

**ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO KLIP NAVN BAND KITA  
BERBEDA BERBASIS ANIMASI 2D**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Infomasi



disusun oleh

**Rezky Purnama Putra**

**10.12.4557**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISI DAN PERANCANGAN VIDEO CLIP NAVN BAND KITA  
BERBEDA BERBASIS ANIMASI 2D**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rezky Purnama Putra**

**10.12.4557**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 3 November 2014

**Dosen Pembimbing,**



**M. Rudyanto Arief, MT**

**NIK. 190302098**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO CLIP NAVN BAND KITA BERBEDA BERBASIS ANIMASI 2D

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rezky Purnama Putra**

**10.12.4557**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 30 Oktober 2014

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

**Robert Marco, MT**  
**NIK. 190302228**

**M. Rudyanto Arief, MT**  
**NIK. 190302098**



Skripsi ini telah **diterima** sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 3 November 2014



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang sebelumnya 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, 3 November 2014

Rezky Purnama Putra  
NIM. 10.12.4557

## MOTTO

*“To explore is always better than just to follow – Rene Suhardono”*

*“Life is not about finding yourself; it's about creating yourself – George Bernad Shaw”*

*“You have to learn the rules of the game. And then you have to play better than anyone else. – Albert Einstein”*

*“You can't connect the dots looking forward; you can only connect them looking backward. So you have to trust that the dots will somehow connect in your future. You have to trust in something — your gut, destiny, life, karma, whatever. This approach has never let me down, and it has made all the difference in my life. – Steve Jobs”*



## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat-Nya lah pada akhirnya skripsi ini terselesaikan. Adapun skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Ayahanda dan ibunda tercinta, yang selalu mendoakan, memberi motivasi serta dukungannya selama ini.
2. Kampus Ungu, STMIK AMIKOM Yogyakarta, yang turut berperan aktif dalam membangun kemajuan bangsa Indonesia dengan adanya tridarma perguruan tinggi.
3. Terimakasih banyak terutama kepada Hendrick Mangunsong dan Pitra Setiawan, karena telah membantu dalam konsep awal perancangan skripsi ini.
4. Teman-teman satu perjuangan dalam menimba ilmu, yang tentunya tak dapat disebutkan satu-persatu.
5. Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah banyak membantu selama ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa penulis panjatkan yang mana telah memberikan rahmat dan ridho sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Analisi dan Perancangan Video Klip Navn Band Kita Berbeda Berbasis Animasi 2D” dengan baik dan tepat pada waktunya.

Skripsi ini dapat tersusun dengan baik atas bimbingan, bantuan serta dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini dengan tulus hati penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

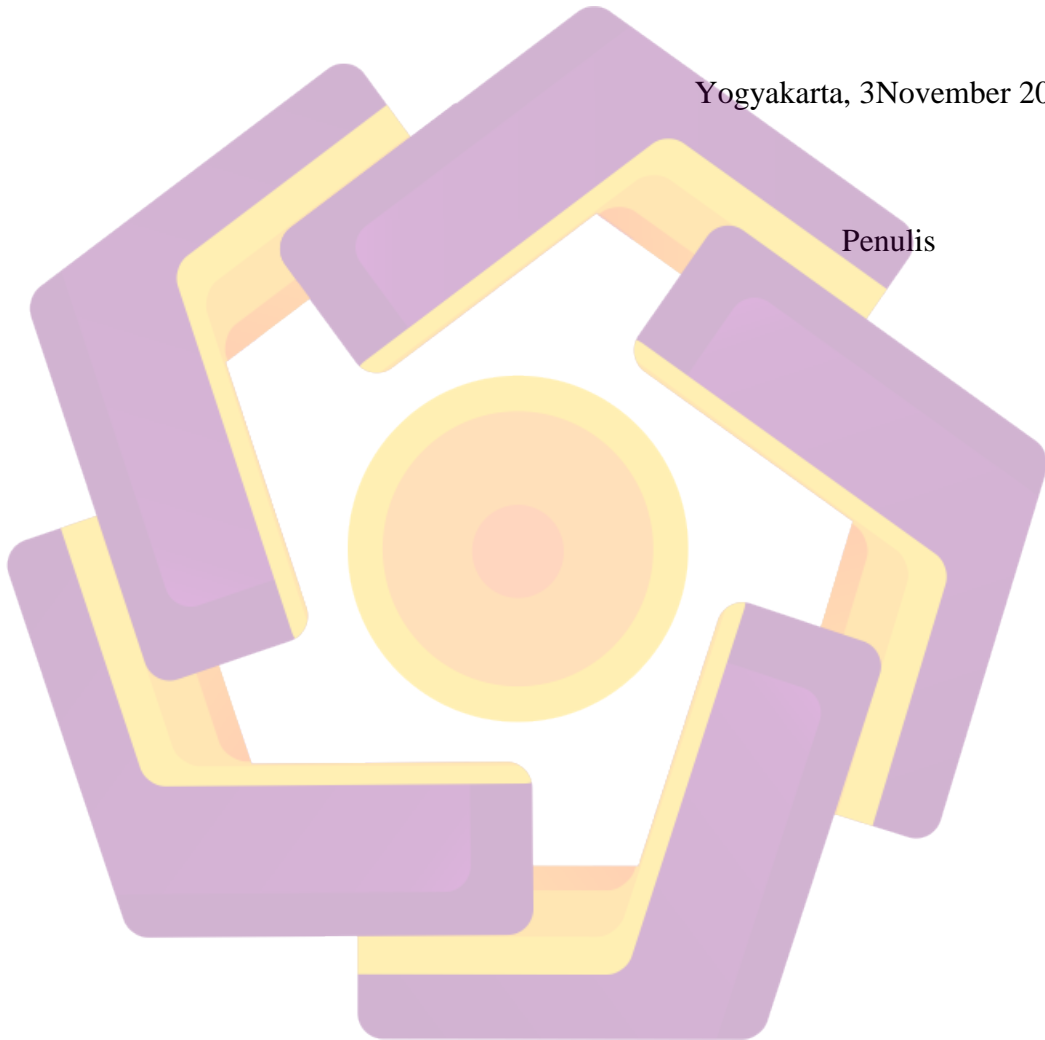
1. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM sebagai Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan, arahan dan motivasi kepada penulis.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Segenap staff dan dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya selama kuliah.
5. Kedua orang tua yang selalu memberikan doa, cinta, dukungan, dan motivasi.
6. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga ketulusan dalam segala bimbingan, dukungan dan ilmu yang telah diberikan kepada penulis mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari dengan segala keterbatasan yang ada, skripsi ini tidak luput dari

kekurangan, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan pada masa selanjutnya. Penulis juga berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca khususnya dan dunia pendidikan umumnya.

Yogyakarta, 3 November 2014

Penulis





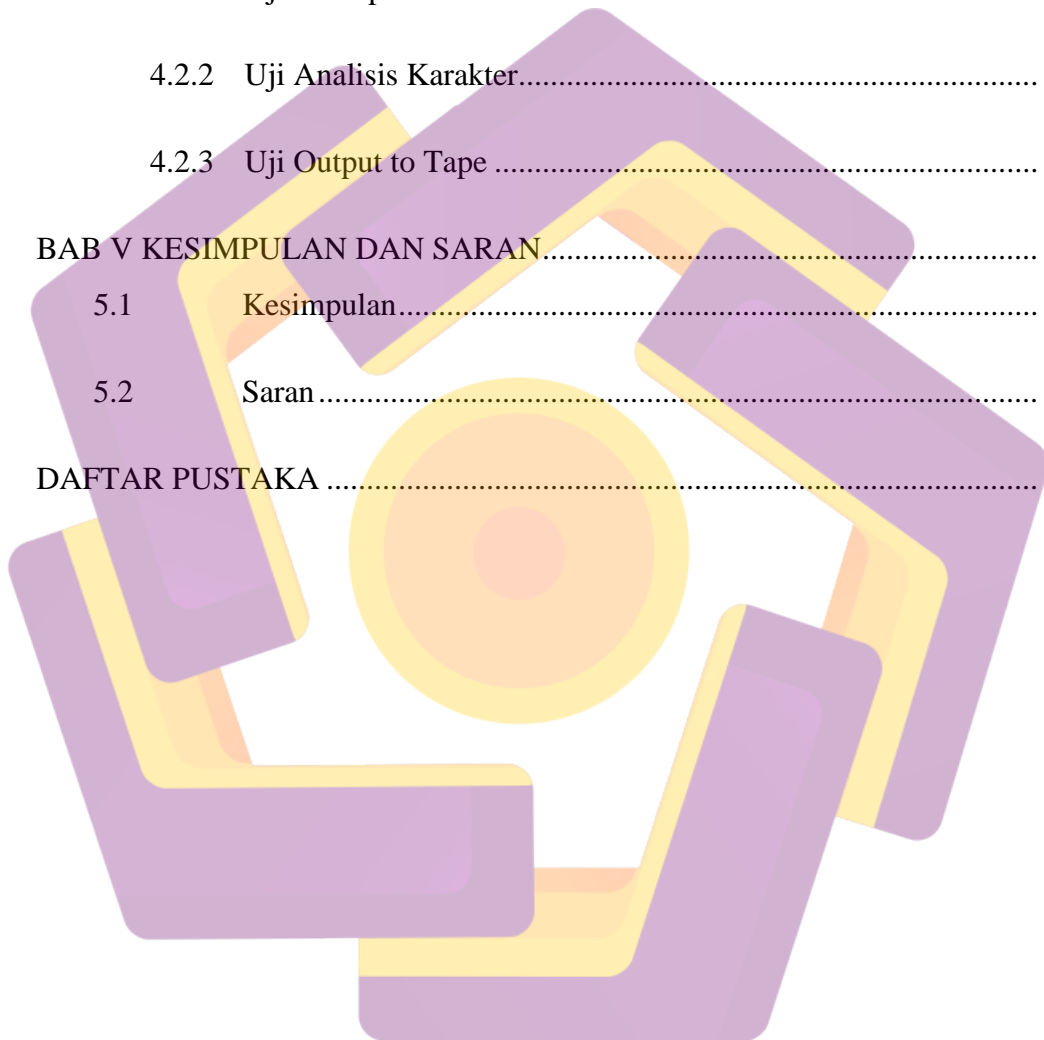
## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xviii
<i>ABSTRACT</i> .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	3
1.3    Batasan Masalah.....	3
1.4    Tujuan Penelitian.....	3
1.5    Manfaat.....	4
1.6    Metode Penelitian.....	5
1.7    Sistematika Penulisan.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	9
2.1    Animasi .....	9
2.1.1    Pengertian Animasi 2D .....	9

2.1.2	Sejarah Animasi .....	10
2.1.3	Manfaat Animasi .....	10
2.1.4	Jenis-Jenis Animasi .....	12
2.1.5	12 Prinsip Animasi .....	13
2.1.6	Tahapan Proses Pembuatan Animasi .....	26
2.1.7	Peralatan Animasi .....	30
2.1.8	Desain Karakter Animasi 2D .....	31
2.2	Video Klip .....	32
2.2.1	Unsur Video Klip .....	33
2.2.2	Teknik Bidikan Kamera .....	35
2.2.3	Teknik Gerakan Kamera .....	36
2.2.4	Kebutuhan Perangkat Keras .....	38
2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia .....	39
2.3.1	Produser .....	40
2.3.2	Sutradara .....	40
2.3.3	<i>Scriptwriter</i> .....	40
2.3.4	<i>Storyboard Artist</i> .....	41
2.3.5	<i>Drawing Artist</i> .....	41
2.3.6	<i>Coloring Artist</i> .....	41
2.3.7	<i>Background Artist</i> .....	41

2.3.8	<i>Checker dan Scannerman</i> .....	41
2.3.9	Editor.....	41
2.3.10	<i>SoundEditor</i> .....	42
2.4	Proses Membuat Video Klip .....	42
2.4.1	Pra-Produksi.....	42
2.4.2	Produksi .....	43
2.4.3	Pasca Produksi .....	44
2.5	<i>Storyboard</i> .....	46
2.6	<i>AspectRatio</i> dan Format Rendering Video.....	49
2.7	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software) .....	54
2.8	Analisis Biaya .....	54
2.9	Testing.....	55
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....		56
3.1	Analisis.....	56
3.1.1	Analisis Kebutuhan.....	56
3.1.2	Analisis Karakter.....	59
3.2	Perancangan.....	65
3.2.1	Tahap Pra Produksi .....	65
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....		99
4.1	Implementasi .....	99
4.1.1	Produksi <i>LiveAction</i> .....	100

4.1.2	Produksi Animasi 2D.....	103
4.2.1	Pasca Produksi .....	115
4.2	<i>Testing</i> dan Pembahasan .....	124
4.2.1	Uji Prinsip Animasi.....	124
4.2.2	Uji Analisis Karakter.....	130
4.2.3	Uji Output to Tape .....	135
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		137
5.1	Kesimpulan.....	137
5.2	Saran .....	138
DAFTAR PUSTAKA .....		139



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Tabel MPEG.....	53
<b>Tabel 2.2</b> Kebutuhan Perangkat Lunak .....	54
<b>Tabel 3.17</b> Biaya Produksi .....	59
<b>Tabel 3.1</b> Storyboard “Kita Berbeda” .....	84
<b>Tabel 3.2</b> Storyboard “Kita Berbeda” (Lanjutan Tabel 3.1) .....	84
<b>Tabel 3.3</b> Storyboard “Kita Berbeda” (Lanjutan Tabel 3.2) .....	85
<b>Tabel 3.4</b> Storyboard “Kita Berbeda” (Lanjutan Tabel 3.3) .....	86
<b>Tabel 3.5</b> Storyboard “Kita Berbeda” (Lanjutan Tabel 3.4) .....	87
<b>Tabel 3.6</b> Storyboard “Kita Berbeda” (Lanjutan Tabel 3.5) .....	88
<b>Tabel 3.7</b> Storyboard “Kita Berbeda” (Lanjutan Tabel 3.6) .....	89
<b>Tabel 3.8</b> Storyboard “Kita Berbeda” (Lanjutan Tabel 3.7) .....	90
<b>Tabel 3.9</b> Storyboard “Kita Berbeda” (Lanjutan Tabel 3.8) .....	91
<b>Tabel 3.10</b> Storyboard “Kita Berbeda” (Lanjutan Tabel 3.9) .....	92
<b>Tabel 3.11</b> Storyboard “Kita Berbeda” (Lanjutan Tabel 3.10) .....	93
<b>Tabel 3.12</b> Storyboard “Kita Berbeda” (Lanjutan Tabel 3.11) .....	94
<b>Tabel 3.13</b> Storyboard “Kita Berbeda” (Lanjutan Tabel 3.12) .....	95
<b>Tabel 3.14</b> Storyboard “Kita Berbeda” (Lanjutan Tabel 3.13) .....	95
<b>Tabel 3.15</b> Storyboard “Kita Berbeda” (Lanjutan Tabel 3.14) .....	96
<b>Tabel 3.16</b> Storyboard “Kita Berbeda” (Lanjutan Tabel 3.15) .....	97

## DAFTAR GAMBAR

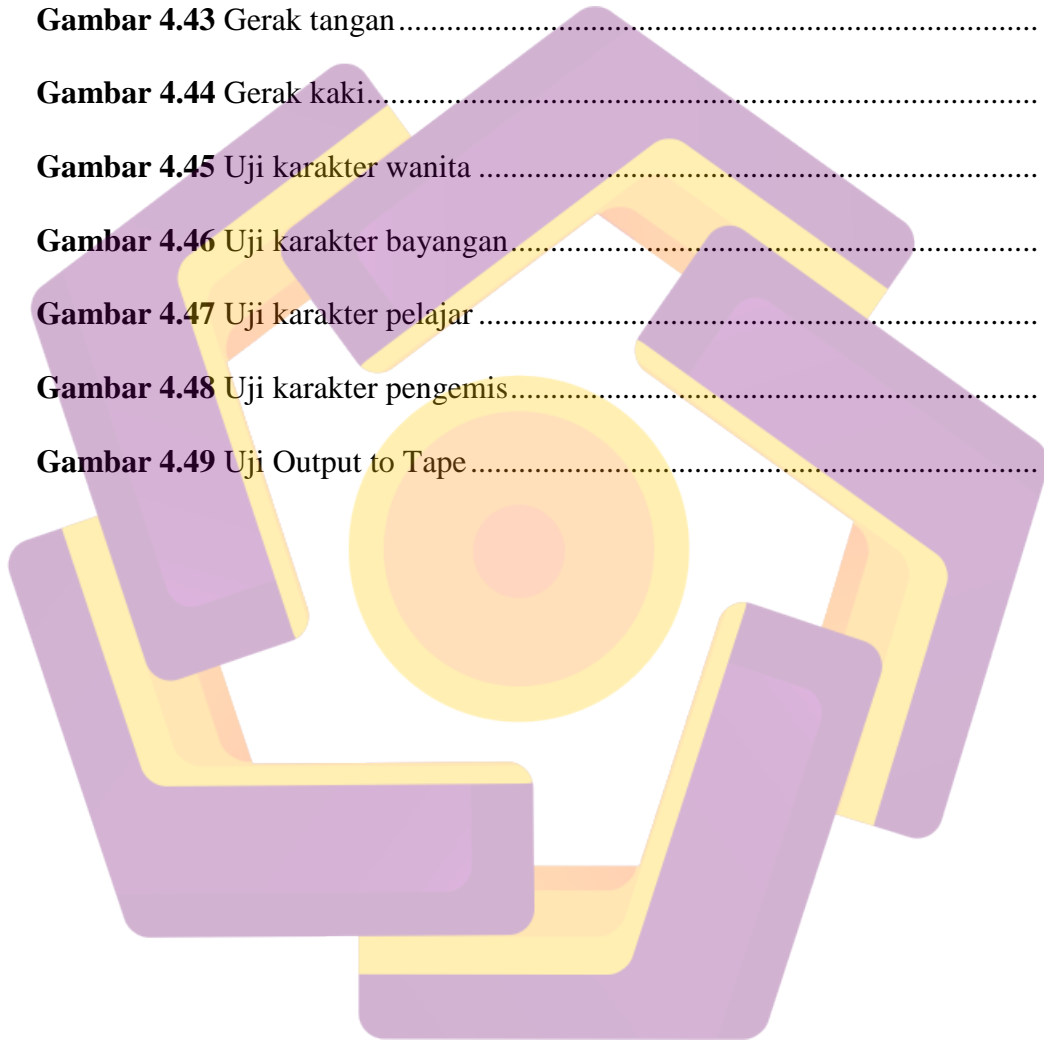
<b>Gambar 2.1</b> Pose To Pose.....	14
<b>Gambar 2.2</b> Timing .....	15
<b>Gambar 2.3</b> Stretch dan Squash.....	16
<b>Gambar 2.4</b> Anticipation .....	17
<b>Gambar 2.5</b> Secondary Action.....	18
<b>Gambar 2.6</b> Follow Through and Overlapping Action .....	19
<b>Gambar 2.7</b> Easy In and Easy Out.....	20
<b>Gambar 2.8</b> Arch .....	21
<b>Gambar 2.9</b> Exaggeration .....	22
<b>Gambar 2.10</b> Staging .....	23
<b>Gambar 2.11</b> Appeal.....	24
<b>Gambar 2.12</b> Personality .....	25
<b>Gambar 2.13</b> Desain Karakter .....	32
<b>Gambar 2.14</b> Format <i>Storyboard</i> Tiga Kolom .....	47
<b>Gambar 2.15</b> Storyboard dengan Gambar Sederhana .....	48
<b>Gambar 2.16</b> Storyboard Petualangan Abdan .....	49
<b>Gambar 2.17</b> Jenis Aspect Ratio yang Sudah Dikenal .....	50
<b>Gambar 2.18</b> Macam-macam Frame Rate.....	52
<b>Gambar 3.6</b> Gerak kepala .....	60
<b>Gambar 3.7</b> Gerak tangan.....	61
<b>Gambar 3.8</b> Gerak kaki.....	62
<b>Gambar 3.9</b> Bayangan .....	62



<b>Gambar 3.10</b> Wanita.....	63
<b>Gambar 3.11</b> Pelajar .....	64
<b>Gambar 3.12</b> Pengemis.....	64
<b>Gambar 3.1</b> Karakter tokoh utama. ....	80
<b>Gambar 3.2</b> Karakter Bayangan. ....	81
<b>Gambar 3.3</b> Karakter Wanita.....	82
<b>Gambar 3.4</b> Karakter Pelajar. ....	82
<b>Gambar 3.5</b> Karakter Pengemis.....	83
<b>Gambar 4.1</b> Pengoprasian kamera.....	102
<b>Gambar 4.2</b> Clean Up Karakter .....	103
<b>Gambar 4.3</b> Merubah indexed menjadi grayscale .....	104
<b>Gambar 4.4</b> Menghilangkan lock .....	105
<b>Gambar 4.5</b> Menghapus background.....	106
<b>Gambar 4.6</b> Hasil penghapusan background .....	106
<b>Gambar 4.7</b> File karakter PNG .....	107
<b>Gambar 4.8</b> Coloring karakter .....	108
<b>Gambar 4.9</b> Sketsa gambar background .....	109
<b>Gambar 4.10</b> Membuat background dan coloring .....	109
<b>Gambar 4.11</b> Efek bayangan dan gelap terang .....	110
<b>Gambar 4.12</b> Adobe After Effect CS 6.....	111
<b>Gambar 4.13</b> Dialog setting project.....	111
<b>Gambar 4.14</b> Import gambar. ....	112
<b>Gambar 4.15</b> Import gambar dan background.....	113

<b>Gambar 4.16</b> Pengaturan Time Remapping .....	114
<b>Gambar 4.17</b> Output Setting .....	115
<b>Gambar 4.18</b> Render File.....	115
<b>Gambar 4.19</b> Efek Color Correction.....	117
<b>Gambar 4.20</b> Efek Lens Flare.....	118
<b>Gambar 4.21</b> Efek video transition Cross Dissolve.....	119
<b>Gambar 4.22</b> Efek video transition Dip to Black .....	120
<b>Gambar 4.23</b> Efek video transition Dip to White.....	120
<b>Gambar 4.24</b> Tes video dan audio .....	121
<b>Gambar 4.25</b> Export settings .....	122
<b>Gambar 4.26</b> Save file .....	122
<b>Gambar 4.27</b> Proses rendering.....	123
<b>Gambar 4.28</b> Output to Tape .....	123
<b>Gambar 4.29</b> Squash and stretch pada tangan dan uang.....	124
<b>Gambar 4.30</b> Appeal tokoh utama diawal cerita .....	125
<b>Gambar 4.31</b> Pose To Pose tokoh utama berjalan.....	126
<b>Gambar 4.32</b> Prinsip animasi staging .....	126
<b>Gambar 4.33</b> Prinsip exanggeration bayangan keluar dari cermin.....	127
<b>Gambar 4.34</b> Adegan wajah bayangan yang menyeramkan.....	127
<b>Gambar 4.35</b> Adegan tokoh utama terjatuh.....	128
<b>Gambar 4.36</b> Ekspresi wajah bayangan.....	128
<b>Gambar 4.37</b> Ayunan pisau .....	128
<b>Gambar 4.38</b> Bayangan memakai wajah tokoh utama .....	129

<b>Gambar 4.39</b> Easy In & Easy Out pada gerak kaki saat berlari .....	129
<b>Gambar 4.40</b> Gerak lengkung atau arch .....	130
<b>Gambar 4.41</b> Gerak kepala memutar .....	131
<b>Gambar 4.42</b> Gerak kepala saat menoleh .....	131
<b>Gambar 4.43</b> Gerak tangan .....	132
<b>Gambar 4.44</b> Gerak kaki .....	132
<b>Gambar 4.45</b> Uji karakter wanita .....	133
<b>Gambar 4.46</b> Uji karakter bayangan .....	134
<b>Gambar 4.47</b> Uji karakter pelajar .....	134
<b>Gambar 4.48</b> Uji karakter pengemis .....	135
<b>Gambar 4.49</b> Uji Output to Tape .....	136



## INTISARI

Perkembangan teknologi dari hari ke hari memiliki dampak yang signifikan terhadap pemenuhan kebutuhan manusia. Dalam industri musik, itu tidak cukup hanya ditampilkan dalam bentuk audio, namun juga video yang merupakan representasi dari konten atau pesan yang terdapat dalam lagu. Seiring dengan perkembangan teknologi, juga berdampak pada perubahan sikap dan kebutuhan hidup manusia. Video klip dewasa ini tidak hanya disajikan dalam bentuk rekaman video *LiveAction*, tetapi telah mulai menyebar ke berbagai teknik lain, seperti animasi 2D, dan juga memadukan *LiveAction* dengan animasi 2D.

Lagu berjudul "Kita Berbeda" karya NAVN BAND adalah lagu dengan pesan-pesan moral kehidupan yang tinggi yang dikemas didalam aliran musik dengan genre *rock* religi yang dikemas didalam video klip dengan teknik *liveaction* yang dipadukan dengan animasi 2D. Video klip ini dibuat dengan menggunakan Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effects CS6 dan Adobe Premiere CS3 .

Tujuan dari pembuatan video ini adalah untuk memvisualisasikan makna yang terkandung dalam lirik lagu "Kita Berbeda" dan memberikan pengetahuan tentang pembuatan video klip dengan teknik *LiveAction* yang dipadukan dengan animasi 2D dengan menerapkan kualitas HDTV.

**Kata Kunci** : *live action, animasi 2D, video klip*

## **ABSTRACT**

*The development of technology from day to day has a significant impact on the fulfillment of human needs. In the music industry, it's not enough just to be shown in the form of audio, but also video which is a representation of the content contained in the song. Along with the development of technology, it is also an impact on changing attitudes and needs of human life. This adult video clip is not only presented in the form of video footage, but it has started to spread to various other techniques, such as 2D animation, and also blends live action with 2D animation.*

*Song titled "Kita Berbeda" by NAVN BAND is a song with a moral message that packed the high life in the flow of music with religious rock genre in the video clip is packed with techniques that combined live action with 2D animation. This video clip is created using Adobe Photoshop CS6, Adobe After Effects CS6 and Adobe Premiere CS3.*

*The purpose of making this video are to visualize the meaning contained in the lyrics of the song "Kita Berbeda" and provide knowledge about making a video clip with a technique that combined live action with 2D animation by applying HDTV quality.*

**Keywords :** *live action, animasi 2D, video clips*