

**PERANCANGAN MEDIA SOSIALISASI “STOP BULLYING”
MENGUNAKAN METODE DENGAN
TEKNIK *STOP MOTION***

SKRIPSI



disusun oleh:

Faris Nurrahman

10.11.4086

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN MEDIA SOSIALISASI “STOP BULLYING”
MENGUNAKAN METODE DENGAN
TEKNIK *STOP MOTION***

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh:

Faris Nurrahman

10.11.4086

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA SOSIALISASI “STOP BULLYING”
MENGUNAKAN METODE DENGAN
TEKNIK *STOP MOTION***

yang disusun oleh

Faris Nurrahman

10.11.4086

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Juni 2016

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302128

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN MEDIA SOSIALISASI “STOP BULLYING”
MENGGUNAKAN METODE DENGAN
TEKNIK *STOP MOTION*

yang disusun oleh

Faris Nurrahman

10.11.4086

telah dipertahankan di depan Dosen Penguji
pada tanggal 18 juni 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Sudarmawan, MT
NIK. 190302035

Tonny Hidayat, M. Kom
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Juni 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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, 7 Agustus 2016

METERAI
TEMPEL
TOL
6009BADF605039383
6000
ENAM RIBU RUPIAH
Paris Nurrahman
NIM. 10.11.4086

MOTTO

" Do What you Love, Love what you Do "

" Percaya , Berusaha dan Berdoa "



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, rasa syukur ku persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberi jalan kemudahan, karunia, serta anugerah hingga skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam selalu tercurahkan kepada Rasulullah SAW. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapapun.

Laporan Tugas Akhir Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

- Kedua orang tua ku, mbak ku dan adik ku yang tiada henti memberikan ilmu, motivasi dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih telah mengajarkan kesederhanaan, kesabaran, kedisiplinan, kemandirian, dan tanggung jawab.
- Laila Wulandari Paramita, salah satu orang spesial yang mau dengan sabar mendengar keluh kesah, memberi motivasi dan semangat, meluangkan banyak waktunya, menemani dalam kondisi apapun. Terima kasih banyak, semoga Allah SWT selalu melindungimu, memberi kesehatan, memudahkan urusan serta rejekimu.
- Sahabatku anak "Tekaje Unite" yang telah memberikan banyak inspirasi.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, Segala puji bagi Allah SWT yang dengan kebesaran dan keagunganNya telah memberikan begitu banyak anugerah ilmu, rezki yang berlimpah, rahmat serta hidayahNya kepada kita semua. Karena hanya berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya penulis berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul “ **PERANCANGAN MEDIA SOSIALISASI “STOP BULLYING” MENGGUNAKAN METODE DENGAN TEKNIK STOP MOTION** ”.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terselesaikannya laporan ini, antara lain :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Kepala Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M. Eng selaku Dosen Wali saya dari S1 Teknik Informatika.
4. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan masukan, arahan dan bimbingan yang sangat membantu dalam penyelesaian Skripsi ini.
5. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Penyusun menyadari bahwa Skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu segala saran dan kritik yang membangun sangat penyusun harapkan demi kemajuan dimasa yang akan datang. Semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pihak terkait.

DAFTAR ISI

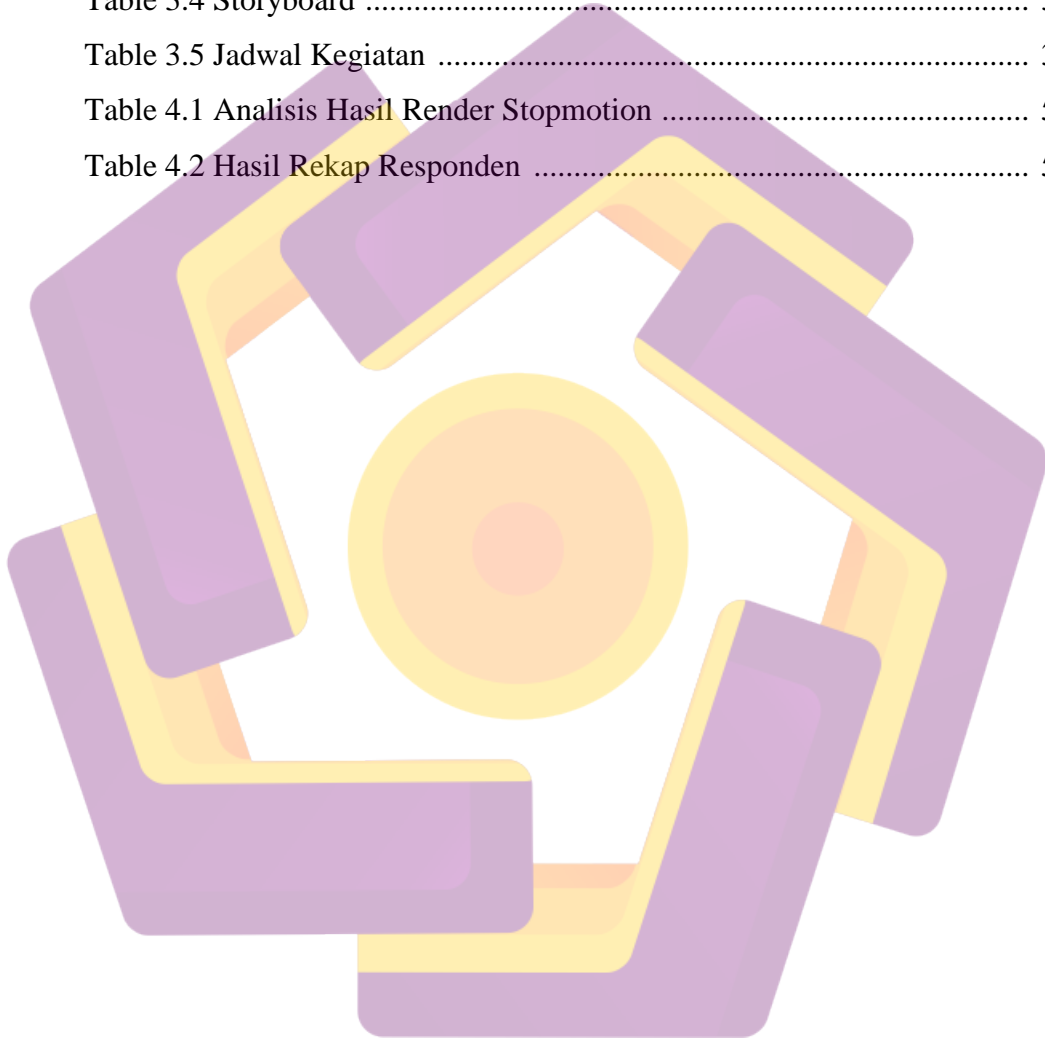
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Metode Penelitian	6
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	6
1.6.2 Metode Analisis	6
1.6.3 Metode Perancangan	6
1.6.4 Metode Pengembangan	7
1.6.5 Metode <i>Testing</i>	7
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.1.1 Pengertian Multimedia	10

2.1.2 Sejarah Multimedia	10
2.1.3 Kelebihan Multimedia	11
2.1.4 Elemen Multimedia	12
2.1.4.1 Teks	12
2.1.4.2 Grafik	12
2.1.4.3 Bunyi	13
2.1.4.4 Video	14
2.1.4.5 Animasi	14
2.2 Pengertian <i>Bullying</i>	14
2.2.1 Kategori Perilaku <i>Bullying</i>	15
2.2.2 Ciri – Ciri dan Karakteristik <i>Bullying</i>	16
2.2.3 Pengaruh dan Dampak Perilaku <i>Bullying</i>	18
2.3 Pengertian <i>Stopmotion</i>	19
2.3.1 Perjalanan <i>Stopmotion</i>	20
2.4 Tahap – Tahap Produksi	21
2.4.1 Tahap Pra Produksi	21
2.4.2 Tahap Produksi	23
2.4.3 Tahap Pasca Produksi	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	27
3.1 Tinjauan Umum	27
3.1.1 Tujuan	27
3.2 Analisis Masalah	27
3.2.1 Masalah Yang Dihadapi	27
3.2.2 Pemecahan Masalah	27
3.3 Pra Produksi	28
3.3.1 Sinopsis	28
3.3.2 Skenario	28
3.3.3 <i>Storyboard</i>	28
3.3.4 Karakter	28
3.3.5 Penentuan Lokasi	29
3.4 Analisis Kebutuhan	30

3.4.1 Analisis Perangkat Keras	30
3.4.2 Analisis Perangkat Lunak	31
3.4.3 Peralatan dan Bahan Membuat <i>Stopmotion</i>	31
3.4.4 Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>).....	32
3.4.5 Analisis Manfaat	32
3.5 Pra Produksi	32
3.5.1 Ide	32
3.5.2 Tema	33
3.5.3 <i>Storyboard</i>	33
3.5.4 Penentuan Lokasi (<i>Shoting Location</i>)	38
BAB IV PEMBAHASAN	39
4.1 Tahap Produksi	39
4.1.1 Ide dan Konsep	39
4.1.2 Sinopsis	40
4.1.3 Pengambilan Gambar	40
4.1.4 Pencahayaan	41
4.1.5 Peralatan	41
4.1.6 Teknik Pengambilan Gambar	43
4.2 Tahap Pasca Produksi	45
4.2.1 Editing	45
4.2.1.1 Adobe Photoshop CS6	46
4.2.1.2 Adobe Premiere Pro CS6	47
BAB V PENUTUP	57
5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	60

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras	30
Table 3.2 Hardware	30
Table 3.3 Perangkat Lunak	31
Table 3.4 Storyboard	33
Table 3.5 Jadwal Kegiatan	38
Table 4.1 Analisis Hasil Render Stopmotion	54
Table 4.2 Hasil Rekap Responden	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>kartun The Nightmares Before Christmas</i>	20
Gambar 2.2 <i>Ide Cerita</i>	22
Gambar 2.3 <i>Properti dan Kostum</i>	23
Gambar 2.4 <i>Pembuatan Model dan tokoh</i>	24
Gambar 2.5 <i>Pengaturan Posisi Karakter</i>	24
Gambar 2.6 <i>Pembuatan Background</i>	25
Gambar 2.7 <i>Proses Editing</i>	25
Gambar 2.8 <i>Editing Audio</i>	26
Gambar 2.9 <i>Finishing Film</i>	26
Gambar 3.0 <i>Karakter yang Digunakan</i>	29
Gambar 3.1 <i>Karakter yang Digunakan</i>	29
Gambar 4.1 <i>Bagan Produksi dan Pasca Produksi Video</i>	39
Gambar 4.2 <i>Pengambilan Gambar</i>	41
Gambar 4.3 <i>White Board dan Spidol Boardmarker</i>	42
Gambar 4.4 <i>Setingan Kamera Dslr</i>	43
Gambar 4.5 <i>Pengambilan Gambar Medium Close Up</i>	44
Gambar 4.6 <i>Pengambilan Gambar Close Up</i>	44
Gambar 4.7 <i>Pengambilan Gambar Medium Shot</i>	45
Gambar 4.8 <i>Editing di Photoshop</i>	47
Gambar 4.9 <i>Tools Photoshop</i>	47
Gambar 4.10 <i>Import File</i>	48
Gambar 4.11 <i>Folder Tempat Menyimpan File</i>	48
Gambar 4.12 <i>Drag and Drop File Di Timeline</i>	49
Gambar 4.13 <i>Atur Speed and Duration</i>	49
Gambar 4.14 <i>Atur Clip Speed and Duration</i>	50
Gambar 4.15 <i>Atur Scale to Frame</i>	50
Gambar 4.16 <i>Memasukan Sfx ke Timeline</i>	51
Gambar 4.17 <i>Render</i>	52
Gambar 4.18 <i>Seting Nama File Render</i>	52

Gambar 4.19 Setting Kebutuhan Render 53



INTISARI

Bully atau *Bullying* memiliki arti sebagai jenis penindasan yang terjadi sehubungan dengan pendidikan di sekolah maupun tempat lain yang terjadi berulang kali dan sering, dapat menyebabkan kerusakan permanen baik secara fisik maupun jiwa pada korban. Penindasan dapat dilakukan secara fisik, *verbal* dan emosional.

Seringkali hal-hal mengenai *bullying* seperti sengaja di sembunyikan oleh berbagai pihak agar kepentingan beberapa pihak oknum-oknum tidak di ketahui oleh masyarakat luas, namun apa yang di alami korban dari *bullying* itu sendiri yang sebenarnya perlu di khawatirkan.

Dampak dari *bullying* itu sendiri dapat berefek panjang kepada kondisi kejiwaan dari si korban itu, dan sering pula berujung kepada tindakan kriminal yang dapat merugikan semua orang.

Kata kunci : *Bullying, Sosialisasi, Bully, Verbal*

ABSTRACT

Bully or Bullying has a meaning as a kind of repression that occurred in connection with education in schools and other places that occur repeatedly and often, it can cause permanent damage to both physical and mental sacrifice. Bullying can be done physically, verbally and emotionally.

Often things about bullying as deliberately hidden by various parties to the benefit of some of the elements are not known by the public, but what is in the natural victim of bullying itself which actually need to be in fear.

The impact of bullying itself can affect the length of the psychological condition of the victims, and often also lead to criminal activity that can harm everyone.

Keyword : Bully, Bullying, Verbal, Socialication

