

**PERANCANGAN IKLAN ANIMASI BERBASIS MACROMEDIA
FLASH BERTEMA AYO BEBASKAN
BANJIR DI KAMPUNG KITA**

SKRIPSI

**Diajukan untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat
guna memperoleh gelar Sarjana Komputer
Universitas U'budiyah Indonesia**



Oleh :

MUHAMMAD SAUMIL
10111126

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS U'BUDIYAH INDONESIA
BANDA ACEH
2014**

**PERANCANGAN IKLAN ANIMASI BERBASIS
MACROMEDIA FLASH BERTEMA
AYO BEBASKAN BANJIR DI KAMPUNG KITA**

SKRIPSI

**Di ajukan untuk melengkapi tugas dan memenuhi syarat-syarat
guna memperoleh gelar Sarjana Komputer
Universitas U'Budiyah Indonesia**

Oleh :

Nama : Muhammad Saumil
Nim : 10111126

Penguji I

(Fesrianevalda, ST, M.Cs)

Ketua Prodi Teknik Informatika

Penguji II

(Ichsan, M.Sc)

Pembimbing,

(Fathiah, ST., M.Eng)

(Dedi Satria, M.Sc)

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

(Jurnalis J.Hius, ST., MBA)

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG

PERANCANGAN IKLAN ANIMASI BERBASIS MACROMEDIA FLASH BERTEMA AYO BEBASKAN BANJIR DI KAMPUNG KITA

Tugas Akhir oleh Muhammad Saumil ini telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 11 Juli 2014.

Dewan Penguji:

1. Ketua : Dedi Satria, M.Sc

2. Anggota : Fesrianevalda, ST, M.Cs

3. Anggota : Ichsan, M.Sc

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian – bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah. Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Banda Aceh, 15 Juli 2014

(MuhammadSaumil)
NIM : 10111126

ABSTRAK

Pembuatan film animasi yang bertemakan penanggulangan banjir berbasis Macromedia Flash merupakan sebuah film yang mengisahkan tentang dua orang anak yang kecewa tidak dapat bermain diluar rumah karena hujan yang terus mengguyur desa mereka dalam beberapa hari sehingga terjadinya banjir. Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah mampu membuat cerita dan memvisualisasikan imajinasi mengenai penyebab banjir ke dalam bentuk film berkualitas yang terdiri dari video maupun audionya dan juga mampu memproduksi film kartun secara personal sesuai dengan selera sehingga dapat mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang di kuasai. Metodologi pembuatan film menggunakan software photoshop sebagai alat pemotongan gambar dari buku cerita dan digerakkan menggunakan software macromedia Flash MX 2004. sedangkan suara menggunakan adobe audition dan penggabungan scene menggunakan Video Movie Maker. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah film animasi yang berjudul ” *Ayo Bebaskan Banjir di Kampung Kita*” yang terdiri atas 12 scene dengan durasi 10 menit.

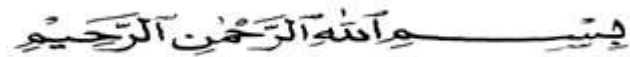
Keyword: Animasi, Macromedia Flash, Banjir.

ABSTRACT

Themed animated filmmaking flood prevention-based Macromedia Flash is a movie that tells the story of two children who were disappointed not to be able to play outside the house due to the rain that keeps pouring their village in a few days so that the occurrence of floods. The intent and purpose of this research is able to make the story and the imagination to visualize the cause of flooding in the form of quality films that consist of video and audio and is also capable of producing a cartoon suit personal tastes so that they can develop themselves and open up new horizons of knowledge in areas of is in control. Methodology filmmaking using Photoshop software as a means of cutting the picture of the book and the story-driven software using Macromedia Flash MX 2004. While using adobe audition voice and video merging scenes using Movie Maker. Products resulting from this research is animated movie titled "Come Flooding in Kampung We Deliver" which consists of 12 scenes with a duration of 10 minutes.

Keyword: Animation, Macromedia Flash, Flood.

KATA PENGANTAR



Puji syukur alhamdulillah saya panjatkan kehadiran Allah SWT atas berkat, rahmat, taufik dan hidayah-Nya, penyusunan skripsi yang berjudul “Ayo Bebaskan Banjir di Kampung Kita ” dapat diselesaikan dengan baik.

Saya menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Untuk itu saya menyampaikan ucapan terima kasih kepada Bapak Dedi Satria, M.Sc selaku pembimbing saya yang telah dengan sabar, tekun, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran-saran yang sangat berharga kepada saya selama menyusun skripsi.

Selanjutnya ucapan terima kasih saya sampaikan pula kepada:

1. Bpk. Dedi Jufrija, ST selaku REKTOR Universitas U’budiyah Indonesia.
2. Bpk. Jurnalis J.Hius, ST., MBA selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Ibu Fathiah, ST., M. Eng selaku Ketua Prodi. Teknik Informatika.
4. Ibu Andi Erlita, S.Hut, MM selaku Kasi dan Informasi di Kantor Dinas Kehutanan Pemerintah Aceh.
5. Abang saya yang telah banyak membantu saya.
6. Ibunda tercinta yang selalu mendo’akan dan memberi banyak motivasi kepada saya.
7. Kawan-kawan saya yang selalu mensupport saya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
8. Semua pihak yang tidak dapat saya sebut satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Akhirnya, dengan segala kerendahan hati saya menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga saya mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Banda Aceh, Juni 2014

Penulis

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Batasan Masalah.....	2
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Mamfaat Penelitian	3

BAB II LANDASAN TEORITIS

2.1 Pengertian Animasi	4
2.2 Macam-macam Animasi	4
2.3 Animasi Vektor	5
2.4 Pewarnaan	6
2.4.1 Dasar Teori Warna.....	6
2.4.2 Teknik Pewarnaan	7
2.5 Sistem Pertelevisian Dunia	8
2.6 Animasi Flash	8
2.7 Pengertian Frame dan Frame Rate Per Second(fps)	9
2.8 Pengenalan Macromedia Flash MX	9
2.9 Pengaktifan Macromedia Flash MX	10
2.9.1 Pengenalan Lingkungan Macromedia Flash MX	10
2.9.2 Menu Bar	11
2.9.3 Tombol Cepat (Tool Bar)	12
2.9.4 ToolBox	12
2.9.5 Kanvas (Stage).....	12
2.9.6 Batas Waktu (Timeline)	13
2.9.7 Jendela Library	14
2.9.8 Jendela Color	14
2.9.9 Symbol dan Instance.....	15
2.10 Storyboard	16

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Perancangan	17
3.2 Proses Pra Produksi	17
3.2.1 Tema Film Produksi	17
3.2.2 Pengembangan Karakter	18

3.2.3 Ringkasan Cerita	18
3.2.4 Storyboard	18
3.3 Proses Produksi	21
3.3.1 Timesheeting	21
3.3.2 Animasi Motion Tween	22
3.3.3 Sound Editing	23
3.3.4 Rendering Adobe Flash CS3	24
3.4 Pasca Produksi	24
3.4.1 Editing Dengan Adobe Premiere Pro CS3	24
3.4.2 Mastering	24

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pembahasan	25
4.2 Tema.....	25
4.2.1 Pengembangan Karakter	25
4.2.2 Cerita dalam Film	26
4.3 Hasil Produksi	27

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	39
5.2 Saran.....	39

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Warna Primer	6
Gambar 2.2 Lingkaran Warna Sekunder	7
Gambar 2.3 Memulai Macromedia Flash MX	10
Gambar 2.4 Jendela Utama Macromedia Flash MX	11
Gambar 2.5 Menu Bar.....	11
Gambar 2.6 Tool Bar	12
Gambar 2.7 ToolBox	13
Gambar 2.8 Timeline	14
Gambar 2.9 Library	14
Gambar 2.10 Jendela Color	15
Gambar 2.11 Symbol	16
Gambar 3.1 Timesheeting	21
Gambar 3.1 Timesheeting	21
Gambar 3.2 Twening motion	22
Gambar 3.3 Insert keyframe	23
Gambar 4.1 Karakter Sava dan Sigi	26
Gambar 4.2 Karakter Pak Husin dan Ibu Husin	26
Gambar 4.3 Scene 1 dengan karakter Sava dan Sigi	27
Gambar 4.4 Proses Animasi Twin Motion Scene 1	28
Gambar 4.5 Scere 2 kondisi hujan di lingkungan rumah	28
Gambar 4.6 Proses Animasi Twin Motion Scene 2	29
Gambar 4.7 Scene 3 dengan karakter Sava, Sigi dan Ayah	30
Gambar 4.8 Proses Animasi Twin Motion Scene 3	30

Gambar 4.9 Scene 4 dengan lingkungan rumah banjir	31
Gambar 4.10 Proses Animasi Twin Motion Scene 4	31
Gambar 4.11 Scene 5 dengan karakter Sava, Sigi dan Ayah	32
Gambar 4.12 Proses Animasi Twin Motion Scene 5	33
Gambar 4.13 Scene 6 dengan karakter Ayah sedang menerangkan	34
Gambar 4.14 Proses Animasi Twin Motion Scene 6	34
Gambar 4.15 Scene 7 dengan karakter Ayah sedang menerangkan kepada Sava	35
Gambar 4.16 Proses Animasi Twin Motion Scene 7	35
Gambar 4.17 Scene 8 dengan karakter Ayah sedang menerangkan	36
Gambar 4.18 Proses Animasi Twin Motion Scene 8	37
Gambar 4.19 Scene 9 dengan karakter Ayah, Ibu, Sava dan Sigi	37
Gambar 4.20 Proses Animasi Twin Motion Scene 9	38

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storyboard film animasi “Ayo Bebaskan Banjir di Kampung Kita” ... 19

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Film Kartun yang ditayangkan setiap hari di stasiun televisi banyak bukan hanya disukai oleh anak-anak, tetapi juga orang dewasa. dikarenakan didalam tema film kartun dapat menampung segala daya imajinasi manusia. Manusia ingin selalu bebas berekspresi dan tidak mau dibatasi oleh apapun seperti yang ditemui pada kehidupan sehari-harinya. Industri film kartun di Indonesia sendiri saat ini masih jauh dari yang diharapkan. Sebagian film kartun di stasiun televisi Indonesia masih diimpor dari Negara lain, khususnya Jepang dan Amerika Serikat. Hal ini berkaitan dengan besarnya investasi dan rutinitas sumber daya manusia yang ada.

Kajian yang baru dikeluarkan di Taiwan pada Mei 2004 yang bertajuk 'Thai Digital Content Cluster Benchmarking Study', memaparkan angka-angka signifikan tentang ekspor negara-negara Asia dari sektor animasi dan konten games: Korea Selatan meraih US \$ 290 juta dari animasi dan US \$ 87,7 dari konten games (2001), Cina US \$ 120 juta, India US \$ 200 juta (data nasscom report 2002), Taiwan US \$ 40 juta, Filipina US \$ 40 juta, Singapura US \$ 4,7 juta, Thailand US \$ 2,55 juta. Dan Jepang mengekspor US \$ 30 miliar. Korea mengampung tenaga animasi 15 ribu orang. angka tertinggi diduduki Jepang dengan lebih dari 20 ribu orang.

Pada paparan yang dituliskan, maka ada pula analisa perbandingan pemeringkatan kehandalan industri animasi dan konten setiap negara. Jepang menempati peringkat skor 9 tertinggi dan daya memimpin di inovasi, kreatifitas untuk digital content produk. Jepang juga memimpin berturut-turut di skill animasi, *games, effect, quality of work force attitude*, teknik dan kualitas produksi, pemasaran global dan promosi, perlindungan hak cipta (copy right) dan bandwidth, akses internet.

Peringkat berikutnya berturut-turut : Korea Selatan 8,5; Singapura 8,0; Hongkong 7,5; Taiwan 6,5; Thailand 5,0; India 4,5; China 4,0; Malaysia 3,5; Filipina 3,0. akan tetapi Indonesia tidak tertulis di dalam list. Cuma bila kalkulasi diteruskan, maka akan ada skor 2,0 adalah Vietnam dan 1,0 bagi Indonesia.

Para Animator lokal umumnya beranggapan bahwa industri Film Kartun membutuhkan biaya yang besar serta sumber daya manusia yang benar-benar menguasai dan memahami seluk beluk pembuatan Kartun yang di nilai rumit. Mereka juga menilai industri Film Kartun ini memiliki prospek ke depan yang kurang menjanjikan, padahal Negara Jepang sendiri mendapatkan keuntungan yang besar dari mengekspor Film Kartun animasi buatan mereka.

Pada saat ini film-film animasi yang menayangkan program promosi tentang lingkungan hidup masihlah terbatas, terutama di Indonesia khusus film-film kampanye tentang antisipasi bencana alam dan kesehatan. Maka oleh sebab itu penulis merasa perlu adanya penambahan animasi lokal yang bertujuan mengajak para penonton untuk memahami tentang bahaya kerusakan alam terutama masalah penyebab banjir.

Berdasarkan keterbatasan film animasi lokal yang bermuatan promosi tentang bahaya dan penyebab banjir maka penulis merasa perlu adanya penelitian pembuatan film animasi bertema "*Ayo Bebaskan Banjir di Kampung Kita*".

1.2 Batasan Masalah

Dalam pembuatan film kartun Animasi "*Ayo Bebaskan Banjir di Kampung Kita*" ini, masalah penelitian ini dibatasi dengan jelas pada tiap prosesnya, yaitu:

- Pra produksi yaitu meliputi pencarian ide, perancangan karakter, penulisan naskah, skenario, dan pembuatan storyboard.
- Produksi yaitu meliputi timesheeting, animasi tweening motion dan Sound editing.
- Pasca produksi yaitu berupa sinkronisasi antara gerakan dan visual dengan audio, hingga finishing berupa rendering dan konversi ke VCD.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana cara memproduksi film kartun animasi yang bertemakan tentang penyebab banjir, dan bagaimana langkah beserta tahapan apa saja yang harus di kerjakan, serta penguasaan berbagai software yang akan digunakan.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini adalah mampu membuat cerita dan memvisualisasikan imajinasi mengenai penyebab banjir ke dalam bentuk film berkualitas yang terdiri dari video maupun audionya dan juga mampu memproduksi film kartun secara personal sesuai dengan selera sehingga dapat mengembangkan diri dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang yang di kuasai.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun mamfaat yang dapat diambil dari penelitian pembuatan film animasi berbasisan macromedia flash ini adalah agar penulis dapat menerapkan dan mempraktekkan ilmu yang telah di peroleh selama mengikuti pendidikan di program studi teknik informatika Universitas U'Budiyah Indonesia dan dapat memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengembangkan kemampuan berkreaitivitas di tengah perkembangan dunia komputer saat ini. Serta dapat mengembangkan opini penulis untuk selalu percaya diri dengan kemampuan diri sendiri dalam penulisan Tugas Akhir ini.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

2.1 Pengertian Animasi

Kata animasi diambil dari kata *ANIMATION; TO ANIMATE*, dan apabila kita lihat dalam kamus bahasa Inggris-Indonesia artinya kurang lebih adalah hidup atau menghidupkan. Jadi kurang lebih definisinya adalah menghidupkan segala macam benda atau obyek mati seolah-olah terlihat hidup bila dinikmati. Arti kehidupan disini bukan berarti memberi nyawa yang merupakan hak Tuhan, akan tetapi karena animasi itu adalah ilusi sebuah kehidupan walaupun sekarang ini pengertian animasi telah melebar hingga memiliki pengertian segala sesuatu yang mempunyai elemen gerak namun sekali lagi elemen gerak animasi adalah ilusi. (Sudirman, 2006:8)

2.2 Macam-macam Animasi

Dalam dunia animasi terdapat bermacam jenis animasi yang dapat dikategorikan seperti berikut. (Chong, A. 2008:165)

- a. Animasi Sel (*Cell Animation*) yaitu Kata ‘cell’ berasal dari ‘celluloid’ yang merupakan material yang di gunakan untuk membuat film bergerak pada saat animasi awal. Sekarang material film di buat dari asetat (acetate) bukan celluloid.
- b. Animasi Frame (*Frame Animation*) yaitu bentuk animasi yang mempunyai gambar berseri di tepi halaman berurutan. Jika jempol membuka buku dengan cepat, maka gambar akan kelihatan bergerak.
- c. Animasi Sprite (*Sprite Animation*) serupa dengan animasi tradisional, yaitu objek yang di letakkan di animasikan pada bagian puncak grafik dengan latar belakang diam.
- d. Animasi Lintasan (*Path Animation*) adalah animasi dari objek yang bergerak sepanjang garis kurva yang telah di tentukan sebagai lintasan.
- e. Animasi Spline (*Spline Animation*) adalah representasi matematis dari kurva. Objek bergerak biasanya tidak mengikuti garis lurus, misalnya bentuk kurva, program animasi komputer memungkinkan untuk membuat animasi spline dengan lintasan gerak berbentuk kurva.

- f. Animasi Vektor (*Vecktor Animation*) serupa dengan animasi sprite. Animasi sprite menggunakan bitmap untuk sprite. Animasi vektor menjadikan objek bergerak dengan memfariasikan ketiga parameter ujung pangkal, arah, dan panjang pada segmen-segmen garis yang menentukan objek.
- g. Animasi Karakter (*Character Animation*) merupakan sebuah cabang khusus animasi. Animasi karakter dapat di lihat dalam film kartun. Animasi ini berbeda dengan animasi lainnya, misalnya animasi logo yang melibatkan bentuk on organik dengan penggandan yang banyak. Animasi karakter menghasilkan gerakan yang hierarkis.
- h. Computational Animation, Animasi ini membutuhkan waktu singkat tanpa membuat boros memori komputer. Dengan computational animation, untuk menggerakkan objek di layar cukup dengan memvariasikan koordinat x dan y.
- i. Morphing merupakan sebuah animasi yang dapat berubah dari satu bentuk yang lain dengan menampilkan serangkaian frame yang begitu halus saat bentuk pertama mengubah dirinya menjadi bentuk yang lain.

2.3 Animasi Vektor

Animasi Vektor (*Vecktor Animation*) serupa dengan animasi sprite. Animasi sprite menggunakan bitmap untuk sprite. Animasi vektor menjadikan objek bergerak dengan memfariasikan ketiga parameter ujung pangkal, arah, dan panjang pada segmen-segmen garis yang menentukan objek.

Selain itu pula animasi vektor identik dengan animasi *flash* dimana Animasi *flash* itu sendiri adalah proses penciptaan efek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Animasi bisa berupa gerak sebuah objek dari tempat yang satu ke tempat yang lain, perubahan warna, atau perubahan bentuk (yang dinamakan “*morphing*”)

Bentuk dasar dari animasi adalah animasi frame per frame. Animasi frame per frame menuntut banyak gambar yang harus dibuat. Efek animasi diciptakan dengan mengganti gambar yang satu dengan gambar yang lain selama beberapa waktu. Semua gambar yang bergerak dihasilkan dari gambar yang berbeda-beda tiap framenya. Karena animasi frame per frame harus memiliki gambar yang unik tiap

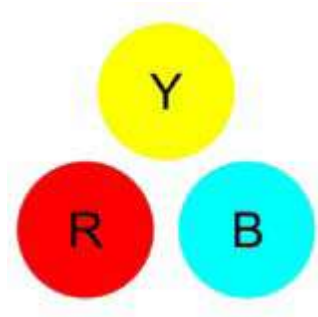
framennya maka animasi frame per frame sangat ideal untuk membuat animasi yang kompleks yang terdiri dari banyak perubahan seperti ekspresi wajah. Kelemahan dari animasi frame per frame adalah membutuhkan banyak waktu untuk membuat setiap gambar dan menghasilkan file yang besar ukurannya.

Di dalam Flash, sebuah frame yang memiliki gambar yang unik dinamakan keyframe. Animasi frame per frame membutuhkan gambar yang unik setiap framennya, hal ini menyebabkan setiap framennya adalah *keyframe*. (salim, Ali. 2008)

2.4 Pewarnaan

2.4.1 Dasar Teori Warna

Warna adalah suatu bentuk cahaya atau radiasi gelombang elektromagnetik, yang dihasilkan dari cahaya matahari yang berwarna putih murni. Gambar 2.1 Warna Primer Teori warna terdapat 3 (tiga) buah pembagian warna, yaitu warna primer, sekunder, dan tersier. Primer merupakan warna dasar untuk menghasilkan warna-warna lainnya, warna sekunder yang merupakan penggabungan dari dua buah warna primer, dan warna tersier diperoleh dengan mencampur warna sekunder dengan warna lain di sebelahnya dalam lingkaran warna. (Binanto, I. 2010:48)



Gambar 2.1 Warna Primer



Gambar 2.2 Lingkaran Warna Sekunder

2.4.2 Teknik Pewarnaan

Pembuatan suatu animasi tidak terlepas dengan teknik-teknik pembuatan didalamnya, termasuk teknik dalam mewarnai. Skripsi ini menggunakan teknik pewarnaan berdasarkan arah cahaya dengan memanfaatkan layer untuk tingkatan warna berbeda. Teknik ini mempunyai 4 macam jenis penerapan pewarnaan, yaitu Basic, Highlight, Shadow, dan Gradasi.

Teknik pewarnaan Basic merupakan teknik pewarnaan dengan menggunakan 1 layer warna. Objek yang sudah diwarnai hanya mempunyai 1 warna saja. Teknik pewarnaan Highlight yaitu teknik yang menggunakan beberapa tingkatan warna atau layer untuk mendeskripsikan arah cahaya datang. Teknik ini menggunakan warna panas yang cerah dan juga warna basic. Teknik pewarnaan Shadow adalah kebalikan dari teknik Highlight, bedanya terletak pada penggunaan antara warna dingin dan basic/warna dasar, dan teknik ini lebih menekankan pada unsur warna bayangan saat cahaya datang. Teknik Gradasi merupakan teknik menggunakan 1 layer yang mempunyai perpaduan 2 atau lebih garis warna di dalamnya berbentuk gradasi warna. (MADCOMS, 2007:32)

2.5 Sistem Pertelevisian Dunia

Didalam perkembangan pertelevisian terdapat beberapa sistem yang berlaku dalam memproduksi film animasi diantaranya (Chong, I. 2008:14) adalah:

- a. Sistem NTSC (National Television System Committee) merupakan sistem milik Amerika Serikat dengan lebar layar 525 baris, digunakan di negara Kanada, Greenland, Mexico, Kuba, Jepang, Philipina, Puerto Rico dan beberapa negara di Amerika Selatan. Resolusi : NTSC 640x480, NTSC DV 720x480, NTSC WideScreen 720x480, NTSC D1 720x486, NTSC Square Pix 720x540. Frame rate dari NTSC adalah 30 fps.
- b. Sistem PAL dan SECAM, didalam sistem ini Banyak negara yang menggunakan kedua sistem ini seperti Australia, China, Indonesia dan beberapa negara Asia. PAL (Phase Aternating Line) atau SECAM (Sequential Color and Memory). Kedua sistem ini memiliki lebar layar 625 baris. Resolusi : PAL D1/DV : 720x576, PAL D1/DV Square Pix : 768x576, PAL D1/DV WideScreen : 720x576. Sistem ini memiliki frame rate : 25 fps.
- c. Sistem HDTV, HDTV (High Definition Television) adalah standar internasional baru untuk dunia televisi. HDTV dapat digunakan dalam 1.125 baris. Resolusi : 1280x720 . HDTV mempunyai frame rate 29,9 fps.

2.6 Animasi Flash

Para pembuat animasi sekarang lebih memilih computer sebagai sarananya, karena dengan menggunakan computer pengerjaan sebuah animasi dapat dilakukan lebih cepat dan bagus dibandingkan dengan cara tradisional.

Dalam pembuatan animasi komputer ada teknik yang membuat animasi lebih cepat dibuat, antara lain teknik keyframe, yaitu hanya dengan cara membuat frame awal dan akhirnya saja, selanjutnya computer dalam hal ini aplikasi program (*software*) yang akan membuat frame-frame diantaranya, sehingga tercipta animasi yang lebih luas. (Arianto, 2008:22)

Teknik pembuatan animasi pada flash :

- a. Animasi Frame, yaitu animasi yang dibuat dengan mengubah objek pada sebuah frame.

- b. Animasi Bentuk, yaitu animasi yang dibuat dengan mengubah bentuk suatu objek.
- c. Animasi Gerak, yaitu animasi yang dibuat dengan memindahkan posisi suatu objek.

2.7 Pengertian Frame dan Frame Rate Per Second (fps)

Frame adalah suatu bagian kecil dari animasi yang menampung gambar objek atau image yang dibuat yang dapat disunting atau diedit tiap gambarnya. Dapat juga diilustrasikan sebagai potongan-potongan klise film dalam kamera. Sedangkan frame rate per second atau lebih dikenal dengan fps adalah kecepatan frame film atau animasi perdetiknya. Fps menentukan kecepatan sebuah film atau animasi bergerak, bila nilai fps-nya kecil maka akan terlihat seperti bergerak pelan atau tersendat-sendat, dan sebaliknya jika nilai fps-nya terlalu besar, maka detail animasi akan terlihat kabur. Kecepatan frame sebesar 12 fps biasanya memberikan hasil terbaik dalam web, quick time dan film avi. Umumnya memiliki kecepatan frame sebesar 12 fps, sedangkan kecepatan film sebesar 14 fps. (Chandra, 2004:39)

2.8 Pengenalan Macromedia Flash MX

Macromedia Flash MX adalah aplikasi perangkat lunak buatan Macromedia yang dikhususkan untuk menciptakan animasi dan atau dynamic content home page (isi halaman web yang dinamis). Dan merupakan Software yang dipakai oleh para professional web karena kemampuannya mengagumkan dalam menampilkan multimedia, gabungan antara grafik animasi, suara, serta interaktivitas bagi pengguna internet.

Macromedia flash selain sebagai aplikasi pembuatan animasi yang berdiri sendiri (*stand-alone animation*) juga digunakan sebagai aplikasi pembuatan animasi berbasis web yang membuat hasil web menjadi interaktif. (Wahana, 2011:7)

2.9 Pengaktifan Macromedia Flash MX

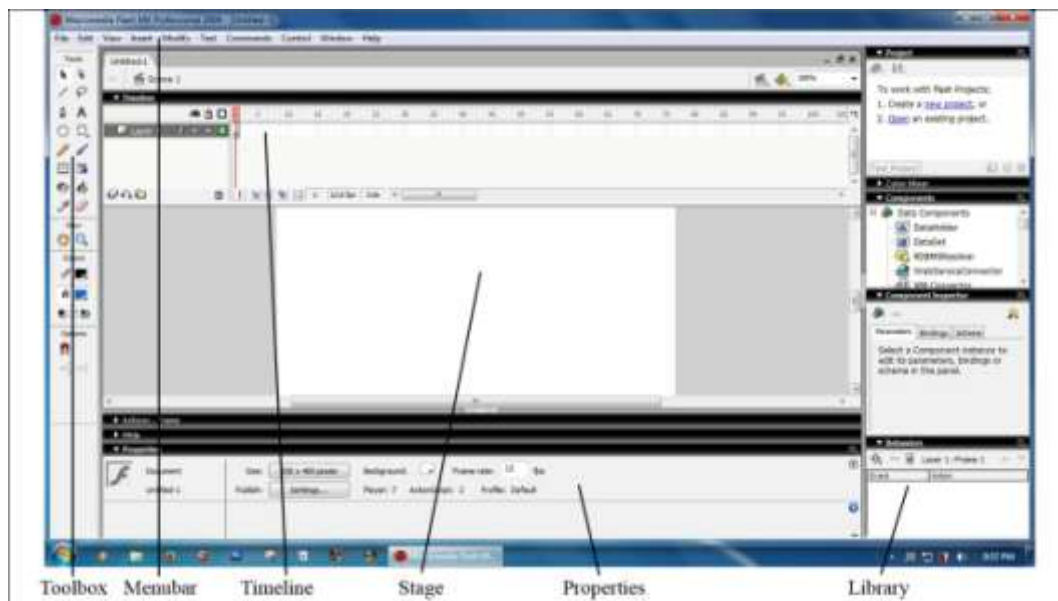
Untuk mengaktifkan Macromedia Flash MX ada beberapa cara salah satunya dengan menggunakan tombol Start. Seperti contoh penulis Gambar 2.3. Memulai Macromedia Flash MX Yaitu dengan cara, klik menu Start lalu arahkan ke menu My Programs, Macromedia Flash MX dan klik seperti Gambar 2.3



Gambar 2.3 Memulai Macromedia Flash MX

2.9.1 Pengenalan Lingkungan Macromedia Flash MX

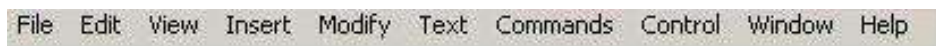
Apabila program Macromedia Flash MX telah diaktifkan maka jendela utama akan muncul. Jendela utama ini terdiri dari komponen-komponen yang dapat dijelaskan sebagai berikut :



Gambar 2.4. Jendela Utama Macromedia Flash MX

2.9.2 Menu Bar

Menu Bar berisi perintah-perintah umum yang sering digunakan untuk Mengoperasikan Macromedia Flash MX. untuk mengakses Menu Bar ini, pemakai dapat mengklik langsung pada item Menu Bar yang bersangkutan. Misalnya untuk mengaktifkan menu File, pemakai dapat mengklik pada bagian kata File.



Gambar 2.5 Menu Bar

Selain itu dapat pula mengaktifkan menu ini dengan cara menekan tombol Alt pada keyboard ditambah dengan huruf yang digaris bawah pada menu ini. Misalnya untuk mengaktifkan menu File, pengguna dapat menekan tombol Alt ditambah huruf F.

2.9.3 Tombol cepat (Tool Bar)

Tombol cepat ini digunakan sebagai alternative untuk menjalankan perintah langsung selain menu bar. Dengan menekan tombol cepat maka pemakai dapat menjalankan perintah langsung dengan mengklik symbol-simbol dari tombol tersebut. *Symbol-symbol* dari tombol cepat tersebut melambangkan suatu proses yang akan dijalankan. (Chandra, 2008:40)



Gambar 2.6 Tool Bar

2.9.4 Toolbox

Toolbox merupakan perangkat utama untuk menggambar dalam Flash *Toolbox* terbagi dalam 4 bagian, yaitu : Tool, View, Color, dan Option. Tool selain terdiri atas perangkat untuk menggambar dan untuk menuliskan teks, juga terdapat perangkat untuk memilih objek yang nantinya akan dimodifikasi. View menyediakan perangkat Hand yang digunakan untuk memindahkan stage dan perangkat Zoom yang digunakan untuk memperbesar dan memperkecil gambar.

Colors menyediakan perangkat untuk mewarnai dan mengubah bentuk garis, mewarnai isi objek dan teks. Bagian akhir toolbox yaitu Option memperlihatkan setting-setting opsional untuk tool yang sedang aktif. Jika Toolbox tidak terlihat di layer, anda bisa menampilkan dengan menggunakan menu **Window > Tools**.

2.9.5 Kanvas (Stage)

Kanvas digunakan sebagai objek pembuatan animasi. Semua ide dasar pembentukan animasi maupun *dynamic content web* dibuat pada bagian ini. Untuk tahap selanjutnya ukuran kanvas dapat dirubah-rubah sesuai dengan keperluan pemakai.

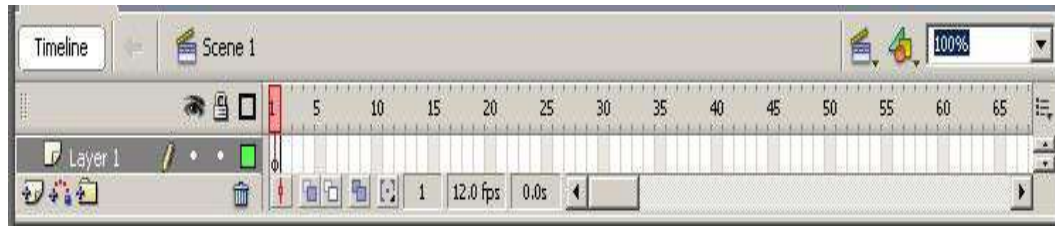


Gambar 2.7 ToolBox

2.9.6 Batas Waktu (Timeline)

Timeline digunakan sebagai pengatur waktu dan pembentukan frameframe animasi. *Timeline* terdiri atas tiga bagian utama yaitu *scene*, *layer*, dan *frame*. *Timeline* merupakan komponen yang bertugas membuat pergerakan dari tiap item animasi, menggandakan animasi, membuat lapisan (*layering*), maupun pengaturan waktu animasi.

Jika animasi diumpamakan sebuah buku yang dibuka lembar per lembar, maka *timeline* adalah buku tersebut, *scene* adalah bab-bab dalam suatu buku, *layer* adalah halaman buku, dan *frame* adalah kecepatan tayangan anda dalam membuka lembaran-lembaran buku tersebut. Komponen ini bersama dengan *toolbox* dan *stage* berperan penting dalam pembuatan animasi yang dibuat.



Gambar 2.8 Timeline

2.9.7 Jendela Library

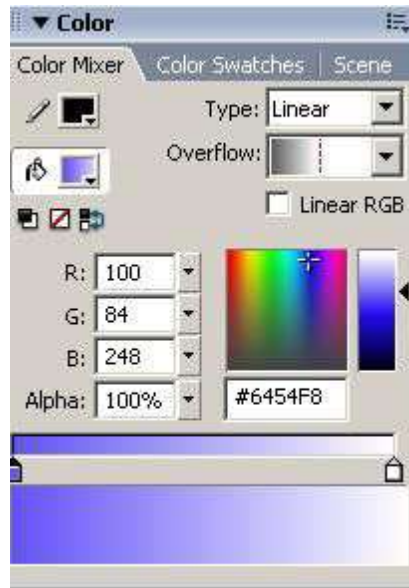
Jendela Library digunakan sebagai pustaka atau kumpulan objek gambar, animasi, maupun suara siap pakai. Pemakai dapat mengambil objek yang siap pakai ini atau menyimpan hasil animasi yang dibuat kedalam *Library* ini sebagai pustaka. Pada pemakaian tingkat lanjut, *library* sangat membantu terutama dalam membuat item animasi yang berulang.



Gambar 2.9 Library

2.9.8 Jendela Color

Jendela Color digunakan sebagai komponen pembentukan warna objek. Warna yang dimaksud didalamnya adalah warna solid, maupun gradasi (*gradient*) yang dapat ditanam pada objek gambar.



Gambar 2.10 Jendela Colors

2.9.9 Symbol dan Instance

Symbol merupakan suatu elemen yang dapat digunakan berulang kali dalam satu movie. *Symbol* dapat berupa grafik atau gambar, movie clip, suara, tombol dan teks. *Symbol* baru yang dibuat atau diimpor akan disimpan secara otomatis di dalam suatu library. *Symbol* yang digunakan dan ditempatkan di dalam stage disebut *Instance*. Menggunakan *symbol* dalam movie akan banyak menghemat ukuran file.

Menyimpan beberapa *instance* sebuah *symbol* membutuhkan lebih sedikit ruang penyimpanan daripada menyimpan banyak elemen secara lengkap untuk setiap kali kemunculannya. Hal ini dimungkinkan karena *flash* hanya menyimpan *symbol* satu kali dalam file. *Symbol* juga mempercepat proses dijalkannya sebuah movie, karena sebuah *symbol* hanya di download satu kali dalam suatu browser, karena itulah alangkah baiknya jika *symbol* digunakan untuk setiap elemen yang tampil lebih dari satu kali dalam sebuah movie.



Gambar 2.11 Symbol

2.10 Story board

Story board adalah rancangan umum suatu aplikasi yang disusun secara berurutan layer demi layer serta dilengkapi dengan penjelasan dan spesifikasi dari setiap gambar, layer, dan teks. Ini harus tetap mengikuti rancangan peta navigasi.

Story board digunakan untuk merancang antarmuka. Antarmuka atau *interface* merupakan bagian dari program yang berhubungan atau berinteraksi langsung dengan pemakai (*user*). Antarmuka atau *interface* adalah segala sesuatu yang muncul pada layar monitor pemakai (*user*) yang bertujuan agar program yang dihasilkan tidak terlihat rumit (harus sederhana dan tidak membingungkan), mudah digunakan dan menarik. Hal ini harus dipikirkan oleh perancang program karena setiap interaksi pemakai (*user*) dengan aplikasi harus melalui suatu antarmuka. Story board merupakan rancangan kasar dari suatu tampilan layer atau merupakan gambaran umum saja. (Suyanto, M. Yuniawan, dan Aryanto, 2006:30)

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Perancangan

Dalam perancangan dan pembuatan film animasi “Ayo Bebaskan Banjir di Kampung Kita” yang akan dibuat, secara garis besar melalui beberapa tahapan proses yang harus dilewati, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Dalam bagian pra produksi atau perancangan film animasi “Ayo Bebaskan Banjir di Kampung Kita “ meliputi tema, character development, ringkasan cerita dan storyboard.

3.2 Proses Pra Produksi

Proses pra produksi adalah langkah-langkah sebelum membuat animasi itu sendiri seperti menentukan tema, model dari karakter yang akan dibangun, ringkasan cerita dan storyboard.

3.2.1 Tema Film Animasi

Tema yang diangkat pada film animasi ini adalah mengenai lingkungan hidup dan sedangkan tema yang lebih khususnya adalah mengenai banjir. Tema ini diangkat bertujuan untuk mengenalkan kepada penonton mengenai dampak pengaruh kesadaran dalam menjaga lingkungan sekitar adalah kunci utama dalam menyelamatkan kehidupan dimasa sekarang dan masa depan.

Selain itu pula tema diangkat sebagai bahan pembelajaran bagi masyarakat untuk mengetahui bahwa jangan buang sampah sembarangan dan jangan memotong pohon sembarangan.

3.2.2 Pengembangan Karakter

Karakter yang dinaikkan pada penelitian ini adalah sebuah keluarga yang terdiri dari dua orang anak yaitu sigi dan sava dan kedua orang tua mereka yaitu ibu dan ayah. Peran yang ditampilkan disini mempunyai tugas masing-masing yaitu :

- a. Sigi dan Sava adalah anak dari Pak Husin dan Ibu Husin. mereka adalah anak-anak yang cerdas dan selalu ingin tahu tentang berbagai hal terutama mengenai lingkungan sekitar.
- b. Pak Husin dan Ibu Husin adalah orang tua yang baik dan selalu memberikan penjelasan kepada anak-anak mereka mengenai apa saja yang ditanyakan anak-anak mereka.

3.2.3 Ringkasan cerita

Pada film animasi “Ayo Bebaskan Banjir di Kampung Kita “ menceritakan tentang sebuah perkampungan yang sedang diguyur hujan deras. Dimana diantara warganya adalah keluarga Pak Husin. Cerita berawal dari anak-anak pak husin yang merasa kecewa tidak dapat bermain diluar halaman rumah dikarenakan hujan dan Banjir. Hasil dari kekecewaan tersebut akhir membuat anak-anak tersebut banyak bertanya tentang dari mana datangnya banjir dan seluk beluknya.

Pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat dijelaskan oleh ayah mereka yaitu Pak Husin. Pak husin banyak menceritakan mengenai bagaimana datangnya banjir, bagaimana menanggulangnya dan bagaimana memberikan kesadaran kepada anak-anak untuk hidup dalam menjaga lingkungan hidup.

3.2.4 Storyboard

Pada sub ini penulis akan membuat rangkaian cerita berdasarkan tabel yang melingkupi deskripsi yaitu gambaran dari klip, Dialog, durasi dan musik. Seperti tabel storyboard dibawah ini.

Tabel 3.1 Storyboard film animasi “Ayo Bebaskan Banjir di Kampung Kita “

Klip 01		
	Deskripsi	Sigi dan sava sedang cemas karena suasana sedang hujan
	Durasi	1 menit
	Musik	Suara hujan
Klip 02		
	Deskripsi	Suasana diluar rumah sedang hujan
	Dialog	Sudah beberapa hari ini hujan turun dengan derasny. Sungai dibelakang rumah pun sudah penuh, nampaknya banjir akan segera datang.
	Durasi	1 menit
	Musik	Suara hujan
Klip 03		
	Deskripsi	Ayah datang menghapiri sigi dan sava
	Dialog	Sigi: Ayah, kenapa sekarag rumah kita sering banjir ? Sava : Padahal dua tahun yang lalu rumah kita tidak pernah banjir.
	Durasi	1 menit
	Musik	Suara hujan (kecil)
Klip 04		
	Deskripsi	Gambaran sungai sedang meluap
	Dialog	Ayah: oh itu karena sungai tersumbat yang semakin penuh. Selain itu danau-danau di dekat rumah kita sebagian berubah menjadi perumahan baru.
	Durasi	1 menit
	Musik	-
Klip 05		
	Deskripsi	Ayah dan Ibu menjelaskan solusi bagaimana menghambat banjir datang
	Dialog	Ibu : kita harus bisa menjaga kebersihan lingkungan dan mengurangi sampah. Ayah : dan kita juga dapat mendaur ulang sampah agar bisa dipakai lagi, misalnya membuat tas dari plastik pembungkus detergen dan lain-lain.
	Durasi	1 menit
	Musik	Musik ringan
Klip 06		

	Deskripsi	Ayah menjelaskan tentang banjir pada sungai nil
	Dialog	-
	Durasi	1 menit
	Musik	Musik ringan
Klip 07		
	Deskripsi	Sigi Menanyakan kepada ayah mengenai penyakit yang disebabkan oleh banjir dan ayah menerangkan tentang penyakit
	Dialog	-
	Durasi	1 menit
	Musik	Musik ringan
Klip 08		
	Deskripsi	Sava menanyakan tentang penyebab banjir yang lain. Ayah menerangkannya mengenai dampak pemanasan global sebagai penyebab banjir.
	Dialog	-
	Durasi	1 menit
	Musik	Musik ringan
Klip 09		
	Deskripsi	Sava menanyakan langkah apa yang harus dilakukan untuk menyelamatkan bumi.
	Dialog	-
	Durasi	1 menit
	Musik	Musik ringan
Klip 10		
	Deskripsi	Ibu menjawab dengan membersihkan lingkungan dan ayah menerangkan mengenai hemat energi dan mereboisasi pohon-pohon

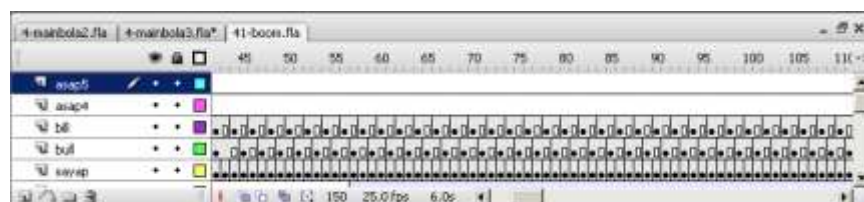
		disekitar kita.
	Dialog	-
	Durasi	1 menit
	Musik	Musik ringan

3.3 Proses Produksi

Proses produksi adalah langkah-langkah dalam mengimplementasikan pembuatan animasi itu sendiri dengan mengacu pada desain dan model pada proses para produksi seperti menentukan timesheeting, animasi motion tween, sound editing dan rendering.

3.3.1 Timesheeting

Merupakan proses mengatur frame pada animasi agar pergerakannya menjadi sesuai dengan yang diinginkan. Yaitu dengan cara copy frame dalam Adobe Flash CS3 yang akan diatur kemudian paste ke blank frame yang telah tersedia.



Gambar 3.1 Timesheeting

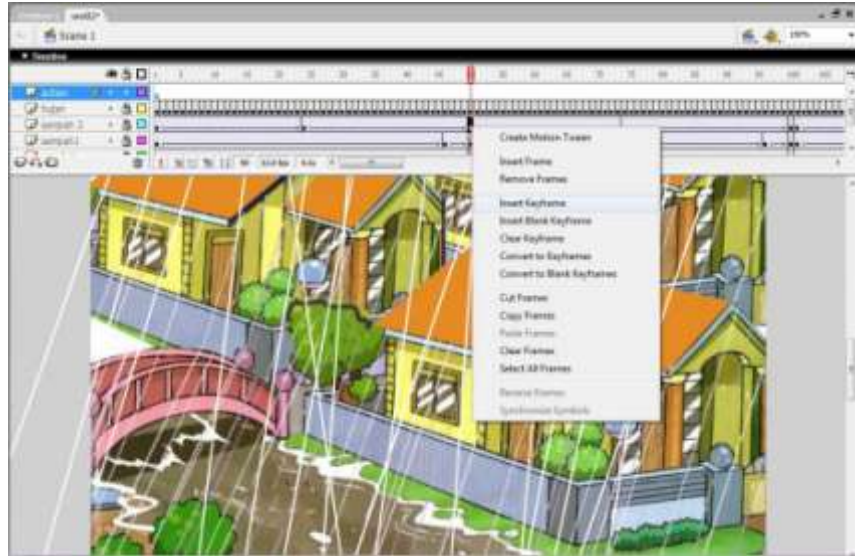
3.3.2 Animasi Motion Tween

Dalam membuat film animasi ini, selain menggunakan animasi frame to frame juga menggunakan animasi motion tween. Langkah-langkah untuk membuat animasi motion tween dalam membuat gerakan seolah-olah objek bergerak adalah sebagai berikut. Import gambar ke dalam layer. File / Import / Import to Stage. Kemudian atur posisi frame awal di atas. Pilih frame awal kemudian klik kanan pilih *Create Motion Tween*.



Gambar 3.2 Twening motion

Pilih frame kosong pada jendela *Timeline* yang akan dijadikan sebagai keyframe dengan cara klik kanan / *Insert Keyframe* dan *Zoom* gambar.



Gambar 3.3 Insert keyframe

3.3.3 Sound Editing

Pengetahuan dasar dalam mekanisme kerja sebagai pelaku sound editing.

- a. Pengetahuan dasar tentang proses sistem kerja sound editing terhadap film dapat dilakukan dengan dua proses :
 - Melakukan *take voice / dubbing* / merekam suara menurut karakter sesuai dengan para lakon pada film kartun.
 - Meletakkan hasil dubber pada film kartun sesuai karakternya masing-masing.
 - Memberikan *sound effect* pada film kartun untuk membuat kesan film terlihat lebih nyata terutama pada sistem gerak dan situasi.
 - Menambah ilustrasi musik / *background* pada film kartun untuk memberikan nuansa film.
- c. Pengetahuan dasar dalam memahami setiap karakter pelaku film.
- d. Pengetahuan dasar dalam berimprovisasi mengedit sound.
- e. Pengetahuan dasar dalam membuat ilustrasi musik.
- f. Pengetahuan dasar tentang sinkronisasi edit *sound* terhadap cerita film dibawah pengarahan pelaku sutradara film.

3.3.4 Rendering Adobe Flash CS3

Setelah proses ini selesai, kemudian file diekspor ke dalam movie dengan format ekstensi ".avi". Caranya pilih menu File / Export / Export Movie / Beri nama file kemudian klik Save. Dengan pengaturan Dimension : 768 x 576 pixel kemudian klik OK. Ukuran ini adalah standar sistem pertelevisian di Indonesia yaitu sistem PAL. Kemudian akan tampil jendela Video Compression, untuk hasil yang baik tetapi menghemat ruang hardisk pilih jenis Compressor Indeo Video 5.10.

3.4 Pasca Produksi

Proses pasca produksi adalah langkah-langkah setelah pembuatan animasi itu sendiri seperti proses editing dengan menggunakan adobe premier dan pembuatan mastering dari film yang telah dibuat.

3.4.1 Editing Dengan Adobe Premiere Pro CS3

Proses editing di Premiere ini mulai dari import file, pemberian efek transisi, penempatan file animasi *cut per cut*, sampai proses rendering untuk format *Video CD PAL*.

3.4.2 Mastering

Setelah semua proses dilalui maka proses terakhir adalah membuat master film. Untuk master film animasi "Ayo Bebaskan Banjir di Kampung Kita", penulis menggunakan media CD. Transfer file dari komputer ke dalam CD menggunakan software Nero Burning ROM.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pembahasan

Dalam pembahasan dan hasil film animasi “*Ayo Bebaskan Banjir di Kampung Kita*” yang telah dibuat, secara garis besar melalui beberapa tahapan proses yang harus dilewati, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Dalam bagian pra produksi atau perancangan film animasi “*Ayo Bebaskan Banjir di Kampung Kita*” meliputi tema, character development, ringkasan cerita dan storyboard.

4.2 Tema

Tema yang diangkat pada film animasi ini adalah mengenai lingkungan hidup dan sedangkan tema yang lebih khususnya adalah mengenai banjir. Tema ini diangkat bertujuan untuk mengenalkan kepada penonton mengenai dampak pengaruh kesadaran dalam menjaga lingkungan sekitar adalah kunci utama dalam menyelamatkan kehidupan dimasa sekarang dan masa depan.

Selain itu pula tema diangkat sebagai bahan pembelajaran bagi masyarakat untuk mengetahui bahwa jangan buang sampah sembarangan dan jangan menebang pohon sembarangan.

4.2.1 Pengembangan Karakter

Karakter yang telah dibuat pada penelitian ini adalah sebuah keluarga yang terdiri dari dua orang anak yaitu sigi dan sava dan kedua orang tua mereka yaitu ibu dan ayah. Peran yang ditampilkan disini mempunyai tugas masing-masing yaitu :

- a. Sigi dan Sava selalu ingin tahu tentang berbagai hal terutama mengenai banjir dan lingkungan sekitar.



Gambar 4.1 Karakter Sava dan Sigi

- b. Pak Husin dan Ibu Husin bertugas untuk selalu memberikan penjelasan mengenai apa saja yang Sigi dan Sava tanyakan.



Gambar 4.2 Karakter Pak Husin dan Ibu Husin

4.2.2 Cerita dalam Film

Pada film animasi *“Ayo Bebaskan Banjir di Kampung Kita”* menceritakan tentang sebuah perkampungan yang sedang diguyur hujan deras. Dimana diantara warganya adalah keluarga Pak Husin. Cerita berawal dari anak-anak Pak Husin yang merasa kecewa tidak dapat bermain diluar halaman rumah dikarenakan hujan dan Banjir. Hasil dari kekecewaan tersebut akhir membuat anak-anak tersebut banyak bertanya tentang dari mana datangnya banjir dan seluk-beluknya.

Pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat dijelaskan oleh ayah mereka yaitu Pak Husin. Pak husin banyak menceritakan mengenai bagaimana datangnya banjir,

bagaimana menanggulangnya dan bagaimana memberikan kesadaran kepada anak-anak untuk hidup dalam menjaga lingkungan hidup.

4.3 Hasil Produksi

Pada scene pertama yang terlihat pada Gambar 4.3, pada scene ini menampilkan karakter dari sigi dan sava yang sedang cemas dengan posisi melihat keadaan di luar rumah dari jendela. Pada scene ini sava berbicara kepada sigi mengenai keadaan hujan yang terus-menerus tiada berhenti. Latar belakang suara dari scene ini adalah menggunakan suara hujan dan suara sava.



Gambar 4.3 Scene 1 dengan karakter Sava dan Sigi



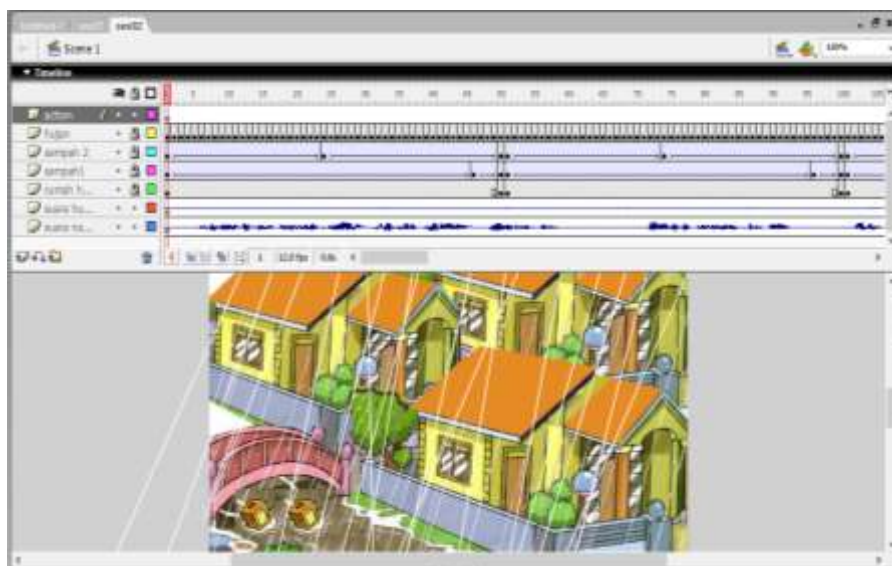
Gambar 4.4 Proses Animasi Twin Motion Scene 1

Pada Gambar 4.4 terdapat proses animasi twin motion untuk karakter scene 1 dimana pada scene tersebut memiliki 7 (tujuh) layer yaitu layer action, mata, mulut sigi, mulut sava, suara sava dan wajah.

Pada scene kedua yang terlihat pada Gambar 4.5 di bawah ini, di sini menampilkan keadaan di luar rumah dengan kondisi hujan dan pada bagian selokan menampilkan animasi sampah-sampah yang terbawa air. Pada scene kedua ini, Latar belakang suara yang digunakan adalah suara hujan dan suara narrator yang mendeskripsikan tentang kondisi hujan di lingkungan rumah.



Gambar 4.5 Scene 2 kondisi hujan di lingkungan rumah



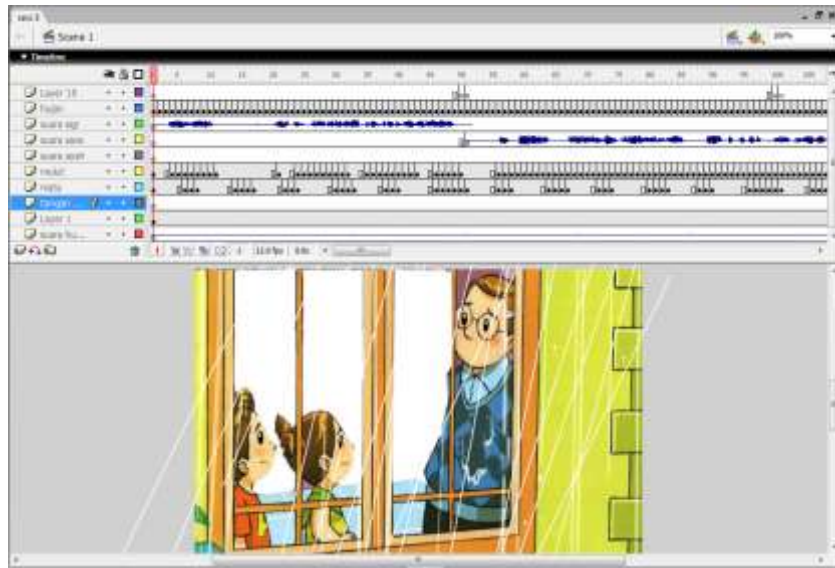
Gambar 4.6 Proses Animasi Twin Motion Scene 2

Pada Gambar 4.6 terdapat proses animasi twin motion untuk karakter scene 2 dimana pada scene tersebut memiliki beberapa layer diantaranya layer action, sampah 1, sampah 2, suara hujan, latar rumah dan suara narrator.

Pada scene ketiga yang terlihat pada Gambar 4.7 di bawah ini, menampilkan karakter sigi dan sava yang sedang cemas dan peran ayah (pak husin) pada scene ini bertujuan untuk menurunkan kecemasan dari sigi dan sava, ayah memberi penjelasan kepada anak-anak mengenai bahaya banjir dan lainnya. Latar belakang suara pada scene ini yaitu menggunakan suara hujan dan suara ayah. Sistem penggambaran karakter sigi, sava dan ayah yang sedang berada didalam rumah ini dengan lokasi kamera yang berada diluar rumah.



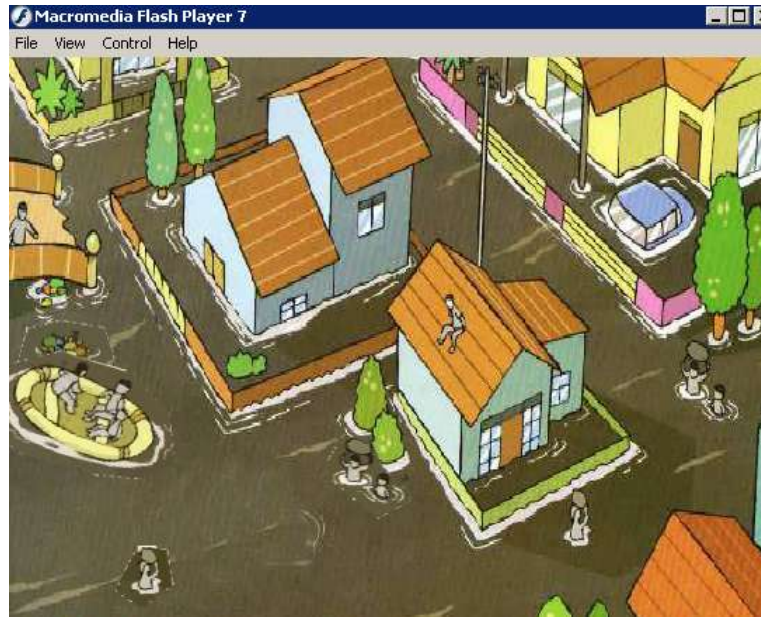
Gambar 4.7 Scene 3 dengan karakter Sava, Sigi dan Ayah



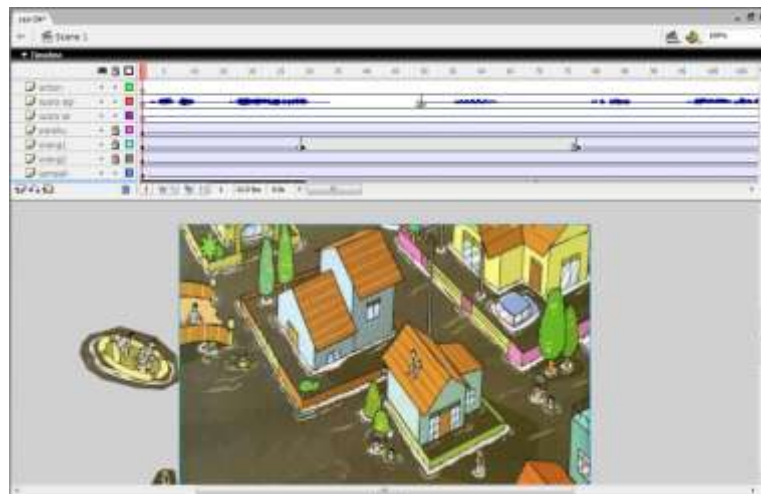
Gambar 4.8 Proses Animasi Twin Motion Scene 3

Pada Gambar 4.8 terdapat proses animasi twin motion untuk karakter scene 3 dimana pada scene tersebut memiliki beberapa layer diantaranya layer 10, hujan, suara sigi, suara sava, suara ayah, mulut, mata, tangan, layer 1, suara hujan.

Pada scene keempat yang terlihat pada Gambar 4.9 di bawah ini, menampilkan kondisi lingkungan perumahan dalam kondisi banjir. Disini terlihat beberapa animasi pada gambar sampan yang bergerak serta orang-orang yang mengungsi. Pada scene ini, peran ayah mendeskripsikan atau menjelaskan mengenai air yang meluap sehingga menjadi banjir. Latar belakang suara dari scene ini yaitu menggunakan suara gemuruh air dan suara ayah.



Gambar 4.9 Scene 4 dengan lingkungan rumah banjir



Gambar 4.10 Proses Animasi Twin Motion Scene 4

Pada Gambar 4.10 terdapat proses animasi twin motion untuk karakter scene 4 dimana pada scene tersebut memiliki beberapa layer diantaranya layer action, suara sigi, suara air, perahu, orang 1, orang 2, dan layer sampah.

Pada scene kelima yang terlihat pada Gambar 4.11 di bawah ini, menampilkan karakter sigi dan sava yang sedang bertanya kepada ayahnya mengenai banjir, peran ayah pada sesi ini adalah untuk menerangkan kepada sigi dan sava bahwa banjir tersebut bukanlah semuanya itu adalah bersifat negatif, akan tetapi juga kadang kala banjir tersebut bersifat positif. Pada scene ini ayah mendeskripsikan atau

menjelaskan mengenai kelebihan dan kekurangan dari banjir. Latar belakang suara pada scene ini yaitu menggunakan suara hujan dan suara ayah. Sistem penggambaran pada karakter sigi, sava dan ayah yang sedang berada didalam rumah.



Gambar 4.11 Scene 5 dengan karakter Sava, Sigi dan Ayah



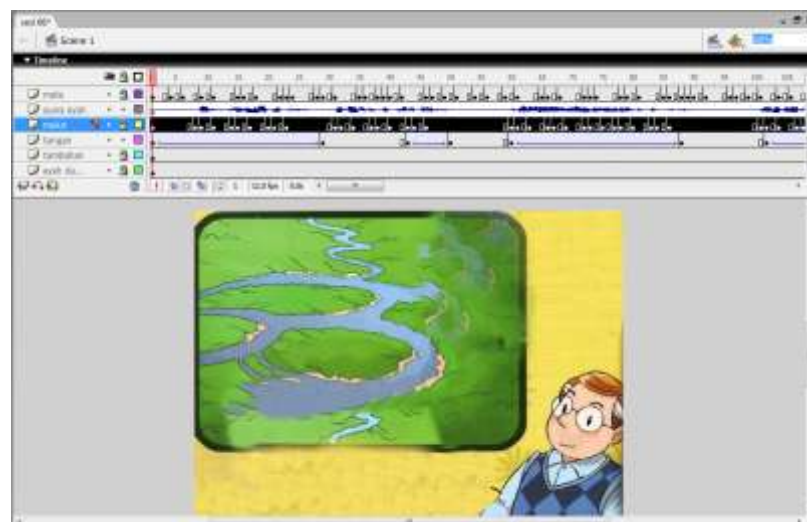
Gambar 4.12 Proses Animasi Twin Motion Scene 5

Pada Gambar 4.12 terdapat proses animasi twin motion untuk karakter scene 5 dimana pada scene tersebut memiliki beberapa layer diantaranya layer suara hujan, mata, suara sava, mulut, tangan kanan, tangan kiri, dan layer didalam rumah.

Sedangkan pada scene ke enam yang terlihat pada Gambar 4.13 di bawah ini, menampilkan karakter ayah yang sedang mencoba menerangkan sisi positif dari banjir tersebut kepada sigi dan sava dengan menggambarkan banjir atau luapan air yang terjadi pada sungai nil di Mesir merupakan salah satu anugerah tuhan dalam memberikan penghidupan bagi penduduk setempat yaitu dengan banjir maka kebun ataupun tanaman pertanian yang ditanam dapat mendapatkan air dari musibah tersebut. Latar belakang suara dari scene ini yaitu menggunakan suara musik dan suara ayah.



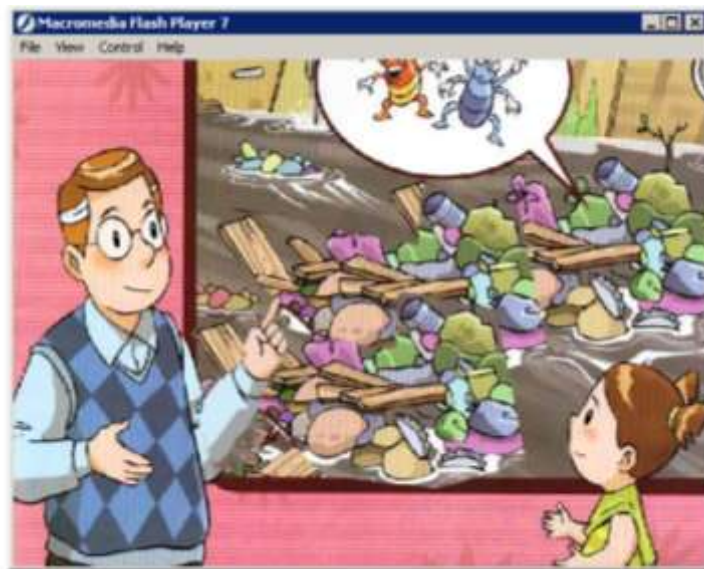
Gambar 4.13 Scene 6 dengan karakter Ayah sedang menerangkan



Gambar 4.14 Proses Animasi Twin Motion Scene 6

Pada Gambar 4.14 terdapat proses animasi twin motion untuk karakter scene 6 dimana pada scene tersebut memiliki beberapa layer diantaranya layer mata, suara ayah, mulut, tangan, tambahan, ayah dan danau.

Pada scene ketujuh yang terlihat pada Gambar 4.15 di bawah ini, menampilkan karakter ayah yang sedang mencoba menerangkan sisi negatif dari banjir kepada sigi dan sava dengan menggambarkan banjir atau luapan yang sedang membawa sampah dan penyakit ke penduduk setempat, sehingga penyakit tersebut dapat menyebarkan penyakit menular yang diakibatkan oleh kuman dan kotorannya air tersebut. Latar belakang suara dari scene ini yaitu menggunakan suara musik dan suara ayah.



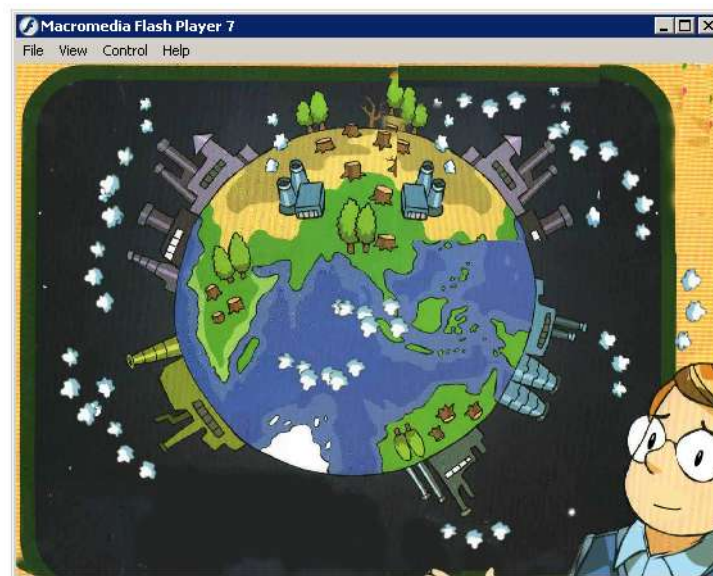
Gambar 4.15 Scene 7 dengan karakter Ayah sedang menerangkan kepada Sava



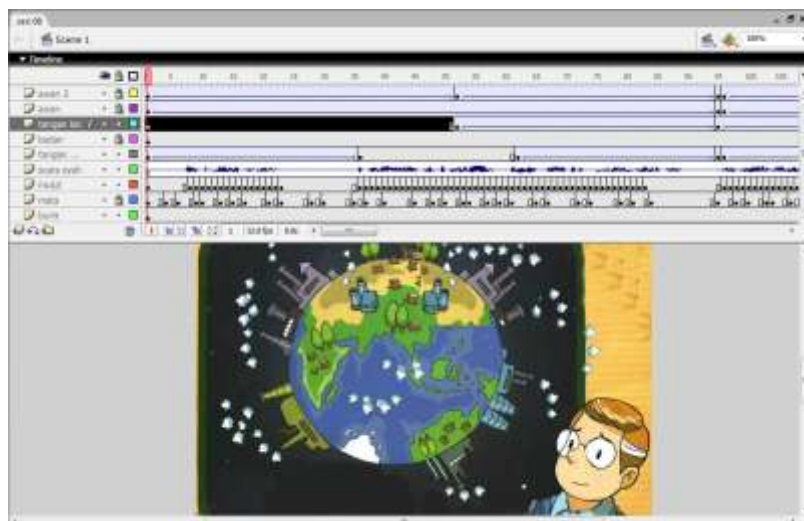
Gambar 4.16 Proses Animasi Twin Motion Scene 7

Pada Gambar 4.16 terdapat proses animasi twin motion untuk karakter scene 7 dimana pada scene tersebut memiliki beberapa layer diantaranya layer mata, suara ayah dan sava, mulut, tangan ayah, serta layer ayah dan sava.

pada scene kedelapan yang terlihat pada Gambar 4.17 di bawah ini, menampilkan karakter ayah yang sedang mencoba menerangkan kepada sigi dan sava mengenai penyebab terjadinya banjir dengan penggambaran bumi dan gambaran hutan yang gundul serta pencemaran udara yang di akibat kan dari asap pabrik. Animasi yang terdapat dari scene ini adalah animasi pada asap pabrik dan pohon-pohon yang telah ditebang. Latar belakang suara pada scene ini yaitu menggunakan suara musik dan suara ayah.



Gambar 4.17 Scene 8 dengan karakter Ayah sedang menerangkan



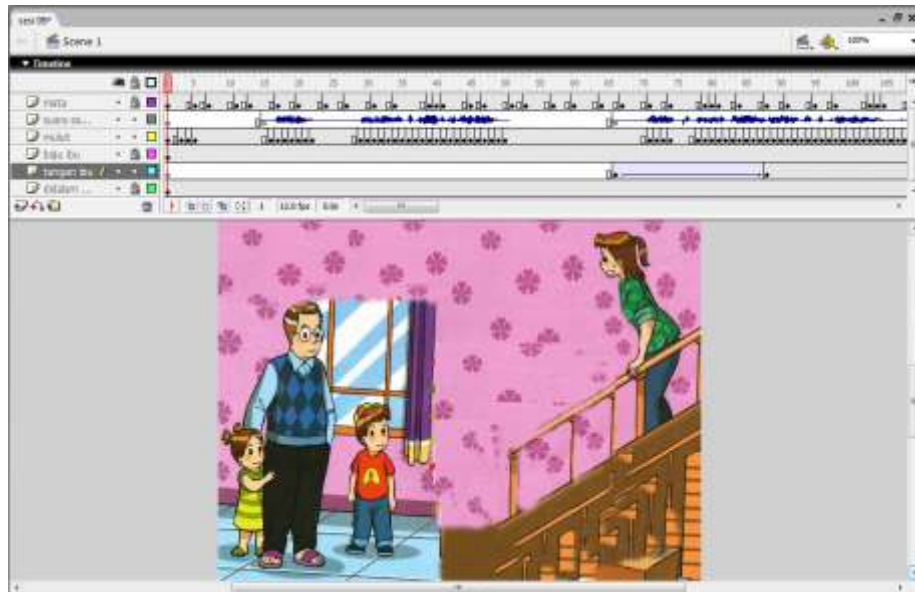
Gambar 4.18 Proses Animasi Twin Motion Scene 8

Pada Gambar 4.18 terdapat proses animasi twin motion untuk karakter scene 8 dimana pada scene tersebut memiliki beberapa layer diantaranya layer mata, suara ayah, bumi, mulut, tangan kanan, tangan kiri, badan, awan , awan 2.

pada scene kesembilan yang terlihat pada Gambar 4.19 di bawah ini, menampilkan karakter ibu yang sedang mencoba menerangkan kepada sigi dan sava mengenai pentingnya menjaga kebersihan lingkungan, mulai dari kebersihan lingkungan rumah sampai dengan kebersihan pada lingkungan sekitarnya. Latar belakang suara pada scene ini yaitu menggunakan suara musik dan suara ibu.



Gambar 4.19 Scene 9 dengan karakter Ayah, Ibu, Sava dan Sigi



Gambar 4.20 Proses Animasi Twin Motion Scene 9

Pada Gambar 4.20 terdapat proses animasi twin motion untuk karakter scene dimana pada scene tersebut memiliki beberapa layer diantaranya layer mata, suara sava dan ibu, mulut, baju ibu, tangan ibu, dan layer didalam rumah.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari uraian penjelasan dan pembahasan keseluruhan materi di bab-bab sebelumnya, serta dalam rangka menyelesaikan laporan skripsi, dapat diambil kesimpulan pokok membangun film animasi “*Ayo Bebaskan Banjir di Kampung Kita*” sebagai berikut :

1. Perancangan dan pembuatan film Animasi “*Ayo Bebaskan Banjir di Kampung Kita*” ini dibangun menggunakan Macromedia Flash MX, Macromedia Flash adalah suatu program aplikasi untuk membuat animasi yang sangat handal dan kelengkapan tools yang dimiliki menjadikan program pengolahan animasi ini dipilih.
2. Banyak film animasi dibangun menggunakan Flash, karena animasi Flash adalah kemampuan untuk menggabungkan antara kemampuan animasi Flash dengan kemampuan logika ActionScript.
3. Film animasi ini terdiri dari 9 scene dimana masing-masing scene terdiri dari gambar bergerak (animasi) untuk karakter peran seperti sigi, sava, ayah dan ibu sedangkan untuk lingkungan adalah animasi hujan, banjir, orang-orangan yang mengungsi dan gambar bumi.
4. Disamping itu animasi, sound yang dimasukkan termasuk suara karakter sigi, sava, ayah dan ibu dan untuk lingkungan seperti banjir, dan suara hujan.

5.2 Saran

Dari kesimpulan yang telah dikemukakan, maka dihasilkan beberapa saran yang akan dijadikan sebagai bahan masukan yang bermanfaat bagi penelitian kedepan. Adapun saran ke depannya adalah pengembangan film yang berkelanjutan pada masa yang akan datang dari film ini ke arah film animasi 3 Dimensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianto, 2008. *Panduan Lengkap Adobe Flash CS3 Professional*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Salim, Ali. 2008, *Tutorial Flash*, Diktat Kuliah Ilmu Komputer STIKOM.
- Binanto, I. 2010. *Multimedia Digital : Dasar Teori + Pengembangan – edisi Pertama*. Yogyakarta : Andy Publisher.
- Chandra, 2004. *Membuat Animasi Kartun dengan Macromedia Flash MX 2004 – edisi pertama*. Yogyakarta : Andy Publisher.
- Chandra, 2008. *Animasi dengan Macromedia Flash CS3*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Chong, A. 2008. *Basic Animation: Digital Animation Edisi Pertama*. Ava Publising.
- MADCOMS, 2007. *Panduan Lengkap Adobe Photoshop CS3 Professional*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Sudirman, 2006. *Modul Perancangan Film Kartun*. Yogyakarta: STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Suyanto, M. Yuniawan, dan Aryanto, 2006. *Merancang Film Kartun Kelas Dunia*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wahana, 2011. *Panduan Aplikatif dan Solusi Adobe Flash Untuk Membuat Animasi Kartun - edisi Pertama*. Yogyakarta : Andy Publisher.

BIODATA

Nama : **Muhammad Saumil**
NIM : 10111126
Agama : Islam
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/Tgl. Lahir : Nagan Raya, 15 Maret 1992
Alamat : Jl. Stikip Annur, Komplek kos Pak Anwar, Lamgugob, kec :
Syiah Kuala, Kota Madya Banda aceh
e-mail : saumil237@Gmail.com



Riwayat Pendidikan

Tamatan 2004 : SD Negeri 2 Simpang Peut
Tamatan 2007 : SMP Negeri 2 Kuala
Tamatan 2010 : SMK Negeri 1 Banda Aceh

Identitas Orang Tua

Nama Ayah : **Alm. M. Nur Majid**
Pekerjaan : -
Alamat : -

Nama Ibu : **Kemalawati**
Pekerjaan : PNS
Alamat : Simpang Peut, Kec : Kuala, Kab : Nagan Raya