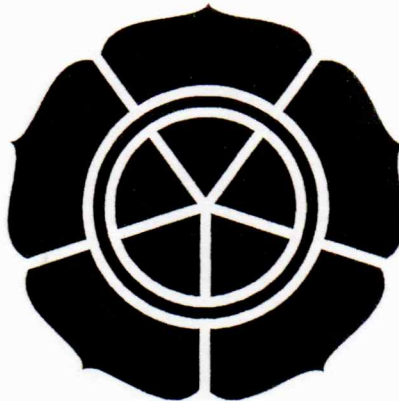


**Aplikasi Mac.Flash pada Pembuatan Vidio Klip Kartun 2 Dimensi**

**Lagu “ Bintang Kecil “**

**SKRIPSI**



**Disusun Oleh :**

**Yunis Putrianawati**

**08.22.0923**

**PROGRAM STUDI STRATA 1**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN**

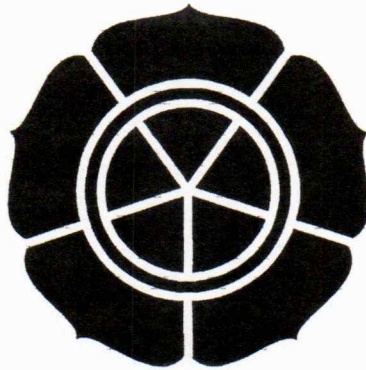
**KOMPUTER "AMIKOM" YOGYAKARTA**

**2009**

**Aplikasi Mac.Flash pada Pembuatan Vidio Klip Kartun 2 Dimensi**

**Lagu “ Bintang Kecil “**

SKRIPSI



**Disusun Oleh :**

**Yunis Putrianawati**

**08.22.0923**

**PROGRAM STUDI STRATA 1**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN**

**KOMPUTER "AMIKOM" YOGYAKARTA**

**2009**

## HALAMAN PENGESAHAN

### Aplikasi Mac.Flash pada Pembuatan Vidio Klip Kartun 2 Dimensi

#### Lagu “ Bintang Kecil “

Skripsi

Disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Studi Strata Satu

Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

STMIK “AMIKOM” Yogyakarta

Jurusan Sistem Informasi

**Disusun oleh:**

**Yunis Putrianawati**

**08.22.0923**

Mengetahui:  
Ketua STMIK AMIKOM

Disahkan dan Disetujui Oleh  
Dosen Pembimbing



(Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM.)

(Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM.)

## BERITA ACARA

Skripsi ini telah diujikan dan dipresentasikan di depan tim penguji pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 17 Juni 2009

Pukul : 08.30

Ruang : Pixel



### TIM PENGUJI

Penguji 1:



(Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM.)

Penguji 2:



(Andi Sunyoto, M.Kom)

Penguji 3:



(Amir F. Sofyan, ST)

## MOTTO

**A good beginning is half the battle**

*Awal yang baik akan menghasilkan hasil yang baik pula*

**Better buy than borrow**

*Lebih baik punya sendiri dari pada pinjam orang lain*

**Better lose the saddle than**

*Lebih baik mengorbankan yang kecil untuk mencegah kerugian yang besar*

**A little learning is a dangerous thing**

*Orang yang kurang ilmu / bodoh mudah tertipu*

**After a storm comes a calm**

*Setelah ada kesulitan pasti akan ada jalan keluar. Badai pasti berlalu*

**All the glitters is not gold**

*Janganlah kita terpedaya pada luarnya saja, karena belum tentu bail dalamnya*

**Among the blind the oneeyed man is king**

*Orang yang sedikit pintar akan kelihatan menonjol diantara orang – orang yang bodoh atau terbelakang*

## PERSEMBAHAN

🙏 Puji Syukur Kehadirat Alloh SWT yang telah memberikan nikmat, rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua.

🙏 Kedua Orang Tua p3 yang selalu mendoakan p3 supaya sukses selalu. Terimakasih atas doa, nasehat dan kesabarannya selama ini.

🙏 Mbah dan adik p3 yang selalu mendukung p3 makasih yah

🙏 To someone (Mz.We) that i loved until now, thanks for your support, love and everything that you gave to me. Thanks for always beside me when I can't wake up, sit or walk. Thanks for always love me and be part of my life. I want you be a part of my life forever.

🙏 Terimakasih buat Pa'Suyanto yang sudah membimbing p3 selama skripsi

🙏 Buat Mz.Yogi dan Mb.Isti makasih banget atas bantuannya selama ini, p3 jadi banyak tau tentang pembuatan film kartun yang awalnya tidak tau apa - apa

🙏 Teman – teman angkatan 2008 S1 TS SI, khususnya SI B...sahabatku ayu yang selalu bersama temani p3, lilih dan echa makasih udah numpang print, danik tetep semangat, catra makasih udah bantu banget p3

🙏 Sahabat juga keluarga kecilku di Coz Ukhti Kuning, Mery & Uchi makasih bantuannya,Ayu,Irma,Tya,Surya,Dini,Kiki,Dahlia,Esti,..semuanya terimakasih atas doa dan semangatnya

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucap puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, petunjuk, bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan skripsi sebagai salah satu persyaratan kelulusan Program Studi Strata Satu Pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "AMIKOM" Yogyakarta Jurusan Sistem Informasi. Adapun judul yang penulis ambil adalah "Aplikasi Mac.Flash pada Pembuatan Vidio Klip Kartun 2 Dimensi Lagu Bintang Kecil".

Adapun dalam penyusunan laporan ini, penyusun banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu penyusun mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto, M.M. selaku Ketua Stmik AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto, M.M selaku dosen Pembimbing.
3. Bapak dan Mama tercinta yang selalu memberi doa restu agar kemudahan selalu menyertaiku dalam mencapai segala cita-cita.
4. Mz.Yogi dan Mb.Isti yang banyak membantu mengajari putri pembuatan film kartunnya sampai bisa.
5. Teman-teman di AMIKOM dan Coz Ukhti Kuning yang telah banyak membantu memberikan informasi dalam penyusunan laporan ini.

Dalam kesempatan ini penyusun mohon maaf kepada semua pihak atas kekurangan dalam penyusunan laporan ini, baik dari segi penulisannya maupun isinya. Untuk itu penyusun sangat berterima kasih apabila ada saran atau usulan yang membangun demi penyempurnaan laporan ini.

Yogyakarta, Juli 2009

Penyusun

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN BERITA ACARA .....	iii
HALAMAN MOTTO .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
<b>BAB I</b>	
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6 Sistematika Penyusunan Skripsi .....	5
1.7 Rencana Kegiatan .....	7
<b>BAB II</b>	
<b>DASAR TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1 Pengertian Multimedia .....	8
2.1.1 Sejarah Multimedia .....	8
2.1.2 Definisi Multimedia .....	9
2.1.3 Objek – objek Multimedia .....	10
2.2 Pengenalan Animasi .....	12
2.2.1 Mengenal Animasi .....	12
2.2.2 Sejarah Animasi .....	12
2.2.3 Pengertian Animasi .....	13
2.2.4 Macam – macam Animasi .....	15



2.2.5	Prinsip – prinsip Animasi .....	17
2.2.6	Tujuan Animasi .....	19
2.2.7	Langkah – langkah Pengembangan Video Animasi .....	20
2.3	Pewarnaan .....	23
2.4	Perangkat Lunak yang digunakan .....	24
2.4.1	Adobe Photoshop CS2 .....	24
2.4.2	Macromedia Flash 8 .....	26
2.4.3	Adobe After Efect 6.5 .....	27
2.4.4	Adobe Audition 1.5 .....	32
2.4.5	Adobe Premier 2.0 .....	33
2.5	Perangkat Keras (Hardware) yang digunakan .....	34
<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO KLIP .....</b>	<b>36</b>
3.1	Kebutuhan Dasar Peralatan Video Klip Kartun .....	36
3.2	Kebutuhan Sumber Daya Manusia .....	38
3.3	Rancangan Pembuatan Video Klip Kartun .....	40
3.3.1	Menentukan Ide Cerita .....	40
3.3.2	Menentukan Tema Cerita .....	41
3.3.3	Logline .....	41
3.3.4	Membuat Konsep Desain .....	41
3.3.5	Pengembangan Karakter .....	42
3.3.6	Skema Perancangan .....	43
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem .....	44
3.5	Analisis Biaya Manfaat .....	47
3.5.1	Metode Periode Pengembalian ( <i>Payback Period</i> ) .....	48
3.5.2	Metode Pengembalian Investasi( <i>ReturnOnInvestment</i> )49	
3.5.3	Metode Nilai Sekarang Bersih ( <i>Net Present Value</i> )... 50	

<b>BAB IV</b>	<b>PEMBAHASAN .....</b>	<b>52</b>
4.1	Pra Produksi .....	52
4.1.1	Membuat Standar Karakter Tokoh .....	52
4.1.2	Merancang Desain Tokoh .....	52
4.1.3	Merancang Warna Tokoh .....	53
4.1.4	Membuat Desain Standar Properti dan Vegetasi ....	54
4.1.5	Membuat Layout .....	54
4.1.6	Storyboard Bintang Kecil .....	55
4.2	Produksi .....	57
4.2.1	Tinjauan Desain .....	57
4.2.2	Software Yang Digunakan .....	57
4.2.3	Membuat Gambar Key ( <i>Key Animator</i> ) .....	58
4.2.4	Menentukan Timing .....	58
4.2.5	Proses Cleaning ( <i>Inker</i> ) .....	59
4.2.6	Proses Scanning .....	59
4.2.7	Pembuatan Background .....	60
4.2.8	Proses Animasi .....	61
4.3	Pasca Produksi .....	62
4.3.1	Pewarnaan .....	62
4.3.2	Editing .....	72
4.3.3	Rendering .....	79
4.3.4	Mengeksport ke VCD .....	81
<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>83</b>
5.1	Kesimpulan .....	83
5.2	Saran .....	85

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Rencana Kegiatan .....	7
Tabel 2.1	Warna Primer dan Sekunder .....	23
Tabel 2.2	Perbandingan Warna Panas dan Dingin .....	23
Tabel 3.1	Biaya Operasional Perangkat Lunak (Software) .....	44
Tabel 3.2	Biaya Operasional Perangkat Keras (Hardware) .....	44
Tabel 3.3	Biaya Operasional Brainware .....	45
Tabel 3.4	Perhitungan Analisis Biaya – Manfaat .....	48
Tabel 3.5	Hasil Analisis .....	51
Tabel 4.1	Storyboard Bintang Kecil .....	56

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Objek – objek Multimedia .....	12
Gambar 2.2	Tampilan Utama Adobe Photoshop CS2 .....	25
Gambar 2.3	Tool yang digunakan pada pembuatan background .....	26
Gambar 2.4	Interface Macromedia Flash 8 .....	27
Gambar 2.5	Tampilan Area Kerja Adobe After Effect 6.5 .....	31
Gambar 2.6	Tampilan Area Kerja Adobe Audition .....	32
Gambar 2.7	Windows Adobe Premier Pro .....	33
Gambar 3.1	Karakter Pewe .....	43
Gambar 4.1	Standart Character Model Sheet .....	52
Gambar 4.2	Desain Tokoh .....	53
Gambar 4.3	Warna Tokoh .....	53
Gambar 4.4	Desain Standar Properti dan Vegetasi .....	54
Gambar 4.5	Layout Dari Sebuah Cuplikan Adegan .....	55
Gambar 4.6	Urutan Penggabungan Software .....	57
Gambar 4.7	Key A1 dan A2 .....	58
Gambar 4.8	Timing .....	59
Gambar 4.9	Background .....	60
Gambar 4.10	Key awal dan key akhir .....	61
Gambar 4.11	Inbetween Unlimited .....	62
Gambar 4.12	Inbetween Limited .....	62
Gambar 4.13	Pewarnaan Pada Video Klip Bintang Kecil .....	63
Gambar 4.14	Menampilkan import to stage .....	64
Gambar 4.15	Mengimport Image .....	65
Gambar 4.16	Menampilkan Trace Bitmap .....	66
Gambar 4.17	Kotak Trace Bitmap .....	66
Gambar 4.18	Proses Tracing .....	67
Gambar 4.19	Penyesuaian arah cahaya .....	68
Gambar 4.20	Pemberian Outline .....	68
Gambar 4.21	Image setelah diberi warna .....	69

Gambar 4.22	Edit Miltiple Frames .....	70
Gambar 4.23	Option Erase Tools .....	70
Gambar 4.24	Option Erase Tools .....	71
Gambar 4.25	Timesheeting .....	71
Gambar 4.26	Sirkulasi Perubahan Gerak Mulut .....	72
Gambar 4.27	Document Properties .....	73
Gambar 4.28	Penyusunan Animasi .....	73
Gambar 4.29	Jendela Composition Setting .....	75
Gambar 4.30	Jendela Import File .....	76
Gambar 4.31	New Waveform Dialog .....	77
Gambar 4.32	Tampilan File Sound yang diimport .....	77
Gambar 4.33	Tampilan Pengaturan Waktu (Durasi) .....	78
Gambar 4.34	Work area .....	80
Gambar 4.35	Export movie .....	80
Gambar 4.36	Proses Rendering .....	81
Gambar 4.37	Ahead Nero .....	82