

**PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI 2D UNTUK SUPER MAGNUM
BAND DENGAN LAGU BERJUDUL “MENGEJAR MIMPI”
MENGUNAKAN TEKNIK STAGING**

SKRIPSI



disusun oleh :

Achmad Taufiq Distiyan

08.11.2278

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI 2D UNTUK SUPER MAGNUM
BAND DENGAN LAGU BERJUDUL “MENGEJAR MIMPI”
MENGUNAKAN TEKNIK STAGING**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai derajat Sarjana S1
Pada jurusan Teknik Informatika



Disusun oleh

Achmad Taufiq Distiyan

08.11.2278

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Pembuatan Video Klip Animasi 2D Untuk Super Magnum Band

Dengan Lagu Berjudul “Mengejar Mimpi”

Menggunakan Teknik Staging
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Achmad Taufiq Distiyan

08.11.2278

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 22 April 2013

Dosen Pembimbing,

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

PENGESAHAN

SKRIPSI

Pembuatan Video Klip Animasi 2D Untuk Super Magnum Band

Dengan Lagu Berjudul “Mengejar Mimpi”

Menggunakan Teknik Staging

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Achmad Taufiq Distiyani

08.11.2278.

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 16-April 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

Dony Ariyus, M.Kom

NIK. 190302128

Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh Gelar Sarjana Komputer

tanggal 16 April 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Sayanto, 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, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini disebutkan dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 15 April 2013

Achmad Taufiq Distiyan
NIM 08.11.2278

MOTTO

KEGAGALAN ADALAH AWAL DARI KESUKSESAN, JADI JANGAN MENYERAH UNTUK MENGEJAR MIMPI YANG KITA INGINKAN DAN TERUS BERUSAHA.

JANGAN PERNAH RAGU UNTUK BERMIMPI BESAR KARENA SEMUA HAL YANG BESAR BERAWAL DARI MIMPI.

SELALU TERSENYUM DAN HARUS SEMANGAT UNTUK MENYONGSONG MASA DEPAN YANG CERAH.

BERUSAHA, BERDOA DAN TAWAKKAL KEPADA TUHAN YANG MAHA ESA.

ALLAH AKAN MEWUJUDKAN IMPIAN KITA ASALKAN HAMBANYA INGIN BERUSAHA KERAS UNTUK MEWUJUDKANNYA.

SEMANGAT DAN BERTEKAD TINGGI UNTUK MEWUJUDKAN IMPIAN YANG KITA INGINKAN.

SELALU INGAT UNTUK MENDOAKAN KEDUA ORANG TUA DAN MINTALAH DOA DARI KEDUA ORANG TUA, KARENA DOA ORANG TUA DI DENGAR OLEH TUHAN, INSYA ALLAH AKAN DI KABULKAN. AMIN

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, Yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang yang telah memberikan segala kemudahan atas segala urusan hamba sehingga skripsi ini dapat selesai tepat waktu dengan hasil yang baik. Penulis mempersembahkan Skripsi ini untuk :

- ❖ Terima kasih kepada ayah dan ibu tercinta, yang selalu mendoakan dan mendukung langkah anakmu tercinta ini. 😊
- ❖ Terima kasih kakak-kakakku yang selalu memberikan motivasi dan selalu membantuku dalam berbagai hal.
- ❖ Terima kasih untuk dosen pembimbing yang telah memberikan saran dan kritik yang membangun dalam pembuatan skripsi.
- ❖ Kepada dosen penguji, saya ucapkan terima kasih banyak yang telah memberikan nilai baik.
- ❖ Buat kekasih ku tercinta Windy, aku akan selalu sayang sama kamu untuk selamanya, 😊 terima kasih atas doa dan dukungannya sayang. 😊
- ❖ Buat temen kelas yang setia memberikan dukungan kepada saya dan yang selalu kompak.
- ❖ Buat Fans Super magnum dengan organisasi bernama MAGNITY, saya ucapkan banyak terima kasih atas motivasi kalian, semoga kalian tetap kompak menggapai masa depan.
- ❖ Temen – Temen personil Super Magnum Band Yogy, Aan, Dan galih kalian akan menjadi sahabat dan keluarga keduaku. 😊

- ❖ **Buat Super Magnum Manajemen dan teman crew super magnum yaitu haris, adam, fahrul, alim, rizal, anggi, AL dan masih banyak lagi, saya ucapkan terima kasih banyak atas doa dan dukungan yang sangat luar biasa. 😊**
- ❖ **Terakhir saya ucapkan banyak terima kasih untuk STMIK AMIKOM YOGYAKARTA buat ilmu yang sudah diberikan kepada saya, semoga kelak ilmu yang saya dapatkan akan bermanfaat untuk saya dan masyarakat.**



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

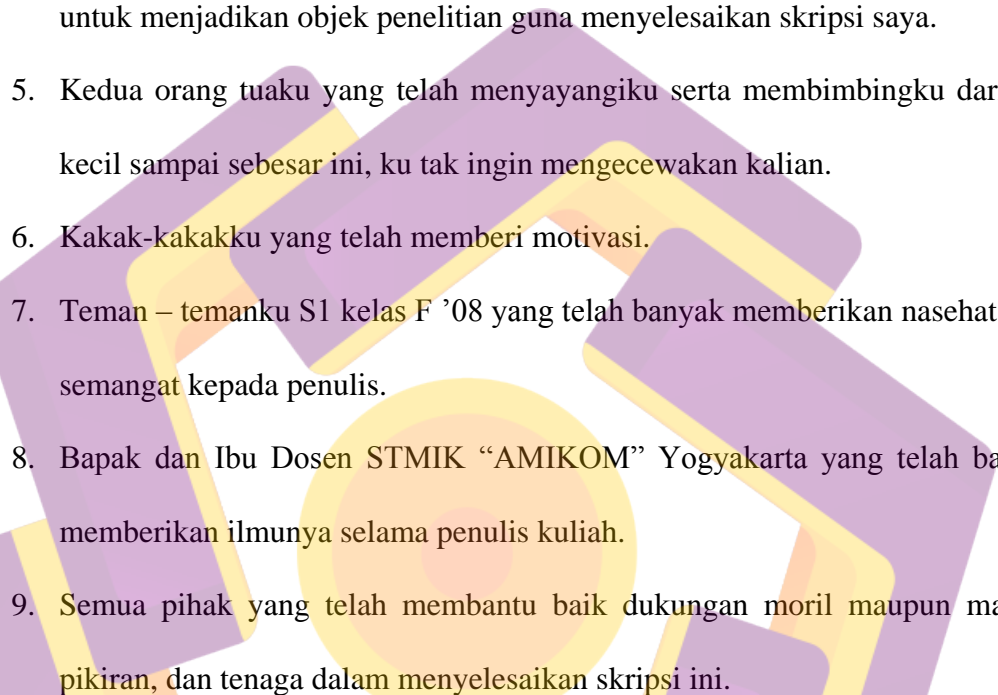
Assalamu 'alaikum wr.wb.

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah senantiasa melimpahkan rahmat dan anugerah kepada setiap hamba-hambanya yang beriman dan berikhtiar. Shalawat serta salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK “AMIKOM”. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, MM. Selakunya ketua “STMIK AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT. selaku Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

- 
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST., M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
 4. Teman – teman personil Super Magnum Band yang telah mengizinkan saya untuk menjadikan objek penelitian guna menyelesaikan skripsi saya.
 5. Kedua orang tuaku yang telah menyayangiku serta membimbingku dari aku kecil sampai sebesar ini, ku tak ingin mengecewakan kalian.
 6. Kakak-kakakku yang telah memberi motivasi.
 7. Teman – temanku S1 kelas F '08 yang telah banyak memberikan nasehat serta semangat kepada penulis.
 8. Bapak dan Ibu Dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
 9. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya.

Yogyakarta, 16 April 2013

Penulis

Achmad Taufiq Distiyan
NIM 08.11.2278

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	xx
<i>ABSTRACT</i>	xxi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	4
1.3. Batasan Masalah	4
1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian.....	5
1.5. Metode Penelitian	6
1.6. Sistematika Penulisan	7

BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1. Multimedia	9
2.2. Elemen – elemen Multimedia	9
2.3. Pengertian Animasi	11
2.4. Prinsip – Prinsip Animasi	11
2.4.1 <i>Squash And Stretch</i>	11
2.4.2 <i>Anticipation</i>	12
2.4.3. <i>Staging</i>	12
2.4.4 <i>Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose</i>	12
2.4.5 <i>Follow-Through And Overlapping Action</i>	13
2.4.6 <i>Slow In - Slow Out</i>	13
2.4.7 <i>Arch</i>	14
2.4.8 <i>Secondary Action</i>	14
2.4.9 <i>Timing</i>	14
2.4.10 <i>Exaggeration</i>	14
2.4.11 <i>Solid Drawing</i>	15
2.4.12 <i>Appeal</i>	16
2.5. Jenis - Jenis Animasi	16
2.5.1 <i>Stop-Motion</i>	16
2.5.2 <i>Cell Animation</i>	16
2.5.3 <i>Time-Lapse</i>	16
2.5.4 <i>Claymation</i>	17
2.5.5 <i>Cut-Out Animation</i>	17
2.5.6 <i>Puppet Animation</i>	17
2.6 Animasi 2D	18
2.6.1 <i>Tweeing</i>	18
2.6.2 <i>Morphing</i>	18
2.6.3 <i>Rotoscoping</i>	18

2.6.4	<i>Onion-Skinning</i>	19
2.7	Sekilas Tentang Video Klip	19
2.8	Proses Pembuatan Video Klip Animasi 2D	20
2.8.1	Pra Produksi.....	20
2.8.1.1	Ide Pokok dan Tema	20
2.8.1.2	Perancangan Karakter	20
2.8.1.3	<i>Storyboard</i>	21
2.8.2	Produksi.....	21
2.8.2.1	<i>Drawing dan Coloring</i>	21
2.8.2.2	<i>Key Animation</i>	22
2.8.2.3	<i>Inbetween Animation</i>	22
2.8.2.4	<i>Background</i>	23
2.8.3	Pasca Produksi.....	23
2.8.3.1	<i>Editing</i>	23
2.9	Sistem Pertelevisionan Dunia	24
2.9.1	NSTC.....	24
2.9.2	PAL dan SECAM.....	24
2.9.3	HDTV	25
2.10	Pewarnaan	25
2.10.1	Roda Warna	25
2.10.1.1	Warna Primer.....	26
2.10.1.2	Warna Sekunder	26
2.10.1.3	Warna Tersier	27
2.10.1.4	Warna Gabungan	28
2.10.2	Kegunaan Teori Warna.....	29
2.10.3	<i>Additive Color dan Subtractive Color</i>	29
2.10.3.1	<i>Additive Color (RGB)</i>	29
2.10.3.2	<i>Subtractive Color (CMYK)</i>	31

2.11 Perangkat Lunak Yang Digunakan	32
2.11.1 Adobe Flash.....	32
2.11.2 Adobe Photoshop.....	33
2.11.3 Adobe After Effects.....	33
2.11.4 Adobe Premiere Pro	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	35
3.1 Sejarah Super Magnum Band	35
3.2 Profil Personil Super Magnum Band	36
3.3 Potensi Super Magnum Band.....	37
3.4 Strategi Promosi Super Magnum Band.....	38
3.5 Visi dan Misi Super Magnum Band.....	39
3.5.1 Visi Super Magnum Band	39
3.5.2 Misi Super Magnum Band	39
3.6 Analisis.....	40
3.6.1 Analisis Kebutuhan	40
3.6.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	40
3.6.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	42
3.7 Perancangan Video Klip Animasi 2 Dimensi	43
3.7.1 Ide Cerita	43
3.7.2 Lirik Lagu "Mengejar Mimpi"	45
3.7.3 Perancangan Karakter.....	46
3.7.4 <i>Storyboard</i>	47
3.7.5 Implementasi Teknik Staging Pada <i>Storyboard</i> Video Klip "Mengejar Mimpi"	55
BAB IV PEMBAHASAN.....	67
4.1 Proses Produksi.....	67
4.1.1 <i>Drawing</i>	67
4.1.1.1 <i>Key Animation</i>	67

4.1.1.2 <i>Inbetween Animation</i>	68
4.1.2 <i>Coloring</i>	71
4.1.3 Penyusunan Animasi Menggunakan Adobe Flash CS3.....	72
4.1.4 Pembuatan <i>Background</i>	74
4.1.5 Penggabungan Animasi Menggunakan After Effect CS3.....	74
4.2 Pasca Produksi.....	80
4.2.1 Penggabungan Klip Animasi Menggunakan Premiere Pro CS3.....	80
4.2.2 <i>Rendering</i>	83
4.2.3 <i>Mastering</i>	85
4.2.4 Cover Design Dan Packaging.....	85
4.2.5 Kuesioner Survey Untuk Penonton Video Klip Animasi 2D Dengan Lagu Berjudul “Mengejar Mimpi” Untuk Super Magnum Band Dengan Menggunakan Teknik Staging. (Terlampir).....	86
BAB V PENUTUP	87
5.1. Kesimpulan	87
5.2. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

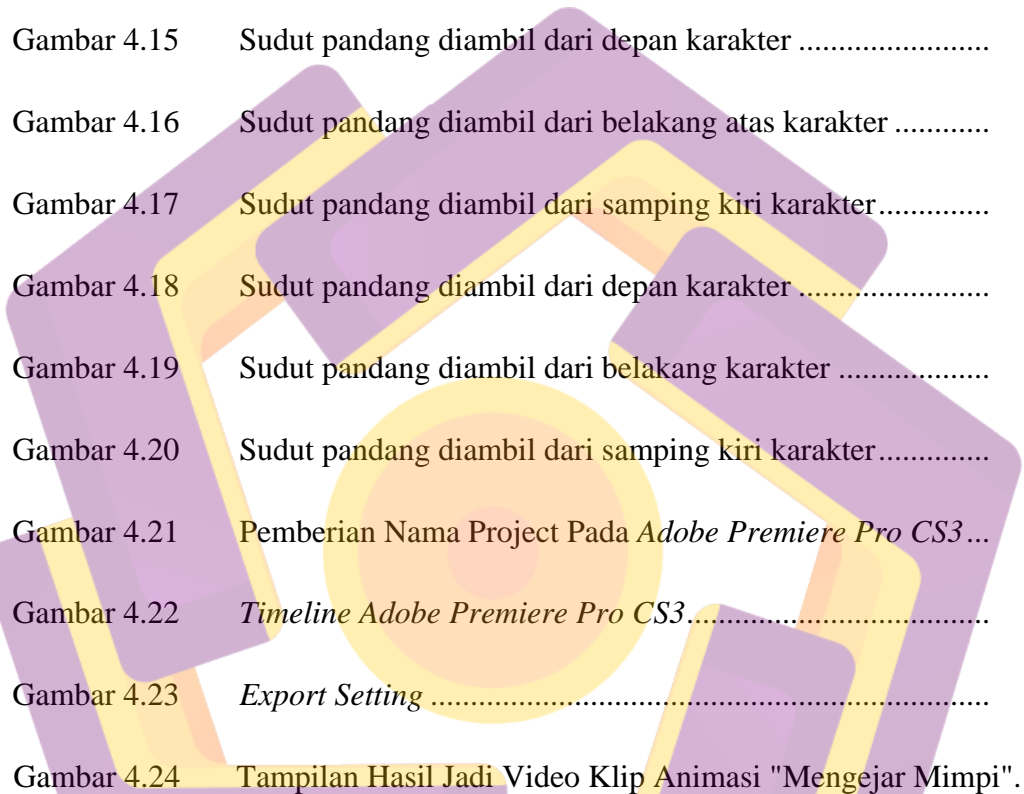
Tabel 2.1 Perbandingan Warna Panas dan Dingin.....	28
Tabel 3.1 Rincian Perhitungan Biaya <i>Hardware</i>	41
Tabel 3.2 Rincian Perhitungan Biaya <i>Software</i>	42
Tabel 4.1 Tabel Kuesioner Survey Penonton Video Klip Animasi 2D (Terlampir)	
Tabel 4.2 Tabel Kuesioner Survey Penonton Video Klip Animasi 2D (Terlampir)	
Tabel 4.3 Tabel Kuesioner Survey Penonton Video Klip Animasi 2D (Terlampir)	
Tabel 4.4 Tabel Kuesioner Survey Penonton Video Klip Animasi 2D (Terlampir)	
Tabel 4.6 Tabel Kuesioner Survey Penonton Video Klip Animasi 2D (Terlampir)	
Tabel 4.7 Tabel Kuesioner Survey Penonton Video Klip Animasi 2D (Terlampir)	
Tabel 4.8 Tabel Kuesioner Survey Penonton Video Klip Animasi 2D (Terlampir)	
Tabel 4.9 Tabel Kuesioner Survey Penonton Video Klip Animasi 2D (Terlampir)	
Tabel 4.10 Tabel Kuesioner Survey Penonton Video Klip Animasi 2D (Terlampir)	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Elemen Multimedia	9
Gambar 2.2	<i>Anticipation</i>	12
Gambar 2.3	<i>Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose</i>	13
Gambar 2.4	<i>Exaggeration</i>	15
Gambar 2.5	<i>Solid Drawing</i>	15
Gambar 2.6	<i>Drawing dan Coloring</i>	21
Gambar 2.7	Roda Warna	26
Gambar 2.8	Warna Primer.....	26
Gambar 2.9	Warna Sekunder.....	27
Gambar 2.10	Warna Tersier	27
Gambar 2.11	Warna Gabungan	28
Gambar 2.12	Tampilan Halaman Utama <i>Adobe Flash CS3</i>	32
Gambar 2.13	Tampilan Halaman Utama <i>Adobe Photoshop CS3</i>	33
Gambar 2.14	Tampilan Halaman Utama <i>Adobe After Effect CS3</i>	34
Gambar 2.15	Tampilan Halaman Utama <i>Adobe Premiere Pro CS3</i>	34
Gambar 3.1	Karakter Ovi Dengan Berbagai Posisi.....	46
Gambar 3.2	<i>Storyboard</i>	55

Gambar 3.3	Potongan gambar 1 scene 1 pada <i>storyboard</i>	55
Gambar 3.4	Potongan gambar 2 scene 1 pada <i>storyboard</i>	55
Gambar 3.5	Potongan gambar 3 scene 1 pada <i>storyboard</i>	56
Gambar 3.6	Potongan gambar 4 scene 1 pada <i>storyboard</i>	56
Gambar 3.7	Potongan gambar 5 scene 1 pada <i>storyboard</i>	57
Gambar 3.8	Potongan gambar 1 scene 2 pada <i>storyboard</i>	57
Gambar 3.9	Potongan gambar 2 scene 2 pada <i>Storyboard</i>	58
Gambar 3.10	Potongan gambar 3 scene 2 pada <i>Storyboard</i>	58
Gambar 3.11	Potongan gambar 4 scene 2 pada <i>Storyboard</i>	59
Gambar 3.12	Potongan gambar 5 scene 2 pada <i>Storyboard</i>	59
Gambar 3.13	Potongan gambar 6 scene 2 pada <i>Storyboard</i>	60
Gambar 3.14	Potongan gambar 7 scene 2 pada <i>Storyboard</i>	61
Gambar 3.15	Potongan gambar 8 scene 2 pada <i>Storyboard</i>	61
Gambar 3.16	Potongan gambar 1 scene 3 pada <i>Storyboard</i>	61
Gambar 3.17	Potongan gambar 2 scene 3 pada <i>Storyboard</i>	62
Gambar 3.18	Potongan gambar 3 scene 3 pada <i>Storyboard</i>	62
Gambar 3.19	Potongan gambar 4 scene 3 pada <i>Storyboard</i>	63
Gambar 3.20	Potongan gambar 5 scene 3 pada <i>Storyboard</i>	63
Gambar 3.21	Potongan gambar 6 scene 3 pada <i>Storyboard</i>	64

Gambar 3.22	Potongan gambar 7 scene 3 pada <i>Storyboard</i>	64
Gambar 3.23	Potongan gambar 8 scene 3 pada <i>Storyboard</i>	65
Gambar 3.24	Potongan gambar 1 scene 4 pada <i>Storyboard</i>	65
Gambar 3.25	Potongan gambar 2 scene 4 pada <i>Storyboard</i>	66
Gambar 3.26	Potongan gambar 3 scene 4 pada <i>Storyboard</i>	66
Gambar 4.1	<i>Key Animation</i>	68
Gambar 4.2	<i>Limited Animation</i>	69
Gambar 4.3	<i>Inbetween Animation</i> Karakter Berlari dengan Fitur <i>Onion-Skin</i>	56
Gambar 4.4	<i>Inbetween Animation</i> Karakter Berjalan dengan Fitur <i>Onion Skin</i>	56
Gambar 4.5	Pewarnaan Pada Karakter Ovi.....	71
Gambar 4.6	<i>Document Properties</i>	72
Gambar 4.7	Letak Awal Karakter.....	73
Gambar 4.8	<i>Export Flash Movie</i>	73
Gambar 4.9	Jendela <i>Effect Controls</i> dan <i>Effects & Presets</i>	70
Gambar 4.10	Penggabungan Animasi dan Penambahan Efek Visual - pada <i>Text</i>	76
Gambar 4.11	Sudut pandang diambil dari samping kanan karakter	77



Gambar 4.12	Sudut pandang diambil dari depan atas karakter	77
Gambar 4.13	Sudut pandang diambil dari depan karakter	78
Gambar 4.14	Sudut pandang diambil dari belakang karakter	78
Gambar 4.15	Sudut pandang diambil dari depan karakter	78
Gambar 4.16	Sudut pandang diambil dari belakang atas karakter	78
Gambar 4.17	Sudut pandang diambil dari samping kiri karakter	79
Gambar 4.18	Sudut pandang diambil dari depan karakter	79
Gambar 4.19	Sudut pandang diambil dari belakang karakter	80
Gambar 4.20	Sudut pandang diambil dari samping kiri karakter	80
Gambar 4.21	Pemberian Nama Project Pada <i>Adobe Premiere Pro CS3</i> ...	81
Gambar 4.22	<i>Timeline Adobe Premiere Pro CS3</i>	82
Gambar 4.23	<i>Export Setting</i>	84
Gambar 4.24	Tampilan Hasil Jadi Video Klip Animasi "Mengejar Mimpi".	85

INTISARI

Video klip animasi 2D adalah media yang mampu mewujudkan imajinasi manusia ke dalam bentuk visual yang unik. Tujuan pembuatan video klip animasi 2D ini untuk super magnum yang akan mempromosikan dan menyampaikan pesan lagu tersebut ke pendengar/konsumennya. Dengan perkembangan komputer, juga mengembangkan teknik pembuatan kartun animasi 2D. Pembuatan video klip animasi 2D hampir sama dengan membuat film kartun cuma yang membedakan adalah alur ceritanya, kalau video klip menggunakan lagu sebagai synopsis alur cerita dan juga sebagai sound yang mengiringi suatu cerita video klip animasi 2D sedangkan film menggunakan cerita yang mengarah ke dialog antara objek karakter dalam film kartun tersebut dengan karakter objek lainnya sampai menghasilkan cerita yang diinginkan.

Pengolahan perangkat lunak Adobe Flash CS3 adalah pengembangan dan perbaikan. Teknik staging yang digunakan dalam membuat animasi 2D di mana penempatan gambar yang jelas dan sudut pandang berbeda, jadi penonton tidak bosan dan cenderung jenuh. Dalam animasi 2D menggunakan teknik digital animasi 2D murni. Dengan kata lain komputer sebagai lukisan animasi gambar, dan gambar bergerak.

Sedikit cerita tentang video klip animasi 2D ini adalah tentang seorang pemuda yang frustrasi dan hampir putus asa mengejar mimpinya. Tetapi setelah dia merenung semalaman di kamar dan berjalan ke kota pada tengah malam untuk mencari inspirasi, di kota pemuda itu melihat sebuah brosur yang bertuliskan lirik lagu super magnum band tertempel di tembok, setelah membaca dan memahami lirik tersebut dia terinspirasi dan berusaha terus mendapatkan mimpinya, akhirnya dia pun bangkit dan semangat lagi untuk meraih mimpinya. Animasi 2D ini menggunakan perangkat lunak Adobe Flash CS3. Dimana metode pembuatan menampilkan 2D sangat menarik.

Kata kunci: 2D Animation, Adobe Flash CS3, Teknik Staging, Musik Video, Super Magnum Band

ABSTRACT

Video clips 2D animation is a medium that is able to realize the human imagination into a unique visual form. The purpose of making this 2D animated video clip for super magnum that will promote and deliver the message the song to the listener / consumer. With the development of computers, also developed the technique of making a 2D cartoon animation. Making video clips 2D animation similar to making cartoons only difference is the plot, if the video clips using the song as a synopsis of the story line as well as the sound that accompanies a story 2D animation video clip while the film uses the story leading up to the dialogue between the object code a cartoon with characters other objects to produce the desired story.

Processing software Adobe Flash CS3 is the development and refinement. Staging techniques used in making 2D animation in which the placement of a clear and distinct perspective, so the audience does not get bored and tend to be saturated. In 2D animation 2D animation using digital techniques pure. In other words, a computer animated painting pictures, and moving images.

A little story about 2D animation video clip is about a young man who frustrated and almost desperate pursuit of his dream. But after he pondered all night in our room and walked into town in the middle of the night to look for inspiration, in the city he saw a brochure reads super magnum band song tacked on the wall, after reading and understanding the lyrics inspired him and try to keep getting his dream, he finally got up and again the spirit to achieve his dream. This 2D animation using Adobe Flash CS3 software. Where the method of making 2D displays are very attractive.

Keywords: *2D Animation, Adobe Flash CS3, Staging Technique, Music Videos, Super Magnum Band*