

**PEMBUATAN ANIMASI 2D INFOGRAFIS TENTANG JALUR  
PENDAKIAN GUNUNG MERBABU VIA SUWANTING**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Nofera Damayanti**

**13.11.7355**

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

**PEMBUATAN ANIMASI 2D INFOGRAFIS TENTANG JALUR  
PENDAKIAN GUNUNG MERBABU VIA SUWANTING**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Nofera Damayanti**

**13.11.7355**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D INFOGRAFIS TENTANG JALUR  
PENDAKIAN GUNUNG MERBABU VIA SUWANTING**

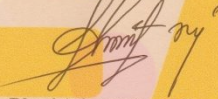
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nofera Damayanti**

**13.11.7355**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 September 2016

Dosen Pembimbing,



**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
NIK. 190302197

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D INFOGRAFIS TENTANG JALUR  
PENDAKIAN GUNUNG MERBABU VIA SUWANTING**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Nofera Damayanti**

**13.11.7355**

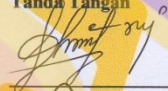
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 28 Februari 2017

**Susunan Dewan Penguji**

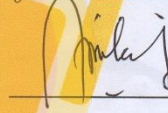
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
NIK. 190302197



**Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs**  
NIK. 190302161



**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
NIK. 190302047



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 10 Maret 2017

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisdiyati, S.Si, M.T.**  
NIK. 190302038

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, sekripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam sekripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu institusi pendidikan tinggi maupun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 10 Maret 2017



*Nofera*  
Nofera Damayanti  
NIM.13.11.7355

## **MOTTO**

Hadapi apapun itu, jangan takut cari tau  
kita takut karna tak tau ☺



## PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan Alhamdulillah sebagai tanda rasa syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karunia sehingga sekripsi ini dapat terselesaikan. Sekripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua, bapak kaslam dan ibu jamilah yang selalu mendo'akan, dan sudah kasi kepercayaan ke vera kuliah jauh - jauh ke jogja.
2. Kos Flowers70 bunda, Ayah, kakak, kak bungcu ( yang selalu kasi semangat "pantang pulang kos sebelu lulus" ), mb mita, kak idang yang udah jadi keluarga dijogja.
3. Terimakasih kontrakan Mia, Amel, Yuli, Erni, Temi, Ella yang jadi teman perjalanan selama di jogja ☺
4. Kosan Nangka dika (makasih udah kasi pinjam PC ndes), esta, dimas, arif, imam, agung, Karin.
5. Untuk seseorang yang akan datang di masadepanku

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi besar Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam.

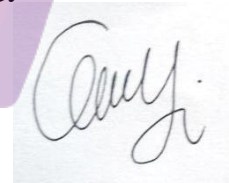
Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Krisnawati, S.Si, M.T selaku dekan UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
3. Semua keluarga besar penulis terutama untuk kedua orang tua yang tidak bosan-bosannya memberikan dukungan, semangat, motivasi dan doa kepada penulis.
4. Teman-teman saya yang telah membantu dan mendukung saat saya menyusun skripsi ini
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta 10 Maret 2017



Penulis

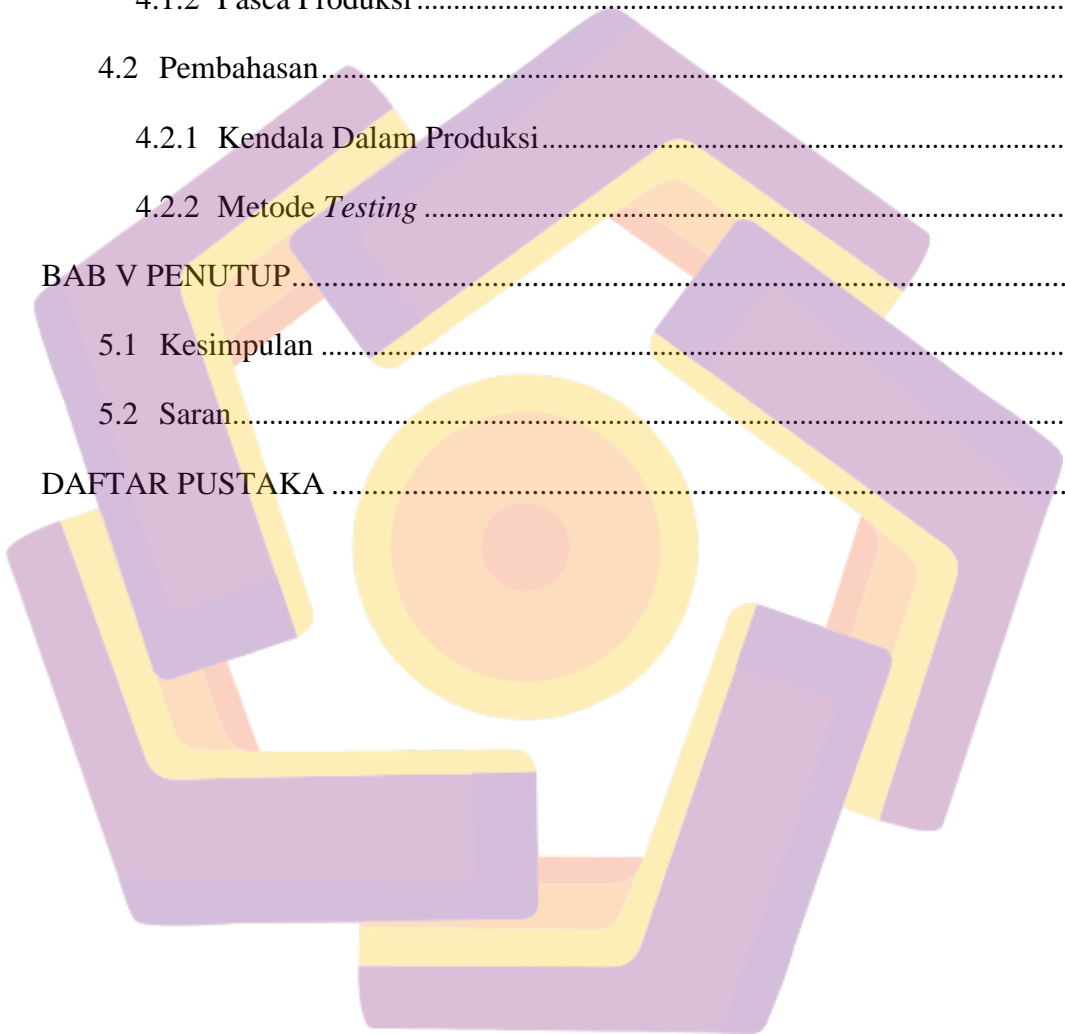


## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xi
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Metode Pengumpulan data.....	4
1.5.1 Metode Analisis.....	4
1.5.2 Metode Perancangan.....	4
1.5.3 Metode Pengembangan.....	5
1.5.4 Metode <i>Testing</i> .....	5
1.5.5 Metode Implementasi .....	5

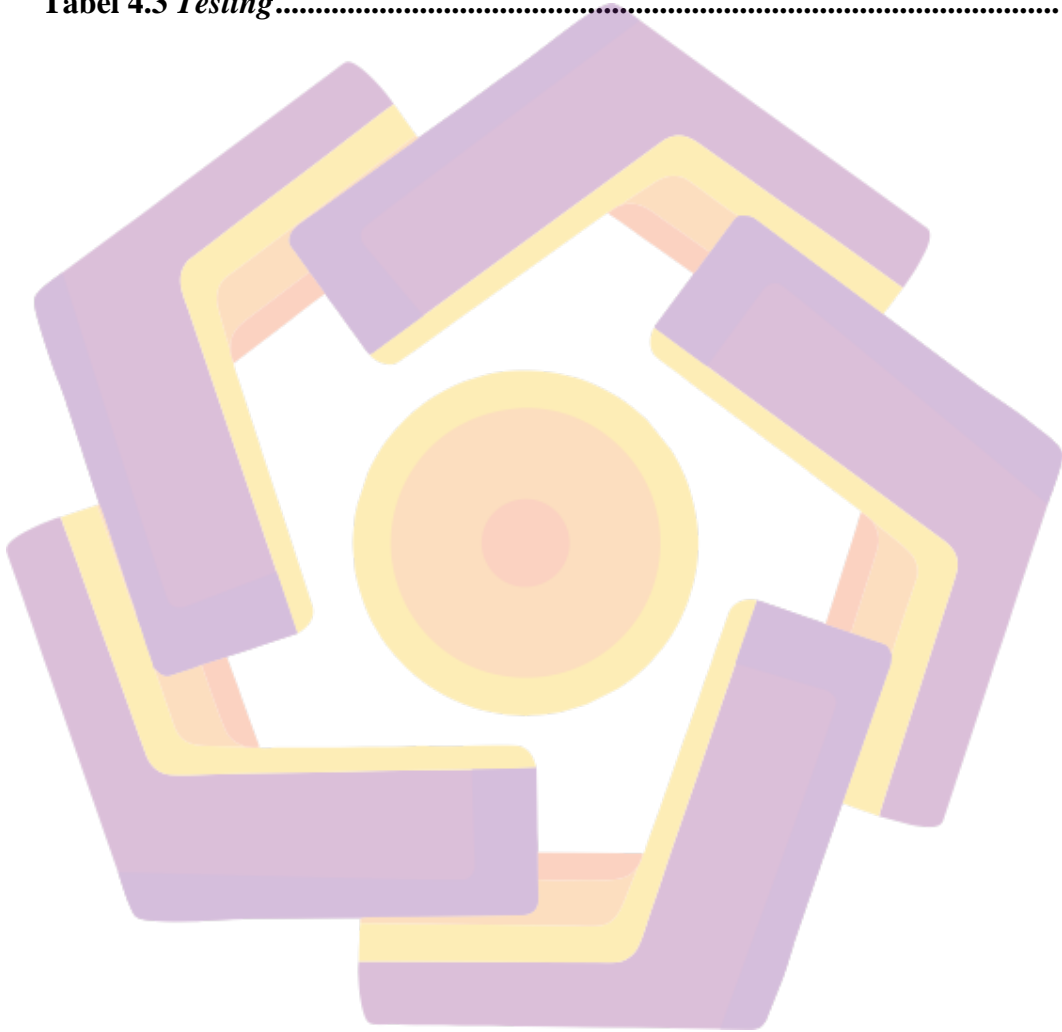
1.6	Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>		<b>7</b>
2.1	Tinjauan Pustaka .....	7
2.2	Dasar Teori.....	8
2.2.1	Animasi.....	8
2.2.2	Video.....	16
2.2.4	Infografis .....	18
2.3	Metode Analisis.....	20
2.4	Metode Perancangan.....	22
2.4.1	Pra Produksi .....	22
2.5	Metode Pengembangan.....	22
2.5.1	Produksi .....	22
2.5.2	Pasca Produksi.....	23
2.5.3	Metode <i>Testing</i> Validasi.....	24
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>26</b>
3.1	Tinjauan Umum.....	26
3.1.1	Profil Gunung Merbabu.....	26
3.2	Visi dan Misi.....	27
3.2	Pengamatan dan Wawancara .....	28
3.2.1	Pengamatan .....	28
3.2.2	Wawancara .....	33
3.3	Metode Analisis.....	34
3.3.1	Solusi Yang Dipilih Sebagai Pemecahan Masalah .....	34
3.4	Metode Perancangan.....	35
3.4.1	Ide cerita .....	35

3.5.1 <i>Storyboard</i> .....	35
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>41</b>
4.1 Implementasi.....	41
4.1.1 Produksi.....	41
4.1.2 Pasca Produksi.....	57
4.2 Pembahasan.....	61
4.2.1 Kendala Dalam Produksi.....	61
4.2.2 Metode <i>Testing</i> .....	62
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>63</b>
5.1 Kesimpulan .....	63
5.2 Saran.....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>64</b>



## DAFTAR TABEL

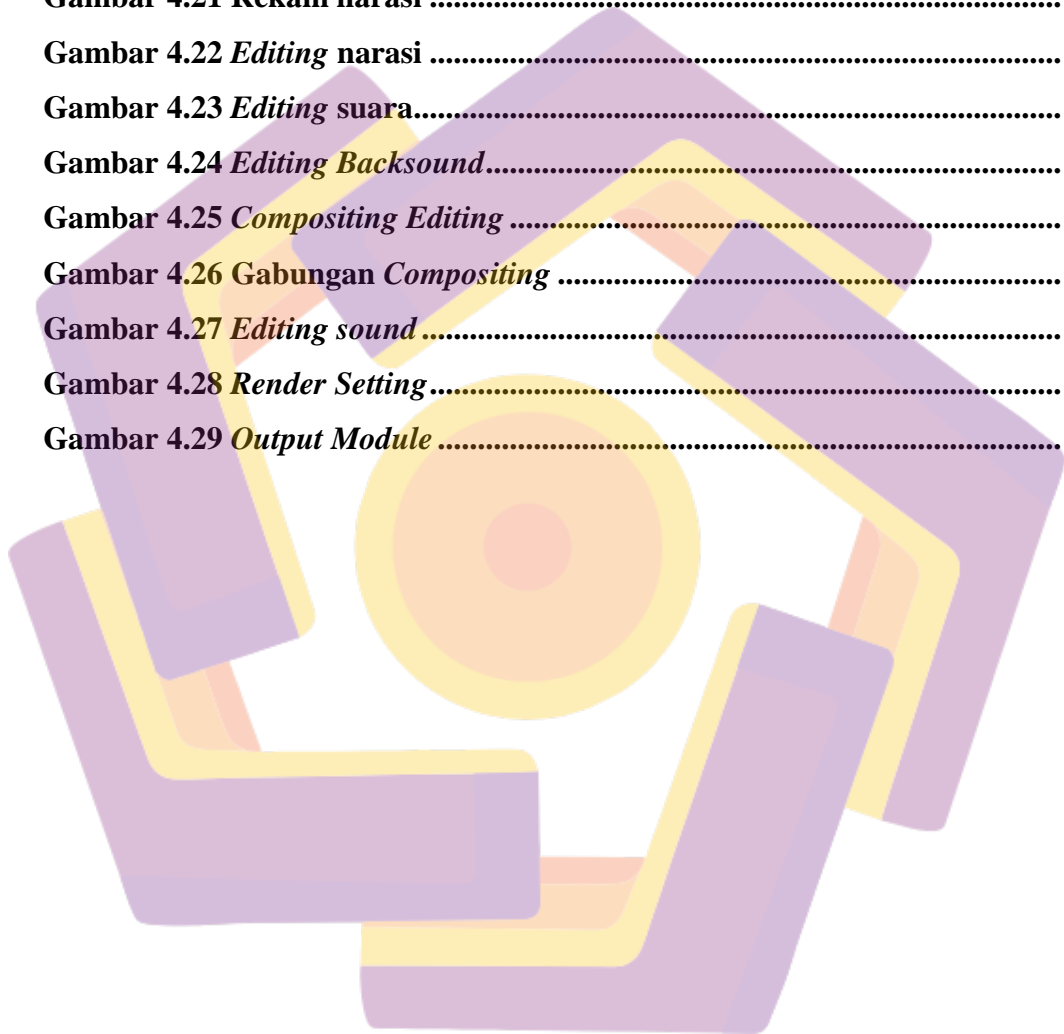
<b>Tabel 3.1 Waktu Pendakian</b> .....	<b>29</b>
<b>Tabel 3.2 <i>Storyboard</i></b> .....	<b>35</b>
<b>Tabel 4.1 <i>Design</i></b> .....	<b>43</b>
<b>Tabel 4.2 <i>Backsound</i></b> .....	<b>56</b>
<b>Tabel 4.3 <i>Testing</i></b> .....	<b>62</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Call animation</i> .....	9
Gambar 2.2 <i>Claymation</i> .....	10
Gambar 2.3 <i>Cut-Out Animation</i> .....	10
Gambar 2.4 <i>Puppet Animation</i> .....	11
Gambar 2.5 <i>Anticipation</i> .....	11
Gambar 2.6 <i>Squash and Stretch</i> .....	12
Gambar 2.9 <i>Infografis</i> .....	18
Gambar 3.1 Peta pendakian gunung merbabu .....	27
Gambar 3.2 Gunung Merbabu dari Sabana pada saat pencatatan waktu....	30
Gambar 3.3 Di hutan pius pada saat pencatatan waktu .....	31
Gambar 3. 4 Para Pendaki sedang di breafing.....	31
Gambar 3. 5 Pos pendaftaran para pendaki .....	32
Gambar 3. 6 Wawancara dengan ketua Basecamp .....	32
Gambar 3.7 Basecamp Suwanging.....	33
Gambar 4.1 Membuat dokument baru .....	42
Gambar 4.2 jam.....	42
Gambar 4.3 <i>Coloring</i> .....	43
Gambar 4.4 jam yang diwarnai .....	43
Gambar 4.6 <i>Compotion setting</i> .....	47
Gambar 4.7 <i>Background</i> .....	48
Gambar 4.8 <i>Import gambar</i> .....	48
Gambar 4.9 <i>Penggabungan Gambar</i> .....	49
Gambar 4.10 <i>Animation</i> .....	49
Gambar 4.11 <i>Animation</i> <i>Jendela</i> .....	50
Gambar 4.12 <i>Animation</i> <i>gorden</i> .....	50
Gambar 4.13 <i>Effect</i> <i>meja</i> .....	51
Gambar 4.14 <i>Effect</i> <i>fas photo</i> .....	51
Gambar 4.15 <i>Effect</i> <i>zoom</i> .....	52

<b>Gambar 4.16 <i>Effect Tulisan</i></b> .....	<b>52</b>
<b>Gambar 4.17 <i>Effect Transition</i></b> .....	<b>53</b>
<b>Gambar 4.18 <i>Effect Twister</i></b> .....	<b>53</b>
<b>Gambar 4.19 <i>Transisi Position</i></b> .....	<b>54</b>
<b>Gambar 4.20 <i>Effect Turbulence Displace</i></b> .....	<b>54</b>
<b>Gambar 4.21 <i>Rekam narasi</i></b> .....	<b>55</b>
<b>Gambar 4.22 <i>Editing narasi</i></b> .....	<b>56</b>
<b>Gambar 4.23 <i>Editing suara</i></b> .....	<b>56</b>
<b>Gambar 4.24 <i>Editing Backsound</i></b> .....	<b>57</b>
<b>Gambar 4.25 <i>Compositing Editing</i></b> .....	<b>58</b>
<b>Gambar 4.26 <i>Gabungan Compositing</i></b> .....	<b>58</b>
<b>Gambar 4.27 <i>Editing sound</i></b> .....	<b>59</b>
<b>Gambar 4.28 <i>Render Setting</i></b> .....	<b>60</b>
<b>Gambar 4.29 <i>Output Module</i></b> .....	<b>60</b>



## INTISARI

Ada banyak cara dalam menyampaikan sebuah informasi, salah satunya dengan Animasi. Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan.

Mendaki gunung pada dasarnya adalah olahraga berjalan. olah raga mendaki gunung ini merupakan kegiatan di alam bebas, maka dari itu pendaki wajib untuk dapat melindungi dirinya sendiri. Pada saat pendaki ingin melakukan pendakian, pendaki harus memahami jalur yang akan dilewati dan mengerti apa resiko yang akan di dapat pada saat pendaki tidak memahami jalur yang akan dilewati.

Dengan dibuatnya Animasi mengenai pengenalan jalur pendakian ini sebagai media informasi khususnya untuk pendaki, diharapkan dapat membantu para pendaki untuk memahami jalur pendakian gunung merbabu via suwating.

**Kata Kunci :** Animasi 2D, Jalur Pendakian, Multimedia



## **ABSTRACT**

*There are many ways to deliver an update, one with animation. Animation is stir-shaped image of a set of objects (images) are arranged uniformly follow the flow of the movement that has been determined at each increment count the time that happened. Image or object in question can be images of human, animal, or in writing.*

*Climbing the mountain is basically a walking exercise. sport mountain climbing is an activity in the wild, and therefore the climbers are required to be able to protect himself. At the time of climbers want to make the climb, the climber must understand that the path will be skipped and understand what risks will be when the climbers do not understand the line that will be skipped.*

*With Animation made regarding the introduction of a climbing lane is as a medium of information, especially for climbers, is expected to help the climbers to understand mountain climbing lane merbabu via suwanging.*

*Keywords: 2D Animation, Hiking trails, Multimedia*

