

**PEMBUATAN VIDEO KLIP “TAKE A RIDE” MENGGUNAKAN  
TEKNIK STOP MOTION DAN ANIMASI 2D**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Kurnen Permana Putra**

**09.12.3702**

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

**PEMBUATAN VIDEO KLIP “TAKE A RIDE” MENGGUNAKAN  
TEKNIK STOP MOTION DAN ANIMASI 2D**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Kurnen Permana Putra**

**09.12.3702**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO KLIP “TAKE A RIDE” MENGGUNAKAN  
TEKNIK STOP MOTION DAN ANIMASI 2D**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Kurnen Permana Putra**

**09.12.3702**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 Januari 2013

**Dosen Pembimbing,**

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

**NIK. 190302047**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO KLIP “TAKE A RIDE” MENGGUNAKAN  
TEKNIK STOP MOTION DAN ANIMASI 2D**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Kurnen Permana Putra**  
09.12.3702

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 25 Juli 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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



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



**Melwin Svafrizal, S.Kom., M.Eng**  
NIK. 190302105

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 12 September Juli 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis/ diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 31 Juli 2013

Kurnen Permana Putra

09.12.3702

## MOTO

❖ *We have a rich life, but the simple nature.*

❖ Hidup itu perlu tujuan, karena kalau kita jatuh, tujuan itu yang akan memberi semangat untuk bangkit.

❖ Kualitas baik tercipta bukan dari satu tindakan, melainkan dari kebiasaan.

~BlackXperience

❖ Hidup tidak cukup jadi yang lebih cepat, tapi juga harus jadi yang lebih tepat.

~BlackXperience

## PERSEMBAHAN

Pertama kali yang saya ucapkan adalah Alhamdulillah,kelar juga skripsinya!!☺

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas anugerahnya beserta malaikat-malaikatnya, Nabi Muhammad SAW beserta para pewarisnya yang telah memberikan rahmat,rizki,kesehatan,dan segala-galanya serta hidayahNya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Terima kasih untuk kedua orang tuaku Bapak Asrori dan Ibu Sri Miyatun yang tiada hentinya berdo'a,dorongan moril maupun materil kepada saya. Apapun yang kalian berikan untuk saya tidak akan bisa membalasnya. Kakakku Mas Topan, Mas Wawan, Mbak Wiwik terima kasih udah nambahin uang saku (sering-sering juga tidak apa-apa,heheheee,,,p).

Untuk Pak Amir selaku dosen pembimbing terima kasih atas bimbingannya,saran dan kritik skripsi saya sehingga menjadi lebih baik. Dan untuk dosen-dosen yang mengampu saya,terima kasih sudah member,ilmu,pelajaran yang sangat berarti bagi saya.

Buat Cahya makasih ya udah ngasih saran,dan juga bantu bikin skripsi ☺ , makasih juga buat Kadek yang udah bantu proses produksinya, dan buat personil Ayunan Kota Baru Oyya,Royan,Aldis,Nanang terima kasih atas ketersediaan band kalian dijadikan objek buat skripsi ini, lagu-lagu kalian memang AWESOME !!!

Penghuni BALI 44 Oecil, Yedi thank'suport kalian, pinjaman kameranya juga makasih, Asep makasih sarannya, Adi (ndang nyusul, skripsine ndang digarap njuk dolan-dolan meneh..hehehe).

Dan buat brooo brooo guueeehhh...!! Codod (makasih supportnya), Ipez (makasih sudah bantu proses produksi videonya), Pilak (makasih tumpangan kamarnya. Ayo pokeran maning lak,,:p ), Andika (makasih motivasinya), Kambil (thank's udah bantu ngerjain skripsi, sory ngrepoti,,hahahaha). Kita wisuda bareng Broooooo.....!!!

Semua yang sudah membantu dari A sampai Z tidak bisa disebutkan satu persatu terima kasih banyak atas semuanya. Sudah cukup segitu saja kalau kebanyakan pasti pada malas bacanya, hehehee..

YOU ARE MY EVERYTHING...!!!



## KATA PENGANTAR

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

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.


Dengan selesainya skripsi yang berjudul *“PEMBUATAN VIDEO KLIP “TAKE A RIDE” MENGGUNAKAN TEKNIK STOP MOTION DAN ANIMASI 2D”*, dengan ini penyusun ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M. Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Ibu dan Bapak tercinta, kakakku tersayang, sahabat-sahabat tersayang, dan seseorang tercinta yang telah memberikan doa, kasih sayang, dan dorongan kepada penyusun.
5. Para Dosen dan teman-teman yang telah banyak membagikan ilmu, bimbingan, motivasi, kenangan, dan semangat.
6. Teman-teman Kelas SI-C 2009 yang telah berjuang bersama.

7. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu oleh penyusun.

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 pada bidang multimedia.



Yogyakarta, 31 Juli 2013

Penyusun

## DAFTAR ISI

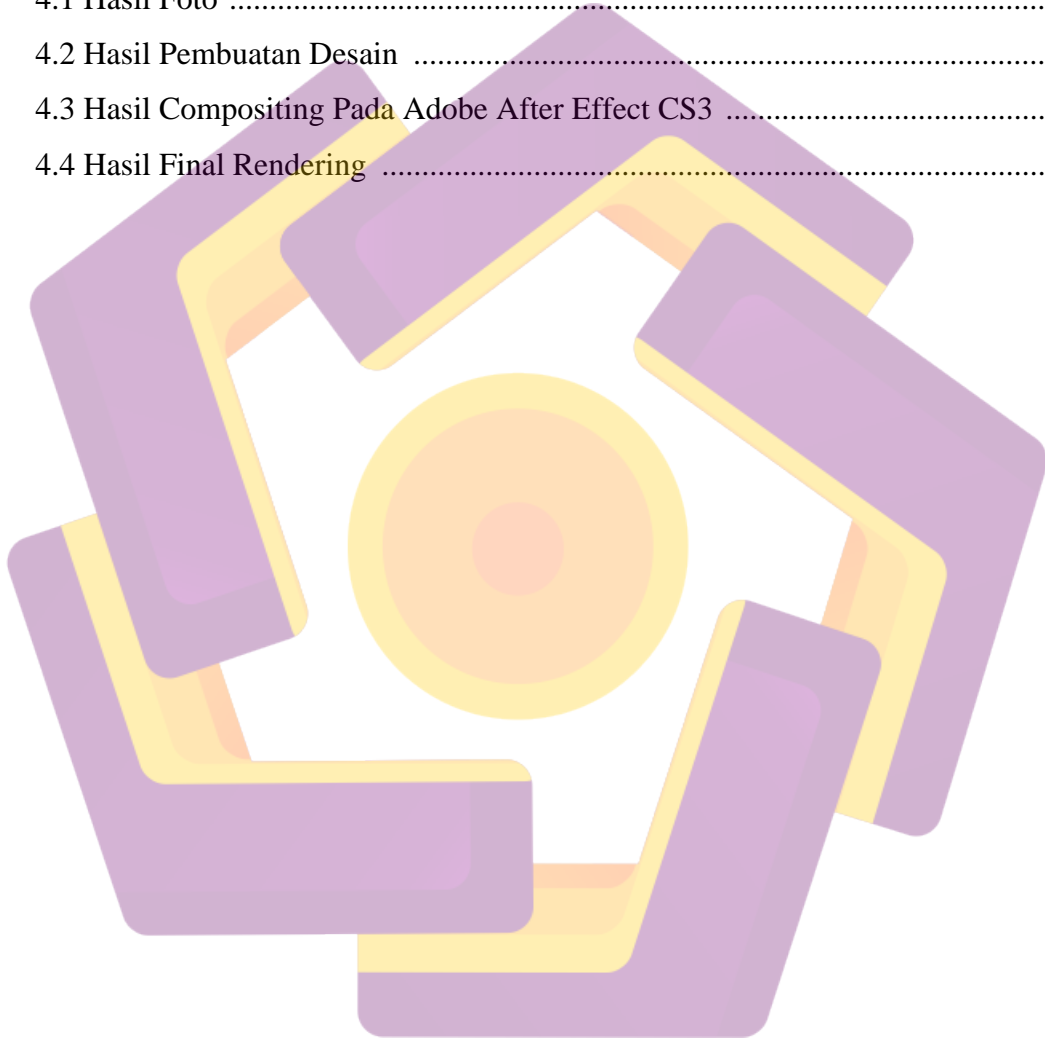
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	5
1.6 Metode Penelitian .....	5
1.7 Sistematika Penulisan .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	9
2.1 Konsep Dasar Multimedia .....	9
2.1.1 Definisi Multimedia .....	9
2.1.2 Komponen Multimedia .....	10
2.2 Pengertian Animasi .....	12
2.3 Pengertian Stop Motion .....	18
2.4 Video .....	18
2.5 Video Klip.....	19
2.5.1 Jenis Video Klip.....	19

2.6 Proses dalam Pembuatan Video Klip.....	20
2.6.1 Pra Produksi .....	20
2.6.1.1 Pemilihan Style .....	21
2.6.1.2 Pemilihan Tema dan Ide Cerita.....	21
2.6.2 Produksi .....	23
2.6.2.1 Persiapan Produksi .....	24
2.6.2.2 Manajemen Lapangan .....	24
2.6.2.3 Kegiatan Shooting.....	25
2.6.2.3.1 Shooting Outdoor.....	25
2.6.2.3.2 Shooting Indoor.....	25
2.6.2.3.3 Visual Efek.....	26
2.6.3 Pasca Produksi .....	26
2.6.3.1 Editing.....	27
2.6.3.2 Pemilihan Format Akhir.....	27
2.6.3.3 Bedah Video Klip ( <i>The Making Of</i> ).....	28
2.7 Pelaksana Produksi Video Klip.....	28
2.8 Kamera <i>Angel Shoot</i> .....	32
2.9 Pengenalan Perangkat yang Digunakan.....	33
2.9.1 Perangkat Keras (Hardware).....	33
2.9.2 Perangkat Pendukung Produksi yang digunakan.....	34
2.9.3 Perangkat Lunak (Software) .....	37
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI.....</b>	<b>40</b>
3.1 Gambaran Umum.....	40
3.1.1 Sejarah Band Ayunan Kota Baru .....	40
3.1.2 Logo, Visi dan Misi, Profil .....	41
3.1.2.1 Logo Band Ayunan Kota Baru.....	41
3.1.2.2 Visi dan Misi Band Ayunan Kota Baru .....	41
3.1.2.3 Profil Band .....	41
3.1.2.3.1 Personil .....	42
3.2 Analisis.....	43
3.2.1 Definisi Analisis Sistem.....	43

3.2.2 Analisi SWOT .....	43
3.2.3 Analisis Kebutuhan Sistem .....	45
3.2.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) .....	45
3.2.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak(software).....	46
3.2.3.3 Kebutuhan Brainware .....	46
3.2.4 Biaya Perlengkapan dan Operasi Produksi .....	46
3.3 Perancangan Video Klip .....	47
3.3.1 Perancangan Ide dan Konsep .....	47
3.3.2 Tema.....	48
3.3.3 Pemahaman Lirik Lagu.....	48
3.3.4 Rancangan Naskah.....	49
3.3.5 Rancangan Animasi .....	49
3.3.6 Rancangan Storyboard .....	49
3.3.7 Crew Video Klip .....	51
3.3.8 Perancangan Kostum.....	52
3.3.9 Perancangan Set .....	52
3.3.10 Penjadwalan .....	52
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>53</b>
4.1 Produksi .....	53
4.1.1 Pengambilan Gambar .....	53
4.2 Pasca Produksi .....	55
4.2.1 Pembuatan desain 2 Dimensi .....	55
4.2.1.1 Corel Draw X5 .....	55
4.2.1.2 Adobe Photoshop CS3 .....	57
4.2.2 Proses Animasi 2 Dimens .....	61
4.2.3 Compositing .....	62
4.2.4 Editing Video dan Compositing Final .....	70
<b>BAB V IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....	<b>75</b>
5.1 Kesimpulan .....	75
5.2 Saran.....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>77</b>

## DAFTAR TABEL

3.1 Analisi SWOT.....	44
3.2 Biaya Perlengkapan.....	47
3.3 Biaya Operasi.....	47
3.4 Tabel Storyboard .....	50
4.1 Hasil Foto .....	55
4.2 Hasil Pembuatan Desain .....	58
4.3 Hasil Compositing Pada Adobe After Effect CS3 .....	67
4.4 Hasil Final Rendering .....	73



## DAFTAR GAMBAR

2.1 Komponen – Komponen Multimedia .....	12
2.2 Bagan Proses Pembuatan Video Klip .....	20
2.3 Canon Eos 60D .....	34
2.4 Tungsten Photography Light.....	35
2.5 DSLR Rig Camera .....	35
2.6 Excel Tripod.....	36
2.7 Speaker dbe SP99.....	36
2.8 Green Screen .....	36
2.9 Interface Corel Draw X5.....	37
2.10 Interface Adobe After Effect CS3.....	38
2.11 Interface Adobe Photoshop CS3 .....	39
2.12 Interface Adobe Flash CS3 .....	39
3.1 Logo Band Ayunan Kota Baru.....	41
4.1 Behind The Scene Green Screen.....	54
4.2 Behind The Scene Kaliurang .....	55
4.3 Penyusunan dan Pewarnaan Objek .....	57
4.4 Desain Animasi .....	57
4.5 Desain yang Telah Disusun.....	58
4.6 Proses Animasi.....	61
4.7 Susunan Bahan di Dalam Timeline.....	62
4.8 Keylight 1.2.....	63
4.9 Warna Latar Hilang.....	63
4.10 Menganimasikan Objek .....	64
4.11 3D Layer.....	64
4.12 Membuat View Kamera .....	65
4.13 Pengaturan Kamera .....	65
4.14 Menganimasikan Kamera.....	66
4.15 Rendering .....	66
4.16 Proses Rendering.....	67
4.17 Jendela Pengaturan Project .....	70

4.18 Memotong Video .....	71
4.19 Susunan Video yang Telah di Potong .....	71
4.20 Susunan Foto Stop Motion.....	72
4.21 Pengaturan Exporting atau Render.....	72
4.22 Proses Render.....	73





## INTISARI

Perkembangan Teknologi pada bidang multimedia telah digunakan oleh berbagai pihak salah satunya sebagai media visualisasi dari sebuah lagu ke sebuah klip video. Perkembangan besar dari masa analog sampai dengan digital yang lebih dinamis.

Dalam pembuatan klip video ini nantinya akan menggunakan teknik live shoot, stop motion dan animasi 2D. Penggabungan teknik live shoot, stop motion dan animasi 2D pada pembuatan klip video ini akan memberikan kesan tersendiri.

Klip video akan terlihat menarik dengan berbagai variasi dan tidak membosankan karena tidak hanya live shoot saja yang kebanyakan orang lihat. Dengan menariknya klip video ini diharapkan akan membantu band dalam mengembangkan dalam belantika musik.

**Kata kunci :** Klip video, Ayunan Kota Baru, live shoot, stop motion, animasi 2D



## **ABSTRACT**

*Developments in the field of multimedia technology has been used by many as one of the media visualization of a song into a video clip. Perkembangan great from the analog to digital is more dynamic.*

*In making this video clip will be using the technique of live shoot, stop motion and 2D animation. Merging live shoot techniques, stop motion and 2D animation in the making of this video clip will give a distinct impression.*

*The video clip will look attractive with a wide variety and not boring because not only live shoot just that most people see. By pulling the video clip is expected to assist in developing the band's music scene.*

**Keywords:** *video clips, Ayunan Kota Baru, a live shoot, stop motion, 2D animation*

