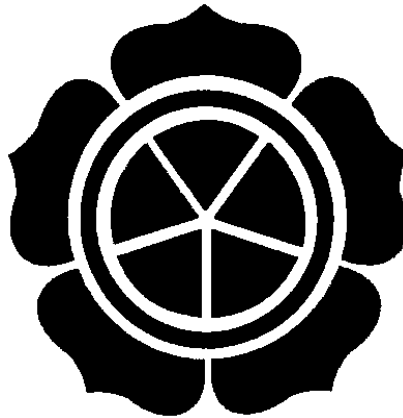


**PEMBUATAN VIDEO CLIP ANIMASI 2D "KITA UNTUK MEREKA"
GRUB BAND ANATEMA MENGGUNAKAN DIGITAL PAINTING
DENGAN TABLET PEN**

SKRIPSI



disusun oleh

Nur Nugraha

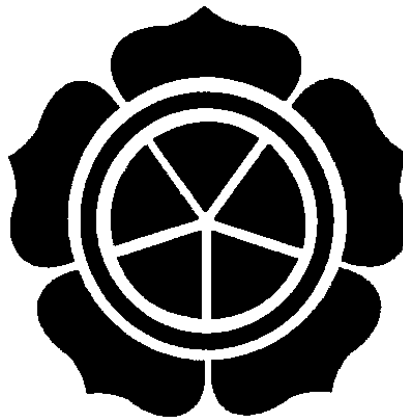
12.22.1413

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

**PEMBUATAN VIDEO CLIP ANIMASI 2D "KITA UNTUK MEREKA"
GRUB BAND ANATEMA MENGGUNAKAN DIGITAL PAINTING
DENGAN TABLET PEN**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Nur Nugraha

12.22.1413

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

2015

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO CLIP ANIMASI 2D "KITA UNTUK MEREKA"
GRUB BAND ANATEMA MENGGUNAKAN DIGITAL PAINTING
DENGAN TABLET PEN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nur Nugraha

12.22.1413

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 4 September 2013

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat M.Kom

NIK.190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO CLIP ANIMASI 2D "KITA UNTUK MEREKA"
GRUB BAND ANATEMA MENGGUNAKAN DIGITAL PAINTING
DENGAN TABLET PEN**

yang disusun oleh

Nur Nugraha

12.22.1413

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 12 Agustus 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Amir Fatah Sofyan ST.M.Kom

NIK.190302047

Agus Purwanto M.Kom

NIK.190302229

Tonny Hidayat M.Kom

NIK.190302182

Tanda Tangan



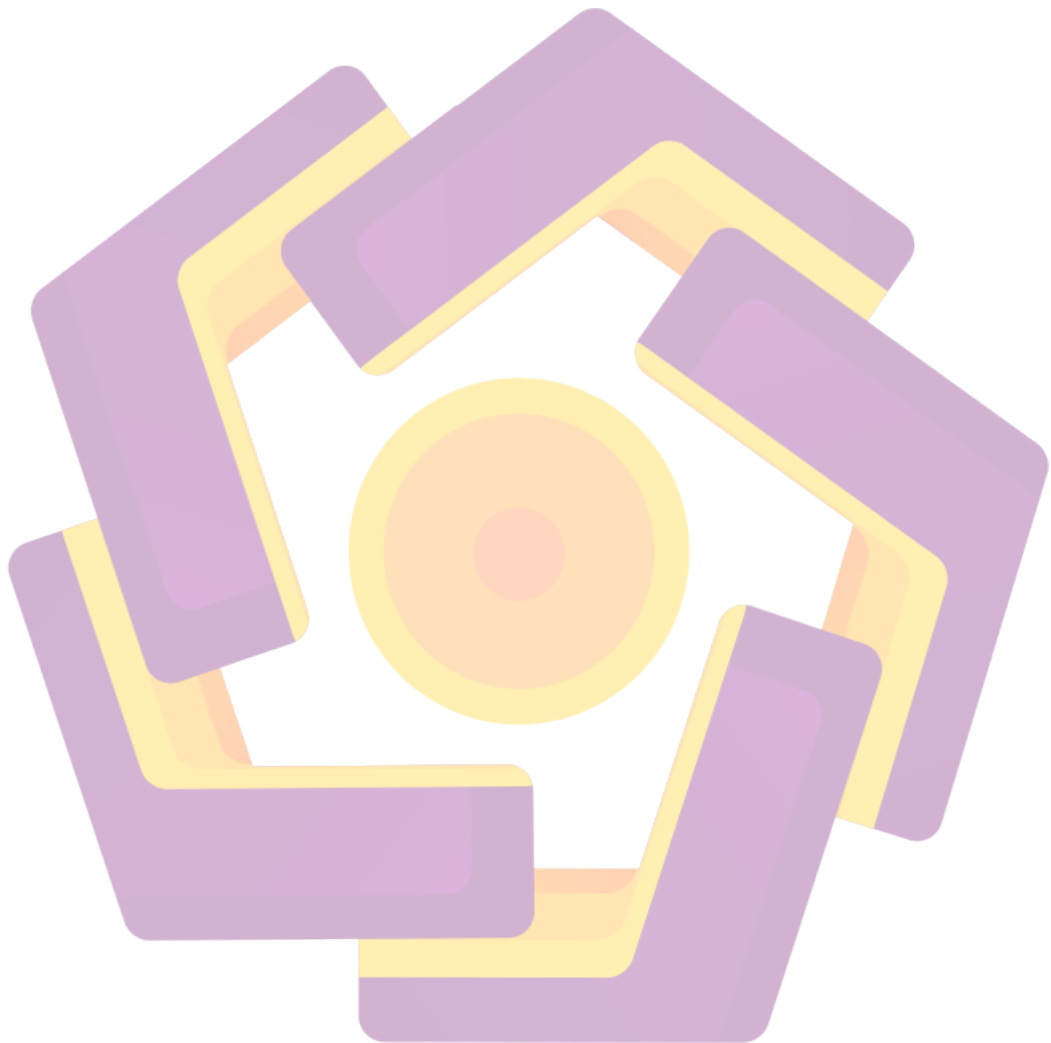
Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 September 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof.Dr.M.Suvanto, M.M.

NIK. 190302001



*Kupersembahkan untuk kedua orang tuaku
dan kakakku tercinta, serta teman - teman
Terimakasih atas semua doa
dan kasih sayang
yang tulus.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **"Pembuatan Video Clip Animasi 2D "Kita Untuk Mereka" Grub Band Anatema Menggunakan Digital Painting Dengan Tablet Pen"**.

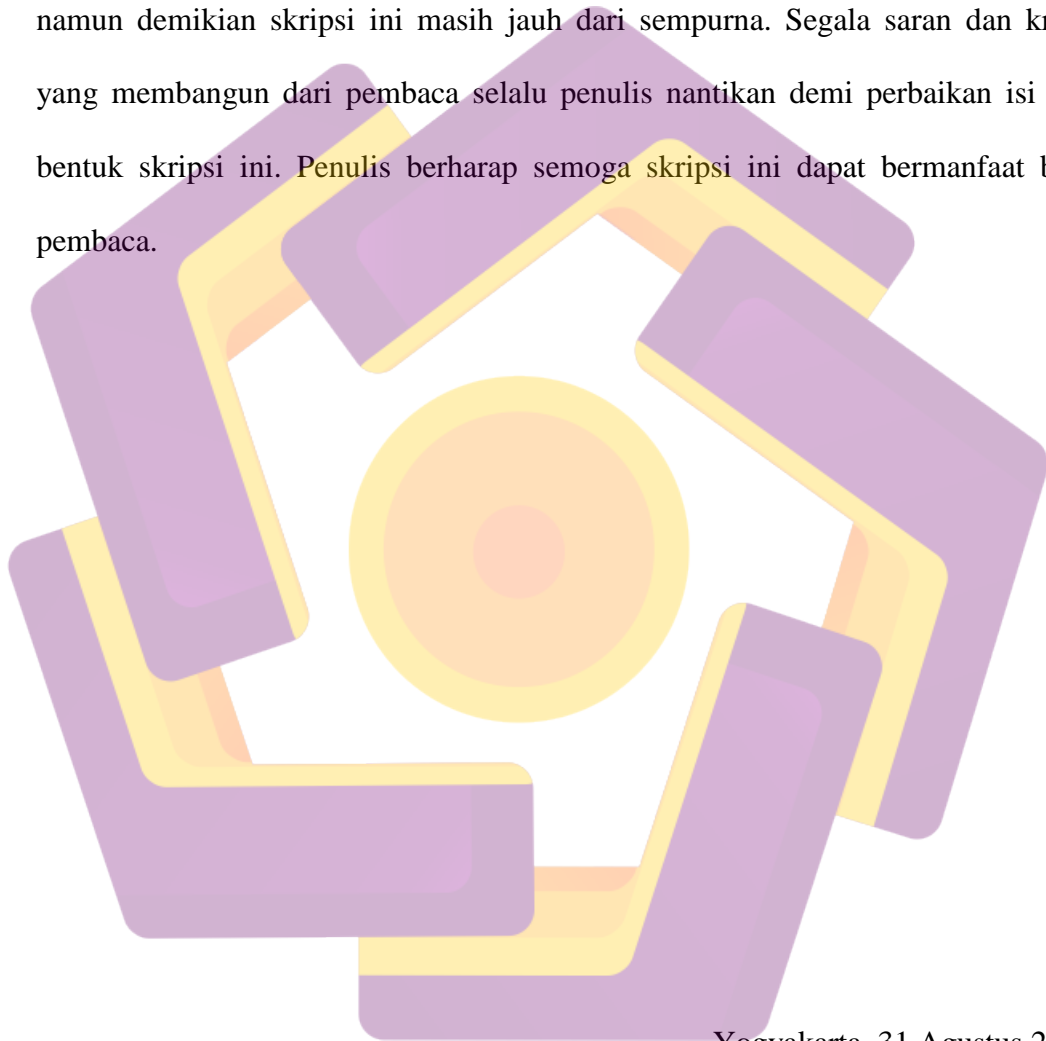
Skripsi ini disusun penulis untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi pada program sarjana Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta.

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberi semangat, motivasi, dan bantuan dalam penulisan skripsi. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Drs. Bambang Sudaryanto, M.M. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
3. Tonny Hidayat, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam penulisan skripsi.
4. Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom. selaku Dosen Penguji yang memberikan saran dan kritik kepada penulis.
5. Agus Purwanto, M.Kom. selaku Dosen Penguji yang memberikan saran dan kritik kepada penulis.

6. Seluruh pihak yang telah membantu penulis sampai skripsi ini selesai disusun.

Penulisan skripsi ini telah diusahakan sebaik mungkin oleh penulis, namun demikian skripsi ini masih jauh dari sempurna. Segala saran dan kritik yang membangun dari pembaca selalu penulis nantikan demi perbaikan isi dan bentuk skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.



Yogyakarta, 31 Agustus 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3

1.6. Metode Pengumpulan Data	4
1.7. Sistematika Penulisan Data.....	5
BAB II. DASAR TEORI	7
2.1. Tinjauan Pustaka	7
2.2. Pengertian Multimedia	7
2.3. Digital Painting	9
2.4. Animasi	11
2.5. Teknik Pembuatan Animasi	20
2.6. Tahapan Pembuatan Video Clip.....	24
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN	28
3.1. Sejarah Grup	28
3.2. Lirik Lagu Untuk Pembuatan Video Klip	29
3.3. Analisis Kebutuhan	30
3.4. Perancangan Karakter	33
3.5. Ide Cerita Video Klip	35
3.6. Storyboard	35
BAB IV. PEMBAHASAN	45

4.1. Mempersiapkan Tablet Pen	45
4.2. Proses Menggambar Background di Adobe Photosop	55
4.3. Proses Menggambar Animasi Di Adobe Flash	46
4.4. Proses Export Animasi Flash ke Png Squance	62
4.5. Proses Compositting Antara Background dan Animasi di Adobe After Effect	64
4.6. Tahap Menyatukan Seluruh Animasi di Adobe Premiere	68
BAB V. PENUTUP	73
5.1. Kesimpulan	73
5.2. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	xvi

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Storyboard.....	34
----------------------------	----



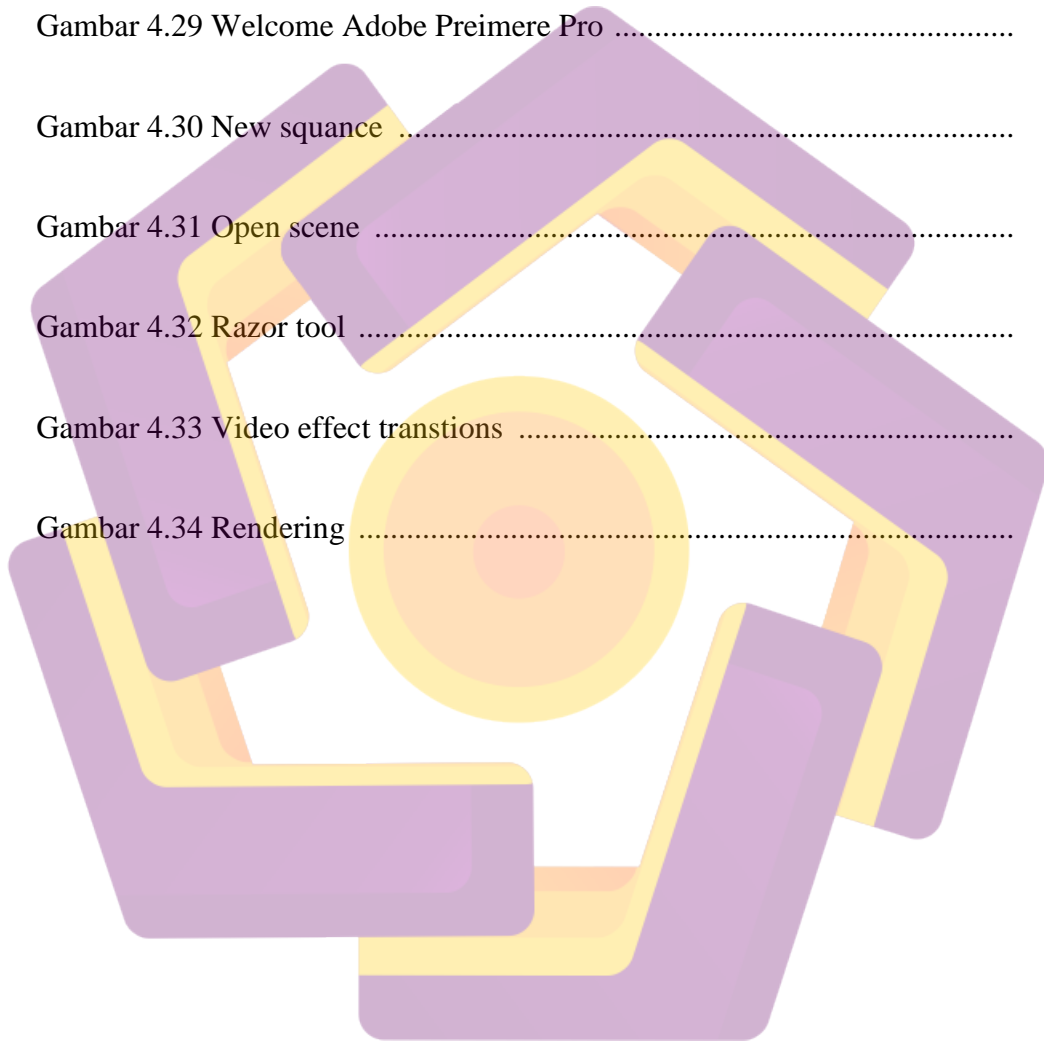
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Digital Painting	10
Gambar 2.2 Matte Painting	11
Gambar 2.3 Squash and Stretch	14
Gambar 2.4 Anticipation	14
Gambar 2.5 Staging	15
Gambar 2.6 Straigh Ahead Action and Pose to Pose	15
Gambar 2.7 Follow Through and Overlapping Action	16
Gambar 2.8 Slow In-Slow out.....	16
Gambar 2.9 Arc	17
Gambar 2.10 Secondary Action	17
Gambar 2.11 Timing	18
Gambar 2.12 Exaggregation	18
Gambar 2.13 Solid Drawing	19
Gambar 2.14 Appeal	19
Gambar 2.15 Stop motion animation	20
Gambar 2.16 Digital Hybrid Animation	21

Gambar 2.17 Mutliti Sketching	21
Gambar 2.18 Cel Shaded Animation	22
Gambar 2.19 Onion skinning	23
Gambar 2.20 Rotoscoping	23
Gambar 2.21 Pewarnaan	24
Gambar 2.22 Tahapan Pembuatan Video Klip	25
Gambar 3.1 Sketsa karakter Neo	34
Gambar 3.2 Sketsa karakter Chika	34
Gambar 3.3 Sketsa karakter preman	35
Gambar 4.1 Mempersiapkan tablet	45
Gambar 4.2 Pengaturan pen	46
Gambar 4.3 Dokumen photosop	47
Gambar 4.4 Brush	48
Gambar 4.5 New layer	48
Gambar 4.6 Sketsa	49
Gambar 4.7 Solid drawing	49
Gambar 4.8 Lock transparansi	50

Gambar 4.9 Brush	51
Gambar 4.10 Pemberian shading dan lighting	51
Gambar 4.11 Hasil menggambar background	52
Gambar 4.12 Selective color dan color balance	52
Gambar 4.13 Gambar background	54
Gambar 4.14 Dokumen di flash	55
Gambar 4.15 Pengaturan dokumen di flash	56
Gambar 4.16 Tampilan flash	57
Gambar 4.17 Sketsa kasar	57
Gambar 4.18 Merapikan sketsa	58
Gambar 4.19 Setelah sketsa kasar dihapus dan outline rapi	59
Gambar 4.20 Gambar key frame	60
Gambar 4.21 Gambar inbetween yang sudah rapi	61
Gambar 4.22 Coloring	62
Gambar 4.23 Png squance dalam satu folder berjalan	63
Gambar 4.24 Pengaturan dokumen di adobe after effect	64
Gambar 4.25 Pengaturan import	65

Gambar 4.26 Memasukan ke timeline	66
Gambar 4.27 Key Animation	66
Gambar 4.28 Rendering	67
Gambar 4.29 Welcome Adobe Preimere Pro	68
Gambar 4.30 New squance	68
Gambar 4.31 Open scene	69
Gambar 4.32 Razor tool	69
Gambar 4.33 Video effect transtions	70
Gambar 4.34 Rendering	70



INTISARI

Dengan berkembangnya animasi yang berupa animasi 2D atau 3D yang digunakan untuk pembuatan sebuah film, iklan, atau sebuah video klip. Pembuatan animasi 2D yang lebih sederhana dibandingkan dengan animasi 3D. Animasi 2D menggunakan teknik digital painting dengan tablet pen proses mengerjakannya lebih cepat dari pada dengan cara tradisional. Masalah utama dalam utamanya adalah bagaimana membuat animasi 2D untuk diimplementasikan ke sebuah videoklip.

Pada skripsi ini penulis, menggunakan metode wawancara, yaitu dengan cara mewawancarai secara langsung tentang proses pembuatan video klip yang diinginkan grub band tersebut yang kemudian diimplementasikan dalam sebuah cerita ke bentuk video klip animasi 2D.

Implementasi yang dihasilkan berupa video klip dalam bentuk animasi 2D, yang ditujukan untuk memberikan sebuah gambaran cerita lagu dalam bentuk animasi. Disamping itu penulis juga berbagi pengalaman pembuatan animasi tersebut dengan animator lainnya untuk sarana pembelajaran bersama.

Kata kunci : animasi 2D, video klip, implementasi, digital painting, animator, dan tablet pen.

ABSTRACT

With the development of the animation in the form of 2D or 3D animation used for the making of a film, advertasing, or a video clip. Making 2D animation more simpler than with 3D animation. 2D animation using digital painting techniques with a tablet pen to process more quickly than in the traditional way. The main issue in the main how to create 2D animation to be implemented into a video clip.

In this paper the authors, using interviews, by interviewed directly about the process of making the desired video clip grub band which is then implemented in a story to form a 2D animation video clip.

Implementation is generated in the form of video clips in the form of 2D animation, showing to provide a narrative description of the songs in animated form. Beside, the author also share the experience of making animation with animation other means of learning together.

Keywords: 2D animation, video clip, implementation, digital painting, animators, and tablet pen.

