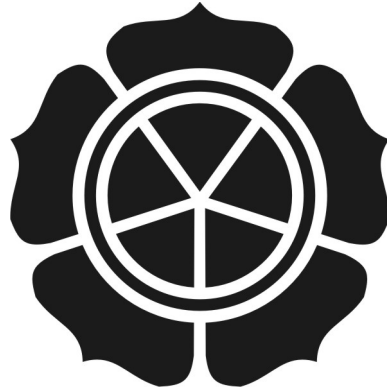


**PEMBUATAN ANIMASI KARTUN “SATU HARAPAN”  
DENGAN TEKNIK CUT OUT MENGGUNAKAN  
ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Rahmawati Feira Anggraheni**

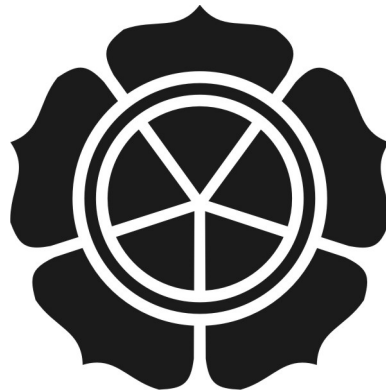
**08.12.2859**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

**PEMBUATAN ANIMASI KARTUN “SATU HARAPAN”  
DENGAN TEKNIK CUT OUT MENGGUNAKAN  
ADOBE FLASH CS3 PROFESSIONAL**

**Skripsi**

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



disusun oleh

**Rahmawati Feira Anggraheni**

**08.12.2859**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

**Pembuatan Animasi Kartun "Satu Harapan" dengan Teknik Cut Out  
Menggunakan Adobe Flash CS3 Professional**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rahmawati Feira Anggraheni**

**08.12.2859**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 4 Juni 2012

Dosen Pembimbing,

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

**NIK. 190302047**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

**Pembuatan Animasi Kartun "Satu Harapan" dengan Teknik Cut Out  
Menggunakan Adobe Flash CS3 Professional**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rahmawati Feira Anggraheni**

**08.12.2859**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 4 Juni 2012

### Susunan Dewan Penguji

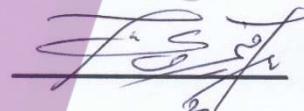
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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

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

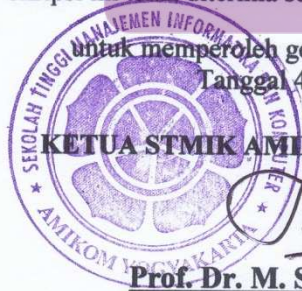
**Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs.**  
**NIK. 190000005**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 4 Juni 2012

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**  
**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 disuatu 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, Juni 2012

Rahmawati Feira Anggraheni  
08.12.2859

# MOTTO

- 😊 **Jadilah lentera dalam kegelapan**
  
- 😊 **Ketika orang lain menganggapmu lemah, maka buktikanlah bahwa kau kuat, ketika orang lain menganggapmu bodoh, maka buktikanlah bahwa kau pandai**
  
- 😊 **Jadilah seperti karang di lautan yang kuat dihantam ombak dan kerjakanlah hal yang bermanfaat untuk diri sendiri dan orang lain, karena hidup hanyalah sekali. Ingat hanya pada Allah apapun dan di manapun kita berada kepada Dia-lah tempat meminta dan memohon**
  
- 😊 **Hargailah setiap orang yang hadir dalam hidupmu, karena kau tak akan tahu suatu saat kau akan menyesal jika kehilangan mereka**
  
- 😊 **Saat kita tak berdaya dan putus asa, bayangkan wajah kedua orang tua yang menanti keberhasilanmu**

# PERSEMBAHAN

Allahmdulillah..

Thank's to Allah SWT, berkat rahmat dan ridho-Mu aku mampu tersenyum untuk kelulusan ini

Karya ini aku persembahkan untuk orang – orang yang ku sayangi. Special thank's to :

- ♥ Bapak, mama, dan adikku  
“Aku mencintai kalian, terima kasih untuk pengorbanan, doa, dan dukungannya”
- ♥ Teman – teman SI Beta 08 yang ga bisa kusebutkan satu per Satu  
“kalian adalah bagian dari keluarga kecilku, luv u all...”
- ♥ Dosen pembimbingku, Pak Amir Fatah Sofyan, S.Kom, MT  
“terima kasih sudah membimbing selama saya skripsi”
- ♥ Sahabatku dian, nita, vita, kawitna  
“aku akan rindu selalu saat-saat bersama kalian”
- ♥ Keluarga kos pak ledjari : ibu, bapak, mas riski, mba hesti, putri dan temen-temen seperjuangan ada arin, ruli, susi, mitha, nuri, rina, dan yang lainnya..  
“terima kasih telah menjadi keluargaku, sahabatku, kakakku.. hehe.. luv u all n l'll be missing u”
- ♥ Dan buat semua pihak yang telah membantu dan memberi dukungan, thank's ya

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga skripsi dengan judul “Pembuatan Animasi Kartun ‘Satu Harapan’ dengan Teknik Cut Out Menggunakan Adobe Flash CS3 Professional dapat diselesaikan dengan baik.

Penulisan skripsi ini merupakan syarat dari kelulusan dalam menempuh jenjang Strata 1 pada STMIK “AMIKOM” Yogyakarta. terselesainya penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. DR. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan petunjuk, arahan dan bimbingan dalam penulisan skripsi.
3. Drs. Bambang Sudaryatno, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Seluruh dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya.
5. Kedua orangtua dan teman-teman yang selalu memberikan doa dan semangat

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua pihak. Namun penulis berharap semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, Juni 2012

Penulis

Rahmawati Feira Anggraheni

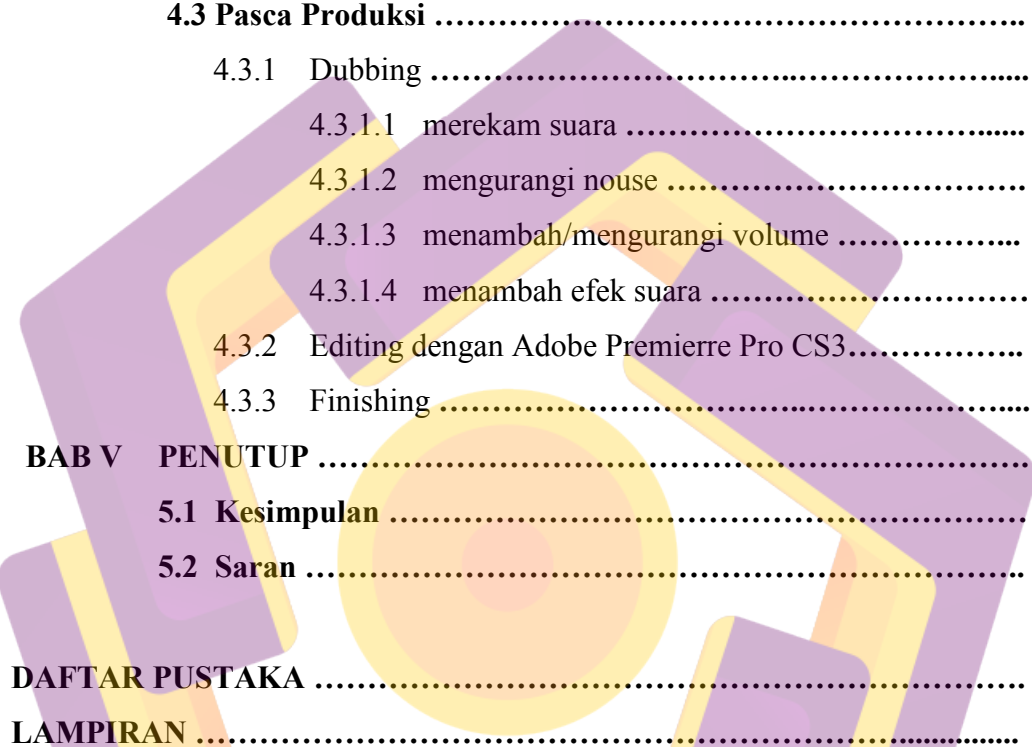


## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>INTISARI</b> .....	xv
<b>ABSTRACT</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
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 .....	4
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	7
<b>2.1 Multimedia, Animasi, dan Kartun</b> .....	7
2.1.1 Pengertian Multimedia .....	7
2.1.2 Pengertian Animasi .....	7
2.1.3 Pengertian Kartun .....	8
<b>2.2 Konsep Dasar Animasi</b> .....	8

2.2.1	Teknik-teknik Film Animasi .....	9
2.2.1.1	Animasi Dwi Matra ( <i>Flat Animation</i> ) .....	9
2.2.1.2	Animasi Tri Matra ( <i>Object Animation</i> ) .....	12
2.2.2	Animasi Cut Out .....	16
2.2.3	Penggunaan Film Animasi .....	18
<b>2.3</b>	<b>Prinsip Animasi .....</b>	<b>19</b>
2.3.1	Mengkerut dan merenggang .....	19
2.3.2	Ancang-ancang .....	19
2.3.3	Sajian .....	20
2.3.4	Gerak Berkelanjutan .....	20
2.3.5	Follow Through dan Overlapping Action .....	21
2.3.6	Gerakan Melambat .....	22
2.3.7	Gerakan Lengkungan .....	22
2.3.8	Gerakan Pelengkap .....	23
2.3.9	Waktu/tempo .....	23
2.3.10	Exaggeration .....	24
2.3.11	Gambar Sempurna .....	24
2.3.12	Daya Tarik Karakter .....	24
<b>2.4</b>	<b>Peralatan Dasar Pembuatan Animasi Kartun .....</b>	<b>25</b>
2.4.1	Drawing Table atau LightBoxes .....	25
2.4.2	Decert Chair .....	25
2.4.3	Desk Lighting .....	25
2.4.4	Mirror (Cermin) .....	26
2.4.5	Paper (Kertas) .....	26
2.4.6	Pencils .....	26
2.4.7	Eraser .....	26
2.4.8	Punch atau Peghole .....	26
2.4.9	Pegbar .....	26
2.4.10	Scanner .....	26
2.4.11	Komputer .....	27
2.4.12	Kamera atau webcam .....	27

<b>2.5 Aplikasi Pembuatan Animasi Kartun .....</b>	<b>27</b>
2.5.1 Adobe Flash CS3 Professional .....	27
2.5.2 Adobe Photoshop CS3 .....	31
2.5.3 Adobe Audition 2.0 .....	33
2.5.4 Adobe Premiere CS3 .....	34
<b>2.6 Proses Pembuatan Animasi Kartun .....</b>	<b>35</b>
2.6.1 Proses Pra Produksi .....	35
2.6.2 Proses Produksi .....	35
2.6.3 Proses Pasca Produksi .....	36
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>37</b>
<b>3.1 Perancangan Animasi Kartun .....</b>	<b>37</b>
<b>3.2 Kebutuhan Perancangan Animasi Kartun .....</b>	<b>38</b>
3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras .....	38
3.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	39
3.2.3 Aspek Manusia .....	39
<b>3.3 Pra Produksi .....</b>	<b>40</b>
3.3.1 Ide .....	40
3.3.2 Tema .....	41
3.3.3 Logline .....	41
3.3.4 Sinopsis .....	41
3.3.5 Diagram Scene .....	44
3.3.6 Concept Art .....	45
3.3.7 Naskah .....	50
3.3.8 Storyboard .....	52
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>53</b>
<b>4.1 Penerapan Teknik .....</b>	<b>53</b>
<b>4.2 Produksi .....</b>	<b>54</b>
4.2.1 Pembuatan Karakter .....	54
4.2.2 Pemotongan Karakter .....	56
4.2.3 Pewarnaan Karakter .....	58
4.2.4 Pembuatan Background .....	59



4.2.5	Pembuatan Animasi .....	61
4.2.5.1	Pembuatan <i>key animation</i> .....	61
4.2.5.2	Pembuatan <i>inbetween</i> .....	62
4.2.5.3	Pembuatan <i>timesheeting</i> .....	62
4.2.5.4	Penyusunan animasi .....	63
<b>4.3</b>	<b>Pasca Produksi .....</b>	<b>66</b>
4.3.1	Dubbing .....	66
4.3.1.1	merekam suara .....	66
4.3.1.2	mengurangi noise .....	67
4.3.1.3	menambah/mengurangi volume .....	67
4.3.1.4	menambah efek suara .....	68
4.3.2	Editing dengan Adobe Premierre Pro CS3.....	68
4.3.3	Finishing .....	70
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>72</b>
5.1	<b>Kesimpulan .....</b>	<b>72</b>
5.2	<b>Saran .....</b>	<b>73</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>.....</b>	<b>74</b>
<b>LAMPIRAN</b>	<b>.....</b>	<b>75</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Spesifikasi <i>hadrware</i> dan peralatan .....	38
-----------	---	----



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Animasi Sel .....	10
Gambar 2.2	Animasi Cut Out .....	10
Gambar 2.3	Aninmasi Bayangan .....	11
Gambar 2.4	Animasi Kolase .....	12
Gambar 2.5	Film Animasi Boneka .....	13
Gambar 2.6	Proses produksi animasi klasik .....	14
Gambar 2.7	Film Animasi Stop-Motion .....	15
Gambar 2.8	Film Animasi Komputer/Digital .....	15
Gambar 2.9	Bagian Cut Out dari Kaki .....	17
Gambar 2.10	Mengkerut dan merenggang .....	19
Gambar 2.11	Antisipasi dalam aksi berjalan .....	20
Gambar 2.12	Berbagai penempatan kamera .....	20
Gambar 2.13	Gerak Berkelanjutan .....	21
Gambar 2.14	<i>Overlap dan Secondary Action</i> .....	21
Gambar 2.15	Gerakan <i>Slow In</i> dan <i>Slow Out</i> .....	22
Gambar 2.16	Gerakan kepala dengan <i>Arcs</i> .....	22
Gambar 2.17	<i>Secondary Action</i> .....	23
Gambar 2.18	Gerakan Timing .....	23
Gambar 2.19	Exaggeration .....	24
Gambar 2.20	Berbagai karakter animasi .....	25
Gambar 2.21	Tampilan area kerja Adobe Flash CS3 Professional .....	30
Gambar 2.22	Tampilan area kerja Adobe Photoshop CS3 .....	33
Gambar 2.23	Tampilan area kerja Adobe Audition 2.0 .....	34
Gambar 2.24	Tampilan area kerja Adobe Premiere Pro CS3 .....	35
Gambar 3.1	Langkah kerja pembuatan animasi kartun .....	37
Gambar 3.2	Diagram Scene .....	45
Gambar 3.3	Desain karakter Aya kecil .....	46
Gambar 3.4	Desain karakter Aya dewasa .....	47

Gambar 3.5	Desain karakter bu Ratih .....	48
Gambar 3.6	Sketsa panti asuhan .....	49
Gambar 3.7	Sketsa halaman rumah .....	49
Gambar 3.8	Sketsa desain properti sepeda .....	50
Gambar 3.9	Sketsa desain properti peralatan tulis .....	50
Gambar 4.1	Pemotongan karakter .....	53
Gambar 4.2	Gambar karakter Aya kecil .....	54
Gambar 4.3	Mengimport gambar ke dalam <i>stage</i> .....	55
Gambar 4.4	Hasil penggunaan <i>line tool</i> dan <i>selection tool</i> .....	55
Gambar 4.5	Pemisahan potongan tubuh ke <i>layer</i> .....	56
Gambar 4.6	Potongan tangan sebelum ada garis bantu .....	56
Gambar 4.7	Potongan tangan setelah ada garis bantu .....	57
Gambar 4.8	Pengaturan tabel convert to symbol .....	57
Gambar 4.9	Potongan tubuh lengkap .....	58
Gambar 4.10	Karakter sebelum dan sesudah diwarnai .....	59
Gambar 4.11	Contoh pembuatan background dengan brush tool .....	60
Gambar 4.12	Contoh gambar background dan foreground .....	61
Gambar 4.13	File gambar pada setiap layer .....	61
Gambar 4.14	Key animation .....	62
Gambar 4.15	Inbetween animation .....	62
Gambar 4.16	TimeShetting .....	63
Gambar 4.17	Penggunaan motion twen .....	64
Gambar 4.18	Animasi pada scene 1 .....	65
Gambar 4.19	Animasi pada scene 3 .....	65
Gambar 4.20	Animasi pada scene 6 .....	65
Gambar 4.21	Tampilan Proses Editing di Adobe Premiere Pro .....	70

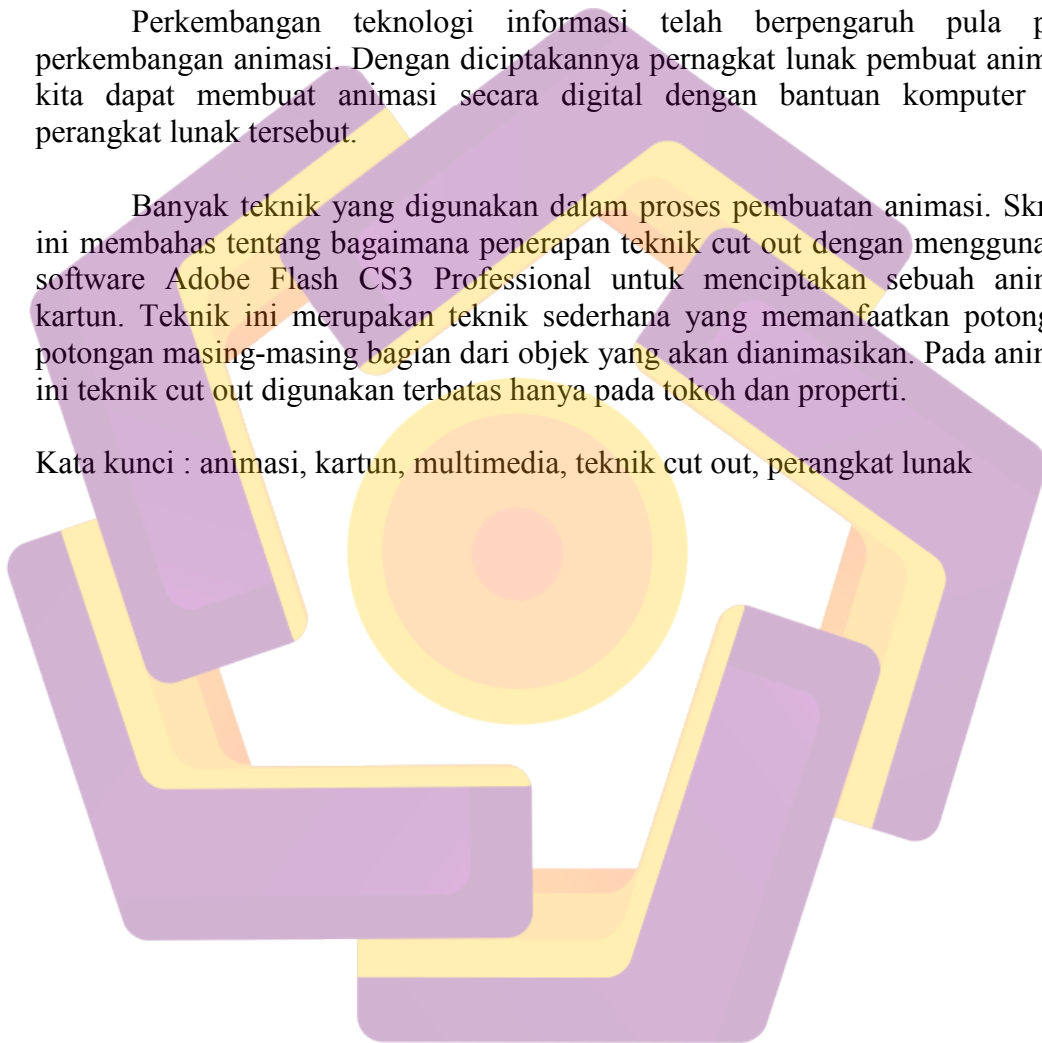
## INTISARI

Animasi merupakan salah satu teknologi alternatif yang mencoba menawarkan sebuah paradigma tentang rekayasa pelukisan gambar, yang kemudian menjadi *trend* dalam pembuatan karya-karya grafis seperti kartun. Animasi berkembang begitu pesat. Awalnya animasi berupa peragaan boneka. Pada akhir abad 20, animasi muncul dalam bentuk film.

Perkembangan teknologi informasi telah berpengaruh pula pada perkembangan animasi. Dengan diciptakannya perangkat lunak pembuat animasi, kita dapat membuat animasi secara digital dengan bantuan komputer dan perangkat lunak tersebut.

Banyak teknik yang digunakan dalam proses pembuatan animasi. Skripsi ini membahas tentang bagaimana penerapan teknik cut out dengan menggunakan software Adobe Flash CS3 Professional untuk menciptakan sebuah animasi kartun. Teknik ini merupakan teknik sederhana yang memanfaatkan potongan-potongan masing-masing bagian dari objek yang akan dianimasikan. Pada animasi ini teknik cut out digunakan terbatas hanya pada tokoh dan properti.

Kata kunci : animasi, kartun, multimedia, teknik cut out, perangkat lunak





## **ABSTRACT**

*Animation is one of the alternative technologies that try to offer an engineering paradigm of painting a picture, then became a trend in the manufacture of graphic works like a cartoon. Animation grown quickly. Initially a demonstration puppet animation. In the late 20<sup>th</sup> century, the animation appear in film for.*

*The development of information technology has also affect the development of animation with the creation of animation software maker, we can create animation digitally with computers and the software.*

*Many of techniques use in the process of making animation. This Skripsi discusses how the application of cut-out techniques using Adobe Flash CS3 Professional software to create an animated cartoon.*

*This technique is a simple technique that utilizes pieces masaing each part of the object to be animated. At the cut-out animation technique used is limited only to the character.*

*Key word :animation, cartoon, multimedia, cut-out technique, software*

