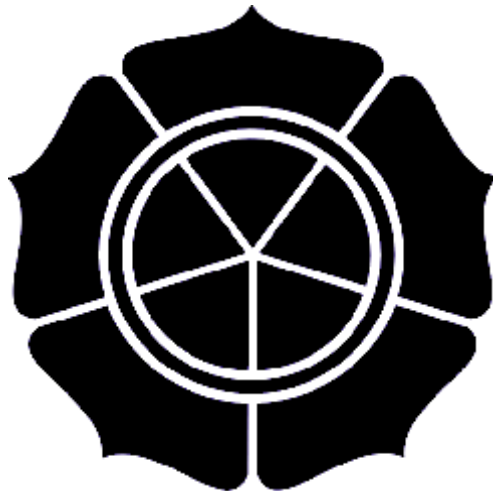


**PEMBUATAN FILM FLAT ANIMASI 2D “DI MATAMU”  
DENGAN TEKNIK LIMITED ANIMATION  
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH MX 2004**

**Skripsi**



Disusun Oleh :

**SRI LESTARI**

**05.12.1064**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

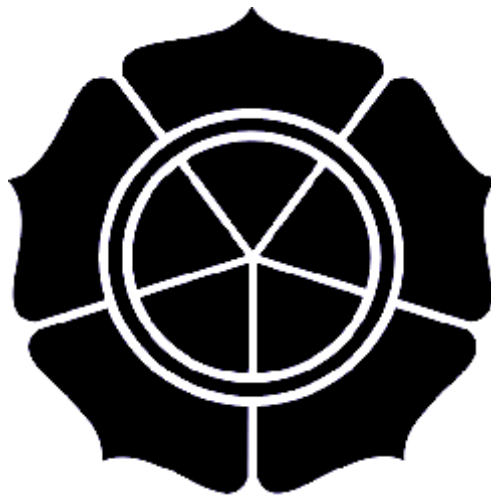
**AMIKOM  
YOGYAKARTA**

**2010**

**PEMBUATAN FILM FLAT ANIMASI 2D “DI MATAMU”  
DENGAN TEKNIK LIMITED ANIMATION  
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH MX 2004**

**Skripsi**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
Mencapai derajat Sarjana S1  
Pada jurusan Sistem Informasi



Disusun Oleh :

**SRI LESTARI**

**05.12.1064**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2010**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN FILM FLAT ANIMASI 2D “DI MATAMU”  
DENGAN TEKNIK LIMITED ANIMATION  
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH MX 2004**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

**Sri Lestari  
(05.12.1064)**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Pada tanggal 23 Februari 2010

**Dosen Pembimbing**



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

**NIK. 190302001**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### PEMBUATAN FILM FLAT ANIMASI 2D “DI MATAMU” DENGAN TEKNIK LIMITED ANIMATION MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH MX 2004

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

**Sri Lestari**

**05.12.1064**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 23 Februari 2010

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

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

**NIK. 190302001**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.KOM**

**NIK. 190302047**

**M. Rudyanto Arief, MT**

**NIK. 190302098**

**Tanda Tangan**

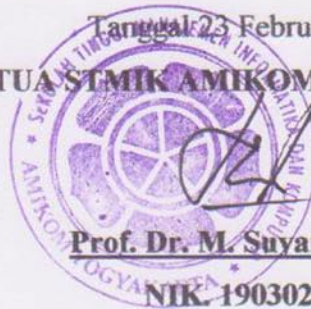


Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 23 Februari 2010

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

**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, 23 Februari 2010



SRILESTARI

05.12.1064

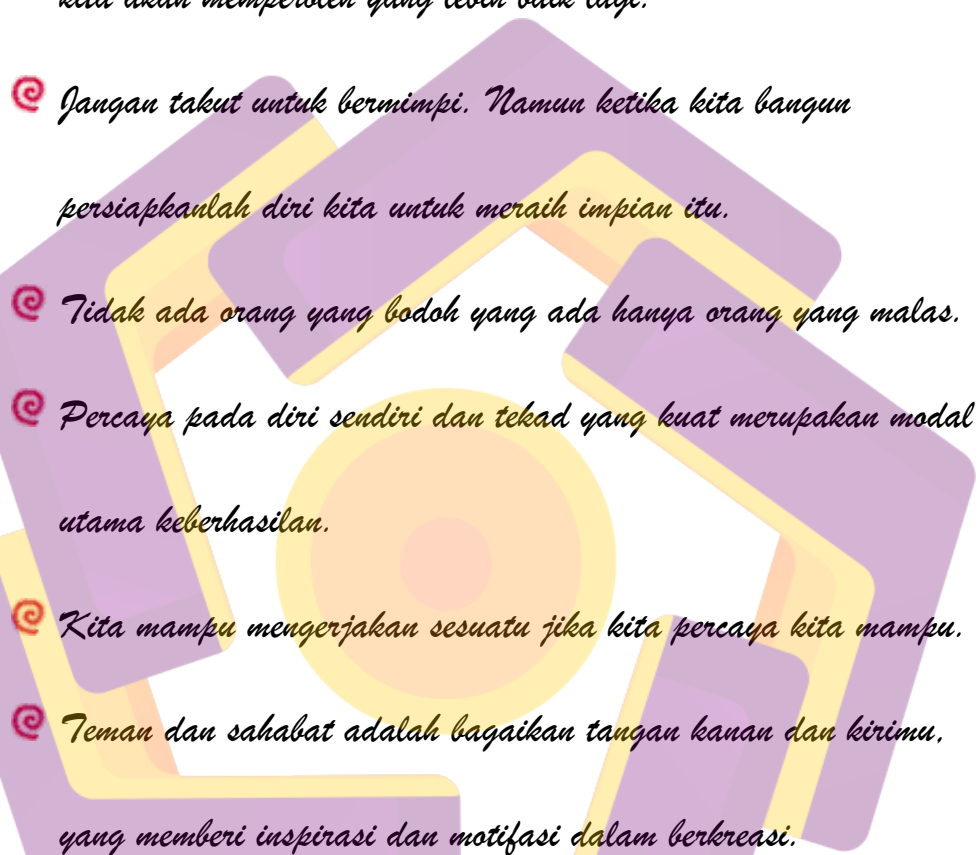


## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga pada akhirnya skripsi ini bisa diselesaikan. Dan skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Bapak dan Ibu yang selalu dengan setia mendukung dan memberikan doanya. Terima kasih banyak untuk selalu setia mendampingi kapanpun dan dimanapun aku berada.
2. Adik - adikku yang selalu bersedia untuk direpotkan dengan segala urusan. Terima kasih banyak.
3. Chelsea keponakanku yang selalu menghiburku dengan tingkah dan gayanya yang lucu dan menggemaskan.
4. Sahabat - sahabatku Santi, Anto, Ketna, dan teman - teman yang dengan sigap membantu diwaktu - waktu genting. Terima kasih yang sebesar - besarnya. Pokoknya u're the best.
5. Anak - anak TB. Berdikari yang telah banyak membantu dan maaf sudah banyak merepotkan waktunya. Terima kasih.
6. Dan semua orang yang telah membantu selama ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, terima kasih banyak.

## MOTTO

- 
- ☉ *Dengan bersyukur kepada Allah pada apa yang kita miliki, maka kita akan memperoleh yang lebih baik lagi.*
  - ☉ *Jangan takut untuk bermimpi. Namun ketika kita bangun persiapkanlah diri kita untuk meraih impian itu.*
  - ☉ *Tidak ada orang yang bodoh yang ada hanya orang yang malas.*
  - ☉ *Percaya pada diri sendiri dan tekad yang kuat merupakan modal utama keberhasilan.*
  - ☉ *Kita mampu mengerjakan sesuatu jika kita percaya kita mampu.*
  - ☉ *Teman dan sahabat adalah bagaikan tangan kanan dan kirimu, yang memberi inspirasi dan motivasi dalam berkreasi.*

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr,Wb

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini yang diberi judul “PEMBUATAN FILM FLAT ANIMASI 2D “DI MATAMU” DENGAN TEKNIK LIMITED ANIMATION MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH MX 2004”.

Adapun penyusunan laporan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program Pendidikan Strata-1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Terselesainya laporan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moral maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan, oleh karena itu pada kesempatan yang sangat berharga ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta dan selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan penulis.
2. Kedua Orang Tua yang telah membimbing dan memberikan dukungan materi dan spiritual.
3. kepada teman – teman dan semua pihak yang telah memberikan dukungan dan membantu saya hingga selesainya penyusunan laporan skripsi ini dengan lancar.


Penulis menyadari bahwa sebagai seorang manusia, penulis tidak luput dari kesalahan dan kekurangan dalam penyusunan laporan skripsi ini dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca.

Demikian laporan skripsi ini disusun, semoga dapat bermanfaat bagi pembaca dan lembaga STMIK AMIKOM Yogyakarta. Akhir kata, penulis mengucapkan banyak terima kasih.



Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 23 Februari 2010

  
SRI LESTARI  
Penyusun



## DAFTAR ISI

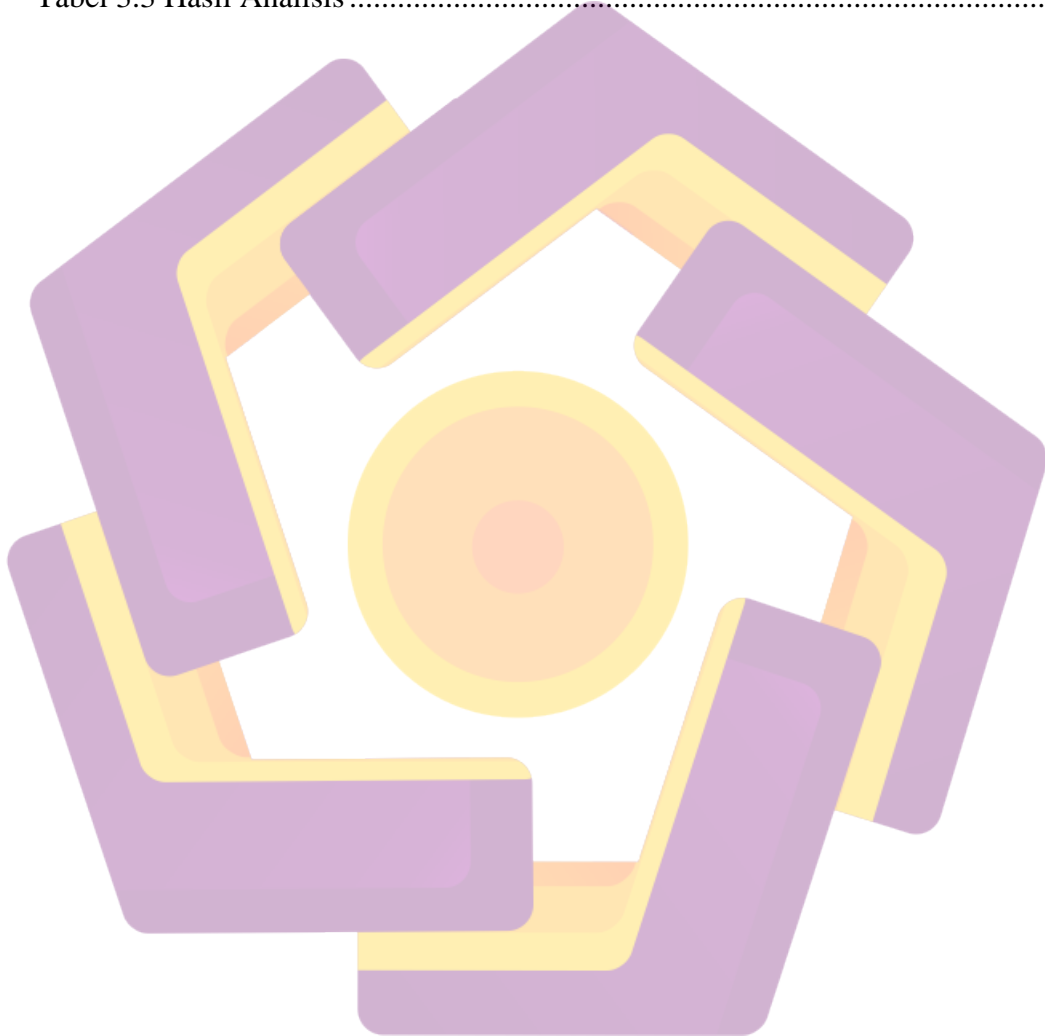
Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan .....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Halaman Pernyataan .....	iv
Halaman Persembahan .....	v
Halaman Motto .....	vi
Kata Pengantar .....	vii
Daftar Isi .....	ix
Daftar Tabel .....	xii
Daftar Gambar.....	xiii
Intisari .....	xv
Abstract .....	xvi
<b>BAB I    PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian .....	5
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.6 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II    DASAR TEORI</b>	
2.1 Pengertian Multimedia.....	8
2.1.1 Sejarah Perkembangan Multimedia .....	9
2.1.2 Manfaat Multimedia.....	9
2.1.3 Elemen Multimedia.....	10
2.2 Konsep Dasar Animasi.....	12
2.2.1 Sejarah Animasi .....	12
2.2.2 Jenis Teknik Film Animasi .....	14

2.2.3	Penggunaan Film Animasi .....	17
2.2.4	Jenis – Jenis Animasi .....	18
2.3	Perkembangan Animasi di Indonesia.....	19
2.4	Prinsip Dasar Animasi .....	21
2.5	Pewarnaan .....	23
2.6	Peralatan Dasar Membuat Film Kartun.....	25
2.7	Sistem Televisi Dunia .....	27
2.8	Kebutuhan SDM .....	28
2.9	Aplikasi Yang Digunakan Dalam Pembuatan Flm Animasi.....	30
2.9.1	Macromedia Flash MX 2004 .....	30
2.9.2	Adobe Audition 1.5.....	31
2.9.3	Adobe Photoshop CS .....	33
2.9.4	Adobe Premiere Pro 1.5 .....	35
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b>		
3.1	Analisis.....	37
3.1.1	Identifikasi Masalah.....	37
3.1.2	Analisis Biaya dan Manfaat .....	39
3.2	Perancangan Film Kartun.....	44
3.2.1	Ide Cerita.....	44
3.2.2	Tema.....	44
3.2.3	Logline .....	45
3.2.4	Sinopsis .....	45
3.2.5	Diagram Scene .....	47
3.2.6	Character Development.....	50
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b>		
4.1	Pra Produksi .....	52
4.1.1	Standar Karakter.....	52
4.1.2	Standar Warna Karakter.....	52
4.1.3	Standar Properti dan Vegetasi.....	53
4.1.4	Membuat Layout .....	53
4.1.5	Storyboard .....	54

4.2	Produksi .....	54
4.2.1	Membuat Gambar Key.....	54
4.2.2	Menentukan Timing.....	55
4.2.3	Membuat Gambar Inbetween.....	55
4.2.4	Pembuatan Background .....	56
4.2.5	Proses Inker.....	57
4.3	Pasca Produksi .....	57
4.3.1	Pewarnaan .....	57
4.3.2	Dubbing.....	63
4.3.3	Editing.....	67
4.3.4	Rendering.....	72
4.3.5	Konversi ke DVD/VCD .....	74
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP</b>	
5.1	Kesimpulan .....	75
5.2	Saran.....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
<b>LAMPIRAN</b>		

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Strategi Analisis SWOT.....	39
Tabel 3.2 Perhitungan Analisis Biaya - Manfaat .....	40
Tabel 3.3 Hasil Analisis .....	43



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen – elemen Multimedia .....	10
Gambar 2.2 Diagram Warna .....	24
Gambar 2.3 Meja Gambar .....	25
Gambar 2.4 Kertas Gambar .....	26
Gambar 2.5 Penjepit Kertas Gambar .....	27
Gambar 2.6 Start Page Macromedia Flash MX 2004 .....	30
Gambar 2.7 Lingkungan kerja Macromedia Flash MX 2004 .....	31
Gambar 2.8 Area Kerja Adobe Audition .....	32
Gambar 2.9 Tampilan area kerja Multitrack View .....	33
Gambar 2.10 Tampilan Area Kerja Adobe Photoshop CS .....	35
Gambar 2.11 Area kerja Adobe Premiere Pro 1.5 .....	36
Gambar 3.1 Diagram Scene .....	47
Gambar 3.2 Diagram Scene Film In Your Eyes .....	49
Gambar 3.3 Kato .....	50
Gambar 3.4 Yuri.....	51
Gambar 3.5 Suster Ana .....	51
Gambar 4.1 Desain Standar Tokoh .....	52
Gambar 4.2 warna tokoh.....	53
Gambar 4.3 Desain Standar Properti dan Vegetasi.....	53
Gambar 4.4 Layout dari sebuah cuplikan adegan .....	54
Gambar 4.5 Key A1 dan Key A2 .....	55
Gambar 4.6 Timing .....	55
Gambar 4.7 Inbetween Unlimeted .....	56
Gambar 4.8 Inbetween Limeted.....	56
Gambar 4.9 Background .....	57
Gambar 4.10 Mengimport image .....	58
Gambar 4.11 Tools Scalling.....	69
Gambar 4.12 Tool trace to bitmap .....	60
Gambar 4.13 Penyesuaian Arah Cahaya.....	60



Gambar 4.14 pemberian outline.....	61
Gambar 4.15 Tool Fill Color.....	61
Gambar 4.16 Image setelah diberi warna.....	61
Gambar 4.17 Edit Multiple Frames.....	62
Gambar 4.18 Timesheeting .....	63
Gambar 4.19 New Waveform Dialog .....	64
Gambar 4.20 Transport Controls .....	64
Gambar 4.21 Seleksi Noise .....	65
Gambar 4.22 Jendela Noise Reduction .....	65
Gambar 4.23 Seleksi Waveform .....	65
Gambar 4.24 Waveform Setelah Noise Dihilangkan.....	65
Gambar 4.25 Jendela Amplify/ Fade .....	66
Gambar 4.26 Jendela Echo.....	67
Gambar 4.27 Document Properties .....	68
Gambar 4.28 Sembilan Standar Phonetic.....	69
Gambar 4.29 Jendela New Project untuk mengatur project.....	70
Gambar 4.30 Posisi Transisi .....	71
Gambar 4.31 Jendela Title .....	72
Gambar 4.32 Kotak dialog export movie.....	73
Gambar 4.33 Proses Rendering.....	73

## INTISARI

Maksud penulisan skripsi pembuatan film animasi kartun "In Your Eyes" adalah untuk lebih mempromosikan film animasi lokal dan ikut berperan serta dalam menambah keberagaman film animasi lokal yang sudah ada. Dan dapat memotivasi animator – animator lokal agar dapat membuat animasi yang lebih baik dan lebih berkualitas baik dari segi gambar, video dan audionya. Serta dapat mengembangkan dan memperkaya animasi buatan dalam negeri yang tidak kalah dengan buatan asing.

Tujuan penulisan skripsi pembuatan film animasi kartun "In Your Eyes" ini adalah untuk memvisualisasikan ide cerita dan imajinasi penulis ke dalam bentuk film yang berkualitas sesuai kemampuan dan kreativitas penulis sendiri serta menerapkan disiplin ilmu yang didapat dari bangku kuliah sehingga dapat diterapkan di lapangan. Macromedia Flash merupakan salah satu aplikasi animasi yang sangat populer dikalangan praktisi dan desainer aplikasi multimedia. Flash merupakan salah satu produk andalan Macromedia yang cukup banyak digunakan saat ini. Penggunaan Macromedia Flash untuk pembuatan animasi dalam skripsi ini adalah karena kemudahan penggunaannya, sehingga sangat membantu dalam pembuatan animasi yang dibutuhkan.

Film kartun ini mengisahkan tentang seorang anak laki-laki bernama Kato yang sedang menjalani perawatan di rumah sakit, dan gadis kecil bernama Yuri yang sedang menunggu donor mata di rumah sakit yang sama. Disini diceritakan bagaimana dua orang anak dapat saling berbagi dan berkorban. Karena penulis dalam membuat film ini juga ingin menyampaikan pesan – pesan moral yang dapat dipahami dengan mudah dan menarik.

Kata – kunci : Film Animasi, aplikasi multimedia

## ***ABSTRACT***

Intention writing of skripsi filming of cartoon animation " In Your Eyes" is to be more promote local animation film and follow to share and also in adding variety of local animation film which there are. And can motivate local animators so that can make better animation and more either from picture facet, video and his audio. And also can develop and enrich animation made in home affairs which do not fail with foreign brand.

Target writing of this skripsi filming of cartoon animation " In Your Eyes" is to story idea and writer imagination to in the form of film which with quality down alley and writer creativity and also apply science discipline of scholl so that can be applied in field. Macromedia Flash is one of the very popular animation application among and practitioner of desainer application of multimedia. Flash is one of the pledge product of Macromedia which quite a lot used in this time. Usage of Macromedia Flash for the making of animation in this skripsi is because amenity its use, so that very assist in making of required animation.

This animated cartoon story concerning a so called boy of Kato which is experiencing treatment in hospital, and so called little girl of Yuri which is awaiting eye donor in the same hospital. Is here narrated how two child earn each other sharing and hold the bag. Because writer in making this film also wish to submit messages of moral which earn to be comprehended easily and pleasing.

Word - key : Film Animation, application of multimedia