

SKRIPSI

FILM ANIMASI 2D R.A. KARTINI BERBASIS ANDROID

Oleh:

ROYAN FADHLI

2011-51-135

**SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH GELAR SARJANA KOMPUTER**



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2016

SKRIPSI

FILM ANIMASI 2D R.A. KARTINI BERBASIS ANDROID

Oleh:

ROYAN FADHLI

2011-51-135

**SKRIPSI DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT UNTUK
MEMPEROLEH GELAR SARJANA KOMPUTER**



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2016



UNIVERSITAS MURIA KUDUS
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI

JUDUL : FILM ANIMASI 2D R.A KARTINI BERBASIS ANDROID

SAYA : Royan Fadhli

Mengijinkan Skripsi Teknik Informatika Ini Disimpan Di Perpustakaan Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus Dengan Syarat – Syarat Kegunaan Sebagai Berikut :

1. Skripsi Adalah Hak Milik Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus
2. Perpustakaan Teknik Informatika UMK Dibenarkan Mebuat Salinan Untuk Tujuan Referensi Saja
3. Perpustakaan Juga Dibenarkan Membuat Salinan Skripsi Ini Sebagai Bahan Pertukaran Antar Institusi Pendidikan Tinggi
4. Berikan Tanda ✓ Sesuai Dengan Kategori Skripsi

Sangat rahasia

(Mengandung isi tentang keselamatan / kepentingan Negara Republik Indonesia)

Rahasia

(mengandung isi tentang kerahasiaan dari suatu organisasi / badan tepat penelitian Skripsi ini dikerjakan)

Biasa

Disahkan Oleh :

Penulis

Pembimbing utama

Royan Fadhli

201151135

Tri Listyorini, M.Kom

NIDN. 0616088502

Alamat Tetap: Ds. Kalipucang Wetan

RT 07/RW 02, Welahan, Jepara

Kudus, 22 Desember 2015

Kudus, 22 Desember 2015



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : FILM ANIMASI 2D R.A KARTINI BERBASIS ANDROID
NAMA : Royan Fadhli
NIM : 2011-51-135

“Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, akan saya bersedia untuk dibatalkan gelar sarjana komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Kudus, 22 Desember 2015



Royan Fadhli

Penulis



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : FILM ANIMASI 2D R.A. KARTINI BERBASIS ANDROID
NAMA : ROYAN FADHLI
NIM : 2011-51-135

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui.

Kudus, 1 Desember 2015

Pembimbing Utama

Tri Listyorini, M.Kom

NIDN. 0616088502

Pembimbing Pembantu

Tutik Khotimah, M.Kom

NIDN. 0608068502

Mengetahui
Komite Skripsi

Muhammad Inam Ghozali, M.Kom

NIDN. -



UNIVERSITAS MURIA KUDUS

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : FILM ANIMASI R.A. KARTINI BERBASIS MULTIMEDIA 2D
NAMA : ROYAN FADHLI
NIM : 2011-51-135

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi tanggal 22 Desember 2015. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Kudus, 22 Desember 2015

Ketua Penguji

Mukhamad Nurkamid, S.Kom, M.Cs

NIDN. 0620068302

Anggota Penguji 1

Arief Susanto, ST, M.kom

NIDN.0603047104

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik

Rochmad Winarso, ST, MT.

NIS. 0610701000001138

Ka. Prodi Teknik Informatika

Ahmad Jazuli, M.Kom

NIDN. 0406107004

ABSTRACT

RA Kartini is one of the heroes in Indonesia are fighting for the right of women to be able to study and mensetarakan degree of women to men in terms of education. In the days that have been developed, many people who do not know about history in Indonesia. People prefer to watch soap opera that tells the story of love and so in comparison with the history in Indonesia. Now it has many diverse animation Indonesia. Some of them create new stories, taking the story from folklore and legends. But very little common animation products more targeted to the learning historian. In fact, if traced, Indonesia has many historians, both of which are already known to the public as well as less known by the general public. With the animated film history is expected to Indonesian people could enjoy and are interested in the history of Indonesia. Indonesia's history is a culture inherited from generation up to be maintained and preserved. Therefore, there was made an animated film about the history of RA Kartini multimedia-based 2D to withdraw the interest of Indonesian children about the history of Indonesian culture.

Keywords : women heroes, animation, history, multimedia 2D



ABSTRAK

R.A Kartini adalah salah satu pahlawan di Indonesia yang memperjuangkan hak wanita untuk bisa menuntut ilmu dan mensetarakan derajat wanita dengan laki-laki dalam hal pendidikan. Pada zaman yang telah maju ini, banyak masyarakat yang tidak mengetahui tentang sejarah yang ada di Indonesia. Masyarakat lebih memilih untuk menonton sinetron yang menceritakan kisah tentang percintaan dan sebagainya dibandingkan dengan sejarah yang ada di Indonesia. Sekarang ini telah banyak animasi Indonesia yang beragam. Beberapa diantaranya membuat kisah baru, mengambil kisah dari cerita rakyat maupun legenda yang ada. Tetapi sangat sedikit dijumpai produk-produk animasi yang lebih terarah kepada pembelajaran sejarawan. Padahal jika ditelusuri, Indonesia mempunyai banyak sejarawan, baik yang sudah sangat dikenal masyarakat maupun yang kurang dikenal oleh masyarakat umum. Dengan adanya film animasi sejarah diharapkan masyarakat Indonesia bisa menikmati dan tertarik pada sejarah Indonesia. Sejarah Indonesia merupakan kebudayaan yang diwariskan dari generasi atas untuk dapat dipertahankan dan dilestarikan. Oleh karena itu, maka dibuatlah sebuah film animasi sejarah tentang R.A Kartini berbasis multimedia 2D untuk menarik kembali minat anak Indonesia tentang sejarah kebudayaan Indonesia.

Kata kunci : pahlawan wanita, animasi, sejarah, multimedia 2D

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas Rahmat dan Hidayah-Nya penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “Film Animasi 2D R.A Kartini Berbasis Android”. Skripsi ini disusun guna melengkapi salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Kesarjanaan Progam Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus. Kiranya dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya, penghargaan yang setinggi-tingginya dan permohonan maaf atas segala kesalahan yang pernah penulis lakukan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, terutama kepada :

1. Bapak Dr.*Suparno*, SH, MS selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Rochmad Winarso, ST, MT, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
4. Ibu Tri Listyorini, M.Kom, selaku pembimbing Skripsi penulis.
5. Ibu Tutik Khotimah, M.Kom, selaku pembimbing Skripsi penulis.
6. Terima kasih kepada kedua orang tua dan saudara-saudaraku.
7. Semua pihak yang telah membantu penyusunan skripsi ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, untuk itu penulis mengharap kritik dan saran dari berbagai pihak untuk sempurnanya sebuah karya tulis. Selain itu penulis juga berharap semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi semua.

Kudus, 22 Desember 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PENGESAHAN STATUS SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN PENULIS	iv
PERSETUJUAN SKRIPSI	v
PENGESAHAN SKRIPSI	vi
ABSTRACT	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan masalah.....	2
1.3 Batasan masalah	2
1.4 Manfaat dan Tujuan.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terkait.....	3
2.2 Teori penunjang.....	4
2.2.1. Definisi film	4
2.2.2. Definsi animasi.....	4
2.2.3. Multimedia	4
2.2.4. <i>Storyboard</i>	5
2.3 Tool yang digunakan	6
2.3.1. Macromedia Flash Professional 8	6
2.3.2. Adobe Photoshop.....	6
2.3.3. AVS video editor.....	6
2.3.4. Cool edit pro.....	7

2.4	Kerangka pemikiran.....	8
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Metode penelitian	9
BAB IV PEMBAHASAN		
4.1	Konsep	12
4.1.1.	Konsep animasi	12
4.1.2.	Naskah cerita	12
4.2	Desain	14
4.2.1.	Konsep Art	14
4.2.2.	Perancangan desain karakter	18
4.2.3.	Storyboard.....	21
4.3	Pengumpulan bahan.....	28
4.3.1.	Teks.....	28
4.3.2.	Gambar.....	29
4.3.3.	Animasi	29
4.3.4.	Audio	29
4.4	Pembuatan	29
4.4.1.	Spesifikasi perangkat lunak.....	29
4.4.2.	Spesifikasi perangkat keras	30
BAB V IMPLEMENTASI		
5.1	Implementasi Sistem.....	31
5.2.	Testing.....	37
5.3.	Distribusi pada <i>Amazon appstore</i>	39
BAB VI PENUTUP		
6.1.	Kesimpulan.....	40
6.2.	Saran	40
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN-LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : kerangka pemikiran	8
Gambar 2.2 : Development Life Cycle	9
Gambar 4.1 : rumah kartini	15
Gambar 4.2 : ruang tamu.....	15
Gambar 4.3 : kamar orangtua kartini	16
Gambar 4.4 : tempat belajar kartini	16
Gambar 4.5 : tempat kartini menuntut ilmu	17
Gambar 4.6 : sekolah sederhana kartini	17
Gambar 4.7 : pelaminan	18
Gambar 4.8 : karakter R.A Kartini	19
Gambar 4.9 : karakter ayah R.A Kartini	19
Gambar 4.10 : karakter ibu kartini.....	20
Gambar 4.11 : karakter ibu moerjam	20
Gambar 4.12: karakter suami kartini	21
Gambar 5.1: Tampilan Pengistalan Aplikasi.....	31
Gambar 5.2: Tampilan Halaman menu utama.....	32
Gambar 5.3: Tampilan Intro Film.....	33
Gambar 5.4: Tampilan kelahiran Kartini	33
Gambar 5.5: Tampilan Kartini bersekolah.....	34
Gambar 5.6: Tampilan Kartini meminta izin ayah untuk bersekolah.....	34
Gambar 5.7: Tampilan Kartini menulis surat.....	35
Gambar 5.8: Tampilan Kartini mendirikan sekolah wanita	35
Gambar 5.9: Tampilan pernikahan Kartini dengan bupati rembang	36
Gambar 5.10: Tampilan saat Kartini akan tutup usia	36
Gambar 5.11: Tampilan halaman akhir cerita	37

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1: storyboard	21
Tabel 5.1 : Pengujian Aplikasi oleh user	38
Tabel 5.2: Pengujian pada gedget.....	38



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Validasi.....	xv
Lampiran 2 Buku Bimbingan.....	xvi
Lampiran 3 Lembar Revisi.....	xxi

