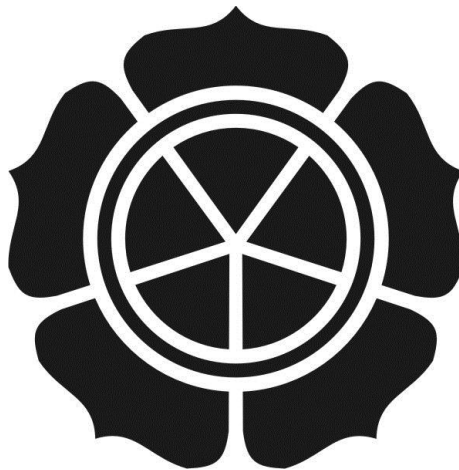


**PERANCANGAN FILM ANIMASI CRAZY FISH IN AQUARIUM  
BERBASIS ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK HYBRID  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Robitha Adhitama**

**08.12.3131**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI CRAZY FISH IN AQUARIUM  
BERBASIS ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK HYBRID  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Robitha Adhitama**

**08.12.3131**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI CRAZY FISH IN AQUARIUM  
BERBASIS ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK HYBRID  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Robitha Adhitama**

**08.12.3131**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 25 Oktober 2012

**Dosen Pembimbing,**



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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN FILM ANIMASI CRAZY FISH IN AQUARIUM  
BERBASIS ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK HYBRID  
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Robitha Adhitama**

**08.12.3131**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 1 Juni 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Armadyah Amborowati, S.Kom, M. Eng.**  
**NIK. 190302063**

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

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 13 Juni 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
**NIK. 190302001**

## **PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dari skripsi ini tidak terdapat karya yang sebelumnya pernah diajukan orang lain dengan tujuan 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 secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 Mei 2013

Robitha Adhitama

NIM : 08.12.3131

## MOTTO

- ❖ Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. *(QS Al Baqarah [2] : 286)*.
- ❖ Jangan pernah merasa sombong dan pamer karna sombong dan pamer ibarat slendang Tuhan dan manusia tidak pantas mengenakanya.
- ❖ Bukan kesulitan yang membuat kita takut, tapi ketakutanlah yang membuat kita sulit. Karena itu jangan pernah mencoba untuk menyerah dan jangan pernah menyerah untuk mencoba. Jangan katakan kepada ALLAH :  
Aku punya masalah besar, tetapi katakanlah kepada masalah bahwa aku punya ALLAH yang maha besar.
- ❖ Orang tua adalah segalanya dan tanpa doa dan restu orang tua niscaya tidak akan pernah mendapatkan segalanya.

## PERSEMBAHAN

Sembah Sujud Syukur Alhamdulillah berkat Rahmat dan Ridha Allah SWT yang telah memberikan kesempatan untuk membuat tugas akhir ini tanpa halangan apapun hingga saya “LULUS”.

Kupersembahkan Skripsi ini untuk :

- ❖ Papa dan Mama tercinta, karena berkat doa dan motivasi bliau saya bisa menjadi seperti ini. Terimakasih atas motivasi, dukungan baik moral maupun materill yang diberikan kepada saya. Begitu banyak pengorbanan dan kasih sayang yang telah diberikan kepada saya dan saya akan slalu berusaha memberikan yang terbaik buatnya.
- ❖ Kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
- ❖ Terimakasih kepada Dosen Pembimbing, Bpk Melwin Syafrizal atas kesabarannya membimbing saya untuk menyelesaikan skripsi ini.
- ❖ Segenap rekan – rekan yang telah memberikan dorongan dalam pembuatan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala Puji Bagi Allah SWT yang telah memberikan kehidupan dan akal pikiran yang tak ternilai bandinganya, sholawat serta salam bagi Nabi Muhammad SAW beserta sahabat-sahabatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **“PERANCANGAN FILM ANIMASI CRAZY FISH IN AQUARIUM BERBASIS ANIMASI 2D DENGAN TEKNIK HYBRID MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3”**, sebagai persyaratan menyelesaikan program studi Strata 1 di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana komputer pada program studi Sistem Informasi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA. Berhasilnya usaha penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu sebagai rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua Orangtua tercinta, saudara - saudaraku dan para sahabat yang memberikan bantuan doa dan dukungan.
2. Prof. DR. M. Suyanto, MM, Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng, sebagai dosen pembimbing yang telah sabar dalam memberikan petunjuk, arahan dan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.



4. Drs. Bambang Sudaryatno, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
5. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangannya. Saran dan kritik yang membangun penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca.

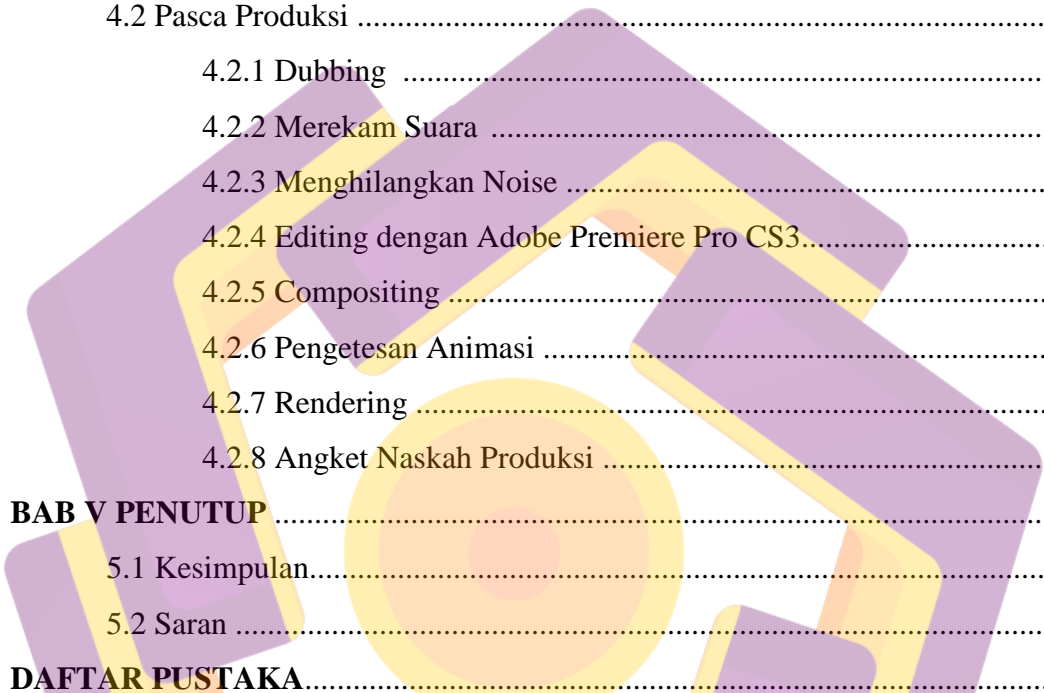
Yogyakarta, 10 Mei 2013

Penyusun

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xix
INTISARI .....	xxi
<i>ABSTRACT</i> .....	xxii
<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 Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.6.1 Metode Kepustakaan .....	3
1.6.2 Metode Observasi.....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
1.8 Jadwal Kegiatan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
2.1 Animasi .....	7
2.1.1 Pengertian Animasi .....	7
2.1.2 Jenis Animasi .....	8

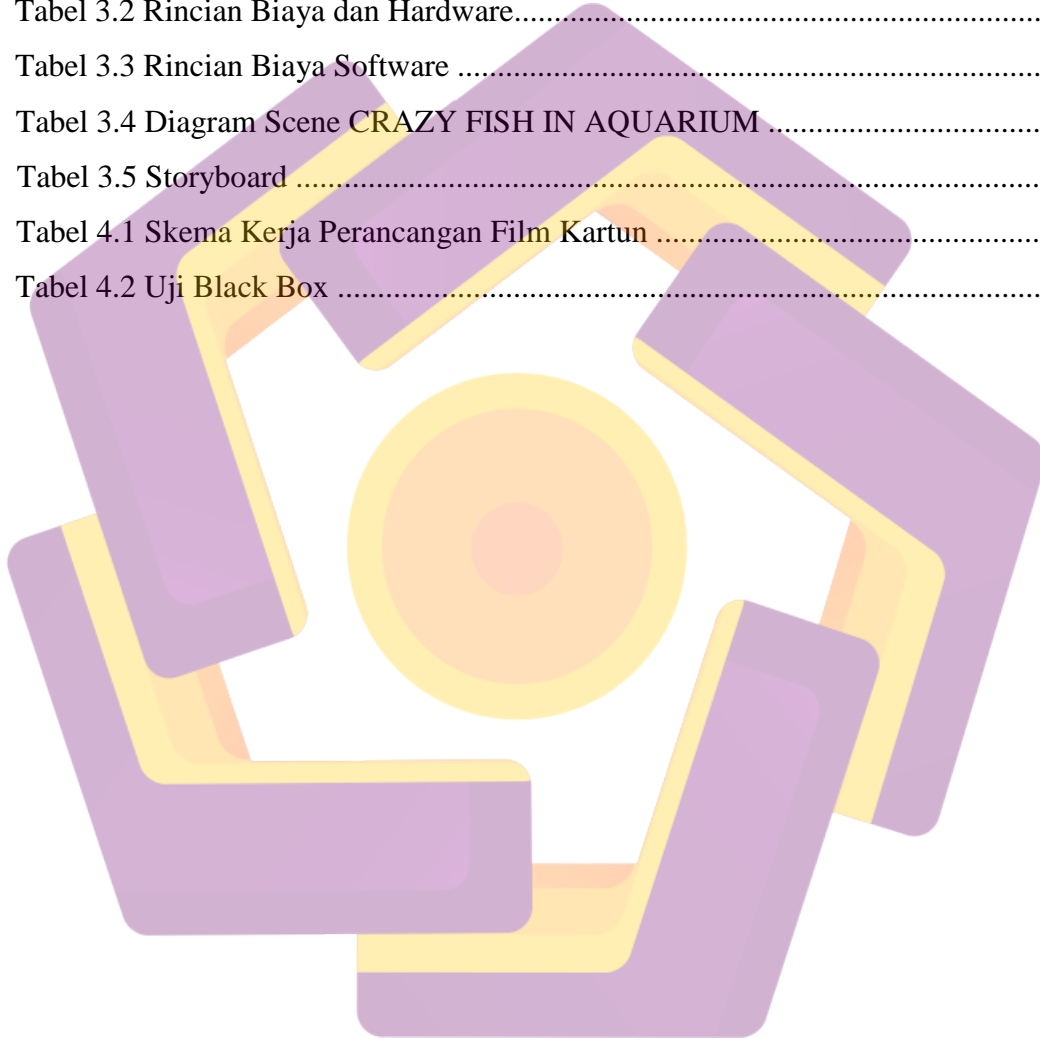
2.1.3 Prinsip – Prinsip Animasi .....	9
2.2 Animasi Hybrid (Animasi Gabungan).....	10
2.3 Proses Pembuatan Animasi .....	10
2.4 Software Yang Digunakan .....	11
2.4.1 Adobe Flash CS3 .....	11
2.4.2 Adobe Premiere pro CS3 .....	13
2.4.3 Adobe Audition 3.0.....	14
2.4.4 Corel Draw X5 .....	16
2.5 Tahap Pembuatan Video Animasi .....	18
2.5.1 Pra Produksi .....	18
2.5.2 Produksi .....	18
2.5.3 Pasca Produksi .....	18
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>19</b>
3.1 Tahapan Analisis .....	19
3.1.1 Analisis SWOT .....	19
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....	20
3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) Beserta Rincian .....	20
3.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) Beserta Rincian .....	21
3.2.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware) .....	23
3.3 Perancangan Video Kartun.....	24
3.3.1 Pra Produksi Video Kartun .....	24
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>38</b>
4.1 Proses Produksi.....	38
4.1.1 Skema Kerja Pembuatan Film Crazy Fish In Aquarium.....	38
4.1.2 Pembuatan karakter .....	40
4.1.3 Pembuatan Background .....	42
4.1.4 Coloring .....	43
4.1.5 Key Animation .....	46



4.1.6 Inbetween Animation .....	46
4.1.7 Ekspresi Emosi .....	46
4.1.8 Time Setting .....	48
4.1.9 Penyusunan Menggunakan Adobe Flash CS3.....	49
4.2 Pasca Produksi .....	50
4.2.1 Dubbing .....	50
4.2.2 Merekam Suara .....	50
4.2.3 Menghilangkan Noise .....	51
4.2.4 Editing dengan Adobe Premiere Pro CS3.....	53
4.2.5 Compositing .....	55
4.2.6 Pengetesan Animasi .....	55
4.2.7 Rendering .....	57
4.2.8 Angket Naskah Produksi .....	60
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	63
5.1 Kesimpulan.....	63
5.2 Saran .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	64

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan .....	6
Tabel 3.1 Analisis SWOT .....	20
Tabel 3.2 Rincian Biaya dan Hardware.....	22
Tabel 3.3 Rincian Biaya Software .....	23
Tabel 3.4 Diagram Scene <b>CRAZY FISH IN AQUARIUM</b> .....	28
Tabel 3.5 Storyboard .....	37
Tabel 4.1 Skema Kerja Perancangan Film Kartun .....	39
Tabel 4.2 Uji Black Box .....	57



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Area Kerja Adobe Flash CS3.....	12
Gambar 2.2 Area Kerja Adobe Premiere Pro CS3.....	13
Gambar 2.3 Area Kerja Adobe Audition 3.0.....	15
Gambar 2.4 Area Kerja CorelDraw X5.....	16
Gambar 3.1 Karakter Maxi Millian .....	30
Gambar 3.2 Karakter Bao .....	31
Gambar 3.3 Karakter Voltase .....	32
Gambar 4.1 Document Properties .....	40
Gambar 4.2 Langkah mengambar karakter Maxi .....	41
Gambar 4.3 Hasil karakter Maxi setelah penggabungan .....	41
Gambar 4.4 Background .....	42
Gambar 4.5 Window Color .....	43
Gambar 4.6 Hasil Pewarnaan Karakter .....	44
Gambar 4.7 Hasil Pewarnaan Background .....	45
Gambar 4.8 Key Animation A1 dan A2 .....	46
Gambar 4.9 Ekspresi karakter Maxi .....	47
Gambar 4.10 Time Setting .....	48
Gambar 4.11 Document Properties .....	49
Gambar 4.12 Jendela Record .....	50
Gambar 4.13 Grafik Hasil Rekaman .....	51
Gambar 4.14 Noise .....	52
Gambar 4.15 Use Capture Noise Print .....	52
Gambar 4.16 Import Media .....	53
Gambar 4.17 Tampilan Options .....	54
Gambar 4.18 Pengetesan White Box .....	56
Gambar 4.19 Tampilan pilihan saat Save Film .....	58

Gambar 4.20 Tampilan Publish ..... 58  
Gambar 4.21 Tampilan Settings ..... 59  
Gambar 4.22 Tampilan Publishing Movie ..... 59



## INTISARI

Pada industri kreatif masa sekarang ini, animasi merupakan media yang populer untuk digunakan dalam dunia hiburan maupun di pelajari. Animasi baik dua dimensi maupun tiga dimensi menjadi sarana yang menarik perhatian untuk menyampaikan pesan.

Pada awalnya teknologi komputer yaitu perangkat lunak dan keras hanya mampu memproduksi film layar lebar dan animasi dua dimensi dengan kualitas yang sederhana dalam bidang multimedia. Namun di jaman moderen ini teknologi komputer berkembang dengan pesat dan mengagumkan. telah banyak diciptakan perangkat keras dan lunak yang mumpuni untuk membuat animasi dengan berbagai spesial efek yang menakjubkan. Baik berupa film 2D maupun 3D. Namun di Indonesia masih jarang digunakan dan diperkenalkan efek tersebut sehingga masih cukup tertinggal dalam perkembangan dunia kreatif .

Pada skripsi ini, peneliti mencoba membuat dan memperkenalkan sebuah Animasi 2D sederhana yang dapat dinikmati oleh semua kalangan dan dapat diselipkan beberapa iklan produk dalam animasi ini. Dari pembuatan animasi 2D tersebut, diharap dapat memberi pengetahuan dan referensi kepada pembaca tentang cara membuat animasai yang menarik.

**Kata Kunci :** Animasi, Hybrid, 2D dan Promosi.



## **ABSTRACT**

*At the the creative industry nowadays, animation is a popular media uses by the entertainment industry as well as in study. Both two-dimensional animation and three-dimensional is a common way to catch attentions and to express a message.*

*At first time, computer technology contains of software and hardware can only produce feature films and two-dimensional animation with a simple quality in the field of multimedia. But in this era of computer technology is growing rapidly and remarkable. People created hardware and software which are qualified to create animation with outstanding special effects, either 2D or 3D movies. Indonesia still rarely used and introduced the effect,so it is quite late in the development of the creative industry.*

*In this thesis, the writer tried to create and introduce a simple 2D animations that can be enjoyed by all kind of people and can be insterted into a product ad in this animation. The 2D animation creation, is expected to provide knowledge and references to the reader on how to create compelling animations.*

**Keywords :** *Animation, Hybrid, 2D and Promotion.*

