

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI
“PETUALANGAN SII BONANG” MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS6**

SKRIPSI



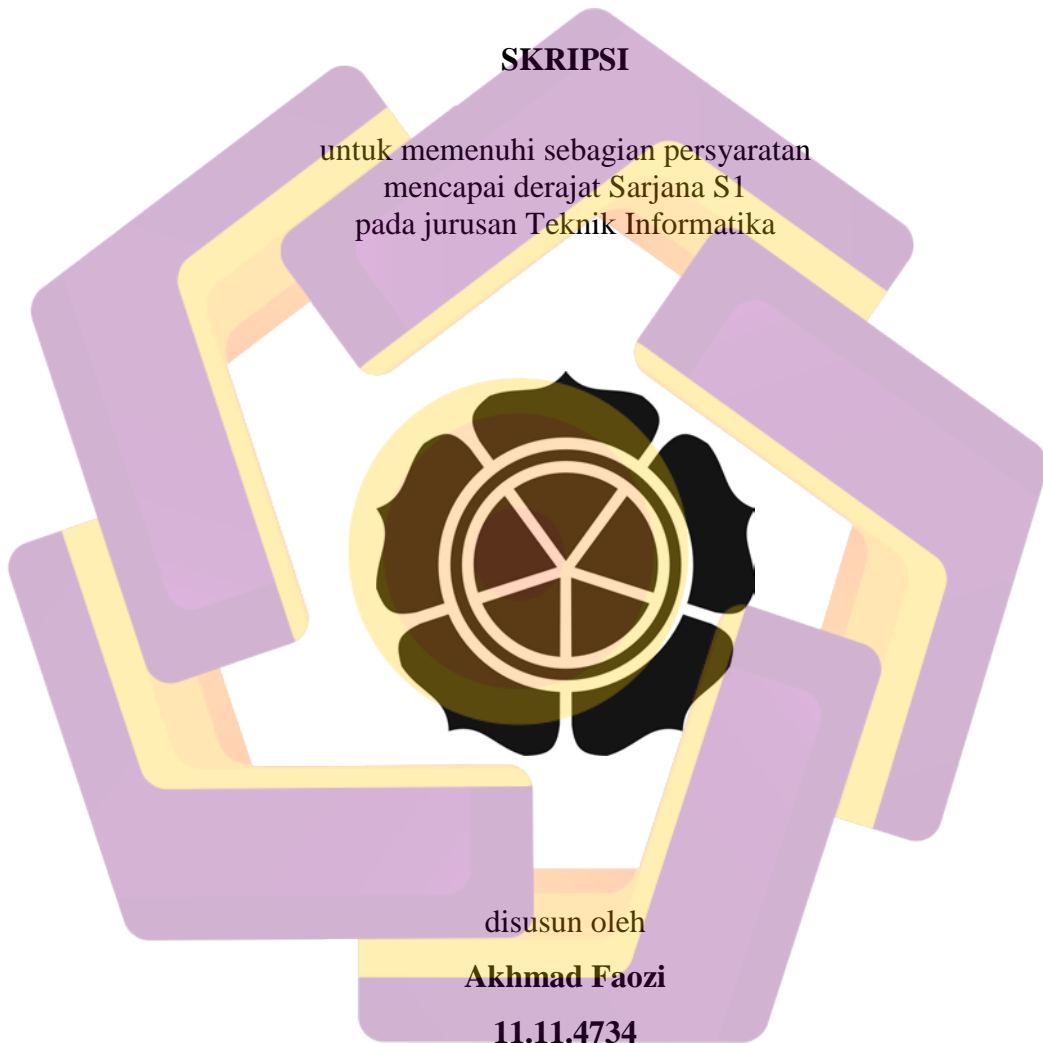
disusun oleh
Akhmad Faozi
11.11.4734

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI
“PETUALANGAN SII BONANG” MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS6**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Akhmad Faozi

11.11.4734

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI
“PETUALANGAN SII BONANG” MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS6**

yang disusun oleh

Akhmad Faozi

11.11.4734

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Maret 2014

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM PENDEK ANIMASI
“PETUALANGAN SII BONANG” MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS6**

yang disusun oleh

Akhmad Faozi

11.11.4734

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 30 Mei 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Sudarmawan, MT
NIK. 190302035

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 03 Juni 2015

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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 03 Juni 2015



Akhmad Faozi

NIM. 11.11.4734

MOTTO

☞ *Tanhanna whigna tansirna “Tidak ada rintangan yang tidak dapat teratasi”*

☞ *Persahabatan, Perdamaian, Harmoni*

☞ *Mulailah, Selesaikanlah, Nikmatilah*

☞ *Gesang Punika Ewuh Ing Pambudi “Hidup Itu Harus Kerja Keras”*



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk

Mamah

Thanks Mom you're my everything



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah S.W.T yang telah memberikan petunjuk, bimbingan, dan hidayahnya, serta kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dan penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul Perancangan Dan Pembuatan Film Pendek Animasi "Petualangan Sii Bonang" Menggunakan Adobe Flash Cs6.

Adapun laporan skripsi ini bertujuan sebagai persyaratan yang harus dipenuhi untuk mencapai derajat Strata-1 pada Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta. Dalam penyusunan skripsi ini tidak sedikit kesulitan dan hambatan yang penulis alami. Namun dengan adanya bimbingan, dorongan, dan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, penulis pun mampu menyelesaikannya. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Mei P. Kurniawan M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan laporan Skripsi ini hingga selesai.
4. Tim Penguji, segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan dukungan moralnya.
5. Mamah, dan keluarga besar penulis yang selalu memberikan kasih sayang, motivasi, dan do'a yang tak pernah henti.
6. Ibu Musiyah yang selalu memberi semangat dan do'a yang tak pernah henti.
7. Terima kasih kepada Lina yang telah banyak membantu, yang selalu kasih support, mendoakan aku setiap sujudnya, dan mau berjuang demi selesainya skripsi ini. Sekali lagi aku ucapkan terima kasih.

8. Teman – teman kontrakan 211. Deswa, Danu, Rizqi, Afif, Sidul yang selalu memberi semangat dan canda tawa.
9. Terima kasih untuk teman-teman seperjuangan S1-TI-02 With Love, kalian sungguh teman yang luar biasa. Untuk teman-teman IMAKA Kebumen, teman-teman STMIK AMIKOM Yogyakarta, terima kasih atas bantuan kalian semua.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan karena keterbatasan penulis. Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan tulisan ini. Akhirnya, penulis berharap semoga skripsi ini bagi pihak – pihak yang membutuhkan.

Semoga Allah S.W.T senantiasa melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya kepada kita semua, Amin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta,

Penulis

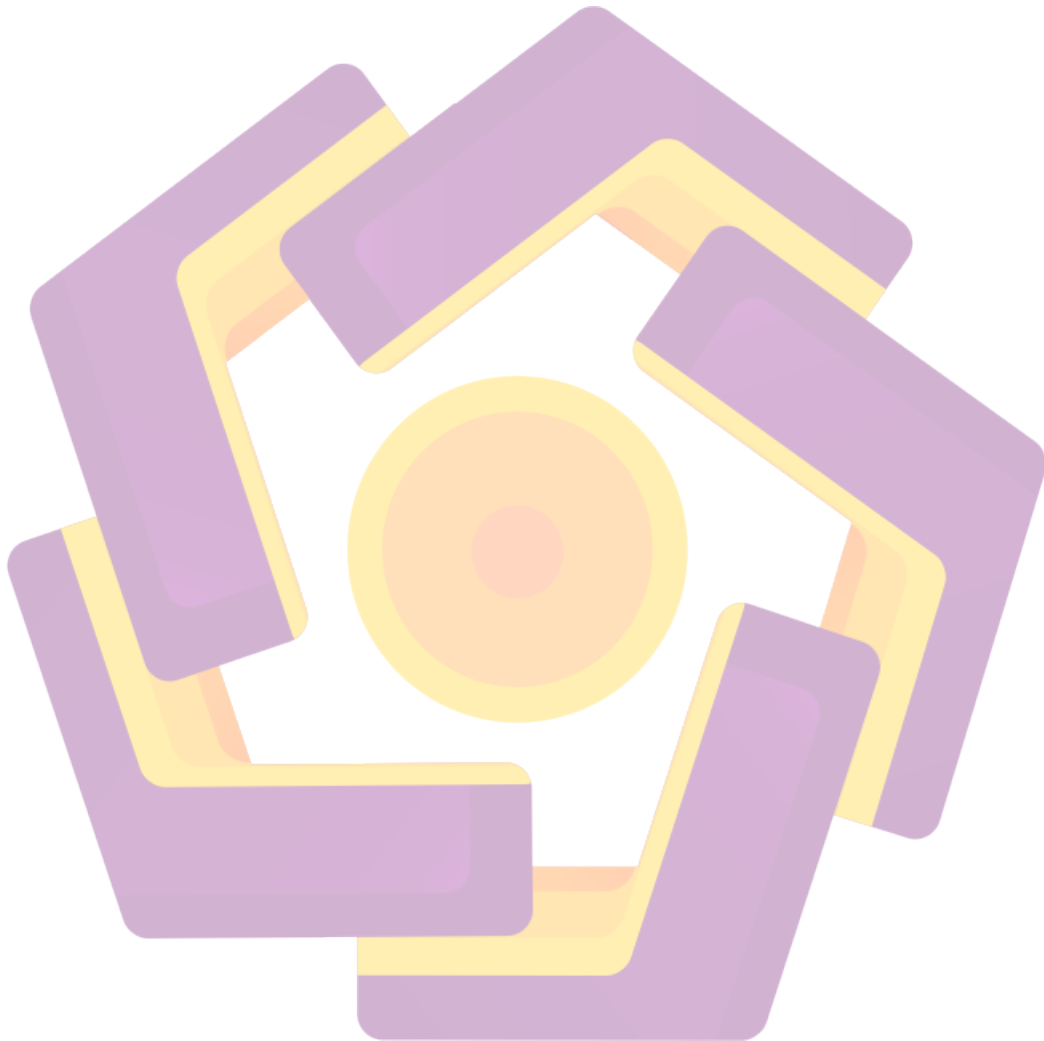
DAFTAR ISI

JUDUL.....	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERSETUJUAN.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
PENGESAHAN.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
PERNYATAAN.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
MOTTO	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR GAMBAR.....	XIV
INTISARI.....	XVI
<i>ABSTRACT</i>	XVII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	2
1.3 MANFAAT PENELITIAN.....	2
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	2
1.5 METODE PENELITIAN	3
1.5.1 Metode Perancangan.....	3
1.5.2 Metode Testing.....	3
1.5.3 Metode Implementasi.....	4
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6

2.1	TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.2	DASAR TEORI.....	8
2.2.1	Multimedia	8
2.2.2	Elemen Multimedia.....	9
2.2.2.1	Teks	9
2.2.2.2	Gambar.....	9
2.2.2.3	Video.....	10
2.2.2.4	Suara.....	10
2.2.2.5	Animasi	10
2.2.3	Film Pendek	10
2.2.4	Jenis - Jenis Film Pendek.....	11
2.2.5	Animasi	11
2.2.5.1	Definisi Animasi	11
2.2.5.2	Macam - Macam Animasi.....	12
2.2.5.2.1	Animasi Sel (Cell Animation).....	12
2.2.5.2.2	Animasi Frame	12
2.2.5.2.3	Animasi Sprite.....	13
2.2.5.2.4	Animasi Lintasan	14
2.2.5.2.5	Animasi Spline.....	14
2.2.5.2.6	Animasi Vektor.....	15
2.2.5.2.7	Animasi Karakter	15
2.2.5.2.8	Komputasi Animasi.....	16
2.2.5.2.9	Morphing.....	16
2.2.5.3	Prinsip Dasar Animasi	17
2.2.5.3.1	Solid Drawing	17
2.2.5.3.2	Timing & Spacing.....	18
2.2.5.3.3	Squash & Strecth.....	18
2.2.5.3.4	Anticipation.....	19
2.2.5.3.5	Slow In & Slow Out.....	19
2.2.5.3.6	Out Arcs	20
2.2.5.3.7	Secondary Action.....	21

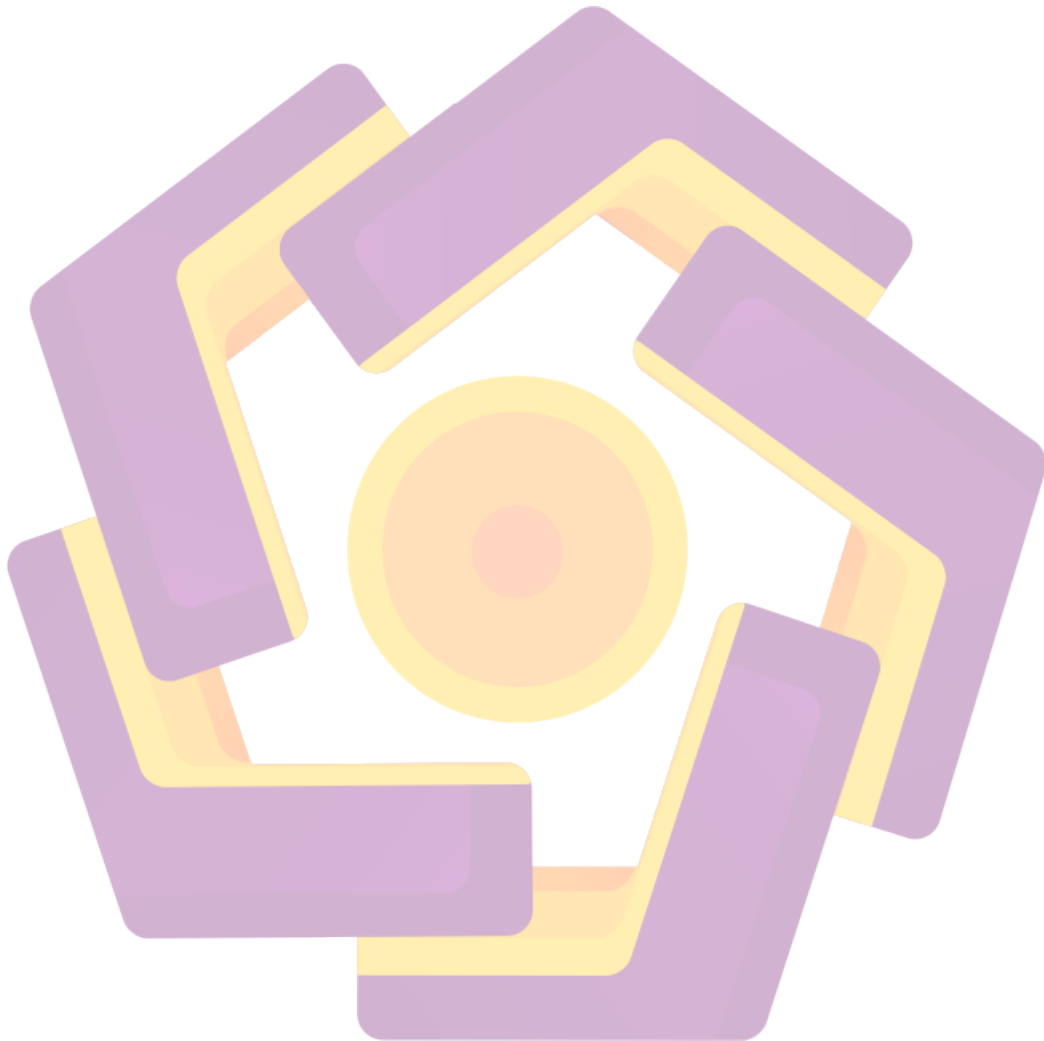
2.2.5.3.8 Follow Through & Overlapping Action.....	21
2.2.5.3.9 Straight Ahead Action & Pose to Pose	22
2.2.5.3.10 Staging	23
2.2.5.3.11 Appeal	23
2.2.5.3.12 Exaggeration	24
2.2.5.4 Proses Pembuatan Film Animasi	24
2.2.6 Aplikasi Yang Digunakan.....	26
2.2.6.1 Adobe Flash Profesional CS6	26
2.2.6.2 Adobe Audition CS6.....	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	25
3.1 ANALISIS KEBUTUHAN.....	25
3.1.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	25
3.1.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	30
3.2 PRA PRODUKSI.....	30
3.2.1 Ide / Konsep	30
3.2.2 Tema.....	30
3.2.3 Naskah (<i>Script</i>).....	31
3.2.4 Storyboard.....	43
3.2.5 Dubbing.....	48
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	51
4.1 PRODUKSI	51
4.2.1 Karakter.....	51
4.2.2 Coloring	53
4.2.3 Background	54
4.2.4 Layout	56
4.2 PASCA PRODUKSI.....	57
4.2.1 Sound Effect.....	57
4.2.2 Editing.....	58
4.2.3 Finishing.....	59
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	61

5.1 KESIMPULAN.....	61
5.2 SARAN.....	61
DAFTAR PUSTAKA	63



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rincian Kebutuhan Perangkat Keras	25
Tabel 3. 2 Rincian Kebutuhan Perangkat Lunak	30
Tabel 3. 3 Storyboard	47



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Solid Drawing	18
Gambar 2. 2 Timing And Spacing	18
Gambar 2. 3 Squash And Stretch	19
Gambar 2. 4 Anticipation	19
Gambar 2. 5 Slow In Slow Out	20
Gambar 2. 6 Gerakan Melengkung (Arcs)	20
Gambar 2. 7 Gerakan Sekunder	21
Gambar 2. 8 Overlapping Action	22
Gambar 2. 9 Pose to Pose	23
Gambar 2. 10 Staging	23
Gambar 2. 11 Appeal	24
Gambar 2. 12 Exaggeration	24
Gambar 2. 13 Tampilan Antar Muka Adobe Flash CS6	27
Gambar 2. 14 Lembar Kerja Adobe Audition CS6	28
Gambar 3. 1 Tampilan New Waveform Adobe Audition CS6	48
Gambar 3. 2 Lembar Kerja Untuk Rekam Audio Pada Adobe Audition CS6	49
Gambar 3. 3 Proses Penghilangan Noise	49
Gambar 4. 1 Karakter Bonang	51
Gambar 4. 2 Karakter Andri	52
Gambar 4. 3 Karakter Dani	52
Gambar 4. 4 Karakter Resa	53
Gambar 4. 5 Karakter Lukas	53
Gambar 4. 6 Coloring Background	54
Gambar 4. 7 Background Petualangan Sii Bonang	55
Gambar 4. 8 Background Petualangan Sii Bonang	55
Gambar 4. 9 Layout Petualangan Sii Bonang	56
Gambar 4. 10 Layout Petualangan Sii Bonang	57
Gambar 4. 11 Proses Import Sound	57

Gambar 4. 12 Pilihan Sound Yang Akan di Inputkan.....	58
Gambar 4. 13 Tampilan Format Video	59
Gambar 4. 14 Tampilan Ukuran Export Windows AVI	60
Gambar 4. 15 Tampilan Proses Ekspor.....	60



INTISARI

Perkembangan industri perfilman saat ini berkembang pesat mengingat besarnya masyarakat yang perlu sebuah hiburan diantaranya film animasi, film animasi berkembang pesat karena film animasi dapat menampung daya imajinasi manusia didalamnya. Manusia ingin memiliki kebebasan berekspresi dan tidak ingin dibatasi oleh apapun seperti yang ditemui dalam kesehariannya.

Bonang merupakan singkatan kata dari bahasa jawa yang berarti Bocah lanang yang kehidupannya penuh dengan tantangan dan petualangan, dalam petualangan ini Sii Bonang akan memberikan kesan dan pesan hidup dalam sehari - hari yang umumnya dilakukan oleh para laki-laki (Bocah Lanang) sebagai inspirasi masyarakat indonesia dan kaum laki - laki pada khususnya.

Dalam Perancangan Dan Pembuatan Film Pendek Animasi “Petualangan Sii Bonang” Ini Penulis Menggunakan Software Adobe Flash CS6, Pada pembuatan film animasi ini banyak berbagai elemen yang digunakan misalkan berupa karakter, background, dan elemen lainnya dengan memanfaatkan *tool* yang tersedia pada *Adobe Flash CS6* dan juga menyiapkan audio sesuai action film animasi menggunakan software *Adobe Audition CS6* lalu meng-*import* ke *library*, berbagai elemen yang sudah disiapkan kemudian di susun sesuai scenario dan disisipkan *actionsript* agar film animasi tersebut bisa berjalan sesuai scenario dan lebih menarik untuk ditonton.

Kata Kunci: Film Animasi, Flash

ABSTRACT

The development of the film industry is growing rapidly given the magnitude of the public who need an entertainment including animated films, animated films grown rapidly since the animated film can accommodate the human imagination in it. Humans want to have the freedom of expression and do not want to be limited by anything such as that encountered in daily life.

Bonang is an abbreviation of the Java language word meaning lanang boy whose life is full of challenges and adventures, in this adventure will give the impression of Sii Bonang and messages in everyday life that are generally performed by men as inspiration Indonesian society and men on especially.

In Designing And Making Animated Short Film "The Adventures of Sii Bonang" This Writer Software Using Adobe Flash CS6, In this animated film making lots of different elements that are used for example in the form of characters, backgrounds, and other elements by utilizing the tools available in Adobe Flash CS6 and also prepare appropriate action animation movie audio using Adobe Audition CS6 software then import into the library, the various elements that have been prepared in accordance scenario then collated and inserted ActionSript that animated films can be run in accordance scenario and more interesting to watch.

Keyword: Animation, Flash

