

ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI

“BERGERAK BERSAMA” UNTUK

BAND REBELLION ROSE

SKRIPSI



disusun oleh

Ahmad Nur Khomsun

10.11.4117

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2014

ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI

“BERGERAK BERSAMA” UNTUK

BAND REBELLION ROSE

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Ahmad Nur Khomsun

10.11.4117

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

2014

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI
“BERGERAK BERSAMA” UNTUK
BAND REBELLION ROSE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Nur Khomsun

10.11.4117

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 07 Desember 2013

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI

“BERGERAK BERSAMA” UNTUK

BAND REBELLION ROSE

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ahmad Nur Khomsun

10.11.4117

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 02 Desember 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Kusrini Dr., M.Kom
NIK. 190302106

Ema Utami, Dr., S. Si, M.Kom
NIK. 190302037

Dhani Ariatmanto, M.Kom.
NIK. 190302197

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 13 Desember 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah 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 dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 13 Desember 2014

Ahmad Nur Khomsun

10.11.4117

MOTTO

“Always be yourself and never be anyone else even if they look better than you.”

“Success is always accompanied with failure.”

“To get a success, your courage must be greater than your fear.”

“Success is not a final and failure is not an initial.”

“Think big, and act now.”

“Do whatever you like, be consistent, and success will come naturally.”

“Success is not measured by wealth, success is an achievement that we want.”

“The formulas of a success are a hard work and never give up.”

“Do n’t be afraid to move, because the distance of 1000 miles starts by a single step.”

“Action is the foundation of a success.”

“We can succeed if we learn from mistakes.”

“Happiness is not money, but a peace of mind and soul.”

“Do your best at any moment that you have.”

PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur kupersembahkan bagi sang penggenggam langit dan bumi, dengan rahman rahim yang menghampar melebihi luasnya angkasa raya. Dzat yang menganugerahkan kedamaian bagi jiwa-jiwa yang senantiasa merindu akan kemaha besaran-Nya.

Lantunan sholawat beriring salam penggugah hati dan jiwa, menjadi persembahan penuh kerinduan pada sang revolusioner Islam, pembangun peradaban manusia yang beradab Habibana wanabiyana Muhammad SAW.

Tetes peluh yang membasahi asa, ketakutan yang memberatkan langkah, tangis keputus asa yang sulit dibendung, dan kekecewaan yang pernah menghiasi hari-hari kini menjadi tangisan penuh kesyukuran dan kebahagiaan yang tumpah dalam sujud panjang. Alhamdulillah maha besar Allah, sembah sujud sedalam qalbu hamba haturkan atas karunia dan rizki yang melimpah, kebutuhan yang tercukupi, dan kehidupan yang layak.

Pada akhirnya tugas akhir (skripsi) ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu (insyaAllah), bila meminjam pepatah lama “Tak ada gading yang tak retak” maka sangatlah pantas bila pepatah itu disandingkan dengan karya ini. Karya ini merupakan wujud dari kegigihan dalam ikhtiar untuk sebuah makna kesempurnaan dengan tanpa berharap melampaui kemaha sempurna sang maha sempurna. Dengan hanya mengharap ridho-Mu semata, Skripsi ini ingin saya persembahkan kepada :

1. Kepada kedua orang tua saya tercinta, Ibu Dalinah dan Bapak Muhammad Khusaeni, yang selalu mendoakan yang terbaik untuk saya. Terimakasih saya kepada kalian tak bertepi.
2. Kepada ke empat saudara saya, khususnya kakak perempuan saya Sugiarti, terimakasih banyak telah membiayai kuliah saya dan segala keperluan saya selama di Jogja. Semoga Allah membalas segala kebaikanmu.
3. Kepada Maratus Sholeha, I just want to make you proud but I'm never gonna be good enough for you and I'm so sorry.
4. Kepada Ratriana Kartikasari yang sudah memberi yang terbaik untuk saya, semoga setiap kebaikan darimu pada saya menjadi catatan amal sholeh (amin...), terimakasih sudah menemani saya sejak awal masuk Amikom sampai sekarang dan semoga seterusnya. Susah senang bersama, kau selalu ada walau tanggal tua, terimakasih banyak untuk semuanya. Sometimes I wish I could save you and there's so many things that I want you know, I won't give up till it's over.
5. Kepada Prosenil Band Rebellion Rose, khususnya Fian Sinner terimakasih untuk izin dari lagu "Bergerak Bersama" menjadi dasar project skripsi saya. Sukses Terus untuk Rebellion Rose. Keep standing strong, Bringing the stars back in your sleep !
6. Kepada Mas Yadi Qk, Ekko Andrian, Fofon Jasman, Citradia Nafaleni, Riyadus Sholihin, Khalifatul Ard Mukti, Semua Tetangga Dekat saya saat di Donotirto Kasihan Bantul, Teman Kost, Teman Main, Dan semuanya saja yang tidak dapat saya sebutkan satu per-satu, terima kasih banyak atas

segala kebaikan kalian. Miss you around me than we are rocking together
yes my dear we're sitting on top of the world.

7. Kepada teman-teman dari kelas 10-S1TI-07 yang telah menjadi teman
seperjuangan dalam menuntut ilmu di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
Bangun Kawan dari setiap mimpi burukmu, Bersama Kita satukan rasa
tanpa batas yang terbentang, Bergerak Bersama Rebut Kembali Harta
Yang Banyak Terbuang ! And here we are in rock n roll town we're meet
stick together on Jogja paradise.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan anugerah dan nikmatNya, sehingga skripsi penulis yang berjudul **ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI “BERGERAK BERSAMA” UNTUK BAND REBELLION ROSE** ini terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana komputer pada program studi S1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapat bimbingan dari berbagai pihak, maka dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Sudarmawan, M.T. ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Dhani Ariatmanto, M.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi.
4. Seluruh staff dan karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu kritik maupun saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kemajuan yang lebih baik. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 13 Desember 2014

Penulis

DAFTAR ISI



HALAMAN COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xxi
INTISARI	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Metode Penelitian	6
1.7 Sistematika Penulisan	7

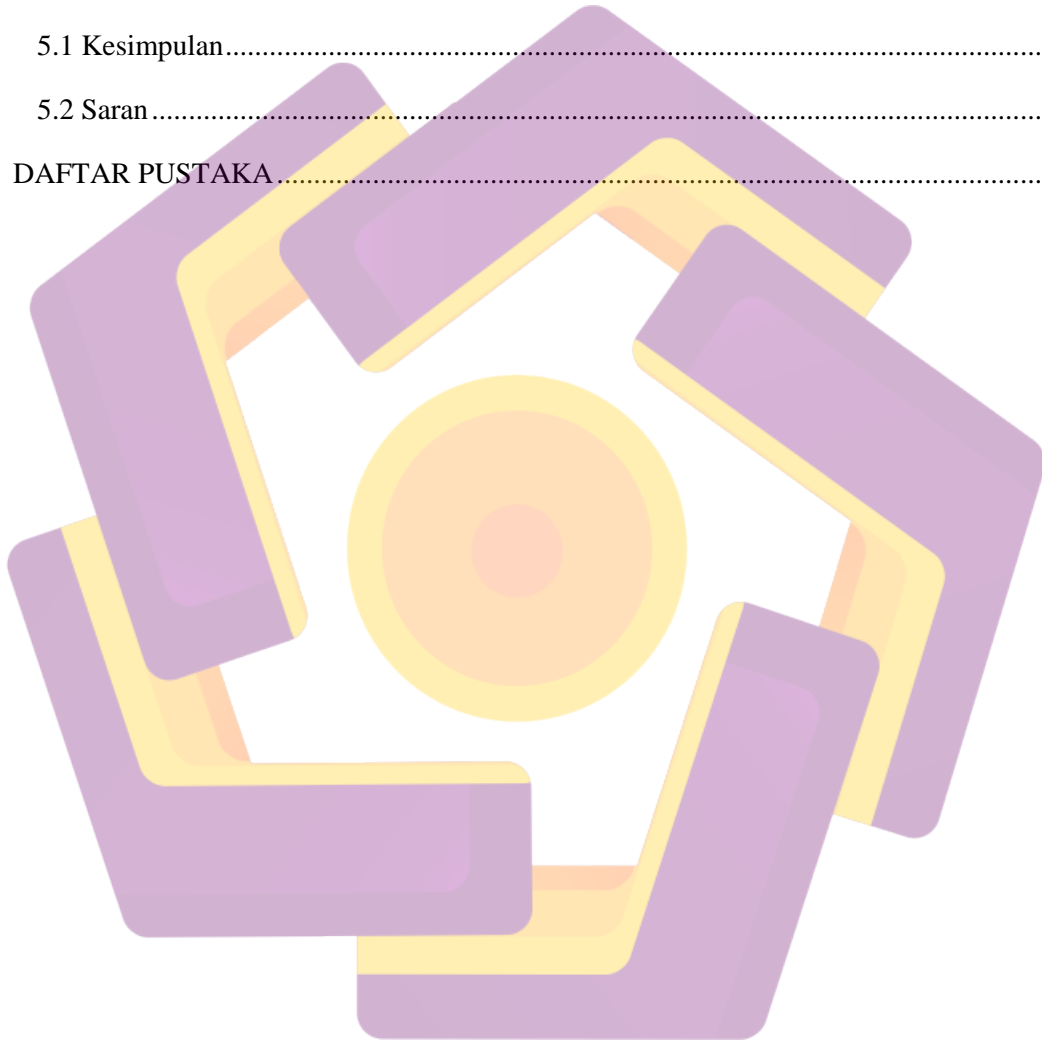
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
2.1 Landasan Teori.....	9
2.2 Pengertian Animasi.....	10
2.3 Jenis – Jenis Animasi.....	12
2.3.1 Animasi 2D.....	12
2.3.2 Animasi 3D.....	12
2.4 Jenis – Jenis Animasi Berdasarkan Teknik Pembuatan.....	13
2.4.1 Animasi Sel (Cel Animation).....	13
2.4.2 Animasi Frame (Frame Animation).....	13
2.4.3 Animasi Spirite (Spirite Animation).....	14
2.4.4 Animasi Lintas (Path Animation).....	15
2.4.5 Animasi Spline (Spline Animation).....	15
2.4.6 Animasi Vektor (Vector Animation).....	16
2.4.7 Animasi Karakter (Character Animation).....	17
2.5 Prinsip Animasi.....	17
2.5.1 Squash and Stretch.....	18
2.5.2 Anticipation.....	19
2.5.3 Staging.....	19
2.5.4 Straight – Ahead Action and Pose-To-Pose.....	20
2.5.5 Follow-Through and Overlapping Action.....	20
2.5.6 Slow In – Slow Out.....	21
2.5.7 Arcs.....	22
2.5.8 Secondary Action.....	22
2.5.9 Timing and Spacing.....	23
2.5.10 Exaggeration.....	24

2.5.11	Solid Drawing.....	25
2.5.12	Appeal.....	25
2.6	Kebutuhan Dasar Peralatan Film Kartun.....	26
2.6.1	Drawing Table/Lightboxes	26
2.6.2	Decent Chair	27
2.6.3	Desk Lighting	28
2.6.4	Mirror/Cermin.....	28
2.6.5	Paper/Kertas.....	29
2.6.6	Pencils.....	29
2.6.7	Eraser	30
2.6.8	Punch/Peghole	30
2.6.9	Pegbar	31
2.6.10	Scanner	31
2.6.11	Komputer.....	32
2.6.12	Kamera/Webcam	33
2.7	Tahapan Produksi.....	33
2.7.1	Pra Produksi.....	33
2.7.1.1	Menentukan Tema	33
2.7.1.2	Membuat Logline.....	33
2.7.1.3	Penulisan Siphosis	34
2.7.1.4	Diagram Scene.....	34
2.7.1.5	Character Developmen	36
2.7.1.6	Naskah	36
2.7.1.7	Storyboard.....	37
2.7.2	Proses Produksi.....	39

2.7.2.1 Drawing.....	39
2.7.2.2 Coloring.....	39
2.7.2.3 Background dan Foreground.....	39
2.7.2.4 Animating dan Editing.....	40
2.7.3 Pasca Produksi.....	41
2.8.1 Software Yang Digunakan.....	41
2.8.1.1 Anime Studio Pro 10.....	41
2.8.1.2 Manga Studio Pro 5.2.....	43
2.8.1.3 Blender 3D 2.70.....	44
2.8.1.4 Adobe Photoshop CS 6.....	45
2.8.1.5 Adobe After Effect CS 6.....	47
2.8.1.6 Adobe Premiere CS 6.....	49
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	51
3.1 Tinjauan Umum.....	51
3.2 Diagram Tahapan Video Klip.....	53
3.2.1 Diagram Tahapan Pra Produksi.....	53
3.2.2 Diagram Tahapan Produksi.....	54
3.2.3 Diagram Tahapan Pasca Produksi.....	54
3.3 Sejarah Rebellion Rose.....	61
3.4 Logo Rebellion Rose.....	62
3.5 Review Video Klip.....	62
3.6 Analisis.....	62
3.6.1 Analisis SWOT.....	64
3.6.1.1 Strengths (Kekuatan).....	65
3.6.1.2 Weakness (Kelemahan).....	65

3.6.1.3 Opportunities (Peluang)	65
3.6.1.4 Threats (Ancaman)	66
3.7 Analisis Kebutuhan Produksi.....	66
3.7.1 Kebutuhan Perangkat Keras	66
3.7.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	67
3.7.3 Kebutuhan Brainware.....	68
3.8 Pra Produksi	68
3.8.1 Ide Cerita.....	70
3.8.2 Tema Video.....	70
3.8.3 Logline	70
3.8.4 Penulisan Sinopsis.....	71
3.8.5 Pembuatan Karakter.....	72
3.8.6 Naskah.....	76
3.8.7 Merancang Storyboard.....	99
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	123
4.1 Implementasi.....	123
4.1.1 Uji Coba	123
4.1.1.1 Modeling Karakter.....	123
4.1.1.2 Gerakan Animasi Dengan Lagu atau Musik.....	127
4.1.1.3 Ketepatan Gerakan Bibir Dengan Lagu.....	128
4.1.2 Pemeliharaan Sistem	130
4.2 Pembahasan.....	130
4.2.1 Proses Produksi	130
4.2.1.1 Drawing Dan Coloring.....	131
4.2.1.2 Background Dan Foreground	134

4.2.1.3 Animasi Dan Editing.....	136
4.2.2 Pasca Produksi	139
4.2.3 Design Akhir	143
BAB V PENUTUP	147
5.1 Kesimpulan.....	148
5.2 Saran	149
DAFTAR PUSTAKA	152



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi Sel.....	13
Gambar 2.2 Animasi Frame.....	14
Gambar 2.3 Animasi Sprite	15
Gambar 2.4 Animasi Path.....	15
Gambar 2.5 Animasi Spline.....	16
Gambar 2.6 Animasi Vektor.....	17
Gambar 2.7 Animasi Karakter	17
Gambar 2.8 Contoh Gambar Squash and Stretch	18
Gambar 2.9 Contoh Gambar Anticipation.....	19
Gambar 2.10 Contoh Gambar Staging.....	19
Gambar 2.11 Contoh Gambar Straight-Ahead Action	20
Gambar 2.12 Contoh Gambar Pose-To-Pose.....	20
Gambar 2.13 Contoh Gambar Follow-Through and Overlapping Action	21
Gambar 2.14 Contoh Gambar Slow In – Slow Out	22
Gambar 2.15 Contoh Gambar Arcs	22
Gambar 2.16 Contoh Gambar Secondary action	23
Gambar 2.17 Contoh Gambar Timing	24
Gambar 2.18 Contoh Gambar Exaggeration.....	24
Gambar 2.19 Contoh Gambar Solid drawing	25
Gambar 2.20 Contoh Gambar Appeal	26
Gambar 2.21 Contoh Gambar Drawing Table/Lightboxes.....	27
Gambar 2.22 Contoh Gambar Decent Chair.....	27

Gambar 2.23 Contoh Gambar Desk Lighting.....	28
Gambar 2.24 Contoh Gambar Mirror/Cermin.....	28
Gambar 2.25 Contoh Gambar Kertas A4.....	29
Gambar 2.26 Contoh Gambar Pensil Mekanik.....	29
Gambar 2.27 Contoh Gambar Eraser.....	30
Gambar 2.28 Contoh Gambar Punch.....	30
Gambar 2.29 Contoh Gambar Pegbar.....	30
Gambar 2.30 Contoh Gambar Scanner.....	30
Gambar 2.31 Contoh Gambar Komputer.....	31
Gambar 2.32 Contoh Gambar Rostrum Camera.....	31
Gambar 2.33 Format Storyboard Tiga Kolom.....	38
Gambar 2.34 Tampilan Anime Studio pro 10.....	42
Gambar 2.35 Tampilan Awal Manga Studio Pro X 5.2.....	44
Gambar 2.36 Tampilan Awal Blender 3D 2.70.....	45
Gambar 2.37 Tampilan Awal Adobe Photoshop CS 6.....	47
Gambar 2.38 Tampilan Adobe After Effect CS 6.....	49
Gambar 2.39 Tampilan Adobe Premiere CS 6.....	50
Gambar 3.1 Bagan Tahapan Produksi Video Klip Bergerak Bersama.....	52
Gambar 3.2 Logo Band Rebellion Rose.....	62
Gambar 3.3 Bagan Proses Pra Produksi.....	69
Gambar 3.4 Karakter Fian Sinner Vocalis Rebellion Rose.....	73
Gambar 3.5 Karakter Bayu KMX Bassis Rebellion Rose.....	74
Gambar 3.6 Karakter Roman Gitaris Rebellion Rose.....	75
Gambar 3.7 Karakter Sandy Drummer Rebellion Rose.....	76

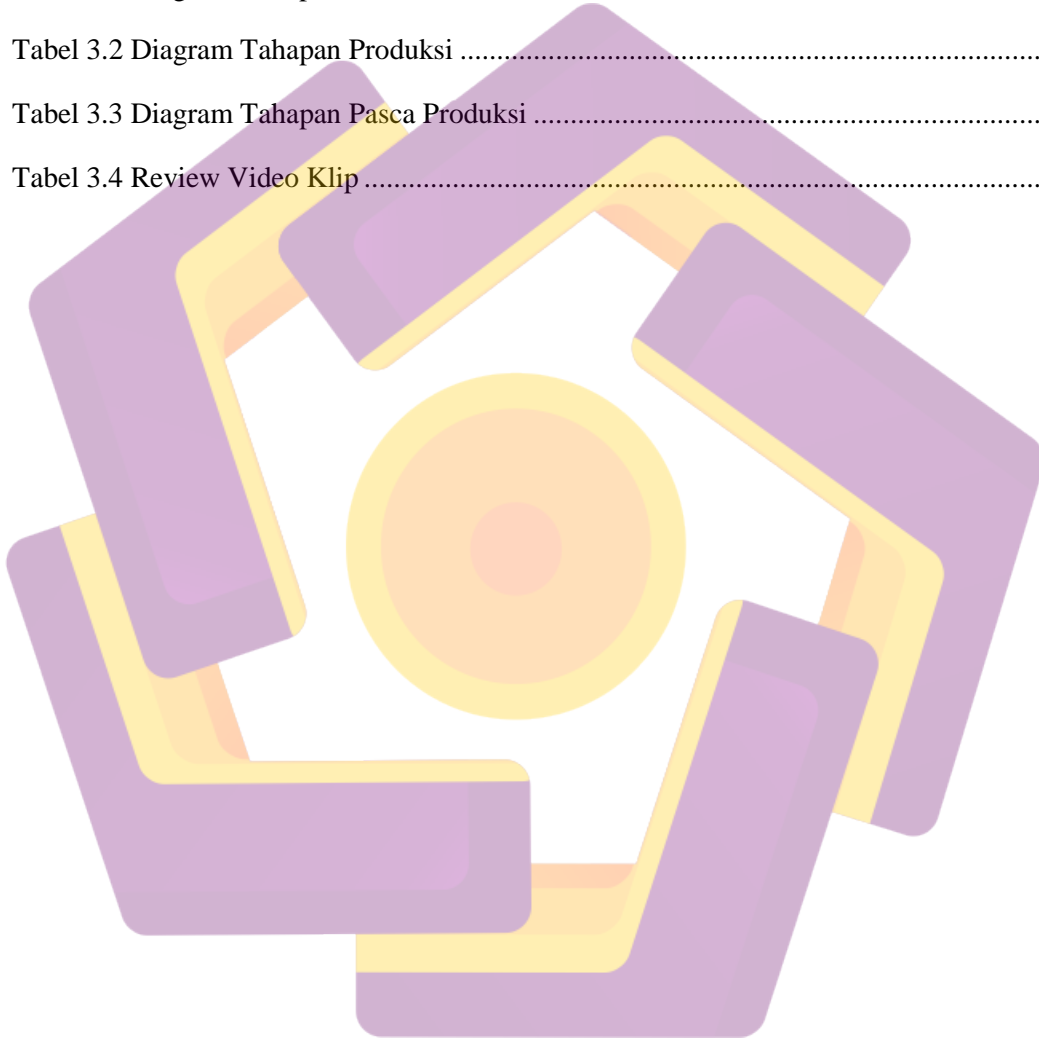
Gambar 4.1 Modeling karakter dengan bantuan 3D karakter Manga Studio	124
Gambar 4.2 Drawing karakter menggunakan Manga Studio.....	125
Gambar 4.3 Finishing drawing dan animasi menggunakan Adobe Photoshop	125
Gambar 4.4 Finishing drawing dan animasi menggunakan Adobe Photoshop	126
Gambar 4.5 Finishing drawing dan animasi menggunakan Adobe Photoshop	126
Gambar 4.6 Editing animasi penyesuaian gerakan animasi dengan music.....	127
Gambar 4.7 Gambar karakter animasi dengan mulut diam	128
Gambar 4.8 Gambar karakter animasi dengan mulut terbuka dengan vocal O	129
Gambar 4.9 Gambar karakter animasi dengan gambar vocal mulut E	129
Gambar 4.10 Bagan Proses Produksi.....	131
Gambar 4.11 Drawing dan Coloring dengan Manga Studio.....	133
Gambar 4.12 Finishing Drawing dan Coloring pada Photoshop	133
Gambar 4.13 Background dan Foreground Pada Anime Studio.....	134
Gambar 4.14 Finishing Background dan Foreground Pada Anime Studio.....	135
Gambar 4.15 Background dan Foreground Pada Blender	135
Gambar 4.16 Animasi dan Editing pada Adobe After Effect	137
Gambar 4.17 Animasi dan Editing pada Anime Studio.....	138
Gambar 4.18 Animasi dan Editing pada Blender	138
Gambar 4.19 Animasi dan Editing pada Adobe Premiere Pro	139
Gambar 4.20 Menu Setting Ukuran Lembar Kerja Adobe Premiere Pro	140
Gambar 4.21 Rendering video klip Bergerak Bersama	141
Gambar 4.22 Export Video.....	142
Gambar 4.23 Design Akhir Scene 1	143
Gambar 4.24 Design Akhir Scene 5	144

Gambar 4.25 Design Akhir Scene 6 144
Gambar 4.26 Design Akhir Scene 10 145
Gambar 4.27 Design Akhir Scene 13 145
Gambar 4.28 Design Akhir Scene 27 146



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Diagram Tahapan Pra Produksi	53
Tabel 3.2 Diagram Tahapan Produksi	54
Tabel 3.3 Diagram Tahapan Pasca Produksi	60
Tabel 3.4 Review Video Klip	63



INTISARI

Saat ini, perkembangan dalam pembuatan animasi mengalami pertumbuhan yang sangat pesat dari animasi 2D sampai animasi 3D. Dalam pembuatan animasi khususnya animasi 2D banyak didasari dengan berbagai teknik. Dengan banyaknya teknik-teknik ini akan memudahkan para animator dalam penciptaan sebuah film kartun atau animasi.

Pembuatan film atau video klip animasi “Bergerak Bersama” ini menggunakan sebuah teknik yaitu teknik frame by frame. Teknik frame by frame sendiri yaitu teknik model lama yang masih banyak dipakai sampai saat ini karna hasilnya yang lebih halus jika dibanding beberapa teknik animasi lainnya.

Vidio klip animasi “Bergerak Bersama” ini bertemakan tentang perlawanan atau demo. Dalam video klip animasi ini terdapat pesan moral yang mengingatkan kita untuk bangkit dan merebut kembali harta yang banyak terbuang, bentuk perlawanan bagi para perusak bangsa atau koruptor, karena sebagai media pendidikan karakter yang memberikan pesan positif bagi penonton.

Kata kunci : Animasi 2D, Frame by Frame, Video Klip Animasi

ABSTRACT

Currently , developments in the manufacture of animation experiencing unprecedented growth from 2D to 3D animation . In making this particular animation 2D animation based on the many various techniques . With many of these techniques will facilitate the animators for creating a cartoon or animation .

Making a movie or video clip animation " Bergerak Bersama " using a technique which is a technique frame by frame . Technique frame by frame itself is old-fashioned technique is still widely used today because the results are more subtle when compared to some other animation techniques .

Animation video clips "Bergerak Bersama" is the theme of resistance or demos. In this animated video clip there is a moral message that reminds us to rise up and reclaim the treasures that many wasted , a form of resistance to the destroyer of nations or corrupt , because as a medium of character education that gives a positive message to the audience .

Keywords : 2D Animation , Frame by Frame , Video Clips Animation