

DISCLAIMER

Seluruh dokumen E-Trik di dalam CD ini dapat digunakan dan disebarakan secara bebas untuk tujuan belajar bukan komersial (non-profit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapatkan ijin tertulis terlebih dahulu dari Penerbit Maxikom.

E-Trik Flash MX 2004

Dasar-Dasar Animasi Kartun Flash

Sudirman



DASAR-DASAR ANIMASI KARTUN FLASH

A. PENGERTIAN ANIMASI

Animasi adalah proses penciptaan objek gerak atau efek perubahan bentuk yang terjadi selama beberapa waktu. Dengan kata lain, Animasi adalah paparan visual yang berbentuk dinamik. Menikmati animasi adalah menikmati gambar bergerak, bercerita dan bersuara. Sebuah animasi juga mampu mengaduk perasaan kita menjadi sedih, menangis, tertawa, gembira bahkan bernafsu dan lain sebagainya

B. ANIMASI KARTUN FLASH

Flash adalah program animasi interaktif berbasis vector yang sering digunakan pada web desain. Sebagai sebuah program animasi, Flash memiliki kelebihan dari program animasi lainnya. Nah, Bagaimana anda tertarik untuk mencoba membuat animasi dengan program flash sendiri?

C. MEMBUAT IDE CERITA

Untuk membuat sebuah cerita animasi biasanya diawali dengan didapatnya ide atau cerita pendek tentang suatu kejadian. Hal-hal sekecil apapun bisa kita jadikan ide cerita. Bahkan di dalam situasi dan kondisi seperti apapun sebuah ide cerita bisa kita dapatkan. Tergantung bagaimana kita merespon atau tidaknya setiap kejadian tersebut. Namun guna memudahkan kita untuk menemukan satu ide cerita, Ada baiknya kita menyiapkan storyboard terlebih dahulu. Apa itu storyboard ?

D. MEMBUAT STORYBOARD

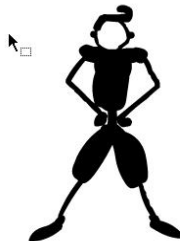
Sebelum membuat animasi pertama-tama anda harus mengenal storyboard. Storyboard adalah sebuah penggambaran jalan cerita sesuai dengan ide cerita berisi tentang pengambilan sudut gambar, pengisian suara, serta efek-efek khusus. Penggambaran jalan cerita berbentuk potongan gambar atau komik yang di sertai penjelasan alur cerita yang di buat dengan kertas dan alat tulis manual.



Gambar 1.1 Storyboard

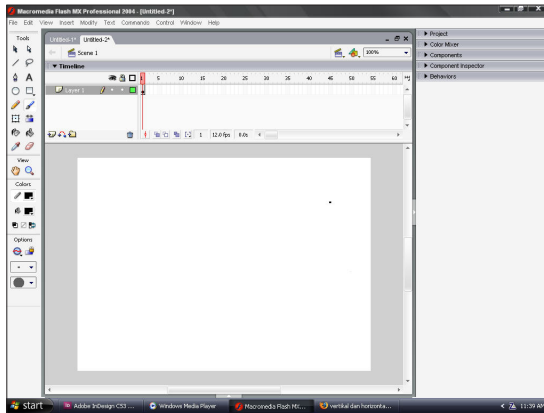
E. MEMBUAT KARAKTER SEDERHANA

Berikut ini kita akan coba membuat karakter sederhana seperti gambar di bawah ini.




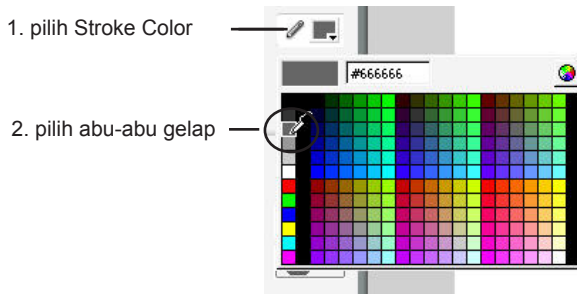
Gambar 1.2 Contoh karakter sederhana

1. Buka program Flash MX 2004, caranya klik tombol **Start > Programs > Macromedia > Macromedia Flash MX 2004**. Setelah itu akan tampil jendela program Flash MX 2004.



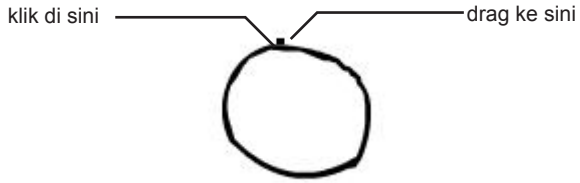
Gambar 1.3 Jendela program Flash MX 2004

2. Klik **Brush Tool**  pada Toolbox.
3. Pilih warna garis terlebih dahulu, caranya klik **Stroke Color** lalu pilih warna abu-abu gelap.



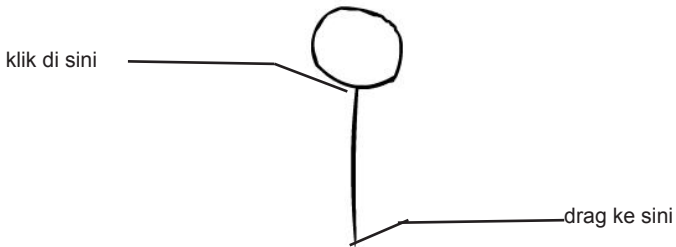
Gambar 1.4 Memilih warna garis

4. Buat lingkaran dengan Brush tool  Pada bagian Brush Size  pilih nomor dua dari atas, caranya klik di area **Stage** lalu drag melingkar seperti **Gambar 1.5**.



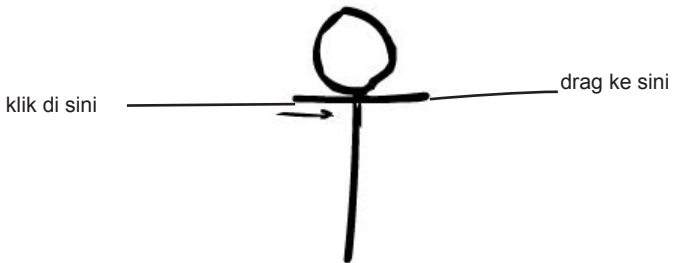
Gambar 1.5 Membuat lingkaran

5. Kemudian buat lagi garis **vertikal** di bawah lingkaran, seperti gambar di bawah ini.



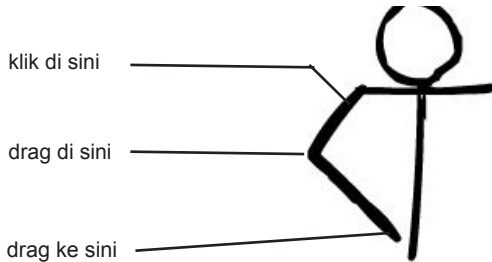
Gambar 1.6 Membuat garis vertikal.

6. Berikutnya buat bagian bahu, masih menggunakan **Brush Tool** buatlah garis **horizontal** di bawah lingkaran seperti **Gambar 1.7**.



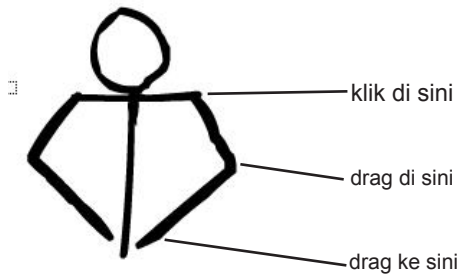
Gambar 1.7 Membuat garis horizontal.

7. Berikutnya buat bagian tangan kiri, seperti **Gambar 1.8**



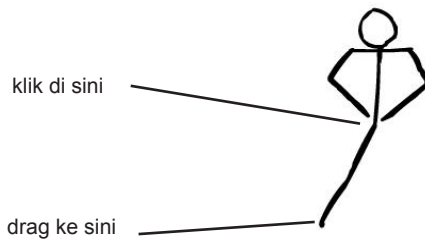
Gambar 1.8 Membuat tangan kiri.

8. Kini lanjutkan membuat tangan bagian kanan, seperti **Gambar 1.9**



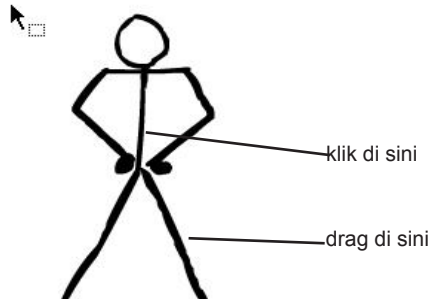
Gambar 1.9 Membuat tangan kanan.

9. Masih menggunakan **Brushtool**, selanjutnya kita akan membuat kaki kiri, seperti **Gambar** di bawah ini.



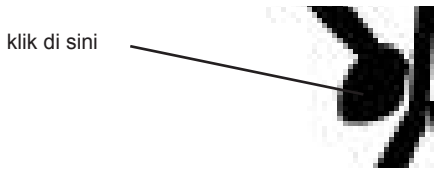
Gambar 1.10 Membuat kaki sebelah kiri.

10. Selanjutnya kita buat kaki sebelah kanan, caranya hampir sama seperti **Gambar 1. 10**



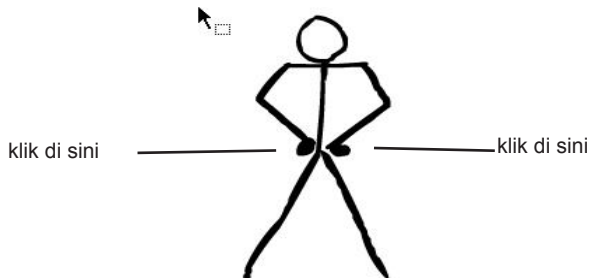
Gambar 1.11 Membuat kaki kanan.

11. Sekarang kita akan membuat genggam tangan, tapi sebelumnya pada bagian **brush size** pilih brush nomor tiga dari atas Agar brush menjadi lebih besar, pilih brush nomor tiga dari atas. seperti **Gambar 1. 12**



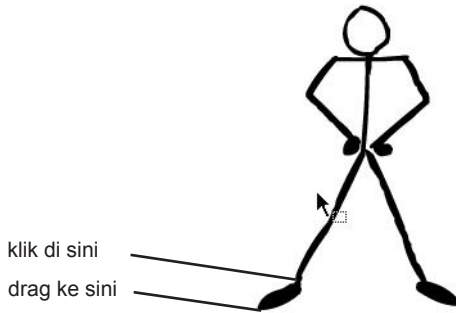
Gambar 1.12 Membuat genggam tangan.

12. Buat juga genggam tangan di sebelahnya. seperti Gambar di bawah ini.



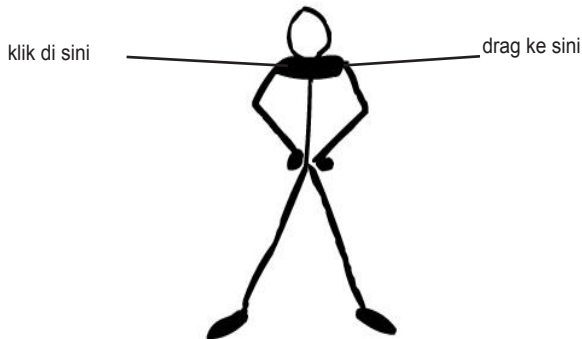
Gambar 1.13 Genggam tangan kiri dan kanan.

13. Setelah selesai membuat gengaman tangan. Pada bagian **brush size** Pilih brush nomor empat. Kini buatlah telapak kaki, seperti **Gambar 1. 14**



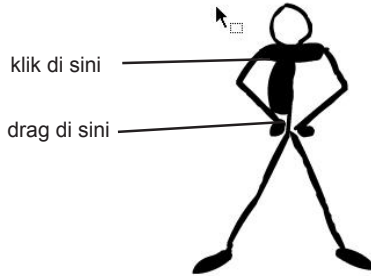
Gambar 1.14 Membuat kaki kiri.

14. Lakukan hal yang sama pada kaki sebelah kanan.
15. Untuk melengkapi bentuk karakter yang kita buat, Berikan tambahan seperti bentuk pakaiannya, Namun sebelumnya ubah dulu brush size menjadi nonor lima dari atas. Contoh **Gambar 1. 15**



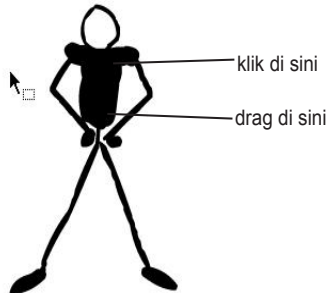
Gambar 1.15 Membuat bagian atas baju.

16. Kini lengkapi juga bagian baju sebelah kiri, Seperti pada **Gambar 1. 16**



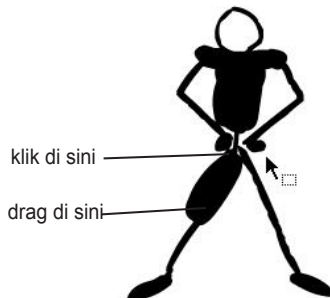
Gambar 1.16 Membuat baju sebelah kiri.

17. Lengkapi bagian baju sebelah kanan, Seperti **Gambar** di bawah.



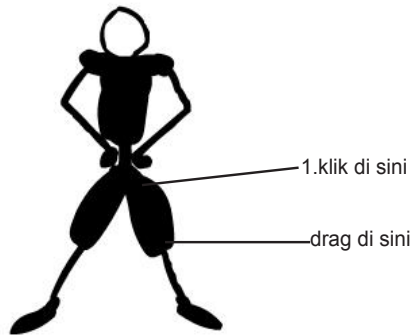
Gambar 1.17 Membuat baju sebelah kanan.

18. Setelah selesai menggambar baju, Mari kita mencoba menggambar celana pada karakter seperti **Gambar 1.18**



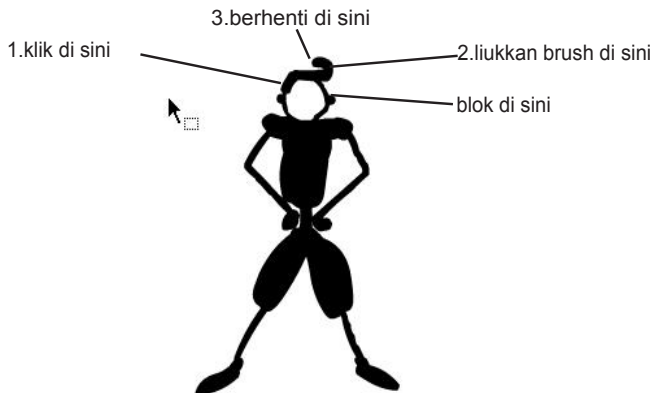
Gambar 1.18 Membuat bagian kiri celana.

19. Lakukan hal yang sama pada celana sebelah kanan, hingga hasilnya seperti **Gambar 1.19**



Gambar 1.19 Membuat bagian kanan celana.

20. Untuk finishing, kita juga bisa menambahkan rambut dan telinga, seperti gambar di bawah ini.



Gambar 1.20 Membuat finishing pada karakter.

21. Sekarang kita telah berhasil membuat satu karakter sederhana.
22. Simpan File, tekan **Ctrl + S**.
23. Beri nama File sesuai dengan keinginan anda.


F. MEMBUAT ANIMASI KARTUN SEDERHANA.

Setelah berhasil membuat satu karakter sederhana dan telah mengetahui kegunaan dari brush tool, Sekarang kita akan mencoba menuangkan karakter tersebut ke dalam sebuah animasi. Kali ini kita akan membuat animasi sederhana yang berjudul “gol cantik”




Gambar 1.21 salah satu adegan dalam animasi “Gol cantik”.

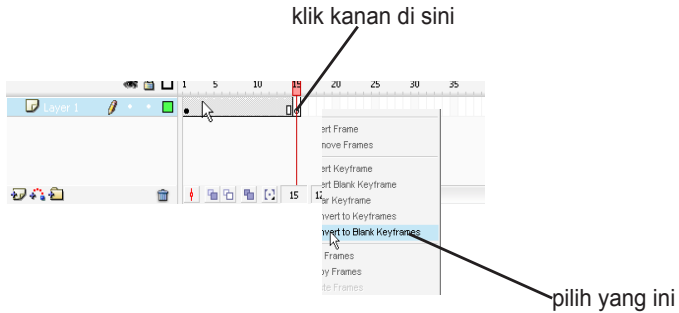
Ikuti langkah-langkah berikut:

1. Klik **Brush tool**  Pada **Toolbox**.
2. Kemudian tulis judul “**Gol cantik**” pada area **Stage** sesuai dengan imajinasi anda. Seperti pada gambar 1.22





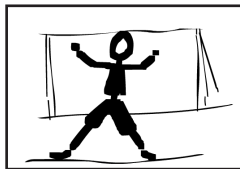
Gambar 1.22 Judul animasi.

3. Apabila gambar yang dibuat kurang sempurna, Untuk menghapusnya gunakan **Eraser tool**  yang ada pada **Toolbox** lalu sempurnakan gambar sebelumnya.
4. Klik kanan pada **Frame 15** lalu pilih **Convert to blank keyframes** seperti pada gambar 1. 23



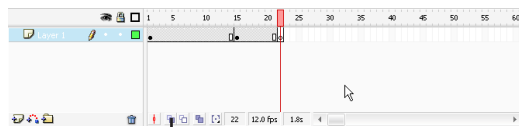
Gambar 1.23 timeline yang sudah di sorot.

5. Kembali pada **Stage** yang masih kosong, Klik kembali **Brush tool**  lalu ubah **Brush shape**  Pilih brush yang berbentuk bulat.
6. Mulailah menggambar karakter sederhana seperti gambar di bawah ini.




Gambar 1.24 Bentuk manusia dengan latar belakang gawang sepak bola.

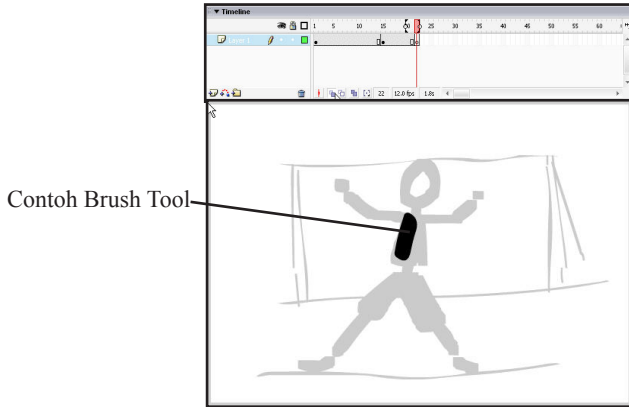
7. Klik pada **Frame 22**, lalu klik kanan pilih **Convert to blank keyframes**.




Onion skin

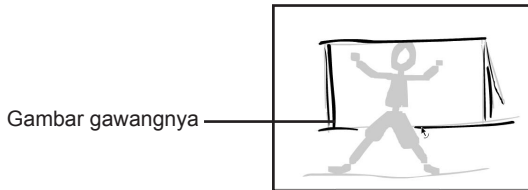
Gambar 1.25 Timeline yang telah di sorot pada frame 22.

8. Pada **Frame 22** Ubahlah gambar sebelumnya dengan cara aktifkan **Onion skin**  untuk melihat pola gambar sebelumnya seperti pada gambar 1.26



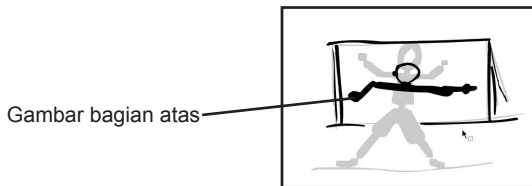
Gambar 1.26 Timeline yang telah di Onion skin pada frame 22.

9. Dengan Timeline yang telah di Onion Skin , secara otomatis gambar pada Frame sebelumnya langsung menjadi kabur.
10. gambar ulang bentuk gawang mengikuti pola gambar sebelumnya seperti gambar 1. 27.



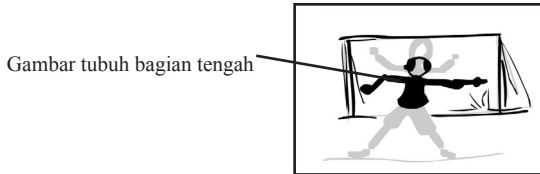
Gambar 1.27 gambar ulang gawang setelah di Onion skin.

11. Setelah selesai menggambar gawangnya, sekarang gambar juga penjaga gawangnya, seperti gambar berikut.



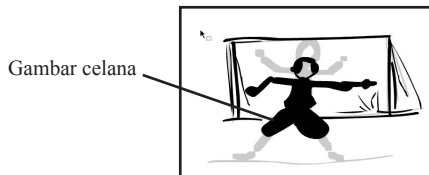
Gambar 1.28 gambar ulang bagian tubuh atas setelah di Onion skin.

12. Setelah selesai menggambar bagian atas, sekarang gambar juga bagian tubuh tengah seperti berikut.



Gambar 1.29 gambar ulang bagian tubuh tengah setelah di Onion skin.

13. Setelah selesai menggambar bagian tubuh tengah, sekarang gambar juga bagian celana kiper, karena ada pola gambar lama ubahlah sedikit saja. seperti gambar berikut.




Gambar 1.30 gambar celana setelah di Onion skin.

14. Sekarang gambar juga bagian kaki kiper, seperti gambar berikut.



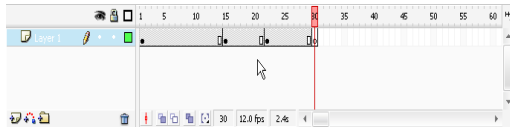
Gambar 1.31 gambar celana setelah di Onion skin.

15. Untuk melihat hasilnya, Non aktifkan union skin dengan cara, klik kembali Onion skin , hasilnya bisa anda lihat seperti pada gambar di bawah ini.



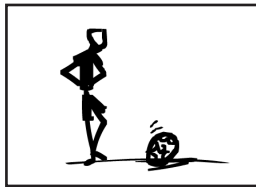
Gambar 1.32 Hasil setelah kembali di klik Onion skin.

16. Kita masih bermain **Frame by frame**, Klik kanan di **frame 30** pilih **Convert to blank keyframes**.



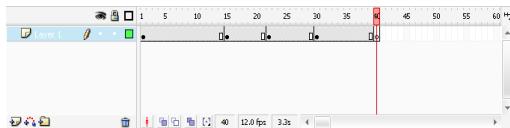
Gambar 1.33 Timeline dengan frame 30 yang telah di sorot.

17. Untuk **Frame 30**, Ubah gambar seperti gambar berikut.



Gambar 1.34 Sang pemain siap menendang bola.

18. Klik kanan pada **Frame 40**, pilih **Convert to blank keyframes**.



Gambar 1.35 Timeline yang telah di sorot.

19. Aktifkan kembali Onion skin , cara kerjanya sama seperti sebelumnya, mengubah gambar yang sudah ada pada Stage.

20. Klik **Brush tool** , mulailah menggambar Seperti berikut.



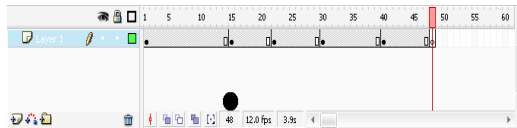
Gambar 1.36 Sang pemain dengan gerakan berbeda.

21. Klik kembali **Onion skin**  apabila gambar telah selesai di buat.



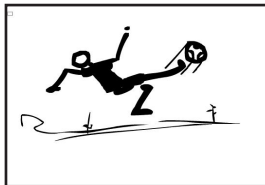
Gambar 1.37 hasil menggambar dengan Onion Skin.

22. Klik kanan pada Frame 48 pilih **Convert to blank keyframes** seperti pada gambar 1. 38.



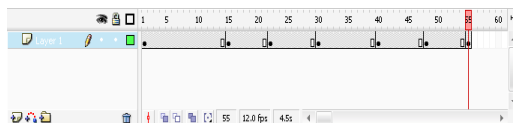
Gambar 1.38 Timeline dengan frame 48 yang telah di sorot.

23. Buat kembali pemain bola dengan gerak yang lebih seru lagi pada area **Stage** yang masih kosong, seperti gambar 1. 39



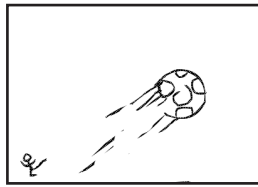
Gambar 1.39 Pemain bola dengan posisi terbang.

24. Pada **Timeline**, Sorot kembali **Frame 55**, Klik kanan pilih **Convert to blank keyframes**.



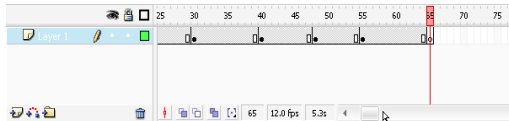
Gambar 1.40 Timeline dengan frame 55 yang telah di sorot.

25. Gambar kembali karakter *Sang penandang* dengan posisi seolah-olah bolanya terbang mendekat. Lihat gambar 1. 41.



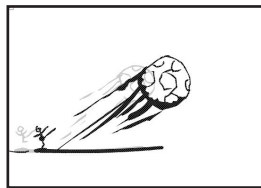
Gambar 1.41 Bola terbang 1.

26. Kini Sorot **Frame 65** klik kanan pilih **Convert to blank keyframes**.



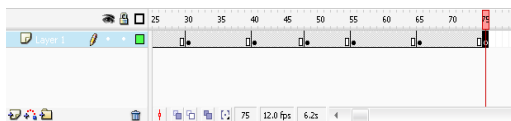
Gambar 1.42 Time line dengan frame 65 yang telah di sorot.

27. Aktifkan **Onion Skin** , gambar ulang adegan “Bola terbang 1”.



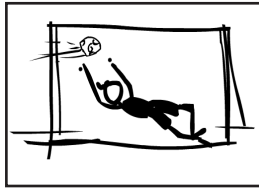
Gambar 1.43 Bola terbang 2.

28. Sorot kembali **Frame 75**, Klik kanan pilih **Convert to blank key frames**.



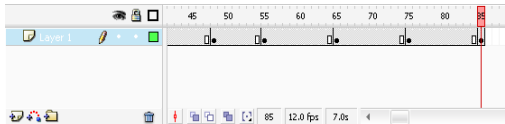
Gambar 1.44 Timeline dengan frame 75 yang telah di sorot.

29. Stage kembali kosong, gambar ulang karakter sang kiper dengan posisi berikut.



Gambar 1.45 Posisi kiper 1

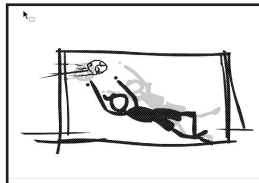
30. Masih seperti sebelumnya, Pada **Timeline** sorot kembali **Frame 85**, Klik kanan pilih **Convert to blank keyframes** lihat gambar 1. 46




Gambar 1.46 Timeline dengan frame 85 yang telah di sorot.

31. Aktifkan **Onion Skin**  pada Frame 85.

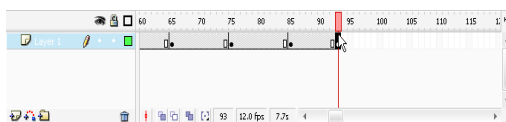
32. Gambar ulang karakter sang kiper seperti gambar 1. 47





Gambar 1.47 Posisi kiper 2, setelah di Onion Skin.

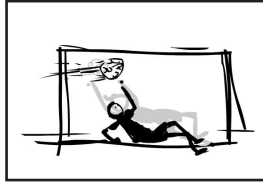
33. Apabila anda menginginkan mata kuas yang lebih kecil, atau yang lebih besar, atur pada bagian **brush size** 

34. Pada **Timeline**, Sorot kembali **Frame 93**, Klik kanan pilih **Convert to blank keyframes**. Lihat gambar 1. 48




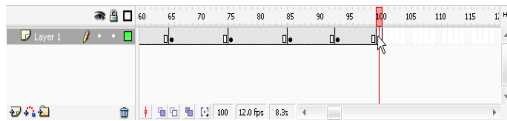
Gambar 1.48 Timeline setelah di klik kanan pada frame 93.

35. Kembali klik **Onion Skin** , untuk mengulangi gambar yang sudah ada.
36. Dengan **Brush tool**  mulailah lagi menggambar “sang kiper” pada **Stage** seperti gambar 1. 49 berikut.



Gambar 1.49 Posisi kiper 3, setelah di Onion Skin.

37. Non aktifkan onion Skin .
38. Sorot kembali **Frame 100**, seperti sebelumnya klik kanan, pilih **Convert to blank keyframes**.



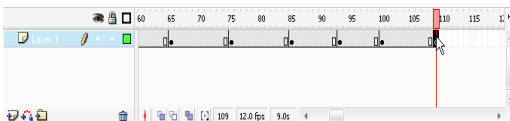
Gambar 1.50 Timeline setelah di Convert to blank keyframes di Frame 100.

39. Klik lagi **Brush tool**  dan mulailah lagi menggambar adegan di bawah ini.




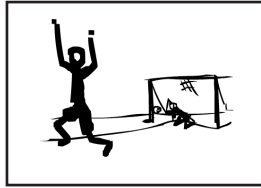
Gambar 1.51 Posisi kiper 3

40. Sorot kembali **Frame 109**, klik kanan lalu pilih **Convert to blank keyframes**.



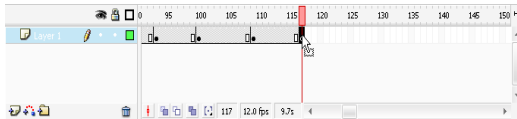
Gambar 1.52 Timeline setelah di sorot pada frame 109.

41. Siapkan lagi **Brush tool**  dan mulailah lagi menggambar adegan berikut di tengah area Stage.




Gambar 1.53 Sang penendang berhasil mencetak gol.

42. Sorot kembali frame 117, klik kanan pilih **Convert to blank keyframes**.



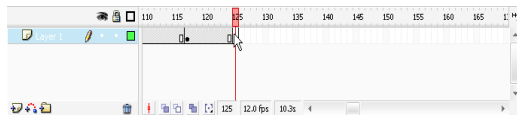
Gambar 1.54 Timeline setelah di sorot pada frame 117

43. Klik kembali Brush tool  dan mulailah menggambar adegan “merayakan kemenangan 1” seperti gambar 1. 55.





Gambar 1.55 Merayakan kemenangan 1.

44. Sorot kembali **Frame 125**, klik kanan lalu pilih **Convert to blank keyframes**.



Gambar 1.56 Timeline setelah di convert to blank keyframes di Frame 125.

45. Kembali klik **Onion Skin** , untuk mengulangi gambar yang sudah ada.

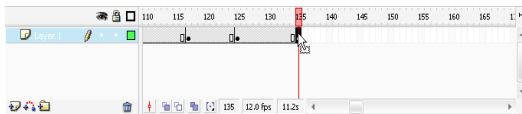
46. Klik **Brush tool**  dan mulailah mengubah gambar ‘ Merayakan kemenangan ‘ menjadi seperti gambar di bawah ini.



Gambar 1.57 Merayakan kemenangan 2.

47. Non aktifkan **Onion Skin** .

48. Setelah itu pada **Timeline**, Sorot **Frame 135**, klik kanan pilih **Convert to blank keyframes** seperti pada gambar 1. 58



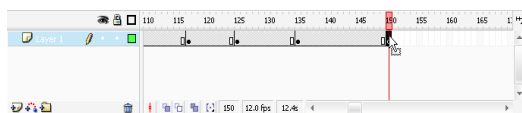
Gambar 1.58 Timeline setelah di convert to blank keyframes di Frame 135.

49. Masih dengan **Brush tool** , Ubahlah gambar sang pemain bola seperti Gambar 1. 59 berikut.





Gambar 1.59 Merayakan kemenangan 3.

50. Sorot kembali **Frame 150**, Klik kanan lalu pilih **Convert to blank keyframes**.




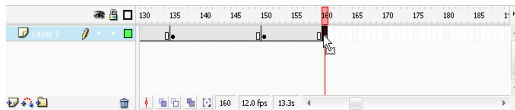
Gambar 1.60 Timeline yang telah di sorot pada frame 150.

51. Kembali klik **Onion Skin** , untuk mengulangi gambar yang sudah ada.
52. klik **Brush tool** , Lalu mulailah menggambar adegan “ Merayakan kemenangan 4” lihat gambar 1. 61.



Gambar 1.61 Merayakan kemenangan 4.

53. Non aktifkan **Onion Skin** .
54. Sorot kembali **Frame 160**, Kembali klik kanan lalu pilih **Convert to blank keyframes** lihat gambar 1. 62



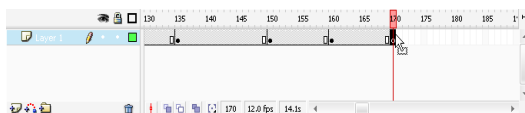
Gambar 1.62 Timeline yang telah di sorot pada frame 160.

55. Dengan **Brush tool**  Gambar kembali adegan ‘Merayakan kemenangan 5’ dengan pose sebagai berikut.





Gambar 1.63 Merayakan kemenangan 5.

56. Sorot **Frame 170**, Klik kanan dan pilih **Convert to blank keyframes**.

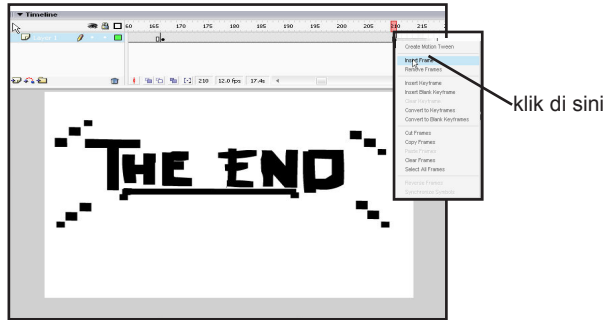


Gambar 1.64 Timeline yang telah di sorot pada frame 170.

57. Klik **Brush tool** , Ubah **Brush shape**  dengan yang berbentuk kotak

58. Pada area **Stage** tulis “The end “ lihat gambar 1. 58

59. Klik kanan pada **Frame 210** lalu pilih **Insert frame**.



Gambar 1.65 Tulisan “The end” di Frame 210.

60. Tekan **Ctrl+S**, Untuk menyimpan **File**.

61. Jalankan animasi dengan menekan **Ctrl+Enter** pada keyboard.
