

FILM KARTUN “HARI INI AKU BERBOHONG KEPADA NENEK”

MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH

SKIRPSI



disusun oleh:

Riotama Wuryan

06.11.1265

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2010

FILM KARTUN “HARI INI AKU BERBOHONG KEPADA NENEK”

MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH

SKIRPSI

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



disusun oleh:

Riotama Wuryan

06.11.1265

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2010

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Film Kartun “Hari Ini Aku Berbohong Kepada Nenek” Menggunakan
Macromedia Flash**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Riotama Wuryan
06.11.1265

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Oktober 2010

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatma, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Film Kartun “Hari Ini Aku Berbohong Kepada Nenek” Menggunakan
Macromedia Flash**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Riotama Wuryan
06.11.1265**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Oktober 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

**Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096**

**Heri Sismoro, M.Kom.
NIK. 190302057**

**Andi Sunyoto, M.Kom.
NIK. 190302052**

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 16 Oktober 2010



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, 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.

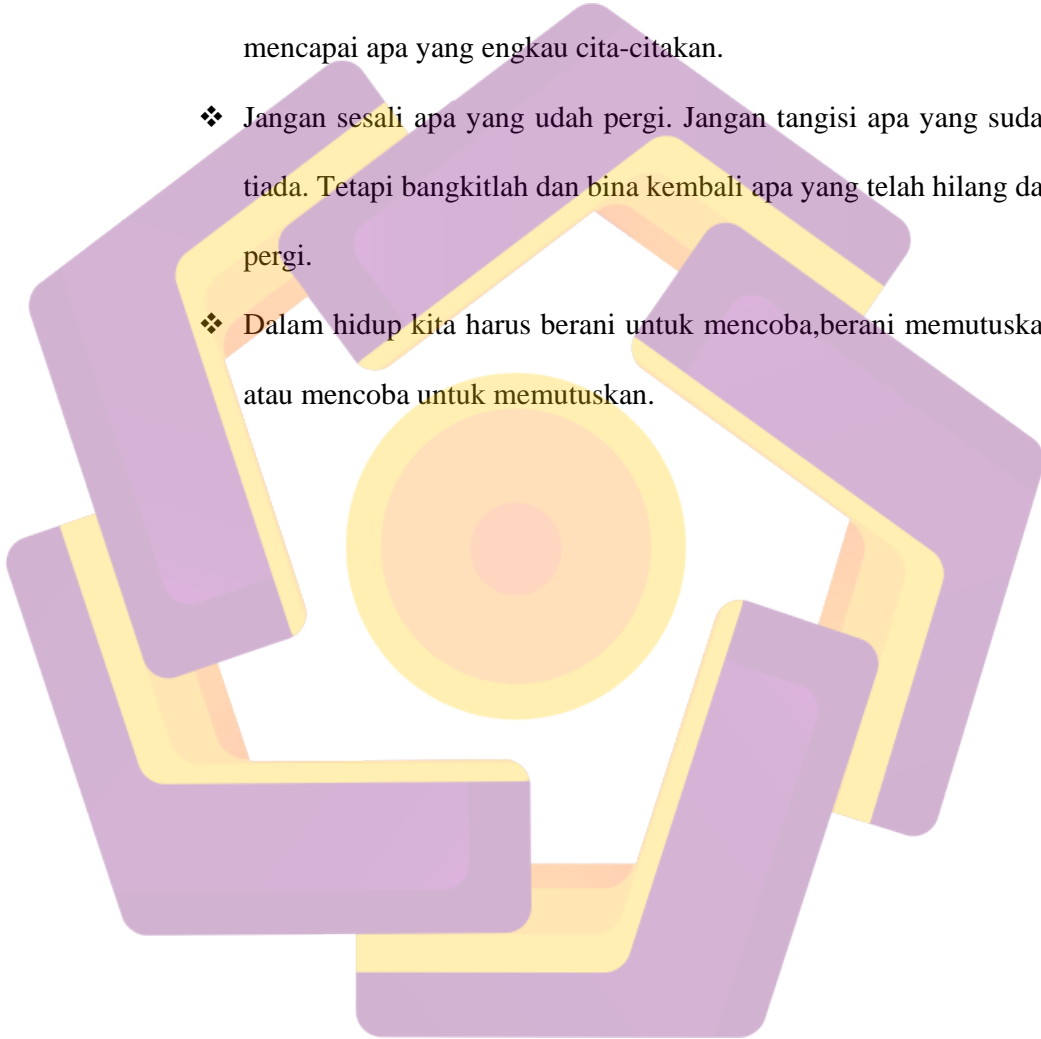
Yogyakarta, 16 Oktober 2010

Riotama Wuryan

NIM 06.11.1265

HALAMAN MOTO

- ❖ Gunakan waktu yang singkat ini sebagai hari terakhirmu untuk mencapai apa yang engkau cita-citakan.
- ❖ Jangan sesali apa yang udah pergi. Jangan tangisi apa yang sudah tiada. Tetapi bangkitlah dan bina kembali apa yang telah hilang dan pergi.
- ❖ Dalam hidup kita harus berani untuk mencoba,berani memutuskan atau mencoba untuk memutuskan.

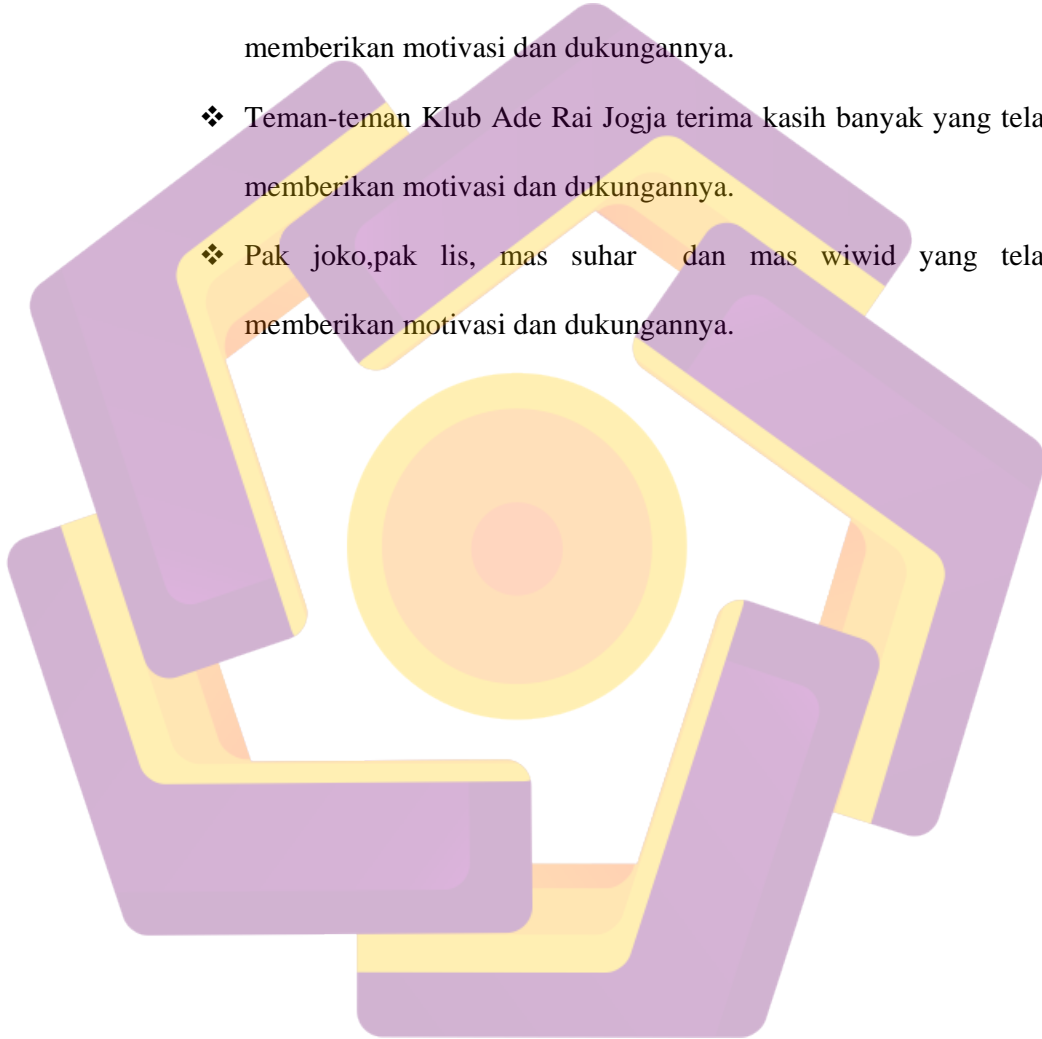


Halaman Persembahan

Laporan skripsi ini penyusunan persembahkan dengan mengucapkan banyak Terima Kasih Kepada :

- ❖ ALLAH SWT.hanya kepada-Mulah hamba berserah diri dan memohon pertolongan.
- ❖ Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom Terima kasih atas ide-ide, masukan dan bimbingannya.
- ❖ Bapak Dr. Mohammad Suyanto,MM Terima kasih atas ide-ide, masukan dan bimbingannya.
- ❖ Kedua Orang Tuaku, Bapak dan Ibu di Jakarta .Terima kasih atas Cinta, kasih sayang dan Doanya. Semoga semua pengorbanan dan kerja keras selama ini tidak sia-sia, Amien.
- ❖ Kota Semarang, Tanah kelahiranku.
- ❖ Kakakku Tiar Prayoga semoga kita bisa menjadi anak-anak yang berbakti kepada kedua Orang Tua kita.
- ❖ Sepupu-sepupuku widia,intan,ayu,anyes,rido.Om Hartoyo ,bulikus dan keluarga besar krandon solo yang telah memberikan motivasi dan dukungannya.

- ❖ Teman-teman setiaku Azi,huda,gilang,triyadi,asep,nurfan makasih yoo..dukungan dan bantuannya.Keep our friendship, always dan forever.
- ❖ Om made dan bulik mieke di jakarta terima kasih yang telah memberikan motivasi dan dukungannya.
- ❖ Teman-teman Klub Ade Rai Jogja terima kasih banyak yang telah memberikan motivasi dan dukungannya.
- ❖ Pak joko,pak lis, mas suhar dan mas wiwid yang telah memberikan motivasi dan dukungannya.



By: "Tama"

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Puji dan syukur senantiasa penyusunan panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penyusun akhirnya dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini dengan baik walaupun disadari masih banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penyusun. Shalawat dan salam tetap terlimpahkan kepada junjungan kita Muhammad SAW para keluarga dan para sahabat beliau.

Adapun laporan Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini hingga dapat terselesaikan adalah tak lain berkat bantuan dan bimbingan serta petunjuk dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penyusun ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan Laporan Skripsi ini sehingga selesai.
2. Bapak Dr. Mohammad Suyanto,MM., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan

masukannya selama proses penyusunan Laporan Skripsi ini sehingga selesai dan Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.

3. Bapak Ir. Abbas Ali Pangera, M.Kom., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Muhammad Idris Purwanto, MM., selaku Wakil ketua III STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Tim Penguji, Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan dukungan dan moralnya.
6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penyusunan Laporan Skripsi ini.

Penyusunan menyadari sepenuhnya akan keterbatasan kemampuan dan pengetahuan yang ada pada penyusun dan banyaknya kekurangan dalam penyusunan Laporan Skripsi ini, untuk itu saran kritik yang bersifat membangun sangat kami harapkan guna mencapai kesempurnaan sehingga dapat lebih bermanfaat bagi penyusun sendiri, serta pihak-pihak yang membutuhkan.

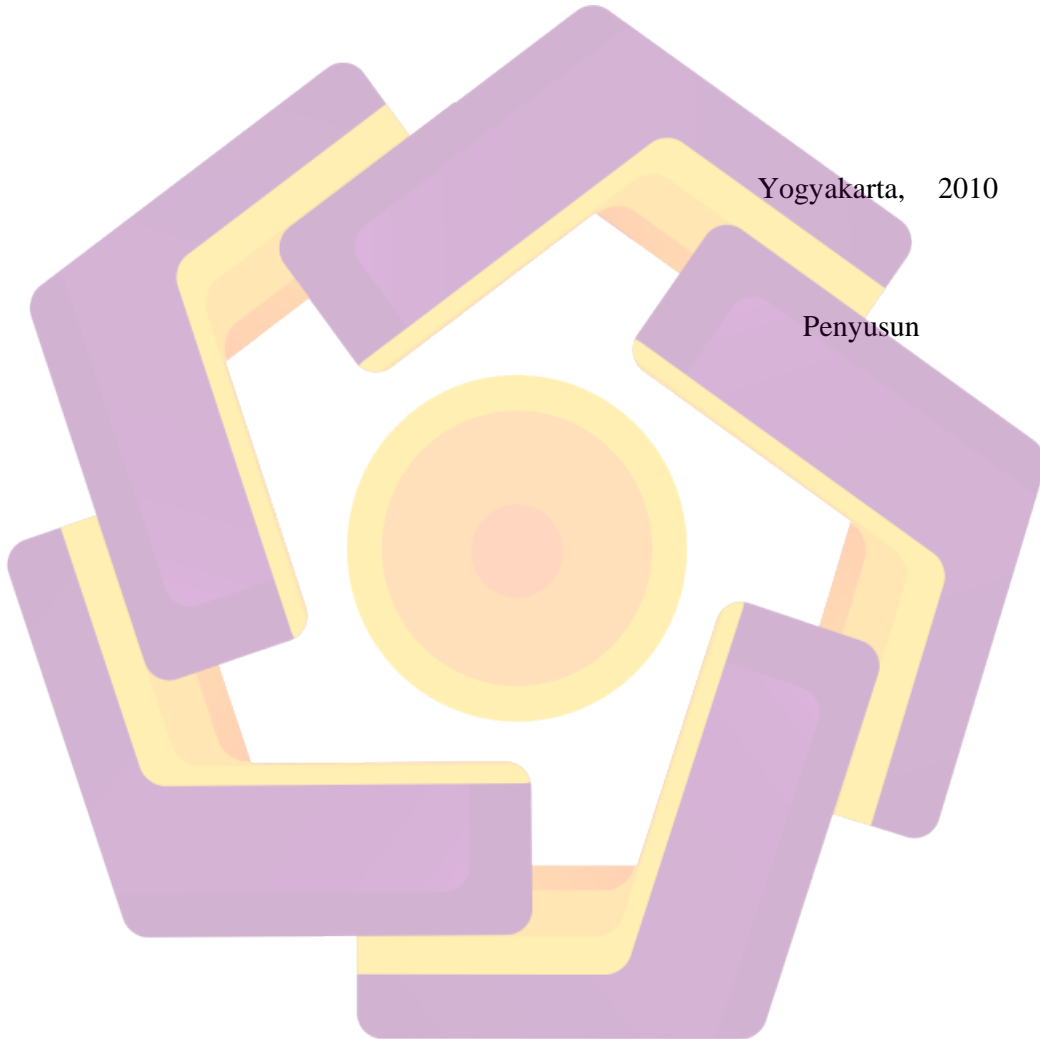
Akhirnya, hanya dengan berdoa kepada Allah SWT penyusun hanya berharap semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Dan penyusun mengucapkan terima kasih bagi semua pihak yang telah mendukung penyusunan laporan ini, sehingga laporan ini bisa diselesaikan dengan baik. Penyusun juga memohon maaf

kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan Laporan Skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 2010

Penyusun



INTISARI

Tingkat kemajuan orang dalam berkomputer secara rata-rata semakin meningkat sejak awal abad baru ini. Teknologi internet sudah mengglobal di nikmati orang. Apa yang dilakukan dan dibuat oleh orang Eropa, Amerika, bahkan Rusia pun dapat diikuti dan disimak oleh orang di pelosok-pelosok negeri yang lain. Padahal 7 tahun yang lalu pengguna komputer sudah senang sekali apabila dapat menghiasi filenya dengan aneka macam huruf yang artistik dengan True Type Font atau dapat menyisipkan clip art yang lucu-lucu.

Saat ini yang dapat dikatakan sedang booming adalah animasi. Walaupun program animasi sudah populer sepuluh tahun yang lalu, tetapi saat ini orang akan merasa ketinggalan jika tidak dapat bermain dengan program animasi. Dikatakan bermain karena animasi sudah bukan sekedar bisnis yang serius, tetapi ungkapan kreativitas yang kadang meletup-letup, lelucon kreatif yang dituangkan dalam animasi merupakan kartun-kartun dari keadaan masa kini.

Bagi mereka yang ingin menenal bagaimana mengoperasikan program animasi untuk website yang bernama Macromedia Flash MX atau versi 8. Memuat keterangan yang lengkap bagaimana menyiapkan obyek gambar sebelum dianimasi, mengenal perangkat animasi berupa Layer, Timeline, Frame, Keyframe serta bagaimana menyusun animasi hingga dapat diterbitkan ke media lain.

Kata-Kunci: Saat ini, yang bisa dikatakan adalah animasi booming, Teknologi Internet.

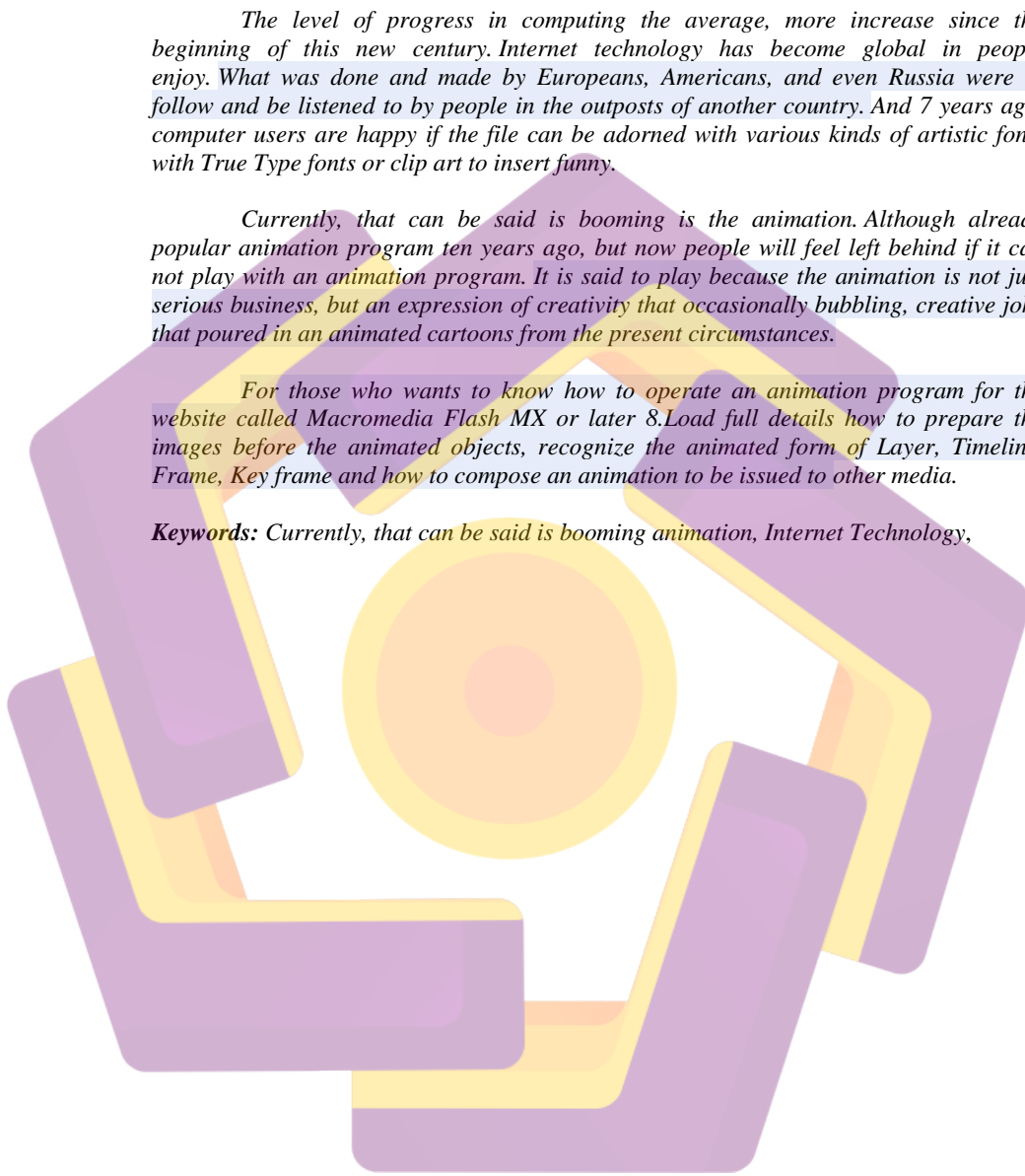
ABSTRACT

The level of progress in computing the average, more increase since the beginning of this new century. Internet technology has become global in people enjoy. What was done and made by Europeans, Americans, and even Russia were to follow and be listened to by people in the outposts of another country. And 7 years ago, computer users are happy if the file can be adorned with various kinds of artistic fonts with True Type fonts or clip art to insert funny.

Currently, that can be said is booming is the animation. Although already popular animation program ten years ago, but now people will feel left behind if it can not play with an animation program. It is said to play because the animation is not just serious business, but an expression of creativity that occasionally bubbling, creative joke that poured in an animated cartoons from the present circumstances.

For those who wants to know how to operate an animation program for the website called Macromedia Flash MX or later 8. Load full details how to prepare the images before the animated objects, recognize the animated form of Layer, Timeline, Frame, Key frame and how to compose an animation to be issued to other media.

Keywords: *Currently, that can be said is booming animation, Internet Technology,*



DAFTAR ISI

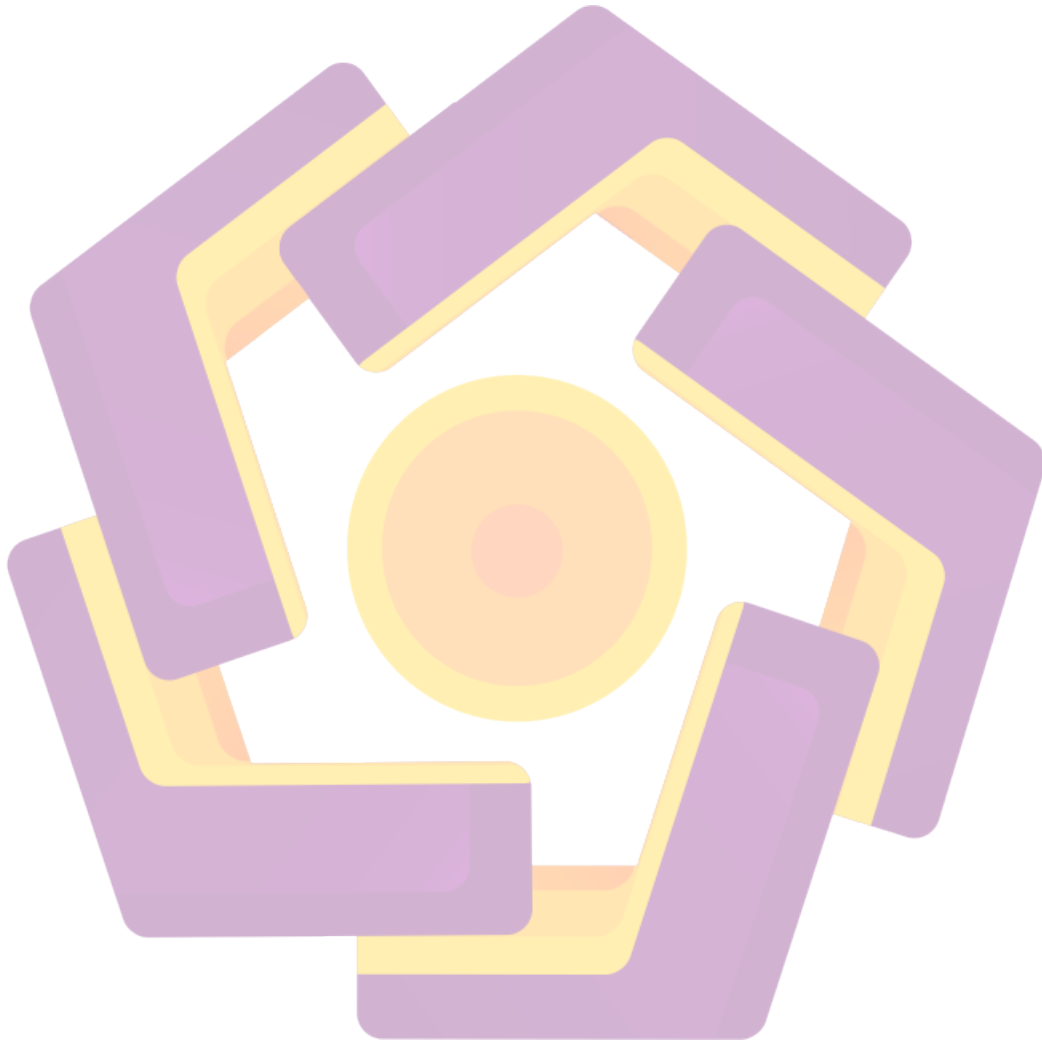
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	ix
INTISARI.....	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Metode Penelitian	3
1.5.1. Sistematika Penulisan	4
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.	Teknik-Teknik Animasi.....	9
2.1.3.1	Animasi Tradisional.....	9
2.1.3.2	Stop Motion	10
2.1.3.3	Silhouette Animation	11
2.1.3.4	Cutout Animation	11
2.1.3.5	Puppet Animation	12
2.1.3.6	Clay Animation.....	12
2.1.3.7	Flash Animation.....	13
2.1.3.8	Morph Target Animation.....	14
2.1.3.9	Motion Capture.....	14
2.1.3.10	Brickfilm.....	15
2.1.3.11	Paint-on-Glass Animation	16
2.1.3.12	Limited Animation.....	16
2.1.3.13	Computer Animation	17
2.1.3.14	Scanimate.....	17
2.1.3.15	Pinscreen Animation.....	18
2.1.3.16	Rotoscoping	18
2.1.3.17	2D Hybrid Animation.....	18
2.2.	Langkah-Langkah Pengembangan Film Animasi.....	19
2.2.1.	Penyampaian Ide Cerita.....	19
2.2.2.	Pecatatan Ide Cerita	19
2.2.3.	Pembuatan Storyboard.....	19

2.2.4.	Perekaman Suara	21
2.2.4.	Pembuatan Rol Film	21
2.2.4.	Penciptaan Tampilan	21
2.2.4.	Pembuatan Model	22
2.2.4.	Melengkapi Set	22
2.2.4.	Penggarapan Scene	22
2.2.4.	Sentuhan Animasi	23
2.2.4.	Dimensi Set dan Karakter	23
2.2.4.	Pencahayaan dan Penyempurnaan Tampilan.....	23
2.2.4.	Data Komputer di-Render.....	23
2.2.4.	Final Touch	23
2.3.	Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan	24
2.3.1.	Ulead Video studio	24
2.3.2.	Adobe Audition	25
2.3.3.	Adobe After Effects	26
2.3.4.	Macromedia Flash Professional 8.....	27
2.3.5.	Adobe Photoshop CS2	29
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN	31
3.1.	Deskripsi Sistem	31
3.2.	Analisis Kebutuhan.....	31
3.2.1.	Analisis Kebutuhan Pengguna.....	31
3.2.2.	Analisis Data.....	32

3.2.3.	Analisis Kebutuhan Sistem.....	32
3.3.	Deskripsi Konsep.....	33
3.3.1.	Teks.....	33
3.3.2.	Grafik (gambar).....	33
3.3.3.	Audio (<i>sound</i>).....	34
3.3.3.	Animasi.....	34
3.3.3.	Video.....	34
3.4.	Perancangan Sistem.....	34
3.5.	Storyboard.....	35
3.5.1.	Screen intro aplikasi.....	35
3.5.2.	<i>Screen</i>	35
3.6.	Ide Cerita.....	35
3.6.1.	Logline.....	36
3.6.2.	Sinopsis.....	36
3.7.	Storyboard Perancangan tokoh.....	37
3.8.	Storyboard Perancangan Fim Animasi.....	42
BAB IV	IMPLEMENTASI.....	45
4.1	Perangkat yang digunakan.....	45
4.1.1	Perangkat keras (<i>hardware</i>).....	45
4.1.2	Perangkat lunak (<i>software</i>).....	46
4.2	Pembahasan Sistem Program.....	46

BAB V PENUTUP.....	61
5.1 Kesimpulan	61
5.2 Saran.....	61
DAFTAR PUSTAKA	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Animasi Tradisional	10
Gambar 2.2	Stop Motion.....	10
Gambar 2.3	Silhouette Animation.....	11
Gambar 2.4	Cutout Animation	11
Gambar 2.5	Puppet Animation.....	12
Gambar 2.6	Clay Animation	13
Gambar 2.7	Flash Animation.....	13
Gambar 2.8	Morph Target Animation	14
Gambar 2.9	Motion Capture	15
Gambar 2.10	Brickfilm	15
Gambar 2.11	Paint-on-Glass Animation.....	16
Gambar 2.12	Limited Animation	16
Gambar 2.13	Tampilan layar kerja Ulead Video studio	25
Gambar 2.14	Tampilan layar kerja Adobe Audition.....	26
Gambar 2.15	Tampilan layar kerja Adobe After Effects	27
Gambar 2.16	Tampilan layar kerja Macromedia Flash Professional 8.....	29
Gambar 2.17	Tampilan layar kerja Adobe Photoshop CS2	30

Gambar 3.1	Sketsa Nenek	37
Gambar 3.2	Sketsa Joko	38
Gambar 3.3	Sketsa Doktor	39
Gambar 3.4	Sketsa Istri doktor	40
Gambar 3.5	Sketsa Mbah roso	41
Gambar 3.6	Storyboard	44
Gambar 4.1	Halaman Intro	47
Gambar 4.2	Halaman Intro2	47
Gambar 4.3	Halaman Intro3	48
Gambar 4.4	Halaman Judul	48
Gambar 4.5	Jalan Cerita 1	49
Gambar 4.6	Jalan Cerita 2	49
Gambar 4.7	Jalan Cerita 3	50
Gambar 4.8	Jalan Cerita 4	50
Gambar 4.9	Jalan Cerita 5	51
Gambar 4.10	Jalan Cerita 6	51
Gambar 4.11	Jalan Cerita 7	52
Gambar 4.12	Jalan Cerita 8	52
Gambar 4.13	Jalan Cerita 9	53

Gambar 4.14	Jalan Cerita 10.....	53
Gambar 4.15	Jalan Cerita 11	54
Gambar 4.16	Jalan Cerita 12.....	54
Gambar 4.17	Jalan Cerita 13.....	55
Gambar 4.18	Jalan Cerita 14.....	55
Gambar 4.19	Jalan Cerita 15.....	56
Gambar 4.20	Jalan Cerita 17.....	56
Gambar 4.21	Jalan Cerita 18.....	57
Gambar 4.22	Jalan Cerita 19.....	57
Gambar 4.23	Jalan Cerita 20.....	58
Gambar 4.24	Jalan Cerita 21	58
Gambar 4.25	Jalan Cerita 22.....	59
Gambar 4.26	Jalan Cerita 23.....	59
Gambar 4.27	Jalan Cerita 24.....	60