

**PEMBUATAN VIDEO CLIP ANIMASI PADA LAGU “INI LAGUKU”  
DARI BAND “THE DINDAMANIZ” DENGAN METODE  
LIMITED CUT ANIMATION**

**Skripsi**

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



disusun oleh

**Fanani Abdul Aziz**

**04.11.0635**

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

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

**Pembuatan Video Clip Animasi Pada Lagu “Ini Laguku”  
Dari Band “The Dindamaniz” Dengan Metode  
Limited Cut Animation**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fanani Abdul Aziz**

**04.11.0635**

telah disetujui oleh dosen pembimbing skripsi  
pada tanggal 12 Februari 2010

**Dosen Pembimbing,**



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

**NIK. 190302001**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

**Pembuatan Video Clip Animasi Pada Lagu “Ini Laguku”  
Dari Band “The Dindamaniz” Dengan Metode  
Limited Cut Animation**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fanani Abdul Aziz  
04.11.0635**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 26 November 2010

### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

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

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

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

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 26 November 2010

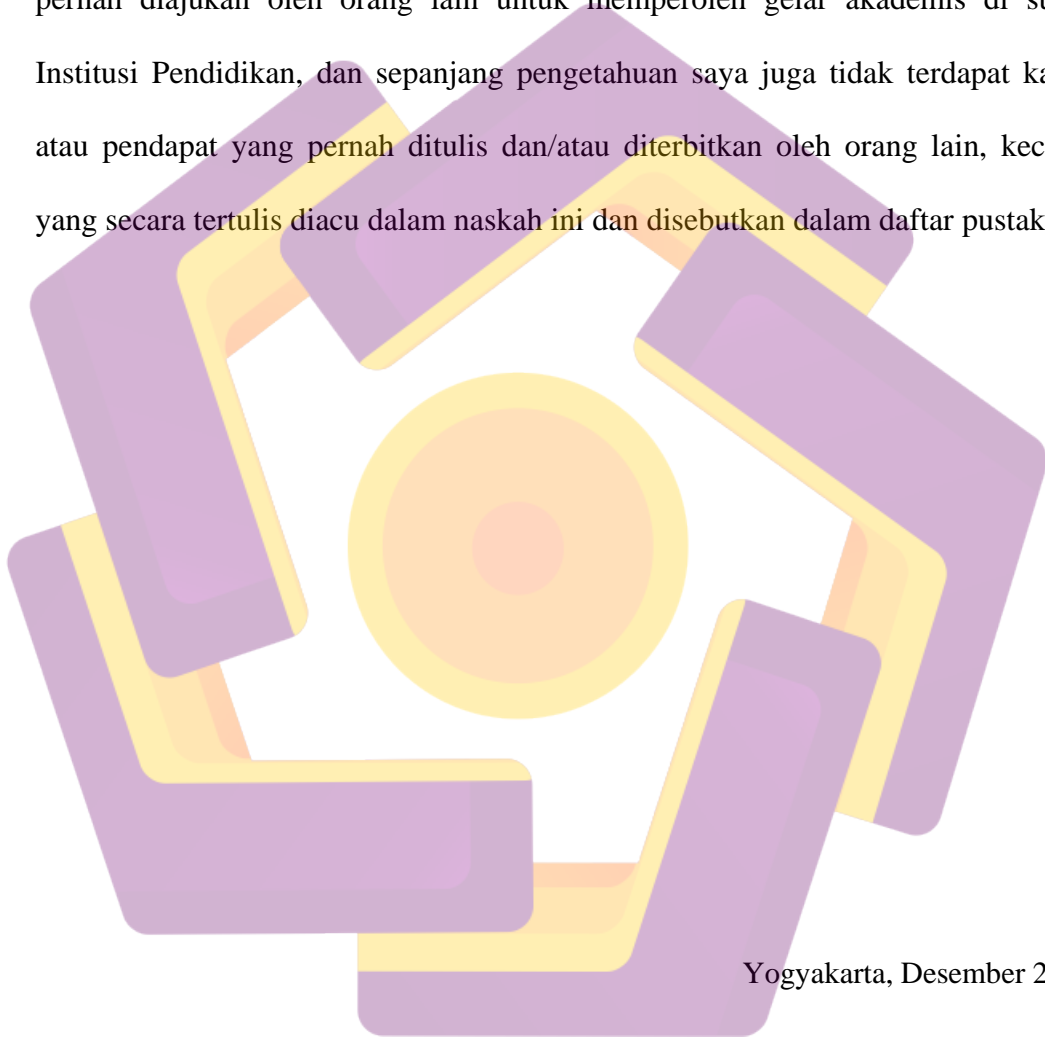


**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**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, Desember 2010

Fanani Abdul Aziz  
NIM. 04.11.0635

## Halaman Moto

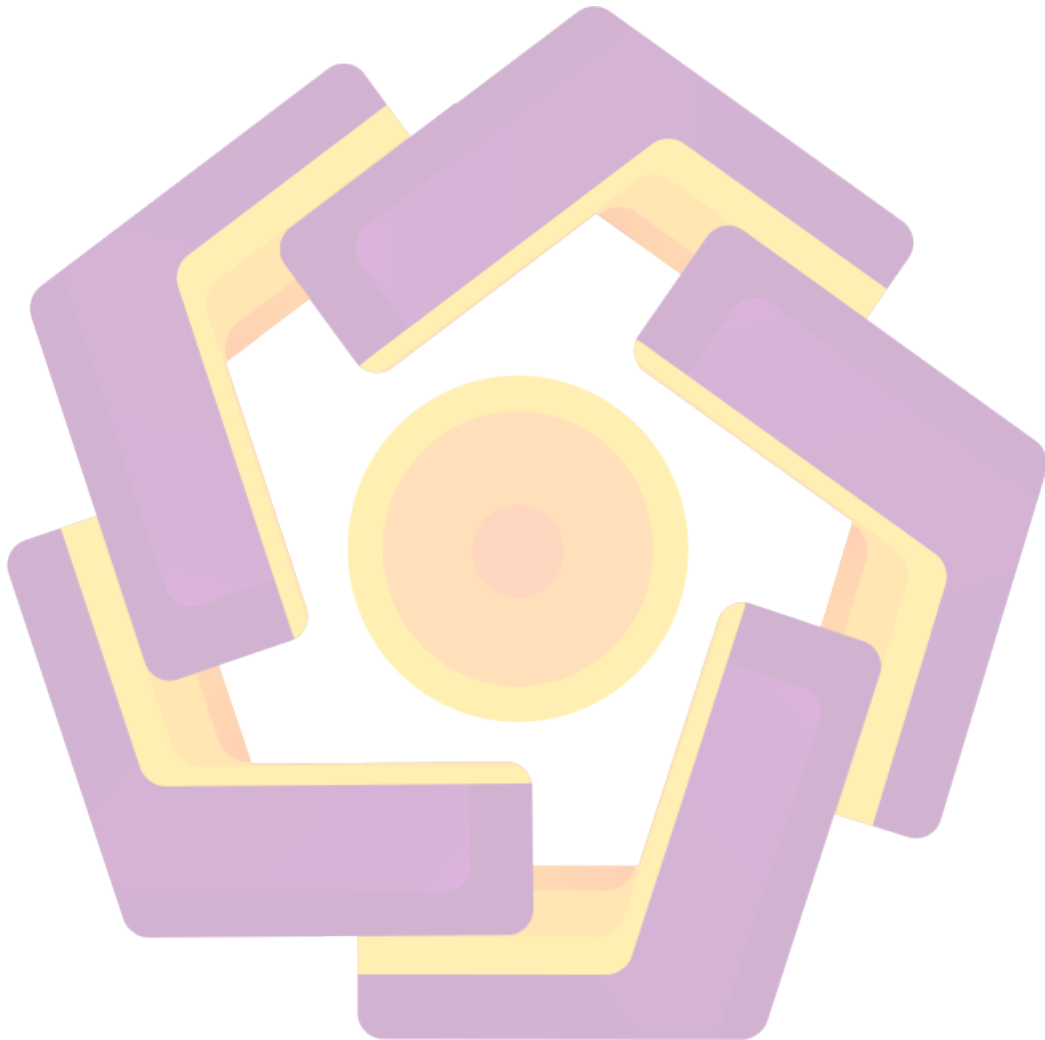
- Bagaimana kamu mengukufuri ( tidak mensyukuri ) nikmat Allah, Padahal tadinya kamu tiada, lalu kamu di hidupkan, kemudian kamu di matikan, lalu di hidupkan kembali ( Qs.Al Baqarah (2) :28 )
- Pengetahuan adalah Kekuatan maka membaca dan membaca.
- Berilah seekor ikan pada seseorang, dan anda telah memberi lauk pada hari itu. ajarilah mereka cara untuk mendapatkan ikan, dan anda telah memberinya lauk untuk seumur hidup.
- Waktu terus berjalan dan tidak akan pernah berhenti bahkan terulang lagi, pergunakanlah waktumu untuk hal-hal yang bermanfaat, jangan sia-siakan setiap kesempatan dan peluang yang ada.
- Jangan berharap tidak ada masalah karena setiap ujian yang berhasil di lewati akan membantu kita menjadi lebih baik dari sebelumnya.

## Halaman Persembahan

Sebagai wujud syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan karunia-Nya yang tiada batas, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan pada waktu yang direncanakan, penulis persembahkan skripsi ini untuk :

- Saya panjatkan puji syukur kepada Allah SWT dan Nabi Besar Muhammad SAW, karena saya tau segala kekurangan adalah milikku dan kesempurnaan adalah milik-Nya ( Allah SWT ).
- Ayah dan Ibu yang sangat saya hormati, saya sayangi dan saya cintai, yang selalu mengiringiku dengan doa, semangat dan motivasi serta berjuang dengan memeras keringat dan air mata hanya untuk satu impian mulia yaitu masa depan yang cerah bagiku. Terimakasih atas semua bimbingan, didikan, cinta dan kasih sayang dan saya akan selalu ingat pesan – pesan “ jangan tinggalkan sholat, Rendah hatilah kepada siapa saja, jangan sombong, yang rukunlah dengan sodara-sodara mu dan semua pesan – pesan yang tak bisa saya lupakan” anakmu tidak akan pernah henti-hentinya mendoakanmu, mengenangmu, mengingatmu dan akan selalu ada di hati ku.
- Dr. M. Suyanto, MM terimakasih atas bimbinganya selama ini sampai terselesaikanya skripsi ini.
- Seseorang wanita yang menjadi teman spesialku, yang selalu memberikan motivasi kepadaku. Terima kasih untuk semua yang kau berikan kepadaku. Saya akan selalu menyayangimu.

- Sahabat-sahabatku terima kasih sudah menemaniku selama 4 tahun ini di Yogyakarta kota yang paling ramah sedunia, semoga apapun jalan hidup kita nantinya kita selalu menjadi teman yang solid dan selalu beda dari yang lainnya. Aku sayang kalian semua



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi yang berjudul “**PEMBUATAN VIDEO CLIP ANIMASI PADA LAGU “INI LAGUKU” DARI BAND “THE DINDAMANIZ” DENGAN METODE LIMETED CUT ANIMATION**” dengan baik sesuai dengan kemampuan yang penulis miliki.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan jenjang S1 Jurusan Sistem Informasi di **STMIK “ AMIKOM ” YOGYAKARTA** yang pada gilirannya nanti bisa menjadi modal awal untuk dapat terjun langsung di tengah-tengah masyarakat dan di dunia kerja nyata.

Pada kesempatan ini penulis juga ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah membantu penulisan skripsi ini. Penulis ucapkan terima kasih kepada :

1. Saya panjatkan puji syukur kepada Allah SWT dan Nabi Besar Muhammad SAW, karena saya tau segala kekurangan adalah milikku dan kesempurnaan adalah milik-Nya ( Allah SWT ).
2. Ayah dan Ibu yang sangat saya hormati, saya sayangi dan saya cintai, yang selalu mengiringiku dengan doa, semangat dan motifasi serta berjuang dengan memeras keringat dan air mata hanya untuk satu impian mulia yaitu masa depan yang cerah bagiku. Terimakasih atas semua bimbingan, didikan, cinta dan kasih sayang dan saya akan selalu ingat pesan – pesan “ jangan tinggalkan sholat, Rendah hatilah kepada siapa saja, jangan sombong, yang rukunlah dengan sodara-sodara mu dan semua pesan – pesan yang tak bisa saya lupakan” anakmu tidak akan pernah henti-hentinya mendoakanmu, mengenangmu, mengingatmu dan akan selalu ada di hati ku.
3. Prof. Dr. M. Suyanto, MM terimakasih atas bimbinganya selama ini sampai terselesaikanya skripsi ini.



4. Seseorang wanita yang menjadi teman spesialku, yang selalu memberikan motivasi kepadaku. Terima kasih untuk semua yang kau berikan kepadaku. Saya akan selalu menyayangimu.
5. Sahabat-sahabatku terima kasih sudah menemaniku selama 4 tahun ini di Yogyakarta kota yang paling ramah sedunia, semoga apapun jalan hidup kita nantinya kita selalu menjadi teman yang solid dan selalu beda dari yang lainnya. Aku sayang kalian semua
6. Seluruh staff dan dosen **STMIK “AMIKOM”**.

Penulis sangat menyadari bahwa skripsi yang penulis susun ini masih jauh dari sempurna, oleh karenanya saran dan kritik saudara-saudara yang mungkin bisa memperbaiki skripsi ini dimasa datang sangat penulis harapkan.

Semoga skripsi ini bisa memberikan nilai guna positif bagi semua pihak yang membutuhkan dan menggunakan skripsi ini.

Yogyakarta, Desember 2010

**Penulis**

## INTISARI

Telah diketahui bahwa multimedia adalah salah satu tren pertelevisian saat ini. Banyak sekali hiburan- hiburan yang disatukan dengan animasi, maka dari itu animasi saat ini menjadi kebutuhan yang mutlak dalam dunia pertelevisian, film bahkan hingga pembuatan video clip dalam suatu band pun dibutuhkan animasi untuk mendapatkan hasil yang menarik yang berbeda.

Akhir-akhir ini jarang sekali terlihat tayangan musik distasiun televisi yang disebut video clip, dengan menggunakan metode visual animasi kartun sebagai salah satu metode pembuatan video clip suatu band. Padahal metode ini terbilang cukup menarik dan mempunyai daya tarik tersendiri karena menggunakan metode animasi kartun. Bahkan dalam pembuatannya pun kita tidak perlu keluar mencari objek tempat atau arena untuk penyutingsan video clip tersebut. Kita cukup membutnya didepan komputer denga memberikan ide-ide kreatif dala animasi tersebut dan memberikan sedikit lelucon agar terlihat menarik dan lucu.

Clip animasi kartun memang semata-mata sebagai hiburan untuk anak-anak. Namun dewasa ini animasi kartun sudah menjadi konsumsi semua umur dan semua kalangan bahkan pembuatan video clip. Karena *genre* film itu memang dikhususkan untuk konsumsi remaja atau dewasa. Seperti *genre* percintaan, horor, misteri dan fiksi ilmiah. Selain itu fungsinya juga bervariasi seperti untuk pendidikan, promosi atau iklan dan tentu saja sebagai hiburan.

**Kata-kunci:** Multimedia, Animasi, *Genre, limited cut animation.*

**PRODUCTION OF ANIMATION VIDEO CLIP ON SONG “INI LAGUKU”  
FROM “THE DINDAMANIZ” BAND WITH  
LIMITED CUT ANIMATION**

**PEMBUATAN VIDEO CLIP ANIMASI PADA LAGU “INI LAGUKU”  
DARI BAND “THE DINDAMANIZ” DENGAN METODE  
LIMITED CUT ANIMATION**

Fanani Abdul Aziz

Jurusan Teknik Informatika  
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

**ABSTRACT**

*It has been found that multimedia is one of the current television trends. Lots of entertainment-entertainment that incorporates animation, so it means the animation is becoming an absolute requirement in the world of television, movies and even up to making a video clip in a band was needed Animated interesting to get different results.*

*These days rarely seen distasiun music television show called the video clip, with cartoon animation menggunakan visual method as one method of making a video clip of a band. Though this method is fairly interesting many people and has its own charm as it uses methods of animated cartoons. Even in the making we do not even need to leave the place or object mencari penyutingan arena for the video clip. We simply membutnya front of the computer premises provide creative ideas and deliver animation dala lelucon for seemingly little interesting and funny.*

*Clip animated cartoon is solely as entertainment for children. But today's animated cartoons has become a consumer of all ages and all walks of even making a video clip. Because the genre of the film is devoted to consumption of adolescents or adults. Like the genre of romance, horror, mystery and science fiction. Besides its function also varied as to education, promotion or advertising and of course as entertainment.*

**Key words:** *Multimedia, Animation, Genre, limited cut animation.*

## DAFTAR ISI

|                                   | Halaman |
|-----------------------------------|---------|
| HALAMAN JUDUL.....                | i       |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....          | ii      |
| HALAMAN PENGESAHAN.....           | iii     |
| HALAMAN MOTTO.....                | iv      |
| HALAMAN PERSEMBAHAN.....          | v       |
| KATA PENGANTAR.....               | vii     |
| DAFTAR ISI.....                   | viii    |
| DAFTAR TABEL.....                 | xiii    |
| DAFTAR GAMBAR.....                | xiv     |
| INTISARI.....                     | xvii    |
| ABSTRACT.....                     | xvii    |
| <b>I.PENDAHULUAN</b>              |         |
| 1.1 Latar Belakang Masalah.....   | 1       |
| 1.2 Rumusan Masalah.....          | 3       |
| 1.3 Batasan Masalah.....          | 3       |
| 1.4 Tujuan Penelitian.....        | 4       |
| 1.5 Metode Pengumpulan Data.....  | 4       |
| 1.5.1 Metode Study Literatur..... | 4       |

|  |   |
|--|---|
| 1.5.2 Metode Kepustakaan (Library) ..... | 5 |
| 1.5.3 Metode Wawancara (Interview).....  | 5 |
| 1.6 Sistematika Penulisan .....          | 5 |
| 1.7 Jadwal Rencana Kegiatan .....        | 7 |

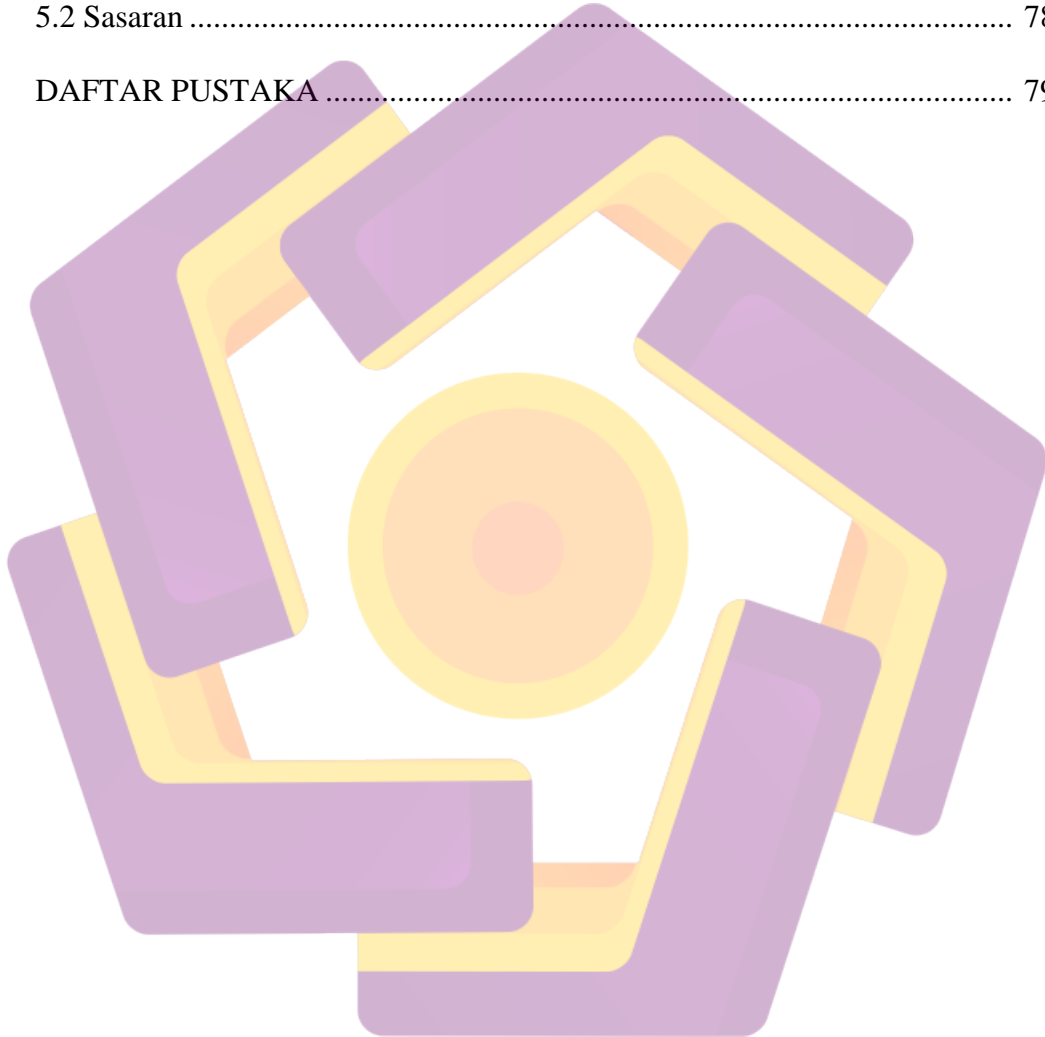
## **II. LANDASAN TEORI**

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| 2.1 Pengertian Animasi .....       | 8  |
| 2.2 Konsep Dasar Animasi.....      | 9  |
| 2.2.1 Sejarah Animasi .....        | 9  |
| 2.2.2 Animasi Klasik.....          | 9  |
| 2.2.3 Animasi Komputer .....       | 10 |
| 2.2.4 Jenis Animasi .....          | 10 |
| 2.3 Pewarnaan .....                | 11 |
| 2.3.1 Dasar Teori Warna .....      | 11 |
| 2.3.2 Warna RGB Dan CMYK .....     | 12 |
| 2.4 Sistem Televisi Dunia .....    | 13 |
| 2.4.1 Sistem NTSC.....             | 13 |
| 2.4.2 Sistem PAL Dan SECAM.....    | 13 |
| 2.4.3 Sistem HDTV .....            | 14 |
| 2.5 Langkah-Langkah Produksi ..... | 14 |
| 2.5.1 Drawing.....                 | 14 |
| 2.5.2 Coloring.....                | 21 |
| 2.5.3 Time Sheeting.....           | 22 |

|   |    |
|---|----|
| 2.5.4 Background .....                                      | 22 |
| 2.5.5 Editing .....   | 22 |
| 2.6 Perangkat Lunak dalam Pembuatan Video Clip Kartun ..... | 23 |
| 2.6.1 Macromedia Flash 8 .....                              | 23 |
| 2.6.2 Adobe Photoshop CS 2.0 .....                          | 24 |
| 2.6.3 Adobe After Effects 7 .....                           | 25 |
| 2.6.4 Adobe Audition 2.0 .....                              | 26 |
| 2.6.5 Adobe Premiere Pro 1.5 .....                          | 26 |
| <b>III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b>                 |    |
| 3.1 Ide .....   | 27 |
| 3.2 Tema .....  | 27 |
| 3.3 Logline .....   | 28 |
| 3.4 Sinopsis .....  | 28 |
| 3.5 Diagram Scene .....                                     | 31 |
| 3.6 Character Development .....                             | 34 |
| 3.7 Membuat Storyboard .....                                | 37 |
| 3.8 Analisis Kebutuhan Sistem .....                         | 39 |
| 3.8.1 Kebutuhan Perangkat Keras .....                       | 39 |
| 3.8.2 Kebutuhan Perangkat Lunak .....                       | 40 |
| 3.8.3 Kebutuhan Dasar Pembuatan Video Clip Animasi .....    | 40 |
| 3.8.3.1 Drawing Table / LightBoxes .....                    | 41 |
| 3.8.3.2 Decent Chair .....                                  | 41 |
| 3.8.3.3 Desk Lighting .....                                 | 41 |

|   |    |
|---|----|
| 3.8.3.4 Mirror (Cermin) .....             | 41 |
| 3.8.3.5 Paper / Kertas .....              | 41 |
| 3.8.3.6 Pencils .....                     | 41 |
| 3.8.3.7 Penghapus Pensil.....             | 42 |
| 3.8.3.8 Scanner .....                     | 42 |
| 3.8.3.9 Komputer .....                    | 42 |
| 3.9 Anilisis Biaya Manfaat.....           | 42 |
| 3.9.1 Rincian Biaya Manfaat.....          | 43 |
| <b>IV. PEMBAHASAN</b>                     |    |
| 4.1 Pra Produksi .....                    | 49 |
| 4.1.1 Membuat Standar Karakter Tokoh..... | 49 |
| 4.1.2 Merancang Desain Tokoh .....        | 50 |
| 4.1.3 Merancang Warna Tokoh-Tokoh.....    | 50 |
| 4.1.4 Membuat Layout.....                 | 51 |
| 4.2 Produksi .....                        | 52 |
| 4.2.1 Membuat Gambar Key .....            | 52 |
| 4.2.2 Menentukan Timing .....             | 53 |
| 4.2.3 Membuat Gambar Inbetween.....       | 53 |
| 4.2.4 Proses Cleaning .....               | 55 |
| 4.2.5 Pembuatan Background .....          | 55 |
| 4.3 Pasca Produksi .....                  | 56 |
| 4.3.1 Pewarnaan .....                     | 56 |
| 4.3.2 Editing .....                       | 61 |

|                       |    |
|-----------------------|----|
| 4.3.3 Dubbing.....    | 67 |
| 4.3.4 Rendering ..... | 72 |
| <b>V. KESIMPULAN</b>  |    |
| 5.1 Kesimpulan .....  | 76 |
| 5.2 Sasaran .....     | 78 |
| DAFTAR PUSTAKA .....  | 79 |

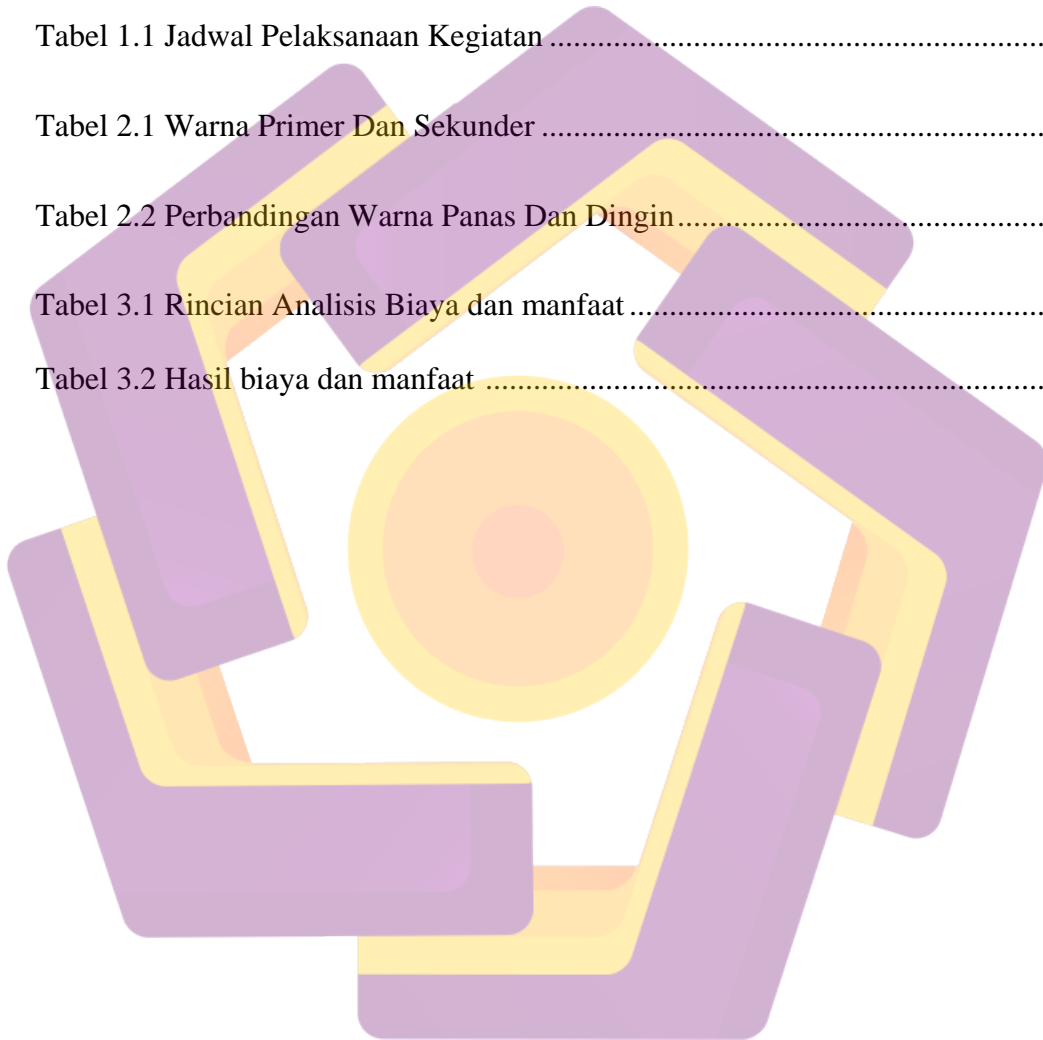




## DAFTAR TABEL

Halaman

|  |    |
|--|----|
| Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan .....        | 7  |
| Tabel 2.1 Warna Primer Dan Sekunder .....          | 11 |
| Tabel 2.2 Perbandingan Warna Panas Dan Dingin..... | 12 |
| Tabel 3.1 Rincian Analisis Biaya dan manfaat ..... | 44 |
| Tabel 3.2 Hasil biaya dan manfaat .....            | 48 |



## DAFTAR GAMBAR

Halaman

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2.1 Contoh Storyboard .....                      | 17 |
| Gambar 2.2 Contoh Gambar Key.....                       | 18 |
| Gambar 2.3 Time Mapping.....                            | 18 |
| Gambar 2.4 Contoh Inbetween Unlimited .....             | 19 |
| Gambar 2.5 Contoh Inbetween Limited.....                | 21 |
| Gambar 3.1 Diagram Scene .....                          | 31 |
| Gambar 3.2 Diagram Scene Video Clip The Dindamaniz..... | 33 |
| Gambar 3.3 Karakter Aziz .....                          | 35 |
| Gambar 3.4 Karakter Adit.....                           | 36 |
| Gambar 3.5 Karakter Wawan.....                          | 37 |
| Gambar 3.6 Storyboard Video Clip “Ini Laguku” .....     | 38 |
| Gambar 4.1 Standar Karakter.....                        | 41 |
| Gambar 4.2 Desain Tokoh .....                           | 50 |
| Gambar 4.3 Warna Tokoh.....                             | 51 |
| Gambar 4.4 Layout Disebuah Cuplikan Adegan .....        | 52 |
| Gambar 4.5 Key A1 Dan A2.....                           | 52 |
| Gambar 4.6 Timing .....                                 | 53 |
| Gambar 4.7 Inbetween Unlimited.....                     | 54 |
| Gambar 4.8 Inbetween Limited.....                       | 54 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4.9 Background .....                         | 56 |
| Gambar 4.10 Mengimport Image.....                   | 57 |
| Gambar 4.11 Tool Bar.....                           | 58 |
| Gambar 4.12 Ser Foreground Color.....               | 58 |
| Gambar 4.13 Contoh Seleksi Magic Wand.....          | 59 |
| Gambar 4.14 Contoh Penyimpanan Gambar .....         | 59 |
| Gambar 4.15 Mengimport Image .....                  | 61 |
| Gambar 4.16 Timesheeting .....                      | 61 |
| Gambar 4.17 Document Properties .....               | 62 |
| Gambar 4.18 Sirkulasi Perubahan Gerak Mulut .....   | 64 |
| Gambar 4.19 Jendela Composition Settings .....      | 66 |
| Gambar 4.20 New Wveform Dialog .....                | 68 |
| Gambar 4.21 Transport Controls .....                | 68 |
| Gambar 4.22 Seleksi Noise .....                     | 69 |
| Gambar 4.23 Jendela Noise Reduction .....           | 69 |
| Gambar 4.24 Seleksi Waveform .....                  | 70 |
| Gambar 4.25 Waveform Setelah Noise Dihilangkan..... | 70 |
| Gambar 4.26 Jendela Amplify / Fade .....            | 71 |
| Gambar 4.27 Jendela Encho.....                      | 71 |
| Gambar 4.28 Jendela Render Queue.....               | 72 |
| Gambar 4.29 Jendela Render Settings .....           | 73 |
| Gambar 4.30 Jendela Output Module Settings .....    | 74 |
| Gambar 4.31 Proses Rendering.....                   | 75 |