

**PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI 2D**

**PADA LAGU BERJUDUL “PERGI”**

**SKRIPSI**



**Disusun oleh**

**Tetuko Firmansyah**

**07.11.1504**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM**

**YOGYAKARTA**

**2011**

**PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI 2D**

**PADA LAGU BERJUDUL “PERGI”**

**SKRIPSI**

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



**Disusun oleh**

**Tetuko Firmansyah**

**07.11.1504**

**JURUSAN TEKNIK INFORMASI**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AMIKOM**

**YOGYAKARTA**

**2011**

# **PERSETUJUAN**

## **SKRIPSI**

**Pembuatan Video Klip Animasi 2D  
pada Lagu Berjudul “Pergi”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tetuko Firmansyah**

**07.11.1504**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 04 Mei 2011

**Dosen Pembimbing,**

**Amir Fatah Sofyan, S.T, M.Kom**  
**NIK. 190302047**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### Pembuatan Video Klip Animasi 2D pada Lagu Berjudul “Pergi”

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tetuko Firmansyah**

**07.11.1504**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 23 Mei 2011

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Amir Fatah Sofyan, S.T, M.Kom**  
**NIK. 190302047**

**Sudarmawan, S.T.,M.T**  
**NIK. 190302035**

**M. Rudiyanto Arief, M.T.**  
**NIK. 190302098**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 23 Mei 2011

**KEPALA 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, 03 Mei 2011

**Tetuko Firmansyah**

**07.11.1504**

## HALAMAN MOTTO

- Allah SWT tidak akan merubah nasib seorang manusia jika ia tidak berusaha untuk merubahnya.
- Berusahalah sekuat tenaga untuk mencapai tujuan yang diinginkan dan berserah diri kepada Allah SWT untuk hasilnya.
- Allah SWT lebih tau apa yang terbaik untuk umat-Nya maka yakin dan percayalah bahwa apa yang telah diberikan oleh-Nya selama ini adalah yang terbaik untuk kita.
- Berpikirlah positiflah terhadap Tuhanmu maka positiflah yang akan kau dapatkan.
- Ambillah sisi positif dari setiap kejadian yang kau alami maka kau akan menjadi orang yang beruntung dan jadikanlah pelajaran sisi negatifnya agar kau tidak merugi.
- Hidup adalah pelajaran dan teruslah belajar untuk hidup.
- Teruslah bersyukur dan kebahagiaan akan selalu mengelilingi kita.
- Tersenyumlah saat kau merasa sedih, kecewa, resah, susah ataupun senang karena senyum akan membuatmu tenang dan membantu mengendalikan emosimu.
- Senyum adalah ibadah paling mudah.

*(Tetuko Firmansyah)*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

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

Tuhan Yang Maha Esa Allah SWT yang Maha Sempurna dan pemilik kesempurnaan,

Mamah dan Almarhumah Papah, semoga semua pengorbanan kalian yang telah membesarkan anakmu ini mendapatkan balasan yang terbaik dari Allah SWT, Amin.

Kakak dan adik-adik ku yang ku sayangi yang menjadi salah satu motifasiku agar cepat menyelesaikan skripsi ini.

Sahabat sekaligus saudara-saudara ku angkatan XIV MAYAPALA, Zarwin (Clurut), Evans Fuad (Temon), Muhammad Arsyi (Kacuk), Agung Wahyu (Gembes), Triyadi (Bokep), Verry Wellya A.Q (Cengeng), M M Kurniawan (Gudal), Muhammad Subchan Azizi (Kawul), Cahyo Ikhsanudin (Lampir), Niko Andreas T (Melet) dan Radika Purwanto (Upil). Lava Menangis, Bersatu Tak Terkalahkan !!!... Semoga kita semua menjadi orang yang SUKSES dan bisa berkumpul lagi.

Keluarga Besar MAYAPALA STMIK AMIKOM Yogyakarta yang memberiku banyak pelajaran, pengalaman dan keahlian, baik dalam organisasi atau kehidupan. Saudara selamanya. Call Again ? ... MAYAPALA !!! ...

Teman-teman seperjuanganku dari Tanjung - Kalimantan Selatan, Iman RK, Aditya Rahman dan Choirus Sholeh Hasan.

Teman – teman kelas TI-C '07 yang sangat banyak, sukses untuk kita semua.

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 **PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI 2D PADA LAGU BERJUDUL “PERGI”**, 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. Bapak Prof. Drs. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STIMIK “AMIKOM” Yogyakarta
2. Bapak Ir. Abas Ali Pangera, M. Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STIMIK “AMIKOM” Yogyakarta
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom, Selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah banyak membimbing penulis dalam menyelesaikan Skripsi ini.



4. Para Bapak dan Ibu Dosen serta seluruh staf dan karyawan/karyawati STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah banyak menyumbang ilmunya kepada penulis.
5. Ibunda tercinta yang senantiasa sabar dan tekun dalam membimbing putra-putrinya, *robbirham humma kammaa robbayaa nii shoghiiraa*.
6. Keluarga besar MAYAPALA yang telah mendukung dan memberikan ilmu tentang kehidupan.
7. Teman-teman TI - C '07 terima kasih atas semangat dan dukungannya.

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, 03 Mei 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 .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
INTISARI.....	xvi
ABSTARCT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6

BAB II DASAR TEORI.....	8
2.1 Perkembangan Video Klip Musik .....	8
2.2 Video Klip Musik Lokal dan Internasional.....	9
2.3 Animasi .....	9
2.4 Perkembangan Dunia Animasi.....	10
2.4.1 Animasi Klasik.....	10
2.4.2 Boneka Animasi .....	11
2.4.3 Animasi Komputer .....	12
2.5 Macam-macam Bentuk Animasi .....	13
2.5.1 Animasi sel (Cell Animation) .....	14
2.5.2 Animasi Frame (Frame Animation).....	15
2.5.3 Animasi Sprite (Sprite Animation) .....	15
2.5.4 Animasi Lintasan (Path Animation).....	16
2.5.5 Animasi Spline .....	16
2.5.6 Animasi Vektor .....	16
2.5.7 Animasi Karakter (Charakter Animation).....	17
2.5.8 Computational Animation.....	17
2.5.8 Morphing.....	17
2.6 Proses Pembuatan Animasi dan Video Klip Animasi 2D.....	18
2.6.1 Pra Produksi .....	18
2.6.1.1 Ide Pokok dan Tema.....	18
2.6.1.2 Cerita pada Karya Animasi .....	18
2.6.1.3 Sinopsis .....	19

2.6.1.4 Perancangan Karakter .....	20
2.6.1.5 Storyboard .....	20
2.6.2 Produksi.....	21
2.6.2.1 Drawing.....	20
2.6.2.2 Key Animation .....	25
2.6.2.3 In Between Animation .....	26
2.6.2.4 Scanning .....	26
2.6.2.5 Tracing .....	27
2.6.2.6 Background .....	27
2.6.2.7 Coloring.....	27
2.6.3 Pasca Produksi.....	28
2.6.3.1 Lip-Synch .....	28
2.6.3.2 Sound.....	28
2.6.3.3 Editing .....	29
2.7 Perangkat Lunak dan Perangkat Keras yang Digunakan.....	29
2.7.1 Perangkat Lunak .....	30
2.7.2 Perangkat Keras .....	34
<b>BAB III PERANCANGAN .....</b>	<b>35</b>
3.1 Pra Produksi .....	35
3.1.1 Ide Cerita .....	36
3.1.2 Perancangan Karakter .....	37
3.1.3 Storyboard .....	38

BAB IV PEBAHASAN .....	46
4.1 Produksi.....	46
4.1.1 Drawing.....	46
4.1.1.1 Key Animation .....	47
4.1.1.2 In Between Animation .....	47
4.1.2 Cleaning (Inker) .....	48
4.1.3 Scanning .....	49
4.1.4 Pewarnaan Menggunakan Adobe Photoshop CS4 .....	49
4.1.5 Penganimasian Menggunakan Adobe Flash CS4.....	51
4.1.5.1 Frame Animation.....	52
4.1.5.2 Bone Tool Animation.....	54
4.1.6 Penggabungan Animasi .....	56
4.2 Pasca Produksi.....	59
4.2.1. Penggabungan Klip-Klip Animasi .....	59
4.2.2. Dubbing .....	60
4.2.3. Rendering .....	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	64
5.1 Kesimpulan.....	64
5.2 Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA .....	66

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Mickey Mouse, animasi klasik karya Walt Disney .....	11
Gambar 2.2 Chicken Run, salah satu animasi boneka .....	12
Gambar 2.3 Final Fantasy VII , animasi 3D menggunakan komputer.....	13
Gambar 2.4 Storyboard Taco shell loofa .....	21
Gambar 2.5 Squash and Stretch .....	22
Gambar 2.6 Baseball pitching motion .....	22
Gambar 2.7 Pose to pose.....	23
Gambar 2.8 Proses Dubber .....	29
Gambar 2.9 Area kerja Adobe Photoshop CS4.....	31
Gambar 2.10 Area kerja Adobe Flash CS4.....	32
Gambar 2.11 Area kerja Adobe After Effects CS4.....	33
Gambar 3.1 Aktor.....	37
Gambar 3.2 Gitaris.....	37
Gambar 4.1 Proses Produksi .....	46
Gambar 4.2 Menggambar.....	46
Gambar 4.3 Key A1 dan A2.....	47
Gambar 4.4 In Between Animation .....	48
Gambar 4.5 Penebalan Garis.....	48
Gambar 4.6 Epson Scan .....	49
Gambar 4.7 Proses Seleksi.....	50
Gambar 4.8 Membuat layer Baru.....	50

Gambar 4.9 Memberi warna .....	51
Gambar 4.10 Document Properties .....	52
Gambar 4.11 Merubah Skala Gambar.....	52
Gambar 4.12 Mengatur Letak .....	53
Gambar 4.13 Timeline .....	53
Gambar 4.14 Trace Bitmap.....	54
Gambar 4.15 New Layer .....	55
Gambar 4.16 Animasi dengan Bone tool .....	55
Gambar 4.17 Export movie.....	56
Gambar 4.18 New Composition.....	57
Gambar 4.19 Import File.....	57
Gambar 4.20 Penggabungan animasi.....	58
Gambar 4.21 Export movie.....	58
Gambar 4.22 Proses Pasca Produksi .....	59
Gambar 4.23 Import File.....	59
Gambar 4.24 Pengurutan Klip Animasi.....	60
Gambar 4.25 Membuat Efek Transisi .....	60
Gambar 4.26 import audio .....	61
Gambar 4.27 Rander Queue.....	62
Gambar 4.28 Output Module Setting .....	62
Gambar 4.29 Output Movie To.....	63
Gambar 4.30 Rendering .....	63

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perhitungan Analisis Biaya - Manfaat .....	42
Tabel 3.2 Tabel Hasil Analisis .....	46
Tabel 3.3 Storyboard Video Klip Aimasi Pergi .....	49





## INTISARI

Musik yang dulunya masih diproduksi secara analog kini telah berkembang secara digital walaupun dunia analog tidak dapat sepenuhnya ditinggalkan. Industri musik yang perkembangannya semakin bervariasi saat ini tidak hanya menampilkan audio saja tetapi juga menampilkan sebuah animasi visual untuk memberikan kepercayaan dan pengenalan yang lebih cepat kepada masyarakat. Video klip merupakan salah satu media pendukung untuk mempopulerkan atau memperkenalkan suatu karya dalam bermusik.

Dalam hal ini saya selain ingin menggali kreativitas dalam berkarya juga ingin memperkenalkan hasil karya saya kepada masyarakat. Menunjukkan hasil nyata dalam berkarya salah satunya dengan membuat Video Klip Animasi 2D pada lagu berjudul “Pergi”. Pembuatan video klip ini menggunakan *software* Adobe Photoshop CS4, Adobe Flash CS4 dan Adobe After Effects CS4.

Pembuatan video klip ini dirancang dengan konsep yang sederhana, yakni dengan memaksimalkan keahlian dalam menggambar model atau karakter, keahlian dalam editing, penguasaan *software* pendukung yang digunakan dan yang tidak kalah penting adalah ide dan kreativitas.

Kata-kunci : Teknik Informatika, Video Klip, Animasi 2D, Multimedia



## **ABSTRACT**

*Music that once was produced by analog digital has now evolved even though the analog world can not be completely abandoned. Industri wider variety of music that its development is not only displays the audio, but also displays a visual animation to provide confidence and a more rapid introduction to the public. Video clip is one of the supporting media to popularize or introduce a work in music.*

*In this case other than to explore creativity in work would also like to introduce my works to the public. Show tangible results in making the work one of them to create 2D Animation Video Clips on the song titled "Pergi". Making this video using the software Adobe Photoshop CS4, Adobe Flash CS4 and Adobe After Effects CS4.*

*Making this video was designed with simple concepts, namely by maximizing expertise in drawing a model or character, skill in editing, mastering the tools and supporting software that is not less important is the ideas and creativity.*

*Key words: Computer Science, Video Clips, 2D Animation, Multimedia*

