

**PROFIL INTERAKTIF DAN ANIMASI 2 DIMENSI BADAN
NARKOTIKA NASIONAL KABUPATEN SLEMAN
SEBAGAI MEDIA PENYULUHAN**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

M. Rifqi Mahmudi **13.02.8611**

Bambang Wijanarko **13.02.8661**

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PROFIL INTERAKTIF DAN ANIMASI 2 DIMENSI BADAN
NARKOTIKA NASIONAL KABUPATEN SLEMAN
SEBAGAI MEDIA PENYULUHAN**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



disusun oleh

M. Rifqi Mahmudi	13.02.8611
Bambang Wijanarko	13.02.8661

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

PROFIL INTERAKTIF DAN ANIMASI 2 DIMENSI BADAN NARKOTIKA NASIONAL KABUPATEN SLEMAN SEBAGAI MEDIA PENYULUHAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

M. Rifqi Mahmudi

13.02.8611

Bambang Wijanarko

13.02.8661

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 6 Mei 2017

Dosen Pembimbing



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PROFIL INTERAKTIF DAN ANIMASI 2 DIMENSI BADAN NARKOTIKA NASIONAL KABUPATEN SLEMAN SEBAGAI MEDIA PENYULUHAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

M. Rifqi Mahmudi

13.02.8611

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 Mei 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 6 Juni 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si., M.T.

NIK. 190302038

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PROFIL INTERAKTIF DAN ANIMASI 2 DIMENSI BADAN NARKOTIKA NASIONAL KABUPATEN SLEMAN SEBAGAI MEDIA PENYULUHAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bambang Wijanarko

13.02.8661

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 Mei 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

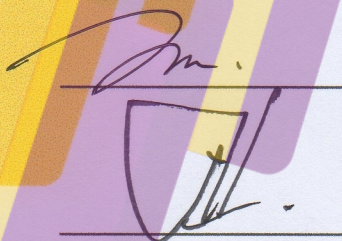
Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 5 Juni 2017



DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si., M.T.

NIK. 190302038

PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami berdua (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan kami 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 kami pribadi.

Yogyakarta, 5 Juni 2017



M. Rifqi Mahmudi
NIM. 13.02.8611



Bambang Wijanarko
NIM. 13.02.8661

MOTTO

“ Hidup bukan soal menang atau kalah, tetapi berjuang atau menyerah ”

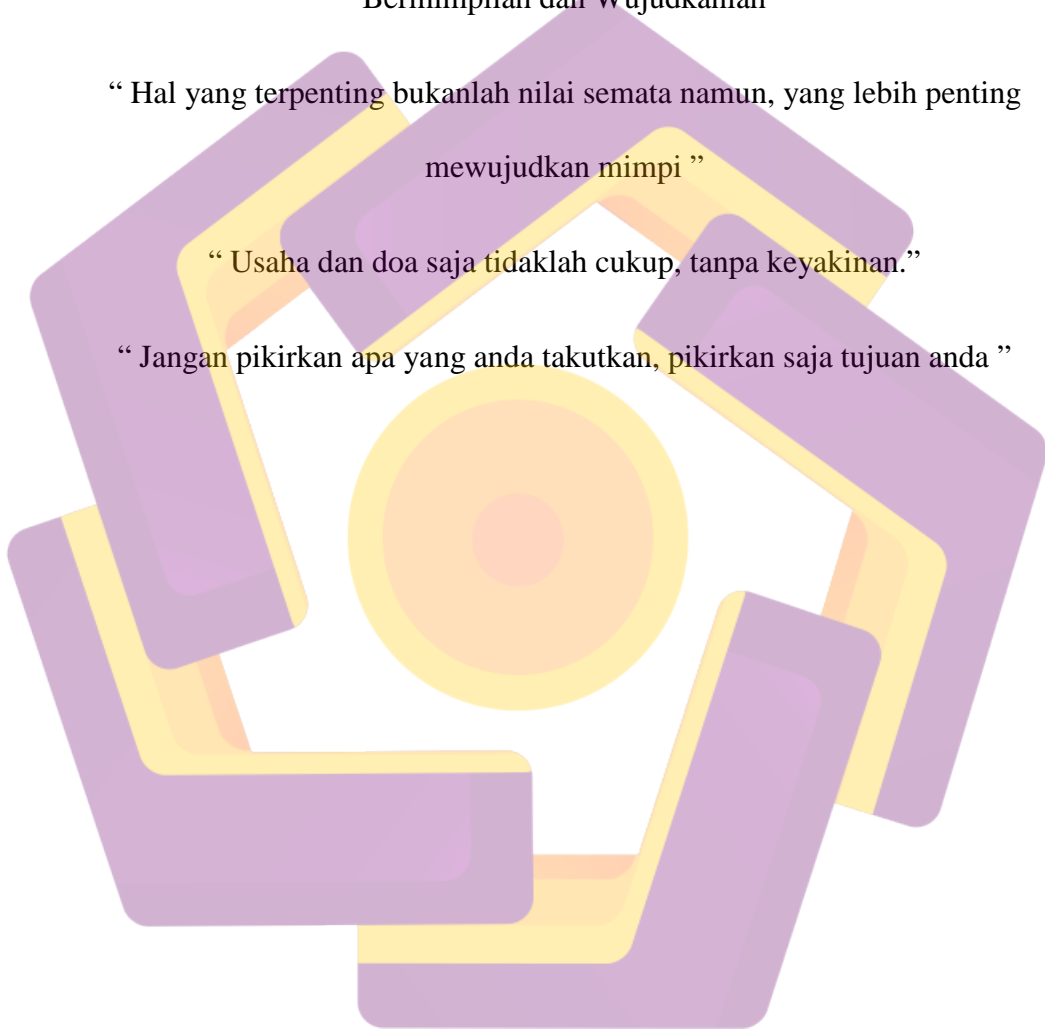
“ Doa orangtua adalah kunci utama kesuksesan ”

“ Bermimpilah dan Wujudkanlah ”

“ Hal yang terpenting bukanlah nilai semata namun, yang lebih penting mewujudkan mimpi ”

“ Usaha dan doa saja tidaklah cukup, tanpa keyakinan.”

“ Jangan pikirkan apa yang anda takutkan, pikirkan saja tujuan anda ”



~ M.Rifqi Mahmudi & Bambang Wijanarko ~

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim, Alhamdulillah segala puji bagi ALLAH SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya kepada kita semua. Shalawat serta Salam kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing kita menuju surga, dan semoga kita mendapatkan syafaatnya Amin.

Dengan kerendahan hati dan cinta yang tulus saya persembahkan Tugas Akhir ini untuk :

1. Kedua orangtua kami tercinta, yang telah memberikan segalanya untuk kami. Terimakasih untuk doa, cinta, dan kasih sayangnya yang tak terhingga.
2. Keluarga dan saudara saudara kami yang telah mendoakan dan mendukung kami. Terimakasih atas semuanya.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing kami, terimakasih atas bimbinganya.
4. Badan Narkotika Nasional Kabupaten (BNNK) Sleman sebagai obyek penelitian, terimakasih atas ijin dan bantuanya.
5. Teman-teman kelas 13-D3MI-04, terimakasih untuk kebersamaanya.

Akhir kata kami persembahkan Tugas Akhir ini untuk kalian semua dan semoga

Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi ilmu pengetahuan di masa datang Amin.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur alhamdulillah kami panjatkan kehadiran ALLAH SWT Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatNya, sehingga kami dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul “Profil Interaktif dan Animasi 2 Dimensi Badan Narkotika Nasional Kabupaten Sleman sebagai Media Penyuluhan”.

Tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai prasyarat kelulusan untuk mendapatkan gelar Ahli Madya Komputer program studi Manajemen Informatika fakultas ilmu komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Kami mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing kami yang telah membimbing kami menyusun Tugas Akhir ini, juga kepada Badan Narkotika Nasional Kabupaten (BNNK) Sleman sebagai obyek penelitian kami, serta kepada orangtua, keluarga, dan teman-teman yang telah mendoakan dan mendukung kami, sehingga Tugas Akhir ini bisa di selesaikan.

Kami sadar bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih terdapat kekurangan, untuk itu dengan kerendahan hati, kami mengharapkan kritik dan saran untuk kebaikan Tugas Akhir ini. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak atau masyarakat luas.

Yogyakarta, 5 Juni 2017

Penyusun

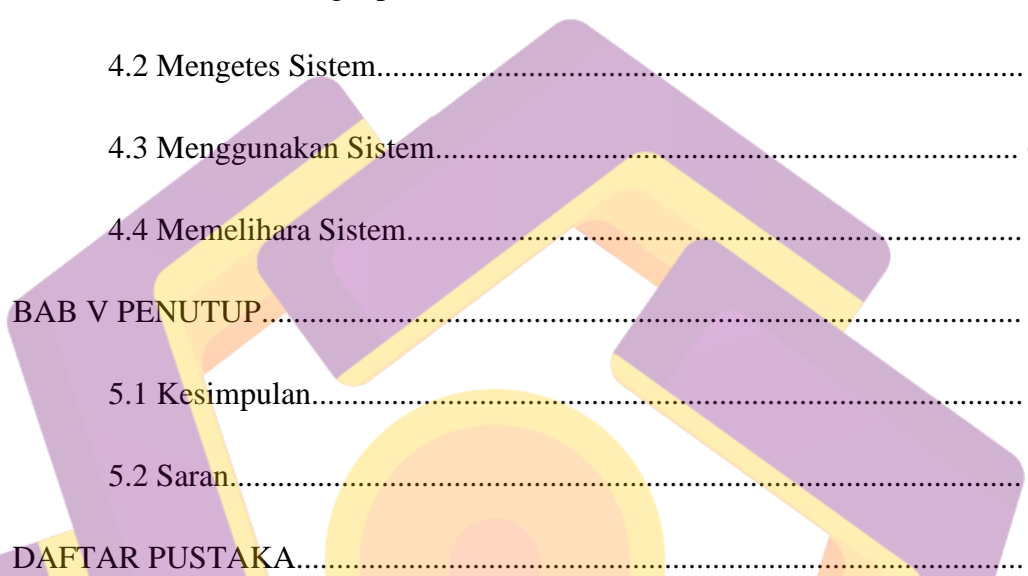
DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4

1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	8
2.2.2 Elemen Multimedia.....	9
2.3 Pengembangan Sistem Multimedia.....	10
2.4 Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	13
2.4.1 Struktur Linear.....	14
2.4.2 Struktur Herarki.....	14
2.4.3 Struktur Piramida.....	15
2.4.4 Struktur Polar.....	15
2.5 Konsep Dasar Multimedia Interaktif.....	16
2.5.1 Pengertian Multimedia Interaktif.....	16
2.5.2 Fungsi Multimedia Interaktif.....	17
2.5.3 Manfaat Multimedia Interaktif.....	17
2.6 Konsep Dasar Animasi.....	18
2.6.1 Pengertian Animasi.....	18
2.6.2 Cara kerja Animasi.....	18
2.6.3 Kelebihan Animasi.....	19
2.6.4 Jenis-Jenis Animasi.....	20

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	21
3.1 Gambaran Umum.....	21
3.1.1 Profil BNNK Sleman.....	21
3.1.2 Sejarah BNNK Sleman.....	21
3.1.3 Visi BNNK Sleman.....	22
3.1.4 Misi BNNK Sleman.....	22
3.1.5 Struktur Organisasi BNNK Sleman.....	22
3.2 Analisis Kelayakan Sistem.....	23
3.2.1 Kelayakan Teknologi.....	23
3.2.2 Kelayakan Hukum.....	23
3.2.3 Kelayakan Operasional.....	23
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	23
3.3.1 Kebutuhan Fungsional.....	24
3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	24
3.3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	24
3.3.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	25
3.3.2.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	26
3.4 Perancangan Sistem.....	26
3.4.1 Merancang Konsep.....	27
3.4.2 Merancang Isi.....	27
3.4.3 Merancang Naskah.....	28

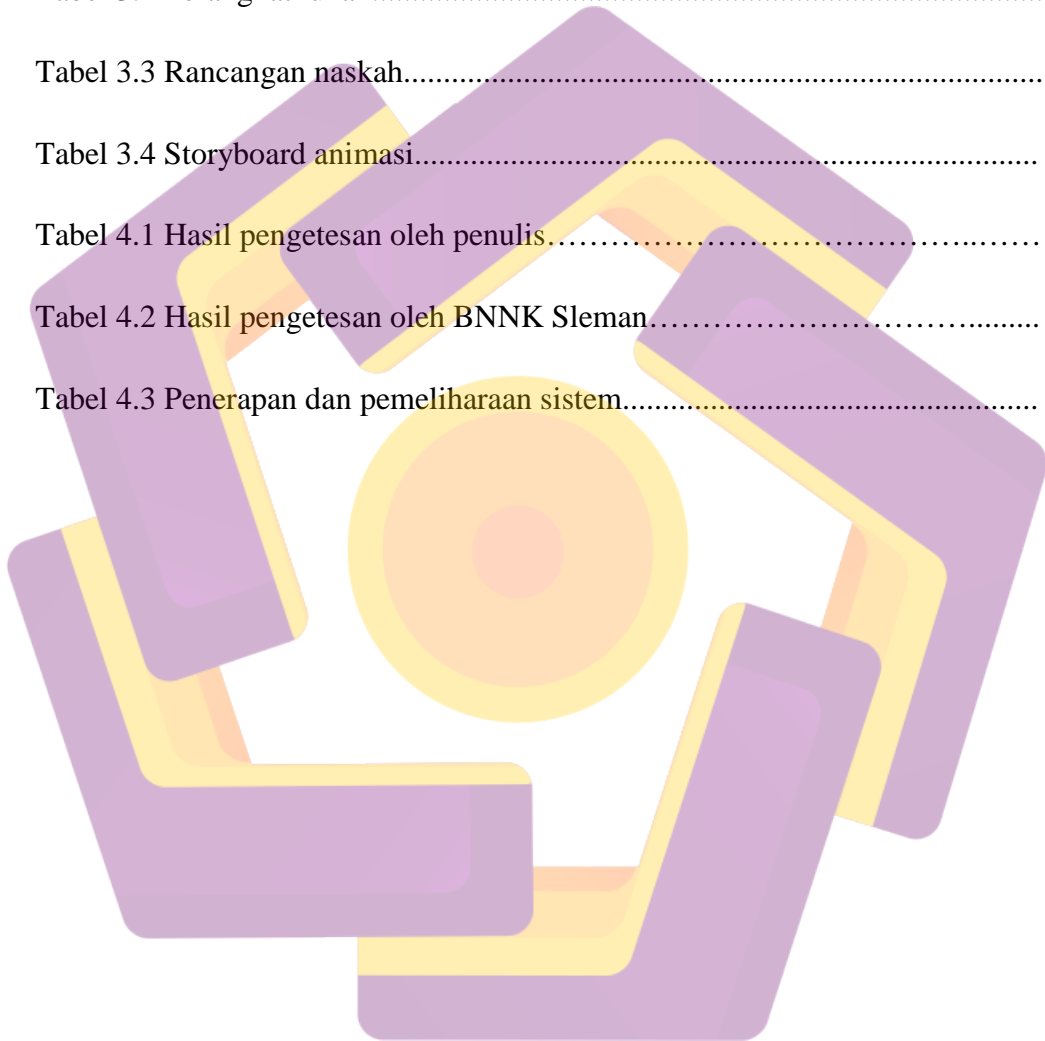
3.4.4 Merancang Grafik.....	29
3.5 Perancangan Video Animasi 2 Dimensi.....	38
3.5.1 Merancang Konsep Animasi.....	38
3.5.2 <i>Screenplay</i>	38
3.5.3 <i>Storyboard</i>	40
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	42
4.1 Memproduksi Sistem.....	42
4.1.1 Pembuatan Aset.....	42
4.1.2 Pembuatan Tampilan.....	43
4.1.2.1 Tampilan Intro.....	44
4.1.2.2 Tampilan Menu Utama.....	45
4.1.2.3 Tampilan Menu Profile.....	47
4.1.2.4 Tampilan Menu Kerjasama.....	48
4.1.2.5 Tampilan Menu Proker.....	50
4.1.2.6 Tampilan Menu Narkoba.....	51
4.1.2.7 Tampilan Menu Dokumen.....	53
4.1.2.8 Animasi Penyuluhan.....	54
4.1.3 Pembuatan Animasi 2 Dimensi.....	55
4.1.3.1 Desain Karakter (<i>Modeling</i>).....	55
4.1.3.2 Suara Animasi (<i>Dubbing</i>).....	56
4.1.3.3 Composite.....	57



4.1.3.4 Rendering Video Animasi.....	57
4.1.4 Pembuatan Suara (Audio)	58
4.1.5 Composite Final Video Profil Interaktif.....	60
4.1.6 Rendering Aplikasi Profil Interaktif.....	60
4.2 Mengetes Sistem.....	61
4.3 Menggunakan Sistem.....	65
4.4 Memelihara Sistem.....	65
BAB V PENUTUP.....	67
5.1 Kesimpulan.....	67
5.2 Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perangkat keras.....	25
Tabel 3.2 Perangkat lunak.....	25
Tabel 3.3 Rancangan naskah.....	29
Tabel 3.4 Storyboard animasi.....	40
Tabel 4.1 Hasil pengetesan oleh penulis.....	62
Tabel 4.2 Hasil pengetesan oleh BNNK Sleman.....	63
Tabel 4.3 Penerapan dan pemeliharaan sistem.....	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus pengembangan multimedia.....	11
Gambar 2.2 Keterangan icon struktur sistem informasi multimedia.....	14
Gambar 2.3 Struktur linear.....	14
Gambar 2.4 Struktur herarki.....	15
Gambar 2.5 Struktur piramida.....	15
Gambar 2.6 Struktur polar.....	16
Gambar 3.1 Struktur organisasi BNNK Sleman.....	22
Gambar 3.2 Struktur <i>herarki</i> profil BNNK Sleman.....	28
Gambar 3.3 Sketsa intro.....	30
Gambar 3.4 Sketsa menu <i>utama</i>	31
Gambar 3.5 Sketsa menu profil.....	32
Gambar 3.6 Sketsa menu kerjasama.....	33
Gambar 3.7 Sketsa menu proker.....	34
Gambar 3.8 Sketsa menu <i>narkoba</i>	35
Gambar 3.9 Sketsa menu dokumen.....	36
Gambar 3.10 Sketsa menu animasi.....	37
Gambar 4.1 Pembuatan asset.....	43
Gambar 4.2 Pembuatan tampilan intro.....	44
Gambar 4.3 Tampilan intro.....	45

Gambar 4.4 Pembuatan tampilan menu utama.....	46
Gambar 4.5 Tampilan menu utama.....	46
Gambar 4.6 Pembuatan tampilan menu profil.....	47
Gambar 4.6 Tampilan menu profil.....	48
Gambar 4.8 Pembuatan menu kerjasama.....	49
Gambar 4.9 Tampilan menu kerjasama.....	49
Gambar 4.10 Pembuatan menu proker.....	50
Gambar 4.11 Tampilan menu proker.....	51
Gambar 4.12 Pembuatan tampilan menu narkoba.....	52
Gambar 4.13 Tampilan menu narkoba.....	52
Gambar 4.14 Tampilan menu dokumen.....	53
Gambar 4.15 Pembuatan animasi penyuluhan.....	54
Gambar 4.16 Tampilan animasi penyuluhan.....	54
Gambar 4.17 Pembuatan karakter animasi.....	56
Gambar 4.18 Pembuatan animasi.....	62
Gambar 4.19 Composite.....	63
Gambar 4.20 Rendering.....	63
Gambar 4.21 Proses editing suara.....	65
Gambar 4.22 Compositing final.....	66
Gambar 4.23 Rendering.....	61
Gambar 4.24 Surat keterangan BNNK Sleman.....	64

INTISARI

Badan Narkoba Nasional Kabupaten (BNNK) Sleman sebagai obyek penelitian penulis sampai saat ini belum mempunyai profil lembaga dan sangat membutuhkannya. Badan Narkoba Nasional Kabupaten (BNNK) Sleman sangat membutuhkan media informasi yang dapat memudahkan masyarakat mengetahui profil lembaga secara lengkap dan sebagai sarana penyuluhan narkoba kepada masyarakat. Media penyuluhan narkoba yang digunakan Badan Narkoba Nasional Kabupaten (BNNK) Sleman masih sangat sederhana sehingga kurang menarik minat masyarakat.

Metode penelitian yang digunakan penulis untuk menyelesaikan masalah, yaitu studiliteratur dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber, observasi dengan mengamati dan mengumpulkan data dari BNNK Sleman, perancangan membuat rancangan aplikasi, pembuatan dengan memproduksi aplikasi Profil interaktif dan animasi 2 dimensi menggunakan berbagai software, pengujian dengan melakukan pengujian terhadap aplikasi yang dibuat, penerapan dengan menggunakan aplikasi sebagai sarana penyuluhan.

Aplikasi Profil Interaktif dan video animasi 2 dimensi penyuluhan Badan Narkoba Nasional Kabupaten (BNNK) Sleman yang berbasis desktop telah selesai dibuat, dan telah diserahkan kepada pihak BNNK Sleman, dan telah digunakan oleh BNNK Sleman sebagai sarana penyuluhan kepada masyarakat, khususnya masyarakat kabupaten Sleman.

Kata kunci: Profil interaktif, animasi 2 dimensi, penyuluhan, narkoba, aplikasi.

ABSTRACT

National Drug Agency District (BNNK) Sleman as the object of research authors to date have not had the profile of the institution and desperately need it. National Drug Agency District (BNNK) Sleman is in need of information media that can facilitate the public to know the complete profile of the institution and as a means of drug counseling to the community. Drug extension media used National Drug Agency District (BNNK) Sleman is still very simple so that less interest people.

The research method used by the writer to solve the problem, is studiliteratur by collecting data from various sources, observation by observing and collecting data from BNNK Sleman, design making application design, making by producing application of interactive Profile and 2 dimensional animation using various software, testing by doing Testing of the application made, application using the application as a means of counseling.

The application of Interactive Profile and the 2 dimension animation video of National Drug Agency District (BNNK) Sleman has been completed, and has been submitted to BNNK Sleman, and has been used by BNNK Sleman as a means of extension to the community, especially the Sleman district community.

Keywords: *interactive profile, 2-dimensional animation, counseling, drugs, applications.*