

PEMBUATAN ANIMASI FILM KARTUN 2D “DESA BELLA”

MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS5

SKRIPSI



disusun oleh

Asep Saeful Iman

09.11.2872

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PEMBUATAN ANIMASI FILM KARTUN 2D “DESA BELLA”

MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS5

SKRIPSI

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



disusun oleh

Asep Saeful Iman

09.11.2872

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI FILM KARTUN 2D “DESA BELLA”
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS5**

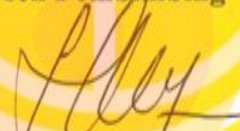
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Asep Saeful Iman

09.11.2872

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 Juni 2013

Dosen Pembimbing



Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN ANIMASI FILM KARTUN 2D “DESA BELLA”
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS5**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Asep Saeful Iman

09.11.2872

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 1 Juni 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302098

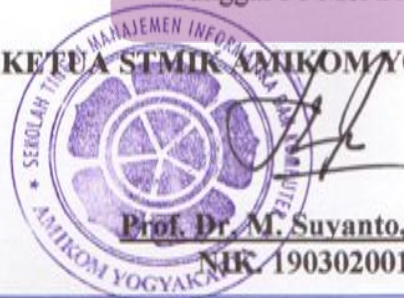
Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 31 Mei 2013

KETUA STM IKOM YOGYAKARTA



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

SURAT PERNYATAAN

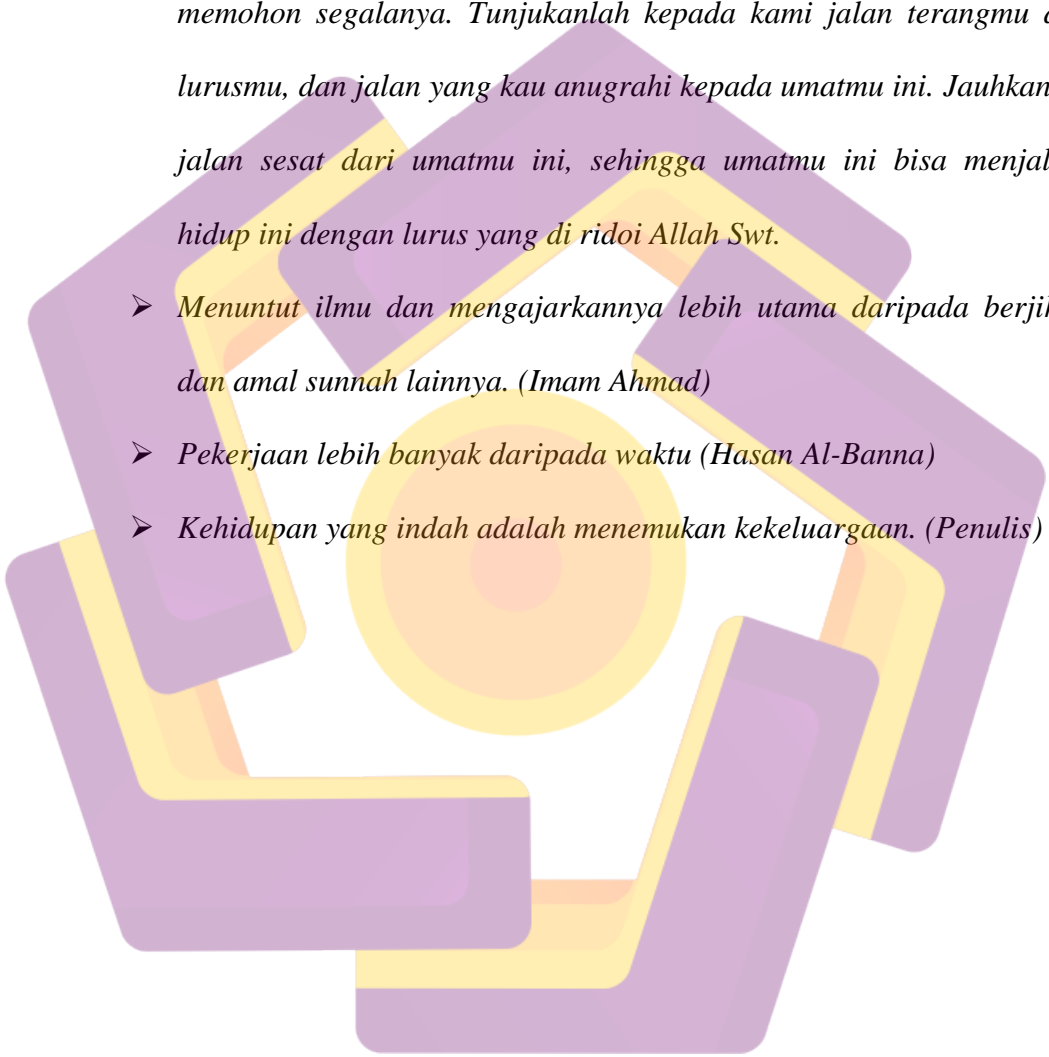
Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Instansi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat 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, 24 Mei 2013

Yang membuat pernyataan

Asep Saeful Iman
09.11.2872

HALAMAN MOTTO

- 
- *Hanya kaulah yang selalu kusembah dan hanyalah kepadamu kami memohon segalanya. Tunjukanlah kepada kami jalan terangmu dan lurusmu, dan jalan yang kau anugrahi kepada umatmu ini. Jauhkanlah jalan sesat dari umatmu ini, sehingga umatmu ini bisa menjalani hidup ini dengan lurus yang di ridoi Allah Swt.*
 - *Menuntut ilmu dan mengajarkannya lebih utama daripada berjihad dan amal sunnah lainnya. (Imam Ahmad)*
 - *Pekerjaan lebih banyak daripada waktu (Hasan Al-Banna)*
 - *Kehidupan yang indah adalah menemukan kekeluargaan. (Penulis)*

PERSEMBAHAN

Karya tulis ini saya persembahkan kepada:

Allah SWT atas rahmat, karunia, dan ridhonya yang telah diberikan kepada penulis. Untuk kedua orang tua (Jiman dan Sopiah) tercinta, yang selalu mendukung dengan doa dan tenaga dalam memutar roda kehidupan, kepada adiku tercinta terimakasih telah mengizinkan namanya sebagai tokoh utama, dan kepada saudara, teman yang telah berpartisipasi dalam perekaman suara. Kepada seseorang disana yang selalu tersenyum dan memberi semangat semoga kuliahnya selalu lancar.

Terimakasih juga kepada Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom yang membimbing dalam menyusun skripsi ini, juga kepada seluruh Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya sejauh ini dalam perkuliahan ataupun diluar perkuliahan. Terimakasih juga untuk seluruh teman-teman S1-TI-05 yang selalu bersama dan untuk semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini penulis ucapkan terimakasih.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, karena atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembuatan Animasi Film Kartun 2D Desa Bella Menggunakan Adobe Flash CS5”. Bersama penyusunan skripsi ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih dan memberikan penghargaan sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta Bapak Prof.DR.M.Suyanto, MM.
2. Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika Bapak Sudarmawan, MT.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membimbing penulis dalam proses penelitian.
4. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.

Tidak ada gading yang tak retak maka akhir kata. Demikian juga dengan penulisan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan-kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis sangat mengharap masukan-masukan positif dari berbagai pihak agar laporan ini selanjutnya dapat lebih disempurnakan.

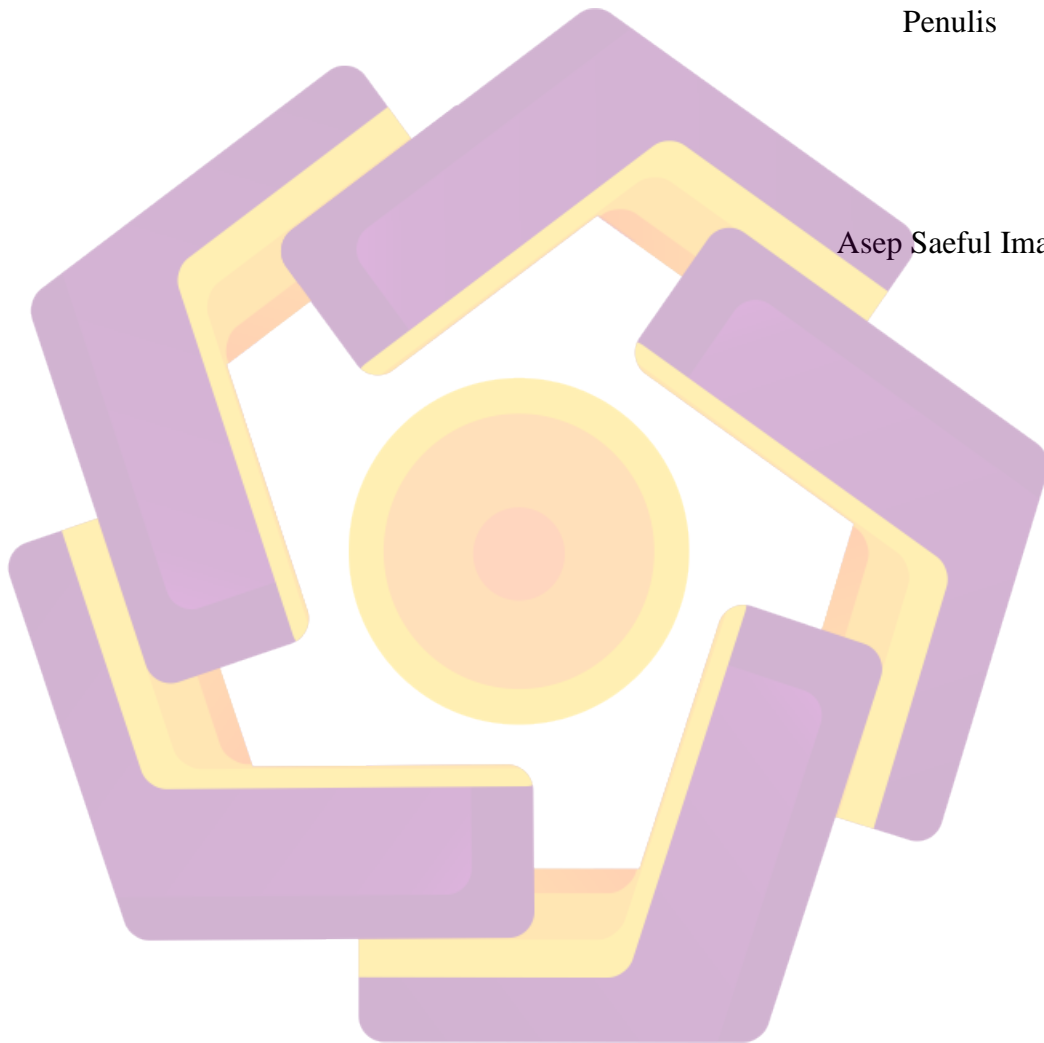
Sebagai akhir kata, penulis sangat berharap semoga penulisan skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak yang berkompeten. Semoga

Allah Swt senantiasa mengiringi langkah-langkah kita serta memberikan rido atas amal-amal kita. Amin

Yogyakarta, 24 Mei 2013

Penulis

Asep Saeful Iman



DAFTAR ISI

| | |
|---|-------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN | iv |
| HALAMAN MOTTO | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| INTISARI | xvii |
| ABSTRACT | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 3 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 4 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 4 |
| 1.6 Metode Pengumpulan Data | 5 |
| 1.7 Sistematika Penulisan | 5 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 7 |
| 2.1 Pengertian Animasi | 7 |
| 2.2. Sejarah dan Perkembangan Animasi | 7 |
| 2.1.1 Sejarah Animasi | 7 |
| 2.1.2 Perkembangan Animasi | 8 |
| 2.1.2.1 Animasi Klasik | 8 |

| | | |
|---------|--|----|
| 2.1.2.2 | Animasi Boneka..... | 9 |
| 2.1.2.3 | Animasi Komputer..... | 9 |
| 2.3 | Perkembangan Animasi di Indonesia..... | 10 |
| 2.4 | Bentuk-bentuk Animasi..... | 12 |
| 2.4.1 | Animasi Sel (Cell Animation)..... | 13 |
| 2.4.2 | Animasi Frame (Frame Animation)..... | 13 |
| 2.4.3 | Animasi Sprite (Sprite Animation)..... | 13 |
| 2.4.4 | Animasi Lintasan (Path Animation)..... | 13 |
| 2.4.5 | Animasi Spline (Spline Animation)..... | 14 |
| 2.4.6 | Animasi Vektor (Vector Animation)..... | 14 |
| 2.4.7 | Animasi Karakter (Character Animation)..... | 14 |
| 2.4.8 | Animasi Perhitungan (Computational Animation)..... | 14 |
| 2.4.9 | Animasi Morping..... | 15 |
| 2.5 | Prinsip – prinsip Animasi..... | 15 |
| 2.5.1 | Anticipation..... | 15 |
| 2.5.2 | Squash and Stretch..... | 15 |
| 2.5.3 | Staging..... | 16 |
| 2.5.4 | Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose..... | 16 |
| 2.5.5 | Follow-Throughand Overlapping Action..... | 17 |
| 2.5.6 | Slow In-Slow Out..... | 17 |
| 2.5.7 | Arcs..... | 18 |
| 2.5.8 | Secondary Action..... | 19 |
| 2.5.9 | Timing..... | 19 |
| 2.5.10 | Exaggeration..... | 20 |
| 2.5.11 | Solid Drawing..... | 21 |
| 2.5.12 | Appeal..... | 21 |
| 2.6 | Peralatan yang digunakan..... | 22 |
| 2.8.1 | Cermin..... | 22 |
| 2.8.2 | Komputer..... | 22 |
| 2.7 | Teknik Produksi Animasi 2D..... | 22 |
| 2.7.1 | Stop Motion Animation..... | 22 |

| | | |
|---------|---|-----------|
| 2.7.2 | 2D Hybrid Animation..... | 22 |
| 2.7.3 | 2D Digital Animation..... | 22 |
| 2.8 | Tahapan Dalam Pembuatan Film Animasi..... | 23 |
| 2.8.1 | Pra Produksi..... | 23 |
| 2.8.2 | Produksi..... | 24 |
| 2.8.3 | Pasca Produksi..... | 26 |
| 2.9 | Istilah Dalam Pembuatan Film..... | 27 |
| 2.10 | Perangkat Lunak Animasi Kartun..... | 30 |
| 2.10.1 | Adobe Flash CS5..... | 30 |
| 2.10.2 | Adobe Premiere Pro CS3..... | 32 |
| 2.10.3 | Adobe Soundbooth CS3..... | 34 |
| 2.11 | Sistem Pertelevisian Dunia..... | 36 |
| 2.11.1 | Sistem NTSC..... | 36 |
| 2.11.2 | Sistem PAL dan SCEAM..... | 37 |
| 2.11.3 | Sistem HDTV..... | 37 |
| | BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM..... | 38 |
| 3.1 | Pengertian Analisis Sistem..... | 38 |
| 3.2 | Identifikasi Masalah..... | 38 |
| 3.3 | Analisis Kebutuhan Film Animasi..... | 39 |
| 3.3.1 | Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)..... | 39 |
| 3.3.2 | Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)..... | 40 |
| 3.3.3 | Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware)..... | 41 |
| 3.3 | Pra Produksi..... | 43 |
| 3.3.1 | Ide Cerita..... | 43 |
| 3.3.2 | Tema..... | 43 |
| 3.3.3 | Logline..... | 43 |
| 3.3.4 | Sinopsis..... | 44 |
| 3.3.5 | Diagram Scene..... | 47 |
| 3.3.6 | Perancangan Karakter..... | 49 |
| 3.3.6.1 | Tinjauan Desain..... | 49 |
| 3.3.6.2 | Karakter..... | 49 |

| | |
|---|-----------|
| 3.3.6.3 Sketsa Lingkungan | 56 |
| 3.3.7 Naskah (Script/ScreenPlay)..... | 57 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | 62 |
| 4.1 Produksi | 62 |
| 4.1.1 Skema Kerja Pembuatan Film Kartun | 62 |
| 4.1.2 Standar Ukuran Layer..... | 63 |
| 4.1.3 Pembuatan Karakter..... | 63 |
| 4.1.4 Pembuatan Background..... | 65 |
| 4.1.5 Coloring..... | 69 |
| 4.1.6 Pembuatan Key Animation..... | 70 |
| 4.1.7 In Between Animation..... | 70 |
| 4.1.8 Penyusunan Animasi Menggunakan Adobe Flash CS5..... | 71 |
| 4.2 Pasca Produksi..... | 73 |
| 4.2.1 Dubbing..... | 73 |
| 4.2.2 Editing..... | 75 |
| 4.2.3 Finishing..... | 80 |
| 4.3 Uji Kelayakan..... | 85 |
| BAB V PENUTUP..... | 88 |
| 5.1 Kesimpulan | 88 |
| 5.2 Saran..... | 89 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 90 |
| LAMPIRAN..... | 91 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---------------------------------|---|
| Tabel 4.1 Skor Penilaian | 9 |
| Tabel 4.2 Hasil Penilaian | 9 |



DAFTAR GAMBAR

| | | |
|-------------|--|----|
| Gambar 2.1 | Mickey Mouse Karya Walt Disney | 9 |
| Gambar 2.2 | Film Animasi Meraih Mimpi | 12 |
| Gambar 2.3 | Anticipation..... | 15 |
| Gambar 2.4 | Squash and Stretch | 16 |
| Gambar 2.5 | Staging..... | 16 |
| Gambar 2.6 | Sraight-Ahead Action and Pose-to-Pose | 17 |
| Gambar 2.7 | Follow-Through and Overlapping Action..... | 17 |
| Gambar 2.8 | Slow In-Slow Out..... | 18 |
| Gambar 2.9 | Arch..... | 18 |
| Gambar 2.10 | Secondary Action | 19 |
| Gambar 2.11 | Timming | 20 |
| Gambar 2.12 | Exaggeration..... | 20 |
| Gambar 2.13 | Solid Drawing | 21 |
| Gambar 2.14 | Appeal | 21 |
| Gambar 2.15 | Antarmuka Adobe Flash CS5..... | 31 |
| Gambar 2.16 | Tampilan Adobe Premiere Pro CS3 | 33 |
| Gambar 2.17 | Tampilan Antarmuka Adobe Soundbooth CS3..... | 36 |
| Gambar 3.1 | Karakter Bella | 50 |
| Gambar 3.2 | Karakter Afid..... | 51 |
| Gambar 3.3 | Karakter Ayah | 52 |

| | | |
|-------------|--|----|
| Gambar 3.4 | Karakter Ibu..... | 53 |
| Gambar 3.5 | Karakter Kakek | 54 |
| Gambar 3.6 | Karakter Tiara | 55 |
| Gambar 3.7 | Desa Sukamaju..... | 56 |
| Gambar 3.8 | Rumah Bella..... | 56 |
| Gambar 3.9 | Rumah Kakek..... | 57 |
| Gambar 4.1 | Skema Langkah-langkah Pembuatan Film Animasi Kartun..... | 62 |
| Gambar 4.2 | Tampilan Awal Adobe Flash CS5..... | 64 |
| Gambar 4.3 | Tampilan Document Setting..... | 64 |
| Gambar 4.4 | Menggambar Tokoh Bella Dengan Line Tool | 65 |
| Gambar 4.5 | Membuat Grup Pada Bagian Tubuh Tokoh Bella..... | 65 |
| Gambar 4.6 | Desa Sukamaju (Latar Belakang)..... | 66 |
| Gambar 4.7 | Pohon (Latar Depan) | 66 |
| Gambar 4.8 | Pengaturan Panel Properties Adobe Flash CS5..... | 67 |
| Gambar 4.9 | Pilihan Pada Tampilan Awal Adobe Flash CS5..... | 67 |
| Gambar 4.10 | Document Settings Adobe Flash CS5 | 68 |
| Gambar 4.11 | Sketsa Desa Sukamaju dengan Line Tool..... | 68 |
| Gambar 4.12 | Pewarnaan dengan Paint Bucket Tool..... | 68 |
| Gambar 4.13 | Menghapus Line Tool | 69 |
| Gambar 4.14 | Pewarnaan Karakter Bella..... | 69 |
| Gambar 4.15 | Key Animation | 70 |
| Gambar 4.16 | In Between Animation | 71 |
| Gambar 4.17 | Tampilan Awal Adobe Flash CS5..... | 71 |

| | | |
|-------------|--|----|
| Gambar 4.18 | Tampilan Document Properties..... | 72 |
| Gambar 4.19 | Animasi Film Kartun “Desa Bella” pada Adobe Flash CS5..... | 72 |
| Gambar 4.20 | Export Animasi ke Format Movie (.mov)..... | 73 |
| Gambar 4.21 | Open Dialog Records | 74 |
| Gambar 4.22 | Jendela Dialog Records..... | 74 |
| Gambar 4.23 | Audio Spectral..... | 75 |
| Gambar 4.24 | Proses Clean Up Audio | 75 |
| Gambar 4.25 | Jendela Clean Up Audio..... | 76 |
| Gambar 4.26 | Reduction Noise | 76 |
| Gambar 4.27 | Tampilan Awal Adobe Premiere Pro CS3 | 77 |
| Gambar 4.28 | Tampilan pada New Project | 77 |
| Gambar 4.29 | Import File..... | 78 |
| Gambar 4.30 | Integrasi File ke Timeline | 78 |
| Gambar 4.31 | Efek Camera Blur..... | 79 |
| Gambar 4.32 | Efek Control | 79 |
| Gambar 4.33 | Memberi Efek Transisi..... | 80 |
| Gambar 4.34 | Export Movie Settings..... | 82 |
| Gambar 4.35 | Proses Rendering..... | 82 |
| Gambar 4.36 | Pilihan Menu Video | 83 |
| Gambar 4.37 | Memasukan File yang akan di Render | 84 |
| Gambar 4.38 | Memberi Nama Disc | 84 |
| Gambar 4.39 | Proses Burning CD..... | 84 |

INTISARI

Ada dua proses dalam pembuatan film animasi, yaitu proses konvensional dan digital animation. Proses konvensional menghasilkan animasi yang lebih baik dibandingkan secara digital. Namun dewasa ini, proses digital menjadi pilihan utama karena prosesnya cepat, hemat, mudah untuk proses perbaikan dan hasilnya tidak kalah bagus. Perkembangan film animasi Indonesia sendiri kurang mendapat apresiasi yang cukup besar dari masyarakat umum maupun pemerintah dibandingkan film animasi impor dengan membawa budayanya yang berbeda.

Proses pembuatan film animasi secara digital dengan menggambar langsung dikomputer menggunakan software Adobe Flash CS5 dan software pendukung lainnya seperti Adobe Premiere Pro CS3 dan Adobe Soundbooth CS3. Ketiga software tersebut dapat menghasilkan film animasi yang tidak kalah kualitasnya dengan film animasi impor dan tentunya yang terpenting adalah alur cerita yang membuat penonton terkesimak, bukan hanya anak dibawah umur tetapi untuk semua kalangan.

Menggambar langsung dikomputer dengan menggunakan software Adobe Flash CS5 menjadi pilihan utama dan pembuatan film animasi 2D “Desa Bella”, yang diharapkan dapat mendidik dan memicu animator-animator lokal untuk ikut memajukan film animasi Indonesia.

Kata kunci : Film Animasi, Adobe CS5, Digital Animation, Animasi 2D

ABSTRACT

There are two processes in making animated films, namely conventional and digital animation process. Conventional process of producing animation better than digitally. But today, the digital process of choice because the process is fast, efficient, easy to process improvement and the results are less good. Development of Indonesia's own animated films do not fully appreciate that a sizable portion of the general public and government than imported animated films by bringing a different culture.

The process of making animated movies digitally by drawing directly dikomputer using Adobe Flash CS5 software and other supporting software such as Adobe Premiere Pro CS3 and Adobe Soundbooth CS3. The third software can produce animated films that does not lose quality with imported animated films and of course the most important thing is the story line that makes the audience unnerved, not only minors but for all people.

Drawing directly on computer with using Adobe Flash CS5 software is the top choice and the creation of 2D animated film "Desa Bella", which is expected to educate and spark local animators for animation films revitalized Indonesia.

Keywords: *Film Animation, Adobe CS5, Digital Animation, 2D Animation*