

**Perancangan dan Pembuatan Musik Video The Story After Berjudul
“Melody” Berbasis Animasi 2D Menggunakan Teknik Digital
Animasi Sebagai Media Promosi**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Bayu Susilo

12.02.8215

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

**Perancangan dan Pembuatan Musik Video The Story After Berjudul
“Melody” Berbasis Animasi 2D Menggunakan Teknik Digital
Animasi Sebagai Media Promosi**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
Pada jenjang Diploma III pada jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

Bayu Susilo

12.02.8215

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**Perancangan dan Pembuatan Musik Video The Story After Berjudul
“Melody” Berbasis Animasi 2D Menggunakan Teknik Digital
Animasi Sebagai Media Promosi**

yang disusun oleh

Bayu Susilo

12.02.8215

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 05 November 2014

Dosen Pembimbing



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**Perancangan dan Pembuatan Musik Video The Story After Berjudul
“Melody” Berbasis Animasi 2D Menggunakan Teknik Digital
Animasi Sebagai Media Promosi**

yang disusun oleh

Bayu Susilo

12.02.8215

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Maret 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

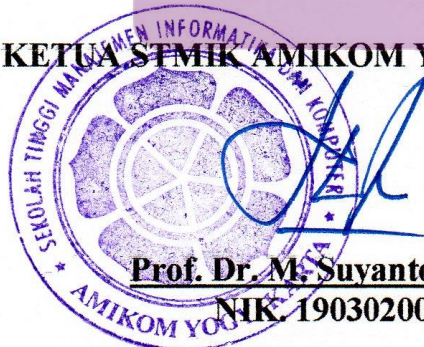


Amir Fatah Sofyan, ST, M.kom
NIK. 190302047



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 24 Maret 2015

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan 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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 18 April 2015

Meterai
Rp. 6.000

Bayu Susilo
NIM. 12.02.8215

MOTTO

*“ Ada saatnya kita dibantu dan ada saatnya kita membantu, jika kita di bantu
maka bersyukurlah dan ketika kita membantu maka ikhlaslah ”*

“ Ikhlaslah membangun kehidupan yang baik, maka hidupmu akan baik ”

“ Bukan hidup yang harusnya sederhana, tetapi sikap “



PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Dengan kerendahan hati yang tulus, bersama keridhaan-Mu Ya Allah.

Ku persembahkan karya tulis ini kepada:

Ayahanda dan ibunda ku tercinta, bapak Sukoco dan ibu Imah. Doa mu hadirkan keridahaan untukku, nasehatmu terangi jalanku. Semoga Allah menjadikanku anak yang sholeh yang kelak akan memakaikan mahkota di Syurga yang penuh dengan kenikmatan.

Aamiin

Kakak dan Adik ku tercinta, doa dan harapanmu telah menyertaiku, nasehatmu hadirkan kebaikan dan semangat untukku . Semoga kita menjadi orang yang sukses dan menjadi kebanggaan bagi kedua orang tua kita.

Aamiin

Sahabat-sahabatku tercinta, persahabatanmu yang tulus denganku, hati tanpa pamrih untuk saling membantu dan menasehati dan saling menyemangati dalam kebaikan mewarnai hidupku. Semoga persahabatan kita akan terus tersambung hingga akhir hayat.

Aamiin Aamiin Yaa Rabbal Allamin.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah yang telah memberikan sebaik-baik nikmat berupa iman dan islam serta atas nikmat itu penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan lancar. Shalawat dan doa selalu ku limpahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat-sahabatnya.

Keberhasilan penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari pihak-pihak yang turut membantu. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen penguji.
4. Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen penguji.
5. Dosen-dosen dan karyawan STMIK Amikom Yogyakarta.
6. Kedua orang tuaku tercinta Bapak Sukoco dan Ibu Imah.
7. Kakakku Imam Hambali dan Sumiyati serta adikku Wisnu Aji.
8. Sahabatku Derry Arindi, Frendy Siswanto dan Iryadi.
9. Seluruh teman-teman 12-D3MI-01.
10. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah membantu sehingga terselesaikan Tugas Akhir ini.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xix
ABSTRACT	xx
BAB I 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	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Wawancara	4
1.6.2 Metode Observasi	4
1.6.3 Metode Dokumentasi	4
1.6.4 Metode Studi Kepustakaan	5

1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Pengertian Video	6
2.2 Standar Video	6
2.2.1 NTSC (National Television Standards Committee).....	6
2.2.2 PAL (Phase Alternate Line)	6
2.2.3 SECAM (Sequential Colour and Memory Sistem).....	7
2.2.4 HDTV (High Defenition TV).....	7
2.3 Format File Video	7
2.3.1 AVI (Audio Video Interleave)	8
2.3.2 MOV (Quick Time).....	8
2.3.3 MPEG (Montion Picture Experts Group)	9
2.3.4 RM/RAM	9
2.3.5 SW	9
2.4 Format File Gambar	10
2.4.1 Format File Bitmap	10
2.4.1.1 JPEG	10
2.4.1.2 EXIF	11
2.4.1.3 TIFF	11
2.4.1.4 RAW	11
2.4.1.5 PNG	12
2.4.1.6 GIF	12
2.4.1.7 BMP	12
2.4.2 Format File Vector	12

2.4.2.1 CGM	13
2.4.2.2 SVG	13
2.4.2.3 Format File Vector Yang Lain.....	13
2.5 Pengertian Musik Video.....	13
2.6 Sejarah Musik Video.....	14
2.7 Pengertian Animasi.....	14
2.8 Jenis-Jenis Animasi.....	15
2.8.1 Animasi Sel (Cell Animation).....	15
2.8.2 Animasi Frame (Frame Animation).....	16
2.8.3 Animasi Sprite (Sprite Animation).....	16
2.8.4 Animasi Lintasan (Path Animation)	17
2.8.5 Animasi Spline.....	17
2.8.6 Animasi Vector (Vector Animation).....	17
2.8.7 Animasi Karakter (Character Animation).....	18
2.8.8 Computational Animation.....	18
2.8.9 Morphing.....	18
2.9 Prinsip Animasi.....	19
2.9.1 Anticipation.....	19
2.9.2 Squash and Stretch.....	19
2.9.3 Staging	20
2.9.4 Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose.....	20
2.9.5 Follow-Through and Overlapping Action.....	21
2.9.6 Slow In-Slow Out.....	21
2.9.7 Arcs	21

2.9.8 Secondary Action	22
2.9.9 Timing	22
2.9.10 Exaggeration	23
2.9.11 Solid Drawing	23
2.9.12 Appeal	24
2.10 Pengertian Animasi Digital	24
2.11 Pengertian Animasi 2D	25
2.12 Kebutuhan Sumber Daya Manusia	25
2.12.1 Produser	26
2.12.2 Sutradara	26
2.12.3 Drawing Artist	26
2.12.4 Coloring Artist	26
2.12.5 Background Artist	26
2.12.6 Editor	27
2.13 Tahapan Pembuatan Musik Video	27
2.13.1 Pra Produksi	27
2.13.1.1 Ide Cerita	27
2.13.1.2 Tema Cerita	27
2.13.1.3 Storyboard	28
2.13.2 Produksi	28
2.13.2.1 Drawing	28
2.13.2.2 Key Animator	28
2.13.2.3 In Beetwener	29
2.13.2.4 Background	29

2.13.2.5 Coloring.....	29
2.13.2.6 Compositing.....	29
2.13.3 Pasca Produksi	30
2.13.3.1 Editing.....	30
2.13.3.2 Rendering.....	30
2.17 Perangkat Lunak Yang Digunakan	30
2.17.1 Adobe Photoshop	30
2.17.2 Adobe After Effects	32
2.17.3 Adobe Premier Pro.....	33
2.17.4 Adobe Director.....	34
BAB III GAMBARAN UMUM.....	36
3.1 Sejarah The Story After	36
3.2 Profil The Story After	36
3.2 Visi dan Misi The Story After.....	37
3.2.1 Visi The Story After.....	37
3.2.2 Misi The Story After	38
3.4 Deskripsi Musik The Story After.....	38
3.5 Pembuatan Musik Video The Story After.....	38
3.5.1 Pra Produksi	38
3.5.1.1 Ide Cerita.....	38
3.5.1.2 Tema Cerita.....	39
3.5.1.3 Storyboard	39
BAB IV PEMBAHASAN.....	53

4.1 Produksi	53
4.1.1 Drawing.....	53
4.1.2 Key Animator.....	53
4.1.3 In Betweener	54
4.1.4 Background	55
4.1.5 Coloring	55
4.1.6 Compositing.....	59
4.1.6.1 Compositing Menggunakan Adobe Photoshop.....	59
4.1.6.2 Compositing Menggunakan Adobe Director	71
4.1.6.3 Compositing Menggunakan Adobe After Effects.....	78
4.2 Pasca Produksi	85
4.2.1 Editing.....	85
4.2.2 Rendering.....	90
BAB V PENUTUP	93
5.1 Kesimpulan	93
5.2 Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Anticipation.....	19
Gambar 2.2 Squash and Stretch.....	19
Gambar 2.3 Staging.....	20
Gambar 2.4 Straight-Ahead Action.....	20
Gambar 2.5 Pose-to-Pose.....	20
Gambar 2.6 Follow-Through and Overlapping Action.....	21
Gambar 2.7 Slow In-Slow Out.....	21
Gambar 2.8 Arcs.....	22
Gambar 2.9 Secondary Action.....	22
Gambar 2.10 Timing.....	23
Gambar 2.11 Exaggeration.....	23
Gambar 2.12 Solid Drawing.....	24
Gambar 2.13 Appeal.....	24
Gambar 2.14 Adobe Photoshop.....	31
Gambar 2.15 Adobe After Effects.....	32
Gambar 2.16 Adobe Premier Pro.....	33
Gambar 2.17 Adobe Director.....	35
Gambar 3.1 The Story After.....	36
Gambar 3.2 Storyboard Page 1 of 14.....	39
Gambar 3.3 Storyboard Page 2 of 14.....	40
Gambar 3.4 Storyboard Page 3 of 14.....	41
Gambar 3.5 Storyboard Page 4 of 14.....	42

Gambar 3.6 Storyboard Page 5 of 14	43
Gambar 3.7 Storyboard Page 6 of 14	44
Gambar 3.8 Storyboard Page 7 of 14	45
Gambar 3.9 Storyboard Page 8 of 14	46
Gambar 3.10 Storyboard Page 9 of 14	47
Gambar 3.11 Storyboard Page 10 of 14	48
Gambar 3.12 Storyboard Page 11 of 14	49
Gambar 3.13 Storyboard Page 12 of 14	50
Gambar 3.14 Storyboard Page 13 of 14	51
Gambar 3.15 Storyboard Page 14 of 14	52
Gambar 4.1 Drawing	53
Gambar 4.2 Key Animator	54
Gambar 4.3 In Betweenner	54
Gambar 4.4 Background	55
Gambar 4.5 Open	56
Gambar 4.6 Character	56
Gambar 4.7 Polygonal Lasso Tool	56
Gambar 4.8 Character Sesudah Diseleksi	57
Gambar 4.9 Paint Bucket	57
Gambar 4.10 Foreground	57
Gambar 4.11 Character Sesudah Diberi Warna	58
Gambar 4.12 Character Sebelum dan Sesudah Diberi Warna	58
Gambar 4.13 Save	59
Gambar 4.14 Adegan Per Frame	60

Gambar 4.15 Open	60
Gambar 4.16 Pilih Gambar	61
Gambar 4.17 Background	61
Gambar 4.18 Open	61
Gambar 4.19 Layer Character	62
Gambar 4.20 Layer Background	62
Gambar 4.21 In Between.....	62
Gambar 4.22 Animation.....	63
Gambar 4.23 Timeline Animation	63
Gambar 4.24 Mematikan Layer	64
Gambar 4.25 Sesudah Dimatikan.....	64
Gambar 4.26 Duplicate Selected Frames	65
Gambar 4.27 New Frames.....	65
Gambar 4.28 7 Frames	65
Gambar 4.29 Layer 1.....	66
Gambar 4.30 Frames 1	66
Gambar 4.31 Layer 2.....	67
Gambar 4.32 Frames 2	67
Gambar 4.33 Frames 7	68
Gambar 4.34 Mengatur Kecepatan per Frame	68
Gambar 4.35 Play Animation.....	69
Gambar 4.36 Safe For Web and Devices	69
Gambar 4.37 Setting Save For Web and Devices	70
Gambar 4.38 Gif (Graphic Interchange Format).....	70

Gambar 4.39 Adegan Menggunakan Adobe Director	71
Gambar 4.40 Adobe Director	71
Gambar 4.41 Director File	72
Gambar 4.42 Import	72
Gambar 4.43 Pilih Gambar	73
Gambar 4.44 Setting	73
Gambar 4.45 Drag File	74
Gambar 4.46 Score	74
Gambar 4.47 Mengatur Gambar Di Score	75
Gambar 4.48 Keyframe	75
Gambar 4.49 Rotation	75
Gambar 4.50 Duplicate	76
Gambar 4.51 Keyframe	76
Gambar 4.52 Play	77
Gambar 4.53 Export	77
Gambar 4.54 Setting Export	77
Gambar 4.55 Save	78
Gambar 4.56 Adegan Menggunakan Adobe After Effects	78
Gambar 4.57 Adobe After Effects	79
Gambar 4.58 New Composition	79
Gambar 4.59 Composition Settings	80
Gambar 4.60 Import	81
Gambar 4.61 Open	81
Gambar 4.62 Jendela Timeline	82

Gambar 4.63 Jendela Composition	82
Gambar 4.64 New Solid.....	83
Gambar 4.65 Screen	83
Gambar 4.66 4-Color Gradient	84
Gambar 4.67 Settingan 4-Color Gradient	84
Gambar 4.68 Add to Render Queue.....	85
Gambar 4.69 Current Render	85
Gambar 4.70 New Project.....	86
Gambar 4.71 New Sequence	86
Gambar 4.72 Workspace.....	87
Gambar 4.73 Drag File.....	87
Gambar 4.74 Monitor.....	88
Gambar 4.75 Editing	88
Gambar 4.76 Razor Tool.....	88
Gambar 4.77 Pilih Bagian Video	89
Gambar 4.78 Delete	89
Gambar 4.79 Video Transitions	89
Gambar 4.80 Export.....	90
Gambar 4.81 Export Setting.....	91
Gambar 4.82 Rendering	91
Gambar 4.83 Musik Video The Story After.....	92

INTISARI

Musik video atau lebih dikenal dengan video clip merupakan media yang digunakan penyanyi atau grup band untuk mempromosikan lagu mereka pada masyarakat. Pembuatan musik video dengan animasi 2D tentunya menarik dengan menggunakan teknik digital animasi dan teknik seperti ini masi jarang digunakan pada pembuatan musik video khususnya di Indonesia.

Pada Tugas Akhir ini peneliti akan membuat sebuah musik video dari salah satu penyanyi solo indie di Yogyakarta, yaitu The Story after dengan judul Melody. Pembuatan musik video ini menggunakan unsur animasi 2D dengan menggunakan teknik digital animasi. Bagaimana pembuatan musik video ini harus mengarah pada makna dari lagu yang harus disampaikan tetapi tidak membuat penonton merasa bosan. Animasi yang digunakan nanti seperti motion text dan montion grafik.

Diharapkan musik video ini nantinya dapat meningkatkan popularitas penyanyi solo The Story After, sebagai konten entertainment yang mampu bersaing di hiburan musik Indonesia serta menjadi inspirasi bagi penonton dan para penyanyi maupun grup band lainnya serta memperkenalkan animasi 2D dalam industri musik Indonesia.

Kata Kunci: The Story After, Musik Video, Animasi 2D

ABSTRACT

Musik video or more in the know with the clip video is media used for singers or bands to promote their songs to the public. Making music with 2D animation course interesting by using digital animation techniques such and this technique is still rarely used in the making of the music video, especially in Indonesia.

In this thesis researcher will make a music video of one of the indie solo singer in Yogyakarta, namely The Story After and the title song Melody. The making of music video using the elements of 2D animation using digital animation techniques. How does the music making of this video should lead to the meaning of the song to be delivered but does not make the audience feel bored. Animation is used later as motion text and motion graphics.

This music video is expected later can increase the popularity soloists The Story After, as entertainment content that can compete in the Indonesia music entertainment as well as an inspiration for the audience and the singers and other band grup and introduce 2D animation in the Indonesia music industry.

Keyword: *The Story After, Musik Video, Animation 2D.*