

**PEMBUATAN VIDEO KLIP “CINDERA MATA” MENGGUNAKAN
APLIKASI ADOBE FLASH CS3 OLEH BAND “PANGLIMAKUMBANG”
BERBASIS ANIMASI 2D**

SKRIPSI



disusun oleh

Rio Fitriatmojo

10.11.3701

**JURUSAN S1 TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PEMBUATAN VIDEO KLIP “CINDERA MATA” MENGGUNAKAN
APLIKASI ADOBE FLASH CS3 OLEH BAND “PANGLIMA
KUMBANG” BERBASIS ANIMASI 2D**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Rio Fitriatmojo

10.11.3701

**JURUSAN S1 TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO KLIP “CINDERAMATA” MENGGUNAKAN
APLIKASI ADOBE FLASH CS3 OLEH BAND “PANGLIMA
KUMBANG” BERBASIS ANIMASI 2D**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rio Fitriatmojo

10.11.3701

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 30 Oktober 2013

Dosen Pembimbing,

Pandan P. Purwacandra, M.Kom
NIK. 190302190

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO KLIP “CINDERATA” MENGGUNAKAN
APLIKASI ADOBE FLASH CS3 OLEH BAND “PANGLIMA
KUMBANG” BERBASIS ANIMASI 2D**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Rio Fitriatmojo

10.11.3701

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juni 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

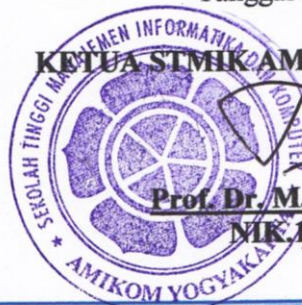
Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302063

Pandan P. Purwacandra, M.Kom
NIK. 190302190

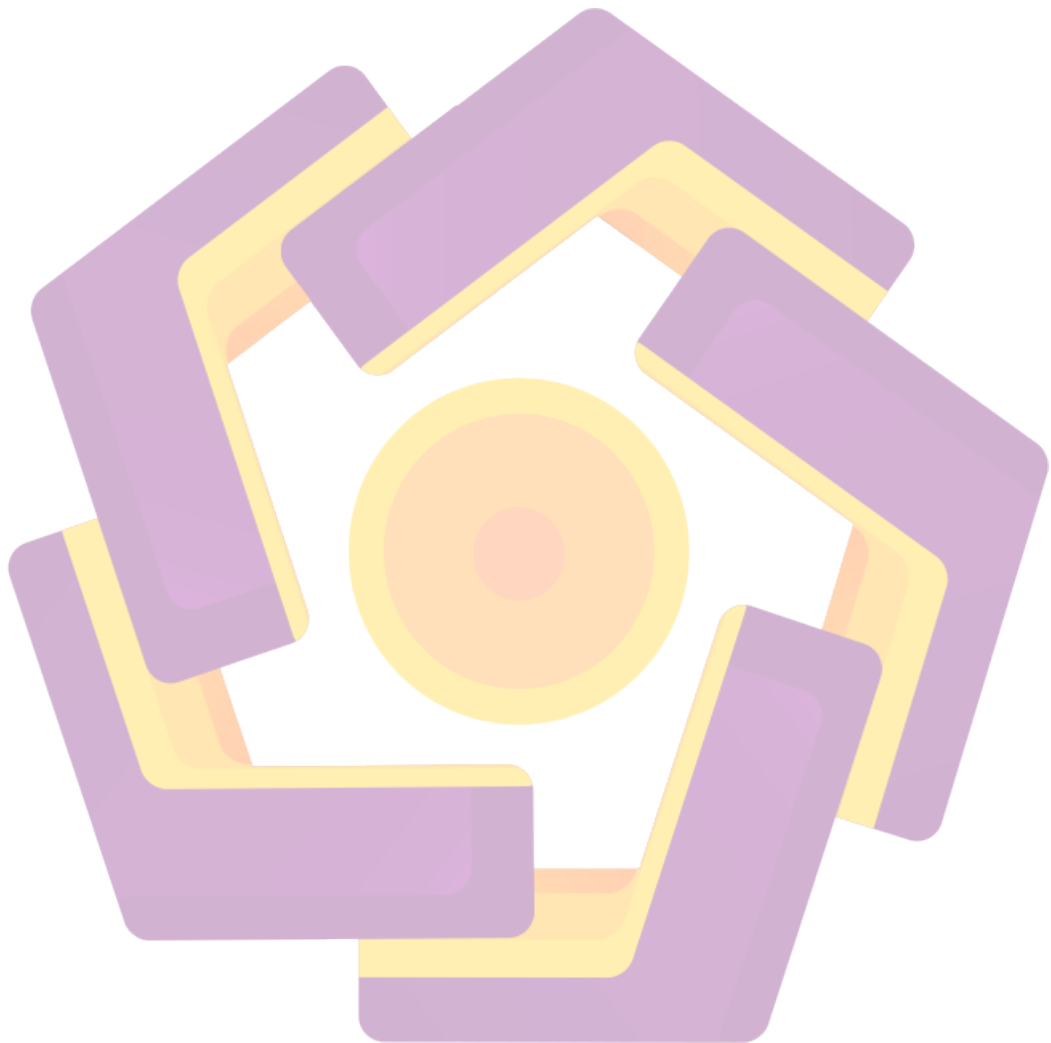
Windha Mega PD, M.Kom
NIK. 190302185

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Juni 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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



HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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, 18 Juni 2014

Rio Fitriatmojo
NIM 10.11.3701

MOTTO

Hidup ini memang tidak mudah. Dan akan terasa lebih sulit jika kita hanya mengeluh dan menyalahkan orang lain.

Hidup akan terasa indah jika hati kita bersih tanpa prasangka buruk pada orang lain.

Berkarya dalam hal yang positif dan berguna adalah dambaan setiap manusia, maka tiada masa tanpa berkarya.

Jangan pernah mengatakan tidak bisa bila kita tidak mencobanya, karna didunia ini semua bisa dilakukan asal kita berusaha dengan berpegang teguh pada pendirian dan do'a.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk.

- Allah SWT Sang penguasa alam.
- Nabi Muhammad SAW yang selalu saya dambakan dan saya ikuti ajarannya.
- Bunda yang telah melahirkan saya dan merawat saya semoga sehat selalu.
- Nenek yang selalu memberikan dorongan dan nasihat untuk terus menjadi manusia yang berbakti dan berguna bagi sesama.
- Ayahanda yang selalu memberi motivasi semoga sehat selalu.
- Teman-teman yang terus memberikan semangat serta dorongan dan telah banyak membantu saya hingga saat ini, saya tidak tahu apa yang harus saya lakukan untuk berterima kasih kepada kalian.
- Kampus terpadu STIMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah menuntun saya hingga saya dapat mengerti akan ilmu tentang IT.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur Allhamdulillah laporan skripsi “ Pembuatan Video Klip “Cinder Mata” Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS3 Oleh Band “Panglima Kumbang” Berbasis Animasi 2D ” ini dapat kami selesaikan. Dorongan dari orang tua dan teman-teman yang begitu besar membuat semangat kami dalam menyelesaikan laporan tugas akhir kami. Tidak lupa kami mengucapkan terima kasih kepada Bp. Pandan P. Purwacandra, M.Kom selaku dosen pembimbing kami dan Prof. Dr. Muhammad Suyanto, MM. selaku ketua STIMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah mendidik selama kami masih menjadi mahasiswa di kampus terpadu STIMIK “AMIKOM” Yogyakarta, sehingga kami tahu akan ilmu tentang teknologi komunikasi khususnya informatika.

Pembuatan Video Klip “Cinder Mata” Menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS3 Oleh Band “Panglima Kumbang” Berbasis Animasi 2D ini diharapkan dapat memberikan gambaran bagi para mahasiswa yang akan menempuh skripsi, bahwa animasi dapat dibuat sesuai dengan keinginan dan kreatifitas yang kita miliki.

Ahir kata dari kami, mudah-mudahan laporan skripsi ini menjadi acuan bagi mahasiswa lain yang akan menempuh skripsi.

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
Motto.....	vi
Halaman Persembahan	vii
Kata Pengantar.....	viii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Lampiran.....	xvi
Intisari.....	xvii
Abstrak.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Definisi Multimedia	7
2.2 Pengertian Animasi	8

2.3	Objek-objek Multimedia	9
2.3.1	Text.....	9
2.3.2	Grafik	10
2.3.3	Suara.....	10
2.3.4	Video	10
2.3.5	Animasi	10
2.3.6	Virtual Reality.....	11
2.4	Prinsip-Prinsip Animasi	11
2.4.1	Squash And Stretch	11
2.4.2	Anticipation.....	11
2.4.3	Staging.....	11
2.4.4	Straight-Ahead Action And Pose-To-Poshe.....	12
2.4.5	Follow-Through And Overlapping Action.....	12
2.4.6	Slow In-Slow Out.....	12
2.4.7	Arcs	12
2.4.8	Secondary Action	12
2.4.9	Timing	12
2.4.10	Exaggeration.....	13
2.4.11	Solid Drawing	13
2.4.12	Appeal	13
2.5	Macam-Macam Bentuk Animasi	13
2.5.1	Animasi Sel	13
2.5.2	Animasi Frame	13
2.5.3	Animasi Sprite.....	14
2.5.4	Animasi Lintasan.....	14
2.5.5	Animasi Spline	14

2.5.6	Animasi Vektor	14
2.5.7	Animasi Karakter	14
2.5.8	Animasi Perhitungan	15
2.5.9	Animasi Morphing	15
2.6	Codec.....	15
2.6.1	Jenis-Jenis Codec	17
2.7	Jenis Format File Video	18
2.7.1	AVI (Audio Video Interleaved)	18
2.7.2	MPEG (Moving Picture Experts Group).....	18
2.7.3	WMV (Windows Media Video).....	19
2.7.4	MKV (Matroska Video).....	19
2.7.5	MP4.....	19
2.7.6	MOV.....	20
2.7.7	VOB (Video Object)	20
2.7.8	RealMedia	20
2.7.9	3GP (3GPP Format File).....	20
2.7.10	FLV (Flash Video)	20
2.8	Pengertian Video Klip.....	21
2.9	Proses Pembuatan Video Klip Animasi 2D	21
2.9.1	Pra Produksi	21
2.9.2	Produksi.....	22
2.9.3	Pasca Produksi.....	22
2.10	Perangkat Lunak (Software) Multimedia.....	22
2.11	Adobe Photoshop	22
2.11.1	Keunggulan Adobe Photoshop.....	23

2.11.2	Kekurangan Adobe Photoshop.....	23
2.11.3	File Ekstensi Image Adobe Photoshop.....	23
2.12	Adobe Flash CS3.....	25
2.12.1	Kelebihan Adobe Flash CS3	25
2.12.2	Kekurangan Adobe Flash CS3	26
2.12.3	Tool Pada Adobe Flash CS3	26
2.13	Actionscript 2.0	27
2.13.1	Actionscript Pada Frame	277
2.13.2	Actionscript Pada MovieClip.....	277
2.13.3	Actionscript Pada Button.....	277
2.14	Animasi Flash.....	277
2.15	Metode Animasi	288
2.16	Adobe After Effects CS3.....	29
2.16.1	Keunggulan Adobe After Effects CS3	29
2.16.2	Kekurangan Adobe After Effects CS3	30
2.16.2	Tool Pada Adobe After Effects CS3	30
2.17	Format File Adobe After Effects CS3.....	32
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		34
3.1	Tinjauan Umum Panglima Kumbang Band	34
3.1.1	Lirik Lagu “Cinder Mata”	35
3.2	Analisis Kebutuhan.....	36
3.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	36
3.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)	38
3.3	Pra Produksi.....	38
3.3.1	Ide Cerita.....	38

3.3.2	Tema Cerita	38
3.3.3	Logline	39
3.3.4	Sinopsis	39
3.3.5	Script / Naskah	40
3.3.6	Screenplay	41
3.3.7	Perancangan Karakter	42
3.3.8	Storyboard	43
3.3.9	Thumbnail	44
BAB IV PEMBAHASAN.....		46
4.1	Implementasi.....	46
4.2	Skema dalam Pembuatan Video Klip Animasi.....	46
4.3	Proses Produksi	47
4.3.1	Drawing Background, Karakter, dan Arsiran.....	47
4.3.2	Scanning.....	49
4.3.3	Merapikan Lineart.....	51
4.3.4	Animating.....	53
4.3.5	Editing.....	58
4.4	Pasca Produksi	60
4.3.5	Rendering	60
4.3.5	Converting.....	62
BAB V PENUTUP.....		66
5.1	Kesimpulan	66
5.2	Saran	68
DAFTAR PUSTAKA		69
LAMPIRAN		69

DAFTAR TABEL

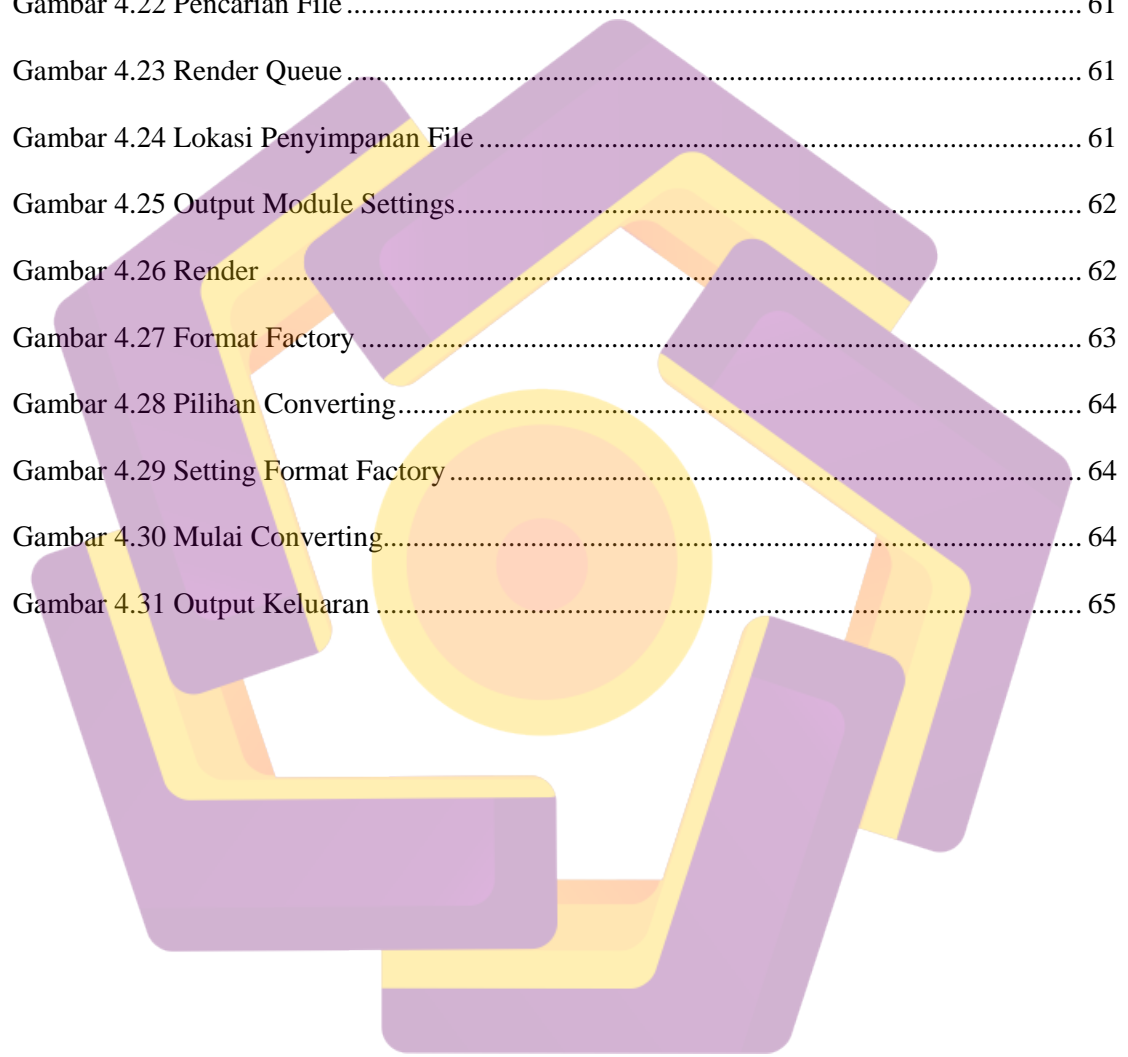
Tabel 3.1 Storyboard.....	44
---------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

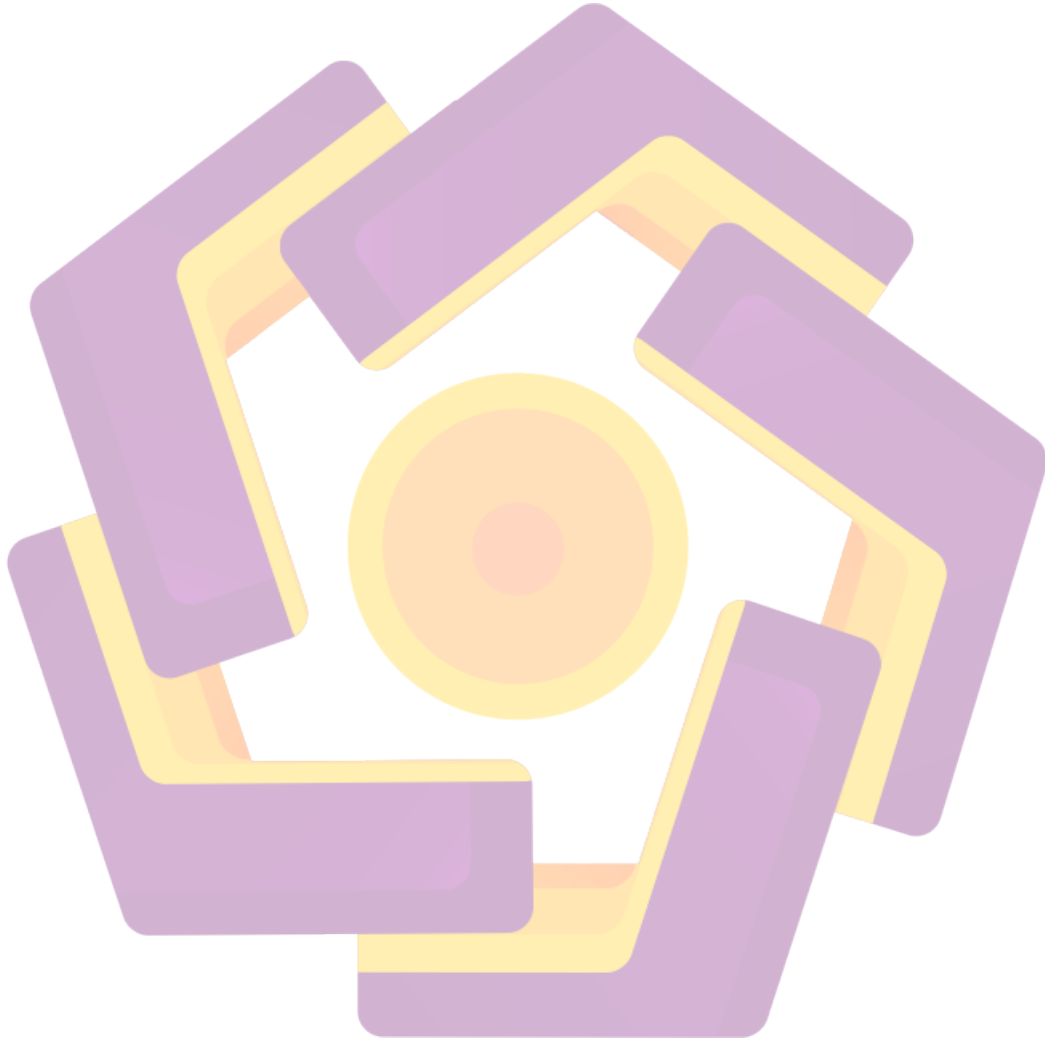
Gambar 3.1 Meja Kaca.....	36
Gambar 3.2 Scanner	37
Gambar 3.3 Screenplay Cinderella Mata	42
Gambar 3.4 Karakter Mike dengan Kostum Berbeda	43
Gambar 3.5 Karakter Mike.....	43
Gambar 3.6 Thumbnail	45
Gambar 4.1 Proses Drawing.....	48
Gambar 4.2 Pembuatan Arsiran	48
Gambar 4.3 Background	48
Gambar 4.4 Foreground	49
Gambar 4.5 Hasil Penggabungan dengan Arsiran.....	49
Gambar 4.6 Hasil Scanning Karakter.....	50
Gambar 4.7 Hasil Scanning Background	50
Gambar 4.8 Hasil Scanning Arsiran Background	51
Gambar 4.9 Membuka Hasil Scanning.....	52
Gambar 4.10 Hasil Scanning.....	52
Gambar 4.11 Setelah Dilakukan Pengeditan.....	53
Gambar 4.12 Dokumen Baru.....	54
Gambar 4.13 Pengaturan Dalam Dokumen.....	54
Gambar 4.14 Proses Pembuatan Gerak Karakter	55
Gambar 4.15 Ekspor Movie	56
Gambar 4.16 Pengaturan dalam Mengekspor Movie	56
Gambar 4.17 Proses Pembuatan Gerak yang Berbeda	58

Gambar 4.18 Composition Setting	59
Gambar 4.19 Import File PNG Sequence.....	59
Gambar 4.20 Timeline.....	59
Gambar 4.21 Penggabungan File PNG Sequence	60
Gambar 4.22 Pencarian File	61
Gambar 4.23 Render Queue	61
Gambar 4.24 Lokasi Penyimpanan File	61
Gambar 4.25 Output Module Settings.....	62
Gambar 4.26 Render	62
Gambar 4.27 Format Factory	63
Gambar 4.28 Pilihan Converting.....	64
Gambar 4.29 Setting Format Factory	64
Gambar 4.30 Mulai Converting.....	64
Gambar 4.31 Output Keluaran	65



DAFTAR LAMPIRAN

1	Screenplay.....	70
2	Storyboard.....	75



INTISARI

Video klip musik merupakan media yang paling efektif bagi penyanyi atau grup band untuk mempromosikan lagu mereka pada masyarakat. Pembuatan video klip musik dengan adanya unsur animasi 2D tentunya menarik dan teknik seperti ini masih jarang digunakan pada pembuatan video klip musik di Indonesia. Dengan pengaplikasian animasi 2D secara penuh dalam video klip dapat meminimalkan biaya produksi.

Pembuatan animasi dapat dilakukan dengan software Adobe Flash dan Adobe After Effect. Video klip ini menggunakan lagu sebagai sinopsis dari alur cerita serta suara yang menyertai cerita animasi 2D itu sendiri.

Oleh karena itu, Panglima Kumbang Band ingin membuat video klipnya yang berjudul "Cinder Mata" yang bertemakan tentang perjalanan dalam kehidupan. Agar lebih menarik dan berbeda, pembuatan animasi 2D disini akan dilakukan tanpa melalui proses pewarnaan (coloring). Jadi setelah proses drawing dan background selesai, maka akan langsung masuk ke dalam proses scanning dan pengeditan. Sehingga penonton tidak bosan dan cenderung jenuh.

Kata kunci : Animasi 2D, 2D Animation Video Klip , Panglima Kumbang Band , "Cinder Mata"

ABSTRACT

Music video is the most effective medium for singers or bands to promote their songs in public . Video clip making music with elements of 2D animation is certainly interesting and such techniques are rarely used in the making of the video clip in Indonesian music . With the application of 2D animation in full in the video clip can minimize production costs .

Making animation can be done with Adobe Flash and Adobe After Effects . This video clip using the song as a synopsis of the storyline as well as the sound that accompanies the 2D animated story itself.

Therefore , Panglima Kumbang Band would like to make a music video entitled "Cinderella Mata" that have theme the journey in life. To make it more interesting and different , making 2D animation here will be done without going through the process of coloring (coloring) . So after the drawing process and the background is complete , it will immediately go into the process of scanning and editing . So that the audience does not get bored and tend to be saturated.

Keywords: *2D Animation, 2D Animation Video Clips, Panglima Kumbang Band , "Cinderella Mata"*