



LAPORAN SKRIPSI

**ANIMASI SEJARAH BERDIRINYA KOTA DEMAK UNTUK
MENGENALKAN KEBUDAYAAN LOKAL KEPADA
MASYARAKAT INDONESIA DENGAN
METODE *STOP-MOTION***

**AHMAD NUR HADI WINOTO
NIM. 201851228**

**DOSEN PEMBIMBING
Tri Listyorini, M.Kom
Endang Supriyati, M.Kom**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MURIA KUDUS
FEBRUARI 2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

**ANIMASI SEJARAH BERDIRINYA KOTA DEMAK UNTUK
MENGENALKAN KEBUDAYAAN LOKAL KEPADA
MASYARAKAT DI INDONESIA DENGAN
METODE *STOP-MOTION***

AHMAD NUR HADI WINOTO
NIM. 201851228

Kudus, 19 Januari 2022

Menyetujui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,



Tri Listvorini, M.Kom
NIDN. 0616088502

Endang Suprivati, M.Kom
NIDN. 0629077402

**ANIMASI SEJARAH BERDIRINYA KOTA DEMAK UNTUK
MENGENALKAN KEBUDAYAAN LOKAL KEPADA MASYARAKAT DI
INDONESIA DENGAN METODE *STOP-MOTION***

AHMAD NUR HADI WINOTO

NIM. 201851228

Kudus, 25 Februari 2022

Menyetujui,

Ketua Penguji,

Anggota Penguji I,

Anggota Penguji II,



Ahmad Jazuli, S.Kom., M.Kom.

NIDN. 0406107004



Tutik Khotimah, S.Kom., M.Kom.

NIDN. 0608068502



Tri Listyorini, S.Kom., M.Kom.

NIDN. 0616088502

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik

Ketua Program Studi Teknik Informatika



Mohammad Dahlan, S.T., M.T.

NIS. 0610701000001141



Mukhamad Nurkamid, S.Kom., M.Cs.

NIS. 0610701000001212

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ahmad Nur Hadi Winoto
NIM : 201851228
Tempat & Tanggal Lahir : Demak, 02 Januari 2001
Judul Skripsi/Tugas Akhir : Animasi Sejarah Berdirinya Kota Demak Untuk
Mengenalkan Kebudayaan Lokal kepada
Masyarakat Indonesia dengan
Metode *Stop-Motion*

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi/Tugas Akhir ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, 10 Januari 2022

Yang memberi pernyataan,



Ahmad Nur Hadi Winoto

NIM 201851228

KATA PENGANTAR

Puji syukur Allah SWT atas limpahan Rahmat, Taufik serta Hidayahnya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Animasi Sejarah Berdirinya Kota Demak untuk mengenalkan Kebudayaan Lokal kepada Masyarakat Indonesia dengan Metode *Stop-Motion*”.

Skripsi ini disusun guna melengkapi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada program studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus Kiranya penyusunan pihak. Untuk ini tidak dapat terselesaikan dengan baik tanpa bantuan dari berbagai pihak.

Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih Sebesar-besarnya dan memohon maaf atas segala kesalahan yang penulis pernah lakukan kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, terutama kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan segala Rahmat dan Hidayahnya.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Mohammad Dahlan, ST., MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
4. Bapak Mukhamad Nurkamid, S.Kom, M.Cs selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
5. Ibu Ratih Nindyasari, M.Kom selaku koordinator Skripsi Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
6. Ibu Tri Listyorini, M.Kom selaku Pembimbing 1 yang telah memberikan pengarahan dan masukan selama penyusunan skripsi ini.
7. Ibu Endang Supriyati, M.Kom selaku Pembimbing 2 yang telah memberikan pengarahan dan masukan selama penyusunan skripsi ini.
8. Segenap keluarga yang memberikan dukungan dan semangat selalu.

Demak, Januari 2022

Penulis

**ANIMASI SEJARAH BERDIRINYA KOTA DEMAK UNTUK
MENGENALKAN KEBUDAYAAN LOKAL KEPADA MASYARAKAT
DENGAN METODE *STOP-MOTION***

Nama mahasiswa : Ahmad Nur Hadi Winoto
NIM : 201851228
Pembimbing :
1. Tri Listiyorini, M.Kom
2. Endang Supriyati, M.Kom

RINGKASAN

Animasi Sejarah Berdirinya Kota Demak untuk Mengenalkan Kebudayaan lokal kepada Masyarakat Indonesia, dari pengamatan penulis masalah dalam pembelajaran sejarah selalu sama, yaitu kurangnya minat masyarakat khususnya anak muda untuk mengenal Sejarah Berdirinya Kota. Maka perumusan masalah dan tujuan penelitian ini dengan menggunakan sebuah animasi agar pembelajaran semakin menarik. Dengan terdapat unsur Pariwisata dan Kebudayaan dalam penelitian ini. Maka penulis akan menumbuhkan suatu kegiatan-kegiatan dalam animasi tersebut. Untuk daya tarik wisatawan lokal maupun luar kota untuk berkunjung di Kota Demak. Sedangkan dengan para anak-anak khususnya masih banyak yang belum mengenal mengenai Sejarah Berdirinya Kota Demak, padahal efektifitas dan efisiensi pembelajaran bagus menggunakan sebuah animasi. Salah satunya adalah media pembelajaran mengenai Sejarah Berdirinya Kota Demak. Berdasarkan penelitian yang dilakukan dapat dimanfaatkan dan dapat digunakan sebagai informasi ke masyarakat luas mengenai Kebudayaan Lokal Kota Demak dengan mencakup keseluruhan melalui animasi tersebut.

Kata kunci : *Sebagai Media Pembelajaran Video Animasi, Stop-Motion, Pariwisata, Kebudayaan, Pengembangan*

***HISTORICAL ANIMATION OF THE ESTABLISHMENT OF THE CITY OF
DEMAK TO INTRODUCE LOCAL CULTURE TO THE COMMUNITY WITH
STOP-MOTION METHODS***

Nama mahasiswa : Ahmad Nur Hadi Winoto
NIM : 201851228
Pembimbing :
1. Tri Listiyorini, M.Kom
2. Endang Supriyati, M.Kom

ABSTRACT

Animation history the establishment of the city of Demak to introduce local culture to the people of Indonesia, from the observation of the author of problems in historical learning is always the same, namely the absence of learning media in subjects about the History of the Establishment of the City by using animation to make learning more interesting. There is an element of tourism and culture in this research. Then the author will add an activity in the animation. For the attraction of local and out-of-town tourists to visit in The City of Demak. While with children in particular there are still many who do not know about the History of the Establishment of The City of Demak, even though the effectiveness and efficiency of good learning using animation. One of them is a learning media about the History of the Establishment of Demak City. Based on the research conducted can be utilized and can be used as information to the wider community about the Local Culture of Demak City by covering the whole through the animation.

Keywords : As a Medium of Learning Video Animation, Stop-Motion, Tourism, Culture, Development

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
RINGKASAN	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan.....	2
1.5. Manfaat.....	3
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Penelitian Terkait	5
2.2. Landasan Teori	7
2.2.1. Definisi Sejarah Berdirinya Kota Demak	7
2.2.2. Kebudayaan Kota Demak	8
2.2.3. Definisi Animasi	11
2.2.4. Definisi Media.....	11
2.2.5. Definisi Media Audio Visual	12
2.2.6. Definisi <i>Solid Drawing</i>	12
2.3. Kerangka Penelitian	13
2.3.1. Konsep Penelitian\	13
2.3.2. Alur Pembuatan Animasi	14

2.3.3.	Kerangka Pemikiran.....	15
2.3.4.	Struktur Alur Animasi.....	16
2.4.	Metode Perancangan Animasi.....	16
2.4.1	<i>Storyboard</i>	16
2.4.2	<i>Stop-Motion</i>	16
2.4.3	<i>Multimedia Development Life Cycle (MDLC)</i>	17
2.5.	Metode Penelitian.....	17
2.5.1.	Metode Pengumpulan Data.....	17
2.5.2.	Populasi dan Sampel.....	18
2.5.3.	Teknik Pengambilan Sampel.....	18
2.6.	Definisi Reliabilitas.....	19
2.7.	Definisi Validitas.....	19
2.8.	Metode Analisis.....	19
2.8.1.	Analisis Univariat.....	20
BAB III	21
METODOLOGI	21
3.1.	Metode Perancangan.....	21
3.1.1.	<i>Concept</i>	21
3.1.2.	<i>Design</i>	22
3.1.3.	<i>Material Collecting</i>	32
3.1.4.	<i>Assembly</i>	33
3.1.5.	<i>Testing</i>	36
3.1.6.	<i>Distribution</i>	36
3.2.	Metode Pengumpulan Data.....	37
3.3.	Teknik Pengambilan Sampel.....	38
3.4.	Operasionalisasi Konsep.....	38
3.5.	Metode Analisis.....	40
3.6.	Tanggapan Masyarakat.....	41
3.6.1.	Tanggapan Animasi Sejarah Berdirinya Kota Demak.....	41
3.7.	Analisis Data.....	41
3.7.1.	Analisis Tanggapan Masyarakat.....	41
3.7.2.	Analisis Metode <i>Stop-Motion</i>	42

BAB IV	43
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	43
4.2. Animasi Sejarah Berdirinya Kota Demak	43
4.3. Hasil Visual Animasi Sejarah Berdirinya Kota Demak	43
4.4. Tanggapan Masyarakat.....	58
4.4.1. Tanggapan Masyarakat	58
BAB V.....	63
PENUTUP.....	63
5.1. Kesimpulan.....	63
5.2. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	68
BIODATA PENULIS	80



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Konsep Penelitian.....	13
Gambar 2.1 Alur Pembuatan Animasi	14
Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran.....	15
Gambar 2.1 Struktur Alur Animasi.....	16
Gambar 3.1 Proses Pembuatan <i>Background</i> Kerajaan Demak	34
Gambar 3.2 Proses Pembuatan Karakter.....	34
Gambar 3.3 Proses Pengeditan Audio.....	35
Gambar 3.4 Proses Penggabungan Animasi	35
Gambar 3.5 Contoh Penggunaan Metode <i>Stop-Motion</i>	36
Gambar 4.1 Hasil visual <i>scene</i> pertama	44
Gambar 4.2 Hasil visual <i>scene</i> kedua	44
Gambar 4.3 Hasil visual <i>scene</i> ketiga	45
Gambar 4.4 Hasil visual <i>scene</i> keempat	45
Gambar 4.5 Hasil visual <i>scene</i> kelima	46
Gambar 4.6 Hasil visual <i>scene</i> keenam.....	46
Gambar 4.7 Hasil visual <i>scene</i> ketujuh.....	47
Gambar 4.8 Hasil visual <i>scene</i> kedelapan.....	47
Gambar 4.9 Hasil visual <i>scene</i> kesembilan.....	48
Gambar 4.10 Hasil visual <i>scene</i> kesepuluh.....	48
Gambar 4.11 Hasil visual <i>scene</i> kesebelas.....	49
Gambar 4.12 Hasil visual <i>scene</i> kedua belas	49
Gambar 4.13 Hasil visual <i>scene</i> ketiga belas	50
Gambar 4.14 Hasil visual <i>scene</i> keempat belas	50
Gambar 4.15 Hasil visual <i>scene</i> kelima belas.....	51
Gambar 4.16 Hasil visual <i>scene</i> keenam belas	51
Gambar 4.17 Hasil visual <i>scene</i> ketujuh belas.....	52
Gambar 4.18 Hasil visual <i>scene</i> kedelapan belas.....	52
Gambar 4.19 Hasil visual <i>scene</i> kesembilan belas.....	53
Gambar 4.20 Hasil visual <i>scene</i> kedua puluh	53
Gambar 4.21 Hasil visual <i>scene</i> kedua puluh satu.....	54

Gambar 4.22 Hasil visual <i>scene</i> kedua puluh dua.....	54
Gambar 4.23 Hasil visual <i>scene</i> kedua puluh tiga	55
Gambar 4.24 Hasil visual <i>scene</i> kedua puluh empat.....	55
Gambar 4.25 Hasil visual <i>scene</i> kedua puluh lima	56
Gambar 4.26 Hasil visual <i>scene</i> kedua puluh lima	56
Gambar 4.27 Hasil visual <i>scene</i> kedua puluh tujuh	57
Gambar 4.28 Hasil visual <i>scene</i> kedua puluh delapan.....	57
Gambar 4.29 Hasil visual <i>scene</i> kedua puluh sembilan.....	58
Gambar 4.30 Hasil visual <i>scene</i> ketiga puluh	58



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Deskripsi konsep	21
Tabel 3.2 <i>Storyboard</i> per <i>Scene</i>	23
Tabel 3.3 <i>Storyboard</i> Karakter	31
Tabel 3.4 Operasionalisasi konsep aktivitas dalam melakukan penelitian	39
Tabel 3.5 Penilaian skala <i>likert</i>	40
Tabel 4.1 Variabel sikap khalayak	59
Tabel 4.2 Nilai <i>Mean</i> variabel penelitian	60



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Penyebaran Kuesioner	68
Lampiran 2: <i>Publish</i> Video Animasi.....	70
Lampiran 3: Data Kuesioner	71
Lampiran 4: Lembar Konsultasi	74
Lampiran 5: Lembar Revisi	77

