

**SKRIPSI**

**ANALISIS PEMBUATAN FILM ANIMASI “SEMUT DAN BELALANG”**

**DENGAN TEKNIK PENGGAMBARAN DAN PEWARNAAN**

**MENGGUNAKAN MARCOMEDIA FLASH**



***DISUSUN OLEH :***

***ARI ASTIWI 05.11.0721***

***S1 TEKNIK INFORMATIKA***

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**“AMIKOM” YOGYAKARTA**

**2009**

## **HALAMAN PENGESAHAN**

Laporan Skripsi ini disusun untuk mendapat gelar Sarjana (S1) Jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Disahkan dan disetujui :

Ketua STMIK AMIKOM

Dosen Pembimbing

**Prof. Dr. M. Suyanto, MM**

**Prof.Dr. M. Suyanto, MM**

## PENGUJIAN

Skripsi ini telah disetujui dan dipresentasikan di depan tim penguji Skripsi Strata 1 (S1) Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA , dengan :

Mahasiswa :

***Nama / NIM : Ari Astiwi / 05.11.0721***

***Hari / Tanggal : Jumat / 20 Februari 2009***

***Jam : 08.30***

***Ruang : Pixel***

Tim Penguji :

**1. Prof.Dr. M. Suyanto, MM ( )**

**2. Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom ( )**

**3. Hanif Al Fatah, M.Kom ( )**

## **PERSEMBAHAN**

DENGAN PENUH RASA SYUKUR, PENULIS MENGUCAPKAN RASA TERIMA KASIH DAN MEMPERSEMBAHKAN SKRIPSI INI KEPADA ORANG – ORANG YANG TELAH MEMBERIKAN DOA DAN DUKUNGAN.

- ❖ KELUARGA YANG TELAH MEMBERIKAN DUKUNGAN SELAMA PEMBUATAN SKRIPSI.
- ❖ PARA DOSEN DAN KARYAWAN STMIK AMIKOM.
- ❖ TEMAN – TEMAN ANGKATAN 2005, KHUSUSNYA, SITI- A.
- ❖ SEMUA PIHAK YANG TELAH MEMBANTU DALAM PEMBUATAN SKRIPSI.

## MOTTO

 *Mendengar saya lupa, melihat saya ingat, melakukan saya paham.*

 *Jangan kamu menunda-nunda pekerjaan.*

 *Jangan menyerah sebelum berusaha.*


 *Kegagalan adalah kesuksesan yang tertunda*

 *Pengalaman adalah guru yang terbaik,*

 *Pecaya diri adalah kunci keberhasilan.*

 *Sukses tidak akan pernah datang kepada orang yang malas.*

 *Jangan gantungkan diri pada orang lain, percayalah pada diri sendiri.*

 *Pendidikan adalah perhiasan di waktu senang dan tempat berlindung di waktu susah.*

 *Dekatkanlah dirimu pada Tuhan Yang Maha Esa agar kamu selalu berada dalam lindungannya.*

 *Ilmu adalah cahaya, kebodohan adalah kegelapan.*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia – Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini dengan baik walaupun disadari masih banyak sekali kekurangan yang semua itu dikarenakan keterbatasan penyusun. Shalawat dan salam dilimpahkan kepada junjungan kita Muhammad SAW, para keluarga serta para sahabat beliau.

Adapun Laporan skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

Penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini sehingga 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 :

- ❖ Bpk Dr. M. Suyanto, MM; selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan selama proses penyusunan Laporan Skripsi ini sampai selesai.
- ❖ Bpk Dr. M. Suyanto, MM; selaku Ketua STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.

- ❖ Bpk Ir. Abbas Ali Pangera, M.Kom; selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- ❖ Bpk Dr. M. Idris Purwanto,MM; selaku Ketua III STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- ❖ Tim penguji, segenap dosen dan karyawan STMIK AMIKOM yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman dan dukungan moralnya.
- ❖ Serta semua pihak yang telah membantu penyelesaian penyusunan Laporan Skripsi..

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

Akhirnya, 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 dapat diselesaikan dengan baik. Penyusun juga mohon maaf pada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan Laporan Skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan.

Yogyakarta, Januari 2009

Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan .....	i
Halaman Pengujian .....	ii
Halaman Persembahan .....	iii
Halaman Motto .....	iv
Kata Pengantar .....	v
Daftar Isi .....	vii
Daftar Gambar .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	2
1.4. Tujuan Masalah .....	3
1.5. Metode Pengumpulan Data .....	3
1.6. Sistematika Penulisan .....	4
1.7. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan .....	6
<b>BAB II DASAR TEORI</b> .....	<b>7</b>
2.1. Pengertian Multimedia .....	7
2.2. Konsep Dasar Animasi .....	8

























2.2.1	Sejarah Animasi	8
2.2.2	Asal Mula Teknik Film Animasi	9
2.2.3	Beberapa Teknik Film Animasi	13
2.2.4	Bentuk Film Animasi	21
2.2.5	Gaya Film Animasi	22
2.2.6	Penggunaan Film Animasi	25
2.2.7	Prinsip Film Animasi	26
2.2.8	Perkembangan Film Animasi di Indonesia	38
2.3.	Peralatan dalam Pembuatan Film Kartun	39
2.4.	Software untuk Pembuatan Film Kartun	42
2.5.	Kebutuhan Sumber Daya Manusia	80
<b>BAB III PROSES PEMBUATAN FILM KARTUN</b>		<b>84</b>
3.1.	Praproduksi	84
1	Ide Cerita	84
2	Naskah Cerita/Skenario	84
3	Concept Art	86
4	Storyboard	86
5	Animatic Storyboard	86
6	Casting dan Recording	86
7	Sound Effect dan Musik	87
3.2.	Produksi	87
1	Scanning dan Modeling	87
2	Pewarnaan Karakter	87
























3 Penganimasian	88
3.3. Pascaproduksi	88
1 Compositing dan Editing	88
2 Rendering	88
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b>	89
4.1. Pendefinisian Masalah	89
4.2. Analisis SWOT	89
4.3. Study Kelayakan	92
4.3.1. Faktor – faktor yang mempengaruhi kelayakan	92
4.3.2. Metode Analisis Biaya – Manfaat	94
4.4. Merancang Konsep	102
4.5. Merancang Isi	102
4.5.1. Praproduksi	102
4.5.2. Produksi	110
4.5.3. Pascaproduksi	122
<b>BAB V PENUTUP</b>	127
5.1. Kesimpulan	127
5.2. Saran	128
























DAFTAR PUSTAKA








LAMIRAN

## DAFTAR GAMBAR&TABEL

	Diagram Scene .....	109
	Gambar 1. Tokoh Animasi .....	13
	Gambar 2. Contoh Film Animasi Klasik .....	18
	Gambar 3. Rotoscope .....	23
	Gambar 4. Contoh Gaya Sederhana .....	24
	Gambar 5. Contoh Gaya Berlebihan .....	25
	Gambar 6. Pose to Pose .....	27
	Gambar 7. Pose to Pose 1 .....	28
	Gambar 8. Timing .....	29
	Gambar 9. Stretch & Squash .....	30
	Gambar 10. Contoh Gerak Secondary Action .....	31
	Gambar 11. Contoh Follow Trough & Overlapping Action .....	32
	Gambar 12. Contoh Gerak Easy In & Easy Out .....	33
	Gambar 13. Contoh Arch .....	34
	Gambar Interface Macromedia Flash 8 .....	43
	Gambar Fitur Macromedia Flash 8 .....	46
	Gambar Object Drawing Model .....	46
	Gambar Jendela Properties .....	47
	Gambar Script Assist Model .....	47
	Gambar Document Tab .....	48
	Gambar Preferences Dialog Box .....	48
	Gambar Library Panel .....	49

 Gambar Publish Settings .....	49
 Gambar Object Undo - Level .....	50
 Gambar Menu Windows .....	55
 Gambar Palet Layer .....	56
 Gambar Palet History .....	57
 Gambar Palet Path .....	58
 Gambar Palet Color & Swatches .....	59
 Gambar Jendela Adobe Premiere Pro .....	60
 Gambar Jendela Project .....	60
 Gambar Tombol Find .....	61
 Gambar Tombol Bin .....	62
 Gambar Tombol New Item .....	62
 Gambar Jendela Monitor .....	62
 Gambar Jendela Info & History .....	64
 Gambar Jendela Timeline .....	65
 Gambar Jendela Title .....	68
 Gambar Still .....	69
 Gambar Roll .....	69
 Gambar Crawl & Kotak Dialog Roll/Crawl Option .....	69
 Gambar Dialog Tamplet & Tab Stops .....	70
 Gambar Font Browser .....	70
 Gambar Export Movie .....	74
 Gambar Transcode Setting .....	75

 Gambar Logo Adobe Audition	.....	76
 Gambar Edit View	.....	76
 Gambar Horizontal Zoom	.....	77
 Gambar Vertikal Zoom	.....	78
 Gambar Waveform	.....	78
 Gambar New Weveform	.....	80
 Gambar Tombol Record	.....	80
 Gambar Storyboard	.....	109
 Gambar Karakter	.....	110
 Gambar Document Properties	.....	111
 Gambar Objek Daun a,b	.....	112
 Gambar Contoh Background	.....	112
 Gambar Proses Trace Bitmap	.....	113
 Gambar Editing Objek	.....	115
 Gambar Brush Tool Flash	.....	116
 Gambar Brush Tool Photoshop	.....	116
 Gambar Objek Sebelum Pewarnaan	.....	117
 Gambar Objek Setelah Pewarnaan	.....	117
 Gambar Kotak Dialog New	.....	118
 Gambar Lembar Kerja Photoshop	.....	118
 Gambar Kotak Brush Tool	.....	119
 Gambar Background	.....	119
 Gambar Karakter Sebelum dan Setelah Pewarnaan	.....	119

 Gambar Proses Penganimasian	.....	121
 Gambar Menu Export Movie	.....	122
 Gambar Jendela Effect, Effect Control& Timeline	.....	124
 Tabel Rencana Kegiatan	.....	6
 Tabel Faktor – Faktor Kelayakan	.....	93
 Tabel Perhitungan Analisia Biaya & Manfaat	.....	98
 Tabel Hasil Perhitungan	.....	101
 Tabel Format Matrix SWOT	.....	90

