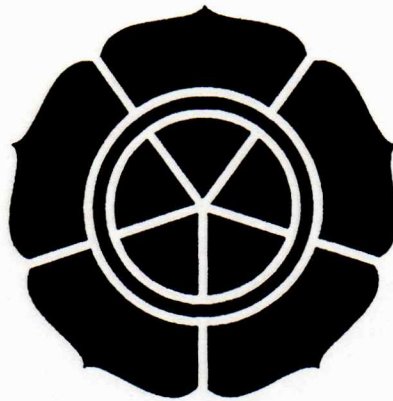


PEMBUATAN FILM KARTUN “SAYEMBARA” MENGGUNAKAN

ADOBE FLASH CS4

SKRIPSI



disusun oleh

Sukirno Aris Subekti

09.21.0421

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

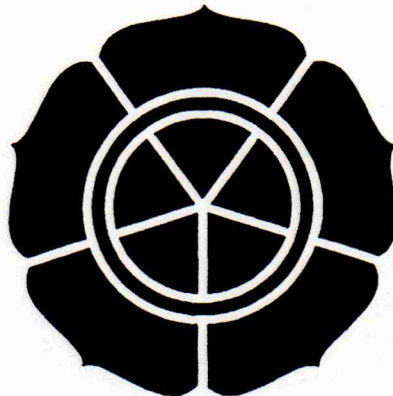


PEMBUATAN FILM KARTUN “SAYEMBARA” MENGGUNAKAN

ADOBE FLASH CS4

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat sarjana s1
pada jurusan teknik informatika



Disusun oleh:

Sukirno Aris Subekti

09.21.0421

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Pembuatan Film Kartun “Sayembara” Menggunakan Adobe Flash Cs4

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sukirno Aris Subekti

09.21.0421

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 22 Juli 2011

Dosen Pembimbing

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

PENGESAHAN

SKRIPSI

Pembuatan Film Kartun “Sayembara” Menggunakan Adobe Flash Cs4

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Sukirno Aris Subekti

09.21.0421

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 22 Juli 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Amir Fatah Sofyan, ST, M. Kom

NIK. 190302047

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom

NIK. 190302125

Tanda Tangan

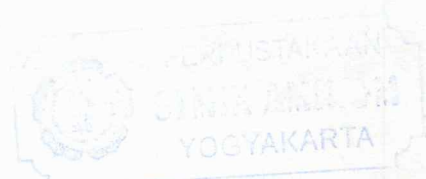


Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Juli 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, MM.


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 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, 22 Juli 2011


Sukirno Aris Subekti

09.21.0421

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya sehingga pada akhirnya skripsi ini bisa terselesaikan. Dan skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Bapak dan mama saya yang selalu mendukung dan berdoa bagi saya , baik di saat senang maupun di saat sulit sekalipun.
2. Tulang rusuk saya, Dhehoni Rahmawati yang begitu setia dan sabar dalam mendukung dan mensupport saya sampai sekarang.
3. Sahabat - sahabatku yang selalu memotivasiku untuk selalu berjuang mencapai keberhasilan.
4. Terima kasih semuanya.

HALAMAN MOTTO

- ❖ Kita mampu mengerjakan sesuatu jika kita yakin kita mampu.
- ❖ Tidak ada orang yang bodoh yang ada hanya orang yang malas.
- ❖ Jangan takut untuk bermimpi. Namun ketika kita bangun persiapkan diri kita untuk meraih impian itu.
- ❖ Dengan bersyukur kepada Allah SWT pada semua yang kita miliki, maka kita akan mendapatkan yang lebih baik lagi.
- ❖ Teman dan sahabat adalah bagaikan tangan kanan dan kirimu, yang memberi inspirasi dan imajinasi, kreasi dalam hidup.
- ❖ Percaya pada diri sendiri dan tekad yang kuat merupakan modal utama keberhasilan.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat, nikmat, hidayah dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini yang diberi judul **“PEMBUATAN FILM KARTUN “SAYEMBARA” MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS4”**

Adapun penyusunan laporan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program Pendidikan Strata-I di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) **“AMIKOM”** Yogyakarta.

Terselesainya laporan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dari berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moral maupun spiritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan, oleh karena itu pada kesempatan yang sangat berharga ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya ke:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK **“AMIKOM”** Yogyakarta
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, M.Kom selaku dosen pembimbing Skripsi
3. Bapak dan Ibu karyawan STMIK **“AMIKOM”** Yogyakarta
4. Kedua orang tua yang telah membimbing dan memberikan dukungan materi dan spiritual.
5. Pihak – pihak lain yang telah membari bantuan dan dorongan kepada penulis sehingga terselesainya Skripsi ini

Penulis menyadari bahwa sebagai seorang manusia, penulis tidak luput dari kesalahan dan kekurangan dalam penyusunan laporan skripsi ini dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca.

Demikian laporan skripsi ini disusun, sehingga dapat bermanfaat bagi pembaca dan lembaga STMIK AMIKOM Yogyakarta, Akhir kata penulis mengucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 22 Juli 2011

Penulis

DAFTAR ISI

Judul	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan.....	iii
Halaman Pernyataan.....	iv
Halaman Persembahan.....	v
Halaman Motto.....	vi
Kata Pengantar	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT	xvi
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6 Sistem Penulisan	5
II. DASAR TEORI	7
2.1 Pengertian Animasi.....	7
2.2 Perkembangan Animasi Di Indonesia.....	7
2.3 Macam-macam Bentuk Animasi.....	9
2.3.1 Animasi Sel.....	9
2.3.2 Animasi Frame.....	9
2.3.3 Animasi Sprite	10

2.3.4 Animasi Lintasan	11
2.3.5 Animasi Spline.....	11
2.3.6 Animasi Vektor.....	11
2.3.7 Animasi Karakter.....	11
2.3.8 Animasi Perhitungan.....	12
2.3.9 Animasi Morphing.....	12
2.4 Prinsip-Prinsip Animasi.....	13
2.4.1 Squash And Stretch.....	13
2.4.2 Anticipation.....	13
2.4.3 Staging	14
2.4.4 Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose.....	14
2.4.5 Follow-Through And Overlapping Action	15
2.4.6 Slow In-Slow Out	15
2.4.7 Arcs.....	16
2.4.8 Secondary Action.....	16
2.4.9 Timing.....	17
2.4.10 Exaggeration	17
2.4.11 Solid Drawing.....	17
2.4.12 Appeal.....	17
2.5 Tahapan Dalam Pembuatan Film Kartun.....	17
2.5.1 Pra Produksi.....	17
2.5.1.1 Pencarian Ide	17
2.5.1.2 Sinopsis	18
2.5.1.3 Pembangunan Karakter	18
2.5.1.4 Pembuatan Naskah	18
2.5.1.5 Storyboard	18
2.5.2 Produksi	19
2.5.2.1 Drawing.....	19
2.5.2.2 Menentukan Timing	19
2.5.2.3 Membuat Background dan Foreground.....	19
2.5.3 Post Produksi	20

2.5.3.1 Gambar Scan	20
2.5.3.2 Clean Up.....	20
2.5.3.3 Pewarnaan	20
2.5.3.4 Editing	20
2.5.3.5 Dubbing and Sound FX.....	20
2.5.3.6 Composing.....	20
2.6 Software	21
2.6.1 Adobe Flash CS4	21
2.6.2 Adobe Photoshop CS3	26
2.7 Spesifikasi Perangkat Keras (Hardware) Yang Digunakan.....	29
III. PENGEMBANGAN DAN PRA PRODUKSI.....	30
3.1 Pengembangan	30
3.1.1 Ide	30
3.1.2 Tema	30
3.1.3 Loglin.....	30
3.1.4 Sinopsis.....	30
3.1.5 Diagram Scene.....	34
3.2 Pra Produksi.....	35
3.2.1 Pembuatan Standar Karakter Tokoh	35
3.2.2 Pembuatan Sketsa Lingkungan.....	37
3.2.2.1 Denah.....	37
3.2.2.2 Tampak.....	38
3.2.2.3 Perspektif.....	39
3.2.3 Pembuatan Skenario	40
3.2.4 Pembuatan Storyboard.....	41

IV. PRODUKSI DAN PASCA PRODUKSI.....	43
4.1 Produksi	43
4.1.1 Drawing	44
4.1.1.1 Membuat Gambar Menggunakan Brush Tool.....	44
4.1.1.2 Membuat Gambar Key (Key Animasi)	44
4.1.1.3 Gambar Inbetween (Inbetween Animator).....	45
4.1.2 Pembuatan Background	48
4.1.3 Penyesuaian Arah Cahaya	49
4.1.4 Pewarnaan	50
4.1.5 Penganimasian	51
4.1.5.1 Animasi Frame by Frame	51
4.1.5.2 Animasi Inverse Kinematic	51
4.1.6 Export Animasi	54
4.2 Pasca Produksi	55
4.2.1 Dubbing	55
4.2.1.1 Proses Dubbing.....	55
4.2.1.2 Musik dan Sound Effect.....	56
4.2.2 Penggabungan dan Editing Video dengan Adobe After Effects	57
4.2.3 Rendering.....	57
V. PENUTUP.....	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	59

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Contoh Animasi Frame.....	10
Gambar 2.2	Contoh Animasi Sprite	10
Gambar 2.3	Contoh Animasi Lintasan	11
Gambar 2.4	Contoh Animasi Karakter	12
Gambar 2.5	Contoh Animasi Morphing.....	13
Gambar 2.6	Contoh Squash And Stretch.....	13
Gambar 2.7	Contoh Gambar Staging	14
Gambar 2.8	Contoh Gambar Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose	14
Gambar 2.9	Contoh Follow-Through And Overlapping Action	15
Gambar 2.10	Contoh Gambar Slow In-Slow Out.....	15
Gambar 2.11	Contoh Gambar Arcs	16
Gambar 2.12	Contoh Gambar Secondary Action.....	16
Gambar 2.13	Tampilan Interface Adobe Flash CS4.....	22
Gambar 2.14	Tampilan Panel Montion Presets	23
Gambar 2.15	Tampilan Menu Authoring for Adobe AIR	26
Gambar 2.13	Tampilan Interface Adobe Photoshop CS	28
Gambar 3.1	Alur Cerita “Sayembara”.....	34
Gambar 3.2	Diagram Scene “Sayembara”	34
Gambar 3.3	Sketsa Joko	35
Gambar 3.4	Sketsa Kaji Tomi	36
Gambar 3.5	Sketsa Lingkungan Denah.....	37
Gambar 3.6	Sketsa Tampak Tepi Jalan	38
Gambar 3.7	Sketsa Tampak di Depan Sebuah Gedung.....	38
Gambar 3.8	Sketsa Tampak dari Atas Sebuah Gedung.....	38
Gambar 3.9	Sketsa Perspektif Gedung Hotel	39
Gambar 3.10	Sketsa Perspektif di Lihat dari Bawah Gedung.....	39
Gambar 3.11	Sketsa Perspektif Kolam Renang.....	39
Gambar 3.12	Penggalan Storyboard “Sayembara”.....	41
Gambar 4.1	Key A1 dan A2	44

Gambar 4.2	Animasi Limited	45
Gambar 4.3	Penggabungan Layer	46
Gambar 4.4	Gambar Karakter yang Terbagi Menjadi Beberapa Objek Seperti Kepala, Badan dan kaki yang Tergabung Menggunakan Kerangka	47
Gambar 4.5	Animasi Unlimited.....	47
Gambar 4.6	Foreground dan Background	49
Gambar 4.7	Penyesuaian Bayangan Menurut Arah Cahaya.....	51
Gambar 4.8	Sebuah Objek yang Terdiri Atas Kumpulan Symbol	52
Gambar 4.9	Skema Proses Pembuatan Kerangka yang Pertama.....	52
Gambar 4.10	Tampilan Susunan Symbol yang Telah Dirapikan	53
Gambar 4.11	Menggeser Playhead.....	54
Gambar 4.12	Menggerakkan Kerangka Pada Objek	54
Gambar 4.13	Export	55
Gambar 4.14	Dubbing Audio	56
Gambar 4.15	AVI Settings	58
Gambar 4.16	Compression Settings	58

INTISARI

Maksud penulisan skripsi pembuatan film kartun “Sayembara“ adalah untuk lebih mempromosikan film animasi lokal dan ikut berperan serta dalam menambah keberagaman film animasi lokal yang sudah ada. Dan dapat memotivasi animator-animator lokal agar dapat membuat animasi yang lebih baik dan lebih berkualitas baik dari segi gambar, video dan audionya. Serta dapat mengembangkan dan memperkaya animasi buatan dalam negeri yang tidak kalah dengan buatan luar negeri.

Tujuan penulisan skripsi pembuatan film kartun “Sayembara” ini adalah untuk memvisualisasikan ide cerita dan imajinasi penulis ke dalam bentuk film yang berkualitas sesuai kemampuan dan kreativitas penulis sendiri serta menerapkan disiplin ilmu yang didapat dari bangku kuliah sehingga dapat diterapkan dilapangan. Adobe Flash CS4 merupakan salah satu aplikasi multimedia yang sangat populer dikalangan praktisi dan desainer aplikasi multimedia. Penggunaan Adobe Flash untuk pembuatan animasi dalam skripsi ini adalah karena kemudahan penggunaannya, sehingga sangat membantu dalam pembuatan animasi yang dibutuhkan.

Film kartun ini mengisahkan tentang seorang anak laki-laki bernama Joko yang sedang kelaparan untuk mencari makan, dan Kaji Tomi orang kayaraya yang sedang mengadakan pesta dan mengadakan sayembara. Disini diceritakan bagaimana Joko mendapatkan makanan gratis di pesta dan memenangkan sayembara. Karena penulis dalam membuat film ini juga ingin menyampaikan pesan-pesan moral yang dapat dipahami dengan mudah dan menarik.

Kata-kunci : Film Animasi, aplikasi multimedia

ABSTRACT

Writing of the intention of making a cartoon "Sayembara" is to further promote the local animation films and participate in adding to the diversity of local animated film that already exists. And can motivate local animators, animators in order to make the animation better and rely more for good quality in terms of image, video and aoudionya. And can develop and enrich the animation made in the country which is not inferior to foreign-made.

Writing of the purpose of making a cartoon "contest" is to visualize the story idea and the author's imagination into a form suitable film quality and creativity of the author's own capabilities as well as applying the disciplines learned from college so it can be applied in the field. Adobe Flash CS4 is one of the multimedia applications are very popular among practitioners and designers of multimedia applications. Use of Adobe Flash for animation in this thesis is due to the ease of use, so it is very helpful in making the required animation.

This cartoon film tells the story of a boy named Johnny who are starving for food, and Kaji Tomi kayaraya people who are having a party and held a contest. Here is told how Joko get free food at the party and win the contest. Because the author in making this film would also like to convey moral messages that can be understood by Mudan and interesting.

Key words : Animation, multimedia applications