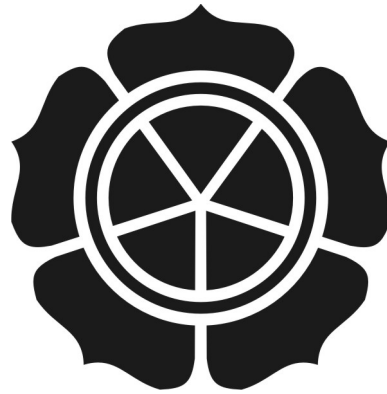


**PEMBUATAN ANIMASI PENDEK 2D “BE THE LAST WAR”
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI



disusun oleh

Brasius Galih Fery Kusdiyanto

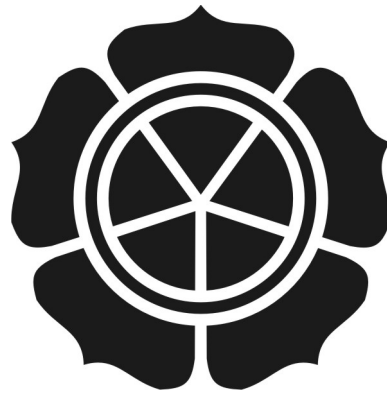
06.11.1074

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PEMBUATAN ANIMASI PENDEK 2D “BE THE LAST WAR”
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Brasius Galih Fery Kusdiyanto

06.11.1074

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI PENDEK 2D “BE THE LAST WAR”
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

yang disusun oleh

Brasius Galih Fery Kusdiyanto

06.11.1074

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 7 September 2014

Dosen Pembimbing,

Armadyah Ambarowati, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302063

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI PENDEK 2D “BE THE LAST WAR”
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

yang disusun oleh

Brasius Galih Fery Kusdiyanto

06.11.1074

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Agustus 2014

Susunan Dewan Penguji

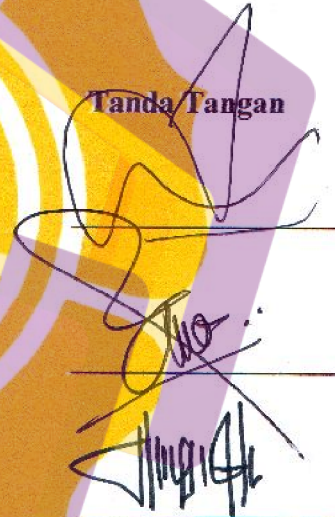
Nama Penguji

Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302063

Dr. Ema Utami, S.Si, M.Kom.
NIK. 190302037


Hartatik, S.T, M.Cs.
NIK. 190000017

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 September 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


Prof. Dr. M. Suyanto, 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, 7 September 2014



Brasius Galih Fery Kusdiyanto

NIM. 06.11.1074

MOTTO

- *Pengetahuan adalah kekuatan.*
- *Jangan lihat masa lampau dengan penyesalan; jangan pula lihat masa depan dengan ketakutan; tapi lihatlah sekitar anda dengan penuh kesadaran.*
- *"Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh." (Confusius)*
- *"Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak." (Aldus Huxley)*

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat- Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Tak terlepas bantuan dari berbagai pihak yang saya persembahkan untuk :

- Kedua orang tua tercinta, Bapak Markus Mujiya , dan Ibu Floriana Purwanti yang kusayangi, beserta adik tercinta, Galih Jalu Saputra yang selalu mensupport.
- Rezar, Adis, Burhanuddin, dan Wahyu yang memberi bantuan moral dalam pembuatan skripsi ini.
- Ucapan terima kasih pada Rizka yang mengenalkan saya pada dunia animasi.
- Kepada teman-teman Grup Gambar dan circle di Facebook yang telah saling bersama belajar untuk membuat gambar yang baik
- Kepada teman-teman lain yang tidak dapat disebut satu persatu, terima kasih.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat, penyertaan serta bimbingan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi berjudul “Pembuatan Animasi Pendek 2 D “Be The Last War” Menggunakan Adobe Flash CS3”, tanpa halangan yang berarti.

Adapun Laporan Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan Program pendidikan Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta Jurusan Teknik Informatika.

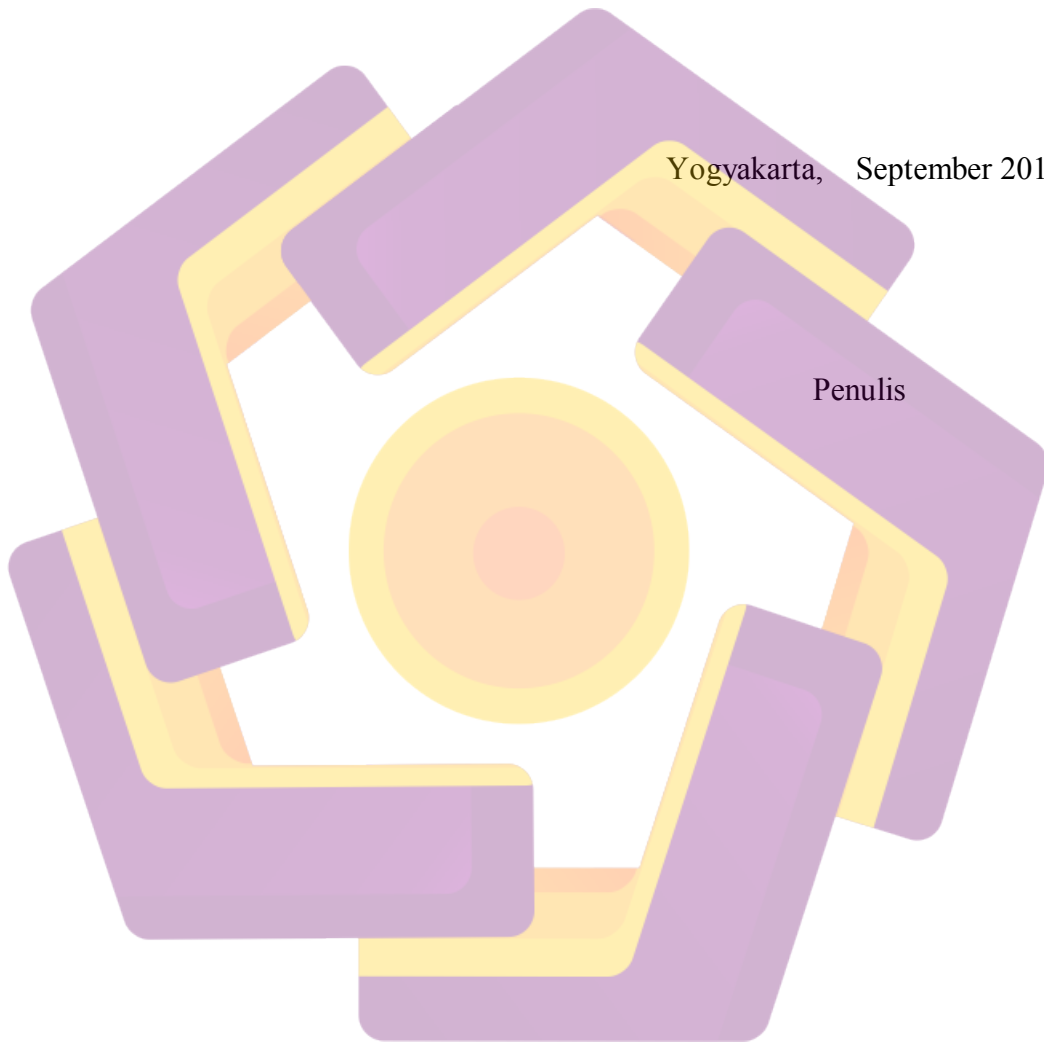
Penulis menyampaikan banyak banyak terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada Penulis untuk berkarya di kampus ini.
2. Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng. yang telah membantu dalam penyusunan skripsi dan memberikan motivasi pada Penulis.
3. Rekan-rekan Mahasiswa S1 - Tehnik Informatika yang telah banyak memberikan masukan kepada penulis baik selama dalam mengikuti perkuliahan maupun dalam penulisan skripsi ini.
4. Dan kepada semua pihak yang selama ini banyak memberi bantuan, dukungan motivasi, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Akhir kata, semua saran dan kritik yang sifatnya membangun akan Penulis terima dengan kerendahan hati dan agar dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan dan wawasan kita semua.

Yogyakarta, September 2014

Penulis



DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan	iv
Halaman Motto	v
Halaman Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar	xiv
Intisari	xvii
Abstract	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Metode Pengumpulan Data	4
1.5.1 Metode Studi Literatur	4
1.5.2 Metode Kepustakaan (<i>Library</i>).....	4
1.5.3 Metode Wawancara (<i>Interview</i>).....	4
1.6. Sistematika Penulisan	5
BAB II DASAR TEORI	
2.1. Pengertian Animasi.....	6
2.2. Konsep Dasar Animasi.....	7
2.2.1 Sejarah Animasi	7
2.2.2 Animasi Klasik.....	8
2.2.3 Animasi Komputer	9

2.2.4	Jenis Animasi	9
2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia	10
2.3.1	Produser	10
2.3.2	Sutradara	10
2.3.3	Scriptwriter/Screenwriter	10
2.3.4	Storyboard Artist	10
2.3.5	Drawing Artist	10
2.3.6	Coloring Artist	11
2.3.7	Background Artist	11
2.3.8	Checker dan Scannerman	11
2.3.9	Editor	12
2.3.10	Sound Editor	12
2.3.11	Talent	12
2.4	Peralatan Dasar Membuat Film Animasi Kartun	12
2.4.1	Pensil	12
2.4.2	Drawing Pen	12
2.4.3	Penghapus Pensil	13
2.4.4	Kertas	13
2.4.5	Penahan Kertas	14
2.4.6	Meja Gambar	14
2.4.7	Microphone/Headset	14
2.4.8	Scanner dan Kamera Digital	14
2.4.9	Komputer	15
2.4.10	Graphic Tablet	15
2.5	Prinsip Animasi	15
2.5.1	Squash and Stretch	15
2.5.2	Anticipation	16
2.5.3	Timing	16
2.5.4	Slow in and Slow out	16
2.5.5	Arcs	16
2.5.6	Follow Through and Overlapping Action	16

2.5.7	Secondary Action	17
2.5.8	Exaggeration	17
2.5.9	Staging	17
2.5.10	Straight Ahead Action and Pose to Pose	17
2.5.11	Appeal.....	17
2.5.12	Solid Drawing	17
2.6	Pewarnaan	18
2.6.1	Dasar Teori Warna	18
2.6.2	Kegunaan Teori Warna.....	19
2.6.3	Warna RGB dan CMYK.....	19
2.7	Sistem Televisi Dunia	20
2.7.1	Sistem NTSC	20
2.7.2	Sistem PAL dan SECAM	20
2.7.3	Sistem HDTV.....	20
2.8	Langkah-langkah Produksi Film Kartun.....	21
2.8.1	Pengelolaan Produksi	21
2.9	Perangkat Lunak dalam Pembuatan Film Animasi	36
2.9.1	Adobe Flash CS 3.....	36
2.9.2	Adobe Photoshop CS 3.0.....	38
2.9.3	Adobe After Effects 7.0.....	39
2.9.4	Adobe Audition 2.0.....	39
2.9.1	Adobe Premiere Pro 2.0.....	40
BAB III DESAIN		
3.1	Prosedur Standarisasi Produksi	42
3.1.1	Tema Cerita dan Tujuan Cerita.....	42
3.1.2	Sinopsis dan Script	43
3.1.3	Memunculkan Karakter Sifat-Sifat dan Ciri-Ciri.....	46
3.1.4	Pengulangan Dokumentasi	48
3.1.5	Peta Lokasi.....	51
3.1.6	Standart Properti dan Vegetasi.....	51
3.1.7	Membuat Workbook.....	52

3.2	Pra produksi.....	53
3.2.1	Membuat Standart Karakter Tokoh.....	53
3.2.2	Membuat Standart Warna	54
3.2.3	Membuat Standart Properti.....	54
3.2.4	Membuat Storyboard.....	55
BAB IV PEMBAHASAN		
4.1	Produksi	66
4.1.1	Membuat Gambar Key	67
4.1.2	Menentukan Timing	67
4.1.3	Membuat Gambar Inbeetween (Inbeetween Animator).	67
4.1.4	Proses Clean Up	70
4.1.5	Pembuatan Background.....	70
4.2	Post Produksi	71
4.2.1	Scanning Gambar	71
4.2.2	Clean Up	71
4.2.3	Pewarnaan (Coloring).....	71
4.2.3.1	Pewarnaan Dasar	71
4.2.3.2	Pewarnaan Bayangan.....	72
4.2.4	Editing	73
4.2.4.1	Editing Animasi dengan Adobe Flash	73
4.2.5	Dubbing	79
4.2.4	Compositing	79
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan.....	85
5.2	Saran	86
DAFTAR PUSTAKA.....		87

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Warna primer dan sekunder	18
Tabel 2.2 : Perbandingan Warna Panas dan Dingin	18

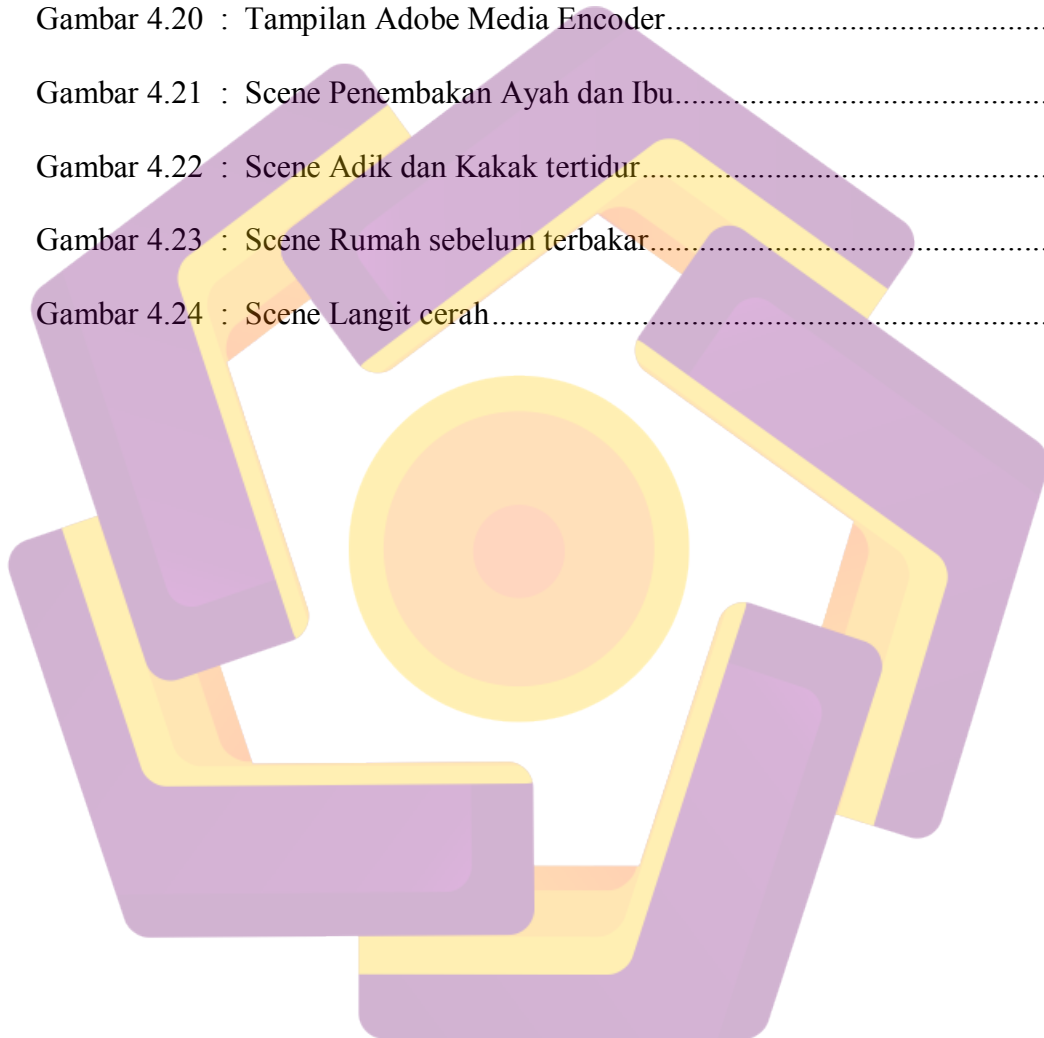


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Kertas Gambar	13
Gambar 2.2	: Alat Penjepit Kertas Gambar	14
Gambar 2.3	: Contoh Storyboard	26
Gambar 2.4	: Contoh Gambar Key	27
Gambar 2.5	: Time Mapping	28
Gambar 2.6	: Contoh Inbetween Unlimited	29
Gambar 2.7	: Contoh Inbetween Limited	30
Gambar 2.8	: Skema Dubbing Kering	35
Gambar 2.9	: Skema Dubbing Basah	36
Gambar 3.1	: Deskripsi Karakter Kakak	47
Gambar 3.2	: Deskripsi Karakter Adik	47
Gambar 3.3	: Deskripsi Karakter Tentara	48
Gambar 3.4	: Diagram Scene Be The Last War	50
Gambar 3.5	: Peta Lokasi	51
Gambar 3.6	: Pohon dan Gerobak	52
Gambar 3.7	: Workbook	52
Gambar 3.8	: Standart Karakter Tokoh	53
Gambar 3.9	: Standart Warna Karakter	54
Gambar 3.10	: Standart Properti	55
Gambar 3.8	: Storyboard hal 1 - 2	56
Gambar 3.8	: Storyboard hal 3 - 4	57

Gambar 3.8	: Storyboard hal 5 - 6	58
Gambar 3.8	: Storyboard hal 7 - 8	59
Gambar 3.8	: Storyboard hal 9 - 10.....	60
Gambar 3.8	: Storyboard hal 11 -1 2.....	61
Gambar 3.8	: Storyboard hal 13 - 14.....	62
Gambar 3.8	: Storyboard hal 15- 16.....	63
Gambar 3.8	: Storyboard hal 17 - 18.....	64
Gambar 3.8	: Storyboard hal 19.....	65
Gambar 4.1	: Gambar Key	66
Gambar 4.2	: Timing.....	67
Gambar 4.3	: Limited Inbetween.....	76
Gambar 4.4	: Ekspresi Mulut.....	68
Gambar 4.5	: Import File.....	69
Gambar 4.6	: Library.....	69
Gambar 4.7	: Background dan Foreground.....	70
Gambar 4.8	: Hasil Akhir Pewarnaan Dasar	72
Gambar 4.9	: Hasil Pemberian Bayangan	73
Gambar 4.10	: Document Properties.....	74
Gambar 4.11	: Meletakkan Gambar pada Workspace	75
Gambar 4.12	: Pembuatan Keyframe.....	76
Gambar 4.13	: Penempatan Keyframe di layer yang berbeda.....	76
Gambar 4.14	: Perubahan posisi pada Motion Tween	77
Gambar 4.15	: Pembuatan Motion Tween	78

Gambar 4.16 : Hasil Motion Tween	78
Gambar 4.17 : Jendela Export Movie	79
Gambar 4.18 : Timeline pada Adobe Premiere Pro	80
Gambar 4.19 : Render dengan Adobe Media Encoder	81
Gambar 4.20 : Tampilan Adobe Media Encoder.....	82
Gambar 4.21 : Scene Penembakan Ayah dan Ibu.....	83
Gambar 4.22 : Scene Adik dan Kakak tertidur.....	83
Gambar 4.23 : Scene Rumah sebelum terbakar.....	84
Gambar 4.24 : Scene Langit cerah.....	84



INTISARI

Animasi 2 dimensi (2D) adalah media hiburan yang dapat diterima oleh segala kalangan baik muda maupun tua. Dalam perkembangannya sebagai media hiburan animasi juga berfungsi sebagai media informasi yang dapat memberikan pesan moral yang baik. Namun kebanyakan animasi 2D tersebut berasal dari luar negeri, belum ada animasi buatan anak negeri sendiri. Oleh karena itu, perlu di kembangkan bakat-bakat animasi karya dalam negeri. Apalagi dengan maraknya software animasi seperti Adobe Flash, pembuatan animasi 2D lebih mudah dilakukan. Hal itu memunculkan ide : Bagaimana membuat Animasi Pendek 2D yang sederhana dan memiliki pesan moral menggunakan Adobe Flash CS3 ?

Dalam Skripsi ini, penulis mencoba merancang Animasi sejak tahapan awal dari proses Proses Standarisai Produksi, Pra produksi, Produksi sampai proses Post Produksi sehingga dapat membuat animasi 2D yang bagus. Menggunakan Software Adobe Flash CS3 dalam pembuatan animasi 2D *frame by frame*. Menggunakan Software Adobe Premiere 2.0 dalam proses *editing* dan *composite*.

Animasi 2D yang dihasilkan adalah animasi 2 dimensi yang menceritakan tentang pahitnya kehidupan perang dan jalan untuk lepas dari dendam akibat perang. Animasi ini berupa animasi bisu dengan diiringi *background* yang sesuai dengan tema cerita sehingga bisa menjelaskan jalan cerita yang diinginkan.

Kata Kunci: Animasi 2D, Adobe Flash CS3, *frame*, media, produksi, software

ABSTRACT

Two dimension (2D) animation is an entertainment media which can be enjoyed by all ages, whether they were young or old. In its development as an entertainment media, animations also functioning as an information media which could give a good moral lesson. But, most of those animations are made by other countries; there isn't any animation made by our own animator yet. That is why; we need to develop more of our own animator's talent. With considering fact that the development of animation software such as Adobe Flash, making 2D animation creation a lot easier; this let into an idea: How about we make a short animation with a good moral lesson with Adobe Flash CS3?

In this Thesis, the writer aim to design an animation from the earlier stage, the production standardization process, pre-production, production, until the post-production so that the end result is a satisfactory. Using Adobe Flash CS3 software in the making of 2D animation frame by frame, then using the Adobe Premiere 2.0 in editing and compositing.

The end result is a 2D animation which tells the bitter part of the live of war and the way to escape from post-war revenge. This animation is in a form of silent animation supported by BGM which compatible with the theme of the story so that it can tell the story the way the writer intended.

Keyword: *2D Animation, Adobe Flash CS3, frame, media, production, software*