

# FILM ANIMASI 2D

## WAKTU ADALAH SEGALANYA

Resa Krisnanda A22.2010.02065

Sugiyanto, M.Kom

Teknik Informatika-D3 Ilmu computer | Universitas Dian Nuswantoro Semarang

### ABSTRAK

film animasi dengan judul yang bermacam-macam kini telah banyak dibuat dan di tayangkan di media televisi. film animasi memiliki alur cerita yang berbedabeda sesuai dengan prosedur atau sutradara, tetapi semuanya memiliki satu tujuan yaitu untuk menyampaikan pesan dari sebuah film kepada masyarakat tentang makna dan tujuan dari lagu tersebut. Untuk itu penulis tertarik untuk membuat film animasi bertemakan tentang waktu adalah segalanya dengan unsur 2D yang bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada semua orang , agar setelah melihat film animasi tersebut masyarakat dapat memahami pesan yang terdapat dari film animasi tersebut. *Software* komputer yang penulis gunakan adalah Adobe Flash CS3 yaitu suatu program untuk pembuatan animasi. Program ini membaerikan fasilitas dan tool yang efektif dan *fleksibel* untuk menghasilkan animasi yang menarik. Tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah untuk merancang dan membuat film animasi 2D yang kreatif dan inovatif. Selain itu juga dapat menghasilkan film animasi yang menarik dengan bantuan komputer sesuai dengan sinematografi, mulai dari pengembangan ide kreatif, proses produksi sampai dengan tahap *finishing*. Dengan harapan film animasi ini dapat memberikan hiburan kepada masyarakat dan sebagai salah satu media promosi untuk semua masyarakat agar lebih dikenal oleh masyarakat luas.

**Kata kunci : animasi 2D, Adobe Flash CS3, Film Animasi, (*waktu adalah segalanya*)**

## **ABSTRAK**

Animated film with varying titles have now been made and aired on television . Animated films have a plot that berdeda fluctuates according to the procedure or the director , but all have one goal which is to convey the message of a film to the public about the meaning and purpose of the song . To the authors are interested in creating themed animated film about timing is everything with 2D elements that aim to convey the message to everyone , so after seeing the animated movie that people can understand the message contained on the animated fil . Computer software that I use is Adobe Flash CS3 is an animation program weeks to manufacture . This program membaerikan facilities and an effective and flexible tool to generate interesting animations . The objective of this final project is to design and create 2D animation film creative and innovative . It also can produce interesting animated films with the help of a computer according to the cinematography , ranging from creative development , production process up to the finishing stage . With the hope of animas films can provide entertainment to the community and as a promotional medium for all communities to be more recognized by the public .

**Keywords: 2D animation, Adobe Flash CS3, Film Animation, (timing is everything)**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Pemilihan Tema Dan Jenis Karya**

#### **1.1.1 Alasan Pemilihan Tema**

Waktu kadang menjad hal biasa tapi sesuatu yang bukan kita lakukan akan menjadi suatu kegagalan maka dari semua itu penulis menulis Tema yang diambil memberikan suatu acuan bahwa seorang yang menghargai waktu dan waktu adalah segalanya sangat penting bagi kita, karena semua yang kita lakukan tanpa waktu tak akan ada acuan untuk mencapai kegiatan dan aktivitas seseorang. Dan cerita ini mempunyai pesan yang di dalamnya menceritakan suatu pentingnya waktu untuk dapat di hargai karena hanya dengan meninggalkan waktu orang bisaa ketinggalan semuanya bahkan seorang mahasiswa akan ketinggalan wisuda karena waktunya terbuang sia-sia dan di gunakan untuk tidak pada temaptnya .

#### **1.1.2 Alasan Pemilihan Jenis Karya**

Dari berbagai jenis karya, dalam penyampaian sebuah pesan dapat menggunakan media berupa iklan layanan masyarakat, iklan radio, maupun sebuah film. Untuk Iklan layanan masyarakat dalam menyampaikannya dibatasi dengan durasi karena semakin lama iklan tersebut semakin

mahal biaya yang akan dikeluarkan, sedangkan dalam sebuah iklan radio hanya berupa audio sehingga dalam penyampaianya sangat kurang menarik karena tidak ada visual yang ditampilkan dalam iklan tersebut. Film animasi merupakan media yang paling tepat dan baik untuk menyampaikan sebuah pesan. Karena dengan film animasi yang memiliki durasi lebih panjang memudahkan orang menerima apa isi yang disampaikan dari cerita tersebut. Pada pemilihan jenis karya ini memilih menggunakan film animasi 2D. Animasi 2D menawarkan fitur-fitur pembuatan ilustrasi (menggambar), dan animasi yang lengkap. Pada dasarnya film animasi kartun 2D sangat digemari oleh semua kalangan, karena semua daya imajinasi manusia dapat ditampung di dalamnya dan dalam animasi 2D tiap goresan memiliki keindahan yang lebih dan mempunyai ekspresi objek yang lebih tegas dibandingkan animasi 3D, tidak jarang ceritanya jauh melampaui alam pikiran manusia biasa. Dengan adanya tampilan audio visual diharapkan dapat menarik audiens para mahasiswa maupun masyarakat, dan pesan yang disampaikan dapat dipahami.

Tujuan Berdasarkan permasalahan – permasalahan yang penulis temukan, pembuatan film animasi ini bertujuan untuk:

1. Memberikan suatu pembelajaran kepada seseorang betapa berharganya kalau dirinya bisa menghargai waktu dengan menepati waktu yang tepat
2. Membuat seseorang mengerti bagaimana suatu keindahan karya seni film animasi ini
3. Memberikan suatu sajian dan kritikan kepada semua orang bahwa di dalam menghargai waktu adalah penting halnya.
4. Memberikan ulasan terhadap khlayak ramai untuk memahami betapa pentingnya membuat suatu karya yang beralaskan moral seseorang dan karakter seseorang

## **1.2 Manfaat Pembuatan Proyek Akhir**

1. Bagi penulis, menambah wawasan dan pengetahuan tentang animasi.
2. Belajar bagaimana menghargai waktu yang sudah di tentukan karena waktu sangatlah penting bagi kehidupan orang

## **1.3 Metode Pengumpulan Data**

Metodologi penelitian adalah sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur yang digunakan oleh si penulis untuk suatu disiplin ilmu. Metodologi juga merupakan analisis teoritis mengenai suatu cara atau metode

### **1.3.1 Alat Pengumpulan Data**

1. Penelitian Pustaka (*Library Research*) adalah Penelitian yang dilakukan penulis di perpustakaan untuk mendapatkan data yang teoritis. Dalam hal ini yang harus diperhatikan adalah pembahasan teori
2. Penulis juga melakukan penelitian kepustakaan dengan membaca buku tentang teori – teori yang berkaitan dengan ilmu pengathuan sosial yang berkaitan dengan pemilu untuk mebuat mengerti penulis akan Pilkada dan cara pembuatan animasi dengan menggunakan *Adobe Flash CS3 Professional*. Selain itu, penulis juga membaca tugas akhir tahun sebelumnya yang berkaitan dengan pembuatan animasi.

### **1.3.2 Studi Literatur**

Penulis melengkapi informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan tugas akhir ini dengan *browsing* di *internet*.

### 2.1.1 Multimedia

Multimedia terdiri dari dua kata "multi" artinya banyak, dan "media" artinya sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawakan sesuatu. Media dalam Amerika yaitu alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan. Selain dari dunia hiburan, Multimedia juga diadopsi oleh dunia game. Multimedia dimanfaatkan juga dalam dunia pendidikan dan bisnis. Di dunia pendidikan, multimedia digunakan sebagai media pengajaran, baik dalam kelas maupun secara individu. Di dunia bisnis, multimedia digunakan sebagai media profil perusahaan, profil produk, bahkan sebagai media kios informasi dan pelatihan dalam sistem e-learning. Pada awalnya multimedia hanya mencakup media yang menjadi konsumsi indra penglihatan (gambar diam, teks, gambar gerak video, dan

gambar gerak rekaan/animasi), dan konsumsi indra pendengaran (suara). Dalam perkembangannya multimedia juga mencakup kinetik (gerak) dan bau yang merupakan konsumsi indra penciuman. Multimedia mulai memasukkan unsur kinetik sejak diaplikasikan pada pertunjukan film 3 dimensi yang digabungkan dengan gerakan pada kursi tempat duduk penonton. Kinetik dan film 3 dimensi membangkitkan sensasi realistis.

Berikut ini ada macam-macam multimedia diantaranya adalah :

Teks adalah simbol berupa medium visual yang digunakan untuk menjelaskan bahasa lisan. Teks memiliki berbagai macam jenis bentuk atau tipe (sebagai contoh: Time New Roman, Arial, Comic San MS), ukuran dan wana. Satuan dari ukuran suatu teks terdiri dari *length* dan *size*. *Length* biasanya menyatakan banyaknya teks dalam sebuah kata atau halaman. *Size* menyatakan ukuran besar atau kecil suatu huruf. Standar teks memiliki size 10 atau 12 poin. Semakin besar *size* suatu huruf maka semakin tampak besar ukuran huruf tersebut

Grafik adalah suatu medium berbasis visual. Seluruh gambar dua dimensi adalah grafik. Apabila gambar di *render* dalam bentuk tiga dimensi (3D), maka tetap disajikan melalui medium dua dimensi. Hal ini termasuk gambar yang disajikan lewat kertas, televisi ataupun layar monitor. Grafik bisa saja menyajikan kenyataan (*reality*) atau hanya berbentuk *iconic*. Contoh grafik yang menyajikan kenyataan adalah foto dan contoh grafik yang berbentuk *iconic* adalah kartun seperti gambar yang biasa dipasang dipintu toilet untuk membedakan toilet laki-laki dan perempuan. Grafik terdiri dari gambar diam dan gambar bergerak. Contoh dari gambar diam yaitu foto, gambar digital, lukisan, dan poster. Gambar diam biasa diukur berdasarkan *size* (sering disebut juga *canvas size*) dan resolusi. Contoh dari gambar bergerak adalah animasi, video dan film. Selain bisa diukur dengan menggunakan *size* dan resolusi, gambar bergerak juga memiliki durasi. Audio atau medium berbasis suara adalah segala sesuatu yang bisa didengar dengan menggunakan indera

pendengaran. Contoh: narasi, lagu, *sound effect*, *back sound*.

Interaktivitas bukanlah medium, interaktivitas adalah rancangan dibalik suatu program multimedia. Interaktivitas mengijinkan seseorang untuk mengakses berbagai macam bentuk media atau jalur didalam suatu program multimedia sehingga program tersebut dapat lebih berarti dan lebih memberikan kepuasan bagi pengguna. Interaktivitas dapat disebut juga sebagai *interface design* atau *human factor design*. Interaktivitas dapat dibagi menjadi dua macam struktur, yakni struktur linear dan struktur non linear. Struktur linear menyediakan satu pilihan situasi saja kepada pengguna sedangkan struktur non-linear terdiri dari berbagai macam pilihan kepada pengguna.

## PENDAHULUAN

### 3.1 Pemilihan Alat dan Bahan

Dalam proses pembuatan film animasi 2D perlu diperhatikan alat dan bahan yang akan digunakan. Dengan tujuan agar tidak terjadi kesalahan dalam proses pembuatannya. Semakin lengkap alat dan bahan pendukung yang digunakan maka

akan lebih mempermudah dalam proses pembuatan film animasi 2D ini. Adapun alat dan bahan yang digunakan dalam pembuatan film animasi 2D ini adalah sebagai berikut:

### 3.1.1 Pemilihan Alat

1. Identifikasi Perangkat Keras
  - a. Unit Laptop  
Komputer atau laptop
2. Identifikasi Perangkat Lunak
  - a. Adobe Flash CS 3

Dalam pembuatan Proyek akhir ini penulis menggunakan program Adobe Flash CS 3. Pembuatan animasi, materi beberapa tombol menggunakan perintah script di buat di sini.

- b. Adobe Photoshop CS 3

Adobe photoshop CS 3 merupakan salah satu aplikasi yang di gunakan untuk mengolah gambar. Gambar yang telah di olah di dalam Adobe .

## 4.1 Proses Berkarya

Dalam tahap ini, sebuah perancangan desain layout sangatlah penting. Karena dengan proses perancangan desain layout, maka akan didapat lebih jelas seperti apa gambaran *film animasi 2D*, yang akan dibuat. Dan tentunya dalam perancangan desain layout ini, pemilihan warna yang akan dipakai juga harus mulai ditentukan.

### 4.1.1 Analisa Karya

Menentukan ide pokok yang berupakonse

multimedia pembelajaran interaktif yang akan dibuat sesuai dengan scenario dan alur yang sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Berikut adalah konsep untuk film animasi 2D ini :

Judul : Waktu adalah Segalanya

Genre : Film Animasi 2 Dimensi

Audiens : Masyarakat

Image : 2D vektor

Audio : Dubbing, MP3, dll

### 4.1.2 Tutorial

Buka aplikasi Adobe Flash Cs3 lalu pada Quick Start pilih New Blank Document (Ctrl+N) kemudian pilih Flash File (Actionscript 2.0) dengan ukuran background 800 x 600 pixel.

## 5.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dalam tujuannya pembuatan Film Animasi 2D Waktu Adalah Segalanya, antara lain:

1. Dalam memvisualisasikan Film Animasi 2D waktu adalah segalanya dapat disimpulkan bahwa pemvisualisasian tersebut dapat memberikan pesan bagi para semua masyarakat agar dapat menghargai waktu yang sudah di lakukan, bukan berarti untuk di sepelekan dan mempunyai sopan santun, berdisiplin dan bertanggung jawab.

2. Dalam mengangkat kedalam bentuk Film Animasi, dapat mempermudah tersampainya pesan moral yang ada di dalam cerita

## **5.2. Saran**

Saran yang diberikan dalam pembuatan Film Animasi 2D Waktu adalah Segalanya antara lain:

1. Dalam pembuatan film animasi, sebaiknya karakter dibuat dengan lebih proposional.
2. Dalam pembuatan ilustrasinya alangkah baiknya dibuat dengan sebaik-baiknya, pergerakan dari karakter lebih diperhalus.
3. Dalam pemberian *dubbing sound* pada karakter haruslah jelas.