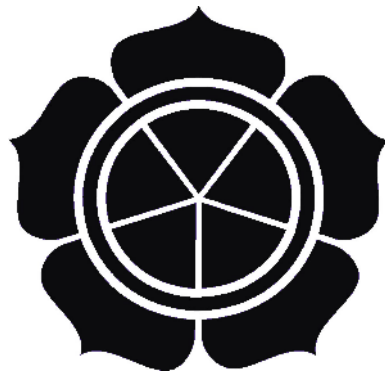


**PERANCANGAN FILM ANIMASI “KELUHANKU” MENGGUNAKAN
MACROMEDIA FLASH**

Skripsi



Disusun oleh:

SULISTIO FAJRIN ZUFRI

04.11.0606

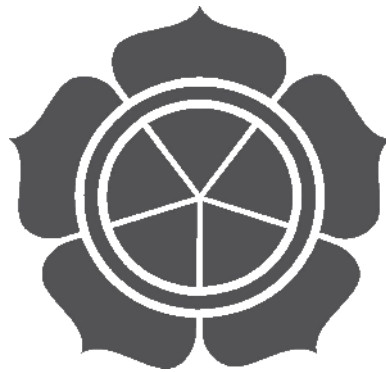
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
PROGRAM STUDI STRATA - 1**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI “ KELUHANKU “ MENGGUNAKAN
MACROMEDIA FLASH**

Skripsi

*Disusun Sebagai Prasyarat Kelulusan pada Jenjang Sarjana S1
Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta*



Disusun oleh:

SULISTIO FAJRIN ZUFRI

04.11.0606

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
PROGRAM STUDI STRATA - 1**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Film Animasi “ KeluhanKu “ Menggunakan Macromedia
Flash**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sulistio Fajrin Zufri

04.11.0606

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Juli 2009

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 19302047

**PENGESAHAN
SKRIPSI**

Perancangan Film Animasi “ Keluhanku “ Menggunakan McromediaFlash

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sulistio Fajrin Zufri
04.11.0606

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji pada tanggal 15 Februari 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

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

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302037

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer Tanggal 21 Mei 2010

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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, 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, 30 Mei 2010

Tanda tangan

Sulistio Fajrin Zufri

04.11.0606

INTISARI

Dalam kartun yang baik, memindahkan objek secara keseluruhan tidak animasi, karena setiap orang dapat melakukannya, animasi dalam film kartun adalah tentang bagaimana membawa hidup sebuah karakter, karakter yang dapat dirasakan, dapat berpikir, dan juga dapat bertindak. Begitu juga akan membuat penonton merasa, berpikir, dan juga bertindak begitu mereka melihat sebuah kartun yang dibuat. hal-hal dasar yang menentukan sebuah karakter untuk dapat hidup sesuai dengan apa yang diharapkan dari dua faktor utama yaitu gambar dan suara.

Film animasi yang berisi tentang cara-cara untuk membuat film animasi sederhana durasi kurang dari lima menit. Pembuatan Film Animasi ini dibuat semenarik mungkin dengan tambahan cara membuat animasi, dibuat dengan menggunakan Macromedia Flash, sehingga orang akan lebih tertarik untuk melihat. Jadi, orang yang melihat film animasi ini akan tertarik untuk mencoba untuk membuat animasi sederhana.

Kata Kunci : Animasi, Film Karun, Macromedia flash

ABSTRACT

In a good cartoon, moving the whole object is not animated, because each person can do, animated in a cartoon movie is about how to bring alive a character, characters that can be felt, can think, and also can act. So also will make the audience feel, think, and also act as soon as they saw a cartoon that was made. Basic things that determine a character to be able to live in accordance with what is expected from the two main factors namely images and sound.

Animation Film Making containing about ways to make animation film simple duration less than five minutes. This Animation Film Making made as attractive as possible with an additional way of making animation, created using Macromedia Flash, so people will be more interested to see. Thus, people who saw this animated film will be interested to try to make a simple animation.

Keywords : Animation, Cartoon Movie, Macromedia Flash.

MOTTO

“ Dari mimpi semua hal dapat terjadi.... Tinggalkanlah gengsi, hidup berawal dari mimpi gantungan yang tinggi, agar semua terjadi... “

(Bondan Proloso - Hidup Berawal Dari Mimpi)

“ Tidak ada masalah yang terlalu besar untuk dihadapi, Tidak ada langkah yang terlalu panjang untuk dijalani, dan tidak ada orang yang terlalu sulit untuk dihadapi ketika kita mampu untuk menyikapi setiap peristiwa yang terjadi dengan hati yang jernih dan kepala yang ingin ..”

(Parlindung marpaung - 1/2 isi, 1/2 kosong)

“ Kehidupan ini ibarat jalan satu arah. Seberapa banyak pun perubahan rute yang kita tempuh, tidak satu pun akan membawa anda kembali, begitu anda mengetahui dan menerima hal itu, kehidupan akan tampak menjadi jauh lebih baik sederhana...”

(Isabel Moore)

PERSEMBAHAN

Segala Puji bagi Allah SWT, ku panjatkan puji Syukur ku hanya kepada-MuA, yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya serta memberikan kesehatan, kekuatan dan kesabaran sehingga, pada akhirnya ku bisa menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu dan ku memohon pertolongan dan ampunan hanya kepada-MuA.

1. My LoveLy...**Papah UseP. S.E** n **Mamah Joem** yang telah memberikan do'a restu, kasih sayang, perhatian dan dukungannya baik moril maupun material sehingga **ulis** bisa menyelesaikan kuliah dan skripsi ini, cuma ini yang bisa **ulis** BERi ke **Papah UseP** n **Mamah JoEm**....

I Really Proud To Be Your Son...ThanksDad...Mom..!!!!

2. Mba Q_aDikKu Tersayang (Mba' **Vie. S.E**, De' **Vrida**, n De' **Raihan**) kaLian aDalaH InSpIRAsi dan SemangAt bagiKu unTuk

selalu inGAt bahwa IVE The Best Family....Thanks Bro n SisT.

3. To My Angel Masyamah Probowati. S.E yang udah memberikan sebagian pikiran, waktu, canda maupun tawa, suka beserta dukanya dan keikhlasan beserta ketulusan cinta perhatianmu bagi sang penulis....
" love u sayang " Makasih banyak yawh...

4. **Ngge Bu nok N' mas U2** matur thank you buat motifasinya...

5. *The Blues MotorBike (E 3782 PK) yang rela kepanasan, kedinginan, membawa penulis untuk menyelesaikan ini semua....
my best motorbike.*

6. Thanks nggo Teman2 satu kebangsaan (Arif ' k-tux' S.sos, Rudi Hasan Asuro, S.kom), Me'd malioboro (mas Sony M. S,Sos, Mas Sigit, Endra, N' all kru), Kost'an Tugiyono United (Andi A. S,T, om saipur family, om heru, Eko, yunus, iyan RX bio, SI TI 4C '04 dimanapun kalian berada, D'BadBoy Fotsal team to be sang juara dong... Nice to meet anda2 semua yg ikut tampil meramaikan hari2 sang penulis..

KATA PENGANTAR



Assalaamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah Nya kepada penulis, sehingga skripsi dengan judul **“Perancangan Film Animasi Keluhanku Menggunakan Macromedia Flash”** dapat terselesaikan.

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan kurikulum guna memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak akan pernah selesai tanpa adanya bantuan , dukungan, saran dan kritik dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM., selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan Laporan Skripsi ini hingga selesai
3. Bapak Ir. Abbas Ali Pangera, M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Tim Penguji, Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan dukungan moralnya.

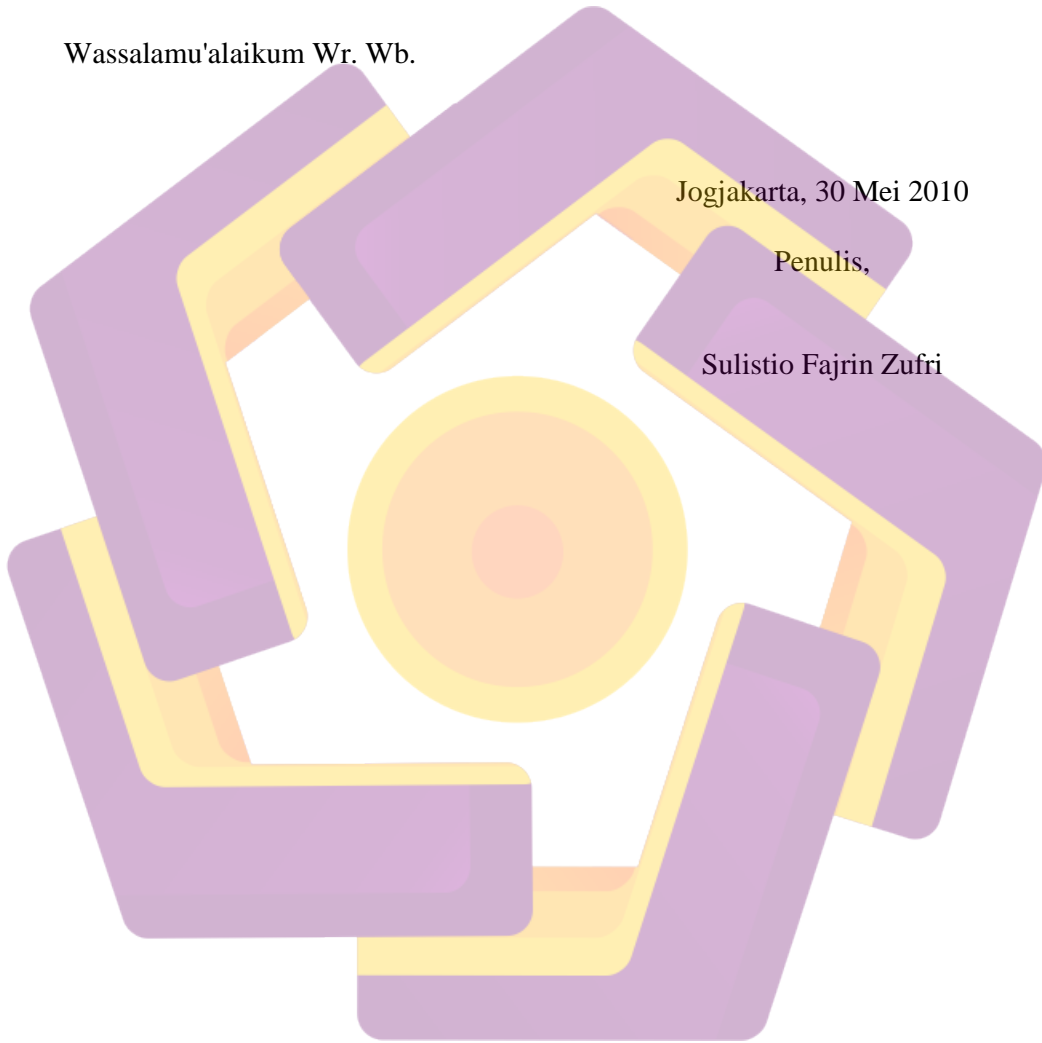
Terakhir, penulis juga mengharapkan semoga hasil karya ini dapat berguna bagi semua pihak, serta sebagai bahan kajian bagi mahasiswa STMIK AMIKOM lainnya dalam pengambilan Skripsi.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Jogjakarta, 30 Mei 2010

Penulis,

Sulistio Fajrin Zufri



DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
HALAM PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN INTISARI	v
HALAMAN ABSTRACT	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Metodologi Penelitian	5
1.5.1 Pengumpulan Data	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II DASAR TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Animasi dan Perkembangan Animasi	7
2.1.1 Pengertian Animasi	7
2.1.2 Sejarah Animasi	8
2.1.3 Jenis-jenis Animasi	10

2.1.3.1	Animasi sel (Cell Anomation)	10
2.1.3.2	Stop Motion	10
2.1.3.3	animasi frame (Frame Animation)	11
2.1.3.4	Animasi Lintasan (Path Animation)	11
2.1.3.5	Animasi Spline	12
2.1.3.6	Animasi Sprite	12
2.1.3.7	Animasi Vektor	12
2.1.3.8	Morphing	13
2.1.3.9	Animasi Karakter	13
2.1.3.10	2D Digital Animation	14
2.1.3.11	2D Hybrid Animation	14
2.2	Prinsip Animasi	14
1.	Timing	14
2.	Slow in and Slow out	15
3.	Ares	15
4.	Fllo Trough and Overlapping action	15
5.	Secondary Action	15
6.	Squesh and Strecth	15
7.	Exaggeration	15
8.	Anticipation	15
9.	Staging	16
10.	Personality	16
11.	Appeal	16
12.	Straight-ahead action and Pose to pose	16
2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia	16
2.4	Langkah-Langkah Pembuatan Animasi	19
2.4.1	Ide	19
2.4.2	Tema	19
2.4.3	Logline	19
2.4.4	Pengembangan Cerita	20
2.4.5	Storyboard	20

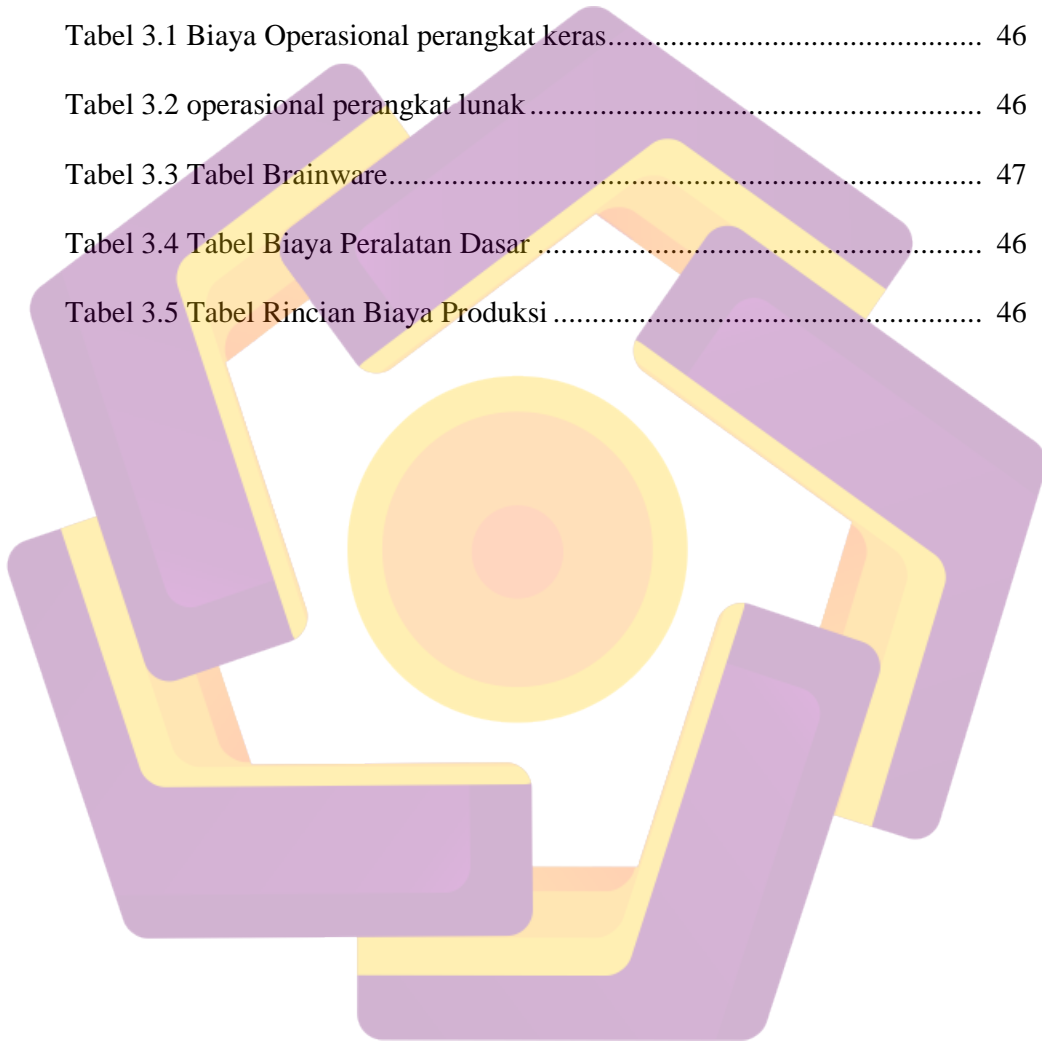
2.4.6	Diagram Scene.....	21
2.5	Pewarnaan Pada Film Kartun	22
2.6	Perancangan Film Kartun	23
2.7	Analisis SWOT	23
2.8	Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan	25
2.8.1	Macromedia Flash 8	25
2.8.2	Adobe Photoshop CS.....	26
2.8.3	Adobe After Effect	26
2.8.4	Adobe Audition	27
2.8.5	Adobe Premier Pro	27
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	29
3.1	Merancang Cerita dan Naskah Film.....	29
3.1.1	Cerita	29
3.1.2	Ide Cerita	29
3.1.3	Tema	29
3.1.4	Membuat Logline dan Sinopsis	29
3.1.5	Storyboard	31
3.1.6	Diagram Scene	33
3.1.7	Perancangan Karakter.....	35
	3.1.7.1 Membuat Desain Karakter Tokoh	35
	3.1.7.2 Membuat Standar Character Model Sheet.....	40
3.2	Membuat Naskah	41
3.3	Analisis SWOT	44
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	45
	3.4.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	45
	3.4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	46
	3.4.3 Kebutuhan Brainware	47
	3.4.4 Biaya Peralatan Dasar.....	47
	3.4.5 Biaya Overhead Listrik.....	48
3.5	Perhitungan Ritel CD	49

3.6	Analisis Biaya	50
3.5.1	Rincian Biaya	50
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	51
4.1	Tujuan Desain	51
4.2	Drawing	51
4.2.1	Membuat Gambar Key (Key Animation)	51
4.2.2	Menentukan Timing.....	52
4.2.3	Membuat Inbetween (Inbetween Animator)	53
4.2.4	Proses Cleaning	54
4.2.5	Scaning.....	54
4.3	Pewarnaan (coloring)	56
4.3.1	Importing Image	57
4.3.2	Scaling.....	58
4.3.3	Tracing	60
4.3.4	Penyesuaian Cahaya	62
4.3.5	Pemberian Outline	63
4.3.6	Pemberioan Warna	64
4.3.7	Finishing Color.....	65
4.3.8	Timesheeting	66
4.4	Editing	67
4.4.1	Edting Animasi Dengan Macromedia Flash	67
4.4.2	Editing Animasi Dengan Adobe After Effect	71
4.5	Rendering.....	81
BAB V	PENUTUP	85
5.1	Kesimpulan	85
5.2	Saran	87
	DAFTAR PUSTAKA	88
	LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 3.1 Biaya Operasional perangkat keras.....	46
Tabel 3.2 operasional perangkat lunak.....	46
Tabel 3.3 Tabel Brainware.....	47
Tabel 3.4 Tabel Biaya Peralatan Dasar.....	46
Tabel 3.5 Tabel Rincian Biaya Produksi.....	46



DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1.1	Petualangan Diego dan Dora	2
Gambar 2.1	Diagram Scene.....	21
Gambar 2.2	Tabel Warna	22
Gambar 2.3	Perbandingan Warna Panas Dingin	22
Gambar 2.4	Tabel Analisis SWOT	24
Gambar 3.1	Penggalan Storyboard Film Animasi Keluhanku	33
Gambar 3.2	Diagram Scene.....	34
Gambar 3.5	Karakter Keluarga Rehan	35
Gambar 3.6	Karakter Rehan	36
Gambar 3.7	Karakter Vrida	37
Gambar 3.8	Karakter Fajrin.....	38
Gambar 3.9	Karakter Bapak Budi.....	39
Gambar 3.10	Karakter Ibu Sari	40
Gambar 3.11	Standard Character Model Sheet	40
Gambar 4.1	Key A1 dan A2	52
Gambar 4.2	Timing	52
Gambar 4.3	Inbetween Unlimited.....	53
Gambar 4.4	Inbetween Limited	54
Gambar 4.5	<i>Proses Inker</i> menggunakan Drawing Pen	54
Gambar 4.6	Tampilan MP198 Scanner Toolbox	55

Gambar 4.7	Tampilan Menu Save	56
Gambar 4.8	Hasil <i>Scanning</i>	56
Gambar 4.9	Pewarnaan Pada Film Keluhan ku	57
Gambar 4.10	Mengimport Image.....	58
Gambar 4.11	Edit multiple frames.....	59
Gambar 4.12	Transform dan Align Tools	59
Gambar 4.13	Transform dan Align Tools pada menu window	60
Gambar 4.14	Menampilkan Trace Bitmap	61
Gambar 4.15	Trace Bitmap	61
Gambar 4.16	Setelah Proses Tracing	61
Gambar 4.17	Tools Trace Bitmap.....	62
Gambar 4.18	Penyesuaian arah cahaya	63
Gambar 4.19	Pemberian Outline	63
Gambar 4.20	Color.....	64
Gambar 4.21	Image setelah diberi warna.....	64
Gambar 4.22	Edit Multiple Frames.....	65
Gambar 4.23	Options Erase Tools.....	66
Gambar 4.24	Timesheeting	67
Gambar 4.25	Document Properties.....	68
Gambar 4.26	Penyusunan Animasi.....	68
Gambar 4.27	Penentuan Letak.....	69
Gambar 4.28	Sirkulasi Perubahan Gerak Mulut.....	70
Gambar 4.29	Sembilan Standar Phonetic.....	70

Gambar 4.30	Timeline Dubber Basah.....	71
Gambar 4.31	Timeline Dubber Kering	71
Gambar 4.32	Jendela Composition Settings.....	72
Gambar 4.33	Jendela Import File.....	73
Gambar 4.34	Tampilan Animasi Posisi.....	75
Gambar 4.35	Effect Rain.....	76
Gambar 4.36	New Waveform Dialog	77
Gambar 4.37	Transport Controls	78
Gambar 4.38	Seleksi Noise	78
Gambar 4.39	Jendela Noise Reduction	79
Gambar 4.40	Seleksi Waveform.....	79
Gambar 4.41	Waveform Setelah Noise Dihilangkan.....	79
Gambar 4.42	Jendela Amplify/Fade	80
Gambar 4.43	Jendela Echo	81
Gambar 4.44	Jendela Render Queue.....	81
Gambar 4.45	Jendela Render Settings	82
Gambar 4.46	Jendela Output Module Settings.....	83
Gambar 4.47	Proses Rendering	84
Gambar 4.48	Kotak dialog New Project	85
Gambar 4.49	Tab Custom Setting.....	85
Gambar 4.50	Jendela Project Window.....	86
Gambar 4.51	Tab Custom Setting.....	85
Gambar 4.52	Jendela Project Window.....	86

Gambar 4.53	Sequence.....	86
Gambar 4.54	Effect Transisi.....	87
Gambar 4.55	General Export Movie Setting.....	88
Gambar 4.56	Video Export Movie Setting.....	88
Gambar 4.57	Rendering	89

