

**PEMBUATAN VIDEO MUSIK “SATU CERITA  
SATU HARAPAN” DENGAN TEKNIK  
STOP MOTION ANIMATION**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Kholis Fathoni Avrianto**

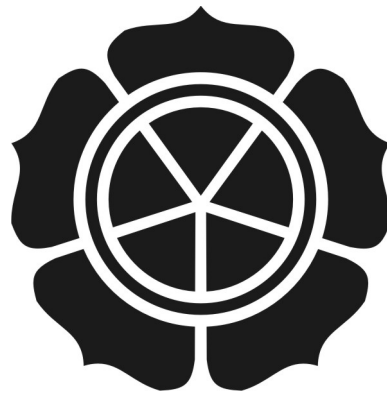
**05.12.1114**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2010**

**PEMBUATAN VIDEO MUSIK “SATU CERITA  
SATU HARAPAN” DENGAN TEKNIK  
STOP MOTION ANIMATION**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Kholis Fathoni Avrianto**

**05.12.1114**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2010**

## **PERSETUJUAN**


### **SKRIPSI**

**Pembuatan Video Musik “Satu Cerita  
Satu Harapan” dengan Teknik  
Stop Motion Animation**

yang dipersiapkan dan disusun oleh  
**Kholis Fathoni Avrianto**  
05.12.1114

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 2 November 2010

**Dosen Pembimbing,**

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

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

**Pembuatan Video Musik “Satu Cerita  
Satu Harapan” dengan Teknik  
Stop Motion Animation**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Kholis Fathoni Avrianto  
05.12.1114**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 10 Desember 2010

#### Susunan Dewan Penguji

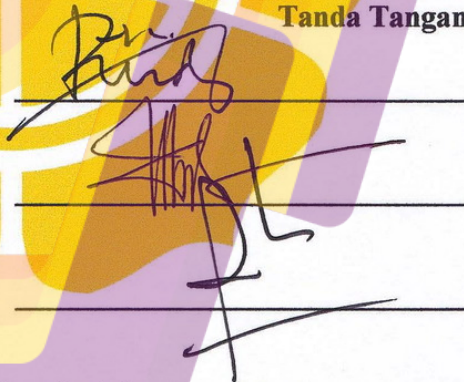
**Nama Penguji**

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

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

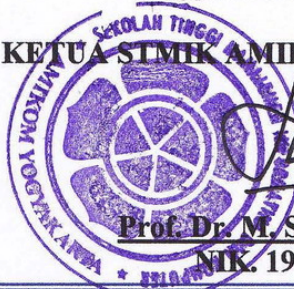
**Erik Hadi Saputra, S.Kom.  
NIK. 190302107**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 10 Desember 2010

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## **PERNYATAAN**

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 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, 11 November 2010

Kholis Fathoni Avrianto  
05.12.1114

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

*“Setiap ada usaha, pasti ada jalan keluar. Hanya Allah SWT tempat kita bergantung.”*

### PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ibu, Bapak
2. Adik-adik, Marhama Amelia (Lio) dan Irsya Kurnia Fitri (Piti)
3. Keluarga
4. Orang-orang terdekat, dinda Uti, Pima, Fada, Hastyo, Pinto, Mamad,, Terimakasih atas segala SMANGAT yang selalu diberikan. TETEP SMANGAT!!!
5. Mas-masku yang telah bersedia berbagi ide-ide gila, Mas Maman, Mas Adi, dan Om Andre.
6. Semua teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, TETAP SMANGAT!!!

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur selalu tertuju pada Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan rezekiNya sehingga skripsi yang berjudul *Pembuatan Video Musik "Satu Cerita Satu Harapan" dengan Teknik Stop Motion Animation* ini selesai disusun.

Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari seluruh pihak. Untuk itu kami mengucapkan terimakasih kepada Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing dalam skripsi ini. Selain itu kami juga mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu, antara lain:

1. STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan sarana dan prasarana yang menunjang;
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta;
3. Semua dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya selama masa perkuliahan;
4. Ibu, Bapak, dan adik-adik yang selalu memberikan semangat dan kasih sayangnya;
5. Dinda Uti, Pima, Fada, Hastyo, Pinto, Mamad yang selalu memberi motivasi dan semangat;
6. Mas Maman, Mas Adi, Om Andre yang bersedia berbagi ide-ide gila;
7. dan semua pihak yang tidak bisa kami sebutkan satu persatu.

Semoga segala bantuan dan dukungan yang diberikan mendapat balasan kebaikan dari Allah SWT.

Penulis mengharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak dengan harapan agar animasi stop motion dapat berkembang dan dapat diterima oleh masyarakat. Semoga skripsi ini bermanfaat.

Yogyakarta, November 2010

Penulis

## DAFTAR ISI

|  |          |
|--|----------|
| Halaman Judul .....                        | i        |
| Halaman Persetujuan Dosen Pembimbing ..... | ii       |
| Halaman Pengesahan .....                   | iii      |
| Halaman Pernyataan Keaslian .....          | iv       |
| Halaman Motto dan Persembahan .....        | v        |
| Kata Pengantar .....                       | vi       |
| Daftar Isi .....                           | vii      |
| Daftar Tabel .....                         | x        |
| Daftar Gambar .....                        | xi       |
| Daftar Istilah .....                       | xiv      |
| Intisari .....                             | xvi      |
| <i>Abstract</i> .....                      | xvii     |
| <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>             | <b>1</b> |
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....           | 1        |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                  | 2        |
| 1.3 Batasan Masalah .....                  | 2        |
| 1.4 Tujuan Penelitian .....                | 3        |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....               | 3        |
| 1.6 Metode Penelitian .....                | 3        |
| 1.7 Sistematika Penulisan .....            | 4        |
| 1.8 Rencana Kegiatan .....                 | 6        |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>         | <b>7</b> |
| 2.1 Multimedia .....                       | 7        |
| 2.1.1 Definisi Multimedia .....            | 7        |
| 2.1.2 Elemen-elemen Multimedia .....       | 7        |
| 2.2 Animasi .....                          | 9        |
| 2.2.1 Definisi Animasi .....               | 9        |

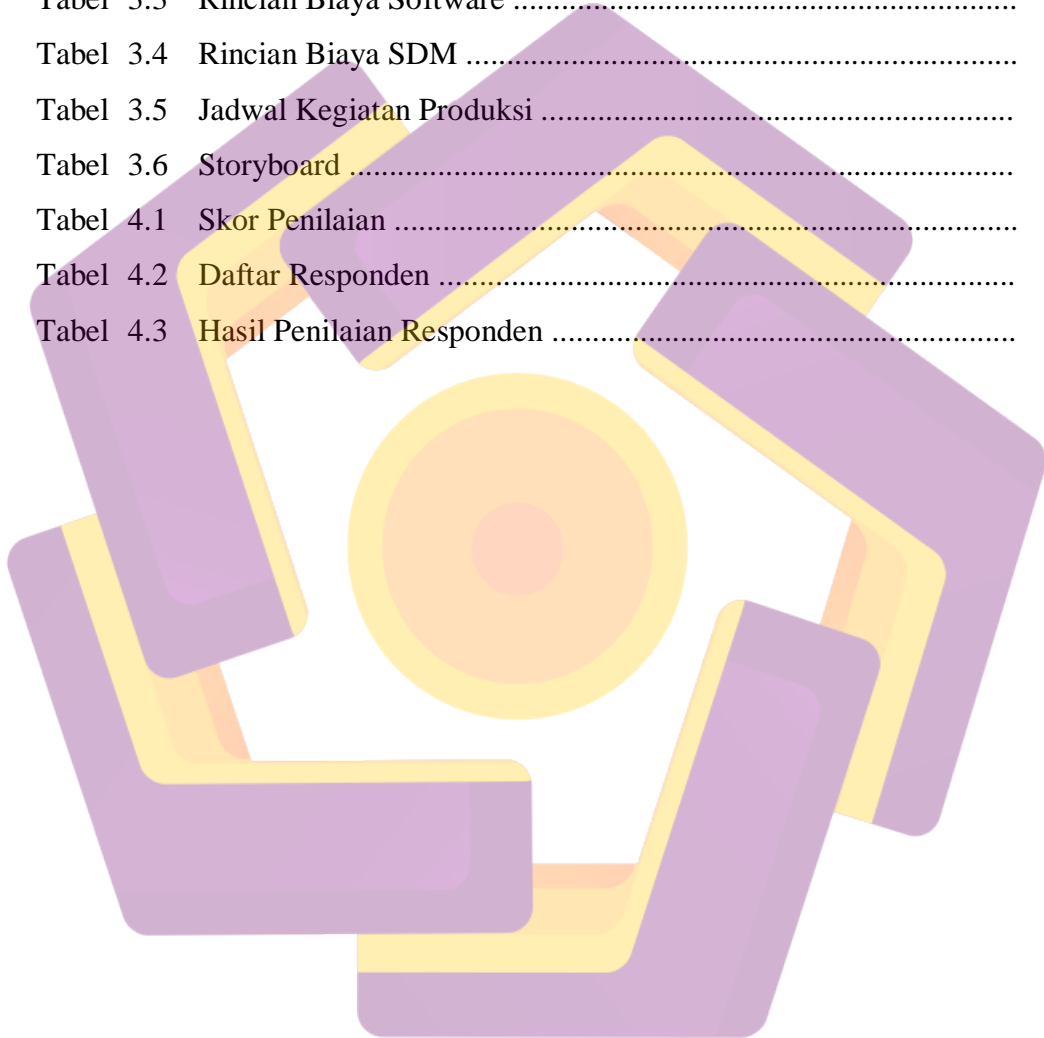


|                |   |           |
|----------------|---|-----------|
| 2.2.2          | Macam-macam Animasi .....                     | 10        |
| 2.3            | Animasi Stop Motion .....                     | 11        |
| 2.4            | Langkah Pengembangan .....                    | 11        |
| 2.5            | Jenis File Video .....                        | 14        |
| 2.6            | Perangkat Lunak yang Digunakan .....          | 15        |
| <b>BAB III</b> | <b>ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>         | <b>19</b> |
| 3.1            | Analisis .....                                | 19        |
| 3.1.1          | Analisis SWOT .....                           | 19        |
| 3.1.2          | Analisis Kebutuhan .....                      | 20        |
| 3.1.2.1        | Kebutuhan Perangkat Keras .....               | 20        |
| 3.1.2.2        | Kebutuhan Perangkat Lunak .....               | 22        |
| 3.1.2.3        | Kebutuhan Sumber Daya Manusia .....           | 23        |
| 3.1.3          | Analisis Kelayakan .....                      | 24        |
| 3.1.3.1        | Kelayakan Teknologi .....                     | 24        |
| 3.1.3.2        | Kelayakan Hukum .....                         | 25        |
| 3.1.3.3        | Kelayakan Ekonomi .....                       | 25        |
| 3.1.3.3.1      | Biaya .....                                   | 25        |
| 3.2            | Perancangan .....                             | 27        |
| 3.2.1          | Jadwal Produksi .....                         | 27        |
| 3.2.2          | Tentang Lagu "Satu Cerita Satu Harapan" ..... | 27        |
| 3.2.3          | Ide dan Konsep Cerita Video .....             | 28        |
| 3.2.4          | Storyboard .....                              | 30        |
| 3.2.5          | Pembuatan Set dan Properti .....              | 36        |
| <b>BAB IV</b>  | <b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>      | <b>43</b> |
| 4.1            | Implementasi .....                            | 43        |
| 4.1.1          | Proses Animasi (Animation) .....              | 43        |
| 4.1.1.1        | Tata Cahaya .....                             | 43        |
| 4.1.1.2        | Pengambilan Gambar .....                      | 44        |

|  |           |
|--|-----------|
| 4.1.2 Pasca Produksi (Post Production) ..... | 46        |
| 4.1.2.1 Editing Foto .....                   | 46        |
| 4.1.2.2 Pengurutan Gambar .....              | 48        |
| 4.1.2.3 Editing Video .....                  | 55        |
| 4.1.2.4 Mastering .....                      | 61        |
| 4.1.2.5 Burning .....                        | 67        |
| 4.2 Pembahasan .....                         | 69        |
| 4.2.1 Uji Kelayakan .....                    | 69        |
| 4.2.2 Hasil Uji Kelayakan .....              | 70        |
| <b>BAB V PENUTUP</b> .....                   | <b>73</b> |
| 5.1 Kesimpulan .....                         | 73        |
| 5.2 Saran .....                              | 74        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....                  | <b>75</b> |
| <b>LAMPIRAN</b> .....                        | <b>76</b> |
| Lembar Kuesioner                             |           |

## DAFTAR TABEL

|           |   |    |
|-----------|---|----|
| Tabel 1.1 | Rencana Kegiatan .....                  | 6  |
| Tabel 3.1 | Rincian Kebutuhan Perangkat Keras ..... | 20 |
| Tabel 3.2 | Rincian Biaya Hardware .....            | 25 |
| Tabel 3.3 | Rincian Biaya Software .....            | 26 |
| Tabel 3.4 | Rincian Biaya SDM .....                 | 26 |
| Tabel 3.5 | Jadwal Kegiatan Produksi .....          | 27 |
| Tabel 3.6 | Storyboard .....                        | 31 |
| Tabel 4.1 | Skor Penilaian .....                    | 69 |
| Tabel 4.2 | Daftar Responden .....                  | 70 |
| Tabel 4.3 | Hasil Penilaian Responden .....         | 71 |



## DAFTAR GAMBAR

|             |  |    |
|-------------|--|----|
| Gambar 2.1  | Lambang Adobe Photoshop CS .....   | 15 |
| Gambar 2.2  | Area kerja Adobe Photoshop CS .....  | 16 |
| Gambar 2.3  | Lambang Adobe Premiere Pro 1.5 .....   | 16 |
| Gambar 2.4  | Area kerja Adobe Premiere Pro 1.5 .....                                      | 17 |
| Gambar 2.5  | Lambang Canopus Procoder 2.0 .....   | 17 |
| Gambar 2.6  | Area kerja Canopus Procoder 2.0 .....  | 18 |
| Gambar 3.1  | Pengumpulan Barang-Barang Bekas .....  | 36 |
| Gambar 3.2  | Lampu Utama Yang Terbuat Dari Kardus Mesin Cuci .....                        | 37 |
| Gambar 3.3  | Lampu Tambahan Yang Terbuat Dari Kaleng Cat .....                            | 37 |
| Gambar 3.4  | Rumah Yang Terbuat Dari Kardus Makanan .....                                 | 38 |
| Gambar 3.5  | Bunga Yang Terbuat Dari Sedotan .....  | 38 |
| Gambar 3.6  | Kursi Yang Terbuat Dari Botol Dan Batre .....                                | 39 |
| Gambar 3.7  | Boneka Yang Terbuat Dari Barang-Barang Bekas .....                           | 39 |
| Gambar 3.8  | Boneka Yang Terbuat Dari Barang-Barang Bekas (Tampak<br>Depan Belakang)..... | 40 |
| Gambar 3.9  | Sepeda Yang Terbuat Dari Barang-Barang Bekas .....                           | 40 |
| Gambar 3.10 | Menara Air Yang Terbuat Dari Sedotan Dan Botol Obat .....                    | 41 |
| Gambar 3.11 | Pohon Yang Terbuat Dari Botol Minuman Dan Tali Rafia ....                    | 41 |
| Gambar 3.12 | Meja, Lampu, Serta Semua Set Dan Properti Yang Sudah<br>Ditata .....         | 42 |
| Gambar 4.1  | Skema Tata Cahaya .....  | 43 |
| Gambar 4.2  | Suasana Pengambilan Gambar .....   | 44 |
| Gambar 4.3  | Langkah-Langkah Pengambilan Gambar .....                                     | 45 |
| Gambar 4.4  | Proses Edit Foto Menghilangkan Benang .....                                  | 47 |
| Gambar 4.5  | Jendela Untuk Membuat Project Baru Premiere .....                            | 48 |
| Gambar 4.6  | Area Kerja Adobe Premiere 1.5 Pro .....                                      | 49 |
| Gambar 4.7  | Mengubah Durasi Tiap Gambar .....  | 49 |
| Gambar 4.8  | Membuat Sequence Baru .....  | 50 |
| Gambar 4.9  | Jendela Project Premiere .....   | 50 |

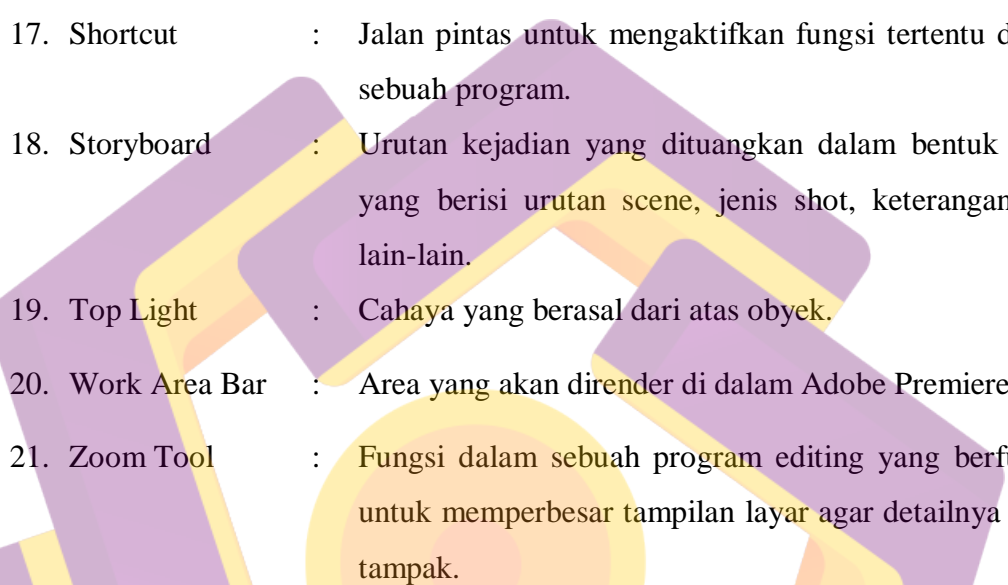
|             |  |    |
|-------------|--|----|
| Gambar 4.10 | Memasukkan Gambar ke Dalam Sequence .....            | 51 |
| Gambar 4.11 | Mengubah Work Area Bar .....                         | 51 |
| Gambar 4.12 | Pengaturan Pada Canopus ProCoder 2 .....             | 52 |
| Gambar 4.13 | Pemilihan Format Video .....                         | 52 |
| Gambar 4.14 | Pemilihan PAL .....                                  | 53 |
| Gambar 4.15 | Pemilihan Microsoft DV AVI .....                     | 53 |
| Gambar 4.16 | Tempat Menyimpan dan Pemberian Nama File AVI .....   | 54 |
| Gambar 4.17 | Jendela Informasi File AVI Yang Akan Dirender .....  | 54 |
| Gambar 4.18 | Jendela Proses Render .....                          | 55 |
| Gambar 4.19 | Memasukkan Klip dan Audio ke Dalam Sequence .....    | 56 |
| Gambar 4.20 | Selection Tool dan Razor Tool .....                  | 56 |
| Gambar 4.21 | Memberi Efek Transisi .....                          | 57 |
| Gambar 4.22 | Memberi Warna Color Matte .....                      | 57 |
| Gambar 4.23 | Memberi Nama Color Matte .....                       | 58 |
| Gambar 4.24 | Memasukkan Color Matte ke Dalam Sequence .....       | 58 |
| Gambar 4.25 | Memberi Efek Noise .....                             | 59 |
| Gambar 4.26 | Pengaturan Efek Noise .....                          | 59 |
| Gambar 4.27 | Membuat Title Pada Adobe Premiere 1.5 Pro .....      | 60 |
| Gambar 4.28 | Memasukkan Title ke Dalam Sequence .....             | 61 |
| Gambar 4.29 | Pengaturan Work Area Bar .....                       | 62 |
| Gambar 4.30 | Pengaturan Pada Canopus ProCoder 2 .....             | 62 |
| Gambar 4.31 | Pemilihan Format DVD .....                           | 63 |
| Gambar 4.32 | Pemilihan PAL .....                                  | 63 |
| Gambar 4.33 | Pemilihan Format File VOB .....                      | 64 |
| Gambar 4.34 | Pemilihan Tipe Encoding CBR .....                    | 64 |
| Gambar 4.35 | Pemilihan Durasi Pada Keping Single DVD .....        | 65 |
| Gambar 4.36 | Pemilihan Optimasi Pada Kualitas Video .....         | 65 |
| Gambar 4.37 | Tempat Penyimpanan dan Pemberian Nama File VOB ..... | 66 |
| Gambar 4.38 | Jendela Informasi File VOB Yang Akan Dirender .....  | 66 |
| Gambar 4.39 | Jendela Proses Render .....                          | 66 |
| Gambar 4.40 | Pemilihan Format File DVD Pada Nero Burning 6 .....  | 67 |

Gambar 4.41 Memasukkan File VOB Yang Akan Diburn ..... 67  
Gambar 4.42 Pengaturan Burning Pada Nero 6 ..... 68



## DAFTAR ISTILAH

1. Burning : Proses pemindahan data ke dalam sebuah keeping CD atau DVD.
2. Editing : Proses menambah, mengurangi, menata, dan menggabungkan beberapa elemen sehingga menjadi sebuah bentuk yang diinginkan.
3. Fill Light : Cahaya tambahan untuk mendapatkan efek pencahayaan tertentu.
4. Flashback : Alur cerita mundur yang mengisahkan masa lalu.
5. Frame : Bingkai, satu gambar diam.
6. Framing : Memasukkan obyek yang akan diambil dalam satu frame/bingkai.
7. Mastering : Pembuatan file utama, sebaiknya bukan file yang terkompresi.
8. Mixing : Menggabungkan dan mengatur beberapa elemen menjadi satu bagian.
9. Noise : Gangguan, efek titik-titik pada video.
10. PAL : Phase Alternate Line, merupakan standart televisive yang digunakan di Eropa dan Negara lainnya, merupakan metode terintegrasi penambahan warna sinyal televisi hitam putih yang mengandung 625 garis pada sebuah frame rate (25 frame per second) masing-masing membutuhkan 1/50 detik untuk menggambar (50Hz).
11. Plug In : Software yang ditambahkan pada suatu program yang lain agar program tersebut mempunyai fungsi atau alat yang lebih.
12. Preview : Menampilkan hasil editing.
13. Property : Alat-alat yang digunakan dalam syuting.

- 
14. Rendering : Proses akhir dalam sebuah proses editing yang berfungsi untuk mendapatkan satu file yang utuh.
  15. Scene : Bagian cerita yang mempunyai persamaan setting, properti, dan kejadian.
  16. Setting : Semua obyek yang masuk dalam kamera.
  17. Shortcut : Jalan pintas untuk mengaktifkan fungsi tertentu dalam sebuah program.
  18. Storyboard : Urutan kejadian yang dituangkan dalam bentuk table yang berisi urutan scene, jenis shot, keterangan dan lain-lain.
  19. Top Light : Cahaya yang berasal dari atas obyek.
  20. Work Area Bar : Area yang akan dirender di dalam Adobe Premiere 1.5
  21. Zoom Tool : Fungsi dalam sebuah program editing yang berfungsi untuk memperbesar tampilan layar agar detailnya lebih tampak.



## INTISARI

Salah satu cabang multimedia adalah pembuatan animasi. Animasi mempunyai banyak jenis. Salah satunya adalah animasi stop motion. Dalam pembuatan video musik “Satu Cerita Satu Harapan” ini menggunakan teknik animasi stop motion.

Animasi stop motion merupakan teknik animasi kuno yang saat ini mulai digemari lagi. Animasi stop motion mempunyai gerakan yang khas. Namun kepopulerannya belum bisa menandingi teknik-teknik animasi lainnya seperti animasi kartun dan animasi 3D. Pertanyaan yang muncul adalah, bagaimana cara membuat video musik dengan menggunakan teknik animasi stop motion? Apakah proses pembuatannya lebih rumit dari teknik-teknik animasi lainnya?

Dalam skripsi ini akan dijabarkan langkah-langkah dalam pembuatan video musik “Satu Cerita Satu Harapan” menggunakan teknik animasi stop motion.

**Kata-kunci:** Animasi, Animasi stop motion, Langkah-langkah pembuatan animasi stop motion.

## **ABSTRACT**

*One kind of multimedia is animation. Animation has many types. One is a stop motion animation. In making the music video “Satu Cerita Satu Harapan” uses stop motion animation technique.*

*Stop motion animation is an old technique that has started to love again. Stop motion animation has a unique movement. But his popularity can't compete with other animation techniques such as animated cartoons and 3D animation. The question that arises is, how to make a music video using stop motion animation techniques? Is the process more complicated than other animation techniques?*

*This paper will clarify the steps to create the music video “Satu Cerita Satu Harapan” uses stop motion animation techniques.*

**Keywords:** *Animation, Stopmotion animation, Steps to create stopmotion animation.*

