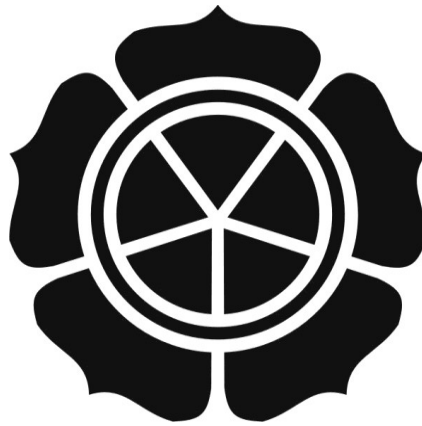


**PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI 2D ROSEBERRY BAND  
DENGAN JUDUL LAGU BUNGA HATI MENGGUNAKAN  
TEKNIK ROTOSCOPING**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Bonifatius Ikrar Burnama**

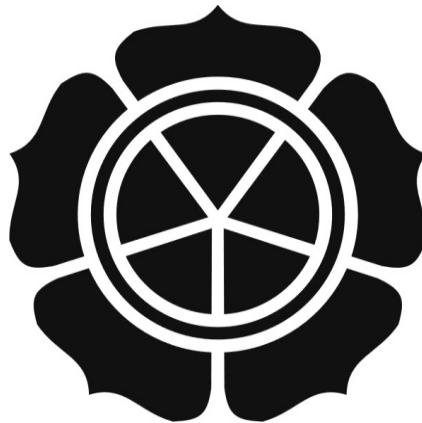
**06.11.1172**

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

**PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI 2D ROSEBERRY BAND  
DENGAN JUDUL LAGU BUNGA HATI MENGGUNAKAN  
TEKNIK ROTOSCOPING**

**Skripsi**

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



disusun oleh

**Bonifatius Ikrar Burnama**

**06.11.1172**

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

## **PERSETUJUAN**

### **SKRIPSI**

**Pembuatan Video Klip Animasi 2D Roseberry Band  
Dengan Judul Lagu Bunga Hati Menggunakan  
Teknik Rotoscoping**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bonifatius Ikrar Burnama**

**06.11.1172**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 Desember 2010

**Dosen Pembimbing,**

**Armadvah Amborowati, S.Kom, M.Eng**

**NIK. 190302063**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

**Pembuatan Video Klip Animasi 2D Roseberry Band  
Dengan Judul Lagu Bunga Hati Menggunakan  
Teknik Rotoscoping**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bonifatius Ikrar Burnama**

**06.11.1172**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Februari 2011

### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Andi Sunyoto, M.Kom**  
**NIK.190302052**

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

**Armadyah Amborowati, S.Kom., M.Eng..**  
**NIK. 190302063**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 4 Maret 2011

**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 Istitusi 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, 31 Januari 2011

**Bonifatius Ikrar Burnama**

**NIM : 06.11.1172**

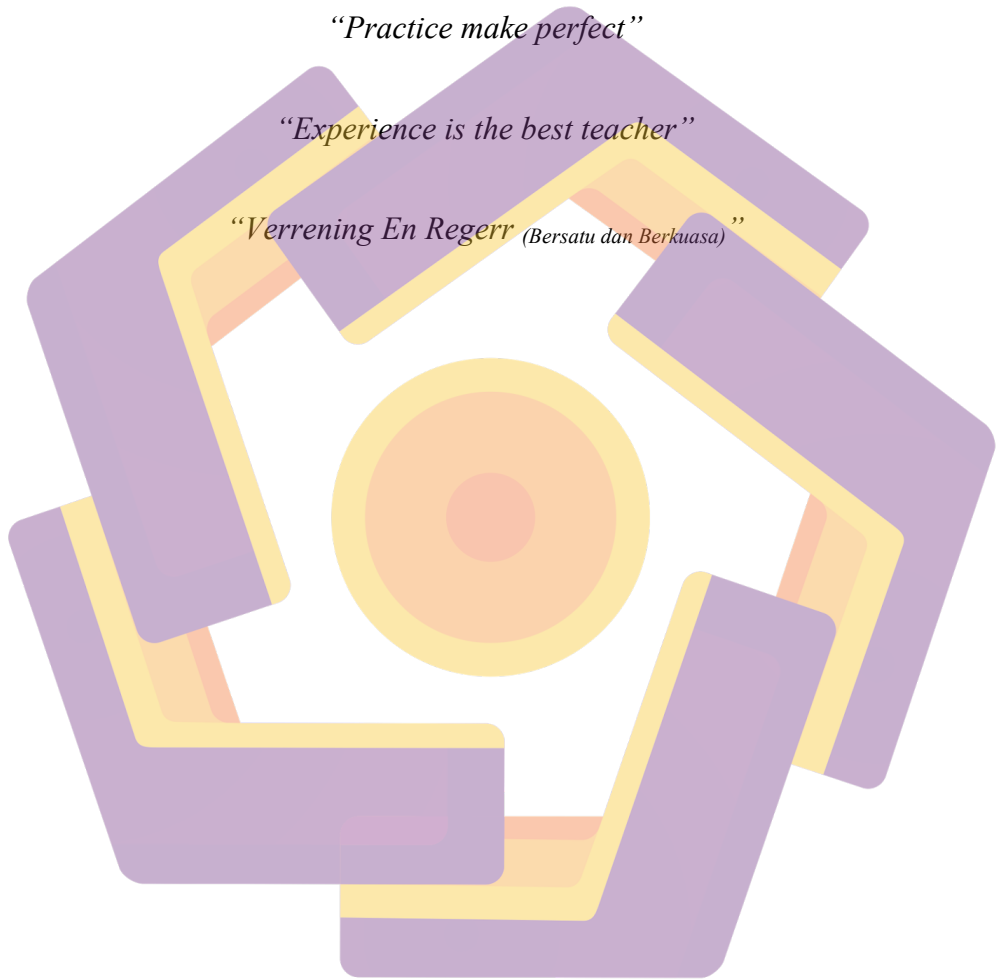
## MOTTO

*“Never put off tomorrow what you can do today”*

*“Practice make perfect”*

*“Experience is the best teacher”*

*“Verrening En Regerr” (Bersatu dan Berkuasa)”*



## PERSEMBAHAN

Laporan Skripsi ini penyusun persembahkan dengan rasa terimakasih kepada :

- Tuhan Yang Maha Esa, yang telah mencurahkan karunianya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan karya tulis ini dengan baik, terima kasih atas kesempatan yang diberikan sehingga aku bisa menjadi seperti sekarang.
- Keluarga tercinta, Kakek, Om, Bapak dan Ibu yang selalu memberi motivasi, ceramah, ceramah, dan ceramah serta dukungan moril maupun materil. Kedua adikku yang masih labil, terima kasih atas semua yang diberikan *support* yang diberikan, perjuangan kalian takkan ku lupakan.
- Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng terima kasih atas bimbingannya selama ini.
- Temen-temen S1 Teknik Informatika C 2006 STMIK AMIKOM.
- Temen-temen Roseberry: Rukma, Apree, Fendy, Adhi, Anggit, Musta, Farkhan, & Mbak Miaw. Terima kasih atas kepercayaannya dan kesempatannya untuk melakukan hal-hal baru.
- Dia, dia, dan dia....
- Dan untuk Anda yang membaca skripsi ini, semoga ilmu dalam skripsi ini dapat bermanfaat.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembuatan Video Klip Animasi 2D Roseberry Band Dengan Judul Lagu Bunga Hati Menggunakan Teknik Rotoscoping” dengan baik.

Skripsi ini tidak akan pernah selesai tanpa adanya bantuan, dukungan kritik serta saran dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberi pengarahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Bapak Abas Ali Pangera, Ir, M.Kom selaku ketua Jurusan S1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Tim penguji, segenap Dosen yang telah memberikan pengetahuan, pengalaman serta dukungan moral.
5. Teman-teman Angkatan 2006 kelas S1TI C serta pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan banyak dukungan yang berguna bagi penulis selama menyelesaikan karya ilmiah ini.



Penulis menyadari bahwa, penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, namun penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat menjadi bahan kajian mahasiswa STMIK AMIKOM dalam pengambilan skripsi. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan tugas ini. Demikian skripsi ini dibuat, semoga dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 31 Januari 2011

Penulis

## DAFTAR ISI

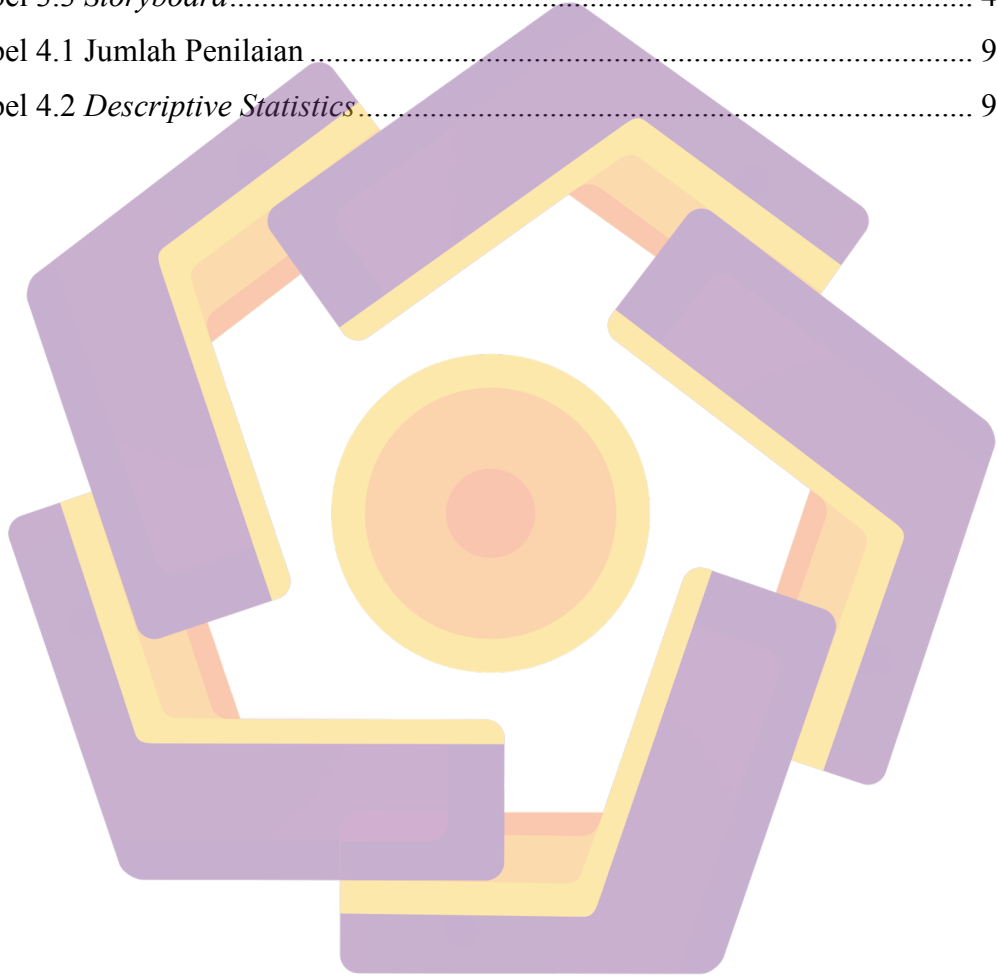
Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	iii
Halaman Pengesahan .....	iv
Pernyataan Keaslian .....	v
Halaman Motto.....	vi
Halaman Persembahan .....	vii
Kata Pengantar .....	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel .....	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Lampiran .....	xvi
Intisari .....	xvii
<i>Abstract</i> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.4.1 Internal .....	3
1.4.2 Eksternal .....	3
1.5 Metodologi Penyajian Data .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>6</b>
2.1 Pengertian Multimedia.....	6
2.2 Pengertian Animasi.....	8
2.3 Sejarah dan Perkembangan Animasi .....	8
2.4 Prinsip Animasi .....	10
2.5 Macam-Macam Animasi .....	12

2.6	Teknik Pembuatan Animasi.....	15
2.6.1	<i>Stop Motion Animation</i> .....	15
2.6.2	<i>2D Hybrid Animation</i> .....	16
2.6.3	<i>2D Digital Animation</i> .....	16
2.6.3.1	<i>Multi-Sketching</i> .....	17
2.6.3.2	<i>Cel-shaded animation</i> .....	17
2.6.3.3	<i>Onion skinning</i> .....	17
2.6.3.4	<i>Rotoscoping</i> .....	17
2.7	Sistem Pertelevision Dunia .....	19
2.8	Pewarnaan.....	20
2.9	Perangkat Lunak yang Digunakan.....	21
2.9.1	<i>Adobe Photoshop CS3</i> .....	21
2.9.2	<i>Adobe After Effect CS3</i> .....	22
2.9.3	<i>Macromedia Flash MX</i> .....	22
2.9.4	<i>Adobe Premiere CS3</i> .....	23
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b> .....		24
3.1	Tinjauan Umum Roseberry Band .....	24
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	24
3.2.1	Kebutuhan Fungsional .....	25
3.2.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	26
3.2.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras .....	26
3.2.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	27
3.2.2.3	Kebutuhan <i>Brainware</i> .....	27
3.3	Analisis Biaya dan Manfaat.....	30
3.3.1	Metode Periode Pengembalian ( <i>PaybackPeriode</i> ) .....	34
3.3.2	Metode Pengembalian Investasi .....	35
3.3.3	Metode Nilai Sekarang Bersih ( <i>Not Present Value = NPV</i> ) .....	36
3.4	Rancang Sistem .....	38
3.4.1	Mendefinisikan Masalah.....	38
3.4.2	Merancang Konsep .....	39
3.4.3	Merancang Isi .....	40

3.4.4 Menulis Naskah .....	42
3.4.5 Merancang Grafik .....	46
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	50
4.1 Memproduksi Sistem .....	50
4.1.1 Proses pra produksi .....	50
4.1.2 Proses produksi .....	51
4.1.2.1 Proses pengambilan gambar .....	52
4.1.2.2 Proses <i>rendering sequence</i> .....	52
4.1.2.3 Proses <i>Tracing</i> dan <i>Coloring</i> .....	58
4.1.2.4 <i>Timesheeting</i> .....	69
4.1.2.5 Penganimasian .....	71
4.1.2.6 Editing Dengan <i>Adobe Premiere Pro</i> .....	83
4.1.2.7 Video 2D .....	88
4.2 Melakukan Tes Pemakai .....	90
4.3 Menggunakan Sistem .....	95
4.4 Memelihara Sistem .....	95
BAB V PENUTUP .....	96
5.1 Kesimpulan .....	96
5.2 Saran .....	97
DAFTAR PUSTAKA .....	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perhitungan analisis biaya dan manfaat .....	33
Tabel 3.2 Hasil analisis .....	38
Tabel 3.3 <i>Storyboard</i> .....	46
Tabel 4.1 Jumlah Penilaian .....	92
Tabel 4.2 <i>Descriptive Statistics</i> .....	93



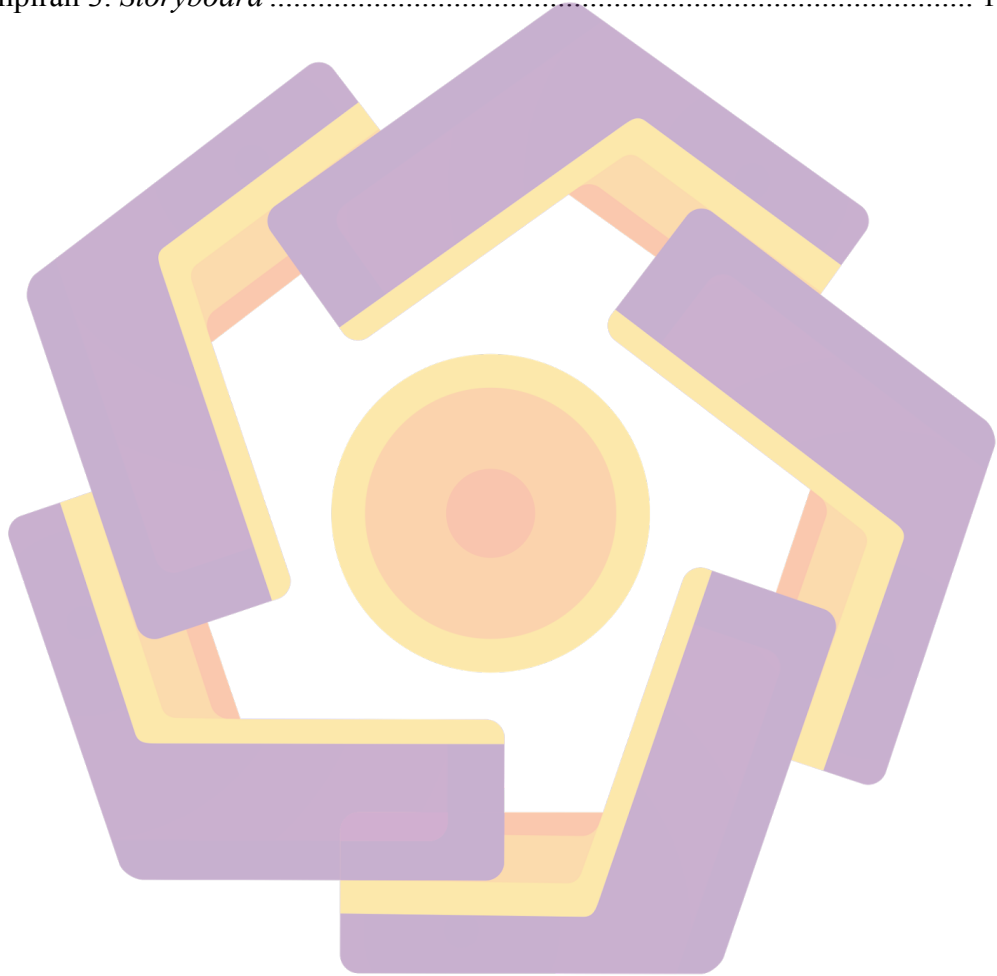
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alat <i>Rotoscope</i> .....	18
Gambar 3.1 Struktur Navigasi Linear .....	40
Gambar 4.1 Mekanisme Pembuatan Video Clip .....	51
Gambar 4.2 Membuat <i>Project</i> Baru .....	53
Gambar 4.3 Mengimport File Video .....	54
Gambar 4.4 Integrasi ke <i>Timeline</i> .....	55
Gambar 4.5 <i>Export Movie</i> .....	56
Gambar 4.6 <i>Export General Settings</i> .....	56
Gambar 4.7 <i>Export Video Setting</i> .....	57
Gambar 4.8 Proses <i>Rendering</i> .....	58
Gambar 4.9 Hasil <i>Rendering</i> .....	58
Gambar 4.10 <i>Open File</i> .....	59
Gambar 4.11 Tampilan Utama <i>Photoshop</i> .....	60
Gambar 4.12 Pengelompokan <i>Layer</i> .....	61
Gambar 4.13 <i>Canvas Size</i> .....	61
Gambar 4.14 Pengelompokan <i>Layer</i> .....	62
Gambar 4.15 Menyeleksi Dengan <i>Pen Tools</i> .....	63
Gambar 4.16 Proses Pewarnaan .....	63
Gambar 4.17 <i>Fill Path</i> .....	64
Gambar 4.18 <i>Save Path</i> .....	64
Gambar 4.19 <i>Setting</i> Pada <i>Brush</i> .....	65
Gambar 4.20 <i>Stroke Path</i> .....	66
Gambar 4.21 Sebelum dan Sesudah diberi <i>Outline</i> .....	66
Gambar 4.22 Pengaturan <i>Layer</i> .....	67
Gambar 4.23 Hasil Proses <i>Tracing</i> .....	67
Gambar 4.24 <i>Layer Visibility</i> .....	68
Gambar 4.25 Jendela <i>Save As</i> .....	69
Gambar 4.26 <i>Document Properties</i> .....	70
Gambar 4.27 Penyusunan <i>Frame</i> .....	70

Gambar 4.28 <i>Import File</i> .....	71
Gambar 4.29 <i>Jendela Composition Setting</i> .....	72
Gambar 4.30 <i>Tampilan Adobe After Effects</i> .....	73
Gambar 4.31 <i>Time Controls</i> .....	74
Gambar 4.32 <i>Time Controls</i> .....	75
Gambar 4.33 <i>Position Property</i> .....	76
Gambar 4.34 <i>Scale Property</i> .....	77
Gambar 4.35 <i>Rotation Property</i> .....	78
Gambar 4.36 <i>Opacity Property</i> .....	79
Gambar 4.37 <i>Pemberian Effect Blur</i> .....	80
Gambar 4.38 <i>Render Queue</i> .....	81
Gambar 4.39 <i>Render Setting</i> .....	81
Gambar 4.40 <i>Output Module Setting</i> .....	82
Gambar 4.41 <i>Mengimport File Video</i> .....	83
Gambar 4.42 <i>Editing Pada Timeline</i> .....	84
Gambar 4.43 <i>Pemberian Efek Transisi</i> .....	85
Gambar 4.44 <i>Title Designer</i> .....	85
Gambar 4.45 <i>Export Settings</i> .....	87
Gambar 4.46 <i>Proses Rendering</i> .....	87
Gambar 4.47 <i>Scene 1</i> .....	88
Gambar 4.48 <i>Scene 2</i> .....	88
Gambar 4.49 <i>Scene 3</i> .....	89
Gambar 4.50 <i>Scene 4</i> .....	89
Gambar 4.51 <i>Scene 5</i> .....	89
Gambar 4.52 <i>Scene 6</i> .....	89

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biaya Pengadaan Video Klip.....	1
Lampiran 2. Naskah Video Klip Bunga Hati.....	3
Lampiran 3. <i>Storyboard</i> .....	14





## INTISARI

Seiring dengan perkembangan komputer, teknologi dapat diterapkan sebagai media promosi untuk mempublikasikan musik dalam bentuk animasi 2D. Begitu pula dengan Roseberry Band yang mempunyai produk sebuah album musik. Mereka ingin memperkenalkan musik mereka dalam bentuk animasi 2D dari salah satu lagu mereka yang berjudul “Bunga Hati”. Berkaitan dengan hal itu, memunculkan pemikiran bagaimana menghasilkan video klip animasi 2D supaya mempunyai gerakan yang alami.

Berdasarkan permasalahan tersebut, nantinya pemanfaatan *software* animasi dan teknik *rotoscope* akan digunakan dalam pembuatan video klip. Pembuatan video klip 2D Roseberry Band ini dibuat dengan kemampuan *tracing*, animasi, dan *editing* sehingga dapat terwujud video yang mempunyai gerakan yang halus, tidak kaku, dan pergerakan tubuh tokoh yang nyaman dipandang.

Hasil yang didapat setelah melalui beberapa proses tahapan akan terwujud video dengan konsep 2D serta pergerakan yang *realistis* tetapi penuh dengan imajinasi seperti film kartun. Sehingga video klip ini dapat meningkatkan citra serta menunjukkan keberadaan dan eksistensi Roseberry Band. Selain itu, masyarakat dapat melihat konsep visual yang ditampilkan, sehingga video klip 2D dapat menjadi kemasan yang menarik dari musik tersebut.

**Kata kunci :** Video Klip animasi 2D, *rotoscope*

## **ABSTRACT**

*Along with the development of computers, technology can be applied as a media campaign to publicize the music in the form of 2D animation. Similarly, Roseberry Band who have the product of a music album. They want to introduce their music in the form of 2D animation from one of their songs titled "Bunga Hati". Related to this, bring up thinking how to produce video clips that 2D animation has a natural movement.*

*Based on these problems, the future use of rotoscope animation software and techniques will be used in the manufacture of video clips. Making 2D video clips Roseberry band is made with the ability of tracing, animation, and video editing so it can be realized which has a smooth motion, not rigid, and comfortable movement of the body figure is seen.*

*The results obtained after going through several stages of the process will be realized with the concept of 2D video and the movement of a realistic but full of imagination, such as cartoons. So this video can improve the image and the presence and existence Roseberry Band. In addition, the public can view the displayed visual concept, so that the 2D video clips can be an attractive packaging of the music*

**Keywords :** *2D animation video clips, rotoscope*