

**PERANCANGAN VIDEO MUSIK ANIMASI 3D “MARSMALLOW”**

**SKRIPSI**



**Disusun oleh**

**Mutiara Rahma**

**08.11.2032**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM**

**YOGYAKARTA**

**2012**

**PERANCANGAN VIDEO MUSIK ANIMASI 3D “MARSMALLOW”**

**SKRIPSI**

**untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1 pada  
jurusan Teknik Informatika**



**Disusun oleh**

**Mutiara Rahma**

**08.11.2032**

**JURUSAN TEKNIK INFORMASI**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM**

**YOGYAKARTA**

**2012**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

Perancangan video musik animasi 3D "MARSMALLOW"

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Mutiara Rahma**

**08.11.2032**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 7 Juni 2012

**Dosen Pembimbing**

**Hanif Al fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

Perancangan video musik animasi 3D “MARSMALLOW”

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Mutiara Rahma**

**08.11.2032**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal 24 Juli 2012

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
**NIK. 190302096**

**Pandan Purwacandra, M.Kom**  
**NIK. 190302190**

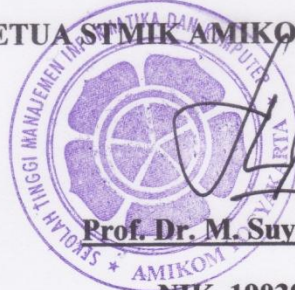
**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 Juli 2012

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.**

**NIK. 190302001**

## **PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan di bawah 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, 07 Agustus 2011

**Mutiara Rahma**

**08.11.2032**

## HALAMAN MOTTO

Allah SWT tidak akan merubah nasib sebuah kaum, sehingga kaum itu mengubah diri mereka sendiri, QS (12:11)

Keinginan, kebahagiaan, dan kesuksesan seseorang ditentukan oleh dirinya sendiri dengan didasari kemauan yang kuat

Semua hal yang didasari rasa ikhlas dan sabar akan berbuah kebaikan

ART OF LIVE "X JAPAN"

*(Mutiara Rahma)*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

**Hasil Skripsi dan perjuangan ini saya dedikasikan dan persembahkan untuk**

Tuhan Yang Maha Esa Allah SWT

Ibu dan Almarhum Bapak, semoga semua pengorbanan dan mendidik ku tidak sia  
– sia.

My Bear Brother Luluk, My Sister Ria

Sahabat sekaligus saudara-saudara ku OT-Team, Anggri Novia Setyawati (Aanx),  
Fitriasari Akhiriana (Ve), Qhoiru Indah K.D (We), Ivan Satria (Pak dhe), Agus Nur  
Setyawan (Om), Thomas Sugiarto (Tomtom), Semoga kita semua menjadi orang  
yang sukses.

Teman-teman yang setia setiap saat, Mira, Bubu si hamster, dan keluarga besar  
Kos Ledjari 151

Keluarga Besar MAYAPALA STMIK AMIKOM Yogyakarta yang memberiku  
banyak pelajaran, pengalaman tentang kehidupan dan setia membantuku setiap  
saat Andy Nugrahanto (Lisong), Miki Sinatria (Ka Bego)

Keluarga Besar AMO, Ika (Cicak)

Keluarga Besar KOMA, Hafid

Keluarga Besar CROSS, Hanga Bagaswara, Bhimo Andrianto, Keluarga  
HARAP Studio

Serta tidak lupa untuk Kampus tercinta STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Thanks All

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan memanjatkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan hidayah serta karunia-Nya yang sangat berlimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi ini.

Skripsi dengan judul **Perancangan video musik animasi 3D “MARSMALLOW”**, ini diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Strata 1, Jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Selanjutnya dengan segala kerendahan dan ketulusan hati, penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu memberikan arahan, bimbingan dan motivasi, baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini, yaitu kepada:

1. Allah SWT yang selalu menguatkan dan menuntunku pada jalanNya. Serta limpahan rahmat dan semua kebaikan yang ditunjukkan.amin
2. Bapak Prof. Drs. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STIMIK “AMIKOM” Yogyakarta
3. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STIMIK “AMIKOM” Yogyakarta



4. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom, Selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.
5. Ibunda tercinta yang senantiasa sabar dan tekun dalam membimbing putra-putrinya, *robbirham humma kammaa robbayaa nii shoghiiraa*.
6. Hangga Bagaswara yang dengan rela mengarransemen lagu Hopes.
7. Keluarga besar MAYAPALA, KOMA, OT-Team yang telah mendukung dan rela meminjamkan hardware-hardware untuk mendukung skripsi ini
8. Semua kawan, sahabat, keluarga yang ada disekitar ku dan telah membantu yang tidak bisa disebutkan satu-persatu trimakasih banyak

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan karya tulis ini masih terdapat kekurangan baik dalam analisis maupun penyajian materi, oleh sebab itu kritik dan saran sangat penulis harapkan demi sempurnanya karya tulis ini.

Akhir kata semoga karya tulis ini dapat dapat memberikan manfaat dan berguna bagi para pembaca umumnya dan penulis khususnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 07 Agustus 2011

Penulis

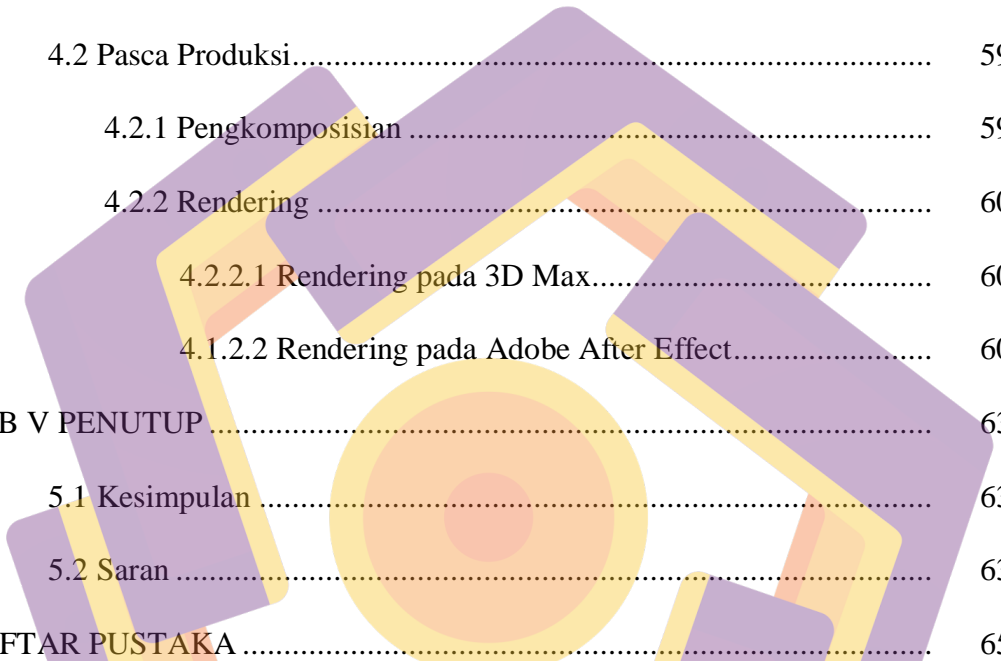
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xvi
INTISARI .....	xvii
ABSTARCT .....	xviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
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
1.7 Sistematika Penulisan .....	6
BAB II DASAR TEORI .....	8

2.1 Pengertian Multimedia.....	8
2.2 Pengertian Animasi.....	11
2.3 Sejarah Animasi.....	12
2.4 Teknik Animasi .....	13
2.4.1 Teknik animasi Hand Drawn .....	13
2.4.2 Teknik animasi Stop Motion / Clay animation.....	14
2.4.3 Teknik animasi Hand Drawn dan Computer .....	14
2.5 Jenis - jenis Animasi .....	14
2.5.1 Animasi sel .....	14
2.5.2 Animasi Frame.....	16
2.5.3 Animasi Sprite .....	16
2.5.4 Animasi Path.....	17
2.5.5 Animasi Spline .....	17
2.5.6 Animasi Vektor.....	17
2.5.7 Animasi Karakter .....	17
2.5.8 Computation Animation.....	18
2.5.8 Morphing .....	18
2.6 Penggunaan Animasi .....	18
2.6.1 Animasi Forensik Animasi .....	18
2.6.2 Animasi Simulasi Animasi .....	18
2.6.3 Animasi untuk arsitektur .....	19
2.6.4 Animasi untuk pendidikan.....	19
2.6.5 Animasi untuk hiburan dan komersial .....	19

2.7 Prinsip – prinsip Animasi.....	20
2.7.1 Pose dan gerakan antara (Pose-To-Pose and Inbetween) ....	20
2.7.2 Pengaturan waktu (Timing) .....	21
2.7.3 Gerakan sekunder (Secondary Action).....	21
2.7.4 Akselerasi (Ease In and Out) .....	21
2.7.5 Antisipasi (Anticipation) .....	21
2.7.6 Gerakan lanjutan dan perbedaan waktu gerak (Follow Through and Overlapping Action) .....	22
2.7.7 Gerakan melengkung (Arc) .....	23
2.7.8 Dramatisasi gerakan (Exaggeration).....	23
2.7.9 Elastisitas (Squash and Stretch).....	24
2.7.10 Penempatan di bidang gambar (Staging).....	24
2.7.11 Daya tarik karakter (Appeal) .....	25
2.7.12 Penjiwaan Karakter.....	25
2.8 Shot.....	26
2.8.1 <i>Camera Framing</i> (Pembingkaiian Kamera) .....	26
2.8.2 <i>Camera Movement</i> (Perpindahan Kamera) .....	27
2.8.3 <i>Camera Angel</i> (Sudut Kamera) .....	28
2.9 Tahapan Pembuatan Animasi.....	29
2.9.1 Pra-produksi.....	29
2.9.2 Produksi.....	30
2.9.3 Pasca-produksi.....	30
2.10 Perangkat Lunak.....	30

2.10.1 Adobe After Effect CS3 .....	30
2.10.2 Autodesk 3ds Max 2009 .....	32
2.11 Perangkat Keras.....	36
<b>BAB III PERANCANGAN.....</b>	<b>37</b>
3.1 Pra Produksi .....	37
3.1.1 Ide Cerita .....	38
3.1.2 Tema Cerita .....	38
3.1.3 Logline .....	38
3.1.4 Sinopsis .....	39
3.1.5 Diagram Scene .....	41
3.1.6 Skenario.....	44
3.1.7 Storyboard .....	46
3.1.8 Concept Art.....	47
3.1.8.1 Karakter Design .....	47
3.1.8.1.1 Mars .....	47
3.1.8.2 Enviroment Design .....	48
3.1.8.2.1 Rumah .....	48
3.1.8.2.2 Hutan.....	49
3.1.8.2.3 Dunia Mallow .....	49
3.1.8.3Property .....	50
3.1.8.3.1 Kayu.....	50
<b>BAB IV PEBAHASAN .....</b>	<b>51</b>
4.1 Produksi .....	51



4.1.1 Modeling .....	51
4.1.2 Texturing .....	52
4.1.3 Special Effect.....	55
4.1.4 Animation .....	57
4.2 Pasca Produksi.....	59
4.2.1 Pengkomposisian .....	59
4.2.2 Rendering .....	60
4.2.2.1 Rendering pada 3D Max.....	60
4.1.2.2 Rendering pada Adobe After Effect.....	60
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>63</b>
5.1 Kesimpulan .....	63
5.2 Saran .....	63
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>65</b>

## DAFTAR GAMBAR

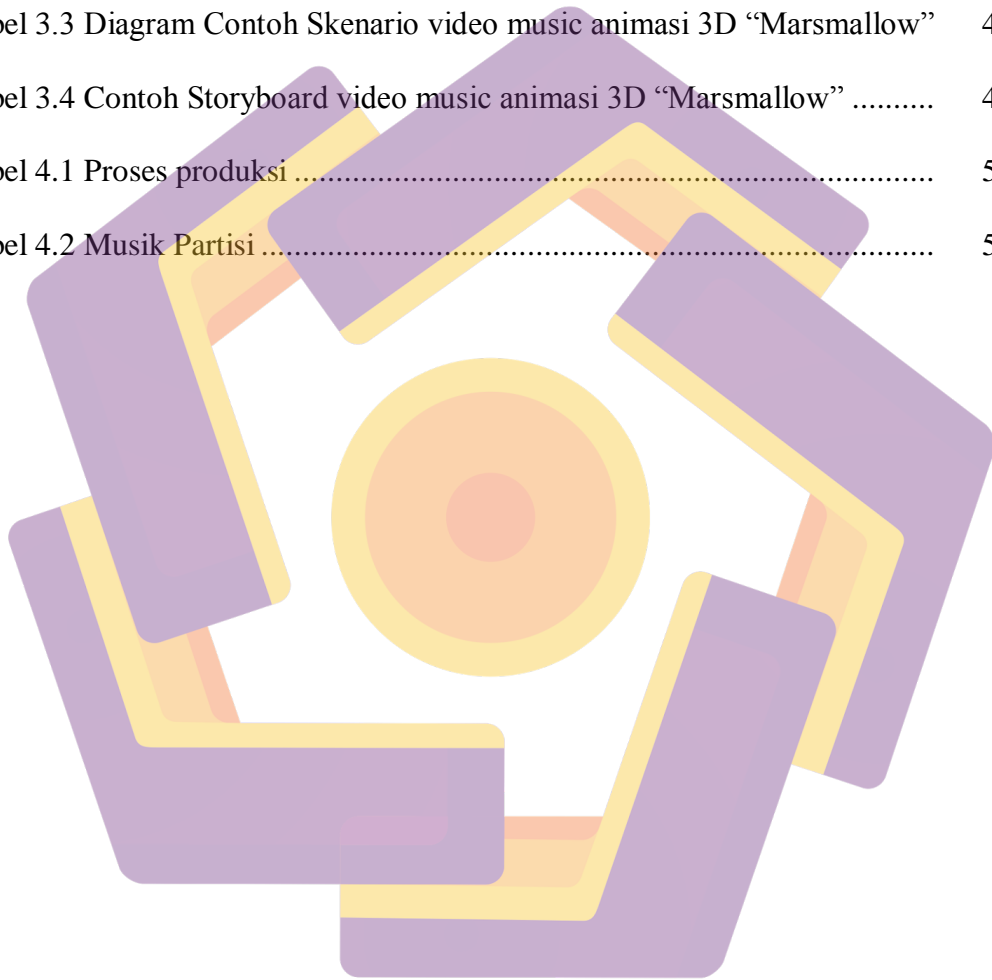
Gambar 2.1 Elemen-Elemen Multimedia .....	11
Gambar 2.2 Pose dan <i>Inbetween</i> .....	20
Gambar 2.3 Gerakan Melengkung.....	23
Gambar 2.4 Dramatisasi gerakan.....	24
Gambar 2.5 Pembesaran Kamera .....	27
Gambar 2.6 Area Kerja .....	31
Gambar 2.7 <i>Title Bar</i> .....	31
Gambar 2.8 <i>Menu Bar</i> .....	31
Gambar 2.9 <i>Tool Box</i> .....	31
Gambar 2.10 <i>Time ruler</i> .....	32
Gambar 2.11 Area kerja Autodesk 3ds Max 2009 .....	33
Gambar 2.12 <i>Menu Bar</i> .....	33
Gambar 2.13 <i>Tool Bar</i> .....	33
Gambar 2.14 <i>Viewport</i> .....	34
Gambar 2.15 <i>Command Panel</i> .....	35
Gambar 2.16 <i>Animation Control</i> .....	35
Gambar 2.17 <i>Viewport Control</i> .....	36
Gambar 3.5 Gambar Tokoh Utama dalam Video Musik “Marshmallow” .....	47
Gambar 3.6 Gambar Rumah.....	48
Gambar 3.7 Gambar Setting Hutan.....	49
Gambar 3.8 Gambar Setting Dunia Mallow.....	49
Gambar 3.9 Gambar Kayu .....	50

Gambar 4.2 Modeling Karakter Mars .....	52
Gambar 4.3 Gambar Objek Rumput .....	52
Gambar 4.4 Material Browser .....	53
Gambar 4.5 Top Material Setting .....	54
Gambar 4.6 Bottom Material Setting .....	54
Gambar 4.7 Hasil Texturing Objek Rerumputan.....	55
Gambar 4.8 Lens Effect pada Enviroment and Effect .....	56
Gambar 4.9 Lens Effects Parameter .....	56
Gambar 4.10 Glow Efek pada objek.....	57
Gambar 4.11 Animasi karakter Mars.....	57
Gambar 4.12 Susunan Compotion.....	59
Gambar 4.13 Jendela render.....	60
Gambar 4.14 Jendela Composition Settings .....	61
Gambar 4.15 Jendela Output Module .....	62



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Diagram Scene .....	41
Tabel 3.2 Diagram Scene Video Musik Animasi 3D “Marshmallow” .....	43
Tabel 3.3 Diagram Contoh Skenario video music animasi 3D “Marshmallow”	45
Tabel 3.4 Contoh Storyboard video music animasi 3D “Marshmallow” .....	47
Tabel 4.1 Proses produksi .....	51
Tabel 4.2 Musik Partisi .....	58



## INTISARI

Pembuatan musik video ini bertujuan untuk mempromosikan Lagu Hopes. Sehingga dapat menjadikan media promosi dari lagu tersebut. Musik video dengan 3D ini sendiri cukup menarik karna dibuat seluruhnya menggunakan 3D sehingga menghasilkan tampilan yang menarik.

Selama ini dalam hal promosi banyak band yang mengandalkan video musik dengan model secara langsung, di shoot dalam studio dengan alat-alat yang mahal Cara ini dirasa kurang efektif dan memerlukan biaya yang banyak dalam mencapai target pemasaran dikarenakan penyampaian informasinya pun terbatas pada luasnya media.

Proses pembuatan musik video menggunakan software 3D Maxs 2009, Adobe After Effect CS 3. Dengan menggunakan software tersebut diharapkan bisa menghasilkan sebuah multimedia musik video yang berkualitas guna membantu promosi Lagu Hopes.

**Keyword :** Musik video, Animasi 3D, Multimedia.

## **ABSTRACT**

*Making music video aimed to promote the song Hopes. So it can make the media campaign of the song. Music video with 3D itself is quite interesting because it was made entirely using 3D to produce an attractive appearance.*

*All this in a lot of bands who rely on promotional music video with the model directly, shoot in the studio with the tools that it is less expensive method is effective and cost a lot to achieve marketing targets because delivery is limited information on the extent of the media.*

*The process of making the music video using 3D software Maxs 2009, Adobe After Effects CS 3. By using software tersebut expected to produce a quality multimedia music video to help promote Hopes song.*

**Keyword :** *Music video, 3D Animation, Multimedia.*

