

**PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI 3D UNTUK RATTLE BRAINED
BAND DENGAN JUDUL USELESS SEBAGAI BAHAN PERTIMBANGAN
UNTUK MASUK MAJOR LABEL**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Rizky Himawan Afrizal

08.12.2782

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

2012

**PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI 3D UNTUK RATTLE BRAINED
BAND DENGAN JUDUL USELESS SEBAGAI BAHAN PERTIMBANGAN
UNTUK MASUK MAJOR LABEL**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Muhammad Rizky Himawan Afrizal

08.12.2782

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

2012

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI 3D UNTUK RATTLE BRAINED
BAND DENGAN JUDUL USELESS SEBAGAI BAHAN
PERTIMBANGAN UNTUK MASUK MAJOR LABEL**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Rizky Himawan Afrizal

08.12.2782

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Oktober 2011

Dosen Pembimbing,



Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng

NIK. 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI 3D UNTUK RATTLE BRAINED DENGAN JUDUL USELESS SEBAGAI BAHAM PERTIMBANGAN UNTUK MASUK MAJOR LABEL

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Rizky Himawan Afrizal

08.12.2782

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 4 Agustus 2012

Susunan Dewan Penguji

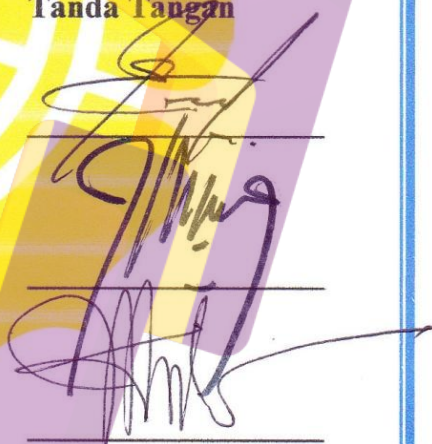
Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182

Dony Ariyus, M.Kom.
NIK. 190302128

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



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 Agustus 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, 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 oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka



Yogyakarta, Juli 2012

Muhammad Rizky Himawan Afrizal

08.12.2782

MOTTO

*Dan janganlah kamu lemah dan jangan bersedih hati,
Padahal kamulah orang-orang yang paling tinggi
(derajat)nya jika kamu beriman.*

(QS. Ali – Imran : 6)

*Barangsiapa yang benar – benar bertaqwa kepada Allah,
Niscaya Allah akan memberikan jalan keluar dari kesulitan
Dan akan memberimu rizki yang tidak disangka – sangka.*

(QS. At – Thalaq : 23)

*Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan,
Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan),
Kerjakanlah dengan sungguh – sungguh (urusan lain)
Dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.*

(QS. Alam Nasyrah : 6 – 8)

PERSEMBAHAN

*Terima kasih terbesar dalam hidupku selalu kuhaturkan
Kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan
banyak kebahagiaan dan kemudahan dalam hidupku.*

*Karya kecilku ini merupakan bukti cinta kasihku
Kepada orang-orang terdekat di hatiku*

*Semoga dengan doa-doa mereka
Apa yang menjadi keinginan dan harapanku
Akan segera menjadi kenyataan.....*

*Karena langkahku ini bukanlah akhir,
Tapi merupakan awal dari semua mimpi-mimpiku.....*

*Dengan hormat dan cinta
Kupersembahkan karya kecilku ini kepada :*

- ❖ *Allah SWT yang telah memberiku imajinasi, kesabaran, dan kekuatan yang luar biasa.*
- ❖ *Bapak dan ibuku yang tercinta
Yang selalu memberikan yang terbaik untukku dengan semua do'a, cinta dan kasih sayangnya.*
- ❖ *Kakak dan Adekku yang aku sayangi (Lia, Dona, Mirza)
Yang selalu memberikan warna dalam hidupku dengan keceriaan dan kasih sayang.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas anugerahnya beserta malaikat-malaikatnya, nabi Muhammad SAW beserta para pewarisnya yang telah memberikan rahmat serta hidayahNya sehingga skripsi yang berjudul **“PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI 3D UNTUK RATTLE BRAINED BAND DENGAN JUDUL USELESS SEBAGAI BAHAN PERTIMBANGAN UNTUK MASUK MAJOR LABEL”** dapat diselesaikan dengan baik.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat dalam menempuh ujian pendaran guna memperoleh gelar sarjana (S.Kom) jenjang strata satu (S-1) pada Jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Penulis sadar sepenuhnya bahwa didalam penyusunan skripsi ini tak lepas dari dukungan, bantuan serta bimbingan berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung, baik moril maupun materiil. Sehubungan dengan hal tersebut diatas maka pada kesempatan ini perkenallah penulis dengan kesungguhan hati menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak M. Suyanto, Prof. Dr., M.M. selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs., M.M. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Seluruh dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.

5. Keluarga tercinta Bapak dan Ibu tercinta yang tiada hentinya memberikanku do'a, dorongan moril maupun materil kepada saya hingga terselesainya skripsi ini, kasih dan sayang kalian tak akan bisa terbalaskan.
6. Kakakku Mbak Lia & Mas Santo, ponakanku Chava & Hazel (Kapan pulang ke jogja?? Kangeenn.... ☺), Kakakku Mbak Dona & Mas Andri (thanks ya pinjaman laptopnya.. dan selamat menanti lahirnya si kecil ☺) , buat adekku Mirza (maen – maen, jangan dirumah terus ☺).
7. My Friend : Kencing, Latep, Sepep, Jingung Pras, (ayo PS'an daabbb...ahaha), Pandhu, Andre (Ayo nge – pool meneh cuyy ... :D) , Pak Pengusaha Chatra (Sukses beroo..ayo gek dang dirampungke skripsine...), Si Bob (ayoo trading meneh..tp ojo stress ahaha), Yasu (sukses buat spade costume nya cuuyy....), My Inspiration lagu 'Kesendirian' (I Miss You ☺) dan buat semua teman – temanku S1-SI-2008 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu....SUCCES for ALL!!!!
8. Rattle Brained, terima kasih banyak atas ketersediaan lagu kalian dijadikan objek buat skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu penulis selama pelaksanaan dan penulisan skripsi ini.
Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan pihak – pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, Juli 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
INTISARI.....	xix
<i>ABSTRACT</i>	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
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 Pengumpulan Data.....	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4

1.8 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Pengertian Animasi.....	7
2.1.1 Sejarah Animasi.....	8
2.1.2 Jenis – Jenis Animasi.....	9
2.1.3 Prinsip Dasar Animasi.....	10
2.1.4 Teknik – Teknik Dalam Pembuatan Animasi.....	12
2.2 Teknik Produksi.....	13
2.2.1 Pra Produksi.....	13
2.2.2 Produksi.....	13
2.2.3 Pasca Produksi.....	14
2.3 Pengertian Video.....	14
2.3.1 Sejarah Video Klip Musik di Indonesia.....	14
2.3.2 Standart Video Broadcast.....	14
2.4 Software Yang Digunakan.....	16
2.4.1 Autodesk Maya.....	16
2.4.2 Adobe Premiere Pro CS 3.....	16
2.4.3 Nero.....	17
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	18
3.1 Tinjauan Umum.....	18
3.1.1 Sejarah Rattle Brained Band.....	18
3.1.2 Visi – Misi Rattle Brained Band.....	18
3.1.2.1 Visi Rattle Brained Band.....	18

3.1.2.2 Misi Rattle Brained Band.....	19
3.1.3 Sejarah Lagu Useless.....	19
3.1.4 Strategi Promosi Yang Dilakukan Saat Ini.....	19
3.1.5 <i>Discography</i>	19
3.2 Analisis Sistem.....	24
3.2.1 Analisis SWOT.....	24
3.2.2 Identifikasi Masalah.....	25
3.2.2.1 Masalah Yang Dihadapi.....	25
3.2.2.2 Pemecahan Masalah.....	26
3.2.3 Kebutuhan Fungsional.....	27
3.2.4 Kebutuhan Non Fungsional.....	27
3.2.5 Analisis Kebutuhan Sistem.....	27
A. Aspek Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	27
B. Aspek Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	28
C. Aspek Manusia (<i>Brainware</i>).....	28
3.2.6 Analisis Biaya Produksi.....	28
3.3 Perancangan Video Klip Animasi 3D.....	29
3.3.1 Proses Pra Produksi.....	29
3.3.1.1 Pemahaman Lirik Lagu.....	29
3.3.1.2 Ide.....	30
3.3.1.3 Tema.....	30
3.3.1.4 Sinopsis.....	30
3.3.1.5 Diagram <i>Scene</i>	32

3.3.1.6 Pembuatan <i>Storyboard</i>	33
3.3.1.7 Penjadwalan.....	36
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	37
4.1 Implementasi.....	37
4.1.1 Tahap Produksi.....	37
4.1.1.1 Modeling.....	37
4.1.1.2 Teksturing.....	40
4.1.1.3 Rigging.....	42
4.1.1.4 Animating.....	45
4.1.1.5 Lighting.....	46
4.1.1.6 Camera Operation.....	47
4.1.1.7 Meteor Fire Effect.....	49
4.1.1.8 Rendering Video dari Autodesk Maya.....	51
4.1.2 Tahap Pasca Produksi.....	52
4.1.2.1 Editing.....	52
4.1.2.2 Mixing.....	54
4.1.2.3 Rendering.....	54
4.1.2.4 Mastering.....	55
4.1.3 Data Jawaban Responden.....	56
A. Teknis (editing, warna, angle kamera, ligting, teksturing).....	56
B. Properti Yang Digunakan (rumah, pohon, bunga,dan lain – lain).....	56
C. Gerakan Animasi.....	57
D. Modeling Karakter.....	57

	E. Kesesuaian Lagu dan Cerita Dalam Video.....	58
	F. Alur Cerita.....	58
	G. Pesan Yang Disampaikan.....	59
	H. Sampai Tidaknya Alur Cerita Kepada Penonton.....	60
	I. Sampai Tidaknya Pesan Yang Disampaikan Kepada Penonton.....	60
	J. Animasi 3D Dibanding Dengan Animasi Lainnya.....	61
	4.1.4 Foto Adegan.....	62
BAB V	PENUTUP	68
	5.1 Kesimpulan.....	68
	5.2 Saran.....	68
	5.3 Kendala Dalam Membuat Video Klip Animasi 3D.....	68
	DAFTAR PUSTAKA	70
	LAMPIRAN	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan.....	6
Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	25
Tabel 3.2 <i>Storyboard</i>	33
Tabel 4.1 Teknis.....	56
Tabel 4.2 Properti Yang Digunakan.....	56
Tabel 4.3 Gerakan Animasi.....	57
Tabel 4.4 Modeling Karakter.....	57
Tabel 4.5 Kesesuaian Lagu dan Cerita Dalam Video.....	58
Tabel 4.6 Alur Cerita.....	59
Tabel 4.7 Pesan Yang Disampaikan.....	59
Tabel 4.8 Sampai Tidaknya Alur Cerita Kepada Penonton.....	60
Tabel 4.9 Sampai Tidaknya Pesan Yang Disampaikan.....	60
Tabel 4.10 Animasi 3D Dibanding Dengan Animasi Lainnya.....	61

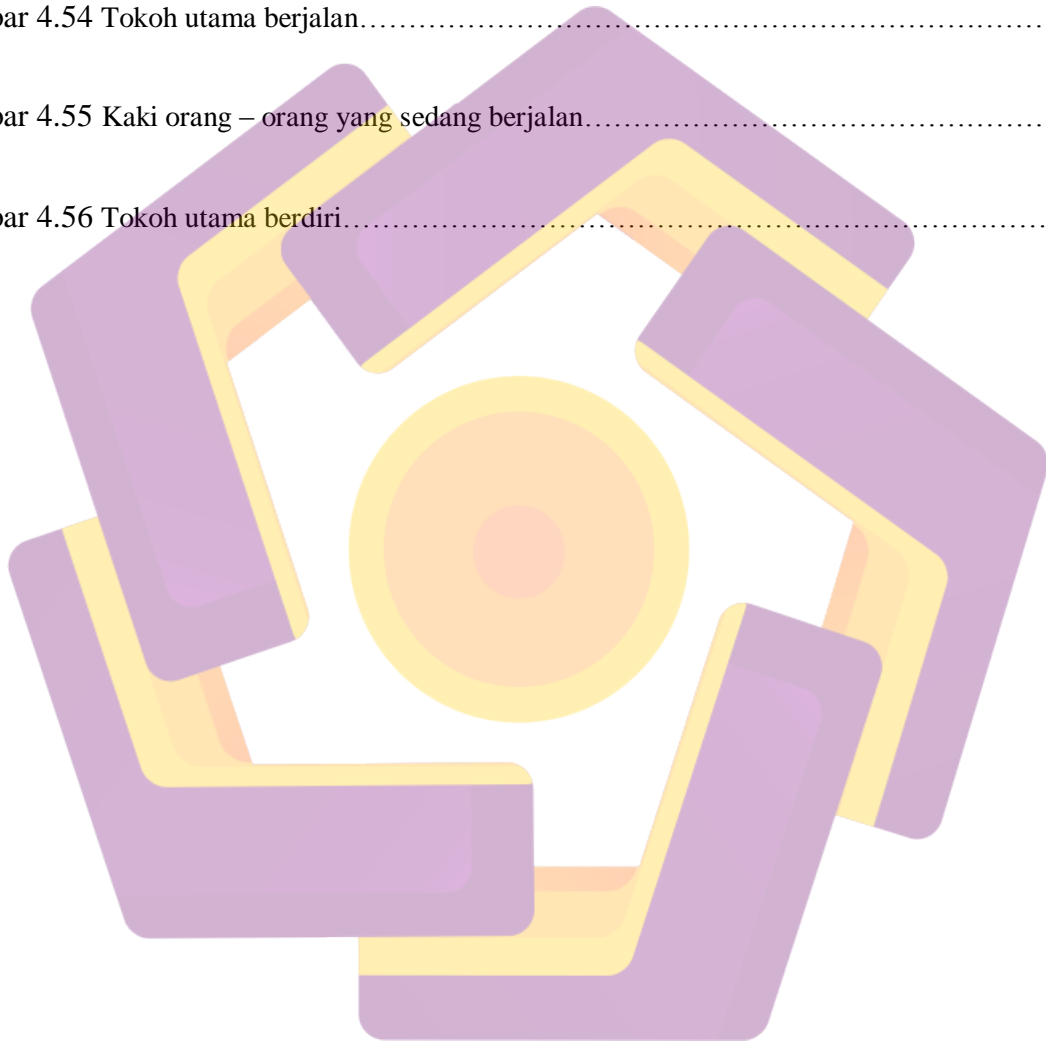
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Interface Autodesk Maya.....	16
Gambar 2.2 Tampilan Interface Adobe Premiere Pro CS3.....	17
Gambar 2.3 Tampilan Interface Nero.....	17
Gambar 3.1 BBC Fun Party, di SMA Babarsari, Februari 2009.....	21
Gambar 3.2 Class Karnaval di Mandala Krida, Maret 2009.....	23
Gambar 3.3 Exhibition Room di JEC, 12 Februari 2010.....	24
Gambar 3.4 Diagram <i>Scene</i>	33
Gambar 4.1 Menu Set.....	37
Gambar 4.2 Objek <i>Cube</i> pada <i>Workspace Area</i>	38
Gambar 4.3 Objek Kepala.....	38
Gambar 4.4 Objek Badan.....	39
Gambar 4.5 <i>Attribute Editor</i>	39
Gambar 4.6 <i>Color Chooser</i>	40
Gambar 4.7 Tokoh Utama.....	40
Gambar 4.8 Objek Kamar Sebelum Diberi Tekstur	41
Gambar 4.9 <i>Check Box Color</i>	41
Gambar 4.10 <i>Create Render Node</i>	41
Gambar 4.11 <i>File Attribute Image Name</i>	42

Gambar 4.12 Pilihan Gambar yang Akan Digunakan.....	42
Gambar 4.13 Objek Kamar Sesudah Diberi Tekstur.....	42
Gambar 4.14 <i>Menu Set Animation</i>	43
Gambar 4.15 Tampilan <i>Side View</i>	43
Gambar 4.16 Tampilan Objek <i>X-Ray</i>	44
Gambar 4.17 <i>Skin Menu</i>	44
Gambar 4.18 <i>Smooth Bind Option</i>	45
Gambar 4.19 <i>Time Slider</i> dengan <i>Current Time</i> 120.....	45
Gambar 4.20 <i>Time Slider</i> dengan Pemberian <i>Set Key</i>	46
Gambar 4.21 <i>Playback Control</i>	46
Gambar 4.22 Objek Gedung Sebelum Diberi Pencahayaan.....	46
Gambar 4.23 <i>Directional Light Attributes</i>	47
Gambar 4.24 Objek Gedung Sesudah Diberi Pencahayaan.....	47
Gambar 4.25 <i>Film Back Attributes</i>	48
Gambar 4.26 <i>Panel Camera</i>	48
Gambar 4.27 <i>Playback Control</i>	49
Gambar 4.28 <i>Hyphershade</i>	49
Gambar 4.29 <i>Hyphershade Work Area</i>	49
Gambar 4.30 Meteor.....	50

Gambar 4.31 Menu Set <i>Dynamics</i>	50
Gambar 4.32 Meteor dengan efek api.....	51
Gambar 4.33 <i>Render Setting</i>	51
Gambar 4.34 <i>Tab Maya Software</i>	52
Gambar 4.35 <i>Batch Render</i>	52
Gambar 4.36 <i>Welcome to Adobe Premiere</i>	53
Gambar 4.37 <i>File Import</i>	54
Gambar 4.38 <i>Timeline Panel</i>	54
Gambar 4.39 <i>File Export</i>	55
Gambar 4.40 Proses <i>Burning</i>	55
Gambar 4.41 Memainkan gitar.....	62
Gambar 4.42 Bernyanyi.....	63
Gambar 4.43 Band.....	63
Gambar 4.44 Tokoh utama sedang tiduran.....	63
Gambar 4.45 Tokoh utama merenung.....	64
Gambar 4.46 Tokoh utama mengambil topi.....	64
Gambar 4.47 Tokoh utama membuka pintu.....	64
Gambar 4.48 Tokoh utama berjalan keluar rumah.....	65
Gambar 4.49 Tokoh utama berjalan melewati gedung.....	65

Gambar 4.50 Tokoh utama berjalan melewati gedung.....	65
Gambar 4.51 Tokoh utama berjalan melewati gedung.....	66
Gambar 4.52 Meteor jatuh.....	66
Gambar 4.53 Gedung bertingkat.....	66
Gambar 4.54 Tokoh utama berjalan.....	70
Gambar 4.55 Kaki orang – orang yang sedang berjalan.....	70
Gambar 4.56 Tokoh utama berdiri.....	70



INTISARI

Musik adalah sesuatu yang tidak bisa lepas dari kehidupan manusia bahkan bisa dikatakan sudah menjadi bagian dari hidup manusia. Begitu juga dengan industri musik yang mengalami perkembangan yang cukup pesat. Dunia musik dalam kategori major label masih tetap menguasai pasar dalam bisnis hiburan di seluruh dunia. Dalam pengertiannya sendiri major label merupakan perusahaan rekaman yang memiliki major capital, major artis dan juga major chanel distribusi.

Keuntungan dari suatu major label ialah akses utama ke chanel distribusi dan pemasaran yang kuat agar karya-karya dari artist mereka bisa dikenal oleh masyarakat luas. Dan sebagaimana lumrahnya major label sudah pastinya *resource* yang kuat menjadikan mereka mampu mengeluarkan *budget* yang luar biasa dalam produksi dan marketing terhadap artis mereka.

Untuk itu, penulis berkeinginan agar band-band yang ingin bisa masuk ke major label perlu sesuatu yang bisa membuat mereka diterima disalah satu major label, salah satunya dengan membuat video klip animasi 3D sebagai nilai tambah bagi mereka, selain lagu-lagu mereka yang nantinya akan didemokan ke perusahaan major label.

Kata Kunci: Animasi 3D, Video klip, Multimedia



ABSTRACT

Music is something that can not be separated from human life can even be said to have been part of human life. So is the music industry that has developed quite rapidly. World music in the category of major labels still dominate the market in the entertainment business worldwide. On its own terms is a major label record company that has a major capital, major artists and major distribution channels.

The advantage of a major label is the main access to distribution channels and strong marketing for the works of the artist they can be known by the public. And a major label is certainly a powerful resource that makes them able to spend a tremendous budget in the production and marketing of their artists.

To that end, the author wishes to bands who want to get into the major label to something that could make them acceptable at one major label, one of them by making a 3D animated video clips as an added value for them, in addition to their songs which will be demonstrated to the company's major label.

Keywords: 3D animation, Video Clip, Multimedia

