

**PEMBUATAN ANIMASI BUZZ THE WINNER MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

SKRIPSI



disusun oleh

Rendy Pratama

11.12.5714

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PEMBUATAN ANIMASI BUZZ THE WINNER MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Rendy Pratama

11.12.5714

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI BUZZ THE WINNER MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

yang disusun oleh

Rendy Pratama

11.12.5714

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 September 2014

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI BUZZ THE WINNER MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH DENGAN TEKNIK FRAME BY FRAME**

yang disusun oleh

Rendy Pratama

11.12.5714

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 November 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 Februari 2016



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

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, 12 Februari 2016



Rendy Pratama

NIM. 11.12.5714

MOTTO

"Just do the best"



PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil'alamin, Puji Syukur Kehadirat Allah SWT karena atas izin-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini dengan bangga dipersembahkan dan didedikasikan sepenuhnya kepada :

1. Pertama saya akan mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya pada kedua orang tua saya Bapak Heriyanto dan Ibu Lelyana Yuniarni EP yang sudah setiap saat mendoakan dan memberikan dukungannya hingga Alhamdulillah bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Buat seseorang yang sangat spesial Dewi Tri Ambodo yang juga setiap waktu mendukung, memberikan semangat dan mendoakan saya dalam melewati setiap tantangan ini.
3. Terimakasih sekali juga kepada teman-teman terbaik saya mas yupi, ilan, novan, khamim telah memberikan waktu dalam memberikan hiburan ketika saya merasa kelelahan.
4. Dan juga buat mas hendri prasetyo yang sama-sama berjuang saling bantu dan memotivasi dalam membuat tugas yang sulit ini.
5. Yang terakhir buat teman-teman kelas S1.Si.05 angkatan 2011 yang sudah dari semester awal bisa berjuang sama-sama disetiap semesternya, kalian semua benar-benar istimewa.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur *Alhamdulillah* *rabbil'alam* kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah bagi penyusun sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana program strata satu (S1) pada jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK AMIKOM) Yogyakarta. Adapun dalam penyusunan laporan skripsi ini, penyusun ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan secara langsung maupun tidak langsung kepada; Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta dan Bapak Tonny Hidayat, M. Kom. selaku Dosen Pembimbing. Bapak Heriyanto dan Ibu Lelyana Yuniarni EP tercinta yang selalu memberi do'a dan restunya. Serta Keluarga dan teman – teman yang tidak henti – hentinya selalu mendukung dari belakang.

Penyusun sangat berharap adanya saran dan kritik dari semua pihak untuk kesempurnaan penyusunan skripsi ini. Hal ini ditimbulkan karena keterbatasan penyusun sebagai manusia yang tak lebih dari manusia biasa yang kerap kali tak luput dari kesalahan. Akhir kata semoga penyusunan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Amin.

Yogyakarta, 12 Februari 2016


Rendy Pratama

11.12.5714

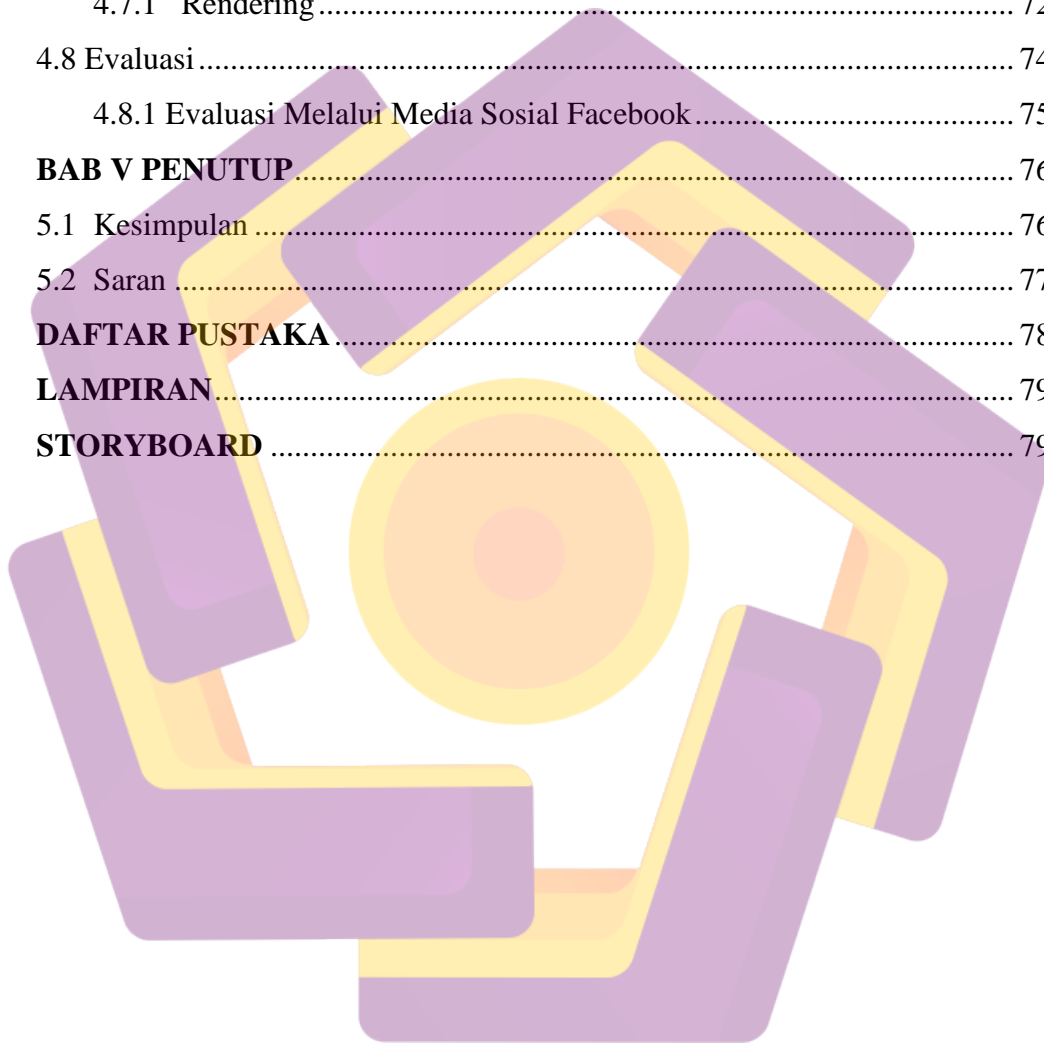
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
ASBTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan.....	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Pengertian Multimedia.....	7
2.3 Sejarah Multimedia	8
2.4 Elemen Multimedia.....	10
2.4.1 Teks.....	10
2.4.2 Grafik	10
2.4.3 Gambar (Visual).....	10
2.4.4 Video.....	11
2.4.5 Animation	11

2.4.6	Audio.....	11
2.4.7	Interaktifitas	12
2.5	Animasi	12
2.5.1	Pengertian Animasi	12
2.5.2	Jenis-jenis Animasi	13
2.5.2.1	Animasi 2 Dimensi (2D)	13
2.5.2.2	Animasi 3 Dimensi (3D)	14
2.5.3	Macam-macam Animasi	15
2.5.3.1	Animasi Sel (Cell Animation).....	15
2.5.3.2	Animasi Frame (Frame Animation)	16
2.5.3.3	Animasi Karakter (Character Animation).....	17
2.5.3.4	Computational Animation	17
2.5.3.5	Animasi Clay.....	17
2.5.3.6	Animasi Digital	18
2.5.4	Perkembangan Dunia Animasi.....	18
2.5.4.1	Animasi Klasik.....	18
2.5.4.2	Boneka Animasi	19
2.5.4.3	Animasi Komputer	20
2.6	Cerita menurut karya sastra.....	21
2.6.1	Macam cerita berdasarkan lingkup usianya	21
2.6.2	Macam cerita berdasarkan jenisnya	22
2.6.3	Macam cerita berdasarkan alurnya	23
2.7	Cerita pada karya animasi	24
2.8	Teknik pengembangan animasi.....	24
2.9	Prinsip animasi	25
2.10	Tahap-tahap produksi film animasi.....	31
2.10.1	Pra produksi	31
2.10.1.1	Menentukan tema	31
2.10.1.2	Membuat logline	32
2.10.1.3	Penulisan synopsis	32
2.10.1.4	Pembuatan karakter	32

2.10.1.5 Storyboard	32
2.10.2 Proses produksi	33
2.10.2.1 Drawing	34
2.10.2.2 Coloring.....	34
2.10.2.3 Background dan foreground.....	34
2.10.2.4 Animating dan editing	34
2.10.3 Pasca produksi	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	36
3.1 Analisis Kebutuhan	36
3.1.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	36
3.1.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	37
3.1.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	37
3.1.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	37
3.1.3 Analisis Kebutuhan SDM	37
3.1.4 Analisis Kebutuhan Informasi	39
3.2 Pra Produksi	39
3.2.1 Ide	39
3.2.2 Tema	40
3.2.3 Logline	40
3.2.4 Sinopsis	40
3.2.5 Perancangan Karakter	46
3.3 Perancangan Storyboard	48
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Proses Produksi	52
4.2 Merancang Background dan Obyek.....	53
4.2.1 Membuat Background.....	53
4.2.2 Membuat Obyek Rumput.....	55
4.2.3 Membuat Obyek Lampu Start.....	56
4.2.4 Membuat Obyek Rolling Stone dan Menganimasikan	59
4.2.5 Membuat Obyek Spring Trap dan Menganimasikan	61
4.2.6 Membuat Judul Film	62

4.3 Merancang Karakter dan Menganimasikan	65
4.4 Merancang Bagian-bagian Film.....	67
4.5 Merancang dan Mengolah Suara.....	70
4.6 Mengolah Film dan Memberi Effect.....	71
4.7 Pasca Produksi	72
4.7.1 Rendering	72
4.8 Evaluasi	74
4.8.1 Evaluasi Melalui Media Sosial Facebook.....	75
BAB V PENUTUP	76
5.1 Kesimpulan	76
5.2 Saran	77
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	79
STORYBOARD	79



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.....	33
Tabel 3.1.2.1 Tabel Hardware Yang Digunakan.....	37
Tabel 3.1.2.2 Tabel Software Yang Digunakan.....	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Gambar Animasi.....	12
Gambar 2.2 Animasi Doraemon	13
Gambar 2.3 Animasi Battle Of Surabaya.....	13
Gambar 2.4 Animasi Naruto	13
Gambar 2.5 Animasi <i>Turbo</i>	14
Gambar 2.6 Animasi <i>Epic</i>	14
Gambar 2.7 Animasi <i>Cloudy With A Change Of Meetballs</i>	15
Gambar 2.8 Mickey Mouse, Karya Walt Disney	19
Gambar 2.9 <i>Chicken run</i> , Salah satu animasi yang dibuat dengan boneka	20
Gambar 2.10 FF7 : <i>Advance Children</i> , Animasi dengan tampilan 3D	20
Gambar 2.11 Contoh Gambar <i>Squash & Stretch</i>	25
Gambar 2.12 Contoh Gambar <i>Anticipation</i>	26
Gambar 2.13 Contoh Gambar <i>Staging</i>	26
Gambar 2.14 Contoh Gambar <i>Straight-Ahead Action and Pose-To-Pose</i>	27
Gambar 2.15 Contoh Gambar <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	27
Gambar 2.16 Contoh Gambar <i>Slow in Slow Out</i>	28
Gambar 2.17 Contoh Gambar <i>Arc</i>	28
Gambar 2.18 Contoh Gambar <i>Secondary Action</i>	29
Gambar 2.19 Contoh Gambar <i>Timing</i>	29
Gambar 2.20 Contoh Gambar <i>Exaggeration</i>	30
Gambar 2.21 Contoh Gambar <i>Solid Drawing</i>	30
Gambar 2.22 Contoh Gambar <i>Appeal</i>	31
Gambar 3.1 Semua Karakter Animasi <i>Buzz The Winner</i>	48
Gambar 3.2 Scene 1	49
Gambar 3.3 Scene 1 dan 2.....	50
Gambar 3.4 Scene 8	50
Gambar 4.1 Proses Produksi	55
Gambar 4.2 Pembuatan Background.....	54
Gambar 4.3 Hasil File Background Dalam Satu Folder	54

Gambar 4.4 Pembuatan Objek Rumput dengan <i>Movie Clip</i>	55
Gambar 4.5 Menggambar Objek Rumput dengan Teknik <i>Frame by frame</i>	56
Gambar 4.6 Membuat Ketiga Bulatan Lampu	57
Gambar 4.7 Membuat Persegi Panjang Untuk Ketiga Bulatan Lampu	58
Gambar 4.8 Menggabungkan Ketiga Bulatan Lampu Pada Persegi Panjang ..	59
Gambar 4.9 Menganimasikan Lampu Start	59
Gambar 4.10 Menambahkan <i>Sybol Movie Clip</i> Pada <i>Rolling Stone</i>	60
Gambar 4.11 Menganimasikan <i>Rolling Stone</i>	60
Gambar 4.12 Membuat <i>Spring Trap</i>	61
Gambar 4.13 Menggabungkan <i>Spring Trap</i> Pada <i>Background</i>	62
Gambar 4.14 Menyimpan Semua File Objek Dalam Satu Folder	62
Gambar 4.15 Membuat Judul dan Menambahkan <i>Symbol</i>	63
Gambar 4.16 Menambahkan <i>Tween</i> Pada Judul	64
Gambar 4.17 Penampilan Judul Saat ditambahkan <i>Tween</i>	64
Gambar 4.18 Pembuatan Karakter pada Adobe Flash Pro CS6.....	65
Gambar 4.19 Pembuatan <i>Symbol Movie Clip</i> pada Pada Karakter Buzz.....	66
Gambar 4.20 Penampilan Penggunaan <i>Onion Skin</i>	66
Gambar 4.21 Penampilan Hasil Dari Penggunaan <i>Onion Skin</i>	67
Gambar 4.22 Penampilan Vcam di Adobe Flash CS6	68
Gambar 4.23 Penampilan Vcam Pada Proses Pembuatan Animasi	68
Gambar 4.24 Menjadikan Dalam Satu Folder File Animasi.....	69
Gambar 4.25 Proses Convert <i>.SWF</i> Menjadi <i>.Mp4</i> Menggunakan Swifel	69
Gambar 4.26 Menyesuaikan <i>Scene-scene</i> Animasi Sesuai <i>Storyboard</i>	70
Gambar 4.27 Pencarian dan Pengunduhan Efek Suara	71
Gambar 4.28 Penyatuan Film Animasi Serta Audio Pada Avs Video Editor ..	72
Gambar 4.29 Video Setting.....	73
Gambar 4.30 Proses Rendering Film Animasi Buzz The Winner	73
Gambar 4.31 Evaluasi	75

INTISARI

Film animasi menjadi salah satu media edukasi bagi kalangan anak – anak hingga orang dewasa. Tehnologi komputer saat ini telah memberikan kemudahan dalam membuat animasi 2 dimensi dengan berbagai software, salah satunya adalah adobe flash . Adobe flash sebuah program khusus yang memiliki kemampuan membuat animasi 2 dimensi dengan handal dan ringan. Melalui adobe flash imajinasi dan ide yang dimiliki setiap orang mampu dituangkan kedalam bentuk animasi. Namun saat ini banyak animasi luar negeri yang cenderung kurang mendidik bagi anak-anak.

Pembuatan animasi 2 dimensi dalam film “buzz the winner” menggunakan tehnik frame by frame, yaitu perubahan gerak atau bentuk sebuah objek diletakkan pada frame secara berurutan dan semakin banyak frame yang digunakan maka semakin halus animasi yang dihasilkan. Film animasi “buzz the winner” memiliki latar cerita tentang kompetisi lari dimana buzz sebagai tokoh utama, dengan ketiga lawannya yang memiliki keahlian khusus sedangkan buzz tidak memilikinya namun pantang menyerah.

Pembuatan film animasi ini menggunakan gabungan dari beberapa aplikasi. Tujuan dari film ini diharapkan siapapun terinspirasi untuk berani menuangkan ide dan imajinasi kedalam bentuk film animasi dengan cerita serta tokoh fiktif sendiri yang mendidik bagi anak-anak.

Kata Kunci: 2d, Animasi, Filem, *Frame by frame*, Teknologi, Mendidik

ABSTRACT

Animated film become one of the media education to the children and adults. Computer technology currently has been provide facilities in making animation 2d with a variety of software, one of them is an adobe flash. An adobe flash a special program has the ability to make animation 2d with reliable and light. Through adobe flash imagination and the idea that possessed every man capable of being poured into the form of animation. But now many overseas animation which tend to be less educated for children

The making of animated 2d in the film “buzz the winners” using technical frame by the frames, namely change motion or form of an object placed on a frame in a row and more and more frame used the more delicate animation produced. Animated film “buzz the winners” having the background of a story about competition run where buzz as the main character, with its third his opponent who has some special skills while buzz didn ' t have but unyielding.

The making of this animated film using a combination of multiple applications. The purpose of the film is expected to anyone inspired to bold ideas and pour imagination into the form of an animated film with the story and the character itself and educate for a children.

Keyword: 2d, Animation, film, Frame by frame, technology, Educate