

ANIMASI KARTUN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8

LAPORAN AKHIR PRAKTIKUM MULTIMEDIA



Di Susun Oleh :

Nama : Galih Pranowo

No Mahasiswa : 06071132

Jurusan : Matematika Ilmu Komputer

**FAKULTAS SAINS TERAPAN
INSTITUT SAINS & TEKNOLOGI AKPRIND
YOGYAKARTA**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melindungi dan mengarahkan hambanya serta memberikan petunjuk kepada penulis untuk dapat menyelesaikan laporan akhir Praktikum Sistem Multimedia yang dikemas dengan judul Animasi Kartun Dalam Macromedia Flash Professional 8.

Dalam mempelajari Flash 8 tidak cukup hanya dengan penguasaan teori pada buku atau modul yang di berikan kepada praktikan, melainkan dengan banyak latihan dan berusaha mencari sumber lain yang dapat meningkatkan kemampuan kita dalam menguasainya. Kegiatan ini sangat berdampak positif, jika praktikan benar- benar mengikuti kegiatan praktikum dengan baik dan benar serta rajin belajar.

Laporan ini dibuat sebagai laporan akhir praktikum Sistem Multimedia sebagai syarat untuk mengikuti responsi. Disamping itu, penulis juga berharap semoga laporan akhir ini dapat membantu anda dalam membuat animasi kartun atau film kartun dengan menggunakan Flash 8.

Penggunaan software Macromedia Flash bukan tanpa alasan karena kelebihanannya di media web dengan ukuran file yang kecil sehingga distribusinya bias ke seluruh dunia dengan biaya murah. Kalau media yang digunakan bukan web, kita tidak akan bicara tentang Flash saja, karena masih banyak software pembuat animasi kartun yang lebih cepat, mudah digunakan, dan lebih bagus.

Animasi merupakan salah satu cara kita untuk berkomunikasi. Dalam pembicaraan sehari-hari pun ada semacam teknik dan etika sehingga komunikasi

tidak hanya untuk menyampaikan pesan saja, melainkan juga menghibur. Laporan ini juga diharapkan dapat menjadi inspirator dan motivator untuk terus-menerus meningkatkan karya animasi kartun dalam negeri kita ini yang tercinta yaitu Indonesia.

Penulis sadar masih terdapat banyak keterbatasan dalam pembahasan laporan ini tentang animasi kartun yang mungkin perlu kita lengkapi bersama agar animasi Indonesia dapat menjadi “tuan rumah” di negeri sendiri. Di mana anak cucu kita dengan senyuman bangga menunjukkan kepada dunia bahwa itu adalah animasi Indonesia.

Diharapkan kritik dan sarannya yang membangun sehingga kita dapat bekerja bersama, berkarya bersama, dan maju bersama. Akhir kata semoga laporan ini dapat berguna bagi kita semua dan apabila ada kekurangan penulis mohon maaf.

Galih Pranowo, Penulis

18 Desember 2008

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.2.1 Mengapa Menggunakan Flash	3
1.2.2 Pengenalan Flash 8.....	5
1.3 Batasan Masalah	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Landasan Teori.....	21
BAB III PERANCANGAN SISTEM DAN HASIL IMPLEMENTASI	23
3.1 Perancangan Sistem	23
3.1.1 Menggambar Bebas.....	23
3.1.2 Symbol, Instance, dan Library	27
3.1.3 Membuat Animasi Kartun Pada Flash 8	28
3.1.4 Membuat Animasi Karakter Berlari.....	39
3.2 Hasil dan Pembahasan	41
3.2.1 Publish ke Web	41
3.2.1 Publish ke Projector	42

BAB IV PENUTUP DAN KESIMPULAN	44
4.1 Saran.....	44
4.2 Kesimpulan	45
DAFTAR PUSTAKA	46

ANIMASI KARTUN MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH PROFFESIONAL 8

BAB I PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Sudah banyak animasi kartun tampil di internet, ada yang bertujuan untuk komersil atau hanya sebagai hobi untuk mengekspresikan diri melalui karyanya sehingga dapat dilihat oleh orang di seluruh dunia. Animasi kartun bukan hanya identik untuk anak-anak saja seperti anggapan banyak orang, melainkan juga cocok untuk remaja, dewasa, dan orang tua. Lebih dari itu, animasi kartun dapat digunakan sebagai sarana komunikasi dan pembelajaran yang sangat efektif.

Pemerintah juga bisa memanfaatkan animasi kartun untuk memberikan edukasi atau sosialisasi mengenai sesuatu bagi masyarakat. Daripada membuat dan menambah berbagai macam undang-undang yang rumit dan menimbulkan berbagai macam konflik, lebih baik memberi pembelajaran yang menghibur lewat animasi kartun sehingga tidak ada kesan mengajari. Masyarakat Indonesia sekarang sudah lebih kritis. Oleh karena itu perlu komunikasi yang efektif dan kreatif dalam menyampaikan suatu pesan.

Animasi kartun di Indonesia sendiri masih begitu jarang kita temui di media-media seperti televisi ataupun internet, walaupun memang ada banyak animasi kartun karya anak bangsa yang terdapat dalam internet, tapi tidak semua orang akan melihatnya kecuali orang yang memang suka dengan animasi kartun dan ingin mempelajarinya.

Animasi kartun di Indonesia memang masih kurang menarik atau kurang profokatif, bisa juga di katakan animasi di Indonesia kurang berkembang. Di negari kita ini animasi kartun kurang begitu terangkat, lain halnya dengan luar negeri atau negara-negara lain, animasi-animasi kartun yang dihasilkan sangat menarik serta mempunyai daya tarik yang besar dan berkualitas tinggi entah itu dari segi gambar, suara, animasinya, atau alur ceritanya sangatlah menarik. Sebagai contoh : Kunfu Panda yang berhasil menyedot berjuta-juta orang untuk menontonnya, Final Fantasi, Naruto, One Peace, Tekken 3 dan masih banyak lagi yang lainnya.

Animasi kartun di negeri kita ini seakan-akan telah mati atau tidak berkembang, bagaimana caranya kita bisa menghidupkan animasi kartun di Indonesia ini adalah dari generasi-generasi muda sekarang ini untuk selalu menggali potensinya dalam mengembangkan teknik-teknik membuat animasi kartun yang menarik baik dari segi gambar, suara, animasi, serta ceritanya. Kurangnya wadah bagi mereka para animator-animator dalam negeri adalah pokok dari masalah kurang berkembangnya animasi kartun di Indonesia.

1.2. RUMUSAN MASALAH

1.2.1. Mengapa Menggunakan Flash?

Flash merupakan program animasi professional yang mudah digunakan dan sangat berdaya guna untuk membuat animasi, dari animasi sederhana sampai animasi kompleks, meliputi multimedia dan aplikasi web yang dinamis dan interaktif seperti *e-commerce* atau toko online di internet.

Flash juga merupakan suatu teknologi animasi yang berkembang di media web pada awalnya. Dengan ukuran file yang lebih kecil dibanding file video, teknologi flash menjadi solusi bagi penyebaran informasi ke seluruh dunia sehingga menjadi teknologi yang sangat populer dan berkembang pesat akhir-akhir ini. Kini flash tidak hanya merambah di media web saja, tetapi ponsel, tv, pda, webTV, Sony PS2, dan ATMs.

Flash bisa dilihat dari dua sisi : Flash sebagai Software, yaitu Macromedia Flash sebagai pembuat animasi. Flash sebagai Teknologi, kini hampir dari semua browser dan sebagian peralatan elektronik seperti ponsel sudah menggunakan (terinstal) Flash Player untuk menjalankan animasi Flash. Software-software seperti CorelRave, Swish Max, 3D Studio Max, dan Swift 3D sudah dapat membuat animasi dengan format flash (SWF). Ini karena begitu populernya teknologi ini sehingga banyak perusahaan menyertakan format flash (SWF) dalam software-nya. Jadi tidak harus menggunakan macromedia flash untuk membuat animasi

flash. Walaupun animasi Flash bisa dibuat menggunakan software lain, tetapi di sini penulis akan khusus membahas satu software saja, yaitu Macromedia Flash.

Teknologi Flash telah merambah ke banyak media tidak hanya web saja. Ini akan memperluas cakupan penyebaran karya animasi kita kemanapun dan kapanpun. Jadi kita hanya membangun satu aplikasi, tetapi distribusinya dapat ke berbagai media seperti Ponsel dan PDA, Televisi, serta Web. Kemudian di dukung oleh berbagai sistem operasi terkenal seperti Windos, Macintosh, dan Unix sehingga animasi kita tidak perlu sampai dibuat dalam tiga format yang berbeda.

Di Indonesia, Sumber Daya Manusia di teknologi ini masih sedikit dan pasar masih belum sadar akan manfaatnya. Inilah kesempatan kita untuk memulainya. Apabila pasar sudah sadar dan mulai menjadi suatu kebutuhan, maka siapa yang memulai dulu akan meraup keuntungannya. Saat ini penulis masih terus mensosialisasikan kepada masyarakat dan sambutan mereka cukup positif. Sekarang tinggal bagaimana memanfaatkan kesempatan ini untuk mengembangkannya menjadi suatu kesempatan usaha.

Dilihat dari berbagai kelebihan tersebut, bukan berarti Macromedia Flash lebih bagus dibanding software lain. Namun penulis lebih menekankan pada media web dengan ukuran file yang lebih kecil sehingga orang diseluruh dunia dapat mengetahui karya kita. Bisa saja dibuat dengan menggunakan software lain seperti 3D Studio Max, tetapi

ukuran file yang sangat besar tidak memungkinkan untuk penyebaran karya lewat internet. Ini yang kadang menjadi kesulitan dalam mengembangkan diri. Karya yang dipendam dan tidak diketahui publik akan mati bila dari si pembuat sendiri tidak ada motivasi untuk berkarya. Kadang motivasi dari publik sangat berarti dan membantu kita untuk tetap dapat berkarya.

Pembuatan animasi kartun dengan menggunakan Flash bisa sangat bagus jika pembuatnya mempunyai motivasi tinggi untuk menjadikan karyanya menjadi sebuah karya animasi yang berkualitas. Namun, akan terlihat lebih bagus juga bila kita bisa mengkombinasikan antara Flash 8 dan 3D Studio Max untuk hasil gambar atau effect yang hampir mendekati sempurna.

1.2.2. Pengenalan Flash 8

Dalam menggunakan Macromedia Flash 8 kita harus mengetahui dasar-dasar yang diperlukan untuk belajar membuat animasi kartun. Kita terlebih dahulu harus mengenal dan memahami beberapa istilah yang biasa digunakan saat bekerja di lingkungan Flash sebelum mengenal lingkungan kerja Flash.

Kita setidaknya harus menguasai hal berikut sebelum menggunakan Macromedia Flash 8, yaitu mengenal istilah-istilah serta cara penggunaan sarana di lingkungan Microsoft Windows karena Flash 8

khususnya hanya dapat dioperasikan dengan sistem operasi Windows XP, dapat menggunakan internet untuk browsing dan memahami lingkungan yang ada pada halaman web, serta pernah menggunakan atau menguasai salah satu dari program gambar/grafis seperti **CorelDraw**, **FreeHand**, **Illustrator**, **Photoshop** maupun **Macromedia Firework**.

Bagi yang belum pernah menggunakan Flash, pada bagian lain penulis akan membahas pengenalan lingkungan dan istilah-istilah yang ada agar komunikasi selanjutnya dapat berjalan dengan baik. Pengenalan ini lebih pada sifat-sifat dari setiap tool dan bagaimana teknik penggunaannya secara efektif dan efisien.

1.3. BATASAN MASALAH

Untuk dapat membuat animasi kartun dengan Macromedia Flash 8 tentunya komputer yang akan dipakai untuk membuat animasi kartun tersebut harus sudah terpasang atau terinstal program Macromedia Flash 8 pada komputer yang akan di gunakan.

Untuk dapat menjalankan program Macromedia Flash 8 dibutuhkan komputer dengan spesifikasi minimum sebagai berikut, yaitu Processor Intel Pentium III 600 Mhz atau diatasnya dengan sistem operasi Microsoft 98 SE, Windows 2000, atau Windows XP dengan RAM minimal 128 MB (disarankan 256 MB) kapasitas harddisk kosong sebesar 190 MB.

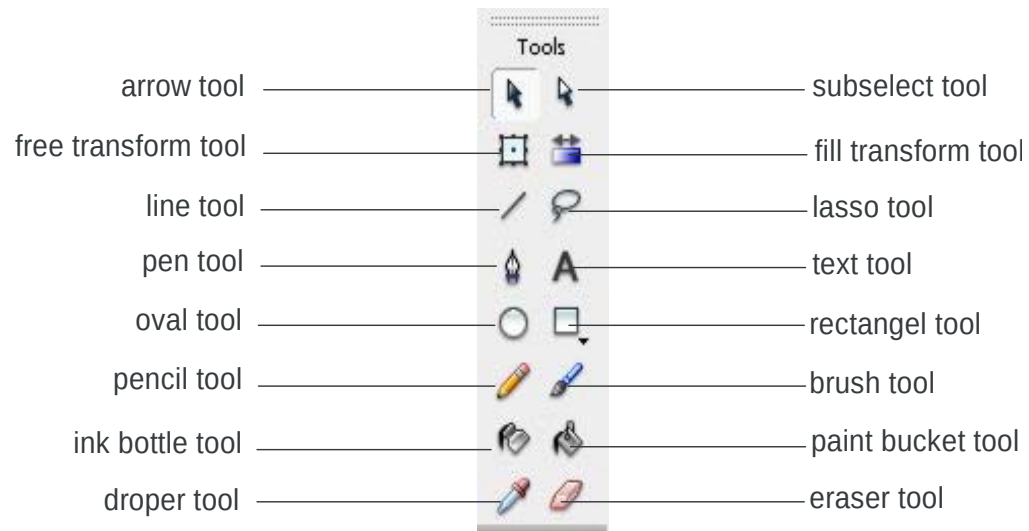
Di dalam laporan ini penulis akan membahas bagaiman cara membuat animasi kartun dengan Flash 8, cara mudah membuat animasi dan teknik-teknik mudah dalam menggambar objek pada Flash 8. Dan juga mengenalkan area-area kerja dan istilah-istilahnya serta tool-tool untuk menggambar suatu bentuk atau objek. Serta bagaimana menyiapkan objek gambar sebelum dianimasikan, mengenal perangkat animasi berupa layer, timeline, frame, keyframe serta bagaimana menyusun animasinya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam membuat animasi kartun dengan Flash 8 kita perlu mengenal tool-toolnya dan dapat menggambar objek pada Flash 8 atau pada program gambar lainnya dan nantinya harus ditransfer ke dalam Flash 8. untuk membuat objek yang berupa gambar pada flash, kita dapat menggambar langsung pada stage dengan memanfaatkan Drawing tools yang berfungsi untuk menggambar, memberi warna, memilih, dan memodifikasi objek.



Gambar 2.1 *Drawing tools pada toolbox*

Arrow tool digunakan untuk memilih dan memindahkan objek.

Subselect tool untuk memodifikasi titik-titik suatu garis pada gambar.

Line tool untuk membuat garis.

Lasso tool di gunakan untuk memilih bagian dari objek atau memilih objek yang tidak teratur.

Pen tool untuk menambah atau mengurangi titik-titik pada garis suatu gambar.

Text tool di gunakan untuk menulis teks.

Oval tool untuk membuat gambar lingkaran atau oval.

Rectangle tool untuk menggambar persegi atau kotak.

Pencil tool untuk menggambar bentuk yang teratur.

Brush tool untuk menggambar bebas dengan sistem seperti kuas.

Ink bottle tool untuk mewarnai atau menambah warna outline suatu objek.

Paint bucket tool untuk mengidentifikasi warna fill suatu objek.

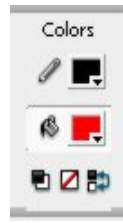
Dropper tool untuk mengambil warna suatu bidang.

Eraser tool digunakan untuk menghapus sebagian atau seluruh objek yang tidak diinginkan.

Free transform tool untuk mentransformasi bentuk suatu objek.

Fill transform tool untuk mentransformasi fill dari suatu objek.

Untuk menggambar suatu objek pada Flash, misalnya ingin menggambar sebuah kotak, pilih **rectangle tool** lalu klik pada stage dan drag (seret) mouse hingga terbentuk bidang yang diinginkan. Kotak yang terjadi akan berwarna seperti yang tampak pada color tool pada tool box seperti tampak pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 *Color tool pada tool box*

Pada mode menggambar objek, Flash memilih dua komponen utama pada objek yang digambar, yaitu stroke dan fill. Stroke adalah outline atau border dari objek, sedangkan fill adalah warna yang berada di dalam objek tersebut.

Membuat, menggambar dan menggerakkan karakter kartun saja tidak cukup bila tidak diimbangi dengan pembangunan jiwanya. Berikan roh kepada karakter dengan menciptakan sifat dan kepribadiannya. Ini sekaligus juga modal awal penulisan storyboard atau jalan cerita dalam pembuatan animasi kartun.

Sebelum lebih lanjut dalam pembahasan masalah animasi kartun, penulis ingin mengenalkan apa itu animasi dan apa perbedaan antara animasi dan movie serta tentang isi dari dua belas prinsip animasi.

Apa itu animasi? Animasi adalah susunan gambar diam (static graphics) yang dibuat efek sehingga seolah-olah tampak bergerak itulah yang disebut animasi. Tulisan yang meluncur dari samping ke tengah layar, atau gambar yang dapat bergerak-gerak dari menghadap kiri berubah ke kanan atau gambar yang seolah-olah menunjukkan gambar kartun yang sedang berlari-lari atau juga berjalan, itu adalah contoh animasi yang sederhana.

Apa perbedaan antara Movie dan Animasi? Movie adalah hasilnya, sedangkan animasi adalah proses terjadinya atau proses bagaimana menggerak-gerakkan suatu objek yang disebut menganimasi. Istilah animasi berawal dari film kartun yang dibuat oleh Walt Disney di mana karakter yang dijadikan tokohnya adalah binatang (animal).

Membuat animasi kartun tidaklah lengkap cukup dengan hanya gambar saja, melainkan diharuskan memberikan efek suara (sounds) agar animasi menjadi lebih hidup dan menarik. Misalnya suara orang sedang berbicara, suara mobil jika pada animasi kita menyertakan adanya mobil atau kendaraan, sounds effect untuk suara binatang atau suara petir, hujan dan sebagainya. Suara dalam animasi kartun sangatlah penting untuk digunakan, jadi jangan lupa memberikan efek suara pada animasi yang kita buat.

Dalam membuat animasi kartun kita perlu dan diharuskan untuk mengenal dua belas prinsip dasar membuat suatu animasi. Ada dua belas prinsip dasar animasi (jurus pamungkas) animasi yang berlaku baik itu animasi 2D maupun 3D mengikuti gerakan yang ada di alam. Pertama kali dikenal sepuluh prinsip animasi yang dibuat oleh Frank Thomas dan Ollie Jonhston. Kemudian Jonh Lasseter, sutradara film animasi 3D, *Toys Story* menambahkan menjadi dua belas pada makalahnya dengan judul ***Principles of Traditional Animation Applied To 3D Computer Animation.***

Berikut ini adalah sekilas tentang pembahasan tentang dua belas prinsip-prinsip dasar animasi :

2.1.1. Timing (Waktu)

Walaupun kelihatannya sederhana, tetapi memegang peranan yang sangat penting dalam membuat suatu animasi. Pengaturan waktu itu berhubungan dengan timeline dan ukuran FPS di Flash. Gerakan berlari dan berjalan akan mempunyai panjang frame yang berbeda.

Perhatikan timeline berlari berikut ini. Terlihat panjang frame yaitu 7 dengan FPS 12. Coba saja kalau dipanjangkan menjadi dua kali lipatnya, yaitu 14 dengan tetap ukuran FPS 12. Maka gerakan berlari akan terlihat aneh atau menjadi gerakan lambat (*slow motion*). Atau bila dipendekkan menjadi 3 frame, pasti akan terlihat kaku dan patah-patah.



Gambar 2.3 *Timeline Berlari*

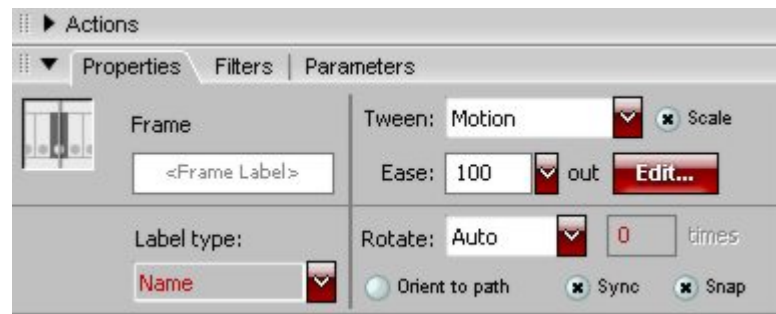
Panjang frame 7 yang kita bahas di sini mempunyai ukuran FPS 12. Ini sama saja dengan panjang frame 14 dengan ukuran FPS 24. Kalau ingin membuat animasi kartun dengan gerakan yang halus, sebaiknya gunakan ukuran FPS 25. Uluran FPS ini harus tetap dan tidak boleh berybah-ubah selama kita membuat satu animasi. Jangan membuat orang berlari ukuran FPS 12, tetapai orang berjalan ukuran FPS 25. Ukuran FPS ini harus sama untuk satu animasi. Kalau kita sudah menentukan FPS 25, semua potongan

animasi lainnya juga harus 25 FPS. Kalau ingin membuat gerak lambat, panjangkan saja frame-nya, jangan ukuran FPS-nya yang dikurangi.

2.1.2. Ease In dan Ease Out (Percepatan dan Perlambatan)

Ease In (Percepatan) dan Ease Out (Perlambatan) ini adalah gerak alami di dunia seperti melempar bola ke atas untuk kemudian bola tersebut akan melambat atau kecepatan naiknya berkurang untuk kemudian berhenti di atas dan kemudian turun lagi dengan kecepatan yang cepat.

Gerak ini mengikuti hukum Newton pertama bahwa setiap objek yang diam akan tetap diam dan setiap objek yang bergerak akan tetap bergerak, kecuali ada sesuatu kekuatan yang dapat memperlambat atau mempercepatnya. Kalau kita sudah bisa membuat animasi, belajar fisika pasti akan lebih mengasikan.



Gambar 2.4 Mengatur Ease In dan Out di Property Inspector

Pemahaman ilmu dan kepedulian terhadap lingkungan sangatlah penting bila ingin membuat suatu animasi. Emosi dan jiwa kita sendiri harus tersentuh oleh hal-hal seperti ini sehingga apa yang kita animasikan dapat menyentuh emosi atau jiwa penonton.

2.1.3. Arcs (Lengkungan)

Setiap gerakan di alam pasti mempunyai jalur yang melengkung dan bukan lurus. Animasi orang yang sedang berlari pasti kepalanya akan naik turun. Aneh jika animasi orang yang sedang berlari tetapi tinggi kepalanya tetap sama, gerakan tersebut akan kaku seperti robot.

Mobil yang berjalan lurus pun tidak benar-benar lurus. Jadi perhatikan animasi kita jika terlihat kaku, coba di-“rusak” sedikit. Jadi tidak ada yang sempurna di alam ini. tetapi di lain pihak kita bisa mengatakan bahwa alam maha sempurna karena ketidaksempurnaannya itu.

Apa pun yang kita buat, apakah itu animasi orang berjalan, lemparan batu, jatuhnya salju, usahakan untuk tidak membuat jalur gerakan yang terlalu lurus sehingga animasi menjadi kaku dan tidak alami. Atau dengan sedikit akal-akalan dengan menggetarkan objek tersebut.

2.1.4. Follow Through and Overlapping Action(Gerakan Penutup Sebelum Benar-benar Diam)

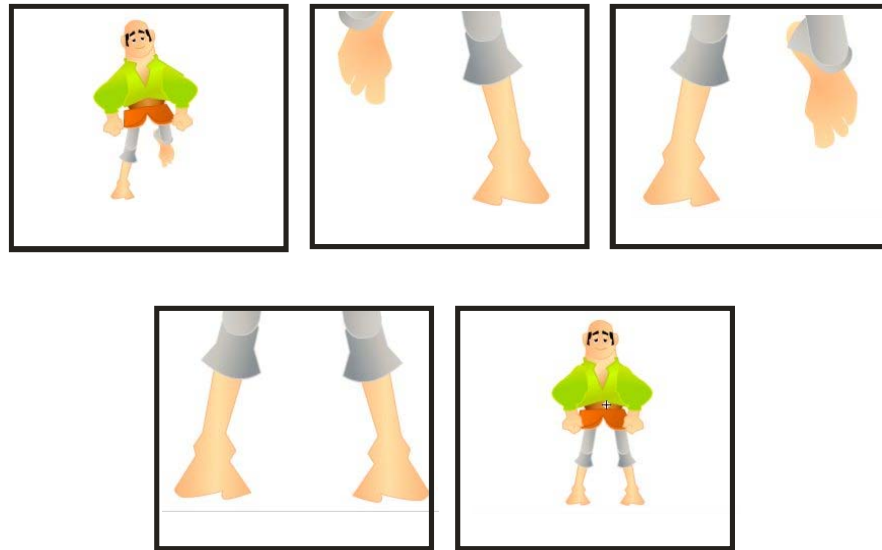
Gerakan ini juga mengikuti hukum Newton pertama mengenai kelembaman (inersia) bahwa benda yang bergerak akan tetap bergerak walaupun ada gaya atau kekuatan yang menghentikannya. Kalau diperhatikan hal ini sama dengan prinsip perlambatan (Ease Out), tetapi lebih detail lagi.

Kipas angin yang bergerak cepat dan kemudian tiba-tiba mati lampu. Tentu tidak mendadak kipas tersebut langsung berhenti. Ada energi gerak yang masih tersimpan dan masih menggerakkan kipas angin tersebut untuk perlahan-lahan kemudian berhenti dengan sempurna.

Suatu karakter pasti mempunyai anggota-anggota tubuh seperti kepala, tangan, kaki, pinggul, dan badan. Jika animasi orang dalam keadaan berlari dan kemudian tiba-tiba berhenti, secara alami tidak semua anggota tubuh tersebut akan berhenti secara mendadak. Pasti ada yang lebih dahulu berhenti atau belakangan berhenti untuk mencapai kondisi berhenti total. Coba perhatikan diri kita sendiri dalam keadaan berlari, biasanya tangan berhenti belakangan ketika kita berhenti berlari.

Dalam animasi Flash, kita harus cukup rajin untuk membuat hal ini terjadi. Apalagi membuat animasi orang berlari yang kemudian berhenti. Kita harus membuat gerakan lambat yang secara perlahan-lahan berhenti. Ini tentunya makan waktu dan animasi yang kita buat harus detail sehingga adegan lambat pun akan terlihat bagus.

Kalau kita melihat jalannya animasi, ada lima adegan seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini mulai dari kiri atas berjalan ke kanan bawah :



Gambar 2.5 *Follow Through dan Overlapping Action*

Adegan 1 adalah animasi orang berlari.

Adegan 2 adalah kamera kemudian menyorot membesarkan kaki animasi orang berlari.

Adegan 3 adalah kaki animasi orang berlari dengan gerakan lambat.

Adegan 4 adalah kaki animasi berhenti berlari.

Adegan 5 adalah kamera kemudian menyorot mengecilkan animasi seluruh badan.

2.1.5. Secondary Action (Gerakan Pelengkap)

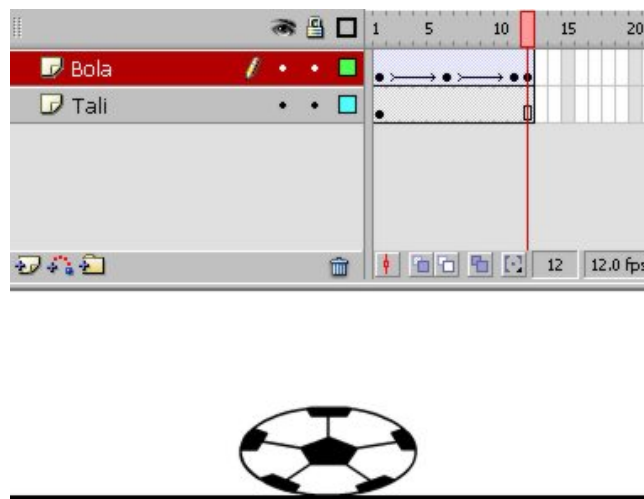
Gerakan ini bukanlah hal yang utama tetapi sangat membantu sebagai pengisi kekosongan. Misalkan sekelompok orang sedang di ruang tunggu dokter, pasti ada semacam kekosongan atau kebosanan saat sedang menunggu. Jadi jika ada orang yang membaca buku, melihat kekanan kekiri, bermain dengan handphone atau menggigit kuku. Begitu juga dengan

animasi, kekosongan gerakan akan membuat orang bosan dan kehilangan mood untuk berlama-lama menontonnya.

Sama halnya dengan kehidupan, jangan menunggu keadaan menjadi lebih baik. Gunakan kemampuan, waktu dan kepedulian kita untuk membuat keadaan menjadi lebih baik. Isi dan beri makna kehidupan dengan karya kita. Karena sebuah karya tidak akan pernah mati.

2.1.6. Squash dan Strecth (Kelenturan Suatu Objek)

Ini seperti pantulan bola karet yang gepeng saat jatuh menyentuh lantai sebelum ia memantul keatas kembali. Prinsip kelenturan ini juga berpengaruh pada saat ia melompat dari ketinggian dan jatuh ketanah. Pasti ada lututnya sedikit menekuk menahan jatuh tubuhnya.



Gambar 2.6 Squash dan Strecth

Di dalam prinsip ini, kita juga menemukan prinsip *Follow Through and Overlapping Action*, yaitu ketika pada animasi orang melompat ketika

lutut animasi orang bergerak turun atau melentur, semua anggota badan juga turut bergerak atau melentur. Prinsip yang penulis bicarakan ini memang tidak bisa berdiri sendiri dan melengkapi satu sama lain.

2.1.7. Exaggeration (Melebih-lebihkan)

Exaggeration digunakan untuk animasi, itu akan membuat emosi penonton menjadi bertambah sehingga memicu imajinasi penonton akan karya kita. Misalnya pada animasi orang yang sedang bersedih, air matanya keluar dengan aura latar belakang yang sandu dengan musik yang menyayat hati.

Ada beberapa parameter yang digunakan untuk melebih-lebihkan emosi sedih pada animasi tersebut. Tetapi tidak hanya emosi sedih saja, emosi lain seperti bahagia, terkejut, kesal dan marah dapat menggunakan parame terberikut ini :

- a. **MUSIK**, paling dapat menyentuh emosi penonton. Walaupun animasi bagus tetapi kalau pilihan musik tidak tepat kadang-kadang dapat menghilangkan mood penonton untuk terlarut dalam emosi.
- b. **LATAR BELAKANG**, biasanya ini dapat kita temui pada animasi-animasi jepang yang mendramatisir emosi tokoh dengan latar belakang yang heboh agar aura tokoh tersebut dapat melarutkan emosi penonton. Warna mempengaruhi emosi, seperti hijau mewakili emosi kedamaian, merah semangat, orange bersahabat, dan sebagainya.

- c. **PERMAINAN KAMERA**, bermain dengan kamera yang pelan-pelan membesar, seolah-olah menghampiri tokoh animasi agar penonton dapat merasakan kedekatan dengan emosi kesedihan ini.
- d. **TEKNIKAL**, berhubungan dengan penggambaran dan animasi. Bagaimana menggambar dan mewarnai airmata untuk kemudian dianimasikan. Perhatikan kelopak mata yang turun naik seperti menahan beban yang sangat, di tambah dengan tundukan kepala yang pasrah. Ini adalah detail-detail dalam hal teknis yang harus diperhatikan juga.

2.1.8. Straight Ahead and Pose to Pose

Jika Pose to Pose dan Straight Ahead dihubungkan, maka Pose to Pose seperti keyframe dan Straight Ahead adalah tweening-nya. Kalau kata tersebut dipisah definisinya, maka Pose to Pose seperti kita membuat animasi frame by frame dan Straight Ahead seperti membuat animasi menggunakan tweening. Prinsip animasi Pose to Pose berarti kita menggambar satu per satu secara manual sehingga menghasilkan gerakan. Prinsip animasi Straight Ahead berarti kita hanya menentukan gerakan awal dan akhir dan kemudian Flash menggambar sisanya.

2.1.9. Anticipation (Gerakan Pendahulu)

Gerakan pendahulu ini berguna untuk perpindahan pada pergerakan selanjutnya. Tujuannya adalah agar penonton dapat menebak apa yang akan terjadi selanjutnya (dan syukur-syukur mereka seperti menahan nafas) sehingga ada rasa penasaran yang menyelimuti. Anticipation ini adalah kebalikan dari prinsip *Follow Through and Overlapping Action*.

2.1.10. Staging (Bidang Gambar)

Prinsip ini lebih kearah permainan kamera, jadi prinsip ini bukan membahas pada gerakannya. Pernah melihat orang bermain supat? Lihat cara dia bergaya, seperti ia menyembunyikan sesuatu dengan pose tubuh yang kaku dan aneh. Ia melakukan itu supaya mata orang fokus pada apa yang ia lakukan. Entah itu jari tangannya digerak-gerakan sehingga fokus penonton ke sana, diwaktu yang sama tangan yang lain dapat menyembunyikan atau menampilkan sesuatu secara tiba-tiba. Ini adalah prinsip Staging.

2.1.11. Personality (Penjiwaan Karakter)

Setiap karakter yang kita buat harus mempunyai kepribadian. Jika kita sudah mengenal baik kepribadian karakter kita, akan mudah membuat alur cerita yang spontan (tanpa berpikir) sesuai dengan karakter sang tokoh.

2.1.12. Appeal (Daya Tarik Karakter)

Ini seperti keunikan atau daya tarik karakter bagi penonton. Misalkan saat di mana film animasi kartun dikuasai oleh film impor, animasi kartun Joko Pikantuk hadir dengan ke-Indonesia-annya. Atau bisa juga kita menciptakan tokoh yang sudah terkenal, misalkan Arnold Schwarzeneger, tapi dengan pakaian wanita. Ini juga bisa menjadi daya tarik.

2.2. LANDASAN TEORI

Animasi merupakan salah satu cara kita untuk berkomunikasi. Dalam pembicaraan sehari-hari pun ada semacam teknik dan etika sehingga komunikasi tidak hanya untuk menyampaikan pesan saja, melainkan juga menghibur. Kemampuan para animator kita saat ini sebenarnya tidak kalah dibanding dengan animator luar. Namun, tetap saja film animasi di negara kita tidak berkembang dan malah mengalami keterpurukan seperti yang terjadi pada sebagian sinetron dan film di Indonesia, terutama dari sisi cerita.

Tujuan pembuatan animasi kartun ini sebagai bahan edukasi untuk memberikan kesadaran akan pentingnya animasi di Indonesia agar dapat berkembang selayaknya di negara-negara lain. Tentunya kalau edukasi ini diberikan secara serius dengan materi-materi yang berat akan membuat mereka bosan dan akhirnya kehilangan arah sehingga tujuanpun tidak tercapai. Ini yang mengakibatkan pentingnya animasi kartun dalam hal edukasi karena sesuatu

yang menghibur akan membuat belajar menjadi menyenangkan. Sesuatu yang terlihat berat akan menjadi ringan karena ada unsur hiburannya.

Televisi di negara kita memilih mengimpor animasi kartun dari luar negeri karena lebih murah dibanding harus membuat sendiri dengan cerita dan model karakter yang kurang lebih sama. Ini juga salah satu yang menyebabkan industri animasi di negara kita tidak berkembang. Pemerintah mungkin juga akan segan dan malu membawa karya kita ke luar negeri karena tidak ada ciri khas Indonesianya. Orang luar pun akan memandang sebelah mata bila karya tersebut hanya meniru apa yang telah mereka buat.

Paling tinggi jika kita punya keahlian teknis, mereka akan mengambil kita untuk dijadikan pekerja di sana dengan imbalan materi. Dan bagi mereka yang tidak hanya mengejar materi dan mengutamakan kepuasan dalam setiap karyanya, jiwa mereka pasti akan merasa kosong dan berontak. Tapi bagi mereka yang sudah merasa puas dengan semua itu, tidak ada salahnya juga. Ini hanya masalah pilihan dan perbedaan pandangan bagaimana manusia memaknai hidup dan perbuatannya selama persinggahannya di dunia luar.

Di sini mengapa penulis menulis tulisan membuat animasi kartun dengan Flash 8 dikarenakan ingin mengembangkan teknik animasi kartun dan juga untuk mengangkat kreasi anak bangsa dalam membuat sebuah animasi kartun yang di negara kita kurang begitu terangkat. Lain hal-nya dengan negara luar, animasi-animasi kartun yang dihasilkan sangat menarik serta mempunyai daya tarik karakter yang sangat bagus.

BAB III

PERANCANGAN SISTEM DAN HASIL IMPLEMENTASI

3.1. PERANCANGAN SISTEM

3.1.1. Menggambar Bebas

Dalam membuat animasi kartun, kita perlu menggambar tokoh atau objek terlebih dahulu sebelum menganimasikannya. Untuk menggambar pada Flash 8, penulis membagi alat gambar di tool Flash menjadi sebagai berikut :

1. Menggambar sesuatu dari Objek Dasar, yaitu :
 - a. Line Tool (N), menggambar garis.
 - b. Oval Tool (O), menggambar bulatan.
 - c. Rectangle Tool (R), menggambar kotak.
 - d. PolyStar Tool, menggambar segi banyak.
2. Menggambar Bebas, yaitu :
 - a. Pen Tool (P)
 - b. Pencil Tool (Y), seperti pensil biasa.
 - c. Brush Tool (B), seperti kuas untuk mengecat.

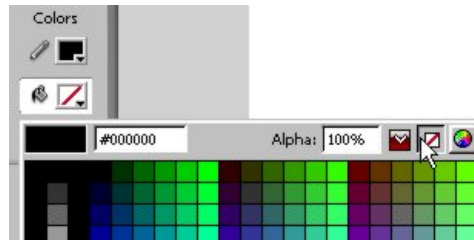
Dari bentuknya saja, kita bisa mengira-ngira seperti apa gambar yang digambar dengan pensil dan kuas tersebut. Gaya penggambaran dengan Pencil Tool mempunyai ketebalan garis yang sama besar sehingga terlihat kaku. Lain

hal-nya dengan gaya penggambaran yang lebih ekspresif dari Brush Tool. Ketebalan garis pada Brush Tool lebih dinamis sehingga cocok untuk melukis. Masing-masing gaya tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing tentunya, tetapi untuk sementara pilihan di tangan Anda. Pilih saja mana yang lebih disukai, berlatihlah untuk menggunakannya, gambar apa saja untuk melatih penjiwaan terhadap kedua tool ini. Semakin banyak berlatih, akan banyak trik menarik yang menanti. Percayalah pada pengalaman kita sendiri.

Dalam menggambar suatu gambar animasi kartun tidaklah cukup jika kita tidak mengimbangnya dengan pembangunan jiwa dari tokoh atau gambar kartun yang akan kita gambar. Berikan roh atau jiwa kepada karakter pada gambar animasi kita dengan menciptakan sifat dan kepribadiannya serta permainan warna atau kombinasi warna-warna supaya terlihat lebih hidup.

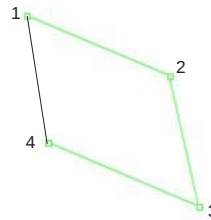
Ada hal yang perlu kita lakukan dalam membuat gambar sebelum di animasikan, karakter yang kita persiapkan untuk animasi juga harus mempunyai potongan-potongan yang bisa digerakan. Mungkin bagi kita yang kurang bisa menggambar bagus pada Flash, jangan dijadikan suatu alasan untuk tidak mau mempelajarinya. Yang terpenting kita bisa dan paham cara-cara menganimasikannya dan paham akan apa yang ada di Flash. Sebagai contoh, kita akan akan menggunakan Pen Tool untuk menggambar daun yang kemudian diedit.

1. Klik **Pen Tool**. Kemudian pilih Fill Color menjadi tanpa warna.



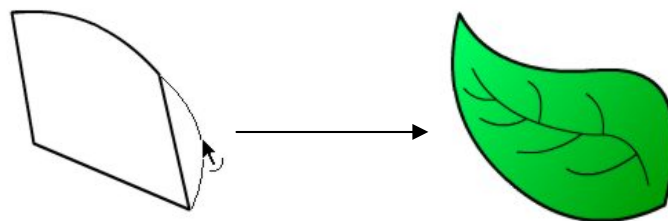
Gambar 3.1 Fill Color tanpa warna

2. Klik titik 1 > lepas klik mouse > klik titik 2 > lepas klik mouse > klik titik 3 > lepas klik mouse > klik titik 4 > lepas klik mouse > klik titik 1 kembali sehingga membentuk kurva tertutup. Cara penggunaannya seperti pada berikut (lihat gambar 3.2).



Gambar 3.2 Menggambar dengan Pen Tool

3. Klik **Arrow Tool**, kemudia dekatkan kursor ke setiap sisi garis tersebut sehingga akan muncul garis lengkung di kursor. Ini berarti kita dapat melengkungkan garis lurus tersebut.



Gambar 3.3 Melengkungkan garis lurus sehingga menjadi daun

4. Dengan cara yang sama, lengkapi gambar daun seperti terlihat pada gambar. Kita juga dapat menggunakan Line Tool untuk menambah garis-garis daun yang ada di dalam dengan ketebalan yang berbeda.

Dalam menggambar bentuk suatu objek kita juga perlu membubuhkan warna di dalamnya agar gambar terlihat bagus. Tentunya jika ingin menghasilkan warna-warna yang bagus, kita bisa menggunakan warna-warna gradasi seperti radial ataupun linear yang ada di Flash.

Apabila kita pernah melihat gambar-gambar objek seperti robot, karikatur 3D atau gambar-gambar yang ada di game, film kartun, atau di majalah-majalah. Sekilas gambar itu nampak rumit dan bagus seperti hidup, gambar yang dibuat mirip sekali dengan objek 3D. Padahal itu dibuat dengan ilustrasi dari objek-objek sederhana dengan permainan warna-warna gradasi yang dikombinasikan sehingga menjadi objek-objek 3D yang terlihat nampak seperti hidup.



Gambar 3.4 Permainan warna gradasi

Kita juga dapat mengimpor gambar atau foto ke Flash sebagai background atau objek tambahan lainnya. Caranya yaitu pilih menu **File > Import > Import to Stage (Ctrl+R)**, kemudian pilih file gambar yang ingin diimport sehingga gambar tersebut bisa langsung tampil di stage.

Atau dengan cara lain yaitu pilih menu **File > Import > Import to Library**, tetapi gambar yang diimport tidak akan tampil di stage melainkan di Library. Untuk membuka Library, pilih menu **Window > Library (Ctrl+L)**. dari Library kita dapat menariknya ke stage.

3.1.2. Symbol, Instance dan Library

Symbol bagi penulis merupakan sebuah cetakan. Seperti halnya membuat kue berbentuk bujur sangkaji misalnya. Hanya dengan satu cetakan bujur sangkaji, kita bisa membuat banyak kue yang berbentuk bujur sangkaji. Cetakan itu disebut symbol dan hasil cetakan itu disebut instance. Ini hanya perumpamaan saja agar kita benar-benar memahami makna sebuah symbol.

Sebuah objek, gambar yang diimport, group, shape atau apa pun yang ada di Stage dapat diubah menjadi sebuah symbol. Caranya adalah:

1. Terlebih dahulu kita harus menyeleksi objek untuk kita pilih dan merubahnya menjadi symbol.
2. Pilih **Modify > Convert to Symbol (F8)**, lalu pilih salah satu dari pilihan symbol apakah movie, button, atau graphic yang anda inginkan.

3. Kemudian pilih menu **Window > Library (Ctrl+L)** untuk membuka jendela Library. Di sana kita akan temukan symbol-nya.

Setiap objek yang dijadikan symbol, maka akan ditampilkan di suatu tempat yang dinamakan Library.

Symbol yang diletakan di stage berganti nama menjadi instance. Bisa dianalogikan symbol yaitu manusia. Apakah ia turun ke bumi (stage), ia mempunyai nama seperti Galih, Joni, Radit dan nama lainnya. Nama-nama tersebut adalah instance.

Memang kalau orang barat sangat detail sekali dalam pemberian nama. Tempatnya berlainan saja, namanya sudah berbeda. Tetapi begitulah ilmu pengetahuan, bila ingin disebarluaskan lewat lisan atau tulisan, ia harus mempunyai nama untuk mempermudah kita dalam hal berkomunikasi.

3.1.3. Membuat Animasi Kartun Pada Flash 8

Membuat suatu animasi kartun tentunya kita mempunyai tokoh dan karakter pada animasi kartun kita, itu tidaklah cukup bila tidak diimbangi dengan pembangunan jiwanya. Ciptakan roh pada karakter dengan memberikan sifat dan kepribaiannya serta jangan lupa untuk membuat jalan cerita dalam pembuatan animasi kartun.

Sebelum kita membuat animasi kartun, kita harus memperhatikan dan mengetahui konsep dasar dalam membuat animasi kartun. Berikut ini adalah

beberapa konsep dasar dalam membuat suatu animasi kartun dengan Flash 8 pada khususnya:

1. Bangun Jiwanya

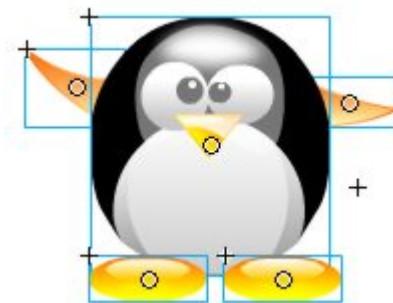
Mungkin kita pernah melihat orang yang menceritakan tentang tokoh yang dikaguminya atau film yang ditonton dengan penuh semangat dan lengkap sehingga kita ikut terlarut oleh emosi orang tersebut. Inilah yang harus terjadi bila kita menceritakan tentang tokoh yang kita buat kepada orang lain. Semakin detail sifat dan kepribadian yang dibuat akan membantu pemahaman kita terhadap tokoh kartun (karakter) tersebut. Bangun ikatan emosi, rasa kepemilikan, tanggungjawab, dan persahabatan dengan sang karakter. Tanpa hal-hal tersebut, kita akan dengan cepat bosan dengan karakter yang kita buat sendiri.

2. Bangun Badannya

Setelah terbangun jiwanya, biasanya akan kita rasakan suatu kebebasan. Kebebasan untuk berkreasi tanpa batas, untuk membangun badannya yang merupakan juga perwujudan dari jiwa. Untuk mereka yang sudah bisa menggambar manual, tentunya saat ingin dianimasikan di Macromedia Flash, kualitas gambar atau bentuk karakter bisa saja agak berbeda dari aslinya.ada sebagian dari mereka yang tidak rela kalau karakternya berbeda saat dianimasikan. Kalau memang begitu, mereka bisa menggunakan Flash untuk sesuatu yang lain, misalkan animasi pemandangan atau efek tulisan. Sedangkan karakternya mereka bisa gunakan software lain.

Karakter yang kita persiapkan untuk animasi juga harus mempunyai potongan-potongan yang bisa digerakan. Berikut ini adalah langkah-langkah pemisahan dalam Flash 8:

- 1) Gambarlah sebuah karakter yang diinginkan, dan perlu diingat dalam menggambar karakter kita harus menggambar satu per satu dari bagian-bagian karakter tersebut. Tambahkan layer untuk setiap bagian, misalkan kepala pada layer 1, badan pada layer 2, kaki layer 3, tangan layer 4, dan sebagainya.
- 2) Seleksi semua bagian tersebut. Kemudian pilih menu **Modify > Group (Ctrl+G)**. Setelah di group, lalu pilih menu **Modify > Ungroup (Ctrl+Shift+G)**. untuk memisahkan badan-badannya.



Gambar 3.5 *Gambar karakter setelah di-ungroup*

- 3) Kemudian klik daerah kosong di stage untuk menghilangkan area-area seleksi setelah di-ungroup.
- 4) Pindahkan dengan **Arrow Tool** bagian badan, kedua tangan, dan kedua kakinya seperti terlihat pada **Gambar 3.6**. setelah melihat pemisahannya, tentu kini semakin jelas bagaimana nanti tokoh ini akan digerakan.



Gambar 3.6 Pemisahan setelah di-ungroup

3. Ubah Menjadi Symbol

Untuk persiapan animasi dengan Tween Motion, syarat utama adalah objek tersebut harus berupa symbol. Oleh karena itu setiap elemen-elemen yang digerakan harus berupa symbol. Caranya adalah sebagai berikut:

- 1) Klik pada bagian badan karakter seperti pada gambar karakter diatas agar dapat kita ubah menjadi symbol.
- 2) Dalam keadaan badan terseleksi, pilih menu **Modify > Convert to Symbol (F8)**, dan beri nama badan. **Type** Movie clip.



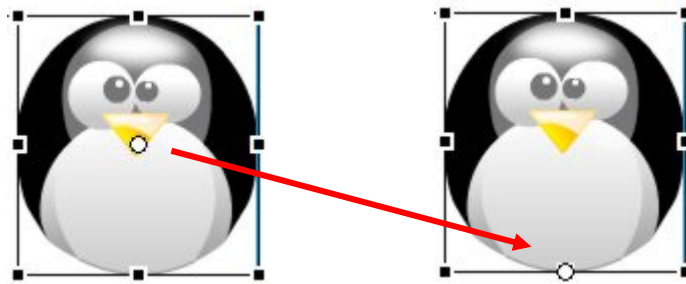
Gambar 3.7 Ubah ke symbol

- 3) Ulangi langkah diatas untuk tangan kanan, tangan kiri, kaki kanan, dan kaki kiri.

4. Menetapkan Registration Point

Registration Point adalah titik pusat benda. Jadi kita ingin memastikan bahwa titik pusat objek harus benar sehingga perputaran atau pergerakan terlihat normal. Setelah mengubah objek-objek seperti yang diatas menjadi simbol, kemudian untuk melakukan langkah penentuan registration point adalah sebagai berikut:

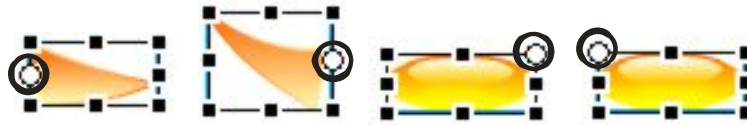
1. Pilih atau klik gambar badan di stage.
2. Pilih pada Toolbox, ikon **Free Transform Tool** atau dengan menekan tombol **T** pada keyboard untuk mengaktifkan ikon ini.
3. Dengan menggunakan **Selection Tool (V)**, pindahkan registration point (titik pusat) ke bawah tepatnya di tengah (lihat gambar).



Gambar 3.8 Memindahkan Registration Point

Jadi pada saat diputar, pergerakan tidak terlihat aneh.

4. Lakukan hal yang sama untuk tangan kanan, tangan kiri, kaki kanan, dan kaki kiri seperti pada gambar 3.9 di bawah ini. Pilih menu View > Snapping > Anap to Objek untuk menonaktifkan fasilitas snapping sehingga dapat lebih mudah menggerakkan registration point-nya bila terasa mengganggu saat ingin memindahkan titik ini.

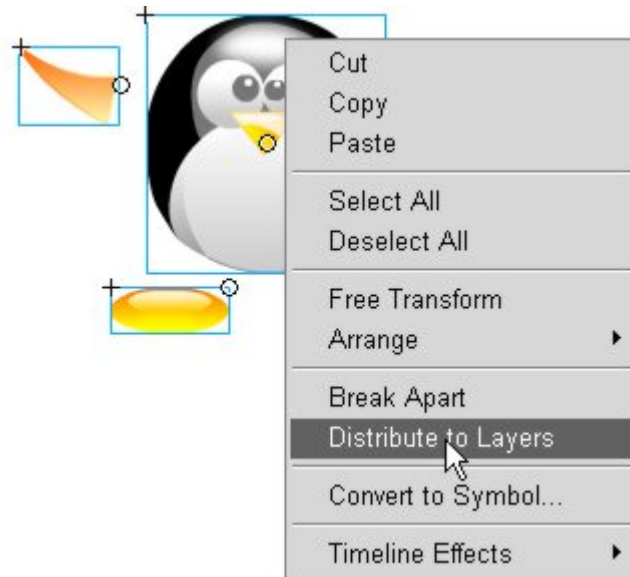


Gambar 3.9 Memindahkan registration point untuk tangan dan kaki

5. Distribute to Layers

Setelah persiapan menjadi symbol dan registration point dibereskan, kini saatnya setiap simbol atau objek tersebut dipisahkan menjadi layer tersendiri. Karena objek yang ingin digerakan dengan teknik Tween Motion haruslah mempunyai layer-nya sendiri-sendiri. Tidak mungkin dua symbol dalam satu layer bisa digerakan sekaligus. Berikut ini langkah-langkah dalam distribute to layer pada Flash 8:

- 1) Pilih menu Edit > Select All (Ctrl+A) untuk menyeleksi seluruh objek yang ada di stage.
- 2) Kemudian menu Modify > Timeline > Distribute to Layer (Ctrl+Shift+D) untuk menempatkan objek-objek tersebut yang sudah menjadi symbol pada layer-na sendiri-sendiri.
- 3) Atau dengan cara lain, yaitu dengan klik-kanan pada salah satu objek yang terseleksi dan pilih menu Distribute to Layer. Hasilnya akan sama saja.
- 4) Setelah itu pastikan untuk mengatur dan memberi nama pada layer dengan rapi dan benar sesuai dengan bentuk objek agar tidak



Gambar 3.10 *Distribute to Layer*



Gambar 3.11 *Mengatur Penamaan Layer*

Kalau kita lihat pada gambar di atas, layer yang terbentuk berjumlah enam layer. Biasanya orang luar negeri (barat) sangat detail dan rinci dalam membuat animasi karakter. Layer yang banyak jangan dijadikan sebagai beban dalam berkarya, tapi jadikanlah sebagai motifasi untuk lebih maju dan berkembang dalam berkarya. Kuncinya yaitu suka

sehingga hal-hal yang menjadi beban bagi orang lain akan menjadi sesuatu yang menyenangkan bagi kita. Dan sesuatu yang menyenangkan tidak akan membebani kita.

6. Merapikan Badan

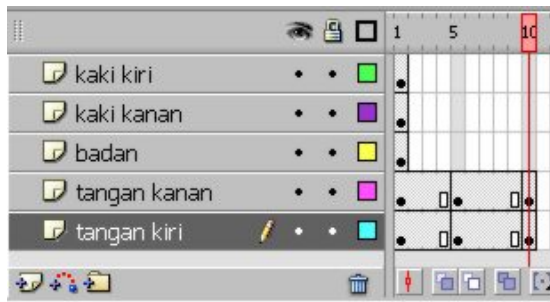
Kemudian mari kita letakan objek-objek yang masih berantakan ke tempat yang benar agar sosok gambar suatu karakter yang kita buat menjadi utuh. Berikut langkah-langkahnya:

- 1) Pilih menu **View > Rules (Ctrl+Alt+Shift+R)** untuk menampilkan ukuran. Atau juga bisa memilih menu **View > Grid > Show Grid (Ctrl+')** untuk menampilkan garis-garis bantu sehingga bisa menempatkan objek secara tepat dan simetris.
- 2) Atau bisa juga memilih menu **View > Guides > Show Guides (Ctrl+;)** untuk menampilkan garis tambahan yang kita tarik sendiri dari Rules.
- 3) Setelah garis bantu muncul, kita bisa memposisikan objek-objek tersebut sesuai dengan tempat yang layak dan semestinya. Untuk menghilangkan garis bantu, silahkan memilih cara yang sama seperti menampilkan garis bantu tersebut.
- 4) Sebagai tambahan lagi, pilih menu **View > Snapping > Snap to Grid** atau **View > Snapping > Snap to Guides** agar komputer dapat secara otomatis membantu peletakan objek sesuai dengan garis. Tetapi bila fasilitas ini terasa mengganggu silahkan dinonaktifkan kembali.

7. Pergerakan Objek

Dalam animasi kartun, pergerakan objek adalah hal yang paling utama. Jadi apabila kita akan membuat animasi kartun, kita harus dan wajib memberi gerakan pada objek animasinya. Disini kita akan melakukan gerakan sederhana untuk membuat tokoh kita bergerak, yaitu dengan mengangkat kedua tangan naik dan turun.

- 1) Setelah kita merapikan badannya seperti di atas, selanjutnya buat tambakan dua keyframe pada tangan kiri dan kanan di frame 5 dan 10. Kedua tangan digerakan ke atas dan kembali lagi kebawah.
- 2) Pada layer tangan kanan, klik frame 5 dan tekan tombol **F6 (Insert Keyframe)**.
- 3) Masih pada layer tangan kanan, klik frame 10 dan tekan **F6**. Setelah itu pindah ke layer tangan kiri, klik frame 5, tekan **F6** dan klik frame 10 tekan **F6**. Lihat hasilnya pada gambar berikut ini.



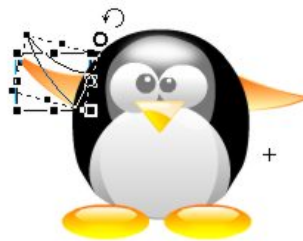
Gambar 3.12 Tambah dua keyframe

- 4) Panjangkan frame untuk semua layer sisanya sampai 10. Pada layer badan, kaki kiri, dan kaki kanan. Klik frame 10 dan tekan F5.



Gambar 3.13 Memanjangkan frame

- 5) Pada layer tangan kanan, di keyframe 2 atau frame 5. Dengan menggunakan **Free Transform Tool (Q)**, gerakan, angkat, atau putar tangan ke atas.
- 6) Begitu juga dengan layer tangan kiri, di keyframe 2 atau 5. Putar tangan ke atas.
- 7) Setelah itu dicoba tekan tombol **ENTER** untuk melihat pergerakannya. Dan kita akan melihat bahwa pergerakannya putus-putus tidak mulus. Oleh karena itulah kita membutuhkan **TWEEN** untuk memperhalus gerakannya.



Gambar 3.14 Memutar atau menggerakkan kedua tangan

8) Kemudian pada layer tangan kiri, klik frame antara frame 1 dan 4.

Setelah itu klik kanan dan pilih menu **Create Motion Tween**.

9) Lakukan hal yang sama untuk frame lain sehingga akan terlihat gambar panah warna biru. Artinya ada gerakan di antara keyframe-keyframe tersebut. Gerakan itu adalah proses **TWEEN**.

10) Jalankan dengan menekan **ENTER** dan lihat perbedaan gerakannya dari sebelumnya. Atau untuk mengetes animasinya tekan tombol **Ctrl+Enter**.

8. Perlambatan dan Percepatan

Tentunya tidak cukup kalau animasi yang kita buat asal bergerak saja. Ada pengaruh alam yang tidak bisa disangkal dan energi yang keluar saat ia mengangkat tangannya. Kaku sekali bila kita tidak mengikuti hukum-hukum alam yang berlaku. Tentunya kita tahu bahwa ada hukum alam yang dinamakan gravitasi. Sebagai contoh, kalau kita melempar bola, bola yang kita lempar akan semakin tinggi dan kemudian berhenti sesaat karena mengalami perlambatan. Dan untuk kemudian turun lagi dengan kecepatan yang makin tinggi yang disebut percepatan.

Dari hal ini saja kita bisa melihat bahwa animasi kartun tidak hanya sebatas kemampuan teknikal saja tetapi melibatkan wawasan dan ilmu pengetahuan sehingga gerakan tersebut tidak asal jadi.

Untuk melakukan perlambatan pada gerakan animasi kartun yang kita buat, gerakan tangan kanan dan kiri yang ke atas akan memberikan

efek perlambatan (Ease Out) di antara frame 2 sampai 4. Gerakan tangan kanan dan kiri yang ke bawah akan memberikan efek percepatan (Ease In) di antara frame 6 sampai 9.

9. Panjang dan Pendek Frame

Panjang pendek frame juga sangat mempengaruhi sifat dari suatu gerakan. Untuk memanjangkan dan memendekkan frame pada satu layer:

- 1) Pada timeline, klik frame yang ingin dipanjangkan atau dipendekkan.
- 2) Tekan tombol F5 untuk memanjangkan frame, atau
- 3) Tekan tombol SHIFT+F5 untuk memendekkan frame.

Jadi, kalau ingin memanjangkan dan memendekkan frame di seluruh layer, tidak hanya layer tertentu saja.

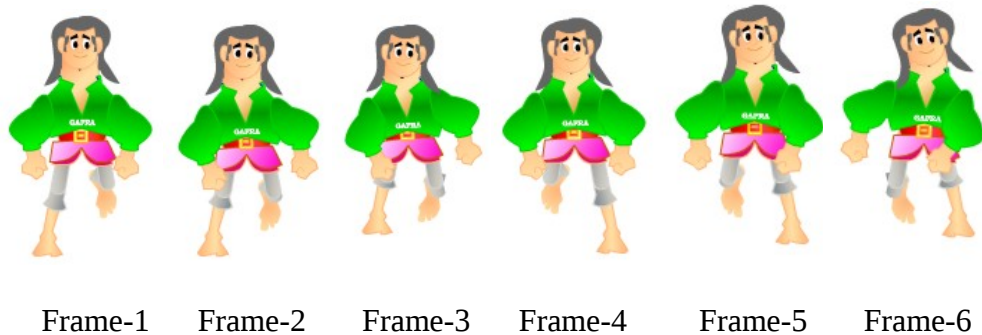
3.1.4. Membuat Animasi Karakter Berlari

Seperti manusia, tokoh ciptaan kita juga harus mengalami pembelajaran mulai dari gerakan sederhana sampai bisa berjalan, lari, dan lompat. Setiap gerakan harus mempunyai keunikan karena ini yang akan menjadi ciri khas dari tokoh kartun kita dibanding tokoh kartun lainnya. Dan seringkali gerakan juga disesuaikan dengan bentuk tubuh karakter. Karakter gemuk dan kurus tentu akan lain gaya berjalan atau berlarnya.

Untuk membuat animasi kartun karakter berlari ada beberapa cara yang perlu kita pelajari, yaitu:

1. Frame By Frame Animation

Salah satu cara untuk membuat tokoh tersebut berlari yaitu dengan menggambar satu per satu atau istilahnya frame by frame animation. Berikut ini adalah contoh rangkaian gambar animasi berlari frame by frame tampak depan.



Gambar 3.15 Rangkaian gambar *frame by frame*

Teknik animasi frame by frame akan membutuhkan banyak animator untuk membuatnya bila dilakukan secara manual dan juga membutuhkan waktu yang lama. Kualitas atau gerakan yang dihasilkan akan sangat detail dan halus karena penggambaran dilakukan satu per satu dengan ukuran fps (frame per second) yang cukup tentunya.

2. Tween Motion Animasi

Penggunaan teknik animasi Tween Motion membutuhkan sedikit logika atau berpikir karena kita harus bekerjasama dengan computer untuk menggerakkan objek. Dalam hal ini kita bertindak sebagai *keyframe* dan computer sebagai *InBeetweener*.

Seperti yang telah diketahui, syarat utama objek yang menggunakan animasi Tween Motion adalah harus berupa symbol dan yang bisa dianimasikan dari symbol tersebut yaitu property-nya (*Position, Rotation, Scale, Color*). Hal ini karena kita harus mengakali bagaimana suatu objek dapat terlihat normal ketika bergerak hanya dengan memodifikasi property symbol tersebut.

Memang konsep animasi Tween Motion di Flash kelihatan lebih rumit daripada animasi frame by frame yang tidak menyaratkan apapun. Namun dengan teknik tween motion, pekerjaan kita akan menjadi lebih mudah dan cepat karena dibantu oleh computer.

3.2. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah anda membuat hasil karya, tentunya kita ingin agar hasil karya tersebut dapat dilihat oleh orang banyak. Dan untuk mempercantik, kemasannya pun harus menarik juga. Hasil dari karya kita harus di publish ke berbagai bentuk media untuk menyempurnakan karya kita dan dapat dinikmati oleh orang banyak.

3.2.1. Publish ke Web

Mengemasi animasi flash pada media web memiliki keuntungan dari segi penyebaran yang luas dan dengan biaya sangat terjangkau. Dari yang gratisan sampai mempunyai domain dan hosting sendiri. Namun, tidak cukup hanya meletakkan hasil karya tersebut di internet. Kita harus

mempromosikannya entah itu melalui forum online, mailing list, dan seminar yang berhubungan dengan animasi. Berikut ini cara mempublikasikan animasi flash ke dalam media web:

1. Jika hasil karya animasi kita sudah selesai , kemudian pilihlah menu **File** > **Publish Settings (Ctrl+Shift+F12)** untuk mengatur format media yang akan digunakan.
2. Beri tanda cek pada **Flash (.swf)** dan **HTML (.html)**.
3. Tekan tombol **Publish**, maka di folder tempat kita menyimpan file hasil karya kita akan tercipta dua file, yaitu file .swf dan .html. Kedua file inilah yang diletakkan di internet.

Kalau kita ingin menampilkan animasi flash di browser internet satu layer penuh, caranya sama yaitu dengan menyetting Publish Settings pada tab HTML dengan memilih **Dimensions Percent, Width:100, Height:100**. kemudian tekan tombol **Publish**.

3.2.2. Publish ke Projector

Biasanya animasi flash yang dibuat dengan format projector (.exe) ditujukan untuk media CD sehingga orang tidak perlu instal flash player lagi untuk menjalankan animasi flash kita. Berikut ini cara mempublish animasi flash ke dalam format projector (.exe):

1. Buka kembali menu **File** > **Publish Settings** dan kemudian beri tanda cek pada **Windows Projector (.exe)**.
2. Tekan tombol **Publish**. Kemudian klik **Ok**.

Agar flash projector menjadi satu layer penuh, butuh pemrograman sedikit menggunakan script seperti dibawah ini dan kemudian diletakan pada frame script.

```
fscommand("fullsreen",true);
```

BAB IV

PENUTUP DAN KESIMPULAN

4.1. SARAN

Ada banyak hal yang perlu diperhatikan dalam membuat animasi kartun dengan menggunakan Macromedia FLASH 8, Diantaranya kita harus terlebih dahulu memahami istilah-istilah yang ada pada flash 8, mengenali Tool-tool-nya, memahami bagian-bagian-nya, serta mengetahui cara-cara atau prinsip-prinsip dalam membuat animasi kartun.

Membuat animasi kartun tentunya perlu kualitas gambar yang cukup bagus, untuk itu disarankan bagi kita yang ingin mendalami pembuatan animasi kartun, sering-seringlah berlatih dalam menggambar suatu karakter kartun yang diinginkan. Tapi bagi kita yang kurang bias menggambar di flash, jangan berkecil hati dan jangan dijadikan beban dalam mendalami animasi kartun. Yang penting kita bisa dan paham dalam prosesnya.

Tentunya tidak lepas dari itu, untuk dapat membuat animasi kartun pada flash, kita harus mempunyai software Macromedia Flash yang terpasang (terinstal) pada computer kita. Dan tentunya dibutuhkan computer dengan spesifikasi minimal processor Intel 200 MHz ke atas dengan menjalankan Windows 98 ke atas. RAM yang dipakai disarankan minimal 128 Mb. Harddisk minimal 80 Mb.

Kita tidak akan maju dan berkembang tanpa dengan adanya berlatih dan berlatih terus untuk bisa berkarya yang sesuai yang kita inginkan. Tentunya jika karya kita disukai oleh orang lain, pastilah kita akan senang dan tambah bersemangat dalam membuat suatu karya animasi kartun untuk lebih lanjutnya.

4.2. KESIMPULAN

Animasi merupakan salah satu sarana kita untuk berkomunikasi dan berinteraksi. Laporan ini juga diharapkan dapat menjadi inspirator dan motivator untuk terus menerus memupuk kesadaran akan pentingnya masukan budaya Indonesia sebagai roh dalam setiap karya. Dalam hal ini dapat diartikan untuk menjadi diri sendiri, bukan meniru, dan bukan menjiplak. Karena dengan memahami diri sendirilah, menghargai jiwa kebhinekaan kita, kebangkitan animasi di Indonesia dapat terwujud. Tidak cukup dengan pembangunan materi belaka seperti fasilitas lengkap, kurikulum impor, atau kemampuan teknikal yang selama ini terjadi.

Kita juga akan mendapatkan berbagai pedoman singkat untuk mengetahui bagaimana mempromosikan karya tersebut. Tidak hanya menjadi barang mati, tetapi agar banyak dilihat dan dikenal orang, bermanfaat dan juga membuat standar harga sebuah animasi. Sehingga siapa tahu berangkat dari sekedar hobi menjadi pekerjaan tetap, membangun rumah produksi, atau menjadi seorang freelancer.

DAFTAR PUSTAKA

1. Zeembry, “12 Jurus Pamungkas Animasi Kartun dengan Flash 8”. Jakarta, 2006.
2. Wibawanto, “Membuat Game dengan Macromedia Flash”. Yogyakarta, 2006.
3. Staff Laboratorium Komputer 3, “Modul Praktikum Multimedia”. Yogyakarta, 2005. Institut Sains & Teknologi Akprind Yogyakarta.
4. <http://flasheexplained.com/>