

**PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI 2D THRASH METAL 1983
UNTUK BAND METALLIC ASS YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Sandhy Budiarto

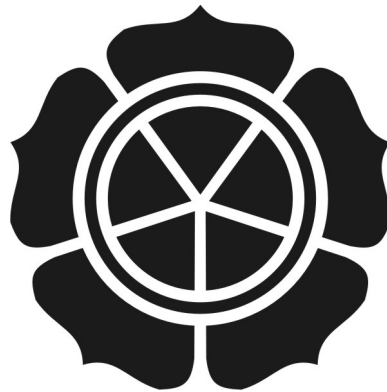
09.12.4012

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

**PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI 2D THRASH METAL 1983
UNTUK BAND METALLIC ASS YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Sandhy Budiarto

09.12.4012

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI 2D THRASH METAL 1983
UNTUK BAND METALLIC ASS YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sandhy Budiarto

09.12.4012

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 09 November 2012

Dosen Pembimbing,



Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI 2D THRASH METAL 1983
UNTUK BAND METALLIC ASS YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Sandhy Budiarto

09.12.4012

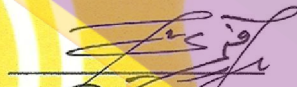
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Juni 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

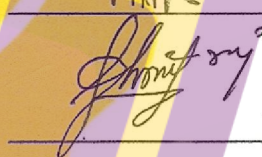
Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs
NIK. 190302207



Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105



Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 September 2013

KEFLA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pembuatan Video Klip Animasi 2D Thrash Metal 1983 untuk Band Metallic Ass Yogyakarta” merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok 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 atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 1 September 2013

Sandhy Budiarto
09.12.4012

MOTTO

“Don't walk behind me, I may not lead

Don't walk in front of me, I may not follow

Just walk beside me and be my friend”

- Albert Camus -

“Lazy people know the fastest way to do the job”

- Bill Gates -

**"Either die villain or live long enough
to see yourself become a Hero"**

- Dragon Ball Z -

"I'm bad, and that's good...

I will never be good, and that's not bad"

- Wreck-it Ralph -

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan oleh Sandhy Budiarto untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan “SEMUANYA” selama pembuatan skripsi ini.
2. Ayahanda dan ibunda yang telah membesarkan dengan penuh kesabaran dan kasih sayang, semoga Allah SWT memberikan kesehatan dan menyayangi mereka seperti beliau menyayangi anaknya, amin.
3. Seorang adik yang penuh perhatian dan pemberi inspirasi.
4. Teman-teman AGD yang memberi semangat, pengalaman baru dan ilmunya, Agoes, Feriko, Ikhsan, Dina, Spikey, Eko, Sigit, Topik dan masih banyak lagi. Terima Kasih!
5. Teman-teman seperjuangan di jogja, Bagos, Ndomok, Besek, Hendruu, Kentoz, Auz, Epic Fail Community: (Irul Preketek, Welly, Gennyeh, Bayusaurus, Antok), Maroyen, Farel, Heri, Erik, Gonteng, Aze, Jepri, Putra, Hendra, Adit, Ian, Ujang, **KALIAN LUAR BIASA!!!** Dan tak lupa cewek dikelas kita yang saya idolakan Listia Hana Pertiwi dan Nurul Ipin! Jangan jutek aja loe!
6. Teman-teman S1-SI-07, S1-SI-11 terima kasih atas semua waktu yang berharga bersama kalian.
7. Semua teman-teman mahasiswa/mahasiswi Kampus Ungu Yogyakarta yang tidak bisa disebutkan satu per satu. Kalau udah sukses jangan lupa ya...!!!

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah, puji dan syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tidak lupa kita tujukan kepada nabi Muhammad SAW, keluarga dan para sahabatnya, yang telah membawa kita dari jaman kegelapan sampai jaman yang terang benderang seperti yang kita rasakan saat ini.

Skripsi ini disusun bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan perguruan tinggi program studi Strata-1 Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng, selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh Staf dan Karyawan/Karyawati STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti perkuliahan.

5. Keluarga besar dari penulis yang selalu memberikan dukungan dan doanya untuk terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari masih adanya keterbatasan dalam skripsi ini, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini sehingga dapat lebih bermanfaat bagi para pembaca.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan penulis khususnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
INTISARI	xix
ABSTRACT	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
1.8 Jadwal Perencanaan Kegiatan	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Defini dan Pengertian Animasi	10
2.2.1 Sejarah Animasi	11
2.3 Prinsip-prinsip Animasi	12
2.3.1 Squash and Stretch	12

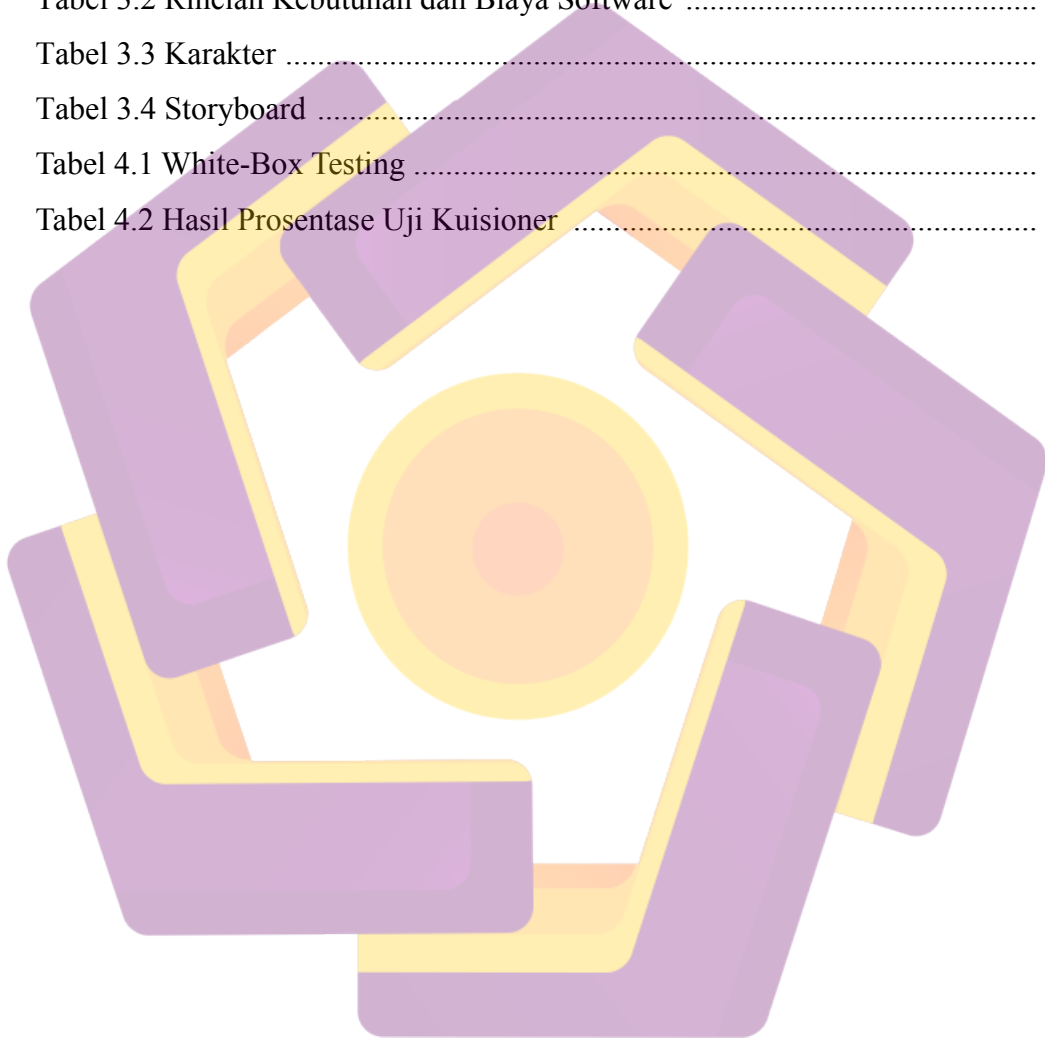
2.3.2	Anticipation	13
2.3.3	Staging	13
2.3.4	Straight-Ahead Action and Pose-to-pose	13
2.3.5	Follow-Through and Overlapping Action	13
2.3.6	Slow In - Slow Out	14
2.3.7	Arcs	14
2.3.8	Secondary Action	14
2.3.9	Timing	14
2.3.10	Exaggeration	14
2.3.11	Solid Drawing	15
2.3.12	Appeal	15
2.4	Teknik Animasi	15
2.4.1	Cell Animation	15
2.4.2	Frame Animation	15
2.4.3	Sprite Animation	16
2.4.4	Path Animation	16
2.4.5	Morphing	16
2.4.6	Cut Out Animation	17
2.5	Kebutuhan Dasar Perancangan Film Animasi Kartun	18
2.5.1	Drawing Table/Lightboxes	18
2.5.2	Decent Chair	18
2.5.3	Desk Lightning	19
2.5.4	Mirror	19
2.5.5	Paper	19
2.5.6	Pencils	19
2.5.7	Eraser	19
2.5.8	Punch/Penghole	19
2.5.9	Pengbar	20
2.5.10	Scanner	20
2.5.11	Komputer	20
2.5.12	Pen Tablet	20

2.6	Kebutuhan Sumberdaya Manusia	21
2.6.1	Produser	21
2.6.2	Sutradara	21
2.6.3	Scriptwriter/Screenwriter	21
2.6.4	Storyboard Artist	21
2.6.5	Drawing Artist	21
2.6.6	Coloring	21
2.6.7	Background Artist	22
2.6.8	Checker dan Scannerman	22
2.6.9	Editor	22
2.6.10	Sound Editor	22
2.6.11	Talent	22
2.7	Sistem Pertelevisionan Dunia	23
2.7.1	Sistem NTSC	23
2.7.2	Sistem PAL dan SECAM	23
2.7.3	Sistem HDTV	23
2.8	Perangkat Lunak dalam Pembuatan Film Kartun	24
2.8.1	Adobe Flash CS5	24
2.8.2	Adobe Photoshop CS5	24
2.8.3	AudaCity	25
2.8.4	Adobe After Effects CS5	26
2.8.5	Adobe Premiere Pro CS5	27
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN FILM KARTUN		28
3.1	Tinjauan Umum	28
3.2	Analisis Masalah	28
3.2.1	Analisis Kebutuhan Sistem	29
3.2.1.1	Perangkat Keras (Hardware)	29
3.2.1.2	Perangkat Lunak (Software)	31
3.3	Pra Produksi	31
3.3.1	Ide	31
3.3.2	Tema	32

3.3.3	Menulis Logline	32
3.3.4	Sinopsis	32
3.3.5	Diagram Scene	36
3.3.6	Character Development	38
3.3.7	Membuat Storyboard	44
BAB IV PEMBAHASAN		47
4.1	Produksi	47
4.1.1	Drawing	47
4.1.1.1	Cut Out Animation	49
4.1.1.2	Key Animation	49
4.1.1.3	In Between Animation	51
4.1.2	Coloring	51
4.1.3	Pembuatan Background dan Foreground	54
4.1.4	Editing Audio	57
4.1.5	Animating and Editing	59
4.1.5.1	Animasi Flash	59
4.1.5.2	Lip Sync	66
4.1.5.3	Animasi After Effects	67
4.2	Pasca Produksi	76
4.2.1	Penggabungan Video dan Penambahan Effect	76
4.2.2	Pengujian Sistem dengan White-Box Testing	77
4.2.3	Encoding	79
4.3	Uji Sistem	80
4.3.1	Uji Kuisisioner	80
4.3.2	Hasil Tanggapan User	81
4.3.3	Kritik dan Saran Hasil Kuisisioner	83
BAB V PENUTUP		85
5.1	Kesimpulan	85
5.2	Saran	86
DAFTAR PUSTAKA		88
LAMPIRAN		89

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Perencanaan Kegiatan	8
Tabel 2.1 Perbandingan	9
Tabel 3.1 Rincian Biaya Hardware	30
Tabel 3.2 Rincian Kebutuhan dan Biaya Software	31
Tabel 3.3 Karakter	39
Tabel 3.4 Storyboard	45
Tabel 4.1 White-Box Testing	77
Tabel 4.2 Hasil Prosentase Uji Kuisisioner	82

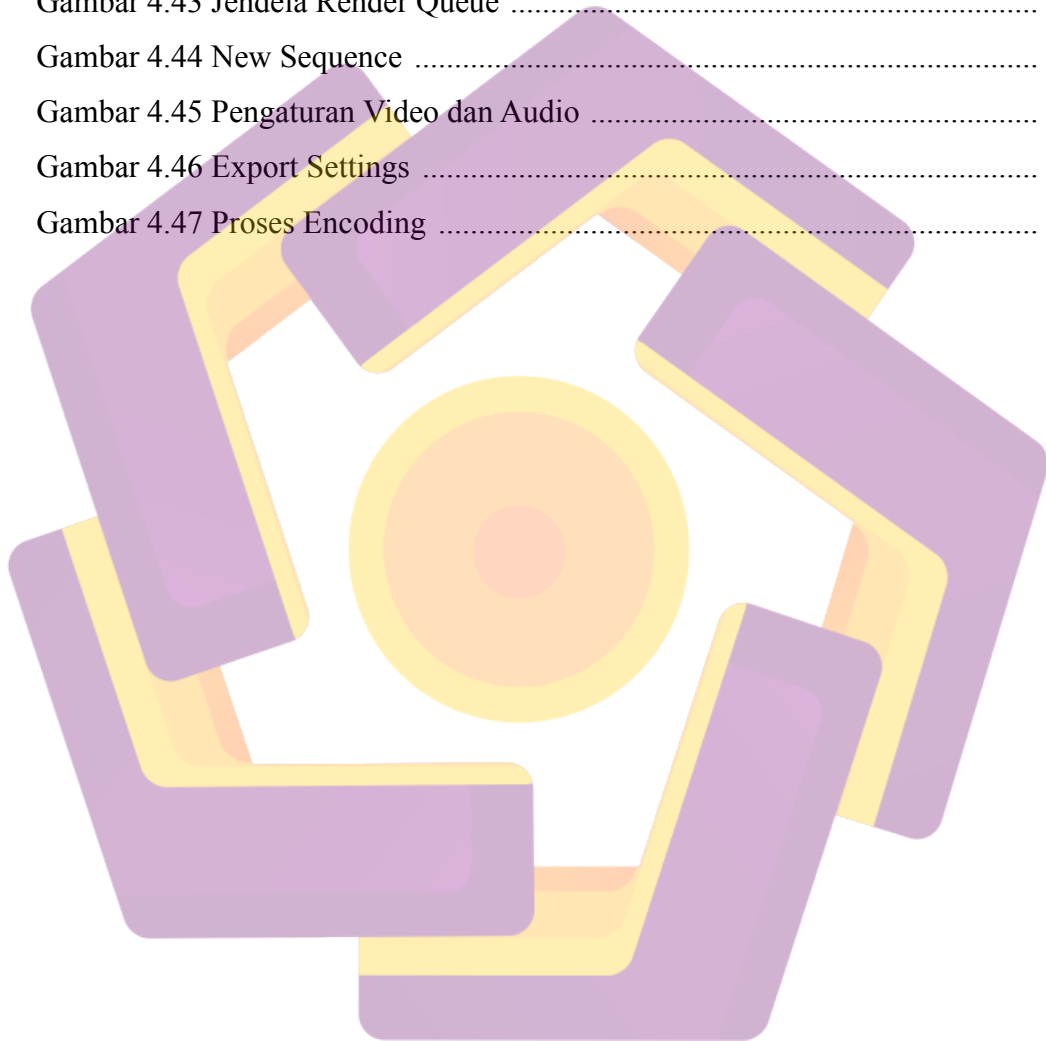


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Dekill Berlari	13
Gambar 2.2 Dekill Terkejut	15
Gambar 2.3 Headbang	16
Gambar 2.4 Gitar Dekill	17
Gambar 2.5 Cut Out Animation	18
Gambar 2.6 Pen Tablet	20
Gambar 2.7 Tampilan Awal Flash CS5	24
Gambar 2.8 Tampilan Awal Photoshop CS5	25
Gambar 2.9 Area Kerja Audacity	26
Gambar 2.10 Tampilan Awal After Effects CS5	26
Gambar 2.11 Area Kerja Premiere Pro CS5	27
Gambar 3.1 Diagram Scene Thrash Metal 1983	36
Gambar 3.2 Dekill	38
Gambar 3.3 Dekill	39
Gambar 3.4 Rinka	40
Gambar 3.5 Boneng	40
Gambar 3.6 Monster Glam Metal	41
Gambar 3.7 Denizone	42
Gambar 3.8 Khemal	42
Gambar 3.9 Denny	43
Gambar 3.10 Yudi	43
Gambar 3.11 Metallic Ass	44
Gambar 3.12 Metallic Ass	44
Gambar 4.1 Tahapan Produksi	47
Gambar 4.2 Sketsa Denny	48
Gambar 4.3 Bagian-bagian gambar yang dipisah	48
Gambar 4.4 Karakter Dekill dalam Cut Out Animation	49
Gambar 4.5 Key Animation	50
Gambar 4.6 Jendela Animasi pada Photoshop	50

Gambar 4.7 In Between	51
Gambar 4.8 Settingan Magic Wand Tool	52
Gambar 4.9 Jendela Fill	52
Gambar 4.10 Garis pada gambar yang terbuka	53
Gambar 4.11 Shading	53
Gambar 4.12 Clipping Mask	54
Gambar 4.13 Setting ukuran background dalam Photoshop	54
Gambar 4.14 Merubah resolusi gambar	55
Gambar 4.15 Tahap pembuatan background	56
Gambar 4.16 Background dan Foreground	56
Gambar 4.17 Trim Audio	57
Gambar 4.18 Delete track kosong yang tak terpakai	57
Gambar 4.19 Jendela Change Pitch	58
Gambar 4.20 Ampifly	59
Gambar 4.21 Bitmap properties	60
Gambar 4.22 Layer dalam teknik animasi cut out	60
Gambar 4.23 Animasi frame by frame	61
Gambar 4.24 Frame yang telah menggunakan Classic Tween	62
Gambar 4.25 Classic Tween	62
Gambar 4.26 Jendela Create New Symbol	63
Gambar 4.27 Karakter Denizone dalam Movie Clip	64
Gambar 4.28 Jendela Export Movie	65
Gambar 4.29 Jendela Quick Time Export Setting	66
Gambar 4.30 Rangkaian mulut Denizone	66
Gambar 4.31 Proses Lip Sync	67
Gambar 4.32 Jendela Composition Settings	67
Gambar 4.33 Komposisi File	68
Gambar 4.34 Komposisi dalam animasi Thrash Metal 1983	69
Gambar 4.35 Transform	70
Gambar 4.36 Jendela Solid Setting	71
Gambar 4.37 Awan menggunakan efek River	71

Gambar 4.38 Efek Magma	72
Gambar 4.39 Efek Radio Wave	73
Gambar 4.40 Rectangle Tool dan Pen Tool	73
Gambar 4.41 Masking menggunakan Rectangle Tool	74
Gambar 4.42 Masking dengan menggunakan Pen Tool	74
Gambar 4.43 Jendela Render Queue	75
Gambar 4.44 New Sequence	76
Gambar 4.45 Pengaturan Video dan Audio	77
Gambar 4.46 Export Settings	79
Gambar 4.47 Proses Encoding	80



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Screenplay Thrash Metal 1983	1
Lampiran B Storyboard Thrash Metal 1983	23
Lampiran C Kuisisioner	39



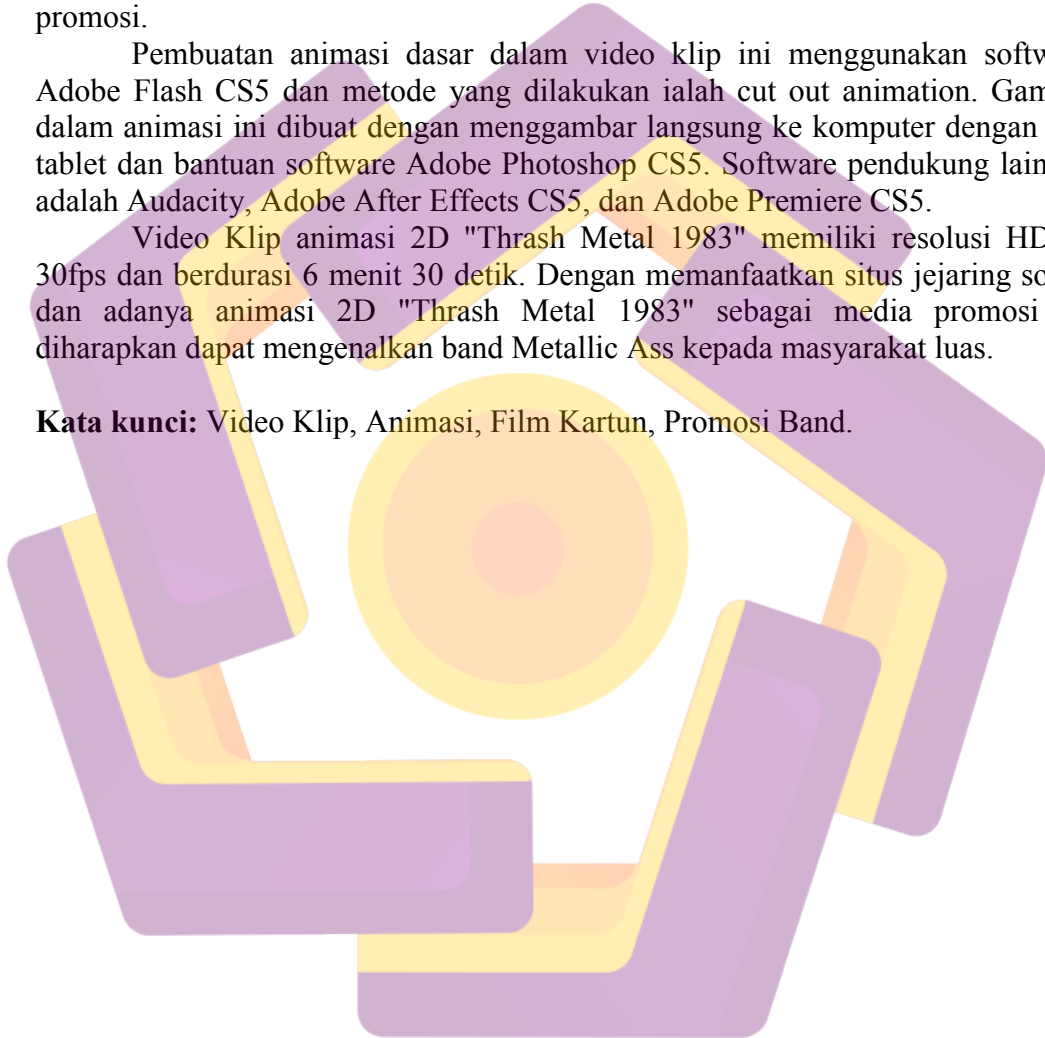
INTISARI

Band Metallic Ass adalah band *indie* yang berasal dari kota Yogyakarta dengan aliran *Thrash Metal*. Didunia teknologi yang makin kaya inovasi ini tentunya dapat dimanfaatkan sebagai promosi band secara kreatif, salah satunya ialah pembuatan video klip animasi 2D salah satu lagu Metallic Ass yang berjudul “Thrash Metal 1983”. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan citra band dan media promosi.

Pembuatan animasi dasar dalam video klip ini menggunakan software Adobe Flash CS5 dan metode yang dilakukan ialah cut out animation. Gambar dalam animasi ini dibuat dengan menggambar langsung ke komputer dengan pen tablet dan bantuan software Adobe Photoshop CS5. Software pendukung lainnya adalah Audacity, Adobe After Effects CS5, dan Adobe Premiere CS5.

Video Klip animasi 2D "Thrash Metal 1983" memiliki resolusi HDTV 30fps dan berdurasi 6 menit 30 detik. Dengan memanfaatkan situs jejaring sosial dan adanya animasi 2D "Thrash Metal 1983" sebagai media promosi ini diharapkan dapat mengenalkan band Metallic Ass kepada masyarakat luas.

Kata kunci: Video Klip, Animasi, Film Kartun, Promosi Band.



ABSTRACT

Metallic Ass band is *indie* band from Yogyakarta city with the genre of Thrash Metal. Increasingly technology-rich world that this innovation can certainly be used as a promotional band creatively, one of which is the creation of 2D animated video clips Metallic Ass one song titled "Thrash Metal 1983". This is done to improve the image of the band and promotion media.

Making of basic animation in video clips using Adobe Flash CS5 software and methods that are cut out animation. Images in this animation is made by drawing directly into the computer with a pen tablet and Adobe Photoshop CS5 software assistance. Other support software is Audacity, Adobe After Effects CS5, and Adobe Premiere CS5.

2D animation video clip "Thrash Metal 1983" HDTV has a resolution of 30fps and a duration of 6 minutes 30 seconds. By utilizing social networking sites and the 2D animation "Thrash Metal 1983" as the promotion media is expected to introduce the Metallic Ass band to the public.

Keyword: Video Clip, Animation, Cartoon, Band Promotion.

