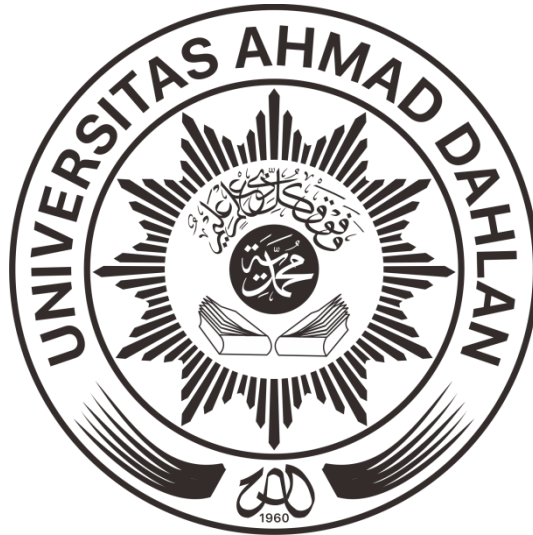


LAPORAN TUGAS PROYEK

ANIMASI PENGENALAN WAYANG BERBASIS ADOBE FLASH

SANGGAR WAYANG WALISANGA

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Derajar Sarjana (S1) Teknik



OLEH :

- **ANGGITA PUTRI NUR ANIDA (1400018218)**
- **VETY WULANDARI (1400018221)**
- **USWATUN KHASANAH (1400018254)**
- **DIAN KURNIAWAN N (1400018256)**
- **ATI SHIYAMAH FAJRIN (1400018258)**

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN

YOGYAKARTA

2017

HALAMAN PENGESAHAN

A. JUDUL TUGAS PROYEK

ANIMASI PENGENALAN WAYANG BERBASIS ADOBE FLASH

B. TIM PROYEK

1. Anggita Putri Nur Anida (1400018218)
2. Vety Wulandari (1400018221)
3. Uswatun Khasanah (1400018254)
4. Dian Kurniawan Novianto (1400018256)
5. Ati Shiyamah Fajrin (1400018258)

C. LOKASI PROYEK

Sanggar Wali Songo, di Jalan Parangtritis KM 7.5, Rukun Tetangga 32, Nomor 36, Dusun Ngaglik, Desa Pendowoharjo, Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

D. PENGESAHAN

Yogyakarta, 25 AUG 2017

Telah disetujui oleh :

Dosen Penguji



Dewi Pramuar Ismi, S.T., M.CompSc

NIY : 060150842

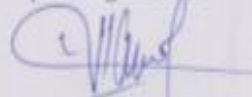
Dosen Pembimbing



Yana Hendriana, S.T., M.Eng.

NIY : 60130756

Kepala Program Studi



Sri Winarti, S.T., M. Cs

NIY : 60020388

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji Syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah serta nikmatnya sehingga kami dapat menyelesaikan Tugas Proyek dengan judul “ANIMASI PENGENALAN WAYANG BERBASIS ADOBE FLASH”.

Tugas Proyek merupakan salah satu prasyarat yang harus ditempuh oleh setiap mahasiswa jurusan Teknik Informatika Universitas Ahmad Dahlan untuk memenuhi syarat dalam penyelesaian pendidikan jenjang Strata Satu (S1).

Tugas Proyek ini bertujuan untuk menerapkan disiplin ilmu yang telah didapat dibangku kuliah serta untuk meningkatkan pengetahuan yang bersifat praktis. Dengan tugas ini diharapkan Mahasiswa dapat menghasilkan suatu karya yang telah diperolehnya.

Dalam pelaksanaan Tugas Proyek ini kami banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak, baik berupa bimbingan, saran, nasehat, dan semangat. Oleh karena itu, dengan besar hati kami menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Yana Hendriana, S.T., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing kami yang telah meluangkan waktu untuk memberikan pengarahan dan bimbingan sepenuhnya dalam penyusunan Laporan Tugas Proyek ini, sehingga Tugas Proyek ini dapat berjalan dengan lancar.
2. Drs. Junaidi, S.Kar. M. Hum sebagai client yang telah mempercayakan pengerjaan proyek ini serta memberikan pengarahan kepada kami.
3. Kedua Orang Tua kami, yang senantiasa memberikan dukungan baik moral maupun materi, serta doanya untuk kesuksesan kami semua.
4. Semua pihak yang telah membantu dalam terselesaikannya penyusunan laporan ini.

Kami menyadari bahwa penyusunan laporan Tugas Proyek ini tidak lepas dari kekurangan dan kesalahan, oleh karena itu saran dan kritik yang sifatnya

membangun akan senantiasa kami harapkan. Semoga Laporan Tugas ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak yang menekuni di bidang Multimedia, serta dapat menjadi amalan bagi kami. Amiin.

Wassalamua'alaikum. Wr. Wb.

Yogyakarta, 31 Maret 2017

Tim Penyusun

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
HALAMAN PENGESAHAN	
A. JUDUL TUGAS PROYEK	vii
B. TIM PROYEK	vii
C. LOKASI PROYEK	vii
D. PENGESAHAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	2
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Proyek	3
F. Metodologi Pengumpulan Data	3
BAB II PERSIAPAN PROYEK	
A. Personel yang terlibat	5
B. Proses didapatkannya projek	6
C. Biaya awal	7
D. Fokus Pelaksanaan	7
BAB III GAMBARAN MITRA	
A. Gambaran Umum Profil Sanggar Wayang Walisanga	8
B. Tujuan Pemesanan Animasi Pengenalan Wayang	9
C. Gambaran Unit yang Terlibat	9
D. Gambaran Umum Aplikasi	9
BAB IV PELAKSANAAN PROYEK	
A. Pembagian Tugas	10
B. Tools yang Digunakan	13

C. Analisis	17
D. Perancangan	34
E. Implementasi	36
F. Pengujian	44
BAB V DOKUMENTASI PROYEK	
A. Waktu Pelaksanaan	45
B. Rincian Biaya	57
C. Evaluasi	60
BAB IV PENUTUP	62
LAMPIRAN	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Sebelum Diedit	14
.....	14
Gambar 1.2 Sesudah Diedit	20
Gambar 1.3 Use Case Animasi Wayang	21
Gambar 1.4 Aktivitas Diagram Animasi Wayang	22
.....	23
Gambar 1.5 Rancangan Tampilan Animasi	24
.....	24
Gambar 1.6 Rancangan Tampilan Animasi	25
.....	25
Gambar 1.7 Tampilan Awal Animasi	26
Gambar 1.8 Tampilan Menu Awal Animasi	
Gambar 1.9 Tampilan Pilihan Bahasa	26
Gambar 1.10 Tampilan Menu Wayang Bahasa Indonesia	27
Gambar 1.11 Tampilan Awal Tokoh Punokawan Bahasa Indonesia ..	27
Gambar 1.12 Tampilan Animasi Tokoh Punokawan Bahasa	28
Indonesia	28
.....	
Gambar 1.13 Tampilan Awal Tokoh Ramayana Bahasa Indonesia ...	28
Gambar 1.14 Tampilan Animasi Tokoh Ramayana Bahasa Indonesia	29
Gambar 1.15 Tampilan Awal Tokoh Kresna Bahasa Indonesia	29
Gambar 1.16 Tampilan Animasi Tokoh Kresna Bahasa Indonesia	30
Gambar 1.17 Tampilan Awal Menu Tokoh Pewayangan Bahasa	30
Jawa	31
Gambar 1.18 Tampilan Awal Tokoh Punokawan Bahasa Jawa	31
Gambar 1.19 Tampilan Animasi Tokoh Punokawan Bahasa Jawa ...	
Gambar 1.20 Tampilan Awal Tokoh Ramayana Bahasa Jawa	51
Gambar 1.21 Tampilan Animasi Tokoh Ramayana Bahasa Jawa	
Gambar 1.22 Tampilan Awal Tokoh Kresna Bahasa Jawa	51

Gambar 1.23 Tampilan Animasi Tokoh Kresna Bahasa Jawa	52
Gambar 2.1 Bapak Junaidi sebagai klien sekaligus Pemilik Sanggar Wayang Wali Sanga	52
Gambar 2.2 Beberapa Kegiatan yang ada di Sanggar Wayang Wali Sanga.....	53
Gambar 2.3 Wawancara Analis kepada Klien	53
Gambar 2.4 Penjelasan mengenai tokoh-tokoh pewayangan beserta pengenalan wayang asli Bapak Junaidi	54
Gambar 2.5 Analis membuat analisis berdasarkan data yang diperoleh dari klien	55
Gambar 2.6 Programmer membuat Animasi Pengenalan Wayang	55
Gambar 2.7 Sekretaris Membuat Laporan Akhir Tugas Proyek	
Gambar 2.8 Bapak Junaidi saat memperagakan wayang (mendalang)	56
Gambar 2.9 Bapak Sar yang mengiringi Bapak Junaidi saat memainkan wayang	57
Gambar 2.10 Bapak Marsudi mencari wayang yang akan digunakan	
Gambar 2.11 Proses perekaman suara wayang	
Gambar 2.12 Proses perekaman wayang untuk mencontoh pergerakan wayang	
Gambar 2.13 Pertemuan dengan Bapak Junaidi untuk memperoleh informasi terkait wayang	

