

**PEMBUATAN ANIMASI 2D PADA LAGU “BERSAMAMU”
PENYANYI YELLOW MOON MENGGUNAKAN
TEKNIK BRUSH AND SHAPE**

SKRIPSI



Disusun Oleh :

DEDI WINARKO

04.11.0577

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

PEMBUATAN ANIMASI 2D PADA LAGU “BERSAMAMU”

PENYANYI YELLOW MOON MENGGUNAKAN

TEKNIK BRUSH AND SHAPE

SKRIPSI

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



Disusun oleh :

DEDI WINARKO

04.11.0577

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2010

PERSETUJUAN

**PEMBUATAN ANIMASI 2D PADA LAGU “BERSAMAMU”
PENYANYI YELLOW MOON MENGGUNAKAN
TEKNIK BRUSH AND SHAPE**

SKRIPSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

DEDI WINARKO
04.11.0577

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal, 16 Juli 2010

Dosen Pembimbing,



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

PENGESAHAN
PEMBUATAN ANIMASI 2D PADA LAGU “BERSAMAMU”
PENYANYI YELLOW MOON MENGGUNAKAN
TEKNIK BRUSH AND SHAPE

SKRIPSI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

DEDI WINARKO

04.11.0577

telah di pertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Oktober 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Krisnawati, S.Si, M.T.

NIK. 190302038

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom.

NIK. 190302047

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom.

NIK. 190302125



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer tanggal 19 Oktober 2010

KETUA SEMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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, 19 Oktober 2010

Dedi Winarko

NIM : 04.11.0577

PERSEMBAHAN

Dengan selesainya penyusunan Skripsi ini, maka penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih untuk pihak – pihak yang telah dengan sabar dan mendukung akan selesainya skripsi ini, penulis menyadari betapa berartinya hal ini harus terjadi, meskipun masih dirasa masih terdapat kekurangan dalam penyusunnya, namun tanpa adanya orang – orang yang mengasihi dan selalu mendorong semangat tanpa henti, tidak mungkin ini semua terjadi.

penulis mempersembahkan skripsi ini untuk mereka yang tersayang.

❖ Allah S.W.T

Dengan ridho-mu ya rabbi, maka selesailah skripsi ini, segala puja dan puji hanya untuk-MU, serta kemuliaan senantiasa kepada nabi besar Muhammad S.A.W.

❖ Papa dan Mama

Terima kasih atas dukungan dan kesabaran kalian, yang tak pernah berhenti berharap untuk kebaikan, setelah ini izinkan aku membahagiakan kalian.

❖ Kakak dan Adik – adikku

Maaf jika kalian telah lama menunggu, terima kasih atas atensinya, insya Allah semua ini tidak akan sia – sia.

❖ Nevi Ayang Item

Semua ini ada karenamu, tanpamu tidak mungkin semangat ini utuh, terima kasih telah menjagaku, menyayangiku, menemani saat gelisahku, aku sayang padamu.

❖ **Sahabat Teater**

Kehidupan ini membentuk pribadiku dengan sangat frontal, yang membuatku kuat menghadapi tekanan, yang melatihku tentang segala rasa, terima kasih atas romantisme yang kalian lukis di diriku, kalian beri keluarga, musuh dan cinta.

❖ **Yellow Moon**

Akhirnya selesai juga, inilah persembahanku untuk kalian, video klip animasi, semoga band kalian semakin jaya dan sukses.

❖ **Penghuni Rumah Susun**

Hiburan – hiburan kalian membuatku merasa berada di rumah sebenarnya, kehidupan yang indah dengan segala macam tingkat social. Terima kasih telah menerimaku, terima kasih atas tawa itu.

❖ **Komunitas Deeding**

Wah.. Cuma disana tempat yang nyaman untuk rehat dari aktifitas jenuh harian, terima kasih atas kopi mu yang nikmat, job –job yang menyenangkan, dan segala inspirasi yang tercipta disana.

❖ **Kopi Jogja Perkusi**

Proses – proses yang menyenangkan kita lewati, sedih rasa ini ingin meninggalkanmu, semoga kita dapat bermain lagi suatu saat.

❖ **Komunitas Seni**

Bravo seni dan budaya. Salam kreatif. Tetap jaga keseimbangan hidup lewat kesenian , insya Allah kita kan selalu berkarya.

KATA PENGANTAR

Assalamu'Alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah adalah kata yang paling pantas kita ucapkan kehadiran Allah S.W.T yang telah member rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pembuatan Animasi 2D Pada Lagu “Bersamamu” Penyanyi Yellow Moon Menggunakan Teknik Brush and Shape”.

Skripsi ini di ajukan sebagai pelengkap syarat kelulusan Program Strata 1 Jurusan Teknik Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Dengan keterbatasan yang ada, semoga segala sesuatu dalam laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Tidak lupa pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada.

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing skripsi, yang telah banyak member masukan dan arahan serta kebijakan-kebijakannya selama proses pembuatan skripsi ini.
3. Serta semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas ini.

Semoga jasa dan amal baiknya mendapat rahmat dan imbalan yang setimpal dari-NYA. (AMIEN).

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa segala sesuatu apapun tak ada yang sempurna, maka dari skripsi yang telah dibuat ini tentunya terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu penulis sangat mengharapkan adanya saran dan kritik yang mungkin dari kedua hal tersebut nantinya dapat membantu memperbaiki segala kekurangan-kekurangan yang terdapat dalam skripsi ini.

Yogyakarta, 16 Juli 2010

Penulis



DAFTAR ISI

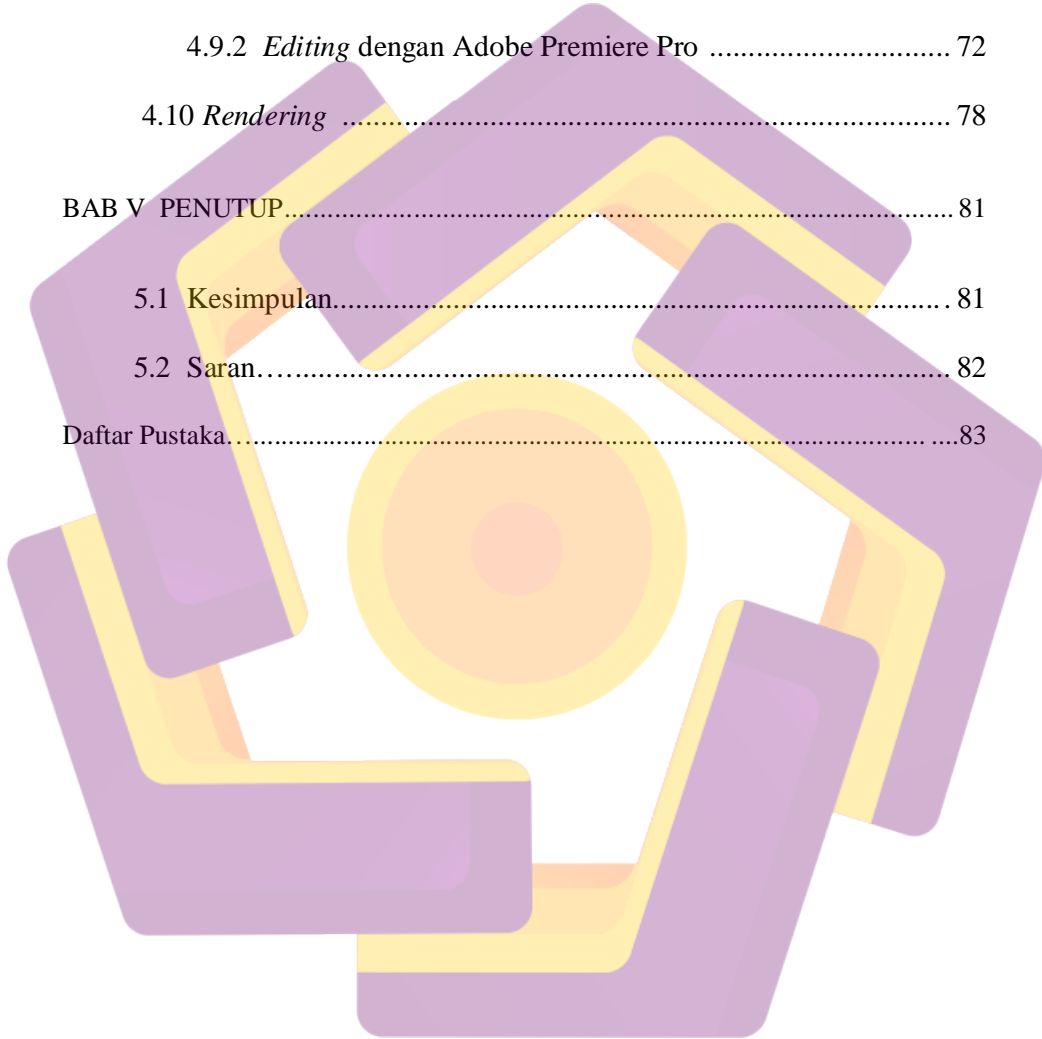
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.1.1 Musik Sebagai Entertainment	2
1.1.2 Video klip 2D Yellow Moon	3
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4

1.4	Rumusan Masalah.....	4
1.5	Tujuan Dan Manfaat	5
1.5.1	Bagi Perancang	5
1.5.2	Bagi Grup Band Yellow Moon.....	5
1.5.3	Bagi Masyarakat.....	5
1.5.4	Bagi Lembaga Pendidikan.....	6
1.6	Metodologi Penelitian.....	6
1.6.1	Penggunaan Data.....	6
1.6.2	Pembahasan	7
1.6.3	Prosedur Produksi	8
1.7	Sistematika Penulisan	9
BAB II.LANDASAN TEORI.....		12
2.1	Teori Kartun animasi.....	12
2.1.1	Animasi	12
2.1.2	Macam-macam Animasi	12
2.1.2.1	Animasi Cel (<i>Cell Animation</i>).....	13
2.1.2.2	Animasi Frame (<i>Frame Animation</i>)	14
2.1.2.3	Animasi Sprite (<i>Sprite Animation</i>)	14
2.1.2.4	Animasi Spline (<i>Spline Animation</i>)	15
2.1.2.5	Animasi Vektor (<i>Vektor Animation</i>)	15
2.1.2.6	Animasi Karakter (<i>Character Animation</i>)	15
2.1.2.7	Animasi Lintasan (<i>Path Animation</i>)	15
2.1.2.8	Animasi Komputer (<i>Computational Animtion</i>)	16

2.1.2.9 <i>Morphing</i>	16
2.1.3 12 Prinsip Animasi	16
2.2 Warna dan Gambar	20
2.2.1 Dasar Teori Warna	20
2.2.2 Kegunaan Teori Warna	21
2.2.3 Gambar Vektor dan Bitmap	22
2.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia	23
2.4 <i>Standart Broadcast</i>	25
2.4.1 <i>Standart Video</i>	25
2.4.2 Format File Video	26
2.5 Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan.....	27
2.5.1 Adobe Photoshop CS3.....	27
2.5.2 Adobe Flash CS3 Professional	29
2.5.3 Adobe Premiere Pro CS3	31
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	34
3.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	34
3.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	34
3.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	35
3.1.3 Kebutuhan <i>Brainware</i>	36
3.1.4 Biaya <i>Overhead</i> Listrik	36
3.2 Analisis Biaya.....	37
3.3 Analisis SWOT	39
3.4 Perancangan Video Klip Animasi	42

3.4.1 Menentukan Ide Cerita	42
3.4.2 Lirik Lagu	42
3.4.3 Menentukan Tema Cerita	43
3.4.4 Membuat <i>Logline</i>	44
3.4.5 Sinopsis	44
3.5 Membuat Konsep Desain	46
3.5.1 Melakukan Riset (<i>Research</i>)	46
3.5.2 Diagram <i>Scene</i>	47
3.6 Perancangan Karakter	48
3.7 Membuat Naskah Cerita (<i>Script/Screenplay</i>)	52
3.8 Rancangan Storyboard Video Klip	55
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	58
4.1 Tinjauan Desain	58
4.2 <i>Software</i> yang Digunakan	58
4.3 <i>Drawing</i>	59
4.3.1 Membuat Gambar Menggunakan <i>Brush Tool</i>	59
4.3.2 Membuat Gambar <i>Key</i>	60
4.3.3 Gambar <i>Inbetween</i>	61
4.4 Pembuatan <i>Background</i>	62
4.5 Pewarnaan	64
4.6 Penyesuaian Arah Cahaya	66
4.7 <i>Timesheeting</i>	66
4.8 Penganimasian	67

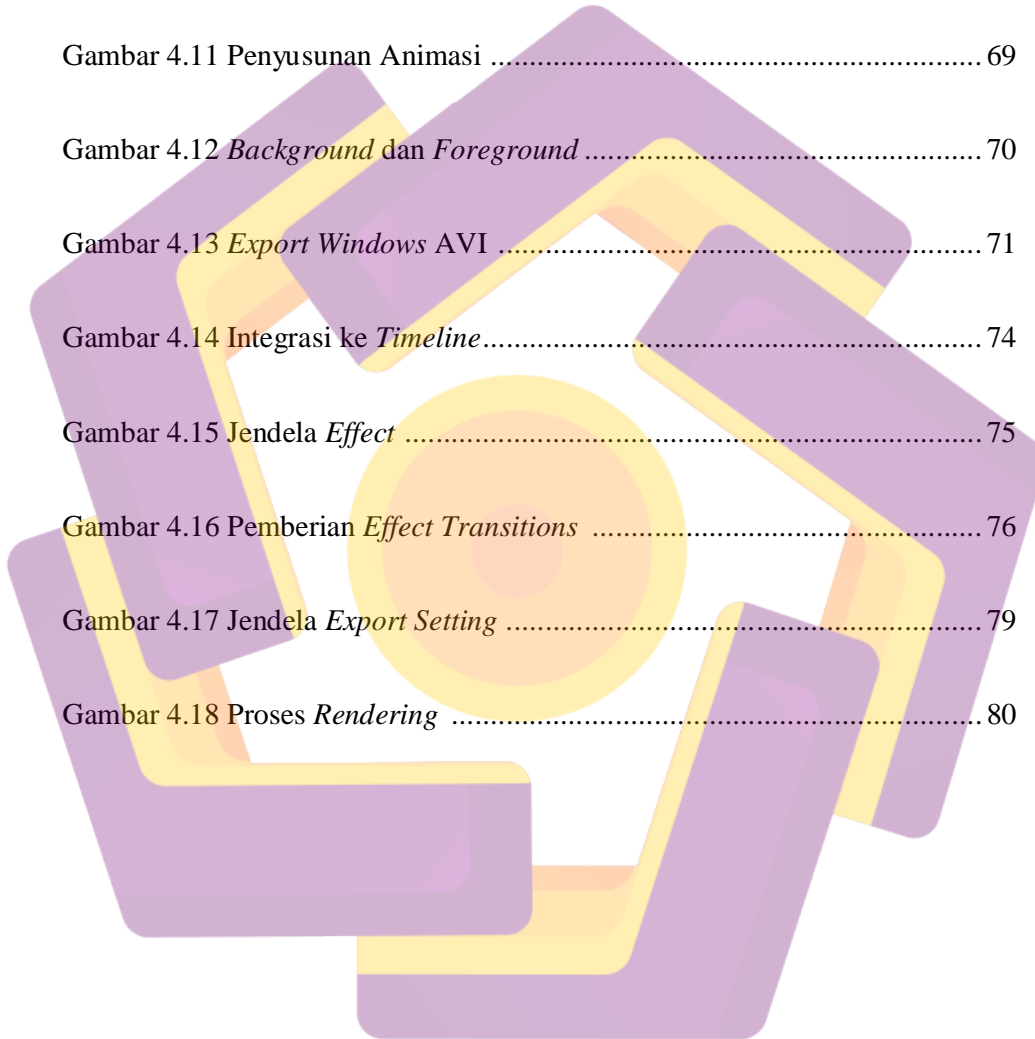
4.8.1 Animasi <i>Frame by Frame</i>	67
4.8.2 Animasi Sederhana dengan Flash CS3 Professional	68
4.9 <i>Editing Visual Effects</i>	71
4.9.1 <i>Editing</i> dengan Adobe Photoshop	71
4.9.2 <i>Editing</i> dengan Adobe Premiere Pro	72
4.10 <i>Rendering</i>	78
BAB V PENUTUP.....	81
5.1 Kesimpulan.....	81
5.2 Saran.....	82
Daftar Pustaka.....	83



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Teori Warna	21
Gambar 2.2 <i>Window</i> Adobe Photoshop CS3.....	28
Gambar 2.3 <i>Window</i> Adobe Flash CS3 Professional	28
Gambar 2.4 <i>Window</i> Adobe Premiere Pro	32
Gambar 3.1 Diagram <i>Scene</i>	48
Gambar 3.2 Ulili dan Ulila	49
Gambar 3.3 Ulili Kecil dan Dewasa	50
Gambar 3.4 Ulila Kecil dan Dewasa	51
Gambar 4.1 Penggunaan Perangkat Lunak	59
Gambar 4.2 Key A1 dan A2	60
Gambar 4.3 Animasi <i>Limited</i>	61
Gambar 4.4 Gambar Animasi <i>Unlimited</i>	62
Gambar 4.5 <i>Background</i>	63
Gambar 4.6 Pewarnaan Karakter	64
Gambar 4.7 Pewarnaan Karakter	65

Gambar 4.8 Penyesuaian Arah Cahaya	66
Gambar 4.9 <i>Timesheeting</i>	67
Gambar 4.10 <i>Window Document Properties</i>	68
Gambar 4.11 Penyusunan Animasi	69
Gambar 4.12 <i>Background</i> dan <i>Foreground</i>	70
Gambar 4.13 <i>Export Windows AVI</i>	71
Gambar 4.14 Integrasi ke <i>Timeline</i>	74
Gambar 4.15 Jendela <i>Effect</i>	75
Gambar 4.16 Pemberian <i>Effect Transitions</i>	76
Gambar 4.17 Jendela <i>Export Setting</i>	79
Gambar 4.18 Proses <i>Rendering</i>	80



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis Warna	20
Tabel 2.2 Perbandingan Warna Panas dan Dingin	21
Tabel 3.1 Operasional Perangkat Keras	34
Tabel 3.2 Operasional Perangkat Lunak	35
Tabel 3.3 <i>Operasional Brainware</i>	36
Tabel 3.4 Anggaran Kebutuhan Dasar	38
Tabel 3.5 Rincian Biaya Produksi	39

INTISARI

Dunia kartun sudah mengalami kemajuan yang sangat pesat dengan mulai banyaknya kartun-kartun 3D, Namun dalam hal ini penulis menggunakan tehnik 2D digital animasi. Animasi juga dapat dikaitkan dengan musik sebagai pelengkap nya yakni video klip. Musik secara khusus merupakan hiburan suara, namun hiburan ini dapat dibarengi pula dengan gambar (*visual*), Lewat video klip pula, dapat divisualisasikan arti dan makna dari suatu lagu, maupun sekedar membangun nuansa yang ingin dicapai oleh lagu tersebut atau membangun image dari seorang penyanyi atau grup musik.

Tujuan dibuatnya video klip ini selain sebagai syarat kelulusan jenjang strata 1 Teknik Informatika juga sebagai media promosi album music dari grup band yellow moon serta menjadi bahan kajian untuk siapapun yang ingin membuat video klip animasi. Dengan di dasari oleh metodologi penelitian yang akurat seperti penggunaan data, pembahasan dan mengikuti standart prosedur produksi yang baik.

Dibuatnya animasi 2D pada lagu 'bersamamu' ini sangat membantu dalam promosi album grup band yellow moon. Animasi yang dibuat dengan langkah sederhana menggunakan tehnik *brush* dan *shape*, pada perangkat lunak Adobe Flash Cs3 Professional, menghasilkan bentuk goresan-goresan yang artistik pada setiap outline gambar hingga terlihat unik dan menarik. Penggunaan tehnik brush and shape ini mampu menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang telah di rumuskan sebelumnya, dengan batasan-batasan tertentu berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan.

Kata kunci : kartun, animasi, adobe flash cs 3 professional, video klip

ABSTRACT

Cartoon world has progressed very rapidly with the onset of many 3D cartoons, but in this case the authors use the technique of digital 2D animation. Animation can also be associated with music as a complement that is a video clip. Music in particular is the sound of entertainment, but entertainment can also be coupled with an image (visual), through video clips too, can be visualized the meaning and significance of a song, or just build a nuance to be achieved by the song or build the image of a singer or music group.

The purpose of this video made other than as a condition of graduation level strata 1 Information Engineering as well as media promotion of the music album of the band yellow moon on the subject of study for anyone who wants to create an animated video clip. By the standpoint of research methodology such as the use of accurate data, discussion and follow the standard procedures of good production.

2D animation made on the song 'with you' is very helpful in the promotion of the album the band yellow moon. Animation created with simple steps using the brush technique and shape, the software Adobe Flash CS3 Professional, creating an artistic scratches on each outline pictures to look unique and interesting. Use the brush technique and shape is able to solve problems that have been formulated before, with certain restrictions based on the identification of problems found.

Keywords: *cartoon, animation, adobe flash cs 3 professional, video clips*