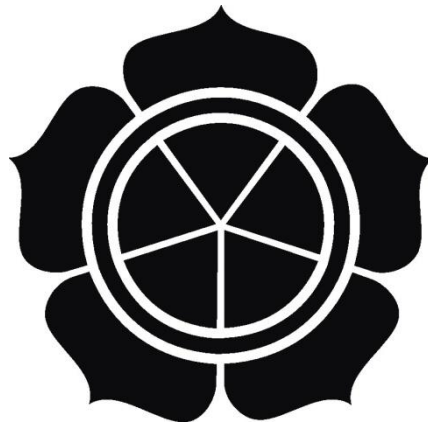


**VIDEO KLIP ANIMASI 2D MENGGUNAKAN DIGITAL ART
DAN VISUAL EFFECT PADA LIKE ANGELIQUE BAND**

SKRIPSI



disusun oleh

Rangga Ongky Wibowo

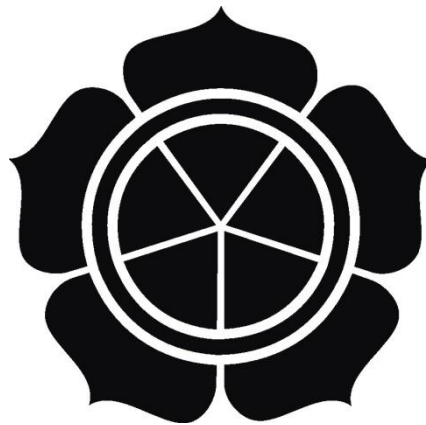
10.11.4041

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**VIDEO KLIP ANIMASI 2D MENGGUNAKAN DIGITAL ART
DAN VISUAL EFFECT PADA LIKE ANGELIQUE BAND**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Rangga Ongky Wibowo

10.11.4041

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**VIDEO KLIP ANIMASI 2D MENGGUNAKAN DIGITAL ART
DAN VISUAL EFFECT PADA LIKE ANGELIQUE BAND**

yang disusun oleh

Rangga Ongky Wibowo

10.11.4041

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 6 Mei 2015

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**VIDEO KLIP ANIMASI 2D MENGGUNAKAN DIGITAL ART
DAN VISUAL EFFECT PADA LIKE ANGELIQUE BAND**

yang disusun oleh

Rangga Ongky Wibowo

10.11.4041

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Mei 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs
NIK. 190302235

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Mei 2015

KETUA STAHK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 19 Mei 2015

Rangga Ongky Wibowo
NIM. 10.11.4041

MOTTO

“Do All The Things With Love”



PERSEMBAHAN

Segala Puji hanya untuk Allah SWT, Yang Maha Pengasih dan Penyayang yang telah memberikan segala kemudahan atas segala urusan hamba sehingga skripsi ini dapat selesai dengan hasil yang baik.

Skripsi ini Penulis persembahkan untuk:

- *“The Mighty Lovely Family”*.
- *“The Power Can’t Be Stopped, and make me feel LOVE evrytime and Everywhere”* Azka Faza Aularahma S.Kom
- *“The Best My Brothers”*. Elvian D.S.C
- Keluarga besar *“Amikom Music Organization”* (AMO). Khususnya untuk *Devisi Event Organizer*
- Like Angelique band
- Keluarga besar *“UPT Amikom”*
- Keluarga W. Curl Team (W.C.T)
- Keluarga OMA picture
- Keluarga *Sosial Mahasiswa Jogja”* (SOSMA)
- *Spesial untuk jasad saya “Rangga Ongky Wibowo”*

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'allaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah serta inayah-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi sesuai apa yang telah direncanakan sebelumnya.

Sholawat dan salam tidak lupa penulis haturkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabat-sahabat beliau hingga akhir zaman.

Keberhasilan yang penulis raih tidak lepas dari bantuan pembimbing serta dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang memberikan kesehatan, keselamatan dan kemudahan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Mama Tina dan Nenek, keluarga penulis yang telah memberikan kasih sayang, dorongan, motivasi dan pengorbanan yang besar kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku direktur STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Sudarmawan, M.T selaku Ketua Jurusan S-1 Teknik Informatika (TI).
5. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom. yang telah memberikan bimbingan kepada penulis dalam proses pembuatan skripsi ini.

6. Staff, Karyawan dan Dosen di lingkungan STMIK AMIKOM Yogyakarta,
Teman-teman mahasiswa/mahasiswi Amikom yang telah memberikan banyak
dukungan dan semangat kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini belum sempurna. Untuk itu,
penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi
kesempurnaan pada laporan selanjutnya.

Akhir kata, semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis
pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 19 Mei 2015

Rangga Ongky W.

DAFTAR ISI

Halaman	
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	2
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Analisis Kebutuhan.....	4
1.5.3 Metode Perancangan.....	5
1.5.4 Metode Pengembangan.....	5
1.5.5 Metode Testing	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Dasar Teori	9

2.2.1	Definisi Video Klip	9
2.2.2	Definisi Animasi	10
2.2.3	Prinsip Animasi	10
2.2.3.1	Pose dan Gerakan Antara	11
2.2.3.2	Pengaturan Waktu (Timing)	11
2.2.3.3	Gerakan Sekunder (Secondary Action)	12
2.2.3.4	Akselari Gerak (Ease In and Out)	12
2.2.3.5	Antisipasi (Anticipation)	13
2.2.3.6	Gerakan Penutup dan Perbedaan Waktu Gerak	14
2.2.3.7	Gerak Melengkung (Arcs)	15
2.2.3.8	Dramatisasi Gerakan (Exaggeration)	16
2.2.3.9	Elastisitas (Squash and Stretch)	16
2.2.3.10	Penempatan di Bidang Gambar (Staging)	17
2.2.3.11	Daya Tarik (Appeal)	18
2.2.3.12	Penjiwaan Peran (Personality)	19
2.2.4	Animasi 2D	19
2.2.5	Teknik Animasi	20
2.2.5.1	Digital 3D	20
2.2.5.2	Collage	20
2.2.5.3	Stop Motion Animation	21
2.2.5.4	Rotoscoping	21
2.2.5.5	Digital Art (2D Digital Animation)	21
2.2.5.5.1	Multi-Sketching	21
2.2.5.5.2	Cel-Shaded Animation	22
2.2.5.5.3	Onion Skinning	22

2.2.5.5.4	Rotoscoping.....	22
2.2.6	Visual Effect.....	23
2.2.6.1	Special Effect.....	23
2.3	Metode Analisis.....	24
2.4	Tahapan Pembuatan Video Klip.....	25
2.4.1	Pra Produksi.....	25
2.4.1.1	Membuat Konsep dan Ide Cerita.....	25
2.4.1.2	Sinopsis.....	25
2.4.1.3	Perancangan Karakter.....	26
2.4.1.4	Membuat Story Board.....	27
2.4.2	Produksi.....	27
2.4.2.1	Menggambar Karakter.....	27
2.4.2.2	Menggambar Background dan Foreground.....	27
2.4.2.3	Pewarnaan Digital.....	28
2.4.2.4	Pembuatan Animasi.....	28
2.4.3	Post Produksi.....	28
2.4.3.1	Editing dan Finishing.....	28
2.4.3.2	Render.....	29
2.5	Perangkat Lunak dalam Pembuatan Animasi 2 Dimensi.....	29
2.5.1	After Effect Cs 4.....	29
2.5.2	Corel Draw.....	30
2.5.3	Adobe Illustrator Cs 4.....	31
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		33
3.1	Like Angelique Band.....	33
3.1.1	Profil.....	33

3.1.2	Visi dan Misi	33
3.2	Analisis Masalah	34
3.3	Solusi	38
3.4	Analisis Kebutuhan	39
3.4.1	Analisis Kebutuhan Video Klip	39
3.4.1.1	Kebutuhan Drawing	40
3.4.1.2	Kebutuhan Colouring	41
3.4.1.3	Kebutuhan Visual Effect	41
3.4.1.3.1	Visual Effect Software	41
3.4.1.3.2	Visual Effect Unduhan	42
3.4.2	Kebutuhan Perangkat Keras	42
3.4.3	Kebutuhan Perangkat Lunak	43
3.5	Perancangan Video Klip	43
3.5.1	Praproduksi	43
3.5.1.1	Ide Cerita	44
3.5.1.2	Sinopsis	45
3.5.1.3	Perancangan Bentuk Karakter	47
3.5.1.4	Perancangan Background	49
3.5.1.5	Storyline	50
3.5.1.6	Storyboard	51
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		56
4.1	Produksi	56
4.1.1	Drawing	56
4.1.1.1	Menentukan Titik Potong	59

4.1.1.2	Menggambar Bagian Karakter.....	60
4.1.2	Coloring.....	64
4.1.2.1	Colouring Karakter.....	65
4.1.3	Animation.....	67
4.1.3.1	Animasi Karakter.....	67
4.1.3.2	Animasi Background dan Foreground	70
4.1.3.3	Animasi Visual Effect	71
4.2	Post Produksi	73
4.2.1	Editing & Finishing.....	73
4.2.2	Rendering.....	74
4.3	Alpa Testing dan Beta Testing	74
4.3.1	Alpha Testing	74
4.3.1.1	Pengujian Video Klip.....	74
4.3.1.2	Pengujian Storyboard.....	75
4.3.1.3	Pengujian Karakter.....	75
4.3.1.4	Pengujian Gerak Mulut.....	79
4.3.1.5	Pengujian Visual Effect	80
4.3.2	Beta Testing.....	81
PENUTUP.....		83
5.1	Kesimpulan	83
5.2	Saran	83
DAFTAR PUSTAKA		xx

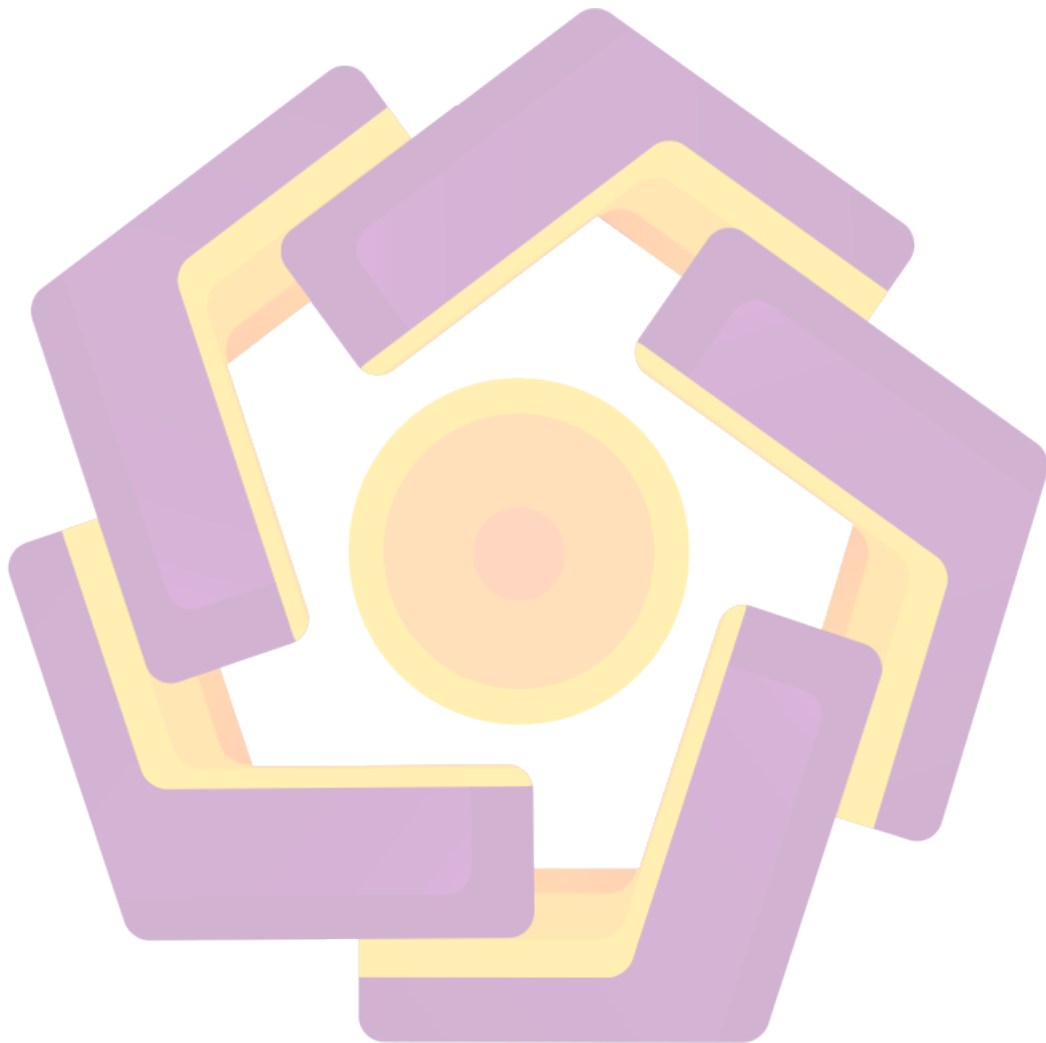
DAFTAR TABEL

3.1	Pertanyaan dan jawaban analisis masalah	34
3.2	Solusi Pembuatan Video Klip	38
3.3	Perancangan Karakter.....	47
3.4	Storyboard.....	51
4.1	Pengujian Storyboard.....	75
4.2	Uji Karakter.....	76
4.3	Uji Gerak Mulut.....	79
4.4	Uji Visual Effect.....	80
4.5	Beta Testing Pertama.....	81
4.6	Beta Testing Kedua.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1	Drawing Digital Art.....	56
Gambar 4.2	Fungsi Bezier Tool	57
Gambar 4.3	Fungsi Shape Tool.....	58
Gambar 4.4	Model Dengan Bezier dan Shape Tool.....	58
Gambar 4.5	Menentukan Titik Potong	59
Gambar 4.6	Mata Dinda	60
Gambar 4.7	Mulut Dinda	61
Gambar 4.8	Skema Pembuatan Karakter Dinda.....	61
Gambar 4.9	Skema Pembuatan Karakter Roben.....	62
Gambar 4.10	Skema Pembuatan Karakter Justin.....	62
Gambar 4.11	Skema Pembuatan Karakter Alfredo.....	63
Gambar 4.12	Skema Pembuatan Karakter Singa	63
Gambar 4.13	Skema Pembuatan Karakter Rusa	64
Gambar 4.14	Hasil pewarnaan dengan Smart Fill.....	65
Gambar 4.15	Pewarnaan Karakter.....	65
Gambar 4.16	Colouring Gradiasi warna (Shadow)	66
Gambar 4.17	Hasil Colouring	66
Gambar 4.18	Animation After Effect.....	67
Gambar 4.19	After Effect (Transfrom)	68
Gambar 4.20	After Effect (Puppet Tool).....	68
Gambar 4.21	Parent Tool	69
Gambar 4.22	Background Scene 6.....	70
Gambar 4.23	Foreground	71
Gambar 4.24	Foreground	72
Gambar 4.25	Foreground	72
Gambar 4.26	Foreground	73
Gambar 4.27	Rendering	74

Gambar 4.28 Uji Gerak Mulut 79
Gambar 4.29 Uji Visual Effect..... 80



INTISARI

Animasi kini menjadi tontonan populer di kalangan masyarakat, dan animasi 2D adalah salah satu yang sampai saat ini digemari. dengan faktor ini, maka hal ini di implementasikan pada sebuah video klip pada sebuah band untuk menunjang promosi.

Selain itu proses pembuatan animasi 2D sendiri kini lebih mudah dengan bantuan beberapa software.

Diharapkannya hasil dari konsep ini selain masyarakat dapat menikmati musik juga dapat menikmati dari segi visual dalam bentuk animasi 2D pada sebuah video klip Angelique band.

Kata Kunci: Video Klip, Animasi 2D

ABSTRACT

Animation has become popular among the public spectacle, and 2D animation is the one that until now favored. with these factors, then it is implemented on a video clip on a band to support the promotion.

Besides it's own 2D animation creation process is now easier with the help of some software.

Expected results of this concept in addition to the public can enjoy the music can also be enjoyed in terms of the visual in the form of 2D animation in a video clip Angelique band.

Keyword: Video Clip, Animation 2D

