

**IMPLEMENTASI PENGGABUNGAN AUDIO VISUAL DAN ANIMASI 2D
PADA PEMBUATAN VIDEO KLIP NEW CORAL BAND**

SKRIPSI



Disusun oleh :

Vebrilia Deny Saputro

10.12.5163

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

**IMPLEMENTASI PENGGABUNGAN AUDIO VISUAL DAN ANIMASI 2D
PADA PEMBUATAN VIDEO KLIP NEW CORAL BAND**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S1
Pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Vebrilia Deny Saputro

10.12.5163

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI PENGGABUNGAN AUDIO VISUAL DAN ANIMASI 2D
PADA PEMBUATAN VIDEO KLIP NEW CORAL BAND**

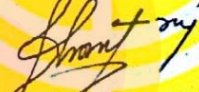
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Vebrilia Deny Saputro

10.12.5163

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 4 Oktober 2013

Dosen Pembimbing



Dhanf Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI PENGGABUNGAN AUDIO VISUAL DAN ANIMASI 2D
PADA PEMBUATAN VIDEO KLIP NEW CORAL BAND**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Vebrilia Deny Saputro

10.12.5163

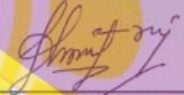
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Agustus 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197



Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190000001



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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Agustus 2014

**KEJURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
KEMAHASISWAAN AMIKOM YOGYAKARTA**



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



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu institusi pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya didalam skripsi ini 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, 28 Agustus 2014



Vebriia Deny Saputro
(10.12.5163)

MOTTO

- “Sesulit apapun tugas yang kita hadapi, percayalah disitu ada hikmah yang akan kita dapati”
- “kerjakan apa yang bisa kamu kerjakan hari ini, jangan sia-siakan waktumu“
- “Belajarlh menjadi hebat dari diri sendiri maupun orang lain, karena ilmu dan pengalaman muncul dari segi apa saja”



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan pada :

- Kedua Orang Tua saya yang tersayang dan tercinta, Bapak Sujono dan Ibu Eny Suprapti yang sudah membesarkan saya sampai saat ini, yang selalu memberi semangat dan kasih sayang yang tak pernah putus, dan selalu memberikan yang terbaik untuk saya. Semoga ALLAH SWT selalu memberikan kebaikan kepada Kedua Orang Tua saya baik di dunia maupun di akhirat, Amin.
- Kakek dan Nenek saya tersayang, yang selalu mendoakan saya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini, terima kasih Kakek dan Nenek saya tercinta. Selalu sehat selalu, Amin
- Bulik Weni yang selalu bebandain saya, terima kasih bulik, *“you are my best support”*
- Buat teman-teman STIMIK AMIKOM. Beben, Sony, Kukuh, Petra, Dika, Teguh, Joko, Alm.Bram semuanya yang tidak saya sebutkan, kalian hebat. Terima kasih gais atas segalanya.
- Buat New Coral dan Klinik Studio, Terima kasih atas kerjasamanya.
- Teman saya dirumah. Benjol, Usil, Tito, Butet, Edy, Firman, Gombloh, Vendra, Edo dan yang lain yang tidak saya sebutkan kalian adalah keluarga kedua saya, semoga kebersamaan ini akan hadir selalu, *“keep a relationship for we family”*.
- Teman main bola saya baik futsal atau sepak bola, Swaelite, Blacksweet dan Cappucino *“is all about win, is all about lose, is all about team, but this is a family”*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur takhenti-hentinya penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Implementasi Penggabungan Audio Visual Dan Animasi 2D Pada Pembuatan Video Klip New Coral Band” sebagai persyaratan menyelesaikan program studi strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis sepenuhnya menyadari bahwa selama proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bimbingan dari pihak lain, oleh karenanya pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM. Selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom Selaku dosen pembimbing yang telah sabar dalam memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh dosen dan staff STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
5. Bapak Boedi Sayogo yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
6. Kedua Orang Tua saya dan keluarga besar saya yang telah memberikan semangat, dukungan serta do'a kepada saya.
7. Buat semua yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini, yang tidak saya bisa sebutkan satu persatu.

8. Teman-teman New Coral dan Klinik Studio yang selalu menyemangati penulis.
9. Sahabat dan teman-teman yang selalu memberi motivasi penulis.
10. Semua Pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah memberikan semangat, do'a, dukungan serta motivasi kepada penulis. Sehingga laporan ini dapat selesai dengan baik.

Mengingat keterbatasan kemampuan yang penulis miliki, maka penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Penulis memohon maaf apabila dalam penyusunan laporan ini masih banyak kekurangan dan kesalahan. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 28 Agustus 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II.....	8
LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Konsep Audio Visual dan Animasi (2D).....	8
2.2.1 Pengertian Audio dan Visual.....	8
2.2.2 Pengertian Animasi dan Animasi 2D.....	10
2.3 Prinsip Dasar Animasi.....	11
2.3.1 Pose dan Gerakan Antara (pose-to-pose and inbetween).....	13

2.3.2 Pengaturan Waktu (timing).....	13
2.3.3 Gerakan Sekunder (secondary action).....	14
2.3.4 Akselerasi (Ease In and Out).....	15
2.3.5 Antisipasi (Anticipation).....	15
2.3.6 Follow Through and Overlapping Action.....	16
2.3.7 Gerakan Melengkung (Arc).....	17
2.3.8 Dramatisasi Gerakan (Exaggeration).....	18
2.3.9 Elastisitas.....	19
2.3.10 Staggering.....	20
2.3.11 Daya Tarik Karakter (Appeal).....	21
2.3.12 Penjiwaan Karakter.....	22
2.4 Konsep Dasar Video dan Audio.....	23
2.4.1 Frame Rate.....	23
2.4.2 Standard Video.....	24
2.4.2.1 Sistem NTSC.....	24
2.4.2.2 Sistem PAL dan SECAM.....	24
2.4.2.3 Sistem HDTV.....	25
2.4.3 Analog dan Digital Video.....	25
2.4.4 Resolusi dan Frame Size.....	26
2.4.5 Konsep Dasar Audio.....	26
2.5 Konsep Dasar Video Klip.....	28
2.5.1 Pengertian Video Klip.....	28
2.5.2 Tujuan Video Klip.....	28
2.6 Tahapan Penelitian.....	28
2.6.1 Analisis.....	29
2.6.2 Perancangan.....	29
2.6.3 Implementasi.....	30
2.6.4 Pengujian.....	30
2.6.5 Evaluasi.....	31
2.7 Tahapan Produksi.....	31
2.7.1 Pra Produksi.....	32
2.7.2 Produksi.....	32
2.7.2.1 Teknik Bidikan Kamera.....	33

2.7.3 Pasca Produksi.....	37
2.8 Pengerertian Software.....	37
2.8.1 Adobe Photoshop CS 3.....	37
2.8.2 Adobe After Effect CS 3.....	38
2.8.3 Adobe Premiere Pro CS 3.....	38
BAB III.....	39
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	39
3.1 Tinjauan Umum.....	39
3.1.1 New Coral band.....	40
3.1.2 Visi New Coral Band.....	41
3.1.3 Misi New Coral Band.....	41
3.2 Analisis.....	41
3.2.1 Analisis Identifikasi Masalah.....	42
3.2.2 Analisis Kebutuhan.....	43
3.2.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	43
3.2.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	44
3.2.2.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	45
3.2.3 Analisis Biaya Produksi.....	47
3.2.3.1 Kebutuhan Biaya Produksi.....	47
3.2.4 Analisis Kelayakan.....	48
3.2.4.1 Kelayakan Teknik.....	49
3.2.4.2 Kelayakan Operasi.....	49
3.2.4.3 Kelayakan Schedule.....	50
3.2.5 Analisis Audio Visual.....	50
3.2.5.1 Artis Video Klip.....	51
3.2.5.2 Setting/Latar.....	51
3.2.5.3 Durasi Video Klip.....	52
3.2.6 Analisis Animasi 2D.....	53
3.2.6.1 Karakter Animasi 2D.....	53
3.2.6.2 Durasi Animasi 2D.....	54
3.2.7 Analisis Penggabungan.....	54
3.2.8 Analisis SWOT.....	55
3.2.8.1 Strenght.....	55

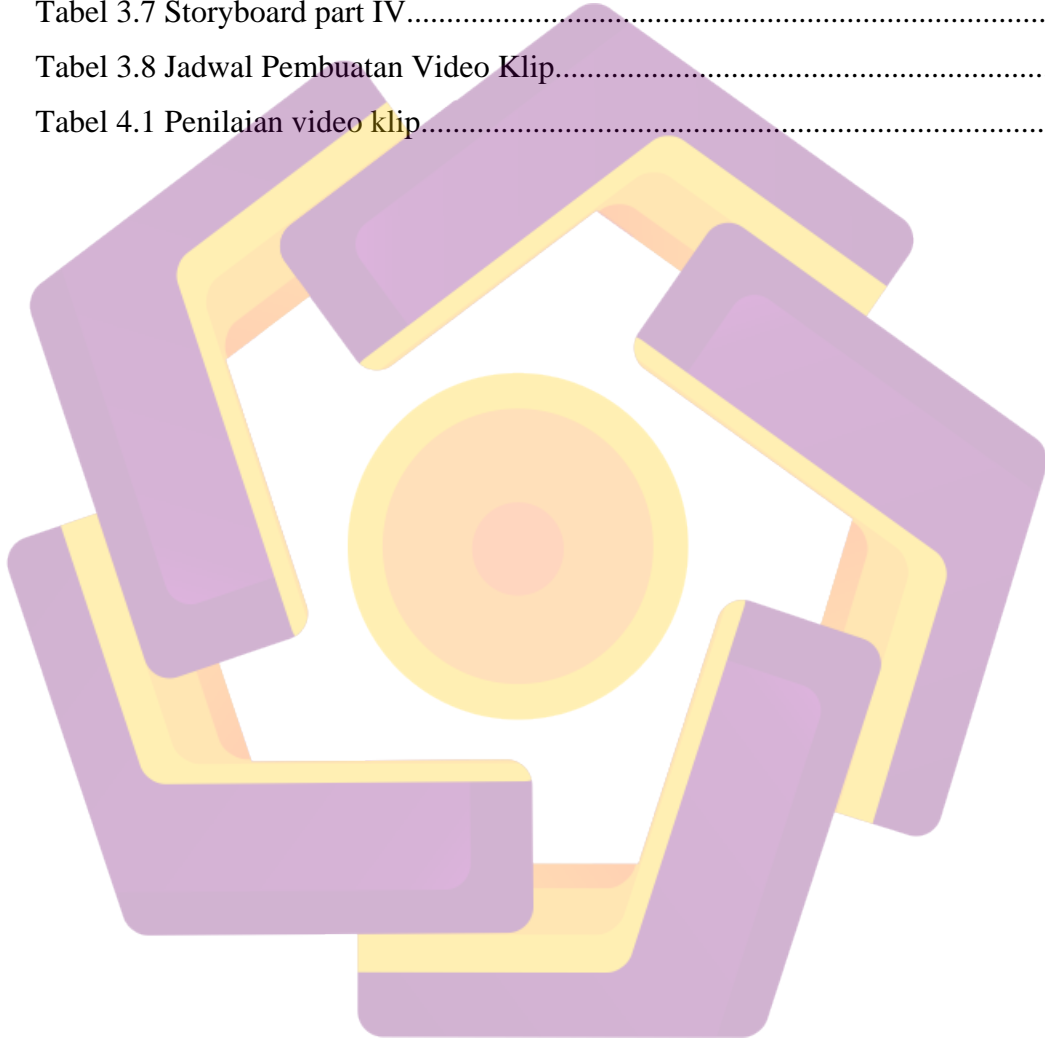
3.2.8.2 Weakness.....	56
3.2.8.3 Opportunities.....	56
3.2.8.4 Threat.....	57
3.3 Perancangan Video Klip.....	59
3.3.1 Pra Produksi.....	59
3.3.1.1 Tahap Pemahaman Syair Lagu.....	59
3.3.1.2 Konsep Cerita Video.....	61
3.3.1.3 Ide Cerita.....	61
3.3.1.4 Tema.....	62
3.3.1.5 Sinopsis.....	62
3.3.1.6 Naskah Cerita.....	62
BAB IV.....	72
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	72
4.1 Implementasi.....	72
4.1.1 Uji Coba.....	73
4.1.1.1 Uji Latar Setting Video.....	73
4.1.1.2 Uji Teknik Bidikan Kamera.....	74
4.1.1.3 Uji Adegan Video dengan Storyboard dan Penilaian.....	76
4.1.2 Produksi.....	80
4.1.2.1 Penyutradaraan.....	80
4.1.2.2 Pengoperasian Kamera.....	81
4.1.2.3 Tata Cahaya.....	81
4.1.2.4 Penataan Green Screen.....	82
4.1.2.5 Akting/Acting.....	83
4.1.3 Pasca Produksi.....	83
4.1.3.1 Tahap Capture Video.....	84
4.1.3.2 Tahap Cutting Video di Adobe Premier Pro.....	84
4.1.3.3 Tahap Editing Animasi.....	85
4.1.3.6 Composite Dan Effect.....	91
4.1.3.7 Final Editing.....	94
4.1.3.8 Final Output To Tape.....	96
4.2 Pembahasan.....	97
4.2.1 Alur Kerja Video Klip “Sendiri”.....	97

BAB V.....	99
KESIMPULAN.....	99
5.1 Kesimpulan.....	99
5.2 Saran.....	101
DAFTAR PUSTAKA.....	102



DAFTAR TABEL

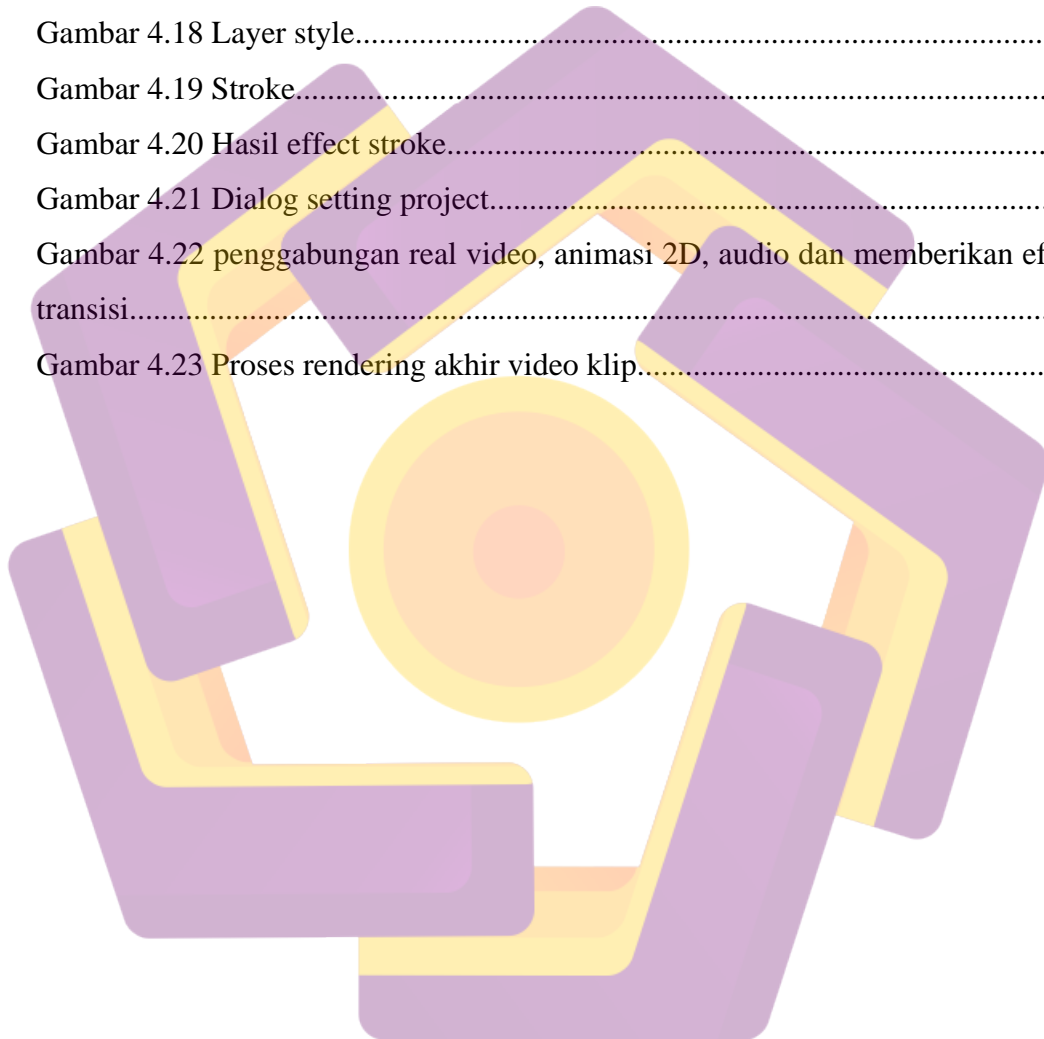
Tabel 3.1 Alur Proses Pembuatan Video Klip.....	40
Tabel 3.2 Kebutuhan Biaya Produksi.....	48
Tabel 3.3 Analisis SWOT.....	58
Tabel 3.4 Storyboard part I.....	67
Tabel 3.5 Storyboard part II.....	68
Tabel 3.6 Storyboard part III.....	69
Tabel 3.7 Storyboard part IV.....	70
Tabel 3.8 Jadwal Pembuatan Video Klip.....	71
Tabel 4.1 Penilaian video klip.....	79



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pose dan Gerakan Antara.....	13
Gambar 2.2 Pengaturan Waktu.....	14
Gambar 2.3 Gerakan Sekunder.....	14
Gambar 2.4 Akselerasi.....	15
Gambar 2.5 Antisipasi.....	16
Gambar 2.6 Gerakan lanjutan dan perbedaan waktu gerak.....	17
Gambar 2.7 Gerakan Melengkung.....	18
Gambar 2.8 Dramatisasi Gerakan.....	19
Gambar 2.9 Elastisitas.....	20
Gambar 2.10 Penempatan di bidang gambar.....	21
Gambar 2.11 Daya tarik karakter.....	22
Gambar 2.12 Penjiwaan Karakter.....	22
Gambar 2.13 Tahapan penelitian.....	28
Gambar 2.14 Close Up.....	33
Gambar 2.15 Medium close up.....	33
Gambar 2.16 Long shot.....	34
Gambar 2.17 Very long shot.....	34
Gambar 2.18 Two Shot dan Group Shot.....	35
Gambar 2.19 Point of view.....	35
Gambar 2.20 Cut dan cut away.....	36
Gambar 2.21 Interior dan exterior.....	36
Gambar 2.22 Extreme Close Up/Big Close Up atau Tight Close Up.....	37
Gambar 4.1 Uji Setting Proyek jalan tol solo-semarang.....	74
Gambar 4.2 Uji coba bidikan kamera pada studio greenscreen.....	75
Gambar 4.4 Uji perbandingan adegan video klip dengan storyboard.....	78
Gambar 4.5 Arahan sutradara.....	80
Gambar 4.6 Pengoperasian kamera.....	81
Gambar 4.7 Tata cahaya.....	82
Gambar 4.8 Penataan greenscreen.....	82
Gambar 4.9 Akting model.....	83

Gambar 4.10 Tampilan Cutting Video.....	85
Gambar 4.11 Karakter background pada adobe photoshop.....	87
Gambar 4.12 New composition.....	87
Gambar 4.13 proses keylight (1,2).....	88
Gambar 4.14 Pengaturan screen matte.....	89
Gambar 4.15 Proses membuat background berputar.....	90
Gambar 4.16 Proses render animasi.....	90
Gambar 4.17 Menu layer.....	92
Gambar 4.18 Layer style.....	92
Gambar 4.19 Stroke.....	93
Gambar 4.20 Hasil effect stroke.....	93
Gambar 4.21 Dialog setting project.....	94
Gambar 4.22 penggabungan real video, animasi 2D, audio dan memberikan effect transisi.....	95
Gambar 4.23 Proses rendering akhir video klip.....	96



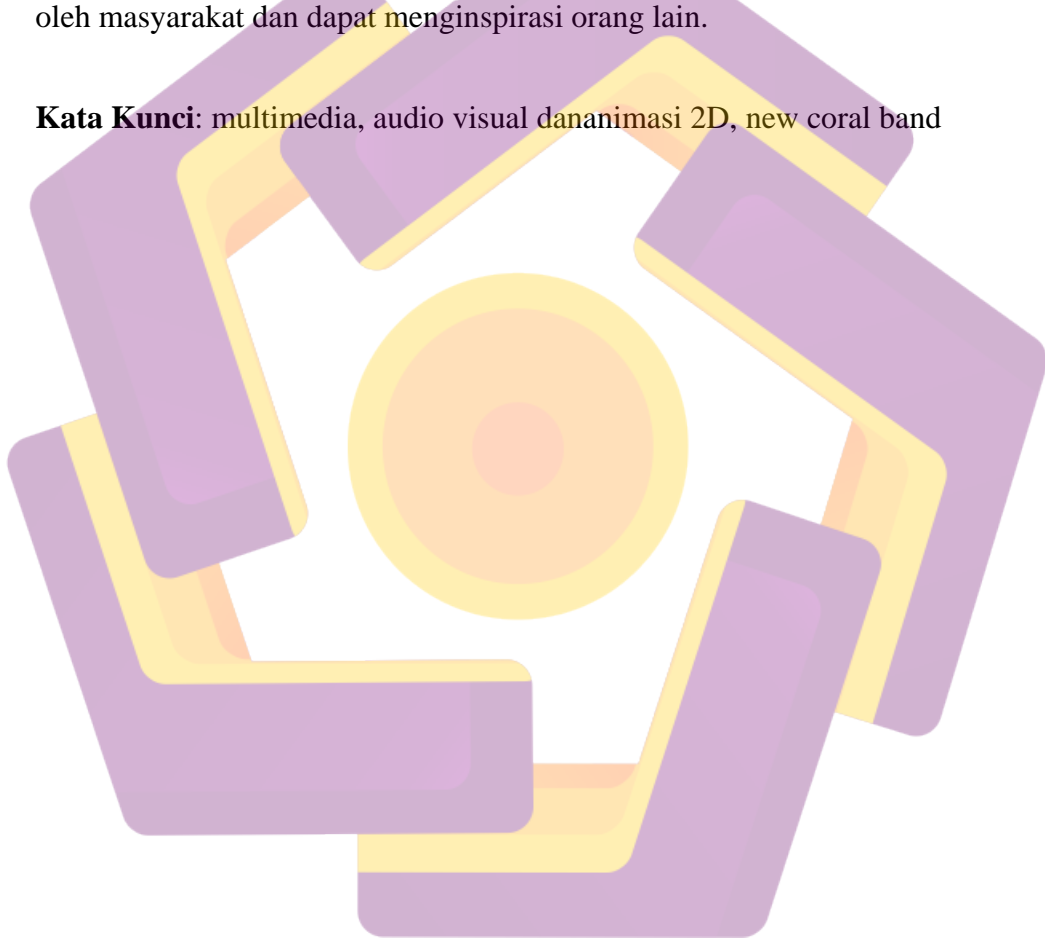
INTISARI

Video klip merupakan suatu karya seni yang dekat dengan dunia teknologi informasi. Pembuatan video klip ini akan menggunakan dua unsure antara lain audio visual yang nantinya akan digabung dengan animasi 2D. Bagaimana menggabungkan dua unsure tersebut, unsure tersebut harus mengarah pada makna dan lagu yang akan disampaikan.

Pada unsure animasi 2D terdapat beberapa macam teknik, dengan teknik motion graphic pada pembuatan video klip nanti. motion graphic bias disebut animasi computer berupa gambar dan teks yang diberi kesan bergerak. Penambahan animasi dapat dilakukan pada software Adobe After Effect.

Diharapkan video klip musik ini nantinya dapat memberikan wawasan masyarakat luas tentang pembelajaran dan cara menerapkan teknik-teknik pembuatannya. Dan untuk New Coral Band semoga karya mereka dapat diterima oleh masyarakat dan dapat menginspirasi orang lain.

Kata Kunci: multimedia, audio visual dan animasi 2D, new coral band



ABSTRACT

Is a video clip art close to the world of information technology. Making video clips it will use two elements audio visual 2d will be merged with animation. How to combine the two elements elements such must lead to meaning and song to be told.

In an animated 2d there is some sort of engineering with graphic engineering motion to making video clips later by using background shaped animation spun. Motion can be called animation computer graphic images and text that was given the impression move. The animation is on the software can adobe after effect.

Hopefully this music video clips will be able to provide insight about learning society and how to apply make with techniques. And for their work new coral band may be accepted by the people and can inspire others.

Keywords: *multimedia, audio visual and animation 2d, new coral band*

