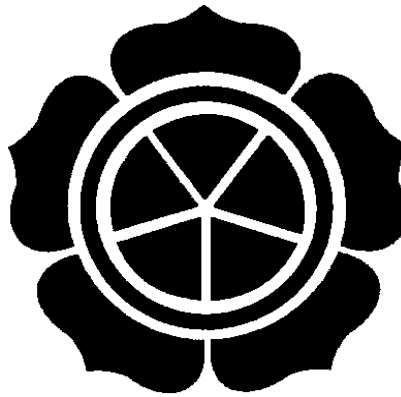


**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI “ ZEBRA WANNABE”  
MENGUNAKAN TEKNIK TWEENING ANIMATION**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Subektiningsih**

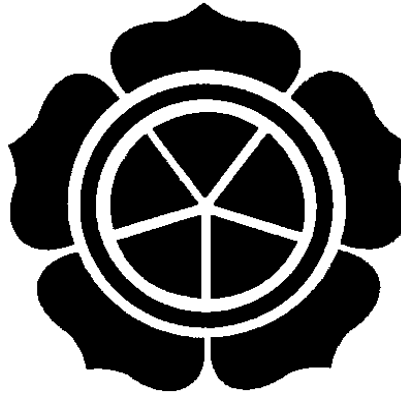
**11.21.0567**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

**PEMBUATAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI “ ZEBRA WANNABE”  
MENGUNAKAN TEKNIK TWEENING ANIMATION**

**Skripsi**

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



disusun oleh

**Subektiningsih**

**11.21.0567**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

PENGESAHAN  
**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi "Zebra WannaBe"  
Menggunakan Teknik Tweening Animation**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Subektiningsih**

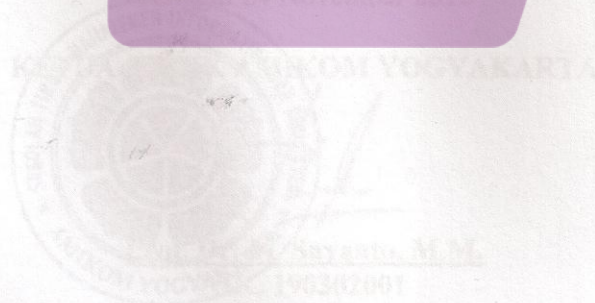
**11.21.0567**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 04 Oktober 2012

**Dosen Pembimbing,**



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



**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Pembuatan Film Animasi 2 Dimensi "Zebra WannaBe"  
Menggunakan Teknik Tweening Animation**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Subektiningsih**

**11.21.0567**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 November 2012

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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



**M. Rudyanto Arief, MT.**  
NIK. 190302098



**Mei P. Kurniawan, M. Kom.**  
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 November 2012

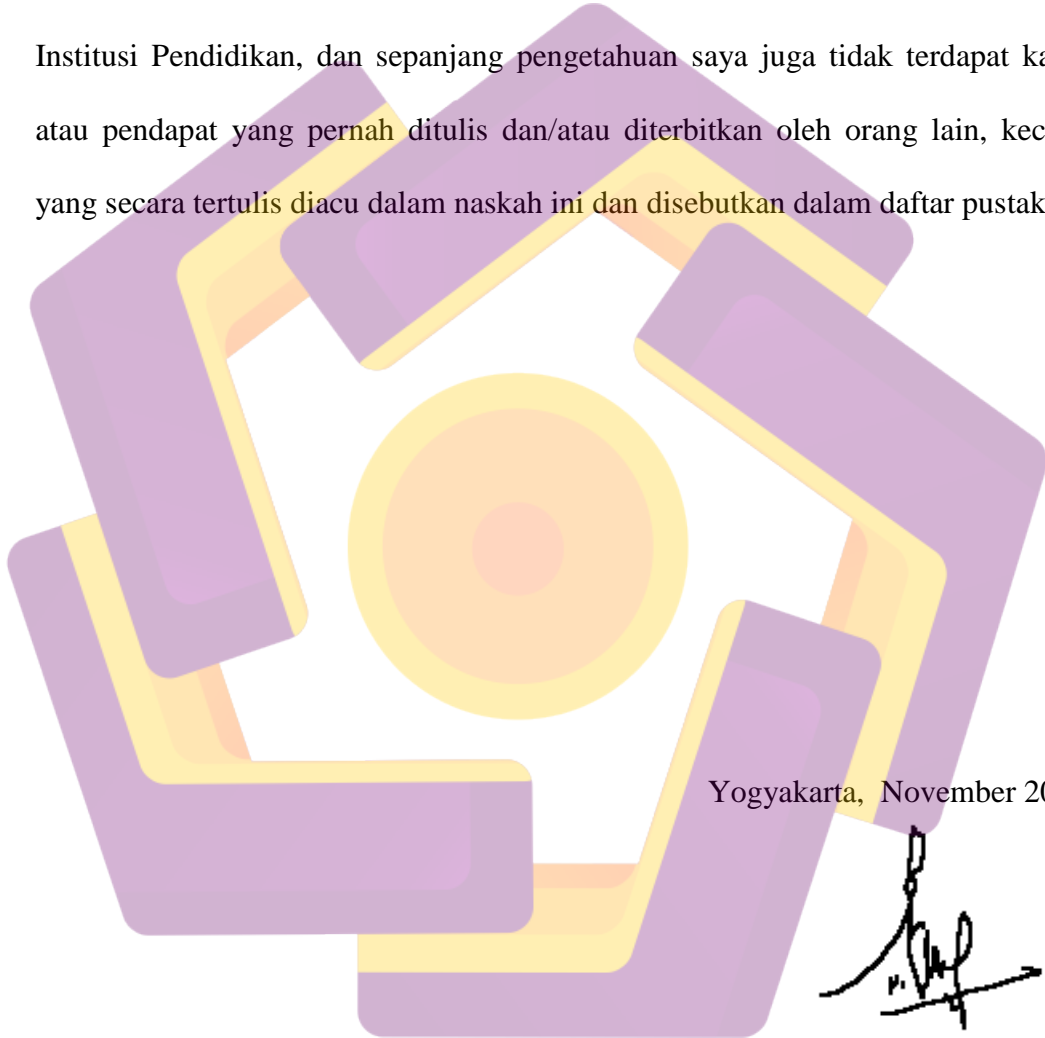
**KEFUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN KEASLIAN

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, November 2012

Handwritten signature of Subektiningsih in black ink.

Subektiningsih

11.21.0567

## MOTTO

Orang yang paling tidak bahagia ialah mereka yang paling takut pada perubahan  
**-Mognon Me Lauhlin-**

Semulia-mulia manusia ialah siapa yang mempunyai adab, merendahkan diri ketika berkedudukan tinggi, memaafkan ketika berdaya membalas dan bersikap adil ketika kuat  
**-Khalifah Abdul Malik bin Marwan-**

Bersabarlah, Bersabarlah, Bersabarlah, karena sesungguhnya kesabaran itu tanpa batas

Melalui kesabaran, seseorang dapat meraih lebih dari pada melalui kekuatan yang dimilikinya  
**-Edmund Burke-**

Sesuatu mungkin mendatangi mereka yang mau menunggu, namun hanya didapatkan oleh mereka yang bersemangat mengejanya  
**-Abraham Lincoln-**

Visi tanpa tindakan hanyalah sebuah mimpi. Tindakan tanpa visi hanyalah membuang waktu. Visi dengan tindakan akan mengubah dunia!  
**-Joel Arthur Barker-**

Ingatlah bahwa setiap hari dalam sejarah kehidupan kita ditulis dengan tinta yang tak dapat terhapus lagi  
**-Thomas Carlyle-**

Bermimpilah seolah - olah anda hidup selamanya. Hiduplah seakan-akan inilah hari terakhir anda  
**-James Dean-**

Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua  
**-Aristoteles-**

Dia yang tahu, tidak bicara. Dia yang bicara, tidak tau  
**-Loo Tse-**

Tidak semua hal yang penting dapat dihitung dan tidak semua hal yang dapat dihitung penting  
**-Albert Einstein-**

Bunga yang tidak akan layu sepanjang jaman adalah kebajikaan  
-William Cowper-

Harga kebaikan manusia adalah diukur menurut apa yang telah dilaksanakan  
atau diperbuatnya  
-Ali Bin Abi Thalib-

Apabila anda berbuat kebaikan kepada orang lain, maka anda telah berbuat  
baik terhadap diri sendiri  
-Benjamin Franklin -

Jikalau hati tersakiti tersenyumlah, ikhlaskan, dan bersyukur, Insya  
Allah akan mendapatkan hal yang luar biasa dari Allah SWT

Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah  
-Lessing-

Apabila kamu tidak dapat memberikan kebaikan kepada orang lain dengan  
kekayaanmu, berilah mereka dengan kebaikan dengan wajahmu yang berseri-  
seri, disertai akhlak baik  
-Nabi Muhammad SAW-

Jadilah kamu manusia yang pada kelahiranmu semua orang tertawa bahagia,  
tetapi hanya kamu sendiri yang menangis, dan pada kematianmu semua  
orang menangis sedih dan hanya kamu sendiri yang tersenyum  
-Mahatma Gandhi-

Tidak ada jalan keluar yang dipakai untuk menghindarkan diri dari  
sesuatu, kecuali berfikir  
-Thomas Alva Edison-

Sembilan puluh sembilan persen kegagalan berasal dari orang yang  
mempunyai kebiasaan membuat alasan  
-George Washington Carrer-

Jangan melihat masa lampau dengan penyesalan, jangan pula lihat masa  
depanmu dengan ketakutan, tetapi lihatlah sekitarmu dengan penuh  
kesadaran  
-James Thurber-

Hiduplah seperti pohon kayu yang lebat buahnya, hidup di tepi jalanan  
dilempari orang dengan batu, tetapi dibalas dengan buah  
-Abu Bakar Sibli-

## PERSEMBAHAN

*Pencipta segala dzat di Muka Bumi ini Allah SWT atas semua anugerah & karuniaNya  
Rasa syukurku kepadaMu wahai Ya Rabb untuk kehidupan ini  
Nabi Muhammad SAW penuntun dalam kegelapan  
Islam agamaku dan Indonesia Negeriku*



*Kedua orang tuaku, ayah dan ibu tercinta. Terima kasih untuk  
semua peluh dan kerja keras yang tak terhingga untuk  
kebahagiaanku, semua kasih sayang yang luar biasa, untuk semua doa dan  
dukungan, kalianlah pelita hidupku.*

*Seorang istimewa Bagus Satriawan yang selalu menemaniku  
langkahku. Sabar menghadapiku, suka maupun duka engkau selalu  
ada. Terima kasih, engkau adalah oase di tengah gurun kehidupan.*



*Bapak Hanif sebagai Dosen pembimbing. Terima kasih untuk semua  
arahan sehingga skripsi ini mampu terselesaikan. Pak Rudy dan Pak  
Mei terima kasih untuk diskusi selama satu jam di ruang Folder \*Red -  
Pendadaran\**

*Teman seperjuangan S1 Transfer angkatan 2011. Kalian semua  
adalah kawan yang luar biasa.*



*Mas Bagus, Tonny, Ipul, Lista, Rainy, Ulfa, Dyah, April, Lutfan,  
yang telah turut serta menemani dan menungguku menyelesaikan  
pendadaran. Terima Kasih untuk doa & supportnya ☺*

*Teman seperjuangan semasa kecil sampai menginjak dewasa, ria,  
nana, tanti, winwin, terima kasih teman untuk semua doa dan  
semangatnya. Dan terkadang menemaniku luntang-luntung di  
kampus (he he he :p). BuRet alias Retno terima kasih refresh otak  
colongannya :D (ha ha ha)*







Duo tokoh penting sebagai pemeran utama dalam film "Zebra WannaBe" Hosse si polos dan Zerah si tengil. Kalian tetap hidup dalam ingatan ☺

Keempar ekor kucingku yang selalu ribut mengeong, Lepi Asus mungil, modem pink, yellow corby, si hitam, Teddy putih, kalian juga bagian dari proses penyelesaian skripsi ini (ha ha ha )



Sahabat yang lama tak berjumpa . . Arum - Lia - Kawan D3TIC. I Really Really Miss You Friends (xixixixi ☺)

Kampus tercinta, semua Dosen, Semua Civitas Akademik, Semua Mahasiswa, Semua Penghuni STMIK Amikom Yogyakarta (hihihi)

Terima Kasih ☺



Mesin pembimbing tak bernyawa youtube yang sangat berjasa menyajikan berbagai video co pilot sehingga banyak hal yang dapat aku peroleh untuk menyelesaikan project :D

Bang Win dan Rain terima kasih untuk berbagai video tutorial, lumayan untuk isi-isi HardDisk (Hihihi)



Teruntuk diriku sendiri. Selamat Selamat Selamat Horre

\(^O^)/\(^O^)/ akhirnya terselesaikan juga. Ye ye ye . . . la la la . .

• Perjalanan hidup selanjutnya akan dimulai. Selangkah lebih jauh lagi dari masa kanak-kanak. Perjuangan dan proses memahami hidup harus lebih baik lagi. SEMANGAT. PASTI BISA. SUKSES UNTUK KITA SEMUA. Amiin Amiin Amiin Ya Rabb :\*

@bektychan

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa mencurahkan rahmat dan hidayahNya. Shalawat serta salam saya ucapkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan jalan kebenaran yang haqiqi bagi umatNya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana S1 jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer. Dengan selesainya skripsi berjudul "PEMBUATAN FILM ANIMASI 2 DIMENSI "ZEBRA WANNABE" MENGGUNAKAN TEKNIK TWEENING ANIMATION " ini tidak lepas dari bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dan pada kesempatan ini saya sampaikan rasa terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto,MM. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan masukan dalam menyelesaikan Skripsi ini.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca maupun kalangan umum. Saya menyadari bahwa Skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan dan jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik dari pembaca sangat kami harapkan sebagai acuan untuk lebih baik.

Yogyakarta, November 2012

Penyusun

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
INTISARI.....	xxi
<i>ABSTRACT</i> .....	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
<b>1.1 Latar Belakang Masalah</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	2
<b>1.3 Batasan Masalah</b> .....	2
<b>1.4 Tujuan Penelitian</b> .....	3
<b>1.5 Manfaat Penelitian</b> .....	4
<b>1.6 Metode Penelitian</b> .....	4
<b>1.6.1 Metode Pengumpulan Data</b> .....	4
<b>1.6.2 Pra Produksi</b> .....	5
<b>1.6.3 Produksi</b> .....	5
<b>1.6.4 Pasca Produksi</b> .....	6
<b>1.7 Sistematika Penulisan</b> .....	6

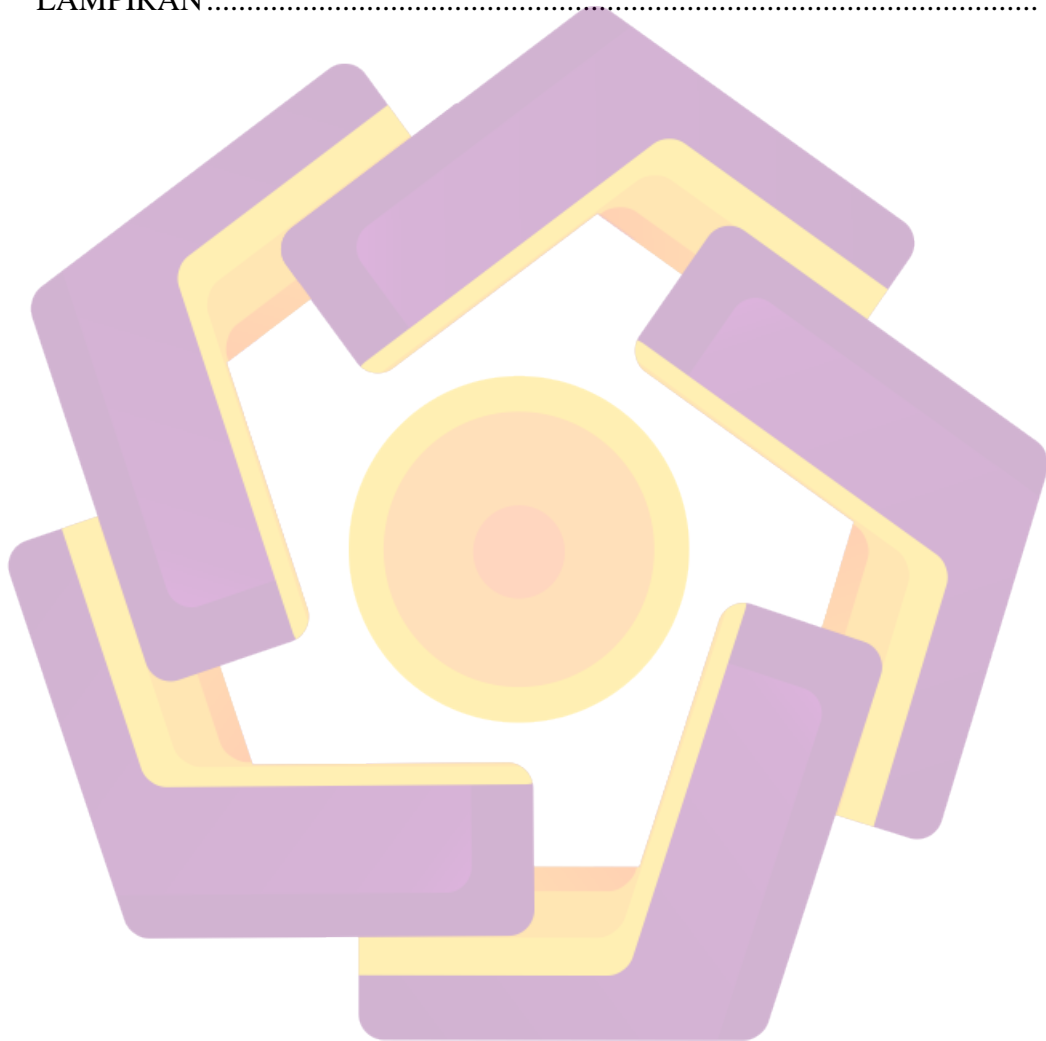
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	8
<b>2.1 Pengertian Animasi</b> .....	8
<b>2.2 Sejarah Animasi</b> .....	8
<b>2.3 Jenis Film Animasi</b> .....	10
<b>2.3.1 Stop Motion</b> .....	10
<b>2.3.2 Cell Animation</b> .....	11
<b>2.3.4 Time – Lapse</b> .....	11
<b>2.3.5 Claymation</b> .....	11
<b>2.3.6 Cut-out Animation</b> .....	11
<b>2.3.7 Puppet Animation</b> .....	12
<b>2.4 Bentuk Film Animasi</b> .....	12
<b>2.4.1 Film Spot</b> .....	12
<b>2.4.2 Film ‘Pocket Cartoon’</b> .....	12
<b>2.4.3 Film Pendek (Short)</b> .....	12
<b>2.4.5 Film Setengah Panjang (Medium Length Film)</b> .....	13
<b>2.4.6 Film Panjang (Full-Length)</b> .....	13
<b>2.5 Gaya film Animasi</b> .....	13
<b>2.5.1 Rhotoscope (Gaya Menjiplak Realistis)</b> .....	13
<b>2.5.2 Limited (Gaya Sederhana)</b> .....	13
<b>2.5.3 Exaggeration (Gaya Berlebihan)</b> .....	14
<b>2.6 Prinsip Film Animasi</b> .....	14
<b>2.6.1 Pose to Pose</b> .....	14
<b>2.6.2 Timing</b> .....	15
<b>2.6.3 Stretch and Squash</b> .....	15
<b>2.6.4 Anticipation</b> .....	16

2.6.5	<b>Secondary Action</b> .....	16
2.6.6	<b>Follow Trough and Overlapping Action</b> .....	17
2.6.7	<b>Slow In – Slow Out</b> .....	17
2.6.8	<b>Arcs</b> .....	18
2.6.9	<b>Exaggeration</b> .....	18
2.6.10	<b>Staging</b> .....	18
2.6.11	<b>Appeal</b> .....	19
2.6.12	<b>Solid Drawing</b> .....	20
2.7	<b>Perancangan Film</b> .....	20
2.7.1	<b>Ide Cerita</b> .....	21
2.7.2	<b>Tema</b> .....	21
2.7.3	<b>Logline</b> .....	21
2.7.4	<b>Sinopsis</b> .....	21
2.7.5	<b>Script Writer</b> .....	22
2.7.6	<b>Storyboard</b> .....	23
2.7.7	<b>Editor</b> .....	23
2.7.8	<b>Sound Editor</b> .....	23
2.7.9	<b>Talent</b> .....	23
2.8	<b>Teknik Tracing Gambar</b> .....	23
2.9	<b>Animasi 2 Dimensi</b> .....	24
2.10	<b>Proses Pembuatan Animasi</b> .....	24
2.11	<b>Teknik Tweening Animation</b> .....	25
2.11.1	<b>Pengertian Tweening Animation</b> .....	25
2.11.2	<b>Jenis Teknik Tweening Animation</b> .....	26
2.12	<b>Inverse Kinematics (IK)</b> .....	26

2.13	<b>Perangkat Lunak (Software) Yang Digunakan</b>	28
2.13.1	Adobe Flash CS6	28
2.13.2	Adobe Photoshop CS3	29
2.13.3	Adobe Premiere CS3	29
2.13.4	Sothink SWF to Video Converter	30
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b>		31
3.1	<b>Analisis</b>	31
3.1.1	<b>Analisis Kebutuhan Non Fungsional</b>	31
3.1.2	<b>Analisis Kebutuhan Sumber Daya Manusia</b>	32
3.1.3	<b>Estimasi Biaya</b>	33
3.1.4	<b>Analisis SWOT</b>	37
3.2	<b>Pra Produksi Pembuatan Film Animasi</b>	38
3.2.1	<b>Pembuatan Cerita</b>	38
3.2.1.1	<b>Ide Cerita</b>	38
3.2.1.2	<b>Tema</b>	38
3.2.1.3	<b>Logline</b>	38
3.2.1.4	<b>Sinopsis</b>	38
3.2.1.5	<b>Cerita</b>	40
3.2.1.6	<b>Diagram Scene</b>	42
3.2.1.7	<b>Script Naskah</b>	43
3.2.2	<b>Storyboard</b>	53
3.2.3	<b>Perancangan dan Gambar Karakter</b>	60
3.2.3.1	<b>Gambar Karakter Kuda putih</b>	61
3.2.3.2	<b>Gambar Karakter Zebra Betina</b>	62
3.2.3.3	<b>Perancangan Desain Lokasi</b>	63

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	64
<b>4.1    Produksi Film Animasi .....</b>	<b>64</b>
<b>4.1.1    Menggambar Objek Karakter .....</b>	<b>64</b>
<b>4.1.2    Pewarnaan Digital.....</b>	<b>74</b>
<b>4.1.3    Pembuatan Animasi .....</b>	<b>80</b>
<b>4.1.3.1    Membuat Symbol Animasi .....</b>	<b>81</b>
<b>4.1.3.2    Penggunaan Inverse Kinematics.....</b>	<b>83</b>
<b>4.1.3.3    Animasi Tokoh Utama .....</b>	<b>84</b>
<b>4.1.3.4    Membuat Bayangan Hosse .....</b>	<b>91</b>
<b>4.1.3.5    Animasi Background dan Foreground.....</b>	<b>93</b>
<b>4.1.3.6    Penggabungan Background, Foreground, Tokoh Utama .....</b>	<b>95</b>
<b>4.1.3.7    Perubahan Ekspresi Tokoh Utama.....</b>	<b>96</b>
<b>4.1.3.8    Penggunaan Teknik Animasi Motion Tweening .....</b>	<b>97</b>
<b>4.1.3.9    Penggunaan Teknik Animasi Motion Guide.....</b>	<b>99</b>
<b>4.1.4    Pemberian Efek Animasi.....</b>	<b>103</b>
<b>4.1.4.1    Penggunaan Action Script 3.0 .....</b>	<b>104</b>
<b>4.1.5    Pencarian Data Suara .....</b>	<b>111</b>
<b>4.1.6    Sinkronisasi Animasi .....</b>	<b>112</b>
<b>4.1.6.1    Eksport File SWF .....</b>	<b>113</b>
<b>4.1.6.2    Konversi File SWF menjadi Video .....</b>	<b>113</b>
<b>4.1.6.3    Rendering .....</b>	<b>116</b>
<b>4.1    Pasca Produksi Film Animasi .....</b>	<b>124</b>

BAB V PENUTUP.....	130
<b>5.1 Kesimpulan</b> .....	130
<b>5.2 Saran</b> .....	131
DAFTAR PUSTAKA .....	132
LAMPIRAN.....	134





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pose to Pose.....	14
Gambar 2. 2 Timing .....	15
Gambar 2. 3 Stretch and Squash .....	15
Gambar 2. 4 Anticipation.....	16
Gambar 2. 5 Secondary Action .....	16
Gambar 2. 6 Follow Trough and Overlapping Action .....	17
Gambar 2. 7 Slow In – Slow Out .....	17
Gambar 2. 8 Arcs .....	18
Gambar 2. 9 Exaggeration.....	18
Gambar 2. 10 Staging.....	19
Gambar 2. 11 Appeal .....	19
Gambar 2. 12 Solid Drawing .....	20
Gambar 2. 13 Aplikasi Bone Tool dalam Fitur Inverse Kinematis.....	27
Gambar 2. 14 Interface Adobe Flash CS6 .....	28
Gambar 2. 15 Interface Adobe Photoshop CS3 .....	29
Gambar 2. 16 Interface Adobe Premiere CS3.....	29
Gambar 2. 17 Interface Sothink SWF to Video Converter .....	30
Gambar 2. 18 Jenis File Konversi.....	30
Gambar 3. 2 Diagram Scene .....	42
Gambar 3. 3 Storyboard .....	60
Gambar 3. 4 Kuda Putih Keabu-abuan “Hosse” .....	61
Gambar 3. 5 Karakter Kuda “Hosse” dalam Wujud seperti Zebra .....	62
Gambar 3. 6 Karakter Zebra “Zerah” .....	63
Gambar 3. 7 Desain Lokasi (taman) .....	63
Gambar 4. 1 Tampilan Scan Gambar Karakter.....	65
Gambar 4. 2 Import Objek .....	65
Gambar 4. 3 Tampilan Tracing Gambar Karakter Objek .....	66
Gambar 4. 4 Pengaturan Tracing .....	66
Gambar 4. 5 Proses Tracing.....	67

Gambar 4. 6 Hasil Tracing Gambar .....	67
Gambar 4. 7 Tampilan Menu Modify Objek .....	68
Gambar 4. 8 Tampilan Convert to Symbol “Hosse” .....	68
Gambar 4. 9 Tampilan Pengaturan Color Effect.....	69
Gambar 4. 10 Tampilan Penambahan Layer 2.....	69
Gambar 4. 11 Tampilan Pengaturan Fill and Stroke Color.....	69
Gambar 4. 12 Pembuatan Mata Hosse .....	70
Gambar 4. 13 Pengaturan Convert Symbol Mata_Hosse.....	71
Gambar 4. 14 Pembuatan Kepala Hosse .....	71
Gambar 4. 15 Convert Lines to Fills Kepala Hosse.....	72
Gambar 4. 16 Pengaturan Convert to Symbol Kepala Hosse .....	72
Gambar 4. 17 Pembuatan Layer Baru untuk Bayangan Leher Hosse.....	72
Gambar 4. 18 Rectangle Tool untuk Awal Pembuatan Bayangan.....	73
Gambar 4. 19 Bentuk Akhir Bayangan Leher Hosse.....	73
Gambar 4. 20 Pembuatan Telinga Hosse .....	73
Gambar 4. 21 Pembagian Layer .....	74
Gambar 4. 22 Hasil Akhir Penggambaran Digital Hosse .....	74
Gambar 4. 23 Penggunaan Garis Bantu dalam Pewarnaan Telinga Hosse.....	75
Gambar 4. 24 Proses Delete Garis Bantu dalam Pewarnaan Telinga Hosse .....	75
Gambar 4. 25 Hosse yang telah Selesai diberi Pewarnaan Digital .....	76
Gambar 4. 26 Pewarnaan pada Hosse ketika Menjadi “Zebra WannaBe” .....	76
Gambar 4. 27 Karakter “Zerah” Zebra Betina .....	77
Gambar 4. 28 Setting Ukuran Environment.....	77
Gambar 4. 29 Environment yang Belum dilakukan Proses Coloring .....	78
Gambar 4. 30 Pembagian Layer dalam Pembuatan Environment .....	78
Gambar 4. 31 Tampilan Convert to Symbol Movie Clip.....	79
Gambar 4. 32 Pilih Folder Tempat Menyimpan Symbol.....	79
Gambar 4. 33 Hasil Akhir Pembuatan Environment untuk Taman .....	80
Gambar 4. 34 Hasil Akhir Pembuatan Environment untuk Pusat Taman.....	80
Gambar 4. 35 Pemilihan Menu Select All Frames.....	81
Gambar 4. 36 Pemilihan Menu Copy Frames.....	81

Gambar 4. 37 Pembuatan Symbol Baru .....	82
Gambar 4. 38 Pembuatan Symbol Animasi Hosse .....	82
Gambar 4. 39 Pemilihan Menu Paste Frames .....	82
Gambar 4. 40 Hasil Seleksi Hosse .....	83
Gambar 4. 41 Pemilihan Bone Tool pada Menu Bar .....	84
Gambar 4. 42 Pemberian Bone Tool pada Kaki Hosse.....	84
Gambar 4. 43 Pilihan Insert Frame .....	85
Gambar 4. 44 Pose untuk Pergerakan Kaki Hosse.....	85
Gambar 4. 45 Pilihan Insert Keyframe .....	86
Gambar 4. 46 Pergeseran Kepala Hosse .....	86
Gambar 4. 47 Pembuatan Classic Tween pada Kepala Hosse .....	87
Gambar 4. 48 Pengaturan Ease pada Bagian Kepala Hosse .....	87
Gambar 4. 49 Posisi Mata Hosse .....	88
Gambar 4. 50 Pemilihan Clear Frame pada Frame Mata Hosse .....	88
Gambar 4. 51 Pembuatan Motion Tween pada Mata Hosse .....	89
Gambar 4. 52 Posisi Mulut Hosse.....	89
Gambar 4. 53 Pemilihan Clear Frame pada Frame Mulut Hosse .....	90
Gambar 4. 54 Pembuatan Motion Tween pada Mulut Hosse .....	90
Gambar 4. 55 Test Movie.....	91
Gambar 4. 56 Pemilihan Copy Tubuh Hosse.....	91
Gambar 4. 57 Pemilihan Menu Paste in Center Tokoh Hosse.....	92
Gambar 4. 58 Pengaturan Bayangan Hosse .....	92
Gambar 4. 59 Pengaturan Properties pada Bayangan Hosse .....	92
Gambar 4. 60 Hosse dengan Bayangan.....	93
Gambar 4. 61 Background .....	93
Gambar 4. 62 Perpanjangan Gambar Background.....	94
Gambar 4. 63 Hasil Seleksi Background .....	94
Gambar 4. 64 Posisi Awal Hosse .....	95
Gambar 4. 65 Ekspresi Awal Hosse.....	96
Gambar 4. 66 Ekspresi Hosse Kaget.....	96
Gambar 4. 67 Pembuatan Blank Frames.....	97

Gambar 4. 68 Tampilan Create Motion Tween .....	98
Gambar 4. 69 Tampilan Pergeseran Objek Awan.....	98
Gambar 4. 70 Tampilan Layer Awan denga Efek Motion Tween.....	98
Gambar 4. 71 Background untuk Pergerakan Kupu-Kupu .....	99
Gambar 4. 72 Kupu-Kupu.....	99
Gambar 4. 73 Pilihan Menu Classic Motion Guide .....	100
Gambar 4. 74 Penambahan Layer Guide .....	100
Gambar 4. 75 Bentuk Lintasan Pergerakan Kupu-Kupu .....	101
Gambar 4. 76 Snapping Objek Kupu-Kupu .....	101
Gambar 4. 77 Posisi Awal Kupu-Kupu .....	101
Gambar 4. 78 Pembuatan Keyframe .....	102
Gambar 4. 79 Posisi Akhir Kupu-Kupu .....	102
Gambar 4. 80 Pembuatan Classic Tween pada Layer Kupu-Kupu.....	103
Gambar 4. 81 Tampilan Properties Tweening .....	103
Gambar 4. 82 Pengaturan Layer.....	104
Gambar 4. 83 Bahan Dasar untuk Efek Air .....	104
Gambar 4. 84 Kolam.....	105
Gambar 4. 85 Properties Instance Waterfall .....	105
Gambar 4. 86 Instance backImg1.....	106
Gambar 4. 87 Kolam Lengkap .....	107
Gambar 4. 88 Tetesan Air "drop" .....	108
Gambar 4. 89 Ring Anim (efek air jatuh) .....	108
Gambar 4. 90 Tampilan Color Effect Ring Anim.....	108
Gambar 4. 91 Tetesan Air "ripple" .....	109
Gambar 4. 92 Tampilan Layer Animasi Air Jatuh.....	109
Gambar 4. 93 Layer Sound Effect.....	112
Gambar 4. 94 Import Sound Effect .....	112
Gambar 4. 95 Layer Sound yang telah diberi Sound Effect .....	112
Gambar 4. 96 Tampilan Menu Ekspor.....	113
Gambar 4. 97 Tampilan Pemilihan Type File.....	113
Gambar 4. 98 Tampilan Pemilihan File SWF yang akan dikonversi.....	114

Gambar 4. 99 Tampilan Menu Full Area .....	114
Gambar 4. 100 Setting Ouput Konversi.....	115
Gambar 4. 101 Tampilan Menu Play and Capture.....	115
Gambar 4. 102 Proses Konversi.....	115
Gambar 4. 103 Hasil Konversi Video .....	116
Gambar 4. 104 Pemilihan Menu Import .....	116
Gambar 4. 105 Tampilan Timeline Video dan Audio.....	117
Gambar 4. 106 Tampilan Menu Video Transitions .....	117
Gambar 4. 107 Tampilan Menu Audio Transitions .....	118
Gambar 4. 108 Tampilan Menu Ekspor.....	118
Gambar 4. 109 Tampilan Pemberian Nama <i>Movie</i> .....	119
Gambar 4. 110 Proses Rendering.....	119
Gambar 4. 111 Snapshot Film “Zebra WannaBe” .....	124
Gambar 4. 112 Interface DVD Maker.....	125
Gambar 4. 113 Menu Pengaturan Output Video.....	125
Gambar 4. 113 Tampilan Pemilihan File Video .....	126
Gambar 4. 114 Tampilan File Terpilih .....	126
Gambar 4. 115 Tampilan Menu Burn File Video .....	127
Gambar 4. 116 Tampilan Menu Sign In Account Youtube .....	127
Gambar 4. 117 Tampilan Pemilihan File.....	128
Gambar 4. 118 Tampilan Basic Info .....	128
Gambar 4. 119 Tampilan Video “Film Zebra WannaBe” di Halaman Youtube	129

## INTISARI

Film digunakan untuk mengemukakan suatu ide, pendapat, maupun gagasan. Selain itu film merupakan media efektif untuk mengkomunikasikan suatu pesan. Terdapat berbagai bentuk film, salah satunya adalah film animasi kartun dengan berbagai tokoh dan karakter. Perkembangan teknik film animasi diawali dengan pembuatan secara manual. Dengan waktu pembuatan yang relatif lama. Namun dalam perkembangan era modern ini film animasi dapat diproduksi secara digital. Menggunakan software yang ada sehingga dapat mempersingkat waktu pembuatan dan menghasilkan film kartun yang lebih baik.

Menciptakan film animasi 2 dimensi yang berjudul “Zebra WannaBe” dengan teknik tweening animation untuk menciptakan animasi dengan lebih cepat. Menggunakan tokoh binatang dalam kehidupan nyata yang direpresentasikan dalam karakter lucu disebuah film kartun. Dengan tujuan menyampaikan pesan yang terkandung dalam film tersebut. Bahwa setiap individu itu mempunyai keragaman masing-masing. Teknik tweening animation yang digunakan dalam pembuatan film tersebut adalah classic tween, motion tween, dan motion guide. Software yang digunakan adalah Adobe Flash CS6.

Penggunaan teknik tweening animation sangat membantu dalam melakukan pergerakan objek dalam film “Zebra WannaBe”. Karena tidak perlu membuat animasi objek setiap framanya. Namun cukup menentukan keyframe antar frame dan selanjutnya komputer yang akan membuat pergerakan antar keyframe tersebut. Dalam hal ini yang bertindak sebagai inbetweener adalah komputer. Sehingga waktu yang dibutuhkan untuk pembuatan film ini sekitar dua bulan. Diharapkan film 2 dimensi yang dihasilkan dapat dinikmati oleh masyarakat dan dapat diambil pesan yang terkandung dalam film tersebut.

**Kata Kunci :** film animasi, animasi 2 dimensi, film kartun, film animasi 2D, zebra Wannabe, teknik tweening animation, motion tween, motion guide, classic tween.

## **ABSTRACT**

*Film is used to express an idea, opinion, or idea. Moreover the film is an effective media to communicate a message. There are various forms of films, one of which is animated cartoons with various figures and characters. The development of the technique begins with the making of the animated film manually. With a relatively long production time. But in this modern era of the development of animated films can be produced digitally. Using existing software so that it can shorten the time of manufacture and produce a better cartoon.*

*Creating a two dimensional animated film entitled "Zebra wannabe" with tweening animation techniques to create animation faster. Using real-life animal figures are represented in funny cartoon character. With the goal of delivering the messages contained in the film. That every individual has the diversity of each. Tweening animation techniques used in the making of the film is a classic tween, motion tween and motion guide. Software used is Adobe Flash CS6.*

*The use of tweening animation techniques greatly assist in the movement of objects in the movie "Zebra wannabe". With no need to make animation object every frame. However, inter-frame sufficient to determine keyframe and then the computer will make the movement between the keyframe. In this case is a computer act as an inbetweener. So that the time required for making this film about two months. It is expected that the resulting 2 dimensional movies can be enjoyed by the community and can take the messages contained in the film.*

**Keywords :** *animated films, 2 dimensional animation, cartoon film, 2D animated film, zebra Wannabe, tweening animation techniques, motion tween, motion guide, classic tween.*