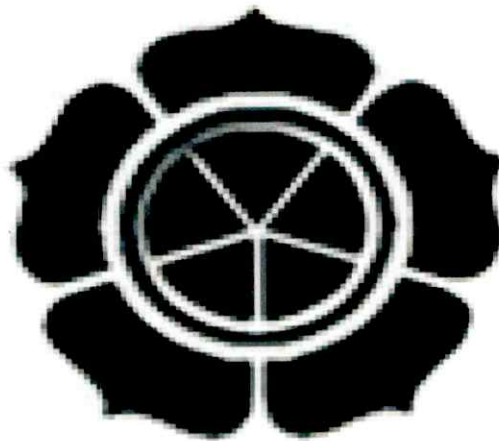


**PERANCANGAN FILM KARTUN ” SIPE ”
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH MX**

SKRIPSI



Disusun oleh :

RIO AGUS SETIAWAN

05.12.1428

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

2009

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN FILM KARTUN ” SIPE ” MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH MX

Laporan Skripsi ini disusun guna mendapatkan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
Programa Studi Strata 1 Jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi
Manajemen Informatika dan Komputer
STMIK “AMIKOM” Yogyakarta

Disahkan dan disetujui oleh :

Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta



(Prof.Dr.Mohammad Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing



(Prof.Dr.Mohammad Suyanto, MM)

HALAMAN BERITA ACARA

Skripsi ini dengan judul “ **PERANCANGAN FILM KARTUN ”SIPE”
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH MX ”** telah diuji dan
dipertanggung jawabkan didepan tim penguji STMIK “AMIKOM” Yogyakarta
pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 18 Agustus 2009

Tempat : Ruang Network Kampus Terpadu Unit II

“ STMIK AMIKOM” Yogyakarta

Tim Penguji

Penguji I



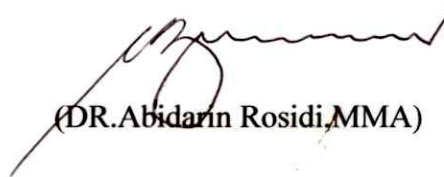
(Prof,Dr,M.Suyanto,MM)

Penguji II



(Amir F Sofyan,ST,MKom)

Penguji III



(DR.Abidan Rosidi,MMA)

MOTTO

⊖ Jangan pernah berjanji untuk tidak akan meninggalkannya tapi
bejanjilah untuk tidak mencampakkannya,

⊖ Jangan berjanji akan mencintai selamanya tapi bejanjilah akan
membahagiakannya,

⊖ Jangan pernah berpikir tentang nasib dan takdir tapi berusaha
semaksimal mungkin dengan semua nasib yang ada sampai
akhirnya akan tahu takdir kita sendiri,

⊖ Pada hakikinya manusia di ciptakan diam, bicara hanya sebagai
tambahan,

⊖ Semangat.

Persembahan

Alhamdulillah...akhirnya selesai juga karyaku ini, pertama ucapan syukur atas segala anugerah ALLAH SWT. tak lupa juga saya ucapkan terimakasih kepada :

1. Ayah dan Ibu, yang selalu mendoakanku,memberikanku dukungan, adikku yang saya sayangi, terimakasih
2. terimakasih sedalam – dalamnya untuk yang selalu menerima, memberi, mendukung, yang tak ada habisnya, terimakasih ARI WIJAYANTI,
3. Terimakasih juga untuk semua teman – teman atas doa dan dukungannya,
4. semua pihak yang telah membantu saya, baik yang saya ketahui ataupun tidak, karena tidak mungkin menyebut nya satu per satu, terimakasih.

KATA PENGANTAR

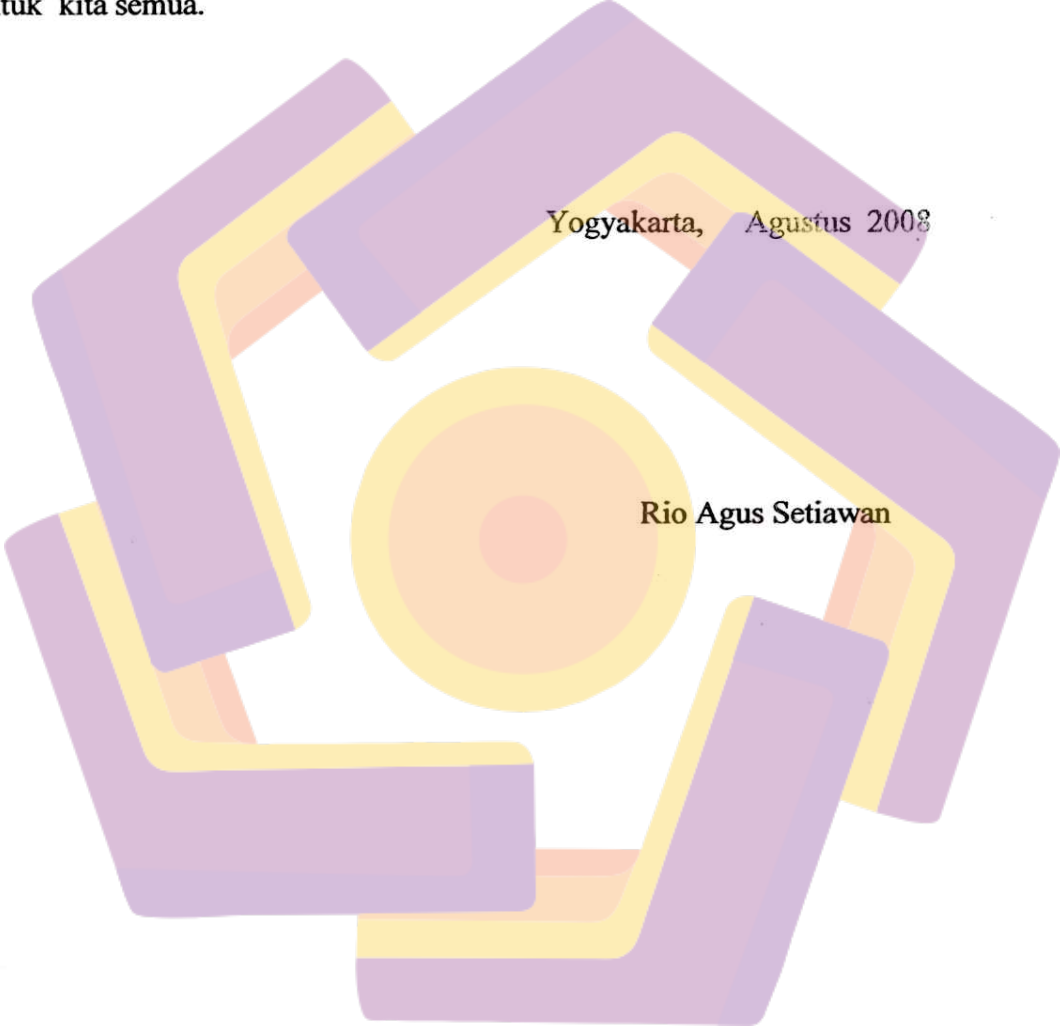
Alhamdulillah, penulis panjatkan puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunianya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini yang penulis beri judul **“Perancangan film kartun “ Sipe “ menggunakan Macromedia Flash MX.**

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

1. Dr. M. Suyanto, MM, Selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer AMIKOM Yogyakarta dan dosen pembimbing.
2. Drs, Bambang Sudaryatno, MM. Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
4. Keluarga tercinta, Ibu, Bapak, Kakak, Adik yang selalu memberikan doa dan dukungannya kepada penulis.
5. Sahabat-sahabat yang selalu bisa diandalkan setiap saat untuk membantu
6. Semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis yang tidak dapat penulis sebutkan satu – persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna untuk itu segala saran dan kritik dari semua pihak sangat penulis harapkan demi kesempurnaan tulisan.

Akhirnya penulis mengharapkan semoga laporan skripsi ini bermanfaat untuk kita semua.



Yogyakarta, Agustus 2008

Rio Agus Setiawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN BERITA ACARA	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan	4
E. Metode Pengumpulan data	4
F. Sistematika Penulisan	5
BAB II DASAR TEORI	7
A. Apresiasi Teori	7
A.1 Sejarah Animasi	7
A.2 Perkembangan Dunia Animasi	10
A.3 Perkembangan Animasi di Indonesia	12

A.4 Pengertian Animasi	13
A.5 Macam – macam bentuk animasi	15
A.5.1 Animasi Sel (<i>Cell Animation</i>)	15
A.5.2 Animasi Frame (<i>Frame Animation</i>).....	15
A.5.3 Animasi Sprite (<i>Sprite Animation</i>).....	15
A.5.4 Animasi Lintasan (<i>Path Animation</i>).....	16
A.5.5 Animasi Spline.....	16
A.5.6 Animasi Vektor (<i>Vektor Animation</i>).....	16
A.5.7 Animasi Karakter (<i>Charakter Animation</i>).....	17
A.5.8 Computational Animation.....	17
A.5.9 Morphing	17
A.6 Konsep Animasi.....	18
A.7 Tahapan Pembuatan Film Animasi	23
A.8 Prinsip Animasi.....	25
B. Teknik Pengambilan Gambar.....	27
C. Perangkat Keras yang Digunakan	29
D. Perangkat Lunak yang Digunakan	30
D.1 Sistem Operasi	30
D.2 Tentang Macromedia Flash MX 2004	30
D.3 Mengenal Adobe Photoshop Creative Suite	32
D.4 Mengenal Adobe Audition 1.5.....	34
D.5 Mengenal Adobe Premiere Pro 7.0.....	37

BAB.III. PERANCANGAN DAN ANALISIS BIAYA MANFAAT	39
A. Merancang Cerita dan Naskah Film	39
A.1 Cerita	39
A.2 Ide Cerita	39
A.3 Tema	39
A.4 Sinopsis	40
A.5 Diagram Scene	42
A.6 Perancangan Karakter	50
B. Analisis Biaya dan Manfaat	53
B.1 Analisis Biaya	53
B.2 Analisis Manfaat	54
BAB IV PEMBAHASAN	60
A. Pra Produksi	60
A.1 Menentukan Standar Karakter Tokoh	60
A.2 Menentukan Standar Warna	61
A.3 Menentukan Standar Properti dan Vegetasi	62
A.4 Membuat Layout	62
A.5 Membuat Storyboard	63
B. Produksi	64
B.1 Membuat Gambar Key (Key Animator)	64
B.2 Menentukan Timing	65
B.3 Membuat Gambar Inbetween	65
B.4 Proses Clean Up	66

B.5 Pembuatan Background.....	67
C. Pasca Produksi.....	68
C.1 Pewarnaan (Coloring)	68
C.2 Editing	74
C.2.1 Editing Animasi Menggunakan Macromedia Flash MX	75
C.2.2 Teknik Editing Menggunakan Premiere Pro	78
C.3 Dubbing	81
C.3.1 Merekam Suara	81
C.3.2 Mengurangi Noise	82
C.3.3 Menambah/Mengurangi Volume	83
C.4 Export Video dalam Bentuk MPEG.....	84
BAB V PENUTUP	86
A. Kesimpulan	86
B. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram scene	24
Gambar 2.2 Jendela Kerja Macromedia Flash MX 2004	32
Gambar 2.3. Area kerja Adobe Photoshop CS2	33
Gambar 2.4. Adobe Audition 1.5	36
Gambar 2.5 Area kerja Adobe Premiere Pro 7.0.....	37
Gambar 3.1 Diagram Scene ” Sipe ”	43
Gambar 3.2 Karakter Tokoh ” Sipe ”	50
Gambar 3.3 Karakter Tokoh Gope	51
Gambar 3.4 Karakter Tokoh Bilut.....	52
Gambar 4.1 Standar Karakter Tokoh	60
Gambar 4.2 Warna Tokoh.....	61
Gambar 4.3 Desain Standar Properti.....	62
Gambar 4.4 Layout dari Sebuah Adegan	63
Gambar 4.5 Storyboard film kartun ” Sipe ”	64
Gambar 4.6 Key A1 dan A2.....	65
Gambar 4.7 Inbetween Unlimited	66
Gambar 4.8 Background dan Foreground	67
Gambar 4.9 Mengimport Image	69
Gambar 4.10 Tools Trace Bitmap	70
Gambar 4.11 Pemberian Outline	71
Gambar 4.12 Color	71

Gambar 4.13 Pemberian Warna dengan Union Skin	72
Gambar 4.14 Edit Multiple Frames	73
Gambar 4.15 Option Erase Tools	74
Gambar 4.16 Timesheeting	74
Gambar 4.17 Document Properties	75
Gambar 4.18 Penyusunan Animasi	76
Gambar 4.19 Penentuan Letak Foreground dan Background	76
Gambar 4.20 Export Movie kedalam File .PNG	77
Gambar 4.21 Kotak Dialog New Project	78
Gambar 4.22 Welcome Screen	79
Gambar 4.23 Membuat Projek Baru	79
Gambar 4.24 Pemberian Efek Transisi	80
Gambar 4.25 Pemberian Durasi Efek Transisi	80
Gambar 4.26 New Waveform Dialog	82
Gambar 4.27 Transport Controls	82
Gambar 4.28 Seleksi Noise	82
Gambar 4.29 Jendela Noise Reduction	83
Gambar 4.30 Jendela Amplify/Fade	84
Gambar 4.31 Jendela Transcode Setting	84
Gambar 4.32 Jendela Save File untuk Menyimpan Movie	85
Gambar 4.33 Proses Rendering	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Istilah - Istilah Teknik Pengambilan Gambar	27
Tabel 3.1 Biaya Operasional perangkat lunak	53
Tabel 3.2 Biaya Operasional perangkat keras.....	54
Tabel 3.3 Perhitungan analisis biaya dan manfaat.....	56
Tabel 3.4 Hasil analisis.....	59

