

**PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI 2D MENGGUNAKAN TEKNIK
FRAME BY FRAME**

SKRIPSI



disusun oleh

Enggar Abdillah N

11.12.5875

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

**PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI 2D MENGGUNAKAN TEKNIK
FRAME BY FRAME**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Enggar Abdillah N

11.12.5875

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI 2D MENGGUNAKAN TEKNIK
FRAME BY FRAME**

yang disusun oleh
Enggar Abdillah N
11.12.5875

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 April 2015

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302128

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI 2D MENGGUNAKAN TEKNIK
FRAME BY FRAME**

yang disusun oleh
Enggar Abdillah N
11.12.5875

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Mei 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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

Joko Dwi Santoso, M.Kom
NIK. 190302181

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302128



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Juni 2015



KETUA STMIK 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 Mei 2015



Enggar Abdillah N
NIM. 11.12.5875

MOTTO

Sukses adalah Berusaha, Berdoa, dan Bersabar.

Love what you do, Do what you love.

“Laahaulaa walaakuwwata illabillaah”



PERSEMBAHAN

Dengan terselesaikan skripsi ini yang paling utama akan dipersembahkan khususnya kepada Allah SWT karena tidak ada daya upaya selain dari-Nya dan juga untuk kedua orang tua penulis sebagai bukti bahwa penulis bersungguh-sungguh dalam mencari ilmu hingga menghasilkan skripsi ini. Skripsi ini juga dipersembahkan kepada ketua STMIK Amikom Yogyakarta M. Suyanto, Prof. Dr, M.Mm dosen pembimbing skripsi Tony Hidayat M.Kom, dan perpustakaan STMIK Amikom Yogyakarta.

Skripsi ini juga dipersembahkan untuk Man Yogyakarta 1 khususnya kepada pendiri MGCoustik Tartusi Al-Bantani dan juga Syarafina Ghassani, Fadhila Tsania, dan anggota grup MGCoustik lainnya sebagai objek penelitian yang sudah mengapresiasi video klip animasi pada skripsi ini dan selalu memberi motivasi dan masukan-masukan hingga skripsi terselesaikan.

Dan tidak lupa skripsi ini dipersembahkan juga untuk teman-teman seperjuangan di STMIK Amikom Yogyakarta yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah memberi dorongan semangat, kritik, dan saran sehingga hasil skripsi ini lebih maksimal dari pada buah pemikiran pribadi.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala pujian hanya bagi Allah SWT yang telah memberi rahmat kepada hamba-hamba-Nya sehingga segala kesulitan yang ada kemudian menjadi kemudahan, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi beserta projek yang berjudul **‘Pembuatan Video Klip Animasi 2D Menggunakan Teknik Frame by Frame’**. Dan tidak lupa sholawat serta junjungan salam kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah memberi contoh semangat juang untuk tercapainya Islam yang gemilang.

Dengan penyusunan skripsi ini diharapkan bisa menjadi media informasi, referensi, dan juga media pembandingan dengan menganalisa sebagai bahan pertimbangan untuk membuat animasi selain itu tujuan dibuat skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan dan mendapatkan gelar sarjana komputer di STMIK Amikom Yogyakarta.

Tidak lupa rasa terima kasih M. Suyanto, Prof. Dr, M.M atas inspirasi dalam membuat animasi 2D, Tony Hidayat M.Kom yang telah sabar membimbing dalam pembuatan skripsi ini, Tartusi Al-Bantani sebagai pencipta lagu ‘Dzikirku’ yang mengapresiasi video klip animasi ini meskipun penulis sadar skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena kesempurnaan hanya milik Allah, namun tetap berharap skripsi ini bermanfaat bagi yang membutuhkan.

Yogyakarta, 18 Mei 2015

Penulis

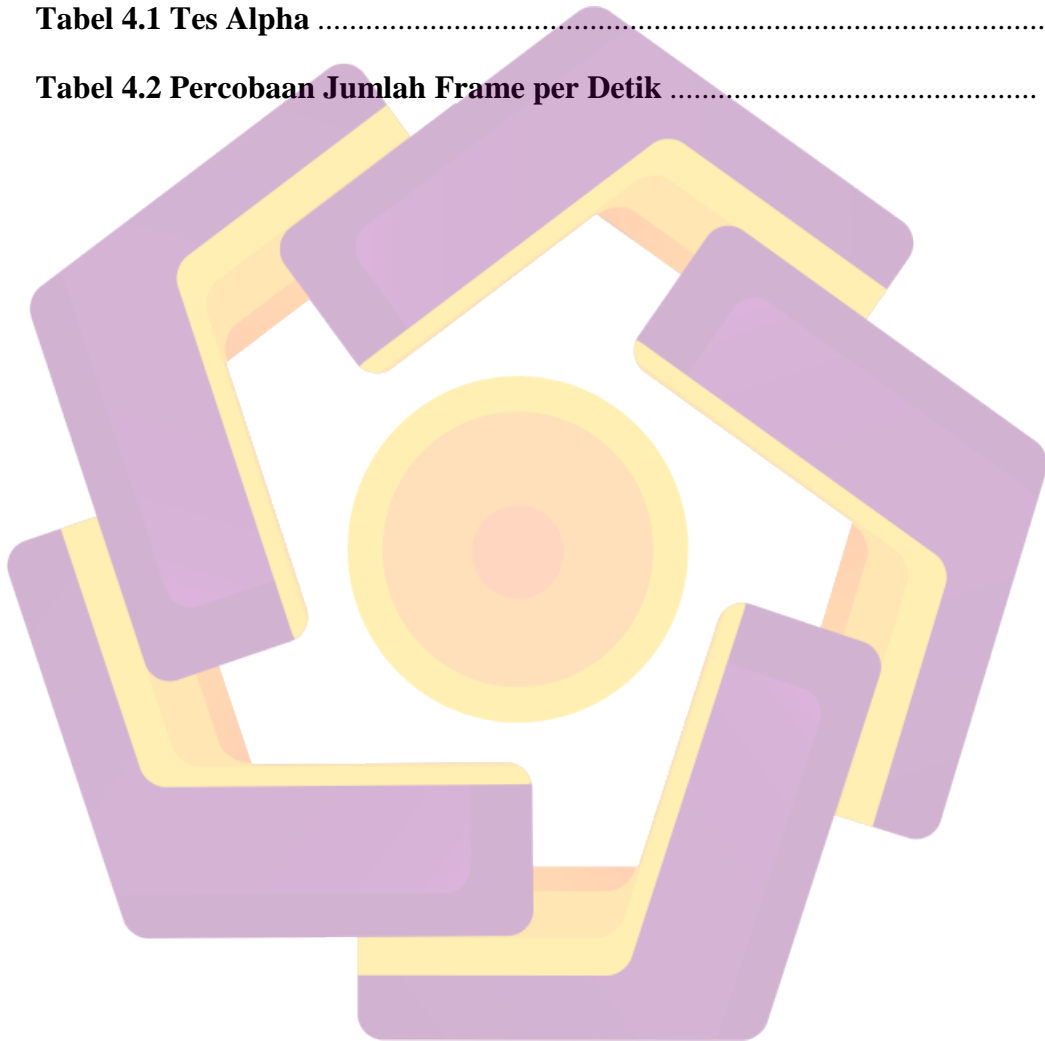
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Metode Penelitian.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1 Tinjauan Pustaka	11
2.2 Dasar Teori	14
2.3 Metode Analisis.....	22
2.4 Teknik Membuat Animasi.....	26

2.5	Tipe Shot Kamera.....	27
2.6	Lipsync	38
2.7	Proses Pembuatan Animasi	40
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		45
3.1	Analisis.....	45
3.2	Perancangan.....	54
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		64
4.1	Implementasi	64
4.2	Pembahasan	97
BAB V PENUTUP.....		102
5.1	Kesimpulan.....	102
5.2	Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA		xviii
LAMPIRAN.....		xx

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perbandingan Teknik <i>Frame by Frame</i> dengan Teknik <i>Tweened</i>.	46
Tabel 3.2 Analisis SWOT	49
Tabel 3.3 Strategi SWOT	49
Tabel 4.1 Tes Alpha	94
Tabel 4.2 Percobaan Jumlah Frame per Detik	100



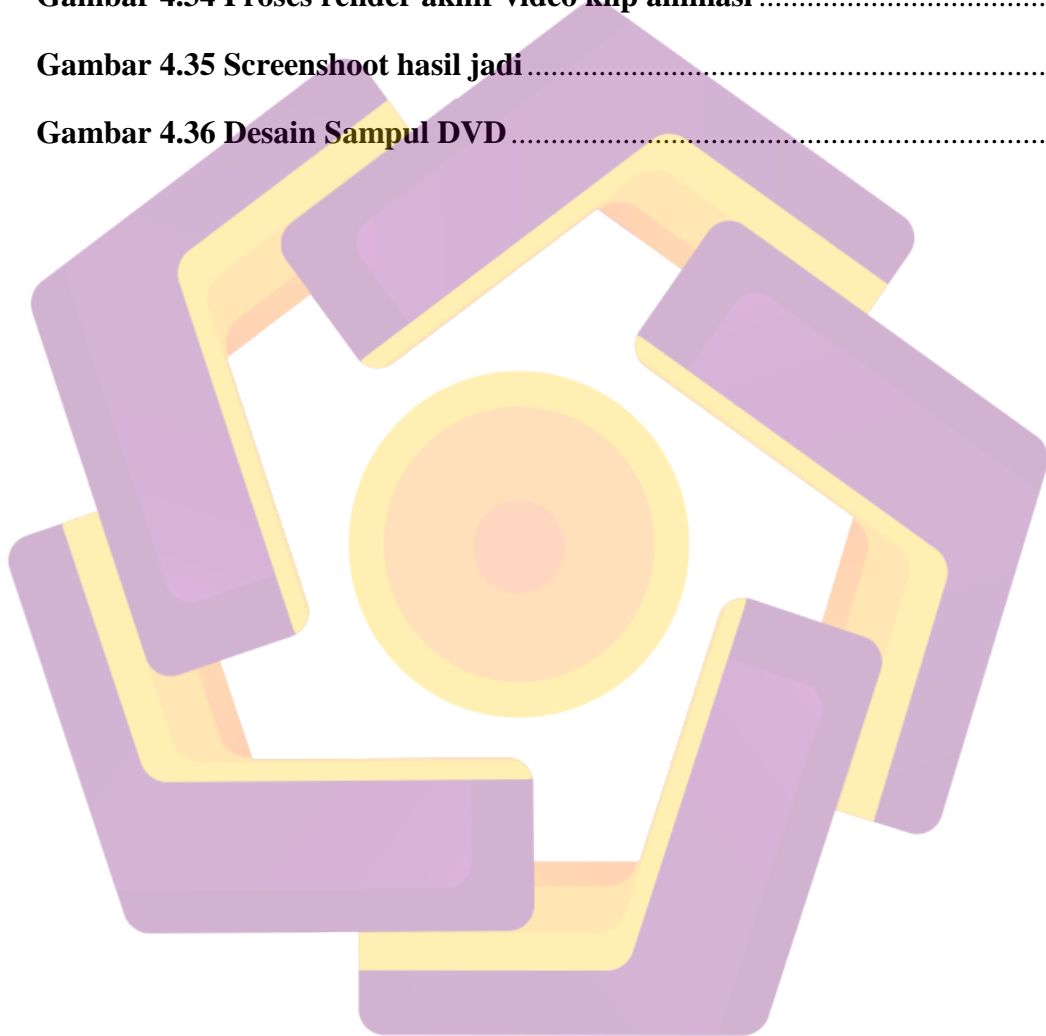
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Dunia animasi	15
Gambar 2.2 Contoh Squash and Stretch pada animasi Disney	16
Gambar 2.3 Contoh Anticipation	16
Gambar 2.4 Contoh Staging.....	17
Gambar 2.5 Contoh Straight-Ahead and Pose-to-pose	18
Gambar 2.6 Follow Through and Overlapping.....	18
Gambar 2.7 Slow in and slow out	19
Gambar 2.8 Arcs	19
Gambar 2.9 Secondary Action	20
Gambar 2.10 Timing.....	20
Gambar 2.11 Contoh Exaggeration.....	21
Gambar 2.12 Solid Drawing.....	21
Gambar 2.13 Contoh Appeal dalam karakter Squidward.....	22
Gambar 2.14 tabel SWOT	25
Gambar 2.15 Contoh <i>Frame by Frame</i>	27
Gambar 2.16 Tweened pada gambar bola.....	27
Gambar 2.17 EWS (Extreme Wide Shot)	28
Gambar 2.18 Very Wide Shot	29
Gambar 2.19 Wide Shot	30
Gambar 2.20 Mid Shot	31
Gambar 2.21 Medium Close Up	31
Gambar 2.22 Close Up.....	32
Gambar 2.23 Extreme Close Up	33
Gambar 2.24 Cut In	34

Gambar 2.25 Cut Away	35
Gambar 2.26 Two Shot	35
Gambar 2.27 Over the Shoulder Shot	36
Gambar 2.28 Noddy Shot	37
Gambar 2.29 Point of View Shot	37
Gambar 2.30 Weather Shot	38
Gambar 2.31 Phoneme Mouth Chart	39
Gambar 2.32 Animasi Spongebob	40
Gambar 2.33 Storyboard music video Bird and The Bee (2013)	42
Gambar 2.34 Mr Walt animator Walt Disney	43
Gambar 2.35 Background dan Foreground	44
Gambar 3.1 Bagan langkah pembuatan video klip animasi	54
Gambar 3.2 Gorillaz Virtual Band	55
Gambar 3.3 Contoh karakter dari Disney ‘Frozen’	56
Gambar 3.4 Referensi rancangan awal karakter	57
Gambar 3.5 Desain karakter setelah digambar ulang	57
Gambar 3.6 Rancangan background bangunan	58
Gambar 3.7 Rancangan background bangunan dari dekat	59
Gambar 3.8 Rancangan background di dalam bangunan	59
Gambar 3.9 Rancangan foreground padang rumput	59
Gambar 3.10 Storyboard	63
Gambar 4.1 Standar Karakter Tubuh Syarafina	65
Gambar 4.2 Standar Karakter Wajah Syarafina	65
Gambar 4.3 Tampilan Ms.Paint	67
Gambar 4.4 Menyimpan gambar dalam format file PNG	69

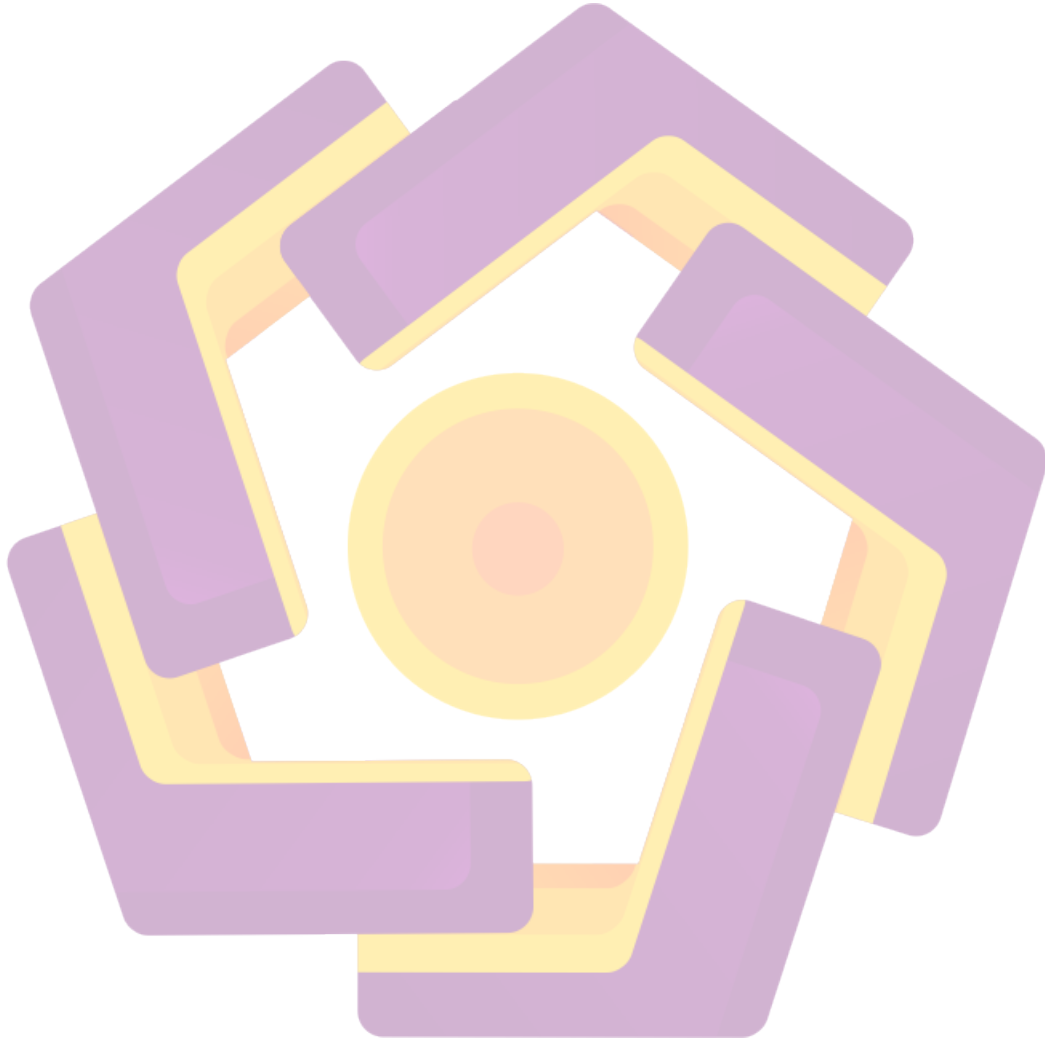
Gambar 4.5 Penamaan menurut bentuk bibir dalam lirik lagu.....	71
Gambar 4.6 Standar warna karakter dan greenscreen.....	72
Gambar 4.7 Time Selecting Tool (T).....	73
Gambar 4.8 Proses crop bagian yang terseleksi.....	73
Gambar 4.9 Proses menyimpan potongan lagu.....	74
Gambar 4.10 Background bangunan kayu.....	75
Gambar 4.11 Background tembok kayu dalam bangunan.....	75
Gambar 4.12 Background langit dan Foreground awan.....	76
Gambar 4.13 Sajadah.....	76
Gambar 4.14 Kaligrafi.....	76
Gambar 4.15 Tekstur rerumputan.....	77
Gambar 4.16 Pohon rindang.....	77
Gambar 4.17 Greenscreen Sorot cahaya.....	77
Gambar 4.18 Greenscreen foreground benda dalam bangunan.....	78
Gambar 4.19 Pengaturan membuat composition baru.....	79
Gambar 4.20 letak-letak panel.....	80
Gambar 4.21 Efek Color Key.....	81
Gambar 4.22 Penataan timeline bar <i>frame by frame</i>.....	81
Gambar 4.23 Pemberian metode <i>tweened</i>.....	82
Gambar 4.24 Efek Fast Blur.....	83
Gambar 4.25 Bingkai jendela yang telah diberi efek blur.....	84
Gambar 4.26 Penerapan efek sinar matahari.....	84
Gambar 4.27 Panel Optical Flare.....	85
Gambar 4.28 Tekstur material greenscreen bercorak kayu.....	86
Gambar 4.29 Objek tembok dan lantai setelah diberi tekstur.....	86

Gambar 4.30 Efek dust particle	87
Gambar 4.31 Proses Masking	88
Gambar 4.32 Render pada Adobe After Effect CS3	89
Gambar 4.33 Tampilan setelah scene dan audio disusun	90
Gambar 4.34 Proses render akhir video klip animasi	91
Gambar 4.35 Screenshoot hasil jadi	93
Gambar 4.36 Desain Sampul DVD	93



DAFTAR LAMPIRAN

- 1. Tes Beta oleh wakil dari objek penelitian**
- 2. Storyboard**



INTISARI

Kemajuan teknologi multimedia di bidang animasi 2 Dimensi sangat pesat sehingga peminatnya pun juga semakin banyak. Seiring kemajuan tersebut, animasi 2D juga bisa dimanfaatkan dalam dunia permusikan dalam wujud video klip animasi. Dalam sebuah band, video klip tidak terlepas dari fungsi komersial agar menambah peminat band dan dengan tampilan animasi akan menambah kesan artistik dan menjadi daya tarik yang berbeda yang mayoritas video klip masih berpenampilan *live shot*.

Teknik *frame by frame* adalah metode pembuatan animasi yang cocok untuk pembuatan video klip karena dapat menggerakkan bagian yang kompleks seperti gerak mulut atau tubuh, selain itu teknik ini dikuasai oleh penulis. MGCoustik merupakan band bernuansa islami yang sangat berpotensi karena sudah menjuarai beberapa kompetisi, tampil di televisi-televisi lokal, dan bahkan memiliki lagu sendiri, salah satunya berjudul 'Dzikirku' tetapi belum memiliki video klip untuk menambah fitur band tersebut.

Melihat peluang tersebut skripsi ini dibuat. Band MGCoustik akan dibuatkan video klip bertampilan animasi 2D dengan teknik *frame by frame* yang memiliki tampilan yang menarik, sesuai tema, dan dapat menambah fitur baru dalam band MGCoustik dengan harapan memperbanyak peminat.

Kata Kunci : Animasi, Animasi 2D, Video Klip, Teknik Frame by Frame

ABSTRACT

Multimedia technology in the field of 2D animation is growing so fast. So the enthusiasts is greatly increased. Therefore, 2D animation can also be used in the music industry in the form of animated music video. Music video with animated appearance will add an artistic impression and become a different appeal of the other video clips that are still using the live shot.

Frame by Frame Technique is a method of making animation that is suitable for the making of music video as part of a complex can move like motion of the mouth or body, and author mastered this technique. MGCoustik is a band with an Islamic theme that is potentially as already won several competitions, appeared on local TV stations, and even has its own song, one of which is entitled 'Dzikirku' but don't yet have to add a video clip features the band.

Seeing these opportunities then this thesis is made. MGCoustik will be made 2D animated music video 2D that made by Frame by Frame Technique that has an attractive appearance, according to the theme, and can add new features in the band MGCoustik with suppose to increast the enthusiasts.

Keywords: Animation, 2D Animation, Music Video, Frame by Frame Technique