

**PEMBUATAN KOMIK DIGITAL “ASAL USUL KOTA MAGETAN”
SEBAGAI SARANA PENGENALAN SEKALIGUS PROMOSI
POTENSI PARIWISATA KABUPATEN MAGETAN**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jenjang Strata Satu (S1)
Pada Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Ponorogo**



**JAMAL ROHMADI
12531383**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
2017**

HALAMAN PENGESAHAN

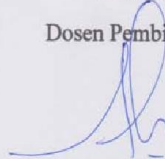
Nama : Jamal Rohmadi
NIM : 12531383
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Pembuatan komik Digital "Asal Usul Kota Magetan"
Sebagai Sarana Pengenalan Sekaligus Promosi Pariwisata
Kabupaten Magetan.

Isi dan formatnya telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk
melengkapi persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana pada Program Studi
Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Ponorogo, 2017

Menyetujui

Dosen Pembimbing



(Fauzan Masykur, M.Kom)
NIK. 19810316 201112 13

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknik Informatika,



(Dyah Mustikasari, ST., M. Eng.)
NIK. 19871007 7201609 13



(Ir. Aliyadi, MM. M. Kom)
NIK.19640103 199009 12

HALAMAN BERITA ACARA UJIAN

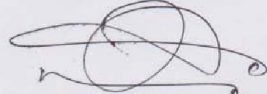
Nama : Jamal Rohmadi
NIM : 12531383
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Pembuatan komik Digital “Asal Usul Kota Magetan”
Sebagai Sarana Pengenalan Sekaligus Promosi
Pariwisata Kabupaten Magetan.

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan
Dosen penguji tugas akhir jenjang Strata Satu (S1) pada:

Hari :
Tanggal :
Nilai :

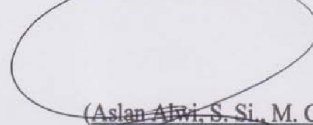
Dosen Penguji

Dosen Penguji I,



(Dra. Ida Widaningrum, M. Kom)
NIK. 19660417 201101 13

Dosen Penguji II,



(Aslan Alwi, S. Si., M. Cs)
NIK. 19720324 201101 13

Mengetahui



Dekan Fakultas Teknik,

(Dr. Aliyadi, MM, M.Kom)
NIK.19640103 199009 12

Ketua Program Studi Teknik
Informatika,

(Dyah Mustikasari, ST., M.Eng.)
NIK. 19871007 7201609 13

**BERITA ACARA
BIMBINGAN SKRIPSI**

1. Nama : Jamal Rohmadi
 2. NIM : 12531383
 3. Program Studi : Informatika
 4. Fakultas : Teknik
 5. Judul Skripsi : Pembuatan Aplikasi Komik Digital "Asal Usul Kota Magetan" Sebagai Sarana Pengenalan Sekaligus Promosi Potensi Pariwisata Kabupaten Magetan.
 6. Dosen Pembimbing I : Fauzan Masykur, M.Kom.
 7. Konsultasi :

NO.	TANGGAL	URAIAN	TANDA TANGAN
1.	1/4 2016	Penulisan, Daftar Pustaka.	
2.	8/9 2016	ACC Seminar Proposal.	
3.	17/10 2016	Revisi Bab I, Perancangan Aplikasi	
4.	15/11 2016	Perancangan Aplikasi, Jenis Gambar.	
5.	23/12 2016	ACC Komik	
6.	5/1 2017	ACC Bab. 3,4,5.	
7.	16/2 2017	Daftar Pustaka, PPT.	
8.	23/2 2017	ACC Ujian Skripsi	

8. Tgl. Pengajuan :
 9. Tgl. Pengesahan :

Ponorogo, 2017

Pembimbing I,



(Fauzan Masykur, M.kom.)

NIK. 19810316 201112 13

MOTTO

It always seems impossible until it's done

Don't go through life, grow through life !.

Life isn't about finding yourself, it's About creating yourself.

If you can dream it, you can do it!

```
If(you.sad()==TRUE){  
Sad().stop();  
beAwesome();  
}
```

PERSEMBAHAN

Laporan Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk ;

1. Ibu dan Bapakku (Ibu Saimah dan Bapak Sarmin) yang dengan sabar telah memberikan doa dan dukungannya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kakak – Kakak ku serta Adik ku yang selalu mendukungku.
3. Bapak Fauzan Masykur sebagai dosen pembimbing dalam menyelesaikan Skripsi ini.
4. Bu Ellisia Kumalasari sebagai wali dosen telah memberi semangat dan dukungan.
5. Sahabat-sahabatku yang selalu memberiku semangat dan dukungan (Nanang Sigit Pamungkas, Citra Ayu Wardani, Herawati Susiloningtias, Agung Prawoto, Zainal Arifin, Alfian Jatmika, Septian Tri C., Purwo indah Y.W, Supriyadi.)
6. Teman-temanku Fakultas Teknik Informatika 2012 , khususnya 2012A yang telah bersama berjuang bersama.

Semua orang yang telah membantuku dan memberi dukungan tak bisa kusebutkan satu per satu Terima Kasih.

ABSTRAK

PEMBUATAN KOMIK DIGITAL “ASAL USUL KOTA MAGETAN” SEBAGAI SARANA PENGENALAN SEKALIGUS PROMOSI POTENSI PARIWISATA KABUPATEN MAGETAN.

Jamal Rohmadi
12531383

Dengan kemajuan teknologi sekarang ini, teknologi informasi sangat berkembang begitu pesat salah satunya perkembangan teknologi *mobile*. Media pembelajaran pun juga berkembang dengan baik. Media pembelajaran kini dapat dibuat dalam bentuk aplikasi yang dapat dituangkan dalam *handphone* berbasis *android*. Dengan memanfaatkan teknologi *mobile* tersebut pembelajaran yang dibuat dalam bentuk aplikasi akan lebih menarik, tidak membosankan dan lebih praktis untuk dipelajari dan pengguna dapat belajar dimanapun dia berada. Kemudahan teknologi *mobile* ini dapat dimanfaatkan dalam pembuatan Komik Digital. Memberikan wawasan dan pengalaman lebih khususnya masyarakat Kabupaten Magetan dalam mengetahui cerita rakyat daerahnya. Masalah yang sering timbul dalam masyarakat ialah kurangnya pengetahuan mengenai daerahnya sendiri.

Pembuatan aplikasi ini menggunakan *Software Krita, Adobe Photoshop CS6, Adobe Flash Professional CS6* dengan memilih pengaturan *AIR for Android*. *Adobe Flash Professional CS6* ini memberikan tampilan yang lebih menarik dan tidak dibatasi dalam pemberian *effect*. Pengumpulan data dan pencarian referensi dirasa sangat penting dalam pembuatan aplikasi rambu – rambu lalu lintas ini serta uji coba dengan memberikan penilaian dari pengguna. Aplikasi ini dapat dijadikan media pembelajaran dan pengetahuan tentang lingkungan Kabupaten Magetan. Aplikasi Komik Digital ini sangat berguna sebagai media pembelajaran dan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dan untuk lebih mengenal tentang budayanya

Kata kunci : Aplikasi, Media Pembelajaran, Komik Digital, Magetan, Cerita Rakyat, Android

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat serta hidayahnya, Sehingga dapat terselesaikannya penulis SKRIPSI ini dengan judul “PEMBUATAN KOMIK DIGITAL “ASAL USUL KOTA MAGETAN” SEBAGAI SARANA PENGENALAN SEKALIGUS PROMOSI POTENSI PARIWISATA KABUPATEN MAGETAN”.

Dalam penyelesaian laporan ini tentunya tidak lepas dari dukungan yang diberikan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih atas segala dukungan, bantuan saran serta nasehat untuk dapat menyelesaikan laporan ini. Sehingga pada kesempatan ini tak lupa penulis mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Ir.Aliyadi, MM., M. Kom. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
2. Ibu Dyah Mustikasari, ST., M. Eng. selaku Kaprodi Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
3. Bapak Fauzan Masykur, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing.
4. Ibu Ellisia Kumalasari, S.Pd.,M.Pd selaku dosen wali yang selalu memberi motivasi.
5. Kepada orang tua dan keluarga yang telah memberi semangat kepada penulis, baik berupa materi maupun psikis.
6. Teman-teman yang ikut membantu dalam penyusunan laporan Tugas Akhir sehingga terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kesalahan dalam penulisan laporan ini, maka penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca untuk kesempurnaan laporan ini.

Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca umumnya dan penulis pada khususnya.

Ponorogo, Maret 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN BERITA ACARA BIMBINGAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	2
C Tujuan penelitian	2
D. Batasan Masalah.....	2
E. Manfaat Penelitian	3
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	
A. Penelusuran Referensi	4
B. Konsep Dasar Multimedia.....	5
C. Diagram Scene.....	21
D. Storyboard	22
E. Kabupaten Magetan.....	22

F. Software Yang Digunakan	24
1. Adobe Flash Professional CS6	24
2. Krita	26
3. Adobe Air For Android	26

BAB III : METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN SISTEM

A. Analisa Kebutuhan Sistem	28
B. Perancangan animasi	31
1. Ide	31
2. Tema	31
3. Log Line	32
4. Pembagian Cerita	32
5. Perancangan Karakter	35
6. Story Board.....	37

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

A. Produksi	40
1. Pembuatan Animasi	40
2. Export dan Editing.....	43
B. Pra Produksi	46
1. Perancangan Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS6.....	46
2. Publish	49
C. Implementasi	54
D. Pembahasan Aplikasi	54
1. Halaman Utama	54
2. Halaman Cover	55

3. Halaman Isi.....	56
4. Halaman Navigasi	58
5. Halaman Terimakasih.....	62
6. Halaman Profil.....	64

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan.....	65
B. Saran	65

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Tabel

Tabel 3.1 .Karakter Tokoh Aku Cah Magetan.....	13
Tabel 3.2 Tabel Story Board	36

Daftar Gambar

Gambar 2.1 Interface Adobe Flash Cs6	10
Gambar 2.2 Interface Krita 3.0.1	12
Gambar 4.1 Sketsa Gambar Kasar	16
Gambar 4.1 Tracing Sketsa Dasar.....	38
Gambar 4.2 Warna Dasar.....	39
Gambar 4.3 Cutting Dan Cropping	39
Gambar 4.4 Shading Dan Lighting	40
Gambar 4.5 Cutting And Cropping	40
Gambar 4.6 Penyelarasan	41
Gambar 4.7 Menu Software Krita.....	41
Gambar 4.8 Pemilihan Jenis Ekstensi	42
Gambar 4.9 Menentukan Kualitas Gambar.....	42
Gambar 4.10 Menu File Software Adobe Photoshop Cs6	43
Gambar 4.11 Pemilihan Jenis Ekstensi	43
Gambar 4.12 Menentukan Kualitas Gambar.....	44
Gambar 4.13 Menu Utama Adobe Flash Cs6	44
Gambar 4.14 Tahap Membuat Layer Dan Frame	45
Gambar 4.15 Tahap Meletakkan Gambar Utama	45
Gambar 4.16 Tahap Memasukkan Gambar Sebagai Simbol	46
Gambar 4.17 Langkah Memberi Nama Simbol	46
Gambar 4.18 Langkah Memberikan Script Pada Simbol	47
Gambar 4.19 Menu Ite Pada Adobe Flash Cs6.....	47

Gambar 4.20 Jendela Tab General	48
Gambar 4.21 Jendela Tab Deployment.....	49
Gambar 4.22 Jendela Tab Certificate.....	49
Gambar 4.23 Jendela Tab Icon	50
Gambar 4.24 Jendela Tab Publish.....	51
Gambar 4.25 File Format .Apk	51
Gambar 4.26 Halaman Utama	53
Gambar 4.27 Cover	53
Gambar 4.28 Halaman Isi Dengan Tombol Navigasi	54
Gambar 4.29 Halaman Navigasi	56
Gambar 4.30 Icon Survey	56
Gambar 4.31 Icon Profil.....	57
Gambar 4.32 Icon Terimakasih.....	58
Gambar 4.33 Icon Baca Lagi	58
Gambar 4.34 Icon Exit.....	59
Gambar 4.35 Icon Baca Lagi	61
Gambar 4.36 Icon Navigasi Back	61
Gambar 4.37 Halaman Profil	62
Gambar 4.38 Icon Baca Lagi	62