

**PENERAPAN TEKNIK MOTION TWEEN DALAM PEMBUATAN
FILM ANIMASI 2D “HIRO” MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS6**

SKRIPSI



disusun oleh

Wawan Darmawan

11.11.4908

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PENERAPAN TEKNIK MOTION TWEEN DALAM PEMBUATAN
FILM ANIMASI 2D “HIRO” MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS6**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Wawan Darmawan

11.11.4908

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN TEKNIK MOTION TWEEN DALAM PEMBUATAN
FILM ANIMASI 2D “HIRO” MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS6**


yang disusun oleh

Wawan Darmawan

11.11.4908

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 22 Oktober 2015

Dosen Pembimbing,


Mei P Kurniawan, M.KOM
NIK. 190302187

PENGESAHAN
SKRIPSI
PENERAPAN TEKNIK MOTION TWEEN DALAM PEMBUATAN
FILM ANIMASI 2D “HIRO” MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS6

yang disusun oleh
Wawan Darmawan
11.11.4908

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 April 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

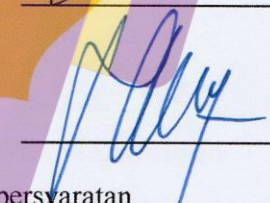
Mei P Kurniawan, M.KOM
NIK. 190302187



Bayu Setiaji, M.KOM
NIK. 190302216



Hanif Al Fatta, S.KOM, M.KOM
NIK. 190302096



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 9 Mei 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.

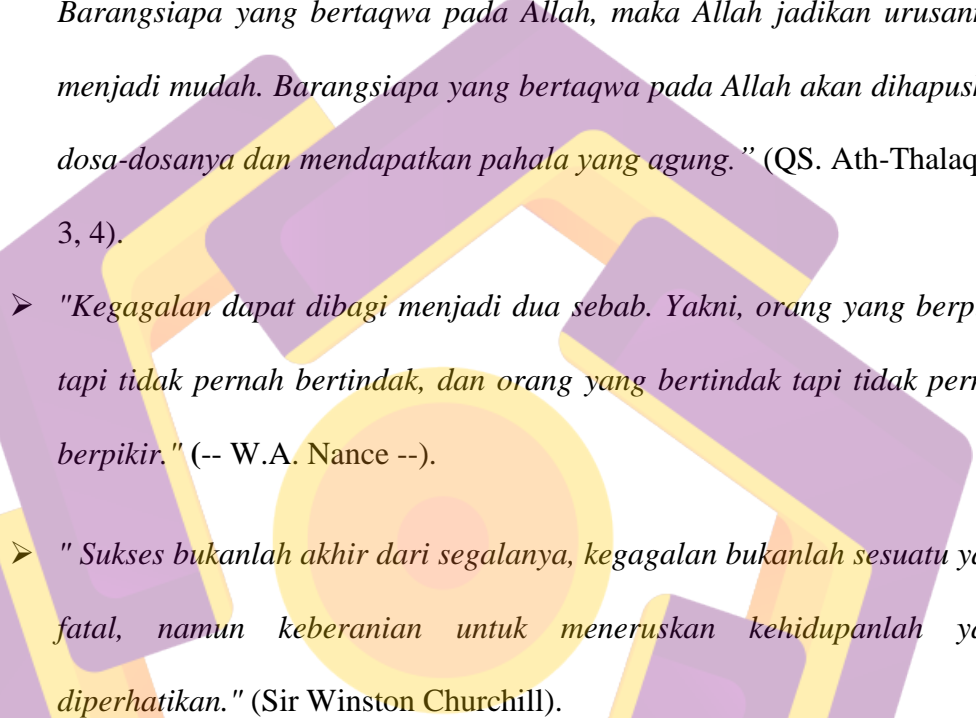
Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 9 Mei 2016

Wawan Darmawan

11.11.4908

MOTTO

- 
- *“Barangsiapa bertakwa pada Allah, maka Allah memberikan jalan keluar kepadanya dan memberi rezeki dari arah yang tidak disangka-sangka. Barangsiapa yang bertaqwa pada Allah, maka Allah jadikan urusannya menjadi mudah. Barangsiapa yang bertaqwa pada Allah akan dihapuskan dosa-dosanya dan mendapatkan pahala yang agung.”* (QS. Ath-Thalaq: 2, 3, 4).
 - *“Kegagalan dapat dibagi menjadi dua sebab. Yakni, orang yang berpikir tapi tidak pernah bertindak, dan orang yang bertindak tapi tidak pernah berpikir.”* (-- W.A. Nance --).
 - *“Sukses bukanlah akhir dari segalanya, kegagalan bukanlah sesuatu yang fatal, namun keberanian untuk meneruskan kehidupanlah yang diperhatikan.”* (Sir Winston Churchill).

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'amin, segala puji hanya milik Allah SWT, atas segala rahmat & karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan maksimal.

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

- Kedua orang tua saya, Ayah saya H.Emod dan Ibu saya Hj.Iyom yang telah membimbing, memberi motivasi dorongan dan semangat serta do'a yang tak pernah sampai selesai kuliah hingga mendapat gelar ini. Skripsi ini saya persembahkan buat kalian.
- Saudara-saudara saya, yang selalu menjadi semangat untuk saya dalam menempuh pendidikan. Terima kasih kepada kakak pertama saya Nia Kurniasih.
- Terima kasih kepada Esa Syabila, Adhika Iswahyudi, Gilang Pakarisa, Zain Darmawan, Andre Bagus, dan Rani yang sudah menyumbangkan suaranya buat pengisi suara karakter animasi, semoga bermanfaat.

Kepada sahabat saya Pranata, Lalu Nuranda Mar Urianja, Romzy Djibran, Rekian, Ocky Styatmoko yang telah memberikan saya semangat, motivasi, sharing dan menemani saya dikala suka duka, tawa dan canda saya. Semoga apapun yang kita harapkan untuk kedepan nya, selalu diberikan yang terbaik, dan Dijijabah oleh Allah SWT, amin.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat, hidayah, karunia dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan judul Penerapan Teknik Motion Tween dalam pembuatan Animasi 2D “HIRO” Menggunakan Adobe Flash CS6 sebagai syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta. Dalam penulisan Laporan skripsi ini penulis banyak mendapat bantuan dari pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarah, bimbingan dan motivasi selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.
3. Bapak Sudarmawan, MT. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Segenap Dosen dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalamannya.
5. Kepada kedua orang tua penulis yang telah membesarkan, mendidik, dan selalu memberikan dukungan serta doa untuk bekal dalam perjalanan hidup penulis kelak.

6. Teman-teman angkatan 2011 khususnya kelas 11-S1TI-04 yang telah berjuang bersama.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan secara moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan, itu semua tidak lepas dari keterbatasan pengetahuan dan kemampuan dari penulis sendiri. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan yang selalu penulis harapkan sehingga dapat bermanfaat bagi penulis, serta pihak-pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 9 Mei 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Metode Analisis.....	4
1.7.1 Metode Desain.....	4
1.7.1 Metode Pengembangan	4
1.8 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Film Animasi 2 Dimensi	7
2.2.1 Film	7
2.2.2 Animasi	7
2.3 Konsep Dasar Multimedia.....	7

2.3.1 Sejarah Multimedia	7
2.3.2 Pengertian Multimedia	8
2.3.3 Elemen-elemen Multimedia	9
2.4 Tipe Gambar Karakter pada Kartun Jepang	11
2.5 Prinsip Animasi	12
2.6 Teknik Animasi	19
2.7 Jenis-jenis Animasi.....	22
2.8 Teknik Animasi pada Adobe Flash CS6	23
2.9 Istilah Pengambilan Gambar	25
2.10 Proses Pembuatan Animasi	26
2.10.1 Pra-Produksi	26
2.10.2 Proses Produksi	28
2.10.3 Pasca Produksi.....	30
2.11 Perangkat Lunak yang Digunakan	31
2.11.1 Adobe Flash Professional CS6.....	31
2.11.2 FL Studio 12.....	31
2.11.3 QuickTime 7.7.8.....	33
2.11.4 Adobe Premiere Pro CS6.....	34
2.11.5 Google Chrome	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	36
3.1 Analisis Kebutuhan	36
3.1.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras	36
3.1.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	37
3.2 Perancangan.....	37
3.2.1 Merancang Konsep.....	37
3.2.2 Merancang Isi	38
3.3 Pra-Produksi	38
3.3.1 Ide Cerita	39
3.3.2 Tema Cerita	39
3.3.3 Premis	40

3.3.4 Logline	40
3.3.5 Perancangan Karakter	40
3.3.6 Naskah (script)	42
3.3.7 Perancangan Storyboard	46
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	57
4.1 Proses Produksi	57
4.1.1 Membuat Background	57
4.1.2 Pembuatan Property	61
4.2.3 Merancang Animasi	63
4.2 Pasca Produksi	65
4.2.1 Compositing	65
4.2.2 Mengolah Suara	66
4.2.3 Render	74
BAB V PENUTUP	78
5.1 Kesimpulan.....	78
5.2 Saran.....	78
DAFTAR PUSTAKA	80

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras	36
Tabel 3.2 Story Board Film Animasi 2D “Hiro”	47

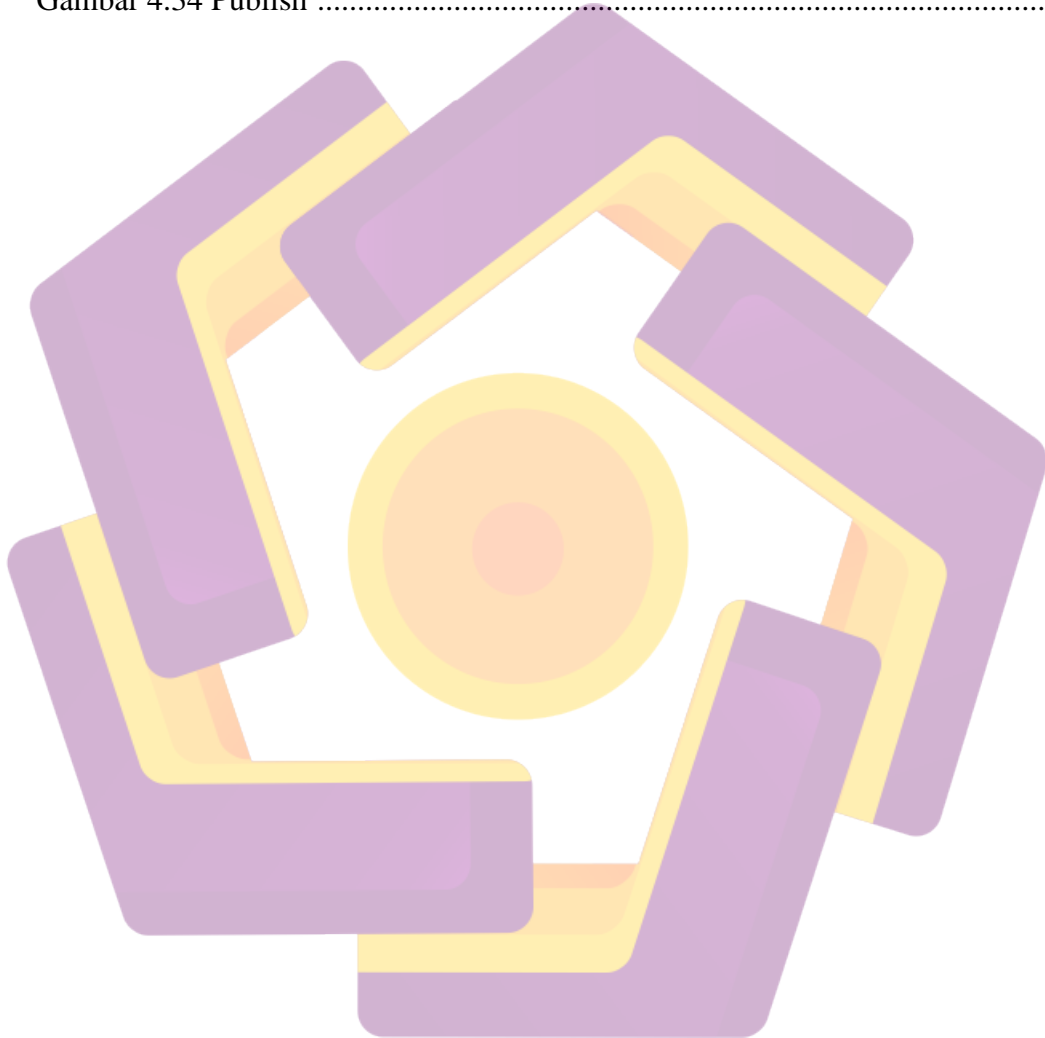


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elmen Multimedia	9
Gambar 2.2 Squash and Stretch(1)	13
Gambar 2.3 Squash and Stretch(2)	13
Gambar 2.4 Anticipation	14
Gambar 2.5 Staging	14
Gambar 2.6 Pose-To-Pose	15
Gambar 2.7 Follow-Through and Overlapping Action	15
Gambar 2.8 Slow In-Slow Out	16
Gambar 2.9 Gerakan Melengkung	16
Gambar 2.10 Gerakan Skunder	17
Gambar 2.11 Timing	17
Gambar 2.12 Exaggeration	18
Gambar 2.13 Solid Drawing	18
Gambar 2.14 Appeal	19
Gambar 2.15 Ide Cerita	26
Gambar 2.16 Naskah Skenario	28
Gambar 2.17 Key Frame	29
Gambar 2.18 In Between	29
Gambar 2.19 Tampilan Adobe Flash CS6	31
Gambar 2.20 Tampilan FL Studio 12	31
Gambar 2.21 Tampilan QuickTime Player 7.7.8	33
Gambar 2.22 Tampilan Adobe Premiere Pro CS6	34
Gambar 2.23 Tampilan Google Chrome	35
Gambar 3.1 Tahapan Pra Produksi	39
Gambar 3.2 Character Hiro	40
Gambar 3.3 Character Haya	41
Gambar 3.4 Character Hebi	41
Gambar 3.5 Naskah Film Animasi 2D “Hiro” I	42
Gambar 3.6 Naskah Film Animasi 2D “Hiro” II	43

Gambar 3.7 Naskah Film Animasi 2D “Hiro” III	44
Gambar 3.8 Naskah Film Animasi 2D “Hiro” IV	45
Gambar 3.9 Naskah Film Animasi 2D “Hiro” V	46
Gambar 4.1 Membuat Project Pada Adobe Flash	57
Gambar 4.2 Properties	58
Gambar 4.3 Background	59
Gambar 4.4 Setting Layer	59
Gambar 4.5 Rectangle	60
Gambar 4.6 Menggambar Rumput	61
Gambar 4.7 Convert to Symbol	62
Gambar 4.8 Tiga Macam Symbol	62
Gambar 4.9 Library	63
Gambar 4.10 Motion Tween	64
Gambar 4.11 Scene & Library	65
Gambar 4.12 Adegan Animasi	66
Gambar 4.13 Tahapan pembuatan suara dalam film pendek “Hiro”	67
Gambar 4.14 Proses Recording	67
Gambar 4.15 Proses Mixing Suara Karakter	68
Gambar 4.16 Proses Mixing Background Musik	68
Gambar 4.17 Proses Mixing Sound Effect	69
Gambar 4.18 Proses Mixing Semua Suara	69
Gambar 4.19 Balancing	70
Gambar 4.20 EQ-ing	70
Gambar 4.21 Effect Delay	71
Gambar 4.22 Effect Reverb	71
Gambar 4.23 Proses Mastering (Multiband Compressor)	72
Gambar 4.24 Proses Mastering (Maximizer)	72
Gambar 4.25 Proses Pengaturan Export	73
Gambar 4.26 Proses Export Audio	73
Gambar 4.27 New Project	74
Gambar 4.28 Setting New Project	74

Gambar 4.29 New Sequence	75
Gambar 4.30 Import 2 File	75
Gambar 4.31 Unlink	76
Gambar 4.32 Export Final	76
Gambar 4.33 Setting Export Final	77
Gambar 4.34 Publish	77



INTISARI

Dalam penyampaian informasi mengenai suatu karya terdapat media yang beragam. Namun pada dasarnya pembuatan suatu karya memerlukan teknik yang sesuai dengan karya yang dibuat. Animasi 2 dimensi adalah salah satu karya yang dapat menggunakan beberapa macam teknik. Teknik yang saya gunakan untuk menjelaskan pesan atau informasi media 2D memiliki beberapa keunggulan yang berbeda dari teknik lainnya.

Animasi ini dibuat dengan menggunakan teknik motion tween didalam aplikasi adobe flash. Motion Tween yaitu teknik perubahan posisi, rotasi, warna, dan skala objek yang mau dianimasikan. teknik ini memiliki 2 key frame, yaitu key di awal dan di akhir. Teknik Motion Tween baru ada pada versi adobe CS. Setelah menggambar banyak adegan, teknik lain dapat dikombinasikan dengan teknik motion tween ini.

Penggunaan teknik animasi yang sesuai dengan kebutuhan, dan mudah di pahami. Serta untuk melestarikan teknik animasi untuk lebih banyak bereksperimen.

Kata kunci : Motion Tween, Frame, Adobe Flash, Animasi

ABSTRACT

In the submission of information about a work contain various media. But basically making of a work requires technique appropriate to the work created. 2D animation is one of the works that can use several kind of technique. The technique that i use to explain the message or information in 2D media has some different advantages than other techniques.

This animation was created by using a technique motion tween in the application adobe flash. Motion Tween is a technique to change the position, rotation, color, and scale objects that will be animated. This technique has two key frames, which is key at the beginning and the end. Motion Tween is a new technique in Adobe CS version. After drawing a lot of scenes, other techniques can be combined with the technique of this motion tween.

The use of animation techniques that suit your needs, and easy to understand. As well as to preserve the animation techniques to more experimenting.

Keywords: *Motion Tween, Frame, Adobe Flash, Animation*

