

**PEMBUATAN FILM KARTUN “ZAKI ANAK SOLEH” BERBASIS
ANIMASI 2 DIMENSI MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI



disusun oleh
Sherly Yuniopenda
08.12.3091

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**PEMBUATAN FILM KARTUN “ZAKI ANAK SOLEH” BERBASIS
ANIMASI 2 DIMENSI MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH CS3**

Skripsi

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



disusun oleh

Sherly Yuniopenda

08.12.3091

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Film Kartun “Zaki Anak Soleh” Berbasis
Animasi 2 Dimensi Menggunakan
Adobe Flash CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Sherly Yuniopenda

08.12.3091

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 07 Mei 2012

Dosen Pembimbing,



Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Pembuatan Film Kartun “Zaki Anak Soleh” Berbasis
Animasi 2 Dimensi Menggunakan
Adobe Flash CS3**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sherly Yuniopenda

08.12.3091

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Mei 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Dhani Ariatmanto., S.Kom.
NIK. 190302197

Ir. Abas Ali Pangera., M.Kom.
NIK. 190302008

Melwin Syafrizal., S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302105

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 28 Mei 2012



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M.Suyanto, M.M.
NIK. I90302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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 Instansi Pendidikan 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.

Yogyakarta, 4 Juni 2012



Sherly Yuniopenda

NIM 08.12.3091

MOTTO

- ❖ Hati yang sehat adalah hati yang tidak syirik, tidak curang, serta tidak hasad dan dengki.
- ❖ Wanita yang cerdas dapat mengubah padang pasir menjadi taman yang indah dan subur.
- ❖ Di setiap tempat, pasti anda temukan kegelapandalam kehidupan Anda. Kewajiban Anda hanyalah menyalakan lampu untuk menerangi Anda sendiri.
- ❖ Jangan pernah berputus asa, karena perubahan itu akan menghadapi banyak rintangan yang melemahkan semangat, maka jangan biarkan ia menguasai diri Anda.
- ❖ Bila Anda tunduk pada keputusan, maka Anda tidak akan belajar apapun dan tidak pernah mencapai kebahagiaan.
- ❖ Jangan jadikan kesulitan dan kegalauan Anda sebagai tema pembicaraan, karena jika demikian, Anda telah menciptakan penghalang antara Anda dengan kebahagiaan.

(DR.AIDH BIN ABDULLAH AL.QARNI,MA)

✚ Sabar itu indah

(BINA ADHA TRISNA WINANGUN)

Halaman

Persembahkan

Penulis persembahkan untuk segala hal atau orang-orang tercinta yang membimbing dan menuntun penulis selama ini. Terima kasih sebesar-besarnya penulis ucapkan kepada:

Allah SWT, Yang Maha Suci dan Maha Agung. Terimakasih ya Allah atas semua petunjuk dan kekuatan-MU.

- ✦ Papa tercinta. Papa yang selalu memberiku semangat disaat aku sedih. Papa yang selalu membuat ku tertawa dan bangkit dari kesedihan. Engkau papa ku yang paling hebat. Papa yang membuatku menjadi lebih dewasa dalam menghadapi apapun itu. Love you dad.
- ✦ Mama tersayang. Kau lah satu- satunya penyemangat hidupku. Sayangku selalu untukmu mama.
- ✦ Adikku tersayang Dara Ayu Wulandari yang cantik. Tempat berbagi suka dan duka dari kecil untuk sekarang dan selamanya.
- ✦ Pacarku yang selalu memberikan semangat, membantuku dalam segala hal, dan selalu sabar apapun itu. Makasih ya pinokio udah rela minjemin komputernya karena komputerku sakit parah. hehehee dan bersedia untuk menemani ku selalu... ☺
- ✦ Sahabat-sahabat terdekat di Yogyakarta tempat berbagi kegembiraan, pikiran, bantuan pengalaman, dan ratusan kenangan manis. Terimakasih Sally Nur Azizah Fitri, Bety Wulan Sari ,Tantri Wulandari S.Kom, NunungErfinaS.Kom, Sherly si tembem, Natalia ndud Ardian yuligar Safagi, Donny Prabowo, Andi Yoga Prastia.
- ✦ Sahabat-sahabatku terdekat di Bengkulu. Walaupun kita jauh, tetap selalu memberikan semangat buatku. Terimakasih Nensy Tresya Amd.Far, Winda, Fely Leza Apriyanti, Puspithanesia,Tiara Dhea Mayariska, dan Ayu Febriani. Jika suatu saat diantara kita ada yang sukses maka selalu ingatlah moment disaat kita masih bukan apa-apa.
- ✦ Temen-temen kos yang telah memberikan semangat dan sudah aku anggap sebagai keluarga. Terima kasih Nitta, Tantri wulandari S.Kom, Mbak Epti, Mbak Dinda, Mbak Sita, dan anak-anak kos yang lainnya.

- ✚ Terima kasih buat orang tuaku di Yogyakarta, lebih tepatnya Ibu dan Bapak Kos yang telah aku anggap sebagai orang tua angkatku.
- ✚ Anak-anak Sistem Informasi "F angkatan 2008" Terimakasih teman-teman. Terimakasih telah menjadi bagian dalam perjalanan hidupku. Kalian telah memberikan kenangan yang tak akan terlupakan. Mungkin waktu dan jarak telah memisahkan kita semua, tapi kita kan tetap bersatu dalam memory yang tetap terkenang selamanya.



Untuk kampus unguku "STMIK AMIKOM". Disinilah aku mengerti arti nyata sebuah hidup, ilmu, persahabatan, dan persaudaraan yang tidak mungkin dilupakan.

Dan semua pihak yang belum atau tidak penulis cantumkan diatas yang telah banyak membantu dan mendukung penulis selama ini....

*** Thanks buat semuanya :) ***

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

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 Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng 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 beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril serta materil dan doa.
6. Teman-teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.
7. Komputer pinjaman yang setia, yang selalu menemani dan ikut berjuang dalam menyelesaikan skripsi.

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.

Yogyakarta, 4 Juni 2012



Penulis

Sherly Yuniopenda

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
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
1.8 Jadwal Kegiatan.....	5

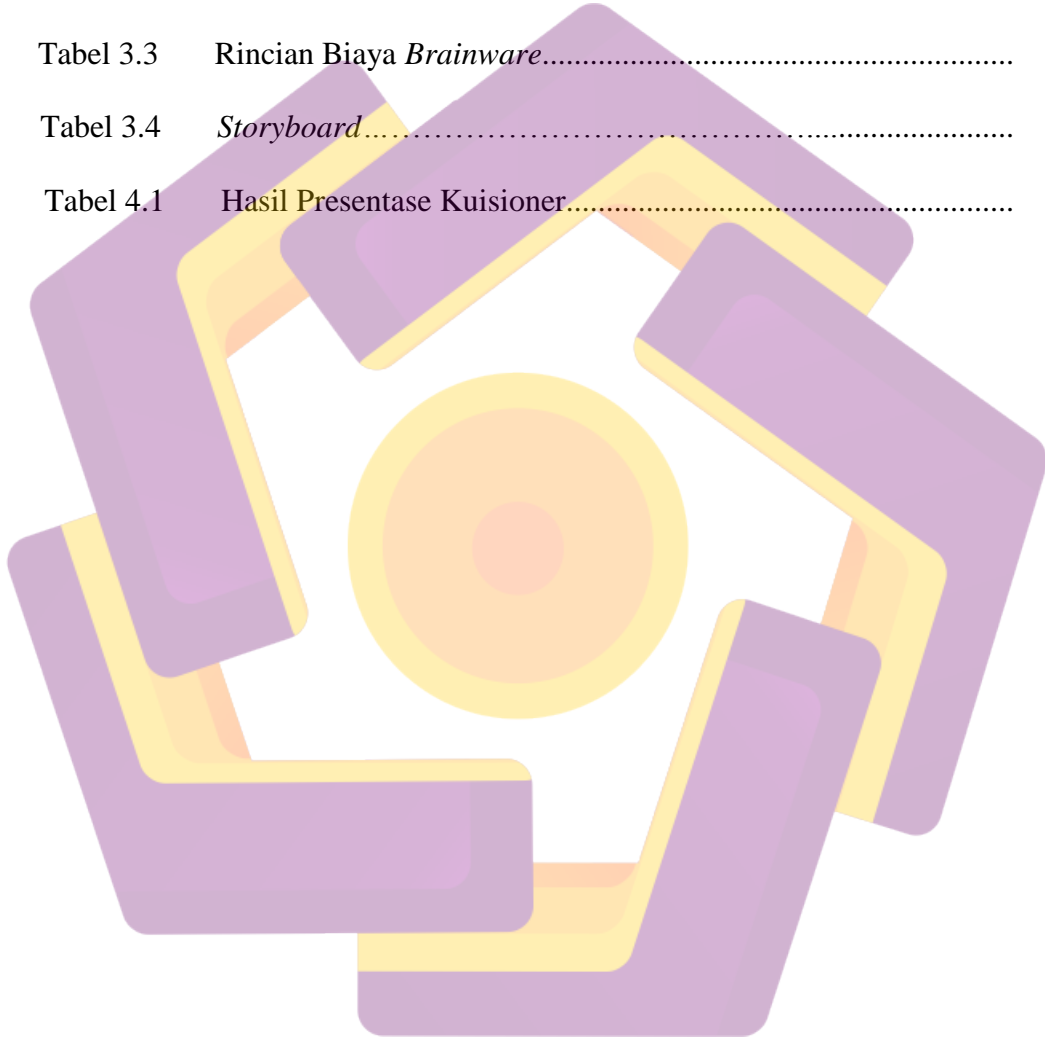
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Pengertian Multimedia.....	6
2.2 Elemen Multimedia.....	6
2.2.1 <i>Text</i>	7
2.2.2 <i>Image</i>	7
2.2.3 <i>Audio</i>	7
2.2.4 <i>Video</i>	8
2.2.5 <i>Animation</i>	8
2.2.6 <i>Virtual Reality</i>	8
2.3 Sejarah Animasi Di Indonesia	8
2.4 Macam-macam Animasi	9
2.4.1 Animasi Sel (<i>Cell Animation</i>).....	9
2.4.2 Animasi Frame (<i>Frame Animation</i>).....	9
2.4.3 Animasi Sprite (<i>Sprite Animation</i>).....	10
2.4.4 Animasi Lintasan (<i>Path Animation</i>)	10
2.4.5 Animasi <i>Spline</i>	10
2.4.6 Animasi Vektor (<i>Vector Animation</i>).....	10
2.4.7 Animasi Karakter	10
2.4.8 <i>Computational Animation</i>	10
2.4.9 <i>Morphing</i>	11
2.5 Prinsip-prinsip Animasi	11
2.5.1 <i>Squash and Stretch</i>	11
2.5.2 <i>Anticipation</i>	11
2.5.3 <i>Staging</i>	12
2.5.4 <i>Straight Ahead and Pose to Pose</i>	12
2.5.5 <i>Follow - Through and Overlapping Action</i>	13
2.5.6 <i>Slow In – Slow Out</i>	14

2.5.7	<i>Arcs</i>	14
2.5.8	<i>Secondary Action</i>	14
2.5.9	<i>Timing</i>	14
2.5.10	<i>Exaggeration</i>	15
2.5.11	<i>Solid Drawing</i>	15
2.5.12	<i>Appeal</i>	15
2.6	Kebutuhan Dasar Peralatan Animasi	15
2.7	Langkah-langkah Pembuatan Film Animasi.....	16
2.8	Deskripsi Sesi Film	16
2.8.1	Kualitas Gambar.....	16
2.8.2	Standar Video.....	17
2.9	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	17
2.9.1	Tentang <i>Adobe Flash CS3</i>	17
2.9.2	Tentang <i>Soundbooth CS3</i>	18
2.9.3	Tentang <i>Movie Maker V6.0</i>	19
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		21
3.1	Analisis Kebutuhan Sistem.....	21
3.1.1	Kebutuhan <i>Hardware</i>	21
3.1.2	Kebutuhan <i>Software</i>	23
3.1.3	Kebutuhan <i>Brainware</i>	23
3.2	Perancangan Film Kartun	27
3.2.1	Pra Produksi Film Kartun.....	27
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		64
4.1	Proses Produksi	64
4.1.1	Skema Kerja Pembuatan Film Kartun.....	64
4.1.2	Pembuatan Karakter	65
4.1.3	Pembuatan <i>Background</i>	67

4.1.4 <i>Coloring</i>	67
4.1.5 <i>Key Animation</i>	70
4.1.6 <i>Inbetween Animation</i>	70
4.1.7 <i>Lip-Synch</i>	71
4.1.8 <i>Timesheeting</i>	71
4.1.9 Penyusunan Di <i>Adobe Flash CS3</i>	72
4.1 Pasca Produksi	73
4.2.1 Dubbing	73
4.2.2 Merekam Suara.....	74
4.2.3 Menghilangkan <i>Noise</i>	75
4.2.4 <i>Editing Di Movie Maker V 6.0</i>	76
4.2.5 <i>Compositing</i>	80
4.2.6 <i>Rendering</i>	80
4.2.7 Uji Kuisisioner	81
4.2.7.1 Hasil Kuisisioner.....	83
4.2.7.2 Hasil Presentase Kuisisioner.....	86
BAB V PENUTUP	87
5.1 Kesimpulan	87
5.2 Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	89

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Jadwal Kegiatan.....	5
Tabel 3.1	Rincian Biaya <i>Hardware</i>	22
Tabel 3.2	Rincian Biaya <i>Software</i>	23
Tabel 3.3	Rincian Biaya <i>Brainware</i>	25
Tabel 3.4	<i>Storyboard</i>	37
Tabel 4.1	Hasil Presentase Kuisisioner.....	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Elemen Multimedia	7
Gambar 2.2	<i>Anticipation</i>	12
Gambar 2.3	<i>Straight Ahead</i>	13
Gambar 2.4	<i>Pose to Pose</i>	13
Gambar 2.5	<i>Follow-Through and Overlapping</i>	14
Gambar 2.6	Tahap Pembuatan Film	16
Gambar 2.7	Lembar Kerja Adobe Flash CS3.....	18
Gambar 2.8	Lembar Kerja <i>Soundbooth CS3</i>	19
Gambar 2.9	Lembar Kerja <i>Movie Maker V 6.0</i>	20
Gambar 3.1	<i>Diagram Scene ZAKI ANAK SOLEH</i>	33
Gambar 3.2	Karakter Zaki	35
Gambar 3.3	Karakter Bunda Tina.....	36
Gambar 3.4	Karakter Ayah Roni	37
Gambar 4.1	Skema Kerja Perancangan Film Kartun	64
Gambar 4.2	<i>Document Properties</i>	65
Gambar 4.3	Mengganti Nama Layer	66
Gambar 4.4	Langkah Membuat Karakter Zaki.....	66
Gambar 4.5	<i>Background</i>	67
Gambar 4.6	<i>Window Color</i>	68
Gambar 4.7	Hasil Pewarnaan Karakter	69
Gambar 4.8	Hasil Pewarnaan Background.....	69

Gambar 4.9	<i>Key Animation A1 dan A2</i>	70
Gambar 4.10	Animasi.....	71
Gambar 4.11	<i>Lip-Synch</i> Karakter Zaki.....	71
Gambar 4.12	<i>Timesheeting</i>	72
Gambar 4.13	<i>Document Properties</i>	73
Gambar 4.14	Jendela <i>Record</i>	74
Gambar 4.15	Grafik Hasil Rekaman	75
Gambar 4.16	<i>Noise</i>	76
Gambar 4.17	<i>Use Capture Noise Print</i>	76
Gambar 4.18	<i>Import Media</i>	77
Gambar 4.19	Tampilan <i>Options</i>	78
Gambar 4.20	Tampilan <i>Timeline Movie Maker V6.0</i>	79
Gambar 4.21	Tampilan Transisi	80
Gambar 4.22	Tampilan Pilihan <i>Save</i>	81
Gambar 4.23	Tampilan <i>Publish</i>	81
Gambar 4.24	Tampilan <i>Settings</i>	82
Gambar 4.25	Tampilan <i>Publishing Movie</i>	82

INTISARI

Animasi merupakan suatu teknik yang banyak sekali dipakai di dalam dunia film dewasa ini, baik sebagai suatu kesatuan yang utuh, bagian dari suatu film, maupun bersatu dengan film live. Animasi yang dibuat di dunia film saat ini hanya menceritakan kehidupan dalam percintaan, dan yang kadang tidak patut untuk ditonton oleh anak-anak. Oleh sebab itu, animasi dibuat untuk memunculkan film kartun animasi yang bermanfaat buat anak-anak serta secara tidak langsung mengajarkan anak-anak untuk berbakti pada kedua orang tua dan mengingatkan kebiasaan anak-anak agar tidak meninggalkan ibadahnya.

Tujuan penulisan skripsi ini adalah membuat perancangan film kartun khususnya untuk mengajarkan anak-anak untuk melakukan sesuatu selalu berdoa, dan berbakti kepada orang tuanya. Sehingga dengan mudah anak-anak dapat memahami bagaimana bersikap yang baik pada orang tua tanpa meninggalkan tata cara agama islam.

Hasil yang ingin dicapai adalah terciptanya film kartun “Zaki Anak Soleh” yang dibangun dengan *software Adobe Flash CS3*.

Kata kunci: Mendidik, Kartun Animasi 2D, Agama, Adobe flash cs 3, Doa sehari-hari

ABSTRACT

Animation is a technique in many films in the world today, both as a unified whole, part of a film, and united with the about the romance, and that sometimes inappropriate for viewing by children. Therefore, the animation is created to display animated cartoons that are beneficial for children as well as indirectly teach children to servw on both the parents and remind the habits pf children so as not to leave his worship.

The purpose of this thesis is to design a cartoon specifically to teach children to do something is always praying, and dutiful to his parents. So the children can easily understand how to be good in older people without leaving the religious ordinances of Islam.

Resultts to be achieved is the creation of the cartoon “ZAKI PIOUS CHILD” which was built with Adobe Flash Sofware

Keyword : *Educate, Cartoon Animation 2D, Religion, Adobe Flash CS3*

