

FILM KARTUN “HARI INI AKU BERBOHONG KEPADA NENEK”

MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH

NASKAH PUBLIKASI



Disusun oleh:

Riotama Wuryan

06.11.1265

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2010

NASKAH PUBLIKASI

**Film Kartun “Hari Ini Aku Berbohong Kepada Nenek” Menggunakan
Macromedia Flash**

disusun oleh

**Riotama Wuryan
06.11.1265**

Dosen Pembimbing


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

tanggal 16 Oktober 2010

**Ketua Jurusan
Teknik Informatika**




**Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom
NIK. 190302010**

Film Kartun “Hari Ini Aku Berbohong Kepada Nenek” Menggunakan Macromedia Flash

Riotama Wuryan
Jurusan Teknik Informatika

STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

ABSTRACT

The level of progress in computing the average, more menarik since the beginning of this new century. Internet technology has become global in people enjoy. What was done and made by Europeans, Americans, and even Russia were to follow and be listened to by people in the outposts of another country. And 7 years ago, computer users are happy if the file can be adorned with various kinds of artistic fonts with True Type fonts or clip art to insert funny.

Currently, that can be said is booming is the animation. Although already popular animation program ten years ago, but now orng will feel left behind if it can not play with an animation program. It is said to play because the animation is not just serious business, but an expression of creativity that occasionally bubbling, creative joke that poured in an animated cartoons from the present circumstances.

For those who ingin menenal how to operate an animation program for the website called Macromedia Flash MX or later 8. Memuat full details how to prepare the images before the animated objects, recognize the animated form of Layer, Timeline, Frame, Keyframe and how to compose an animation to be issued to other media.

Keywords: *Currently, that can be said is booming animation, Internet Technology*

1. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang maju seperti sekarang ini merupakan salah satu peradaban dan pemikiran manusia guna mencapai kehidupan yang sejahtera, maka sesuatu yang bernama teknologi muncul dan berkembang lebih cepat dari perkiraan.

Semakin maraknya teknologi di bidang komputer grafis memberikan dampak yang luas dan mempengaruhi dalam pembuatan film animasi. Dunia kartun dan animasi sudah tidak dapat lagi dipisahkan dengan komputer. Jika dulu pembuatan film kartun sepenuhnya mengandalkan kertas-kertas yang digambar secara manual. Sekarang kertas tersebut menjadi layer-layer virtual juga digambar dengan menggunakan kuas-kuas virtual. Perkembangan dunia animasi komputer yang pesat dewasa ini memerlukan waktu puluhan tahun dalam proses pencitaannya.

Animasi mulai dikenal secara luas sejak populer media televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak hasil rekaman kegiatan dari makhluk hidup, baik manusia, hewan, maupun tumbuhan. Jika dikomparasikan dengan gambar foto atau lukisan yang diam (tidak bergerak) maka secara umum animasi lebih disukai penonton karena mampu membangkitkan antusiasme dan emosi. Maka biasanya animasi diberi tambahan kata film animasi. Film animasi bisa menjadi tontonan paling menghibur, yang di minati oleh banyak kalangan.

1. Landasan Teori

a. Pengertian Animasi

Animasi adalah memfilmkan sebuah urutan gambar atau merangkai gambar diam dari sebuah model menjadi satu untuk membuat ilusi gerakan sehingga menimbulkan kesan seolah-olah gambar tersebut bergerak.

b. Langkah-Langkah Pengembangan Film Animasi

1. Penyampaian Ide Cerita

Langkah awal ini pencetus ide menyampaikan idenya kepada tim pengembang.

2. Pечатatan Ide Cerita

Inti dari ide cerita itu akan dibuat menjadi semacam dokumen.

3. Pembuatan Storyboard

Begitu ide cerita selesai dicatat dan dikembangkan, dibuatlah storyboard.

4. Perekaman Suara

Begitu storyboard selesai dibuat, pengisian suara sementara untuk storyboard pun direkam.

5. Pembuatan Rol Film

Rol adalah sebuah rekaman video yang menghasilkan setiap sekuen storyboard yang udah jadi.

6. Penciptaan Tampilan

Berdasarkan storyboard, proses kreatif serta hasil kerja tim pengembang, pekerjaan dilanjutkan oleh unit seni.

7. Pembuatan Model

Karakter-karakter film akan dibuatkan patung modelnya secara hand made.

8. Melengkapi Set

Setelah set dibuat secara tiga dimensi, masih harus dilengkapi komponen lain. Contohnya kursi, tirai bahkan mainan untuk membuat tampilan yang lebih nyata.

9. Penggarapan Scene

Di bagian ini, tim lay out mulai memasukkan karakter-karakter ke dalam set.

10. Sentuhan Animasi

Selanjutnya, para animator mengatur gerakan-gerakan serta ekspresi wajah karakter dalam setiap scene.

11. Dimensi Set dan Karakter

Penciptaan dimensi ini terpisah dari permukaan yang akan digarap. Hasilnya berdasarkan model. Sementara tekstur permukaan ditentukan oleh penciptaan dimensi ini.

12. Pencahayaan dan Penyempurnaan Tampilan

Setiap scene digarap seperti layaknya membuat pencahayaan untuk objek tiga dimensi. Ini semua menggunakan pencahayaan digital.

13. Data Komputer di-Render

Rendering adalah mengolah semua komponen. Dalam hal ini set, warna, gerakan karakter dan lain-lain ke dalam satu frame film.

14. Final Touch

Editor mengevaluasi keseluruhan unsur musik yang dimasukkan. Termasuk efek-efek suara yang digunakan. Terakhir, frame-frame digital akan direkam ke dalam film. Dan, film animasi pun kelar dibuat.

2.3 Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan

1. Ulead Video studio

Ulead Video Studio adalah sebuah program video editing amatir yang cukup populer saat ini.

2. Adobe Audition

Adobe Audition adalah multitrack digital audio recording, editor dan mixer yang mudah digunakan.

3. Adobe After Effects

Adobe After Effects adalah salah satu software compositing yang populer dan telah digunakan secara luas dalam pembuatan Video, Multimedia, film dan lain-lain.

4. Macromedia Flash Professional

Macromedia Flash adalah salah satu program animasi grafis yang banyak digunakan oleh para designer untuk menghasilkan karya-karya profesional khususnya di bidang animasi.

5. Adobe Photoshop

Adobe Photoshop adalah sebuah image editor atau program penyunting gambar yang sangat fenomenal berfungsi untuk membuat, menyunting, dan memodifikasi gambar-gambar digital yang terdapat di dalam komputer.

3. Analisis dan Perancangan

Analisis kebutuhan sistem ini merupakan kegiatan menganalisa terhadap kebutuhan-kebutuhan dalam pembuatan sistem, kebutuhan sistem ini meliputi:

a. Analisis Kebutuhan Pengguna

Tahap analisa kebutuhan ini adalah kegiatan untuk menentukan spesifikasi sistem yang diinginkan pengguna, sehingga terjadi komunikasi antara pembuat dengan pemakai (*user*). Spesifikasi ini meliputi kemampuan dan fasilitas-fasilitas yang diinginkan pengguna, informasi serta laporan yang diperlukan pengguna untuk menjalankan system ini cukup diperlukan pengguna yang bias mengoperasikan computer standard.

b. Analisis Data

Analisis data merupakan tahap yang sangat penting karena kesalahan pada tahap analisis akan menyebabkan kesalahan pada tahap selanjutnya, metodenya antara lain :

- Pengklasifikasikan data sesuai dengan jenis dan fungsinya.
- Pendeskripsian data untuk menentukan langkah-langkah yang harus digunakan untuk membuat program yang nantinya mudah dipahami dan dimengerti.

Adapun data yang diperlukan untuk mengembangkan system meliputi :
Adobe Photosop CS 3, Adobe Flash CS3, Swf to Avi Converter, Video Editor.

C. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisa kebutuhan untuk pengembangan program ini memerlukan beberapa peralatan yang terbagi dalam dua bagian yaitu perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*Hardware*).

1. Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

Untuk membuat suatu program sistem informasi dalam lingkungan yang berbasis grafis, spesifikasi piranti perangkat keras yang dibutuhkan adalah

1. CPU dengan Processor Intel Pentium IV 2.60 GHz.
2. RAM 512 MB.
3. Hard Disk 40 GB.
4. Monitor 15"
5. *Mouse dan Keyboard.*

2. Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

- i. Microsoft Windows XP Professional.
- ii. Macromedia Flash Profesional 8.
- iii. Adobe Flash CS3
- iv. Adobe Photoshop CS2
- v. *Action Script*

D. Deskripsi Konsep

Deskripsi konsep film animasi yang disampaikan harus mempunyai tujuan yang jelas untuk mempermudah pengguna informasi yang disampaikan mengenai tema film. pembuatan film animasi ini melibatkan elemen-elemen multimedia yang meliputi gambar, suara, teks, dan animasi yaitu:

1 Teks

Teks yang digunakan untuk merancang perangkat lunak untuk penjelasan pada tombol navigasi dan penjelasan materi pada sistem ini menggunakan *Macromedia Flash 8*.

2 Grafik (gambar)

Gambar digunakan untuk merancang film animasi ini berasal dari gambar yang ada dibuku, gambar dari internet, dari video kemudian diolah dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe Photoshop CS2* kemudian disimpan dalam bentuk JPEG.

3 Audio (*sound*)

Suara yang dirancang untuk merancang film animasi berasal dari instrument MP3, serta untuk suara petunjuk dan narasi pada materi dilakukan dengan merekam menggunakan *Sound Recorder* dan alat *mic* sebagai alat masukan yang kemudian diolah dan disimpan menjadi file WAV/mp3.

4 Animasi

Animasi yang digunakan untuk melakukan ilustrasi pada perangkat lunak yang akan dibangun ini adalah dengan membuat perubahan gambar yang tidak bergerak menjadi gambar bergerak dengan membuat urutan gerakan tertentu yang diatur waktu animasi efek lainnya menggunakan *frame*.

5 Video

Video yang ditampilkan pada program diambil dengan cara membuat *screen* dan secara bersamaan merekam suara dengan menggunakan *Adobe Flash CS3*.

E. Perancangan Sistem

Rancangan sistem merupakan suatu gambaran atau perancangan sistem perangkat lunak yang akan dibuat. Tujuan dari perancangan sistem adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada *user* tentang sistem baru yang telah dibuat dan untuk memberikan gambaran perancangan yang lengkap sebagai penuntun bagi *programmer* dalam membangun sistem.

F. Storyboard

Dalam pembuatan film animasi tentang “ Hari ini Aku Berbohong Kepada Nenek” dapat dipermudah dengan membagi menu yang ada menjadi beberapa halaman atau urutan sehingga film animasi tentang “ Hari ini Aku Berbohong Kepada Nenek” dapat tersaji dengan tepat dan mudah dimengerti oleh pemakai dan merupakan salah satu tahap atau proses pembuatan suatu program. Merancang menu dapat memberikan suatu kemudahan dalam melihat struktur sistem yang dibuat dan membuat program semakin terarah.

Langkah-langkah yang diambil dalam tahap ini adalah sebagai berikut :

- **Screen intro aplikasi**

Sebelum memulai aplikasi, sistem ini akan menampilkan *splash screen* yang terdiri dari animasi gambar dan tulisan.

- **Screen**

Screen yang telah dibuka akan menampilkan film animasi yaitu film animasi tentang “Hari ini Aku Berbohong Kepada Nenek”

G. Ide Cerita

Cerita ini berkisah tentang seorang pemuda yang membohongi neneknya bahwa sang nenek sedang mengandung dan akan melahirkan anak jin. Cerita menjadi berlanjut bahwa ternyata nenek tidak sedang

mengandung, melainkan sedang kerasukan/ kesurupan jin yang dahulu pernah bekerjasama/dimintai tolong oleh si nenek untuk mencari kekayaan. Cerita berlanjut dengan aksi nenek yang sering mengamuk dan akhirnya meminta tolong kepada orang pintar.

H. Logline

Pada cerita hari ini aku berbohong kepada nenek logline dari cerita ini adalah bagai mana cerita seorang nenek berusia 70 tahun, menderita sakit perut dan kemudian isukan hamil lagi.

I. Sinopsis

Tokoh utama adalah sang nenek keinginan nenek adalah menyembuhkan penyakit pada perutnya. Tokoh yang ingin menghalangi nenek adalah mbah roso dan dokter. Pada akhirnya tokoh utama membalas dendam terhadap orang yang menghalangi keinginannya dengan cara melenyapkan mereka yang ingin di sampaikan dari cerita ini adalah manusia memiliki dari berbagai sifat dan karakter di mana sering kali sifat tersebut tidak mengenakan bagi yang lainnya . kisah ini di ceritakan berdasarkan cerita fiktif dari angan-angan pembuat cerita belaka. Nenek belum bisa lepas dari sakit perutnya joko tetap setia menuruti keinginan nenek, dokter dan istrinya dan mbah roso.

4. Hasil Penelitian dan pembahasan

Setelah sistem dianalisis dan didesain secara rinci dan teknologi telah diseleksi dan dipilih, tahap selanjutnya adalah mengimplementasikan (menerapkan sistem). Pada tahap ini akan ditampilkan antarmuka-antarmuka yang terdapat pada film animasi tentang “Hari ini Aku Berbohong Kepada Nenek” serta dijelaskan beberapa prosedur-prosedur (*procedures*) yang penting untuk mengimplementasikan rancangannya.

4.1 Perangkat yang digunakan

4.1.1 Perangkat keras (*hardware*)

Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah perangkat komputer dengan spesifikasi sebagai berikut:

<i>Processor</i>	: Intel Pentium 4 CPU 2.60 GHz
<i>Memory</i>	: 512 MB RAM
<i>Harddisk</i>	: 40 GB Seagate 7200RPM
<i>Monitor</i>	: LG resolusi 1024 x 768 pixels
<i>Keyboard</i>	: Simbadda
<i>Mouse</i>	: Simbadda

Perangkat keras yang digunakan untuk menjalankan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

<i>Processor</i>	: Intel Pentium III, 450 MHz atau di atasnya.
<i>Memory</i>	: 256 Mb RAM atau di atasnya.
<i>Harddisk</i>	: 40 Gb Seagate 7200RPM
<i>Monitor</i>	dengan resolusi 1024 x 768 pixels, <i>keyboard</i> , <i>mouse</i> , dan <i>speaker</i> .

4.1.2 Perangkat lunak (*software*)

Perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut:

Sistem operasi	: Microsoft Windows XP Service Pack 2
Bahasa pemrograman	: ActionScript
Pengolah grafis	: Adobe Photoshop CS, Macromedia Flash Pro 8

4.2 Pembahasan Sistem Program

Pada bab ini akan dibahas tentang sistem program yaitu tampilan sistem, cara kerja sistem sehingga dapat menghasilkan keluaran yang diinginkan serta modul program untuk beberapa proses yang terjadi didalam sistem. Program ini digunakan sebagai sarana penghubung antara *user* dan komputer, sehingga dengan adanya sistem ini, kerja *user* menjadi lebih mudah. film animasi tentang “Hari ini Aku Berbohong Kepada Nenek” terdiri dari beberapa *form* (tampilan menu).

5 PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian ini, dapat diambil kesimpulan bahwa telah dihasilkan sebuah Film Animasi dengan Tema : “Hari Ini Aku Berbohong Kepada Nenek” ini maka penyusun mengambil beberapa kesimpulan, yaitu :

1. Media pengenalan ketika bikin film animasi menggunakan software adobe photoshop dan macromedia flash. Mudah dalam pembuatan animasi, tools-tools sangat sederhana
2. Aplikasi software macromedia flash ketika bikin film. Hanya terbatas pada animasi 2D, berat dalam menjalankan program.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan film animasi ini selanjutnya yaitu menyempurnakan bentuk desain dan animasi agar menjadi lebih kompleks. Untuk itu penyusun memberikan saran yang dapat dipertimbangkan, sebagai berikut :

1. Film ini bagus karena lucu dan penuh humor, menggunakan teknik pembuatan secara baik dan gambar halus.
2. Tetapi kekurangannya waktunya singkat, sehingga kurang penyampaian informasi dan pergerakan pemain masih kurang luwes.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim. 2001. *Djaka Lodang Edisi 02, 25, 26, 51*. Yogyakarta: PT Djaka Lodang Pers.
- Jogiyanto, HM. 1995. *Analisis dan Desain Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Lemary's, Laura. 1997. *Desain Grafis Dan Halaman Web*. Jakarta: PT Elexmedia Komputindo.
- McLeod Jr, Raymond. 1996. *Sistem Informasi Manajernen Edisi Bahasan Indonesia, jilid II*. Jakarta: Prenhallindo.
- Prabowo, Eko. 2003. *Presentasi Multimedia Dengan Director MX*. Jakarta: PT Elexmedia Komputindo.
- S.S, Daryanto. 1999. *Kawruh Basa Jawa Pepak*. Surabaya: PT Apollo.
- Suyanto, M. 2004. *Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- <http://www.bi.go.id/web/> 2009

[http://www.ensiklopedia bebas.com/](http://www.ensiklopedia.bebas.com/) 1991

[http://www.duniawayang Pitoyo .com/](http://www.duniawayangpitoyo.com/) 2002

[http://www.the Bharatayudha Arena.com/](http://www.thebharatayudhaarena.com/) 2002

[http://www.Wikipedia.com/](http://www.wikipedia.com/) 1991