

**PEMBUATAN FILM ANIMASI EDUKASI
“ MENJAGA LINGKUNGAN KITA ”
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jenjang Strata Satu (S1)
Pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Ponorogo



FENDY BAGUS SETIAWAN

09530619

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO
(2013)**

HALAMAN PENGESAHAN

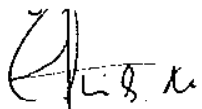
Nama : Fendy Bagus Setiawan
NIM : 09530619
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Proposal Skripsi : **PEMBUATAN FILM ANIMASI EDUKASI
“ MENJAGA LINGKUNGAN KITA ”
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS 3**

Isi dan formatnya telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk melengkapi persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Ponorogo, 2013

Menyetujui

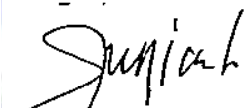
Dosen Pembimbing I,



(Munirah Muslim, SKom, MT)

NIK . 19791107 200912 13

Dosen Pembimbing II,



(Sugianti, SSi)

NIK . 19780505 201101 13

Mengetahui

**Dekan Fakultas Teknik
Informatika**



Ir. Aliyadi, MM

NIK. 19640103 199009 12

**Ketua Program Studi Teknik
Informatika**



Ir. Andi Triyanto

NIK. 19710521 201101 13

HALAMAN BERITA ACARA UJIAN

Nama : Fendy Bagus Setiawan
NIM : 09530619
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Proposal Skripsi : **PEMBUATAN FILM ANIMASI EDUKASI
“ MENJAGA LINGKUNGAN KITA ”
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS 3**

Telah di uji dan di pertahankan di hadapan
dosen penguji tugas akhir jenjang Strata Satu (S1) pada :

Hari :
Tanggal :
Nilai :

Dosen Penguji

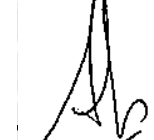
Dosen Penguji I,



Arin Yuliasuti, SKom

NIK. 19890717 201209 14

Dosen Penguji II,



Fauzan masykur, ST ,MKom

NIK. 19810316 201112 13

Mengetahui

**Dekan Fakultas Teknik
Informatika**



Ir. Aliyadi, MM

NIK. 19640103 199009 12

**Ketua Program Studi Teknik
Informatika**



Ir. Andi Triyanto

NIK. 19710521 201101 13

**BERITA ACARA
BIMBINGAN SKRIPSI**

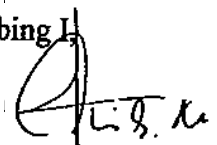
1. Nama : Fendy Bagus Setiawan
2. NIM : 09530619
3. Progam Studi : Teknik Informatika
4. Fakultas : Teknik
5. Judul Skripsi : **PEMBUATAN FILM ANIMASI EDUKASI
"MENJAGA LINGKUNGAN KITA"
DENGAN ADOBE FLASH CS 3**
6. Dosen Pembimbing I :
7. Konsultasi :
- 8.

| NO | TANGGAL | URAIAN | TANDA TANGAN |
|----|---------|---------------------------------------|--------------|
| | | Bab 1, Ace | f |
| | | Bab 2, Ace | f |
| | | Bab 3, penulisan sub title B. budi | f |
| | | Bab 4, Ace | f |
| | | Demo | f |
| | | Bab 3, Ace Ace siday !! | f |

9. Tgl. Pengajuan :
10. Tgl. Pengesahan :

Ponorogo, 2013

Pembimbing I



(Munirah Muslim, SKom, MT)

NIK . 19791107 200912 13

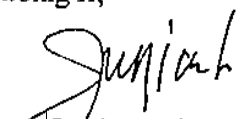
BERITA ACARA
BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Fendy Bagus Setiawan
2. NIM : 09530619
3. Progam Studi : Teknik Informatika
4. Fakultas : Teknik
5. Judul Skripsi : **PEMBUATAN FILM ANIMASI EDUKASI**
“MENJAGA LINGKUNGAN KITA”
DENGAN ADOBE FLASH CS 3
6. Dosen Pembimbing II :
7. Konsultasi :
- 8.

| NO | TANGGAL | URAIAN | TANDA TANGAN |
|----|---------|------------------|--------------|
| 1 | 27-3-13 | Revisi Bab I | Sugianti |
| 2 | 2-4-13 | Revisi Bab I | Sugianti |
| 3 | 28-5-13 | Revisi Bab I. II | Sugianti |
| 4 | 30-5-13 | Acc Bab I. II | Sugianti |
| 5 | 18-6-13 | ACC Bab III, IV | Sugianti |
| 6 | 21-6-13 | Revisi Bab V | Sugianti |
| 7 | 25-6-13 | Revisi Bab V | Sugianti |
| 8 | 26-6-13 | ACC Bab V | Sugianti |

9. Tgl. Pengajuan :
10. Tgl. Pengesahan :

Ponorogo, 26 Juni 2013
Pembimbing II,


(Sugianti, SSi)

NIK . 19780505 201101 13

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

Puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT Terima kasih atas

kemudahan yang telah diberikan pada saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi

ini tepat waktu... Alhamdulillah telah memberikan kelancaran dan banyak pelajaran dalam hidup... dan junjungan nabi agung Muhammad SAW, serta sahabat-sahabatnya atas setiap nikmat yang diberikan hingga detik ini.

Kedua orang tua, bapak, ibu dan adik serta semua keluarga besarku.

Yang senantiasa mendukung, membimbingku, mendidik dan berkerja keras demi mengkuliahkan ku....

Dosen dan karyawan

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO :

Bapak Ir. Aliyadi MM Selaku Dekan, Ir. Andi Triyanto ST selaku Ketua Prodi,

Ibu Munirah Muslim S.kom, Ibu Sugianti.Ssi Selaku dosen pembimbing, dan

Semua dosen Universitas Muhammadiyah ponorogo Yang telah memberikan

banyak ilmu selama di bangku kuliah.

Sahabat Terbaik ku :

Handi AF, M.Kholid SB, Agung S, Efendi H, Adi P, Luki J, Adi AW, Ambar TA,

Andi F, Davit WS, Fathu SM, Diki ESB, Haryo W, Hendra ASW, Tukul,

Ugik A, Danang DH, Yudi LH, Winda B, Wiji W, Yusrul H, Pipit FD, Tita T,

Ninit S, Utari SH, Anggar P dan semuanya

dan semua teman-teman S1 TI angkatan 2009.

Serta semua teman-temanku di Universitas muhammadiyah ponorogo



Halaman Motto

***Jadilah orang yang pandai bersyukur atas usaha yang telah
di lakukan...***

Jadilah orang yang berguna bagi orang lain...

***Teruslah belajar dan perbanyaklah pengalaman karena
hidup akan semakin sulit...***

***Jika sudah sukses janganlah lupa kepada orang yang
membimbingmu yaitu allah swt, guru/dosenmu,
sahabat-sahabatmu dan keluargamu...***

PEMBUATAN FILM ANIMASI EDUKASI

“ MENJAGA LINGKUNGAN KITA ”

DENGAN ADOBE FLASH CS 3

Fendy Bagus Setiawan

Jurusan Teknik Informatika

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO

ABSTRAK

Perkembangan teknologi maju dengan sangat pesat, salah satunya adalah bidang multimedia. Pembuatan film animasi ini sebagai pengembangan dari ilmu multimedia. Film animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran, sosialisasi dan hiburan yang lebih menarik dan dapat mudah di terima oleh masyarakat luas.

Tugas akhir dengan judul “ pembuatan film animasi edukasi MENJAGA LINGKUNGAN KITA dengan *Adobe Flash CS 3*” dibuat dengan tujuan membuat film animasi yang mampu di terima oleh masyarakat luas yang dapat di gunakan sebagai media sosialisasi dan edukasi tentang menjaga lingkungan dan kebersihan sehingga menyadarkan masyarakat akan pentingnya hidup bersih.

Kata kunci : Teknologi, multimedia, Animasi

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan petunjuk dan kekuatan sehingga penulis dapat menuntut ilmu dan menyelesaikan laporan Skripsi ini.

Dengan selesainya penyusunan Laporan Skripsi ini, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang selalu memberikan Rahmat, Taufiq, serta Hidayahnya kepada kita semua.
2. Rosulullah SAW sebagai Suri Tauladan Umat Manusia.
3. Kedua orang tua saya yang telah memberikan kasih sayang perhatian serta kesabaran dalam mendidik saya.
4. Bapak Ir. Aliyadi, MM selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
5. Bapak Ir. Andi Triyanto, ST Selaku Ketua Prodi Fakultas Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
6. Ibu Munirah Muslim, S.kom dan Ibu Sugianti, S.Si selaku Dosen Pembimbing, terima kasih atas waktu dan kesabarannya dalam membimbing kami.
7. Semua dosen Universitas Muhammadiyah Ponorogo Yang telah memberikan banyak ilmu selama di bangku kuliah
8. Semua teman - teman S1 teknik Informatika angkatan tahun 2009.
9. Semua pihak yang sudah membantu dalam penyusunan Skripsi ini serta penyusunan laporan ini yang tidak bisa penulis sebutin satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan Skripsi ini tidak lepas dari segala kekurangan, sehingga diharapkan saran dan kritik yang membangun. Untuk itu penulis meminta maaf atas segala kekurangan

PONOROGO ,

2013

FENDY BAGUS SETIAWAN



DAFTAR ISI

| | |
|---|----------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | ii |
| HALAMAN BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI | iii |
| HALAMAN BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI..... | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| HALAMAN MOTTO | viii |
| ABTRAK | ix |
| KATA PENGANTAR | x |
| DAFTAR ISI..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xviii |
| DAFTAR TABEL..... | xix |
| BAB I. PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 2 |
| C. Batasan Masalah..... | 3 |
| D. Tujuan Penelitian..... | 3 |
| E. Manfaat Perancangan..... | 3 |
| F. Sistematika penulisan..... | 4 |
| BAB II. LANDASAN TEORI..... | 5 |
| A. Pengertian Animasi..... | 5 |
| B. Sejarah Animasi..... | 5 |
| 1. Perkembangan Animasi di dunia..... | 5 |

| | |
|--|----|
| 2. Sejarah Animasi di Indonesia..... | 7 |
| C. Penggunaan Animasi..... | 7 |
| 1. <i>Film Cerita</i> | 8 |
| 2. Pelayanan Pemerintah..... | 8 |
| 3. Perusahaan..... | 8 |
| 4. Televisi komersial..... | 8 |
| D. Bentuk Film Animasi..... | 8 |
| 1. <i>Film Spot</i> | 8 |
| 2. <i>Film Pocket cartoon</i> | 9 |
| 3. <i>Film Pendek (Short)</i> | 9 |
| 4. <i>Film Setengah Panjang (Medium Length Film)</i> | 9 |
| 5. <i>Film Panjang (Full – Length)</i> | 9 |
| E. Jenis Animasi..... | 9 |
| 1. Animasi 2 D (Dua Dimensi)..... | 9 |
| 2. Animasi 3 D (Tiga Dimensi)..... | 10 |
| 3. Animasi Tanah Liat (<i>Clay Animation</i>)..... | 10 |
| F. Teknik-Teknik Pembuatan Animasi..... | 10 |
| 1. Animasi Sel (<i>Cell Animation</i>)..... | 10 |
| 2. <i>Film Animasi Boneka (Puppet Animation)</i> | 11 |
| 3. <i>Stop Motion Animation</i> | 11 |
| 4. <i>Animasi Frame (Frame Animation)</i> | 11 |
| 5. <i>Film Animasi Potongan (Cut-out Animation)</i> | 11 |
| 6. <i>Animasi Sprite</i> | 12 |

| | |
|--|----|
| 7. <i>Morphing</i> | 12 |
| 8. Animasi <i>Tween</i> | 12 |
| 9. Animasi model | 13 |
| 10. Animasi Bayangan(<i>Silhouette Animation</i>)..... | 13 |
| 11. Animasi Kolase (<i>Cillage</i>)..... | 13 |
| 12. Animasi <i>Motion Guide</i> | 13 |
| 13. Animasi <i>masking</i> | 14 |
| 14. Animasi <i>Bone</i> | 14 |
| 15. Animasi <i>Inbetweening</i> | 14 |
| 16. Penggambaran langsung pada <i>film</i> | 14 |
| G. Prinsip Animasi..... | 15 |
| 1. <i>Squash dan Stretch</i> | 15 |
| 2. <i>Anticipation</i> | 15 |
| 3. <i>Staging</i> | 15 |
| 4. <i>Straight-Ahead Action and Pose- To- Pose</i> | 15 |
| 5. <i>Follow-Trough and Overlapping Action</i> | 15 |
| 6. <i>Slow In - Slow Out</i> | 16 |
| 7. <i>Arcs</i> | 16 |
| 8. <i>Scondary Action</i> | 16 |
| 9. <i>Timing</i> | 16 |
| 10. <i>Exaggeration</i> | 16 |
| 11. <i>Solid Drawing</i> | 16 |
| 12. <i>Appeal</i> | 16 |
| H. Proses Pembuatan <i>Film Animasi</i> | 17 |

| | |
|---|----|
| 1. Pra Produksi..... | 17 |
| 2. Produksi..... | 17 |
| 3. Pasca Produksi..... | 17 |
| I. <i>Software</i> Yang Digunakan..... | 17 |
| 1. <i>Adobe Flash CS 3</i> | 17 |
| a. Mengenal jendela kerja..... | 18 |
| 1) <i>Menubar</i> | 18 |
| 2) <i>Toolbox</i> | 18 |
| 3) <i>Timeline</i> | 21 |
| 4) <i>Stage</i> | 21 |
| 5) <i>Panel Properties</i> | 21 |
| 6) <i>Panel Action</i> | 21 |
| 7) <i>Panel Color</i> | 21 |
| 8) <i>Panel Swatches</i> | 22 |
| 9) <i>Panel Library</i> | 22 |
| 2. <i>Adobe Audition 1.0</i> | 22 |
| 3. <i>Adobe Photoshop CS 3</i> | 23 |
| BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM | 24 |
| A. Analisis Sistem..... | 24 |
| 1. Analisis Swot..... | 24 |
| a. Kekuatan (<i>Strength</i>)..... | 24 |
| b. Kelemahan (<i>Weakness</i>)..... | 24 |
| c. Peluang (<i>Opportunities</i>)..... | 24 |
| d. Ancaman (<i>Threats</i>)..... | 24 |

| | | |
|----|---|----|
| 2. | Analisis Kebutuhan Sistem..... | 25 |
| | a. <i>Hardware</i> | 25 |
| | b. <i>Software</i> | 25 |
| | c. <i>Brainware</i> | 26 |
| | 1) <i>Produser</i> | 26 |
| | 2) <i>Sutradara</i> | 26 |
| | 3) <i>Scriptwriter/Screenwriter</i> | 26 |
| | 4) <i>Storyboard Artist</i> | 26 |
| | 5) <i>Drawing Artist</i> | 26 |
| | 6) <i>Coloring Artist</i> | 27 |
| | 7) <i>Background Artist</i> | 27 |
| | 8) <i>Checker & Scannerman</i> | 27 |
| | 9) <i>Editor</i> | 27 |
| | 10) <i>Sound Editor</i> | 27 |
| | 11) <i>Talent</i> | 27 |
| 3. | Perancangan <i>Film Animasi</i> | 28 |
| | a. <i>Idea</i> | 28 |
| | b. Tema..... | 28 |
| | c. <i>Logline</i> | 28 |
| | d. Pengembangan cerita..... | 29 |
| | e. Sinopsis..... | 29 |
| | f. Diagram dan grafik <i>scene</i> | 30 |
| | g. Perancangan Karakter..... | 32 |
| | h. <i>Story Board</i> | 38 |

| | |
|---|-----------|
| BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN..... | 57 |
| A. Produksi..... | 57 |
| 1. Pembuatan <i>Background</i> | 58 |
| 2. Pembuatan <i>Key Animation</i> | 59 |
| 3. <i>In Between Animation</i> | 60 |
| a. <i>Unlimited</i> | 60 |
| b. <i>Limited</i> | 60 |
| 4. <i>Coloring</i> | 61 |
| 5. <i>Timesheeting</i> | 62 |
| 6. Penyusunan Animasi..... | 62 |
| B. Pasca Produksi..... | 63 |
| 1. <i>Lip-Synch</i> | 64 |
| 2. <i>Dubbing</i> | 64 |
| 3. <i>Rendering</i> | 66 |
| 4. <i>Editing</i> | 66 |
| 5. Konversi ke CD..... | 67 |
| 6. <i>Cover design and packging</i> | 68 |
| BAB V. PENUTUP..... | 69 |
| A. Kesimpulan..... | 69 |
| B. Saran..... | 69 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 70 |

DAFTAR GAMBAR

| | | | |
|--------|------|---|----|
| Gambar | 2.1 | Jendela Kerja <i>Adobe Flash CS3 Professional</i> | 18 |
| Gambar | 2.2 | Jendela <i>Menubar</i> | 18 |
| Gambar | 2.3 | <i>Timeline</i> | 19 |
| Gambar | 3.1 | Diagram <i>Scene</i> | 31 |
| Gambar | 3.2 | Grafik <i>scene</i> | 32 |
| Gambar | 4.1 | Skema Produksi <i>film Animasi</i> | 57 |
| Gambar | 4.2 | <i>Background</i> | 58 |
| Gambar | 4.3 | <i>Foreground</i> | 58 |
| Gambar | 4.5 | Pengabungan <i>background</i> dan <i>Foreground</i> | 58 |
| Gambar | 4.6 | <i>Key animation</i> | 59 |
| Gambar | 4.7 | <i>In Between Unlimited</i> | 60 |
| Gambar | 4.8 | <i>In Between Limited</i> | 60 |
| Gambar | 4.9 | <i>Coloring</i> | 61 |
| Gambar | 4.10 | <i>Timesheeting</i> | 62 |
| Gambar | 4.11 | Skema Pasca Produksi <i>film Animasi</i> | 63 |
| Gambar | 4.12 | <i>Lip-Synch</i> | 64 |
| Gambar | 4.13 | Proses <i>Dubbing</i> basah..... | 65 |
| Gambar | 4.14 | Proses rendering..... | 66 |
| Gambar | 4.15 | Proses editing pemberian efek transisi..... | 67 |
| Gambar | 4.16 | <i>Cover design</i> | 68 |

DAFTAR TABEL

| | | |
|-----------|---|----|
| Tabel 2.1 | <i>Icon-icon Pada Toolbox</i> | 19 |
| Tabel 3.1 | Tabel Karakter <i>Film</i> Menjaga lingkungan kita..... | 33 |
| Tabel 3.2 | Tabel Sinopsis..... | 39 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Informasi memegang peranan penting dalam kehidupan manusia sehingga sekarang ini dunia teknologi informasi berkembang dengan pesat. Informasi tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi, dalam hal ini perkembangan dunia komputer yang membuat segalanya lebih dinamis dan efisien. Penggunaan bidang multimedia ini bisa berupa gambar, *teks*, *video*, *audio* dan animasi. Bidang multimedia ini banyak digunakan dalam iklan televisi, presentasi atau seminar, desain majalah dan membuat *film* animasi. seperti *film* animasi sebagai alternatif menyampaikan informasi kepada orang lain dengan lebih menarik. *Film* Animasi dapat menjadi sarana pembelajaran, hiburan dan untuk kepentingan informasi yang lebih menarik dan efisien.

Animasi merupakan salah satu dari hasil teknologi multimedia yang paling rumit dan butuh ketekunan sang animator dalam pengerjaannya. Animasi mulai dikenal secara luas sejak populernya media televisi yang mampu menyajikan gambar-gambar bergerak dari makhluk hidup baik manusia, hewan, maupun tumbuhan.

Dalam kehidupan sehari-hari banyak permasalahan yang kita jumpai di masyarakat, dan salah satunya adalah masalah kebersihan. Banyak permasalahan yang timbul akibat kehidupan masyarakat yang tidak peduli akan kebersihan seperti banjir, penyakit TBC, demam

berdarah, penyakit kaki gajah dan lain-lain. Lewat *film* animasi yang menjadi media sosialisasi kepada masyarakat akan pentingnya hidup bersih dan menjaga lingkungan. Maka dengan ide cerita yang berasal dari imajinasi dan pengalaman sendiri, sekaligus ingin mempraktekkan *Adobe Flash CS3* dibuatlah sebuah *film* Animasi yang berjudul Pembuatan *film* animasi edukasi “ MENJAGA LINGKUNGAN KITA” Dengan Menggunakan *Adobe Flash CS3*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah membuat *Film* animasi yang sesuai dengan cerita dengan teknik *Frame by Frame* di *Adobe Flash CS3* ?
2. Bagaimanakah alur atau jalan cerita dalam *film* animasi tersebut ?
3. Bagaimanakah sifat atau karakter pemeran dalam *film* animasi tersebut ?
4. Apa yang menjadi permasalahan dalam cerita *film* animasi tersebut ?
5. Bagaimanakah tokoh utama menyelesaikan permasalahan dalam *film* animasi tersebut ?
6. Apa pesan yang di petik dari *film* animasi tersebut ?

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada tugas akhir ini adalah :

1. Animasi ini dibuat dengan sesederhana mungkin tetapi pesan yang di sampaikan diharapkan bisa diterima di masyarakat.
2. Animasi ini bertujuan sebagai edukasi. Menceritakan tentang menjaga lingkungan secara singkat, padat dan jelas. sementara durasi dalam *film* ini sekitar 10 menit.

D. Tujuan Penelitian

1. Membuat *film* animasi edukasi yang mampu diterima masyarakat luas dan bisa bermanfaat bagi kehidupan sehari hari, sehingga bisa menyadarkan masyarakat akan pentingnya hidup bersih.
2. Mengetahui tahapan-tahapan dalam proses pembuatan *film* animasi.
3. Agar dapat memperoleh gambaran secara nyata bagaimana membuat dan memproduksi *film* animasi secara maksimal.

E. Manfaat Perancangan

Manfaat dari pembuatan *film* animasi edukasi ini sebagai media sosialisasi dan sebagai media pembelajaran untuk menjaga lingkungan yang di harapkan mampu diterima masyarakat luas dan bisa bermanfaat bagi kehidupan sehari hari, dan hasil perancangan ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan sebagai referensi bagi peneliti lain yang melakukan perancangan serupa.

F. Sistematika penulisan

Adapun sistematika penulisan pada laporan adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab yang berisi dasar teori dan sumber-sumber lain yang dapat dipertanggung-jawabkan secara ilmiah yang mendukung penulisan skripsi dengan judul menjaga lingkungan kita dan dapat dipergunakan sebagai acuan dalam penyusunan laporan

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab yang berisi tentang analisis sistem. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam perancangan *film* animasi.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Bab yang berisi tentang pembahasan mulai dari perancangan sampai *finishing* . Di dalamnya terdiri dari pembahasan proses produksi dan pasca produksi.

Bab V Penutup

Bagian ini terdiri dari kesimpulan dan saran, juga merupakan penutup dari seluruh laporan yang akan disajikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Suyanto, M & Yuniawan, A. (2006). Merancang Film Kartun Kelas Dunia.
Yogyakarta: Andi.
- Sutopo, A.H. (2002). Pengantar Grafika Komputer. Jakarta: Gava Media.
- Syarif, A.M. (2005). Cara Cepat Membuat Animasi Flash Menggunakan
SWiSHmax. Yogyakarta: Andi.
- Radion, K. (2009). Ultimate Game Design. Yogyakarta: Andi.
- Wijaya, M. (2007). 24 Kreasi Efek Photoshop Cs 3. Jakarta: PT Elex media
Komputindo.
- Syahfitri, Y. (2011). Teknik Film Animasi Dalam Dunia Komputer. Jurnal
SAINTIKOM, 213-216.
- Azmi, Z. (2011). Implementasi Grafika Komputer Untuk Pembuatan Animasi.
Jurnal SAINTIKOM, 209.
- Budi, R. (2011). Having Fun with Adobe Flash Professional CS 5. Klaten: PT
Skripta Media Creative.
- Salim, P. (2008). the contemporary English-indonesia dictionary. jakarta : media
eka pustaka
- Kurniawan, A.D. (2011). Perancangan kartun 2 dimensi “Isomnia” dengan
penggunaan bone toll pada Adobe Flash cs 4. Publikasi Skripsi, Sekolah
tinggi manajemen informatika dan komputer, Yogyakarta.
- Zufri, S.F. (20110). Perancangan Film animasi 2 dimensi “Keluhanku” dengan
Macromedia Flash. Publikasi Skripsi, Sekolah tinggi manajemen
informatika dan komputer, Yogyakarta.