

**PEMBUATAN VIDEO KLIP BAND JOKER JESTER BERBASIS  
ANIMASI 2D DAN ANIMASI 3D**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Teguh Prasetiawan**

**10.12.4456**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PEMBUATAN VIDEO KLIP BAND JOKER JESTER BERBASIS  
ANIMASI 2D DAN ANIMASI 3D**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Teguh Prasetiawan**

**10.12.4456**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO KLIP BAND JOKER JESTER BERBASIS  
ANIMASI 2D DAN ANIMASI 3D**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Teguh Prasetiawan**

**10.12.4456**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 16 April 2013

**Dosen Pembimbing,**

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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO KLIP BAND JOKER JESTER BERBASIS  
ANIMASI 2D DAN ANIMASI 3D**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Teguh Prasetiawan**

**10.12.4456**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Desember 2013

**Susunan Dewan Penguji**

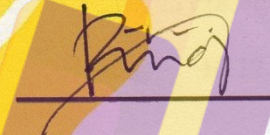
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
**NIK. 190302197**



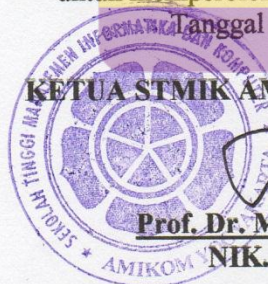
**M. Rudyanto Arief, MT**  
**NIK. 190302098**



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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 8 Januari 2014



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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

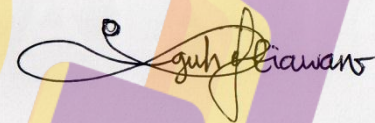


## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang 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, 21 Desember 2013

Tanda tangan



Teguh Prasetiawan

10.12.4456

## PERSEMBAHAN

Saya persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, kelancaran, rezeki, dan yang terbaik untuk saya sehingga saya mendapatkan gelar S.Kom ini.

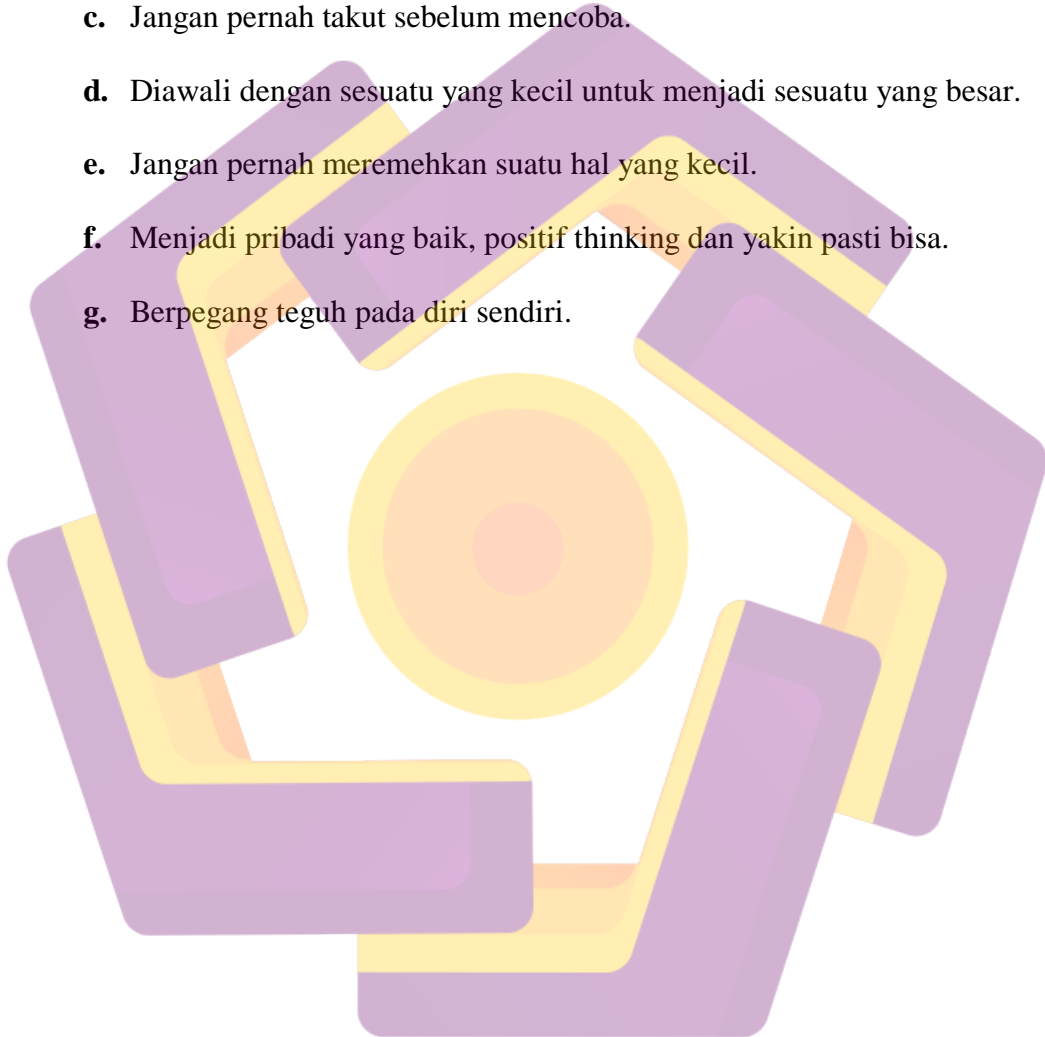
Yang saya sayangi kedua orang tua saya, Bapak saya Kasdi dan Ibu saya Jinah yang selalu sabar, mendukung penuh apa yang saya lakukan, menyemangati saya, yang rela berkorban membanting tulang untuk saya, dan yang selalu mengiringkan doa-doa untuk setiap langkah saya. Untuk Kakek dan Nenek yang juga selalu mendoakan dan mendukungku dari jauh, membuat saya selalu tenang. Untuk saudara-saudaraku, yang selalu memberiku keceriaan dan membantu saya, dan untuk pacar saya yang selalu mendampingi saya menjadi pribadi yang ceria, sabar dan penuh semangat.

Kampusku tercinta, STMIK AMIKOM Yogyakarta dan para dosen yang telah banyak memberikan banyak pengetahuan, ilmu, pengalaman dan kenangan.

Untuk teman - teman kelas S1SI 02 yang selalu membuat kenangan manis yang tidak bisa dilupakan atas kekompakan dan kekocakan kita selama ini, dan sampai kapanpun penulis tidak akan melupakan masa - masa indah di kampus STMIK AMIKOM Yogyakarta tercinta. Semangat !!!! Sukses buat kita semua. Aamiin.

## MOTTO

- a. InsyaAllah, Allah SWT selalu mengabulkan keinginanmu.
- b. Percaya apa yang dikerjakan pasti ada hikmahnya.
- c. Jangan pernah takut sebelum mencoba.
- d. Diawali dengan sesuatu yang kecil untuk menjadi sesuatu yang besar.
- e. Jangan pernah meremehkan suatu hal yang kecil.
- f. Menjadi pribadi yang baik, positif thinking dan yakin pasti bisa.
- g. Berpegang teguh pada diri sendiri.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa penyusun ucapkan sholawat serta salam kepada junjungan Nabi kita, Nabi Muhammad SAW .

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Starata I Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi berjudul “*Pembuatan Video Klip Band Joker Jester Berbasis Animasi 2D dan Animasi 3D*”, penyusun ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H.M.Suyanto, MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak bantuan, masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak dan ibu Dosen, selaku staf pengajar STMIK “AMIKOM” Yogyakarta, yang telah membimbing dan memberi ilmu pengetahuan kepada penulis.

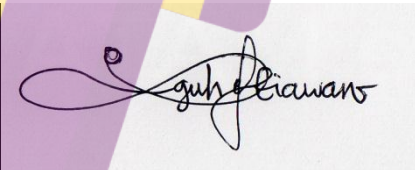


5. Kepada pihak personil Band Joker Jester yang telah memberi ijin dan kerjasamanya sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian.
6. Bapak dan Ibu tercinta, dan saudara-saudara saya tersayang yang telah banyak memberikan doa, kasih sayang dan dorongan kepada penyusun.
7. Teman-teman S1 SI 02 yang telah berjuang bersama selama ini.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa penyusun sebutkan satu per satu.

Dalam penulisan skripsi ini penyusun menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penyusun, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan di bidang multimedia.

Yogyakarta, 21 Desember 2013



Penyusun

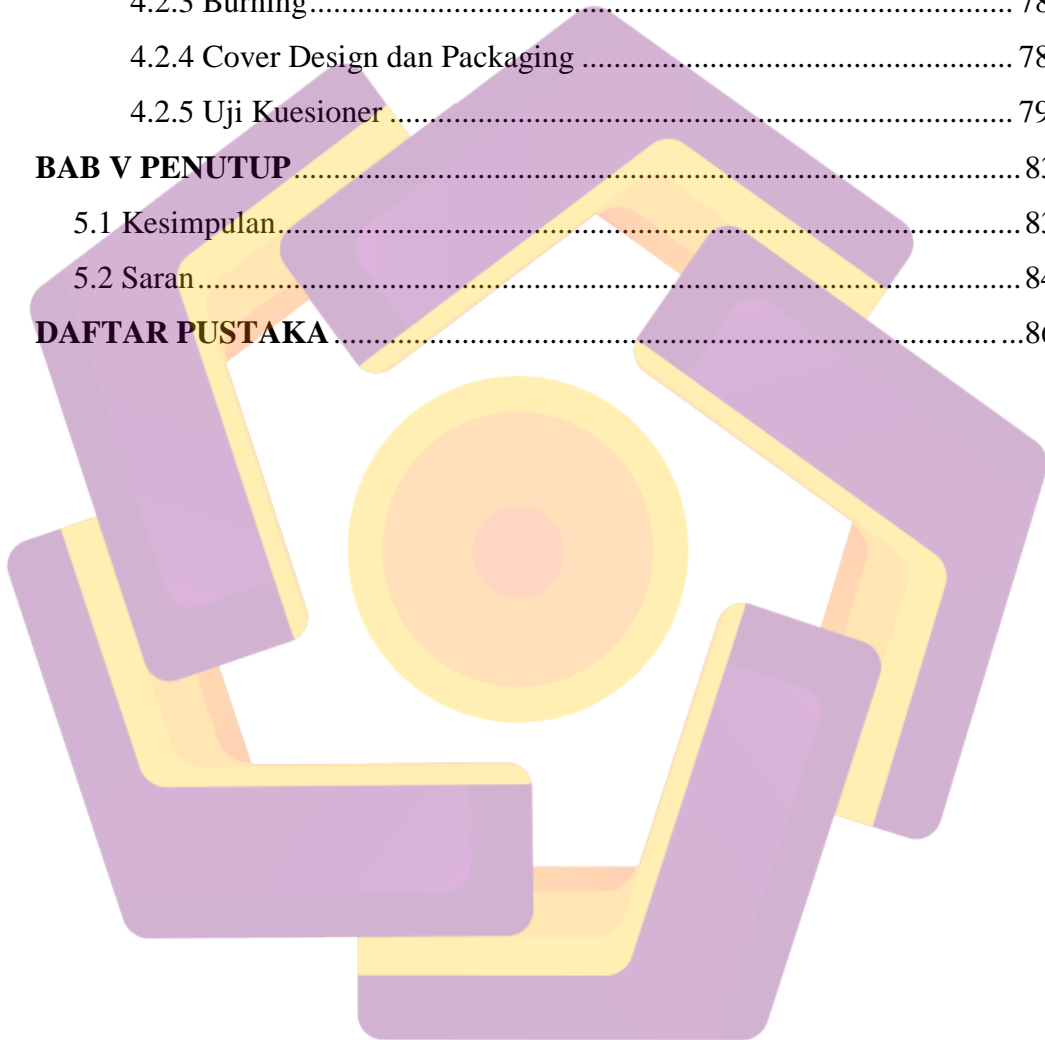
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
1.8 Rencana Kegiatan.....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>7</b>
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.1.1 Pengertian Multimedia.....	7
2.1.2 Elemen Multimedia.....	7
2.2 Konsep Dasar Animasi.....	9
2.2.1 Pengertian Animasi.....	9
2.2.2 Prinsip Animasi.....	10
2.2.3 Jenis - jenis Animasi.....	12

2.3 Animasi 2D .....	13
2.3.2 Proses Pembuatan Animasi 2D.....	15
2.4 Animasi 3D .....	16
2.4.1 Proses Pembuatan Animasi 3D.....	17
2.5 Konsep Dasar Video Klip .....	18
2.5.1 Pengertian Video Klip .....	18
2.5.2 Video Klip dan Animasi.....	18
2.5.3 Proses Pembuatan Video Klip Animasi.....	19
2.6 Perangkat Lunak Yang Digunakan .....	20
2.6.1 Adobe Flash CS5 .....	20
2.6.1 Adobe Photoshop CS5 .....	21
2.6.1 Adobe Premiere Pro CS5 .....	22
2.6.1 Autodesk MAYA 2009.....	23
2.7 Standar Video .....	24
2.7.1 PAL.....	24
2.7.2 NTSC.....	25
2.7.3 SECAM.....	25
2.7.4 HDTV .....	26
2.8 Jenis Bidikan Kamera .....	26
2.8.1 Extreme Close Up.....	26
2.8.2 Big Close Up.....	26
2.8.3 Close Up .....	26
2.8.4 Medium Close Up.....	27
2.8.5 Medium Shot.....	27
2.8.6 Knee Shot.....	27
2.8.7 Full Shot.....	27
2.8.8 Long Shot.....	27
2.8.9 Extreme Long Shot .....	27
2.8.10 Point of View .....	28
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>29</b>
3.1 Tinjauan Umum.....	29

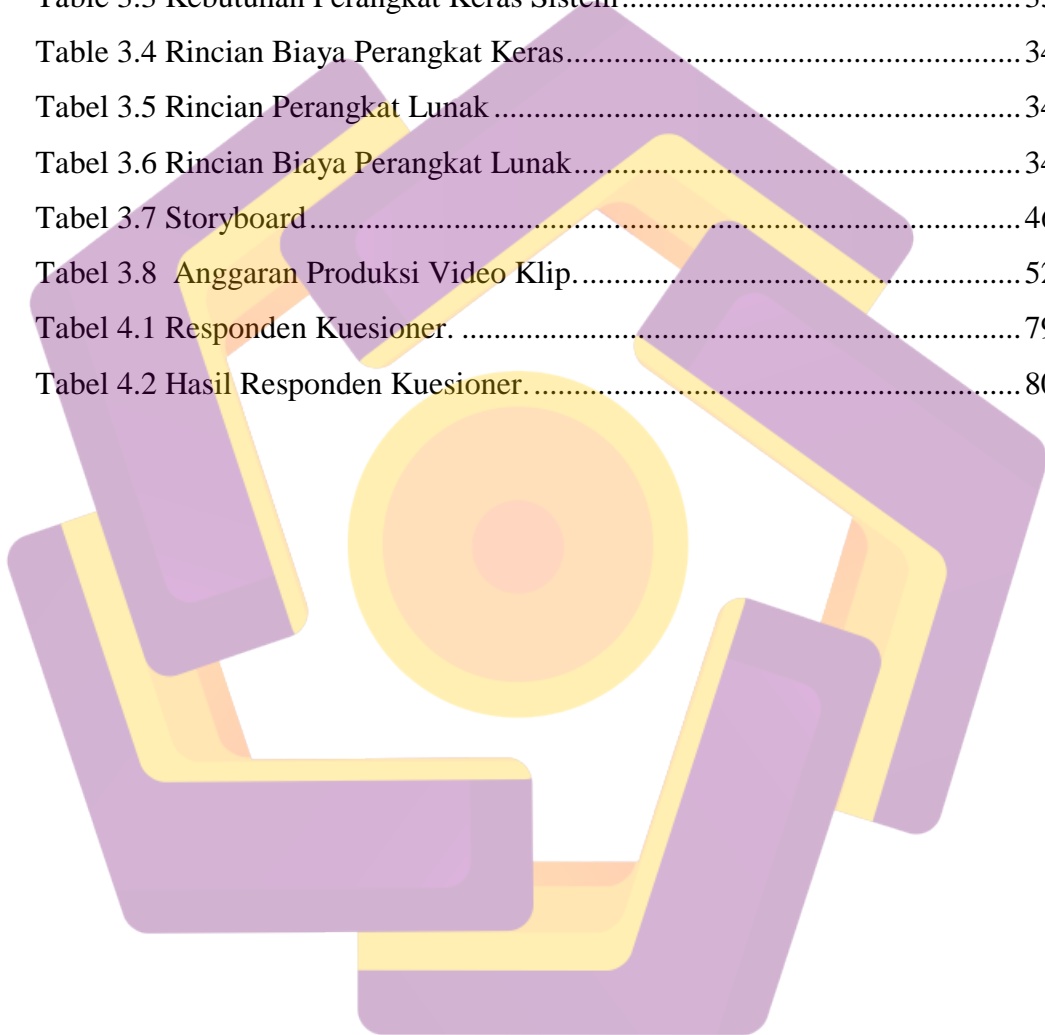
3.1.1 Sejarah Joker Jester .....	29
3.1.2 Visi Joker Jester.....	29
3.1.3 Misi Joker Jester.....	29
3.1.4 Tujuan Joker Jester.....	30
3.1.5 Logo Joker Jester.....	30
3.1.6 Strategi Promosi .....	30
3.2 Analisis.....	31
3.2.1 Analisis Kelemahan Sistem.....	31
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....	35
3.2.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	35
3.3 Perancangan Video Klip.....	36
3.3.1 Pra Produksi .....	36
3.3.1.1 Ide Cerita .....	36
3.3.1.2 Tema Cerita.....	36
3.3.1.3 Logline.....	37
3.3.1.4 Sinopsis .....	37
3.3.1.5 Pembuatan Diagram Scene.....	39
3.3.1.6 Screenplay .....	40
3.3.1.7 Concept Art .....	44
3.3.1.8 Standard Character Model Sheet.....	44
3.3.1.9 Pembuatan Storyboard .....	46
3.3.2 Anggaran Pembuatan Video Klip.....	52
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>54</b>
4. 1 Produksi.....	54
4.1.1 Drawing .....	55
4.1.2 Coloring .....	57
4.1.3 Background .....	59
4.1.4 Timesetting.....	62
4.1.5 Rendering 2D .....	64
4.1.6 Modeling .....	65
4.1.7 Pemberian Tekstur.....	68

4.1.8 Penganimasian.....	71
4.1.9 Rendering 3D .....	72
4. 2 Pasca Produksi.....	74
4.2.1 Compositting dan Editing.....	74
4.2.2 Rendering .....	76
4.2.3 Burning.....	78
4.2.4 Cover Design dan Packaging .....	78
4.2.5 Uji Kuesioner .....	79
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>83</b>
5.1 Kesimpulan.....	83
5.2 Saran.....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>86</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perencanaan Kegiatan.....	6
Table 3.1 Analisis SWOT Video Klip .....	32
Table 3.2 Matrik Analisis Swot .....	32
Table 3.3 Kebutuhan Perangkat Keras Sistem.....	33
Table 3.4 Rincian Biaya Perangkat Keras.....	34
Tabel 3.5 Rincian Perangkat Lunak .....	34
Tabel 3.6 Rincian Biaya Perangkat Lunak.....	34
Tabel 3.7 Storyboard.....	46
Tabel 3.8 Anggaran Produksi Video Klip.....	52
Tabel 4.1 Responden Kuesioner.....	79
Tabel 4.2 Hasil Responden Kuesioner.....	80



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia .....	8
Gambar 2.2 Animation.....	9
Gambar 2.3 Anticipation.....	10
Gambar 2.4 Squash and Stretch .....	11
Gambar 2.5 Cut Out Animation.....	13
Gambar 2.6 Tampilan Adobe Flash CS5 .....	21
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Photoshop CS5 .....	22
Gambar 2.7 Tampilan Adobe Premiere Pro CS5 .....	23
Gambar 2.7 Tampilan Autodesk MAYA 2009 .....	24
Gambar 3.1 Logo Joker Jester.....	30
Gambar 3.2 Screen Shoot Video Klip Captain Jack .....	31
Gambar 3.3 Diagram Scene Video Clip.....	40
Gambar 3.4 Gedung Rumah Sakit .....	44
Gambar 3.5 Zaen Axel Dawn.....	45
Gambar 3.6 Mina Jasmine Tunggadewi.....	46
Gambar 4.1 Alur Penggunaan Software.....	54
Gambar 4.2 Merubah Property Lembar Kerja .....	56
Gambar 4.3 Setting Line Tool.....	56
Gambar 4.4 Sketsa Gambar.....	57
Gambar 4.5 Setelah di Edit Menggunakan Selection Tool.....	57
Gambar 4.6 Pewarnaan Warna Dasar .....	58
Gambar 4.7 Tahap Pewarnaan Shadow .....	58
Gambar 4.8 Tahap Pewarnaan Highlight .....	59
Gambar 4.9 Setting Lembar Kerja Baru .....	60
Gambar 4.10 Tahap Pembuatan Perspektif.....	60
Gambar 4.11 Tahap Penambahan Detail Background .....	61
Gambar 4.12 Tahap Pemberian Tekstur.....	61
Gambar 4.13 Tahap Blending dan Penambahan Shadow .....	62
Gambar 4.14 Timeline Adobe Flash .....	63

Gambar 4.15 Pembagian Layer.....	63
Gambar 4.16 Tahap Animasi Frame by Frame.....	64
Gambar 4.17 Export Movie.....	65
Gambar 4.18 Export PNG.....	65
Gambar 4.19 Tahap Setting Autodesk MAYA.....	66
Gambar 4.20 Time 12 FPS.....	66
Gambar 4.21 Tahap Pembuatan Objek Gedung.....	67
Gambar 4.22 Tahap Pembuatan Objek Gedung.....	67
Gambar 4.23 Gedung 3 Dimensi.....	68
Gambar 4.24 Lorong Rumah Sakit.....	68
Gambar 4.25 Tahap Membelah Objek.....	69
Gambar 4.26 Objek Yang Sudah Terbelah.....	69
Gambar 4.27 Tahap Import Tekstur.....	70
Gambar 4.28 Objek Gedung Setelah diberi Tekstur.....	70
Gambar 4.29 Perkotaan.....	71
Gambar 4.30 Lorong Rumah Sakit Setelah diberi Tekstur.....	71
Gambar 4.31 Membuat Objek Kamera.....	72
Gambar 4.32 Slider dan Insert Key Frame.....	72
Gambar 4.33 Tahap Setting Mental Ray Mayatomr.mll.....	72
Gambar 4.34 Render Format PNG.....	73
Gambar 4.35 Editing per Sequence.....	75
Gambar 4.36 Compositing dan Editing.....	75
Gambar 4.38 Jendela Motion.....	75
Gambar 4.39 Pengaturan Format Video.....	77
Gambar 4.40 Pengaturan Bitrate.....	77
Gambar 4.41 Cover DVD.....	78



## INTISARI

Video Klip adalah salah satu media informasi multimedia yang sangat ideal dalam menyampaikan sebuah ide, pesan dan citra kepada para penonton. Dengan penggabungan elemen penglihatan, audio, dan animasi, serta cerita yang baik dapat menciptakan sebuah video klip dengan kesan yang menarik pada penonton. Band Joker Jester adalah salah satu band indie yang ada di Yogyakarta dengan genre musik grunge. Band ini mempunyai cukup banyak penggemar dan kualitas musiknya juga bagus. Karena proses pembuatan video klip yang memerlukan dana banyak, band ini belum bisa untuk membuat video klipnya sendiri.

Adapun software yang digunakan dalam pembuatan video klip ini yaitu Autodesk Maya 2009 (64bit) untuk pembuatan dan penganimasian objek 3 dimensi, Adobe Photoshop CS5 (64bit) untuk pembuatan latar belakang, Adobe Premiere Pro CS5 (64bit) untuk proses pengeditan, dan Adobe Flash CS5 (64bit) untuk proses pembuatan karakter.

Tujuan dari penelitian ini adalah ini adalah pembuatan video klip band Joker Jester, lewat lagu mereka bertujuan agar dikenal dan dinikmati oleh masyarakat luas. Dalam video klip ini menyajikan sebuah video yang didalamnya terdapat animasi 2D maupun animasi 3D, agar video klip yang disajikan tidak membosankan dan memberi kesan lebih hidup.

**Kata kunci:** Video Klip, Multimedia, animasi 2D, animasi 3D.

## ABSTRACT

*Video Clip is one medium that is ideal multimedia information in conveying an idea, message and image to the audience. With the incorporation of elements of visual, audio, and animation, as well as a good story can create a video clip with an interesting impression on the audience. Joker Jester band is one of indie bands in Yogyakarta with the grunge music genre. The band has quite a lot of fans and the music quality is also good. Because the process of making the video clips that require a lot of funds, the band has not been able to make their own music videos.*

*The software used in the making of this video clip is Autodesk Maya 2009 (64bit) for the manufacture of 3 dimensional objects and animation, Adobe Photoshop CS5 (64bit) for manufacturing background, Adobe Premiere Pro CS5 (64bit) for editing , and Adobe Flash CS5 (64bit) for character creation process.*

*The purpose of this study is the making of the video clip is the band Joker Jester, through their songs aim to be known and enjoyed by the public. In this video clip presents a video in which there are animated 2D and 3D animation, video clips presented that is not boring and gives the impression more vivid.*

**Keywords:** *Video Clips, Multimedia, 2D animation, 3D animation.*