

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “BURUNG TIJEX”
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

SKRIPSI



disusun oleh

Aji Muhammad Nur

11.12.5470

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

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “BURUNG TIJEX”
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Aji Muhammad Nur

11.12.5470

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “BURUNG TIJEX”
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

yang disusun oleh

Aji Muhammad Nur

11.12.5470

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 September 2014

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2D “BURUNG TIJEX”
MENGUNAKAN ADOBE FLASH**

yang disusun oleh

Aji Muhammad Nur

11.12.5470

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Maret 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir F Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 12 April 2015

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 21 Mei 2015
METERAI
KEMPEL
78EA8ADF197046345
5000
LIMA RIBU RUPIAH
Aji Muhammad Nur
11.12.5470

MOTTO

1. Lawan harimu dengan konsepmu
2. Aku memang orang bodoh, tapi aku sadar maka dari itu aku harus berjuang dan berproses dengan cara yang berbeda kadang gila, karena aku berbeda
3. Imbangilah keegoisanmu dengan ilmu, ben ra keliru, ora wagu, ra nyesel
4. Perjuangan di dunia, merdeka di akhirat
5. Hidup kui mubeng ora lurus



PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk:

Kedua orang tua saya

serta seluruh keluarga besar saya tercinta di Kulon Progo.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan study jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama kuliah.

5. Kedua orang tua kami beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil dan doa.
6. Pakde Darobi dan Lek Yanti yang selalu mensupport aku dan memberi suntikan semangat matur sembah nuwun.
7. Para sahabat Candra, Reza, Fahri, Untung, Rio, Albar, Sandy, Dany, Advis, Najib, Anggar, Fina terimakasih atas dukungan dan semangatnya.
8. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu, yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun disisi lain penulis juga berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

DAFTAR ISI

| | |
|-------------------------------------|------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| PERSETUJUAN | ii |
| PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN..... | iv |
| PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| INTISARI..... | xv |
| <i>ABSTRACT</i> | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 1 |
| 1.3. Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4. Tujuan Penelitian | 2 |
| 1.5. Manfaat Penelitian | 2 |
| 1.6. Metode Pengumpulan Data..... | 3 |
| 1.7. Sistematika Penulisan | 3 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 5 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka | 5 |
| 2.2 Konsep Dasar Film Animasi | 6 |
| 2.2.1 Perancangan | 6 |
| 2.2.2 Pengertian Film | 6 |

| | |
|---|----|
| 2.2.3 Pengertian Animasi | 6 |
| 2.2.4 Pengertian 2D (Dua Dimensi)..... | 6 |
| 2.2.5 Pengertian Kartun..... | 6 |
| 2.2.6 Bitmap..... | 7 |
| 2.2.7 Vektor..... | 7 |
| 2.2.8 RGB | 7 |
| 2.2.9 CMYK..... | 7 |
| 2.3 Jenis-Jenis Animasi..... | 8 |
| 2.3.1 Animasi ‘sel’ (Cel Animation)..... | 8 |
| 2.3.2 Animasi Potongan (Cut-out Animation)..... | 8 |
| 2.3.3 Animasi Hand Drawn..... | 8 |
| 2.3.4 Animasi Inbetweening | 8 |
| 2.3.5 Animasi Stop Motion | 9 |
| 2.3.6 Animasi Boneka (Puppet Animation)..... | 9 |
| 2.3.7 Animasi Motion Tween | 9 |
| 2.3.8 Animasi Masking | 9 |
| 2.3.9 Morphing..... | 10 |
| 2.4 Prinsip Animasi..... | 10 |
| 2.4.1 Mengkerut dan Merenggang (Squash and stretch) | 10 |
| 2.4.2 Ancang-ancang (Anticipation)..... | 10 |
| 2.4.3 Sajian (Staging)..... | 10 |
| 2.4.4 Gerak Berkelanjutan (Straight Ahead Action dan Pose to Pose)..... | 10 |
| 2.4.5 Gerakan Penutup sebelum Diam/Berhenti (Follow Through and Overlapping Action)..... | 11 |
| 2.4.6 Gerakan Melambat (Slow In and Slow Out)..... | 11 |
| 2.4.7 Gerakan Lengkungan (Arcs)..... | 11 |
| 2.4.8 Gerakan Pelengkap (Secondary Action) | 11 |
| 2.4.9 Waktu/Tempo (Timing) | 11 |
| 2.4.10 Melebih-lebihkan (Exaggeration) | 12 |
| 2.4.11 Gambar Sempurna (Solid Drawing)..... | 12 |
| 2.4.12 Daya Tarik Karakter (Appeal) | 12 |

| | |
|--|-----------|
| 2.5 Proses Pembuatan Animasi Kartun..... | 12 |
| 2.5.1 Proses Pra Produksi..... | 13 |
| 2.5.1.1 Ide Cerita..... | 13 |
| 2.5.1.2 Naskah Cerita/Skenario..... | 13 |
| 2.5.1.3 Character Development..... | 13 |
| 2.5.1.4 Pembuatan Storyboard | 13 |
| 2.5.1.5 Storyboard Animatic | 14 |
| 2.5.2 Proses Produksi | 14 |
| 2.5.2.1 Menggambar Garis (Drawing)..... | 14 |
| 2.5.2.2 Coloring | 14 |
| 2.5.2.3 Recording | 15 |
| 2.5.3 Proses Pasca Produksi..... | 15 |
| 2.5.3.1 Compositing and Editing..... | 15 |
| 2.5.3.2 Rendering | 16 |
| 2.6 Perangkat Lunak yang Digunakan | 16 |
| 2.6.1 Adobe Illustrator CS6 | 16 |
| 2.6.2 Adobe Flash CS6 | 16 |
| 2.6.4 Adobe Premiere Pro CS6 | 17 |
| 2.7 Timbul Jaya Express | 18 |
| BAB III PERANCANGAN FILM ANIMASI | 19 |
| 3.1 Kebutuhan Sistem | 19 |
| 3.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) | 19 |
| 3.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)..... | 19 |
| 3.2 Pra Produksi | 20 |
| 3.2.1 Ide..... | 20 |
| 3.2.2 Tema..... | 20 |
| 3.2.3 Logline | 20 |
| 3.2.4 Sinopsis | 21 |
| 3.2.5 Pengembangan Karakter | 22 |
| 3.2.7 Sketsa Lingkungan | 26 |

| | |
|--|-----------|
| 3.2.9 Skenario | 27 |
| 3.2.10 Storyboard | 27 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | 32 |
| 4.1 Produksi | 32 |
| 4.1.1 Drawing | 32 |
| 4.1.2 Membuat Gambar dan Animasi pada Adobe Illustrator | 32 |
| 4.1.2.1 Pembuatan Karakter | 32 |
| 4.1.3 Memindahkan Gambar dari Adobe Illustrator CS6 ke Adobe Flash CS6 | 33 |
| 4.1.4 Penerapan Teknik Cut Out | 33 |
| 4.1.4.1 Pemotongan Karakter / Membuat Cut Out | 34 |
| 4.1.5 Proses Timing | 34 |
| 4.2 Pasca Produksi | 35 |
| 4.2.1 Proses Editing | 35 |
| 4.2.2 Hasil Akhir | 36 |
| BAB V PENUTUP | 37 |
| 5.1 Kesimpulan | 37 |
| 5.2 Saran | 37 |
| DAFTAR PUSTAKA | 38 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--------------------------------------|----|
| Tabel 3.1 Spesifikasi Hardware | 19 |
|--------------------------------------|----|



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Pewarnaan Pada Karakter Abdan..... | 15 |
| Gambar 2.2 Tampilan Adobe Illustrator CS6 | 16 |
| Gambar 2.3 Tampilan Adobe Flash CS6 | 17 |
| Gambar 2.4 Tampilan Adobe Premiere Pro CS6..... | 17 |
| Gambar 3.1 Sketsa Tijex..... | 23 |
| Gambar 3.2 Sketsa Violet..... | 24 |
| Gambar 3.3 Sketsa Redy..... | 24 |
| Gambar 3.4 Sketsa Pinky..... | 25 |
| Gambar 3.5 Sketsa Greeny..... | 25 |
| Gambar 3.6 Sketsa Pinke..... | 26 |
| Gambar 3.7 Sketsa lingkungan..... | 26 |
| Gambar 3.8 Storyboard..... | 28 |
| Gambar 3.9 Storyboard..... | 29 |
| Gambar 3.10 Storyboard..... | 30 |
| Gambar 3.11 Storyboard..... | 31 |
| Gambar 4.1 Proses Pembuatan Karakter..... | 33 |
| Gambar 4.2 Karakter Tijex di Adobe Flash CS 6..... | 33 |
| Gambar 4.3 Pemisahan Potongan Karakter ke Symbol..... | 34 |
| Gambar 4.4 Tampilan Proses Penggabungan Video..... | 36 |
| Gambar 4.5 Cuplikan Hasil Akhir Film Animasi 2D “Burung Tijex” | 36 |

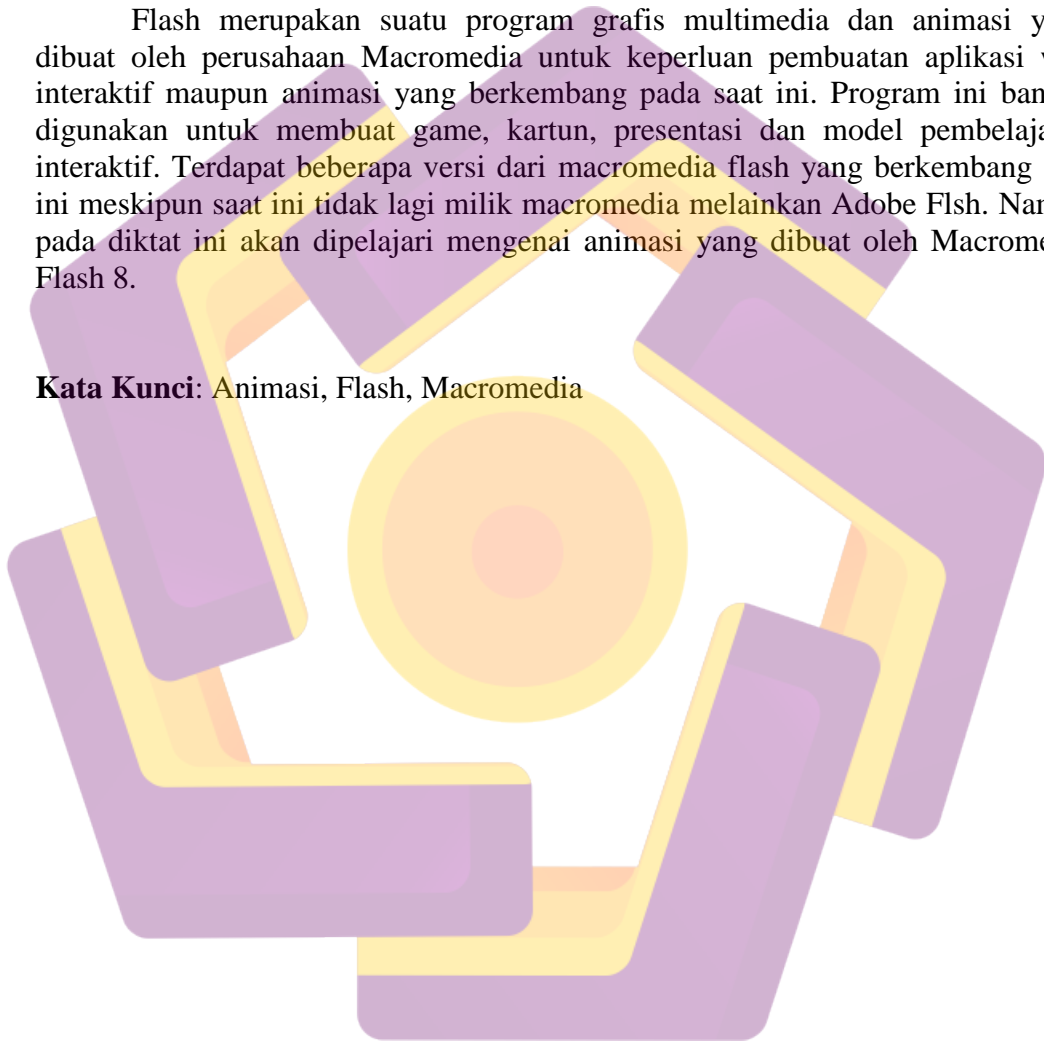
INTISARI

Animasi adalah salah satu hiburan dan juga telah menjadi penuntun, penginspirasi, dan juga penyampai pesan. Ada dua metode animasi, yaitu tradisional dan modern. Hingga saat ini animasi tradisional masih sering digunakan.

Burung tijex adalah sebuah film berdurasi pendek mengisahkan seekor burung jomblo yang sedang mencari jodohnya tanpa mengeluh dan menyerah.

Flash merupakan suatu program grafis multimedia dan animasi yang dibuat oleh perusahaan Macromedia untuk keperluan pembuatan aplikasi web interaktif maupun animasi yang berkembang pada saat ini. Program ini banyak digunakan untuk membuat game, kartun, presentasi dan model pembelajaran interaktif. Terdapat beberapa versi dari macromedia flash yang berkembang saat ini meskipun saat ini tidak lagi milik macromedia melainkan Adobe Flsh. Namun pada diktat ini akan dipelajari mengenai animasi yang dibuat oleh Macromedia Flash 8.

Kata Kunci: Animasi, Flash, Macromedia



ABSTRACT

Animation is one of the entertainment and also has become a guide, penginspirasi, and also conveys the message. There are two methods of animation, traditional and modern. Until now, traditional animation is still frequently used.

Bird tijex is a short duration film tells the story of a bird who is looking for his soul mate singles without complaining and giving up.

Flash is a multimedia graphics and animation program made by Macromedia company for making interactive web applications like any animation developed at this time. The program is widely used to make games, cartoons, presentations and interactive learning model. There are several versions of Macromedia Flash developed at this time although this time it no longer belongs to Macromedia Adobe flsh. But in this diktat will learn about the animation created by Macromedia Flash 8.

Keywords: *Animation, Flash, Macromedia*

