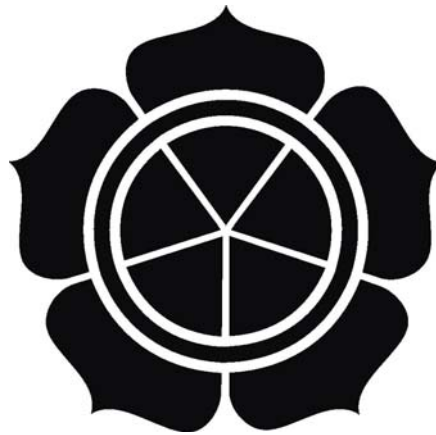


**PEMBUATAN VIDEO KLIP DENGAN MENGGUNAKAN
ANIMASI KARTUN 2 DIMENSI UNTUK "LESTOVER BAND"**

Skripsi



Disusun oleh :

Isrok Yuzi Sholihin

05.11.0776

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**PEMBUATAN VIDEO KLIP DENGAN MENGGUNAKAN ANIMASI
KARTUN 2 DIMENSI UNTUK “LESTOVER BAND”**

SKRIPSI

Diajukan sebagai syarat untuk menyelesaikan program Strata I pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
AMIKOM Yogyakarta



Disusun oleh :

Isrok Yuzi Sholihin

05.11.0776

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

2011

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Video Klip Dengan Menggunakan Animasi
Kartun 2 Dimensi Untuk “Lestover Band”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Isrok Yuzi Sholihin

05.11.0776

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Oktober 2010

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Pembuatan Video Klip Dengan Menggunakan Animasi
Kartun 2 Dimensi Untuk “Lestover Band”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Isrok Yuzi Sholihin

05.11.0776

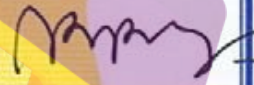
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Desember 2010

Susunan Dewan Penguji

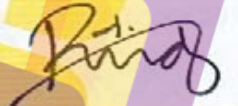
Nama Penguji

Tanda Tangan

**Krisnawati, S.Si, MT.
NIK. 190302038**



**M. Rudyanto Arief, MT.
NIK. 190302098**




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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 16 Desember 2010

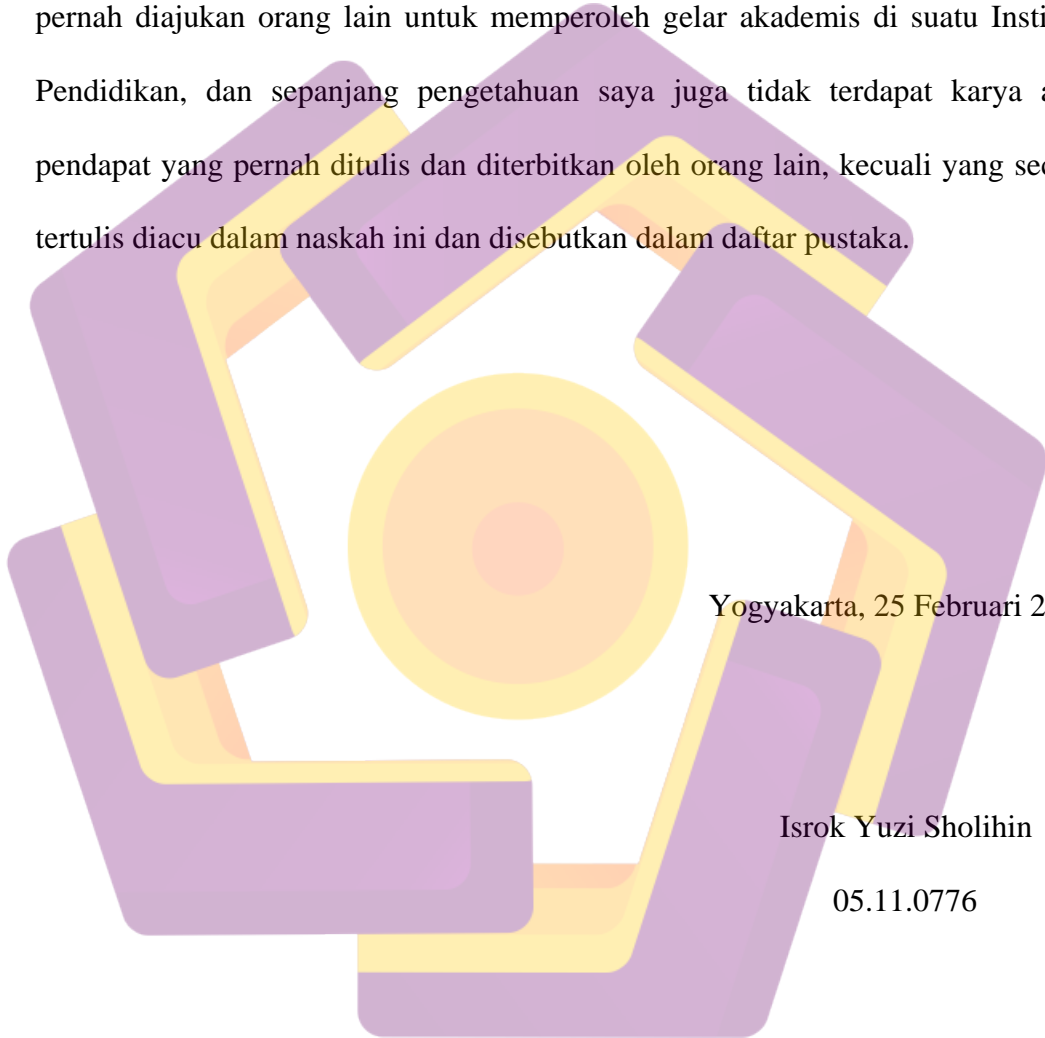


KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


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

PERNYATAAN KEASLIAN

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



Yogyakarta, 25 Februari 2011

Isrok Yuzi Sholihin

05.11.0776

MOTTO

“Jangan pernah melupakan Sang Pencipta”

“Tiada pekerjaan yang tak dapat diselesaikan”

“Akan ada hari esok yang lebih baik jika kita selalu berusaha dan bertawakal”

“Jangan pernah mencubit orang lain kalo kita ga’ mau dicubit”

*“Jadikan kegagalan sebagai pemacu dalam setiap langkah hidup dalam mencapai
kesuksesan”*

“Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (QS Al Mujaadilah [58] : 11)

Telah pasti datangnya ketetapan Allah. Maka janganlah kamu meminta agar disegerakan (datang) nya. Maha Suci Allah dan Maha Tinggi dari apa yang mereka persekutukan. (An-Nahl[16]:1)

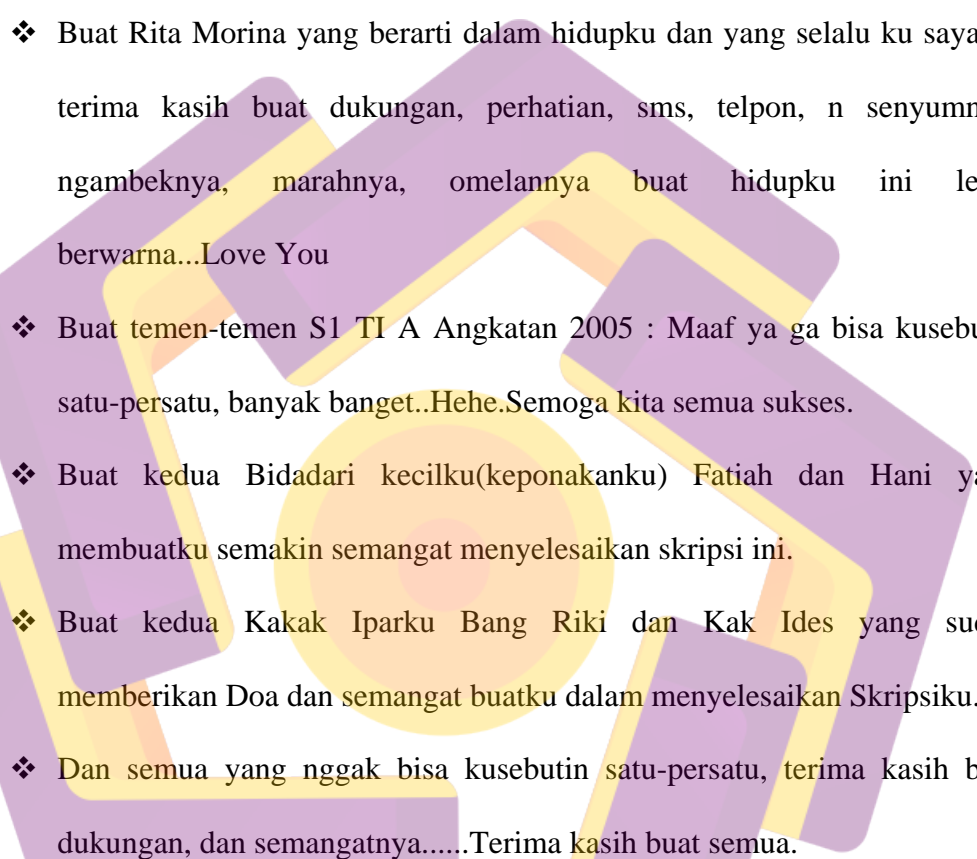
HALAMAN PERSEMBAHAN

Spesial Terima Kasihku Buat :

Papa & Mama

*Terima Kasih atas segala
Doa, semangat dan semua yang
Papa dan Mama berikan kepadaku.
Semoga Papa dan Mama Bangga....*

- ❖ Buat Kakak-kakakku : Kak Wanti, Bang Medi, Kak Lia, Kak Nova.
Terima Kasih sebesar-besarnya atas segala doa dan semangat yang selalu kalian berikan kepadaku.....Terima Kasih.
- ❖ Buat Adek-adekku : Toha dan Mira yang sudah membantu dalam pembuatan Skripsi ini.
- ❖ Buat Sobat Sejatiku : Alvi, Nowo, Owan, Rozi, Ijal, Tejok, Teguh, Ivan, Wahid, Kotrek, Agung, Tutut, Ulin, Pajri, Nyoman, Kalian semua sudah ku anggap sebagai saudara-saudara ku sendiri, dan semua yang nggak cukup disebutin satu-persatu, thanks buat semua ya...moga kita semua diberkahi Allah SWT.

- 
- ❖ Buat Anggri yang sudah banyak membantu dalam pembuatan Skripsi ku.....Thanks ya gri.
 - ❖ Buat Jack yang banyak memberikan masukan-masukan buatku...Thanks Jack.
 - ❖ Buat Rita Morina yang berarti dalam hidupku dan yang selalu ku sayang, terima kasih buat dukungan, perhatian, sms, telpon, n senyumnya, ngambeknya, marahnya, omelannya buat hidupku ini lebih berwarna...Love You
 - ❖ Buat temen-temen S1 TI A Angkatan 2005 : Maaf ya ga bisa kusebutin satu-persatu, banyak banget..Hehe.Semoga kita semua sukses.
 - ❖ Buat kedua Bidadari kecilku(keponakanku) Fatiah dan Hani yang membuatku semakin semangat menyelesaikan skripsi ini.
 - ❖ Buat kedua Kakak Iparku Bang Riki dan Kak Ides yang sudah memberikan Doa dan semangat buatku dalam menyelesaikan Skripsiku.
 - ❖ Dan semua yang nggak bisa kusebutin satu-persatu, terima kasih buat dukungan, dan semangatnya.....Terima kasih buat semua.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Segala puji dan syukur saya persembahkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “PEMBUATAN VIDEO KLIP DENGAN MENGGUNAKAN ANIMASI KARTUN 2 DIMENSI UNTUK “LESTOVER BAND”” yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata 1 dalam bidang Teknik Informatika di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan tugas akhir jauh dari sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna membantu tugas akhir ini, sehingga mendekati dari kesempurnaan dan dapat bermanfaat bagi penulis serta pihak-pihak yang membutuhkan .

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas semua nikmat dan berkah yang diberikan kepada penulis.
2. Bapak Drs. Mohammad Suyanto, MM, Selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Ir. Abbas Ali Pangera, M.Kom, Selaku ketua jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak M. Rudyanto Arief, MT, selaku dosen pembimbing skripsi.

5. Dan semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas ini.

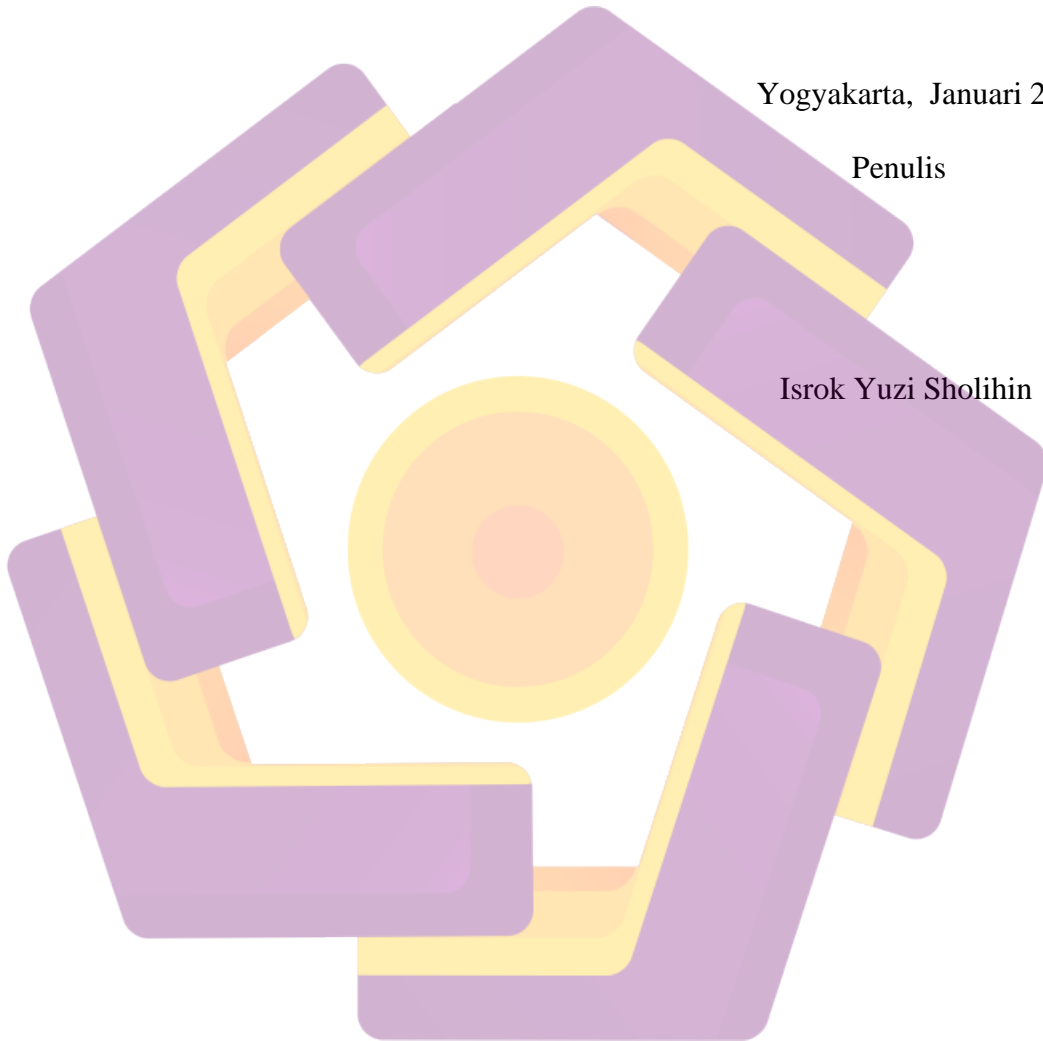
Akhirnya dengan doa kepada Allah SWT, semoga jasa dan amal baiknya mendapat rahmat dan imbalan yang setimpal dari-Nya (Amin).

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, Januari 2011

Penulis

Isrok Yuzi Sholihin



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
INTISARI.....	xxii
ABSTRACT.....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Metode Penelitian	4
1. Metode Wawancara.....	4
2. Metode Kepustakaan.....	4

1.7. Sistematika Penulisan	4
1.8. Rencana Kegiatan	6

BAB II DASAR TEORI

2.1. Pengertian Animasi	7
2.2. Sejarah Animasi	8
2.3. Animasi 2D dan 3D.....	9
2.4. Perkembangan Animasi dari masa ke masa.....	11
2.4.1. Masa Lalu.....	11
1. Pada Lukisan Gua	11
2. Spinning Pottery.....	11
3. Freze Reliefs.....	12
4. Leonardo Should Study.....	13
5. The Magic Lantern.....	13
6. Thaumatrope	13
7. Zeotrope	13
8. Praxinoscope	14
9. Flip Book.....	14
2.4.2. Masa Sekarang	15
1. Animasi Tradisional.....	15
2. Stop Motion.....	16
3. Silhoutte Animation	16
4. Cutout Animation.....	17

5. Puppet Animation	17
6. Clay Animation	18
7. Flah Animation	18
8. Morp Target Animation	19
9. Motion Capture	20
10. Brickfilm	20
11. Paint-on-Glass Animation	21
12. Limited Animation	21
13. Computer Animation	22
14. Scanimate	22
15. Pinscreen Animation	23
16. Rotoscoping	23
17. 2D Hybrid Animation	23
2.5. Prinsip Animasi	24
1. Timing	24
2. Slow in Slow out	24
3. Arcs.....	24
4. Follow Through and Overlapping action	24
5. Secondary Action	24
6. Squash and Stretch	25
7. Exaggeration.....	25
8. Anticipation	25
9. Staging.....	25

10. Personality	25
11. Appeal.....	25
12. Straight Ahead and Pose to Pose	26
2.6. Peralatan Dasar Membuat Film Kartun.....	26
1. Pensil.....	26
2. Tinta Gambar.....	26
3. Penghapus Pensil.....	27
4. Kertas.....	27
5. Penjepit Kertas.....	27
6. Meja Gambar.....	27
7. Scanner.....	28
8. Komputer.....	29
2.7. Merancang Video Klip Animasi	29
1. Menentukan ide cerita	29
2. Menentukan tema cerita	30
3. Membuat Logline.....	30
4. Membuat Sinopsis.....	30
5. Merancang Diagram Scene	31
6. Character development	31
7. Teknik pengambilan gambar.....	31
8. Story board.....	31
2.8. Struktur Organisasi Dalam Proyek Video Klip Animasi Kartun	32
1. Produser.....	32

2. Executive Produser.....	33
3. Sutradara.....	33
4. Scriptwriter.....	34
5. Penata Artistik.....	34
6. Animator.....	34
7. Editor.....	34
8. Perlengkapan.....	35
2.9. Pengertian Multimedia	35
1. Teks	36
2. Gambar	37
3. Suara	37
4. Video	37
5. Animasi.....	37
2.10. Perangkat Lunak yang digunakan	38
1. Adobe Photoshop CS3	38
2. Macromedia Flash 8.....	38
3. Adobe Audition 1.5.....	38
4. Adobe After Effects 6.5	38
5. Adobe Premiere Pro	39

BAB.III.TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS SISTEM

3.1. Sejarah Lestover Band	40
3.2. Potensi Grup Band	41
3.3. Profil Personel	41

1. Mia.....	41
2. Zhoha.....	42
3. Teguh.....	42
4. Wisnu.....	42
5. Ketut	43
3.4. Strategi Promosi	43
3.5. Visi dan Misi Lestover Band	43
1. Visi Band Lestover.....	44
2. Misi Band Lestover	44
3.6. Analisis Sistem.....	44
3.7. Identifikasi Masalah.....	45
3.8. Penyebab Masalah.....	46
3.9. Analisis SWOT	46
1. Strength	46
2. Weaknes	47
3. Opportunities.....	47
4. Treatnes	48
3.10. Analisis Kebutuhan Sistem	48
1. KebutuhanHardware	49
2. Kebutuhan Software.....	49
3. Kebutuhan Brainware	50

BAB.IV PEMBAHASAN

4.1. Pra Produksi	51
-------------------------	----

1. Menentukan ide cerita	51
2. Menentukan tema cerita	51
3. Membuat Logline	51
4. Membuat Sinopsis	51
5. Membuat Diagram Scene	53
6. Character Development.....	54
7. Teknik Pengambilan Gambar.....	55
8. Storyboard	56
4.2. Produksi.....	58
1. Drawing.....	58
a. Penentuan Key.....	59
b. Inbetween	60
c. Active Animation dan Limited Animation.....	61
d. Lipsync	62
e. Background	63
2. Scanning	64
3. Coloring dan editing gerak.....	64
a. Macromedia Flash 8	64
a.1. Pengertian Timeline, Keyframe, dan Layer	67
a.2. Penggunaan Tool.....	68
a.3. Tahap Coloring.....	69
a. Trace Bitmap	69
b. Pewarnaan Dasar.....	70

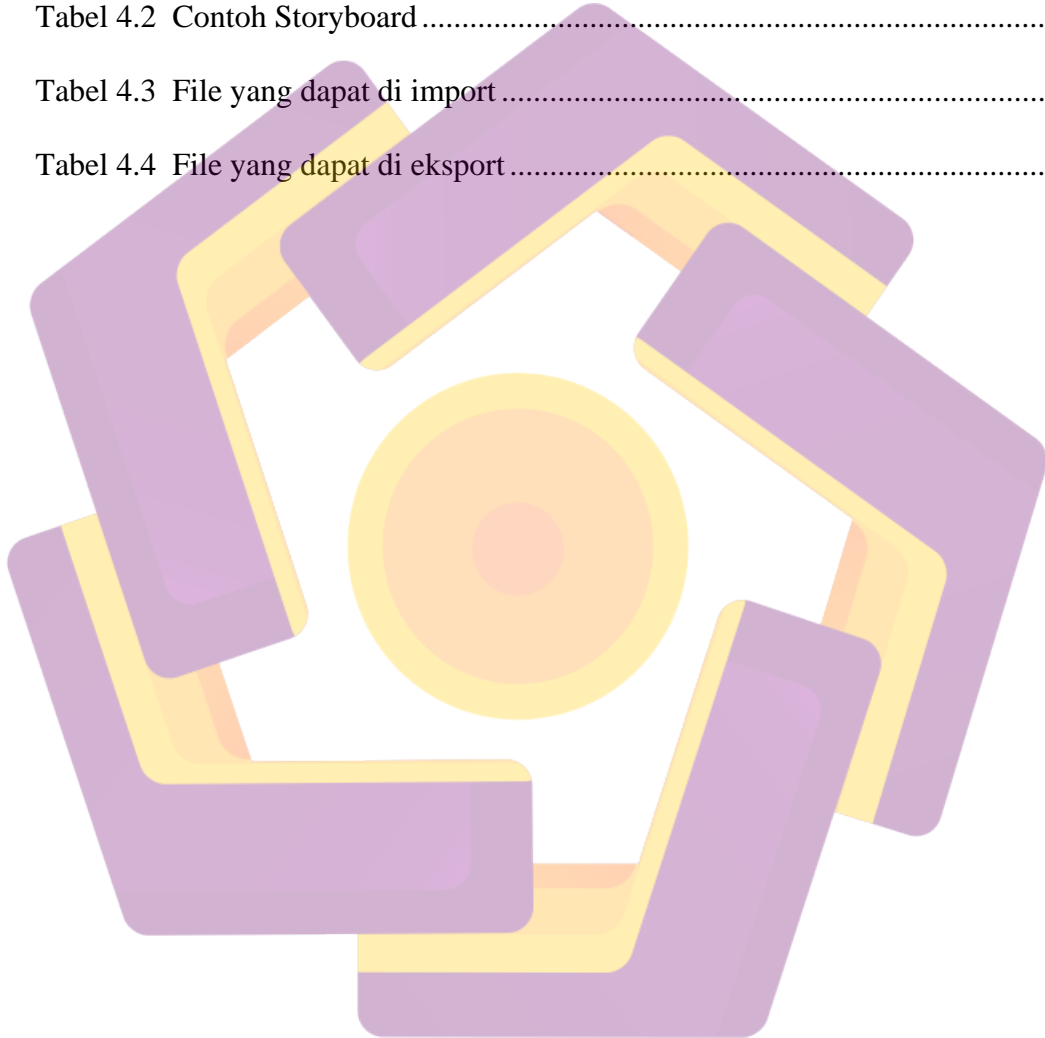
c. Pewarnan Berlapis.....	72
d. Coloring pada Limited Animation	73
e. Background Coloring	75
4. Visual effect	76
a. Adobe After Effects 6.5.....	76
b. Animasi gerak	77
4.3. Pasca Produksi.....	79
1. Dubbing.....	79
2. Musik /Sound effect	79
3. Editing Sound Effect	80
a. Adobe Audition 1.5	80
b. Proses editing suara.....	81
4.4. Finishing.....	83
1. Compositing	83
2. Rendering	84
3. Proses Mastering	85
4.5. Kesulitan Selama Penelitian.....	85
 BAB.V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan.....	87
5.2. Saran.....	88

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan	6
Tabel 4.1 Teknik Pengambilan Gambar.....	55
Tabel 4.2 Contoh Storyboard.....	56
Tabel 4.3 File yang dapat di import.....	66
Tabel 4.4 File yang dapat di ekspor.....	66

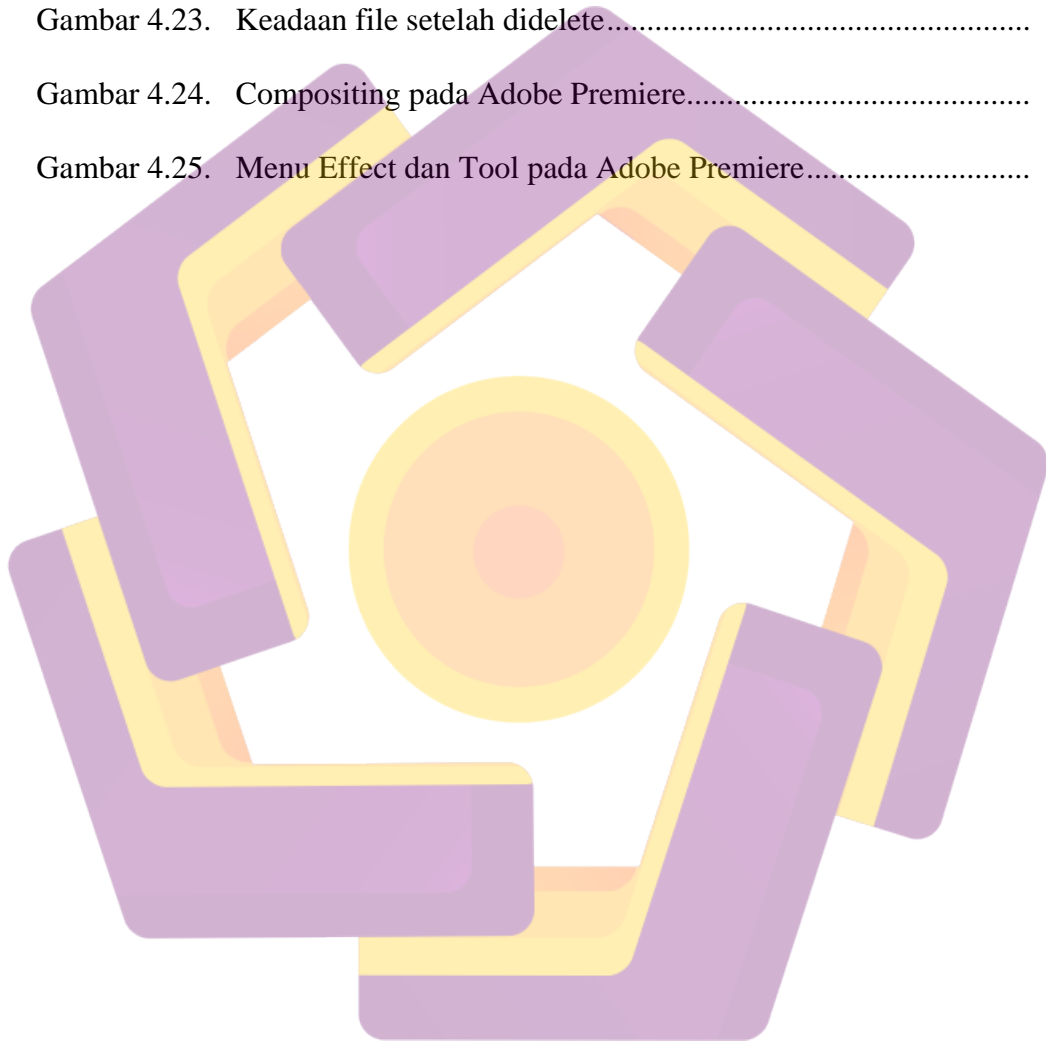


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Animasi 3D dan 2D.....	11
Gambar 2.2.	Spinning Pottery	12
Gambar 2.3.	Frieze Reliefs.....	12
Gambar 2.4.	Leonardo Shoulder Study	13
Gambar 2.5.	Zoetrope	14
Gambar 2.6.	Praxinoscope	14
Gambar 2.7.	Flip Book.....	15
Gambar 2.8.	Animasi Tradisional.....	16
Gambar 2.9.	Stop Motion.....	16
Gambar 2.10.	Silhouette Animation	17
Gambar 2.11.	Cutout Animation.....	17
Gambar 2.12.	Puppet Animation.....	18
Gambar 2.13.	Clay Animation	18
Gambar 2.14.	Flash Animation	19
Gambar 2.15.	Morph Target Animation	19
Gambar 2.16.	Motion Capture	20
Gambar 2.17.	Brickfilm	21
Gambar 2.18.	Paint-on-Glass Animation.....	21
Gambar 2.19.	Limited Animation	22
Gambar 2.20.	Penjepit Kertas	27
Gambar 2.21.	Meja Gambar.....	28

Gambar 2.22. Scanner	28
Gambar 2.23. Komputer.....	29
Gambar 2.24. Struktur Organisasi Dalam Pembuatan Video Klip	32
Gambar 2.25. Elemen elemen Multimedia	36
Gambar 4.1. Diagram Scene	53
Gambar 4.2. Karakter dalam sketsa	54
Gambar 4.3. Penentuan Key awal dan Key akhir	59
Gambar 4.4. Pembuatan middle frame antara frame awal dan frame akhir...	61
Gambar 4.5. Lipsync	62
Gambar 4.6. Tampilan utama dan tool yang digunakan pada Photoshop CS3.....	63
Gambar 4.7. Tampilan utama Macromedia Flash 8.....	65
Gambar 4.8. Perbandingan objek vektor dan bitmap.....	65
Gambar 4.9. Properties lembar kerja.....	67
Gambar 4.10. Dasar animasi Macromedia Flash 8	68
Gambar 4.11. Tool yang digunakan.....	69
Gambar 4.12. Warna dasar karakter utama.....	71
Gambar 4.13. Warna dasar dan warna gelap.....	72
Gambar 4.14. Warna pada panel color mixer	73
Gambar 4.15. Penempatan Layer	74
Gambar 4.16. Coloring, editing gerak, dan timing antar layer	74
Gambar 4.17. Drawing dan coloring dengan Photoshop	75
Gambar 4.18. Tampilan utama Adobe After Effects 6.5	76

Gambar 4.19. Pilihan Transform.....	77
Gambar 4.20. Tampilan multitrack pada Adobe Audition 1.5.....	81
Gambar 4.21. File Audio setelah diimport ke Adobe Audition	81
Gambar 4.22. Seleksi file pada singletrack view	82
Gambar 4.23. Keadaan file setelah didelete.....	82
Gambar 4.24. Compositing pada Adobe Premiere.....	83
Gambar 4.25. Menu Effect dan Tool pada Adobe Premiere.....	83



INTISARI

Dengan kemajuan teknologi yang berkembang dengan cepat dan semakin marak di seluruh dunia, khususnya teknologi multimedia sehingga membuat kehidupan masyarakat di dunia ini untuk menikmati berbagai kemudahan yang telah dihasilkan teknologi tersebut. Begitu pula dengan industri musik saat ini juga semakin pesat. Industri musik saat ini tidak hanya menampilkan audio saja tetapi juga membutuhkan sebuah animasi visual untuk memberikan kepercayaan kepada masyarakat. Maka dibutuhkan sebuah video klip untuk memperkenalkan sebuah band atau penyanyi kepada masyarakat.

Teknologi multimedia pada masa sekarang ini memiliki peran yang besar dalam bidang komunikasi, bisnis, pendidikan, dan perindustrian karena multimedia dapat menggabungkan teks, image, animasi, audio dan video. Pada masa sekarang ini multimedia telah dapat mengembangkan proses penyampaian informasi menjadi lebih dinamis dan efektif.

Kelebihan dari multimedia yaitu mampu menarik indera dan minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan yang memberikan kejelasan informasi yang disampaikan kepada masyarakat. Dewasa ini semakin banyak band bermunculan dengan berbagai macam aliran musik. Dari berbagai macam band tersebut pasti mempunyai keinginan untuk membuat video klip sebagai media promosi lagu sekaligus band tersebut sehingga dikenal oleh banyak orang.

ABSTRACT

Technology is always advancing rapidly all around the world, especially multimedia technology. It makes human live easier and enjoy the entertainment. This also happen at musical industry. Right now, it not only use audio technology, but also needs a visual animation to give pleasure for the audience. That is why video clip is necessary to intruduce a music band or a singer into public.

Technology of multimedia nowadays has a significan t role in communication, bussiness, education, and industry. Because it is able to combaine teks, image, animation, audio, and video. Technology of multimedia has been able to deveLOPT the process of information system into more dinamic and effective.

The advantage of the multimedia that is capable of exciting the senses and interests because it is a combination of sight, sound and movement that provides clarity of information conveyed to the public. Nowadays more and more bands popping up with various kinds of music. Of the various kinds of band certainly have a desire to make a video clip as a media campaign as well as the band's songs so well known by many people.

