

**PERANCANGAN MULTIMEDIA LINIER 2D TENTANG  
PENGETAHUAN NARKOBA KEPADA REMAJA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Gregy Pahlevi Ain**

**13.11.7193**

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

**PERANCANGAN MULTIMEDIA LINIER 2D TENTANG  
PENGETAHUAN NARKOBA KEPADA REMAJA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Gregy Pahlevi Ain**

**13.11.7193**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MULTIMEDIA LINIER 2D TENTANG  
PENGETAHUAN NARKOBA KEPADA REMAJA**

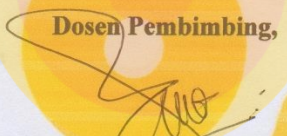
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Gregy Pahlevi Ain**

**13.11.7193**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 28 Februari 2017

Dosen Pembimbing,

  
**Ema Utami, Prof. Dr., S.Si., M.Kom**  
**NIK. 190302037**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MULTIMEDIA LINIER 2D TENTANG  
PENGETAHUAN NARKOBA KEPADA REMAJA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Gregy Pahlevi Ain**

**13.11.7193**


telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 10 Februari 2017

**Susunan Dewan Penguji**

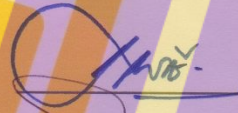
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

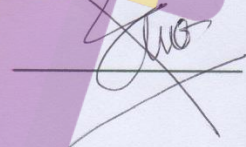
**Erni Seniwati, M.Cs.**  
**NIK. 190302231**



**Heri Sismoro, S.Kom, M.Kom.**  
**NIK. 190302057**



**Ema Utami, Prof. Dr., S.Si, M.Kom.**  
**NIK. 190302037**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 7 Maret 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, 7 Maret 2017



Gregy Pahlevi Ain

13.11.7193

## MOTTO

1. Hasil tidak akan mengkhianati usaha.
2. Belajarlah dari kesalahan masa lalu, bekerja keras untuk masa kini, dan berharap hasil yang terbaik pada masa depan.
3. Kesalahan akan membuat seseorang belajar untuk menjadi lebih baik lagi dimasa yang akan datang.
4. Jadilah diri sendiri dan janganlah menjadi orang lain walaupun orang tersebut nampak lebih baik dari kita.
5. “Sesungguhnya, sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya kepada Rabb-mulah hendaknya kamu berharap.” (QS. Al-Insyirah, 6-8).
6. “Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak.” - Aldus Huxley -
7. “Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil. Kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik.” - Evelyn Underhill –

## PERSEMBAHAN

Dengan segala puja dan puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa dan atas dukungan dan do'a dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat dirampungkan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya khaturkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

1. Bapak dan Ibu tercinta yang selalu mendoakan setiap waktu tanpa rasa lelah dan selalu memberikan yang terbaik, segala dukungan dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tidak mungkin dapat kubalas hingga saat ini.
2. Keluarga besar saya yang ada di Indonesia yang memberikan banyak doa dan semangat.
3. Buat anak PANGLIMA JOGJA, khususnya Lubabah Rizkiyyah, Ade Suryadi danm Faris Izzudin yang sudah memberi semangat dan mendukung pembuatan skripsi ini.
4. Ibu Ema Utami Prof. Dr., S.Si., M.Kom sebagai dosen pembimbing. Terimakasih banyak selama ini sudah dibantu, sudah dinasehati, diberi masukan, diberi bimbingan yang terbaik, saya tidak akan lupa atas bantuan dan kesabaran bapak yang telah membimbing saya.
5. Teman-teman 13 S1 TI-07 yang telah memberi semangat, semoga kita semua menjadi orang-orang yang sukses.

## KATA PENGANTAR

Puji dan rasa syukur mendalam penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya maka skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Salam dan salawat semoga selalu tercurah pada baginda Rasulullah Muhammad SAW.

Skripsi ini penulis susun untuk memenuhi persyaratan kurikulum sarjana strata-1 (S1) pada jurusan Teknik Informatika, UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA. Penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya atas semua bantuan yang telah diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung selama penyusunan skripsi ini hingga selesai. Secara khusus rasa terimakasih tersebut kami sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, M.M selaku ketua UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA..
2. Bapak Sudarmawan , M.T selaku ketua jurusan Teknik Informatika (S-1).
3. Ibu Ema Utami Prof. Dr., S.Si., M.Kom selaku dosen pembimbing.
4. Bapa Heri Sismoro, S.Kom, M.Kom dan Ibu Erni Seniwati, M.Cs. selaku dosen penguji penulis.
5. Bapak dan Ibu Dosen UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA. Khususnya yang mengajar di kelas 13 S1 TI-07 yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dan menyelesaikan studi.
6. Serta orang tua penulis yang telah membesarkan dan mendidik, serta memberikan dukungan dan doa kepada penulis.
7. Pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu terselesaikannya naskah skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna, baik dari segi materi maupun penyajiannya. Untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan dalam penyempurnaan skripsi ini.



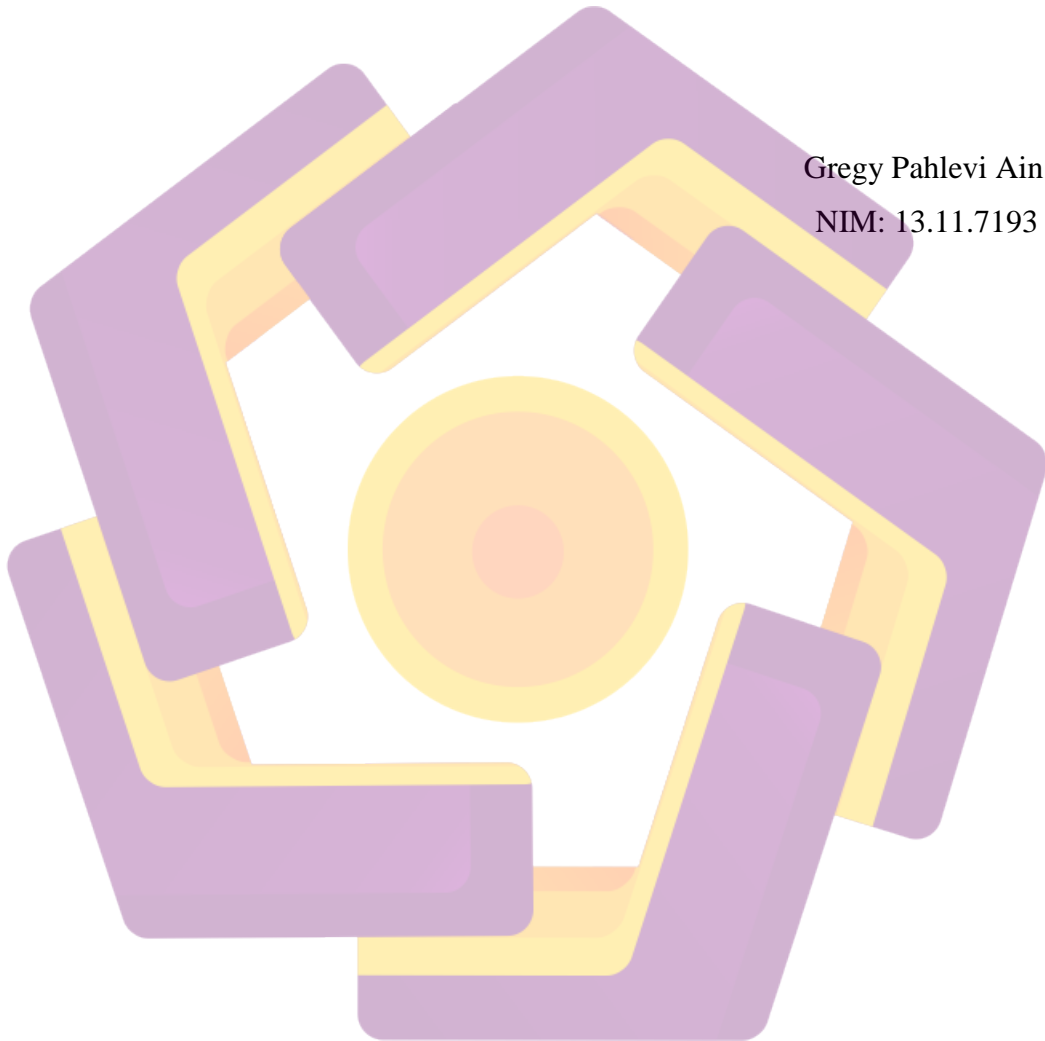
Terakhir penulis berharap, semoga skripsi ini dapat memberikan hal yang bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca dan khususnya bagi penulis juga.

Yogyakarta, 7 Maret 2017

Penulis,

Gregy Pahlevi Ain

NIM: 13.11.7193

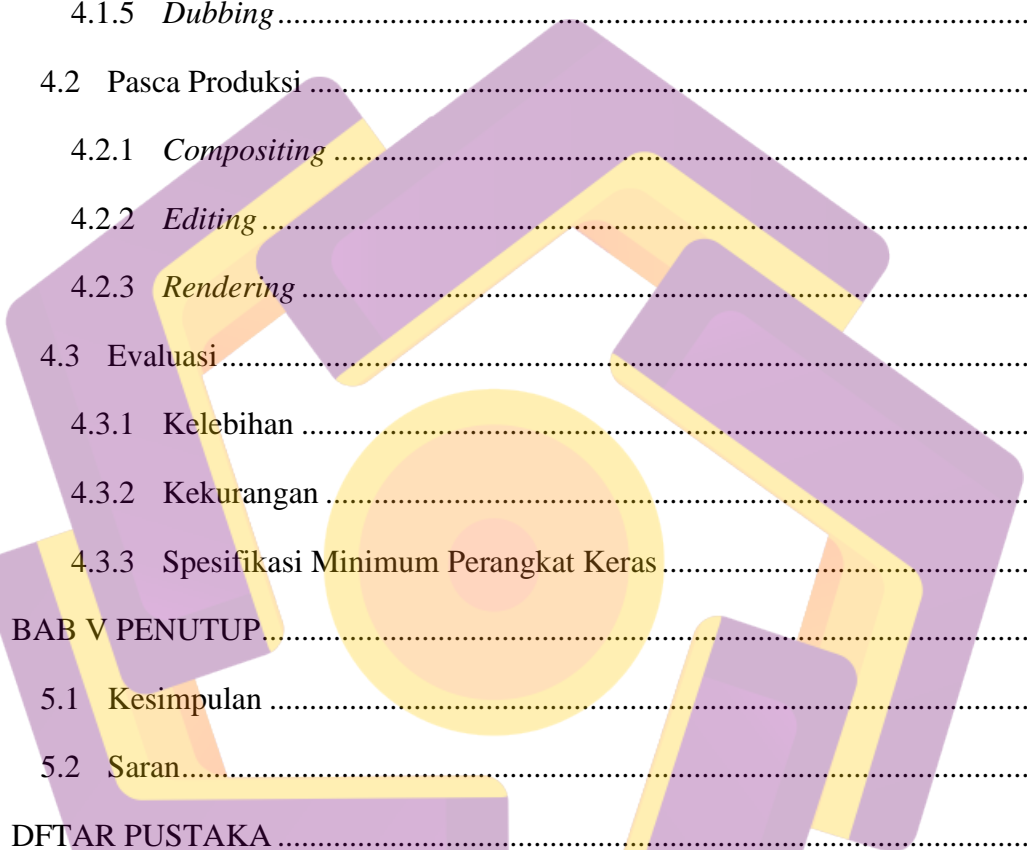


## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
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 .....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.1.1 Metode Observasi .....	4
1.6.1.2 Metode Kepustakaan .....	4
1.6.2 Metode Perancangan .....	4

1.7	Sistematika Penelitian .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....		7
2.1	Tinjauan Pustaka .....	7
2.2	Pengertian Animasi .....	8
2.3	Jenis - Jenis Animasi .....	8
2.3.1	Animasi <i>Cell</i> .....	9
2.3.2	Animasi <i>Frame</i> .....	9
2.3.3	Animasi <i>Sprite</i> .....	9
2.3.4	Animasi Lintasan .....	9
2.3.5	Animasi <i>Spline</i> .....	10
2.3.6	Animasi Vektor .....	10
2.3.7	Animasi Karakter .....	10
2.3.8	<i>Computational Animation</i> .....	11
2.3.9	<i>Morphing</i> .....	11
2.4	Prinsip Animasi .....	11
2.4.1	<i>Solid Drawing</i> .....	12
2.4.2	<i>Timing</i> .....	12
2.4.3	<i>Squash &amp; Stretch</i> .....	12
2.4.4	<i>Anticipation</i> .....	12
2.4.5	<i>Slow In &amp; Slow out</i> .....	13
2.4.6	<i>Arcs</i> .....	13
2.4.7	<i>Secondary Action</i> .....	13
2.4.8	<i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	13
2.4.9	<i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i> .....	14
2.4.10	<i>Stagging</i> .....	14

2.4.11 <i>Appeal</i> .....	14
2.4.12 <i>Exaggeration</i> .....	15
2.5 Proses Produksi Animasi .....	15
2.5.1 Pra Produksi .....	15
2.5.2 Produksi.....	17
2.5.3 Pasca Produksi.....	18
2.6 Software Yang Digunakan .....	19
2.6.1 Adobe Illustrator CS6.....	19
2.6.2 Adobe Flash Professional CS6.....	20
2.6.3 Adobe After Effects CS6.....	21
2.6.4 Adobe Premiere Pro CS6 .....	21
2.6.5 Adobe Audition CS6 .....	22
<b>BAB III ANALISIS DAN KEBUTUHAN</b> .....	<b>23</b>
3.1 Analisis Kebutuhan .....	23
3.1.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras .....	23
3.1.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak .....	23
3.2 Pra Produksi .....	23
3.2.1 Menentukan Tema.....	24
3.2.2 Membuat Konsep .....	24
3.2.3 Membuat Cerita dan Skenario.....	24
3.2.4 Mendesain Karakter .....	25
3.2.5 Mendesai <i>Background</i> .....	26
3.2.6 Mendesai <i>Storyboard</i> .....	27
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b> .....	<b>29</b>
4.1 Produksi .....	29



4.1.1	Merancang <i>Key Animation</i> .....	29
4.1.2	Merancang <i>In Between</i> .....	30
4.1.3	Memberi Warna.....	31
4.1.4	<i>Audio Recording</i> .....	32
4.1.5	<i>Dubbing</i> .....	33
4.2	Pasca Produksi .....	34
4.2.1	<i>Compositing</i> .....	34
4.2.2	<i>Editing</i> .....	35
4.2.3	<i>Rendering</i> .....	36
4.3	Evaluasi .....	37
4.3.1	Kelebihan .....	37
4.3.2	Kekurangan .....	37
4.3.3	Spesifikasi Minimum Perangkat Keras .....	38
BAB V PENUTUP.....		39
5.1	Kesimpulan .....	39
5.2	Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA .....		41

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Cuplikan <i>Storyboard</i> .....	27
--	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Adobe Illustrator CS6.....	19
Gambar 2.2 Adobe Flash Professional CS6.....	20
Gambar 2.3 Adobe After Effect CS6 .....	21
Gambar 2.4 Adobe Premiere Pro CS6 .....	21
Gambar 2.5 Adobe Audition CS6 .....	22
Gambar 3.1 <i>Screenshoot</i> Cerita dan Skenario.....	25
Gambar 3.2 Karakter Prof Bagas .....	26
Gambar 3.3 <i>Background</i> .....	26
Gambar 4.1 <i>Key Animation</i> .....	29
Gambar 4.2 <i>In Between</i> .....	30
Gambar 4.3 Memberi Warna.....	31
Gambar 4.4 <i>Audio Recording</i> .....	32
Gambar 4.5 <i>Dubbing</i> .....	33
Gambar 4.6 <i>Compositing</i> .....	34
Gambar 4.7 <i>Editing</i> .....	35
Gambar 4.8 <i>Rendering</i> .....	36

## INTISARI

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia informatika. Selain dari dunia informatika, multimedia juga diadopsi oleh dunia game, dan juga untuk membuat website. Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan dan bisnis. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara sendiri-sendiri atau otodidak.

Tidak sedikit remaja sekarang yang meninggal akibat mengkonsumsi narkoba. Maka sebaiknya kita sebagai generasi penerus bangsa mencegah angka kematian remaja yang disebabkan oleh narkoba. Sebenarnya tidak hanya remaja saja yang mengkonsumsi narkoba, namun di Indonesia kebanyakan yang konsumsinya adalah remaja.

Mulai dari ketidak tahuan lalu ingin mencoba narkoba itu sendiri dan kemudian ketagihan sampai akhirnya ketergantungan pada narkoba. Mungkin ada beberapa hal yang mengakibatkan meninggal nya remaja karena narkoba, seperti harga yang mahal sehingga tidak semua remaja dapat membeli barang haram tersebut.

**Kata Kunci:** Remaja, Narkoba, Multimedia



## **ABSTRACT**

*Multimedia is the use of computers to present and combine text, sound, images, animation, audio and video with tools so that users can navigate, interact, work and communicate. Multimedia is often used in the world of informatics. Apart from the world of informatics, multimedia is also adopted by the game world, and also to create a website. Multimedia is also used in education and business. In the world of education, multimedia is used as a medium of instruction, both in the classroom and individually or self-taught.*

*Not a few teenagers now died from taking drugs. So should we as the future generation prevent juvenile mortality caused by drugs. Actually, not only teenagers who consume drugs, but in Indonesia that consume most of her was a teenager.*

*Starting from lack caught and wanted to try the drug itself and then hooked up to the end dependence on drugs. Maybe there are a couple of things that lead to death of her teens for drugs, such as the prices are expensive so not all teenagers can buy illicit goods.*

**Keyword:** *Teenagers, Drugs, Multimedia*