

**PENERAPAN ANIMASI 2D DALAM PEMBUATAN VIDEO KLIP STUDI
KASUS LAGU RINDUKEBERSAMAAN DINIATI BAND**

SKRIPSI



disusun oleh

WARTONO

10.11.3801

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

**PENERAPAN ANIMASI 2D DALAM PEMBUATAN VIDEO KLIP STUDI
KASUS LAGU RINDUKEBERSAMAAN DINIATI BAND**

SKRIPSI

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



disusun oleh

WARTONO

10.11.3801

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PENERAPAN ANIMASI 2D DALAM PEMBUATAN VIDEO CLIP
STUDI KASUS LAGU RINDU KEBERSAMAAN DINIATI BAND**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

WARTONO

10.11.3801

Yang telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 30 mei 2014

Dosen pembimbing

Pandan P Purwacandra, M.Kom

NIK.190302190

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN ANIMASI 2D DALAM PEMBUATAN VIDEO CLIP
STUDI KASUS LAGU RINDU KEBERSAMAAN DINIATI BAND**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wartono

10.11.3801

Telah dipertahankan di depan penguji

Padatanggal 30 Januari 2014

Susunan Dewan Penguji

NamaPenguji

TandaTangan

Pandan P Purwacandra, M.Kom
NIK.190302190

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK.190302216

M. Rudyanto Arief, MT
NIK.190302098



Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 30 Mei 2014

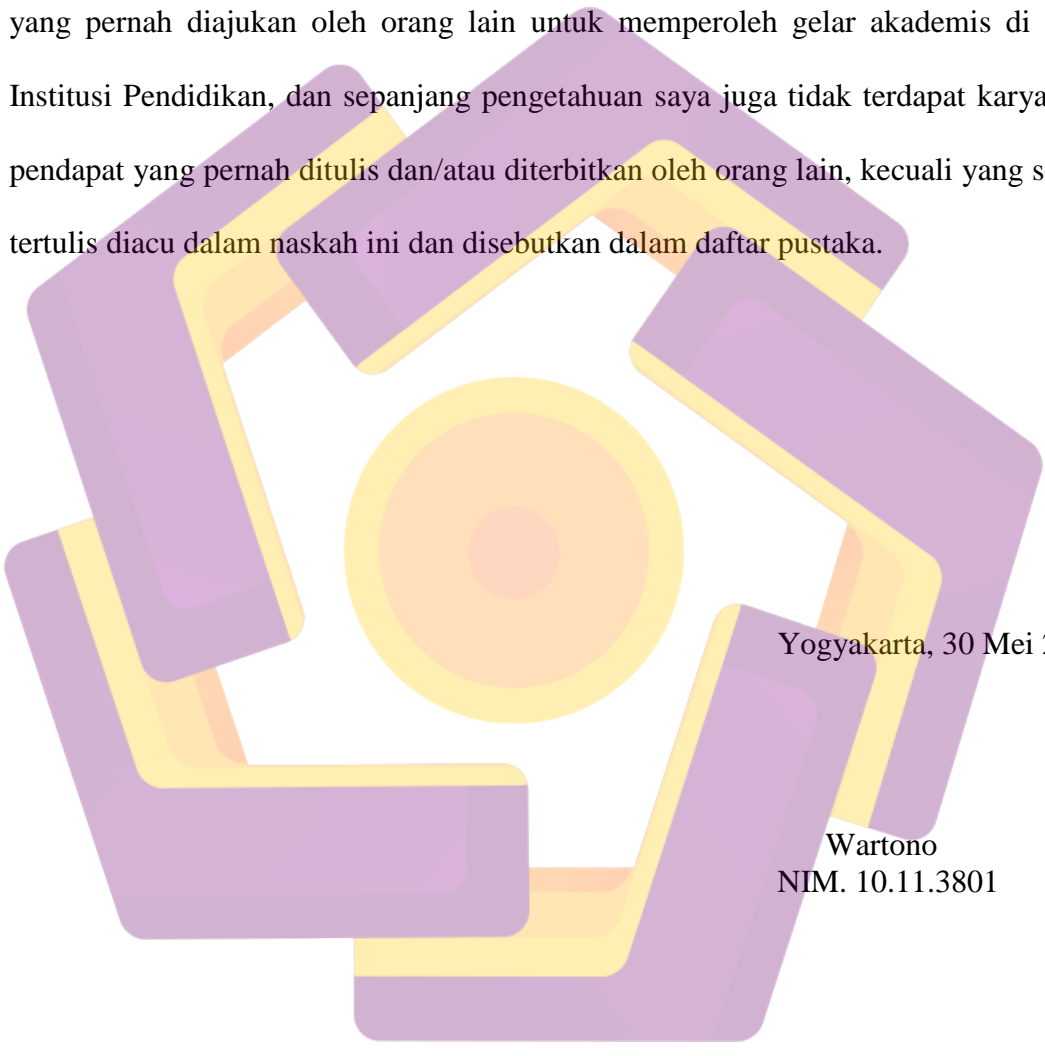


KEPUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah in 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, 30 Mei 2014

Wartono
NIM. 10.11.3801

HALAMAN MOTTO

“Berusaha keras dan berpikir cerdas adalah kunci meraih kesuksesan. Tetap mengingat Tuhan adalah kunci agar kesuksesan bisa bertahan.” (Pepatah)

“Kesulitan-kesulitan yang kamu alami adalah pelajaran yang paling kamu butuhkan!” (Pepatah)

“Keyakinan dan kesungguhan dalam berupaya adalah sebuah gerbang untuk menapaki tangga keberhasilan.” (Pepatah)

“Jangan takut mencoba hanya karena kamu gagal pada kesempatan pertama. Ingat, bahagia pasti datang bagi mereka yang tak pernah menyerah.” (Pepatah)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk Allah Swt yang senantiasa memberi rahmat dan hidayah-Nya kepadaku.

Untuk Ayah Bunda yang tak pernah ada putusnya mendoakan, mensupport, dan selalu ada buat saya setiap saat dan setiap waktu “LOVE YOU AYAH & BUNDA”.

Untuk kaka dan abang serta keluarga besar yang tidak pernah putus memberi kasih sayang dan memberi semangat serta motivasi dan doa yang tidak pernah berhenti untukku.

Untuk sahabat-sahabatku Budi Santoso, Reza Wisnu, Andi, Raihan, Ahmad Danu Sobirin, Ijul dan Masnur you're the best friend, kalian selalu menemaniku di saat sedih maupun senang. Untuk teman-teman kost terima kasih doa dan dukungannya. Untuk teman-teman 10-S1TI-04 tidak terasa 4 tahun kita lalui bersama, ada suka dan duka yang kita jalani bersama. Untuk semua teman-temanku terima kasih banyak teman, kalian memberi arti persahabatan dan pertemanan yang sesungguhnya.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat, hidayah dan Inayah-Nya sehingga dapat terselesaikannya skripsi dengan judul **“PENERAPAN ANIMASI 2D DALAM PEMBUATAN VIDEO CLIP STUDI KASUS LAGU RINDU KEBERSAMAAN DINIATI BAND**

Penyusunan skripsi ini sebagai salah satu syarat wajib untuk menyelesaikan Program Studi Strata Satu Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

Dengan terselesaikannya penulisan skripsi ini penulis telah begitu banyak memperoleh bantuan, bimbingan, pengarahan dan dorongan dari berbagai pihak.

Dalam kesempatan kali ini perkenankanlah penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Bapak Pandan P Purwacandra, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah sabar membimbing penyusunan skripsi ini hingga selesai.
3. Bapak supardi selaku ketua DINIATI band yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian skripsi.

Semoga amal kebaikan senantiasa mendapatkan balasan dari Allah SWT.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa didalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, untuk itu penulis sangat mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari pembaca.

Akhir kata penyusun berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat berupa ilmu pengetahuan yang berguna bagi semua pihak.

Wassalamu'alikum Wr. Wb.

Jogjakarta 30 Mei 2014

Wartono
NIM. 10.11.3801

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xix
<i>ABSTRAK</i>	xx
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.....	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Pengertian Animasi	7
2.2 Sejarah Animasi	7

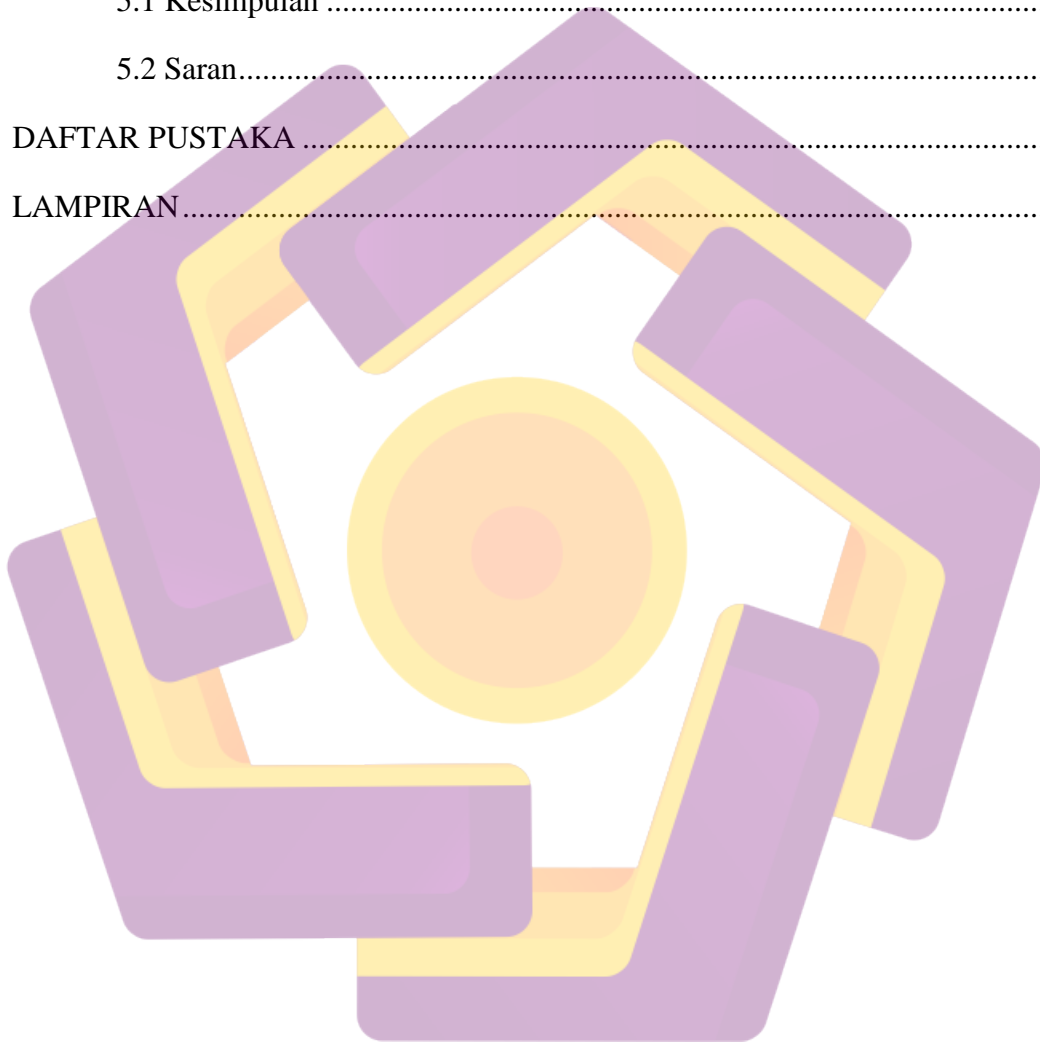
2.3 Jenis-Jenis Animasi.....	11
2.3.1 Animasi Sel.....	11
2.3.2 Animasi Frame.....	12
2.3.3 Animasi Sprite.....	13
2.3.4 Animasi Lintasan.....	13
2.3.5 Animasi Spline.....	14
2.3.6 Animasi Vektor.....	14
2.3.7 Animasi Karakter.....	15
2.3.8 Computational Animation.....	15
2.3.9 animasi Morphing.....	16
2.4 Prinsip animasi.....	16
2.4.1 Squash and Stretch.....	16
2.4.2 Anticipation.....	17
2.4.3 Staging.....	17
2.4.4 Straight-Ahead Action and Pose To Pose.....	17
2.4.5 Fllow Through and Overlapping Action.....	18
2.4.6 Slow In Slow Out.....	18
2.4.7 Arcs.....	19
2.4.8 Scondary Action.....	19
2.4.9 Timing.....	19
2.4.10 Exaggeration.....	20
2.4.11 Solid Drawing.....	21
2.4.12 appeal.....	21

2.5 Jenis Film Animasi Berdasarkan Tekniknya.....	22
2.5.1 Film Animasi Dwimarta.....	22
2.5.2 Film Animasi Trimarta.....	23
2.6 Jenis Animasi Berdasarkan Prosesnya.....	24
2.7 Sejarah video Clip	26
2.8 Membuat Video Klip.....	27
2.9 Standar Video	28
2.9.1 NTSC	28
2.9.2 PAL.....	29
2.9.3 SECAM.....	29
2.9.4 HDTV.....	30
2.10 Format Digital Video.....	30
2.10.1 Quick Time (MOV).....	30
2.10.2 Motion Picture Experts (MPG).....	30
2.10.3 Audio Video Interleave (AVI).....	31
2.10.4 Real Video.....	31
2.10.5 Format Shockwave (FLASH).....	31
2.11 Langkah-Langkah Pembuatan Film Kartun.....	31
2.11.1 Pra Produksi	31
2.11.1.1 Menentukan Tema.....	31
2.11.1.2 Membuat Logline	32
2.11.1.3 Penulisan Sinopsis.....	32
2.11.1.4 Pembuatan Karakter	32

2.11.1.5 Storyboard.....	32
2.11.2 Proses Produksi.....	33
2.11.2.1 Drawing.....	33
2.11.2.2 Coloring.....	33
2.11.2.3 Background Dan Foreground.....	33
2.11.2.4 Animating Dan Editing.....	34
2.11.2.5 Pasca Produksi.....	34
2.12 Perangkat lunak Yang Digunakan (software).....	35
2.12.1 Adobe Photoshop CS3.....	35
2.12.2 Adobe After Effect CS3.....	35
2.12.3 Addobe Premief Pro CS3.....	36
2.12.4 Toon Boom.....	36
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	38
3.1 Tujuan Umum.....	38
3.1.1 Diniati Band.....	38
3.1.2 Profil Personil.....	38
3.2 Potensi.....	39
3.3 Strategi Promosi.....	39
3.4 Visi dan Misi.....	39
3.4.1 Visi.....	39
3.4.2 Misi.....	39
3.5 Analisis Sistem.....	40
3.6 Identifikasi Masalah.....	40

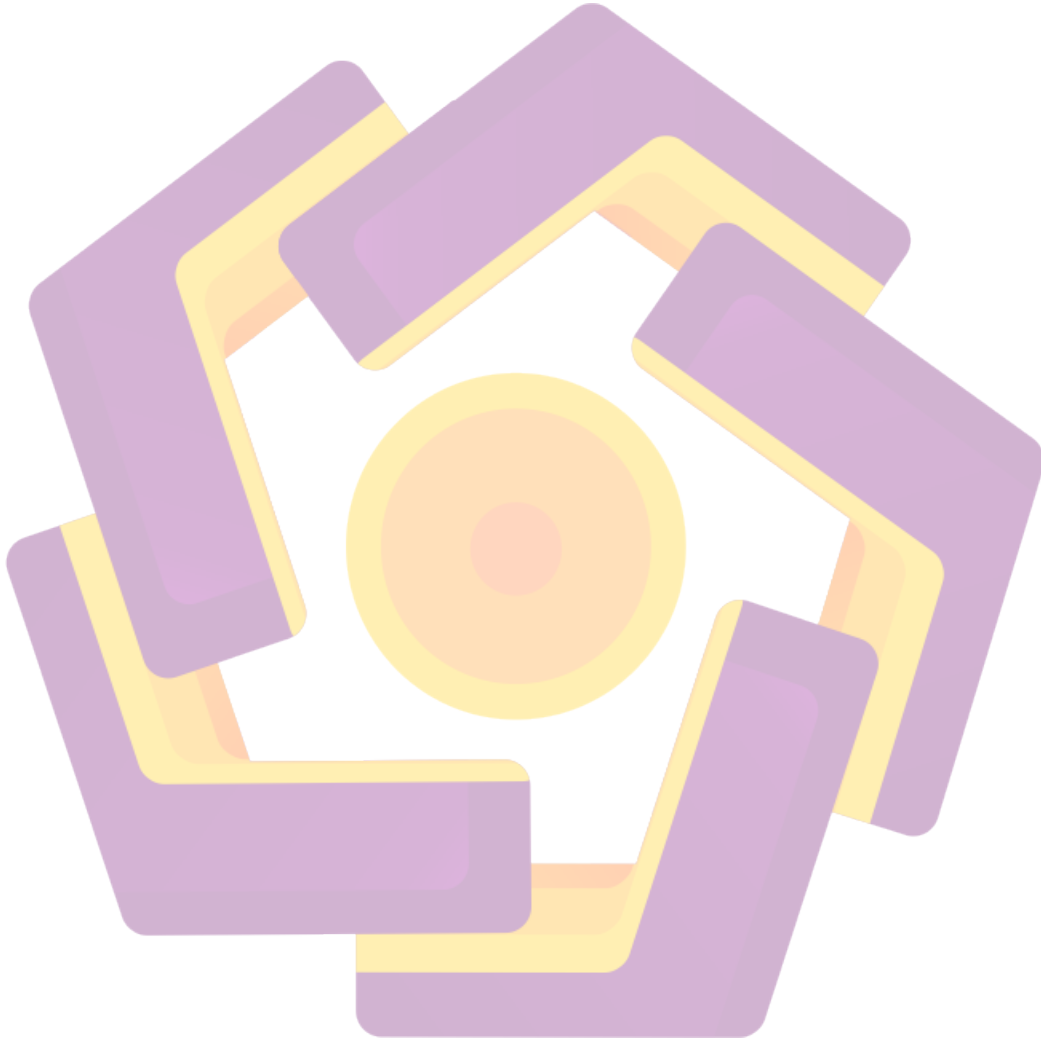
3.7 Analisis Masalah	41
3.7.1 Masalah Yang Dihadapi	41
3.7.2 Pemecahan Masalah	41
3.8 Analisia Kebutuhan Sistem	41
3.8.1 Analisis Fungsiaonal	41
3.8.2 Analisis Non Fungsiaonal	42
3.8.3 Analisis Kebutuhan Hardwere	42
3.8.3 Kebutuhan Brainwere.....	43
3.8.4 Kebutuhan Softwere.....	44
3.9 Pra Produksi	44
3.9.1 Tema.....	44
3.9.2 Sekenario.....	46
3.9.3 Screen Play	47
3.9.4 Pembuatan Karakter	51
3.9.5 Thumnail	53
3.9.6 Storyboard	56
3.9.7 Anggaran Pembuatan Video Clip Berbasis 2D.....	59
3.9.8 Pembentukan Cru.....	59
BAB IV PRODUKSI DAN PASCA PRODUKSI.....	60
4.1 Produksi	60
4.1.1 Drawing.....	60
4.1.2 Coloring	63
4.2 Pasca Produksi	70

4.2.1 Compositing	70
4.2.2 Finishing Editing	75
BAB V PENUTUP	81
5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	84



DAFTAR TABEL

3.1 Tabel anggaran biaya	59
--------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Praxinoscope	9
Gambar 2.2 Emile Cohl.....	9
Gambar 2.3 Wisnor McCay	10
Gambar 2.4 Max Fleischer.....	10
Gambar 2.5 Pat Sullivan.....	10
Gambar 2.6 Squash and Stretch	16
Gambar 2.7 Anticipation.....	17
Gambar 2.8 Staging.....	17
Gambar 2.9 Straight Ahead Action and Pose To Pose.....	17
Gambar 2.10 Follow Through and Overlapping Action.....	18
Gambar 2.11 Slow In Slow Out	18
Gambar 2.12 Arcs	19
Gambar 2.13 Timing.....	20
Gambar 2.14 exaggeration	20
Gambar 2.15 Solid Drawing	21
Gambar 2.16 Appeal	21
Gambar 2.17 Perbedaan Antara PAL dan NTSC.....	29
Gambar 2.18 Background dan Foreground.....	34
Gambar 2.19 Photoshoop cs3.....	35
Gambar 2.20 Adobe After Effects cs3	36
Gambar 2.21 Adobe Premier Pro cs3.....	36

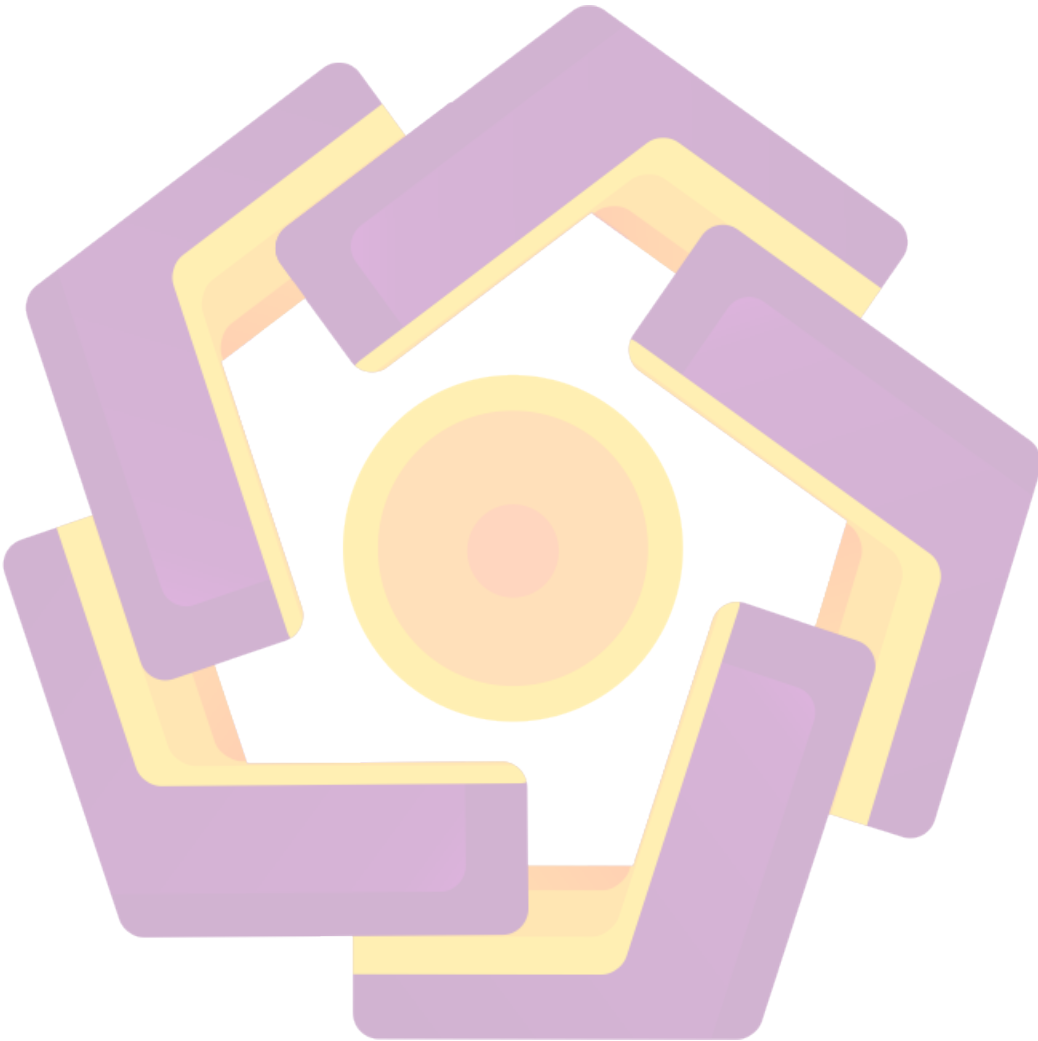
Gambar 2.22 Toon Boom.....	37
Gambar 3.1 Karakter Ardi.....	51
Gambar 3.2 Karakter Kamudi.....	52
Gambar 3.3 Karakter Andy.....	52
Gambar 3.4 Karakter Fery.....	53
Gambar 3.5 Karakter Vety.....	53
Gambar 3.6 Thumbnail 1.....	54
Gambar 3.7 Thumnial 2.....	55
Gambar 3.8 Storyboard 1.....	57
Gambar 3.9 Storyboard 2.....	58
Gambar 4.1 Pen Tablet.....	60
Gambar 4.2 Tampilan resolusi.....	61
Gambar 4.3 Pemilihan Pensil.....	61
Gambar 4.4 seting frame per scond.....	62
Gambar 4.5 Frame 1.....	62
Gambar 4.6 Remove Onion Skin.....	62
Gambar 4.7 Frame 2.....	63
Gambar 4.8 Sebelum Diwarnain.....	63
Gambar 4.9 Proses Coloring.....	64
Gambar 4.10 Seting Ukuran.....	64
Gambar 4.11 Tampilan Background.....	65
Gambar 4.12 Quick Selection Tool.....	65
Gambar 4.13 Create a New Layer.....	66

Gambar 4.14 Brush Tool.....	66
Gambar 4.15 Duplikat Dengan eyedropper	67
Gambar 4.16 gradient tool	67
Gambar 4.17 Setelah Dilakukan Gradient Tool.....	68
Gambar 4.18 Tambahan Bulan	68
Gambar 4.19 Tambahan Bintang	69
Gambar 4.20 Export.....	69
Gambar 4.21 File SWF	70
Gambar 4.22 New Project.....	70
Gambar 4.23 Import	71
Gambar 4.24 File import.....	71
Gambar 4.25 Timeline	72
Gambar 4.26 effects/present.....	72
Gambar 4.27 Shadow /Highlight.....	73
Gambar 4.28 Menu Transfrom.....	73
Gambar 4.29 Pengaturan Position /Scale.....	74
Gambar 4.30 Export Render	74
Gambar 4.31 Seting Rendering.....	75
Gambar 4.32 Sequence.....	76
Gambar 4.33 Import	76
Gambar 4.34 File Import.....	77
Gambar 4.35 Import Musik.....	77
Gambar 4.36 Transisi	78

Gambar 4.37 Export render.....78

Gambar 4.38 Seting rendering premier.....79

Gambar 4.39 Hasil Youtube.....80



INTISARI

Perkembangan teknologi hari memiliki dampak yang signifikan terhadap pemenuhan kebutuhan manusia. Dalam industri musik, itu tidak cukup hanya ditampilkan dalam bentuk audio tapi juga video merupakan representasi dari isi yang terkandung dalam lagu. Seiring dengan perkembangan teknologi, juga berdampak pada perubahan sikap dan kebutuhan hidup manusia . Dewasa ini klip video tidak hanya disajikan dalam bentuk rekaman video, tetapi sudah mulai menyebar ke berbagai teknik lain, seperti 2D, 3D ,hentikan gerakan, dan sebagainya.

Lagu berjudul "Rindu Kebersamaan" adalah penghormatan kepada lagu-lagu pop yang dibuat oleh diniati Band , lagu bercerita tentang persahabatan ahulu tersesebut pernah melewati salah satu personel band. Lagu ini direkam pada pertengahan 2011, dan akan digunakan untuk membuat video klip dengan teknik animasi 2D. Klip video ini dibuat dengan menggunakan Adobe After Effects CS3 Adobe Premiere CS3, Adobe Photoshop CS3 dan toon booming harmoni .

Tujuan dari video ini adalah untuk memberikan pengetahuan tentang pembuatan video klip dengan teknik animasi 2D.Tujuan video ini dapat membantu dalam mempromosikan band melalui klip video.

Kata kunci : 2D, Video Klip, rindu kebersamaan, After Effects, Adobe Premiere, adobe photoshoop, animasi .

ABSTRACT

The development of the technology of the day has a significant impact on the fulfillment of human needs. In the music industry, it's not enough just to be displayed in the form of audio but also video is a representation of the content contained in the song. Along with the development of technology, also have an impact on changing attitudes and needs of human life . This adult video clips not only presented in the form of video footage, but it has begun to spread to various other techniques, such as 2D, 3D, stop motion, and so on .

The song titled "Homesick Togetherness" is a homage to the pop songs created by Diniati band, the song tells of friendship ahulu tersesebut ever passed by one of the band's personnel. The song was recorded in mid-2011, and will be used to make video clips with 2D animation techniques. This video clip was made using Adobe After Effects CS3 Adobe Premiere CS3, Adobe Photoshop CS3 and toon boom harmony .

The purpose of this video is to provide knowledge about the making of the video clip with the animation techniques 2D. Tujuan of this video can help in promoting the band through a video clip .

Keywords: 2D, Video Clips, rindu kebersamaan, After Effects, Adobe Premiere, adobe photoshoop, animation.