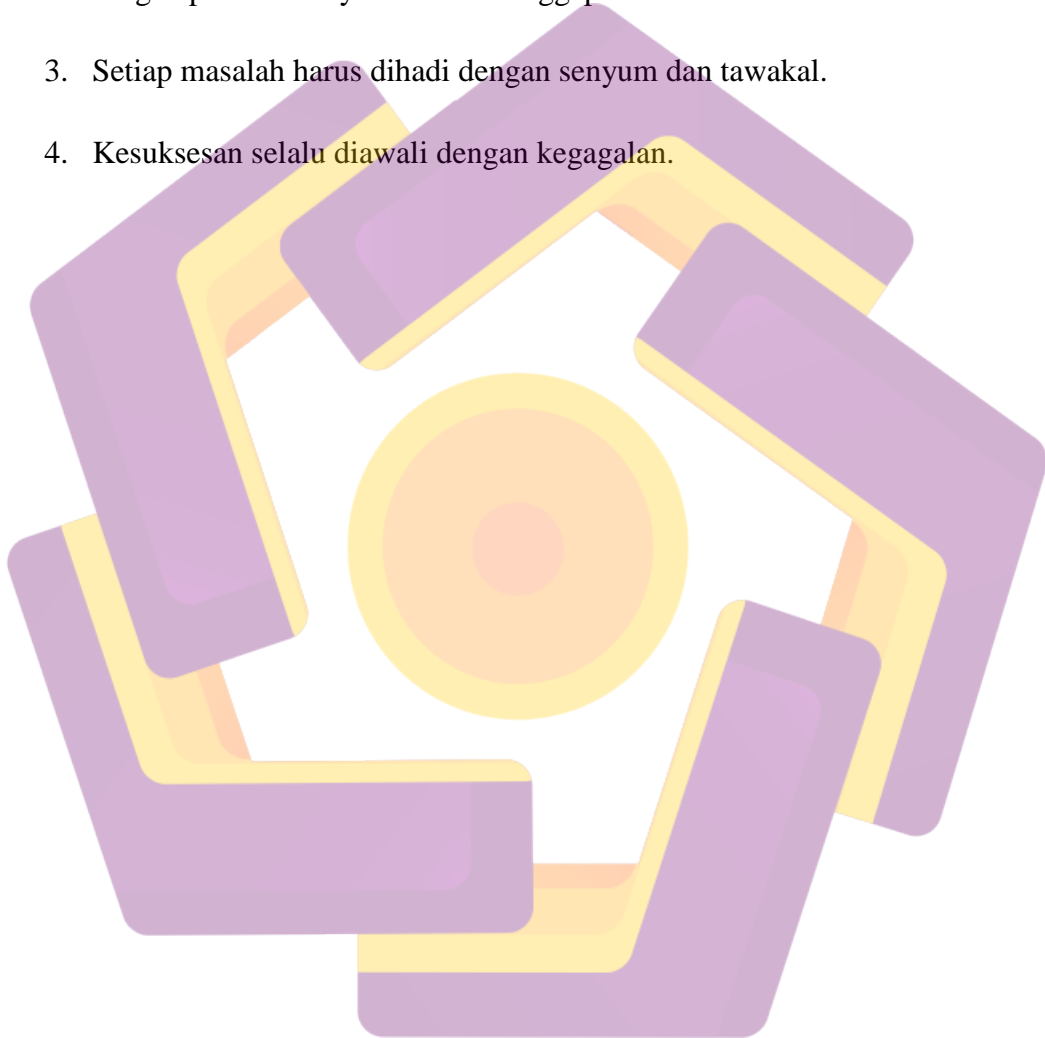


Maryani A. Rahim

NIM. 13.11.6893

## MOTTO

1. Ridho Allah terletak pada ridho kedua orangtua, kemurkaan Allah terletak pada kemarahan kedua orangtua.
2. Jangan pernah menyerah untuk menggapai icata-caita.
3. Setiap masalah harus dihadapi dengan senyum dan tawakal.
4. Kesuksesan selalu diawali dengan kegagalan.



## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah penulis panjatkan puji syukur atas kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya, sehingga berkesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan segala kekurangan penulis. Dan berikut adalah orang-orang yang selalu membantu dan mensupport dalam pembuatan skripsi ini:

- Papa dan Mama tercinta, terimakasih atas segenap ketulusan cinta dan kasih sayangnnya selama ini. Untuk segala do'a, nasehat, perjuangan dan pengorbanan untukku.
- Adik dan kaka saya tercinta yang selalu memberikan support.
- Keluarga besar kontarakan yaitu Ella, Tini, Witty, Yani, yang selalu memberikan semangat buat saya.
- Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku pembimbing
- Teman-teman seperjuangan Retno, Arvi, Indra, Ayu, Zazin, Fajar, Umam dan 13 S1 TI 02 yang tidak mungkin untuk disebutkan satu persatu. Terimakasih atas semuanya tanpa kalian takkan ada kesan yang mengarukan dan menyedihkan dalam proses menimba ilmuku bersama kalian.
- Dan kepada seluruh dosen Amikom yang telah memberi ilmu selama 8 semester ini.

Saya ucapakan terimakasih yang sebesar-besarnya, mohon maaf jika ada salah kata baik sengaja atau tidak selama ini.

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat, rahmat dan hidayah-Nya, penyusun skripsi yang berjudul **“MEDIA PEMBELAJARAN KISAH NABI MUHAMMAD SAW DALAM BENTUK ANIMASI MENGGUNAKAN ADOBE FLASH”** dapat diselesaikan dengan baik.

Dalam pembuatan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat dibatasi. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terimakasih dan penghargaan kepada Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku pembimbing yang telah dengan sabar, tekun, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran memberikan bimbingan, motivasi, arahan dan saran-saran yang sangat berharga kepada penulis selama menyusun skripsi.

Selanjutnya ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada:

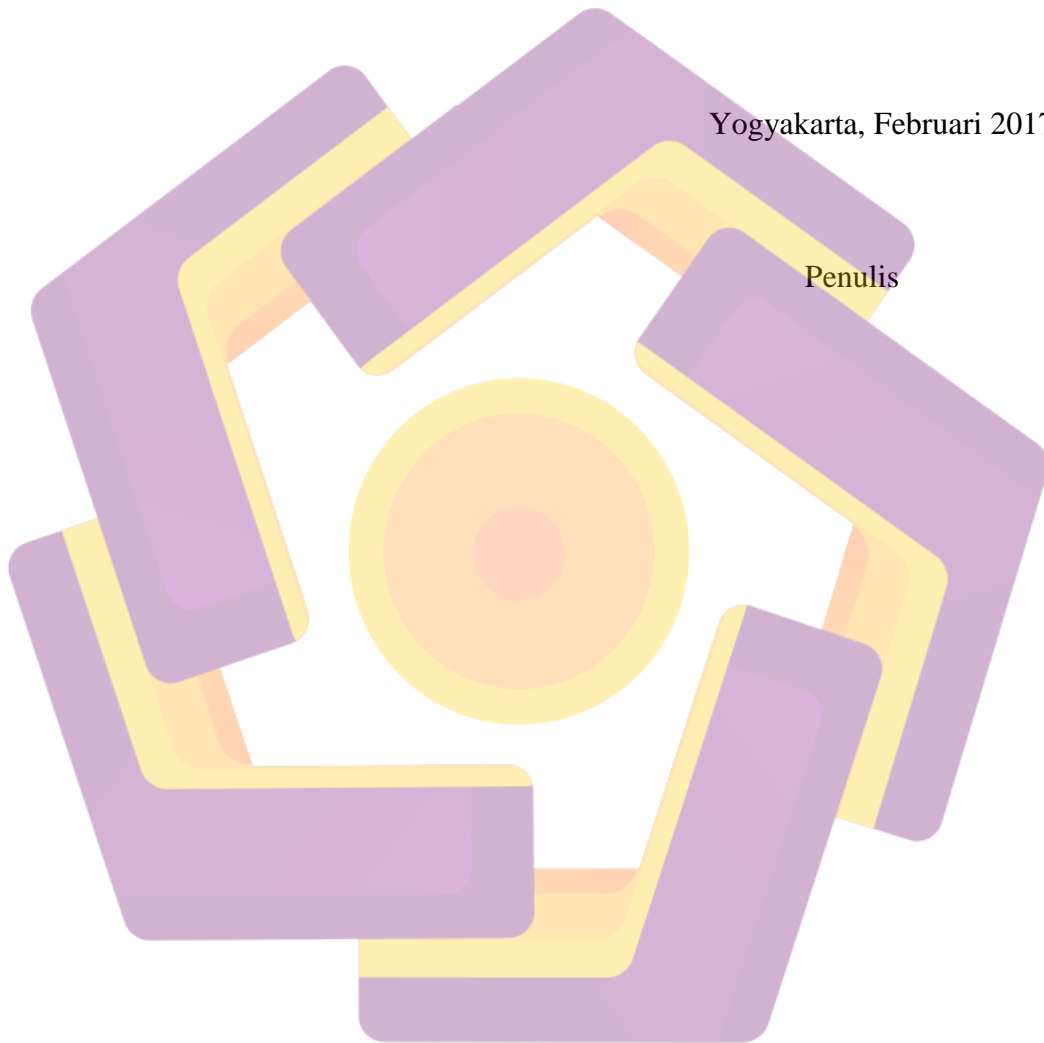
1. Bapak Prof, Dr. M.Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membantu dalam menyelesaikan masalah skripsi ini.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Sudarmawan, S.T.,M.T selaku Ketua Jurusan Strata 1 Teknik Informatika.
5. Dosen penguji, bapak Hanif Al Fattah, S.Kom., M.Kom dan bapak Barka Satya, M.Kom
6. Semua keluarga, sahabat, dan Teman-teman kelas yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.



Dengan ini penulis mengucapkan terimakasih banyak, dan penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran-saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, Februari 2017

Penulis



## DAFTAR ISI

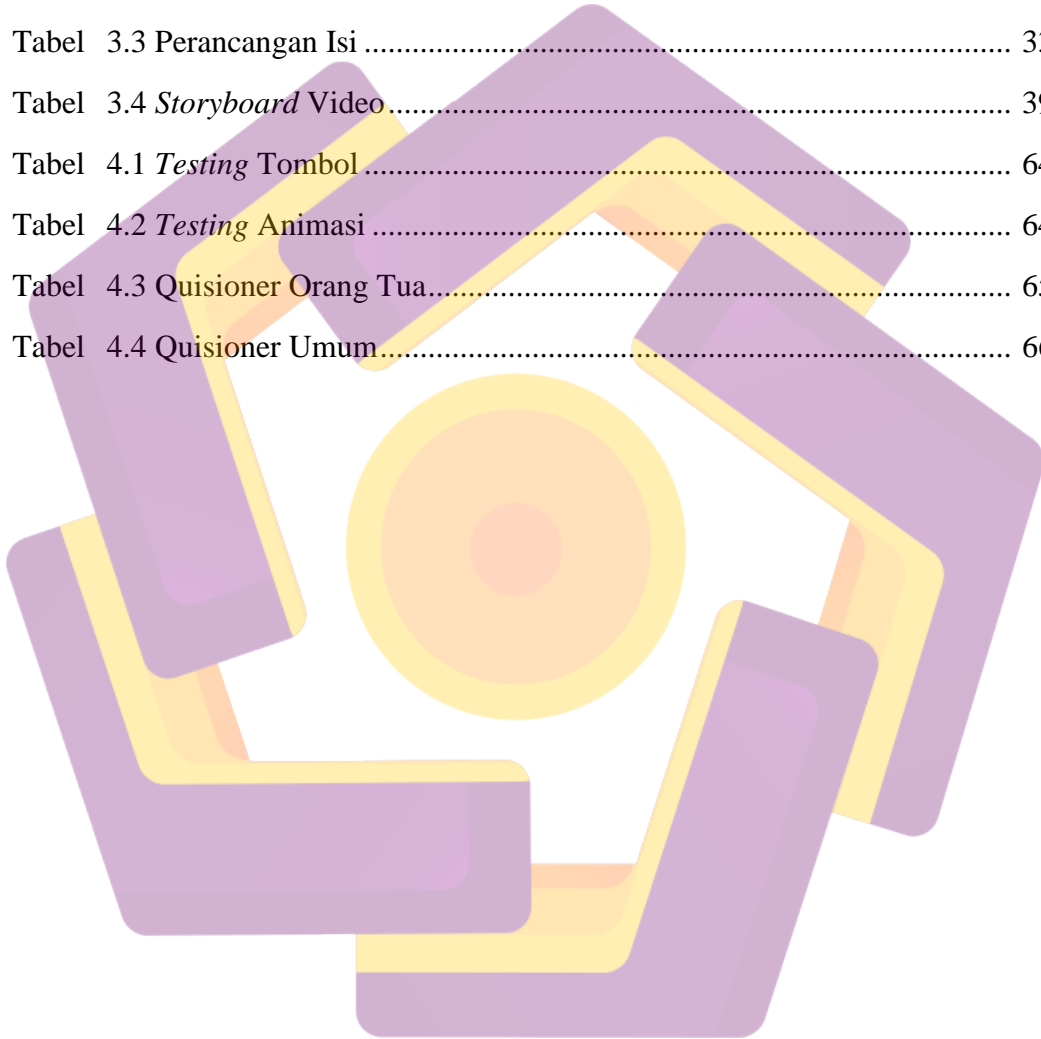
JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN .....	v
MOTTO .....	vi
PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGATAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI .....	xvi
ABSTRACT .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.2 Metode Analisis .....	4
1.6.3 Metode Perancangan .....	5
1.6.4 Proses Produksi .....	5
1.6.5 Testing dan Implementasi .....	5
1.6.6 Evaluasi .....	5

1.7	Sistematika Penulisan.....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>		<b>7</b>
2.1	Tinjauan Pustaka .....	7
2.2	Dasar Teori .....	8
2.2.1	Media.....	8
2.2.2	Pembelajaran .....	8
2.2.3	Media Pembelajaran .....	9
2.3	Pengertian Multimedia .....	10
2.3.1	Elemen Multimedia.....	11
2.3.2	Struktur Multimedia.....	12
2.3.3	Jenis-Jenis Multimedia.....	15
2.3.4	Metodologi Pengembangan Multimedia Versi Luther-Sutopo.....	16
2.4	<i>Motion Graphic</i> .....	19
2.4.1	Pengertian Animasi <i>Motion Graphic</i> .....	19
2.4.2	Karakteristik <i>Motion Graphic</i> .....	21
2.5	Prinsip Dasar Animasi.....	22
2.6	Tahapan Produksi .....	24
2.6.1	Tahap Pra Produksi .....	24
2.6.5	Tahap Produksi .....	26
2.6.1	Tahap Pasca Produksi .....	27
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>28</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	28
3.2	Analisis Kebutuhan .....	30
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	30
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non-Fungsional .....	30
3.3	Metode Perancangan .....	32

3.3.1	Merancang Naskah .....	32
3.3.2	Merancang Isi .....	34
3.3.3	Scene.....	37
3.3.4	Merancang Grafik.....	39
3.3.5	Storyboard Video.....	48
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>48</b>
4.1	Produksi.....	48
4.1.1	Pembuatan Gambar <i>Motion Graphic</i> dengan Corel Draw X6.....	52
4.1.2	Editing Gambar dengan Adobe After Effect CS6.....	55
4.1.3	Pembuatan Effect Cahaya Adobe After Effect CC. ....	57
4.1.4	Pengambilan Suara/Dubbing Adobe Audition CC 2017 .....	57
4.1.5	Penggabungan Video dan Audio dengan Adobe Premiere Pro .....	58
4.1.6	Hasil Render Video Adobe Premiere.....	59
4.1.7	Pembuatan Media Pembelajaran dengan Adobe Flash CS6.....	60
4.2	Testing dan Implementasi.....	64
4.3	Evaluasi .....	65
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>72</b>
5.1	Kesimpulan.....	72
5.2	Saran .....	72
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>74</b>
	<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR TABEL

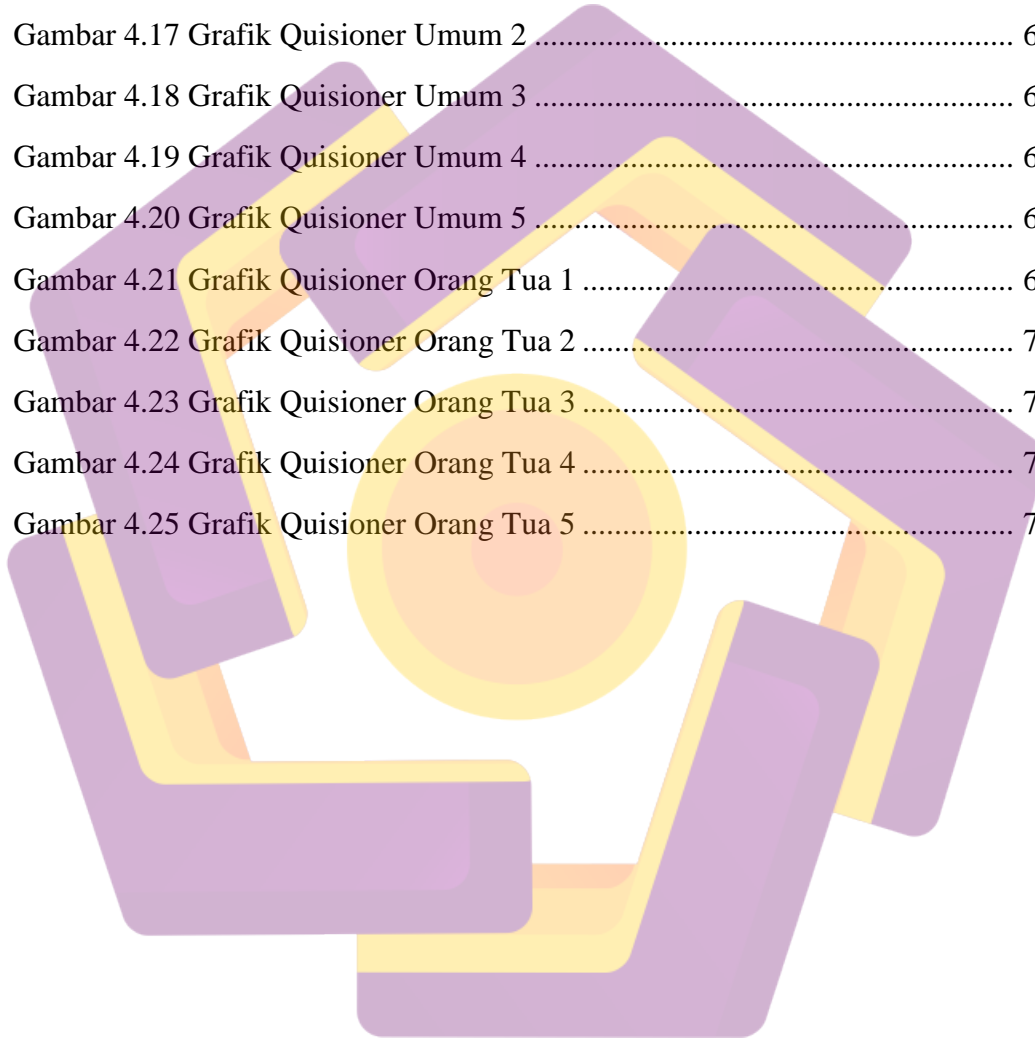
Tabel 3.1	Kebutuhan Perangkat <i>Software</i> .....	31
Tabel 3.2	Kebutuhan <i>Hadware</i> .....	31
Tabel 3.3	Perancangan Isi .....	33
Tabel 3.4	<i>Storyboard</i> Video .....	39
Tabel 4.1	<i>Testing</i> Tombol .....	64
Tabel 4.2	<i>Testing</i> Animasi .....	64
Tabel 4.3	Quisioner Orang Tua .....	65
Tabel 4.4	Quisioner Umum .....	66



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Linier.....	13
Gambar 2.2 Struktur Menu.....	13
Gambar 2.3 Hirarkis.....	14
Gambar 2.4 Non-Linier.....	14
Gambar 2.5 Kombinasi.....	15
Gambar 2.6 Definisi Multimedia.....	16
Gambar 2.7 Tahapan Pengembangan Multimedia.....	17
Gambar 2.8 Contoh Animasi <i>Motion Graphic</i> .....	21
Gambar 3.1 Struktur Menu.....	33
Gambar 3.2 Rancangan Intro.....	49
Gambar 3.3 Rancangan Menu Utama.....	50
Gambar 3.4 Rancangan Sub Menu.....	51
Gambar 4.1 Pembuatan Karakter Pada <i>Corel Draw X6</i> .....	52
Gambar 4.2 Pembuatan <i>Baground Corel Draw X6</i> .....	53
Gambar 4.3 <i>Colouring</i> Karakter Pada <i>Corel Draw X6</i> .....	55
Gambar 4.4 Membuat Format Karakter Dalam Bentuk <i>PNG</i> .....	56
Gambar 4.5 <i>Compositing Setting Adobe After Effect CS6</i> .....	57
Gambar 4.6 Proses Editing Pada <i>Adobe After Effect</i> .....	58
Gambar 4.7 Efek Cahaya.....	59
Gambar 4.8 Setting Render Pada <i>Adobe After Effect</i> .....	60
Gambar 4.9 Pengambilan Suara/Dubbing.....	61
Gambar 4.10 Penggabungan Video Dan Audio.....	62
Gambar 4.11 Render Video.....	63
Gambar 4.12 Intro.....	63

Gambar 4.13 Menu Utama.....	65
Gambar 4.14 Tombol .....	66
Gambar 4.15 Komponen .....	66
Gambar 4.16 Grafik Quisioner Umum 1 .....	67
Gambar 4.17 Grafik Quisioner Umum 2 .....	67
Gambar 4.18 Grafik Quisioner Umum 3 .....	68
Gambar 4.19 Grafik Quisioner Umum 4 .....	68
Gambar 4.20 Grafik Quisioner Umum 5 .....	69
Gambar 4.21 Grafik Quisioner Orang Tua 1 .....	69
Gambar 4.22 Grafik Quisioner Orang Tua 2 .....	70
Gambar 4.23 Grafik Quisioner Orang Tua 3 .....	70
Gambar 4.24 Grafik Quisioner Orang Tua 4 .....	71
Gambar 4.25 Grafik Quisioner Orang Tua 5 .....	71



## INTISARI

Pengetahuan adalah hal yang sangat menarik untuk dipelajari. Salah satunya dengan memperkenalkan tokoh agama yang sangat berperan dalam menyebarkan agama Islam yaitu Nabi Muhammad SAW. Nabi Muhammad SAW adalah sosok yang lengkap, bukan dari sisi akhlak dan karakternya saja, tetapi juga dalam sisi hidupnya. Beliau pernah mengalami kemiskinan, tetapi kekayaan juga pernah beliau rasakan. Beliau miskin dengan keridhaan dan kaya dengan rasa syukur.

Animasi adalah perpaduan antara gambar yang saling terhubung sehingga menimbulkan alur cerita. Dan sudah terbukti banyak orang yang membuat sebuah media pembelajaran dalam bentuk animasi. Karena dengan menggunakan animasi akan menjadi lebih menarik lagi dalam sebuah cerita.

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran Kisah Nabi Muhammad SAW dalam bentuk animasi menggunakan adobe flash. Agar tampilan dalam sebuah cerita lebih menarik lagi. Dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini yaitu Adobe Flash CS6.

**Kata Kunci:** *Adobe Flash, Motion Graphic, Media Pembelajaran*



## **ABSTRACT**

*Knowledge is something very interesting to be studied. One of them by introducing religious figures who very role in spreading Islam that is the prophet Muhammad SAW. The prophet Muhammad SAW is the figure of being complete , not from the side of their attitude and character course , but also in the side of his life. He had experienced poverty , but wealth also once he feel. He operates with the contentment poor and rich with gratitude.*

*Animated is a cross between picture interconnected sparking scenario. And has been proven many people make a media in the animated learning. Because using animation will be more interesting in a story.*

*This study aims to develop media learning the story of the prophet Muhammad in the animated using adobe flash. To display in a story more interesting. And software used in making media learning is adobe flash cs6.*

**Keywords : Adobe Flash, Motion Graphic, Learning Media**

