

**PEMBUATAN VIDEO CLIP SIMFONI HATI GRUP BAND ANATEMA  
DENGAN MENGGUNAKAN ANIMASI 2D**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

**Furno Irawan**

**08.02.7123**

**Nur Nugraha**

**08.02.7127**

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

**PEMBUATAN VIDEO CLIP SIMFONI HATI GRUP BAND ANATEMA  
DENGAN MENGGUNAKAN ANIMASI 2D**

**Tugas Akhir**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya  
pada jenjang Diploma III jurusan Manajemen Informatika



disusun oleh

**Furno Irawan                      08.02.7123**

**Nur Nugraha                      08.02.7127**

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

## PERSETUJUAN

## TUGAS AKHIR

**Pembuatan Video Clip Simfoni Hati Grup Band Anatema  
Dengan Menggunakan Animasi 2D**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Furno Irawan** 08.02.7123

**Nur Nugraha** 08.02.7127

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
pada tanggal 12 Juni 2012

Dosen Pembimbing



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

## PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

**Pembuatan Video Clip Simfoni Hati Grup Band Anatema  
Dengan Menggunakan Animasi 2D**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Furno Irawan** 08.02.7123

**Nur Nugraha** 08.02.7127

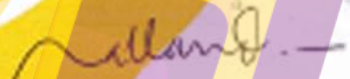
telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 6 Juni 2012

### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Ahmad Dahlan, S.Kom., S.Kom.  
NIK. 190302174



Dhani Ariatmanto, S. Kom  
NIK. 190302197



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer  
Tanggal 12 Juni 2012

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



Prof. Dr. M. Supriyanto, M.M.  
NIK. 190302001

## HALAMAN PERNYATAAN

Kami yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 12 Juni 2012

<b>Nama Lengkap</b>	<b>NIM</b>	<b>Tanda tangan</b>
<u>Furno Irawan</u>	<u>08.02.7123</u>	_____
<u>Nur Nugraha</u>	<u>08.02.7127</u>	_____

## HALAMAN MOTTO

1. Jika bersungguh – sungguh maka akan berhasil “manjadda wajadda”
2. Keyakinan itu ada 2 macam yaitu yakin pada tujuan dan yakin pada sesuatu yang akan dicapai, tanpa salah satu akan terlihat seperti orang berjalan pincang.
3. Seorang pemenang selalu membuat, dan pecundang selalu membiarkan.
4. Uang bisa dihabiskan dan ditabung, tetapi waktu hanya bisa dihabiskan. Waktu 24 jam untuk dihabiskan untuk sesuatu yang prioritas tinggi atau prioritas rendah.
5. Hukum momentum “ Awalnya memang susah, tetapi berjalan membuatnya tak tersara seperti berlari “.
6. No Action Talk Only or No Action Think Only more better Just Do It No Matter What Going Happen.
7. Hukum Newton “ Sebuah benda akan tetap diam jika tidak memiliki gaya, dan benda akan selalu bergerak beraturan jika ada gaya beraturan”.
8. Orang sukses selalu meninggalkan jejak, belajarlh dari orang terbaik.
9. Jika kita berfikir kemampuan dan penampilan kita dibawah orang lain maka kita akan minder, berfikirilah punya potensi yang sama maka kita tidak akan pernah merasa minder dan mau berjuang untuk berbuat sesuatu.
10. Orang penakut berpedoman kegagalan adalah akhir dari segalanya, sedangkan orang berani berpedoman kegagalan adalah pembelajaran.

Nur Nugraha

## HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Karya kecil ini persembahkan untuk:*

1. *ALLAH S.W.T.*
2. *Muhammad S.A.W, Utusan ALLAH yang memberi contoh teladan akhlak*
3. *Bapak Budiharto dan Basinem sebagai orang tua yang selalu mendukung mendoakan perjalanan hidupku.*
4. *Untuk kakakku yang memberikan semangat untuk kuliah dan belajar lebih.*
5. *Buat sahabatku yang mau berbagi ilmu dan pengalaman hidup.*
6. *Bapak Tonny Hidayat selaku dosen pembimbing dan seluruh dosen amikom yang telah memberikan berbagai ilmunya.*

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr Wb

Alhamdulillah rabbil 'alamin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul "Pembuatan Video Clip Simfoni Hati Grup Band Anatema Dengan Menggunakan Animasi 2D". Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan studi pada jenjang D3 Jurusan Manajemen Informatika pada STMIK "AMIKOM" Yogyakarta. Penelitian ini diharapkan kepada para animator yang akan membuat film animasi untuk bisa memanfaatkan teknologi yang sedang berkembang dewasa ini agar tercipta kinerja yang efisien.

Dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis sampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak yang telah membantu, membimbing, sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan seperti yang diharapkan, khususnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, M.M selaku Ketua umum STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., MT selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan petunjuk dan bimbingan.



4. Segenap dosen, staff dan karyawan STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah membimbing, mengajar penulis, selama di bangku kuliah dan juga membantu penulis dalam kelacaran administrasi sampai selesainya tugas akhir.
5. Orang Tua, saudara-saudara beserta keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan penuh kepada penulis di bangku kuliah.
6. Teman-teman yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan tugas akhir dengan lancar.

Akhir kata semoga Allah SWT selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir. Dalam penulisan tugas akhir ini penulis telah berusaha dengan segala kemampuan yang ada, tetapi karena masih kurangnya pengetahuan penulis, maka penulis menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari kesempurnaan.

Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis bersedia menerima kritik dan saran, serta masukan yang bersifat membangun agar selanjutnya tugas akhir ini menjadi lebih baik. Harapan penulis semoga tugas akhir ini berguna bagi penulis dan semua pihak yang membutuhkan.

Wassalamu’alaikum Wr Wb

Yogyakarta, 12 Juni 2012

**Penulis**

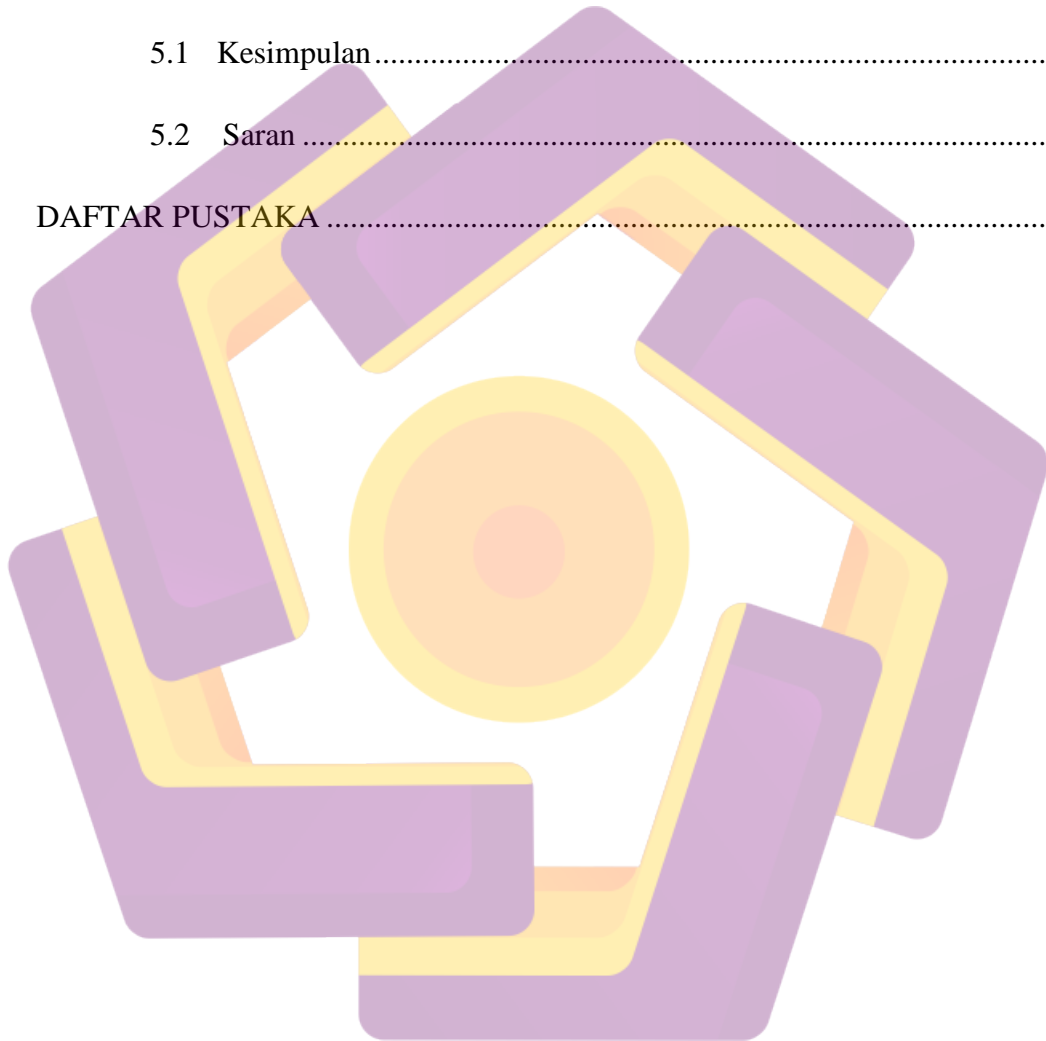
## DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	ii
Persetujuan .....	iii
Pengesahan .....	iv
Pernyataan Keaslian .....	vi
Halaman Motto.....	vii
Halaman Persembahan .....	ix
Kata Pengantar .....	xi
Daftar Isi.....	xiii
Daftar Gambar.....	xvii
Daftar Tabel .....	xxi
Intisari .....	xxii
Abstraksi .....	xxiv
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Masalah.....	2
1.5 Manfaat Tugas Akhir .....	3
1.5.1 Bagi Penulis .....	3

1.5.2	Bagi Masyarakat .....	3
1.6	Metode Pengumpulan Data .....	3
1.7	Sistem Pengumpulan Data .....	5
1.8	Jadwal Penelitian.....	6
<b>BAB II DASAR TEORI .....</b>		<b>7</b>
2.1	Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.1.1	Pengertian Multimedia .....	7
2.1.2	Elemen – Elemen Multimedia .....	7
2.2	Pengertian Animasi .....	8
2.3	Sejarah Animasi dan Perkembangan Animasi .....	9
2.4	Prinsip Animasi.....	10
2.5	Teknik Pembuatan Animasi .....	17
2.6	Tahapan Pembuatan Video Clip .....	21
2.6.1	Tahap Pra Produksi.....	22
2.6.2	Tahap Produksi .....	23
2.6.3	Tahap Pasca Produksi.....	24
2.7	Sistem Perangkat Lunak .....	25
2.7.1	Adobe Flash.....	25
2.7.2	Adobe Photosop.....	26
2.7.3	Adobe After Effect .....	27

2.7.4	Adobe Preimere Pro.....	29
2.8	Perangkat Keras yang Digunakan .....	30
<b>BAB III TINJAUAN UMUM.....</b>		<b>31</b>
3.1	Sejarah Grub Band Anatema .....	31
3.2	Profil Personel Anatema.....	32
3.3	Pengalaman Band .....	33
3.4	Karya Musik .....	34
3.5	Lirik Lagu Untuk Pembuaatan Video Clip.....	35
3.6	Sarana Pemasaran .....	37
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>		<b>38</b>
4.1	Perancangan Karakte Animasi.....	38
4.2	Pembuaatan Storyboard Animasi .....	41
4.3	Pembuatan Animasi Kartun di Flash.....	50
4.3.1	Pengaturan Dokumen .....	50
4.3.2	Pembuatan Animasi Adegan Karakter Chibi .....	51
4.4	Pembuatan Gambar Background dan Slide Karakter di Photosop .	60
4.4.1	Menggambar Background Langsung di Photosop .....	60
4.4.2	Menggambar Karakter Slide Animation .....	68
4.5	Tahap Animasi di After Effect .....	70
4.5.1	Pengaturan Compositing dan Project .....	70
4.5.2	Animasi di After Effect.....	73

4.6 Tahap Menyatukan Seluruh Animasi di Adobe Preimere.....	78
4.6.1 Pengaturan Adobe Preimere.....	78
4.6.2 Render Project.....	80
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>91</b>
5.1 Kesimpulan.....	91
5.2 Saran .....	92
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>93</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Squash and Stretch .....	11
Gambar 2.2 Anticipation.....	11
Gambar 2.3 Staging.....	12
Gambar 2.4 Straigh Ahead Action and Pose To Pose.....	12
Gambar 2.5 Follow-Through and Overlapping Action.....	13
Gambar 2.6 Slow In-Slow out.....	13
Gambar 2.7 Arc.....	14
Gambar 2.8 Secondary Action .....	14
Gambar 2.9 Timing .....	15
Gambar 2.10 Ecaggregation.....	16
Gambar 2.11 Solid Drawing .....	16
Gambar 2.12 Apeal .....	17
Gambar 2.13 Stop Motion Animation.....	17
Gambar 2.14 Digital Hybrid Animation.....	18
Gambar 2.15 Multi Sketcing.....	19
Gambar 2.16 Cel Shaded Animation .....	19
Gambar 2.17 Onion Skinning .....	20
Gambar 2.18 Rotoscoping.....	21
Gambar 2.19 Pewarnaan .....	21
Gambar 2.20 Tahapan Pembuatan Video Clip .....	22

Gambar 2.21 Tampilan Adobe Flash .....	25
Gambar 2.22 Tampilan Adobe Photosop .....	27
Gambar 2.23 Tampilan Adobe After Effect.....	28
Gambar 2.24 Tampilan Adobe Preimere Pro .....	29
Gambar 3.1 Logo dari Anatema Band .....	32
Gambar 3.2 Personel Anatema Band.....	33
Gambar 4.1 Sketsa Karakter Chibi .....	38
Gambar 4.2 Menggunakan Path.....	39
Gambar 4.3 Sketsa Kasar .....	39
Gambar 4.4 Chibi Sketsa Kedua .....	40
Gambar 4.5 Finish.....	40
Gambar 4.6 Hasil Sketsa Karakter Chibi .....	41
Gambar 4.8 Pengaturan Dokumen .....	50
Gambar 4.9 Menggambar dengan Brush .....	51
Gambar 4.10 Merapikan Outline.....	51
Gambar 4.11 Membuat Frame By Frame .....	52
Gambar 4.12 Layer.....	53
Gambar 4.13 Inbetween .....	54
Gambar 4.14 Coloring.....	55
Gambar 4.15 Export Image .....	55
Gambar 4.16 Adegan Berlari Chibi Perempuan .....	56

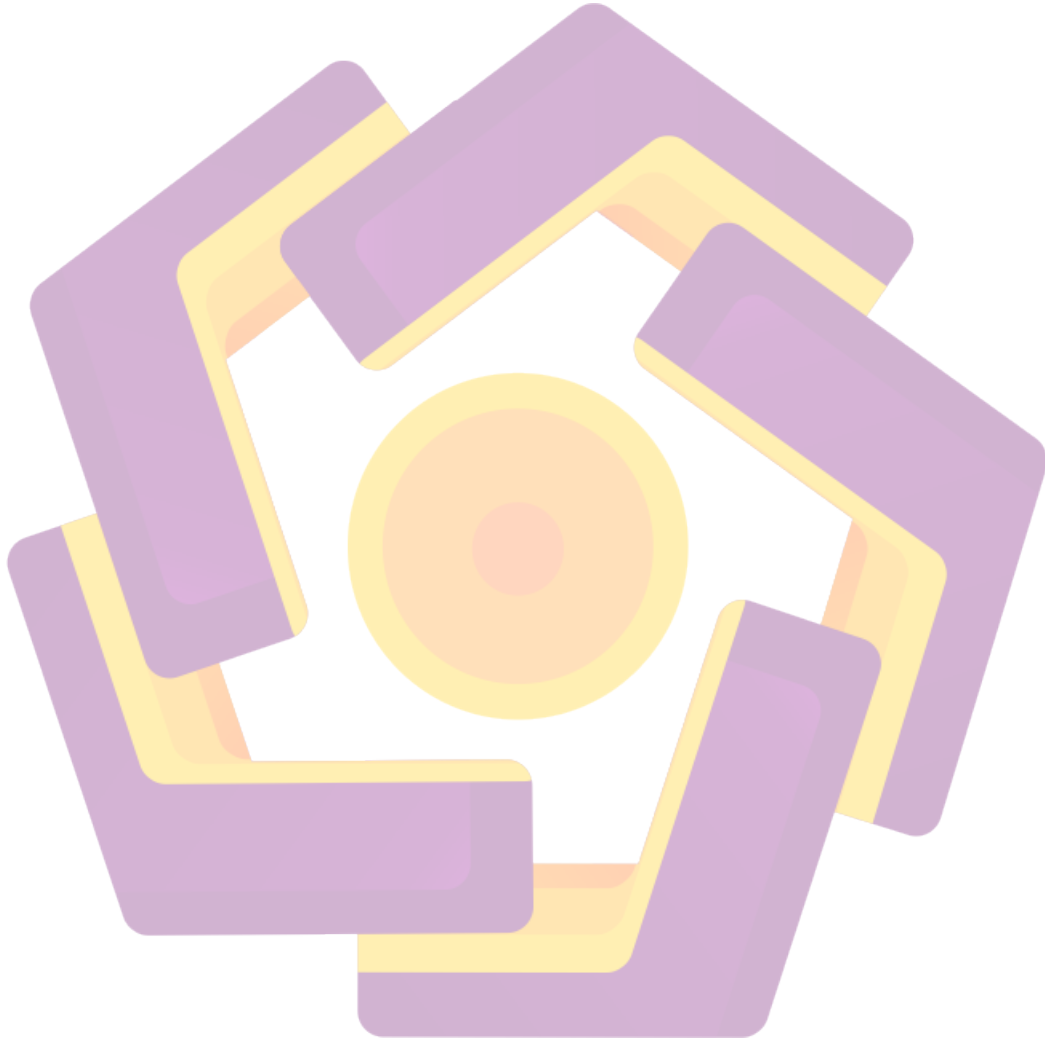
Gambar 4.17 Adegan Berlari Chibi Lelaki .....	56
Gambar 4.18 Animasi Kupu-kupu .....	57
Gambar 4.19 Mengobati.....	57
Gambar 4.20 Menangis .....	58
Gambar 4.21 Pertemuan.....	58
Gambar 4.22 Mencari Cinta.....	59
Gambar 4.23 Berselingkuh.....	59
Gambar 4.24 Pengaturan Photosop.....	60
Gambar 4.25 Menggambar Sketsa.....	61
Gambar 4.26 Linear Gradien.....	62
Gambar 4.27 Solid Coloring .....	63
Gambar 4.28 Transparasi .....	63
Gambar 4.29 Pengaturan Brush .....	64
Gambar 4.30 Shading dan Highlight Coloring pada Tanah.....	65
Gambar 4.31 Shading dan Highlight Coloring pada Kayu .....	65
Gambar 4.32 Shading dan Highlight Coloring pada Pohon.....	65
Gambar 4.33 Dupkikat Groub.....	66
Gambar 4.34 Pembuatan Jembatan.....	67
Gambar 4.35 Hasil Pembuatan Background .....	67
Gambar 4.36 Sketsa Kasar Karakter .....	68
Gambar 4.37 Pewarnaan Solid.....	69



Gambar 4.38 Pewarnaan Shading dan Highligh Color .....	69
Gambar 4.39 Hasil Penggambaran Slide Karakter .....	70
Gambar 4.40 Pengaturan Compositing .....	71
Gambar 4.41 Import File.....	72
Gambar 4.42 Import Png Squence .....	72
Gambar 4.43 Pertemuan.....	73
Gambar 4.44 Timeline Key Frame.....	74
Gambar 4.45 Pengaturan Render Setting.....	75
Gambar 4.46 Pengaturan Output.....	76
Gambar 4.47 Pengaturan New Project.....	77
Gambar 6.48 Pengaturan Squence Presets .....	77
Gambar 6.49 Memasukan Project ke Timeline.....	78
Gambar 6.50 Pemotongan.....	79
Gambar 6.51 Effect Transition.....	79
Gambar 6.52 Export Setting.....	80

## DAFTAR TABLE

Gambar 1.1 Table Jadwal Penelitian.....	6
Gambar 4.7 Storyboard.....	50
Gambar 6.52 Storyboard dan Animasi.....	90



## INTISARI

Grup band Anatema merupakan sebuah band indie yang terdiri dari beberapa orang yang mencoba untuk saling berinteraksi, berekspresi dan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki untuk berkarya di dunia musik. Band ini terbentuk pada tanggal 9 Maret 2009, dengan mengusung konsep musik Pop Alternatif. Namun keberadaan grup band Anatema belum memiliki sebuah video clip sebagai sarana pemasarannya untuk lebih mendekatkan diri terhadap masyarakat. Pembuatan video clip memerlukan biaya yang mahal apabila di buat dengan shooting langsung dan memakan banyak orang dalam pembuatannya.

Untuk menyelesaikan masalah tersebut maka pembuatan video clip dilakukan dalam pembuatan video clip berbentuk animasi 2D. Disamping pembuatannya mudah, tidak memakan banyak biaya.

Hasil yang diperoleh dari pembuatan video clip berbentuk animasi 2D adalah pembuatan video clip tersebut dibutuhkan pengalaman dalam timing dan keahlian menggambar, jumlah biaya yang dihasilkan lebih murah apabila dibandingkan dibuat dalam bentuk live shoot, agar animasi tersebut tidak terlihat monton maka teknik pengambilan kamera diperlukan, dan penyesuaian cerita animasi sangat diperlukan untuk menyesuaikan sesuai cerita atau pesan yang ingin disampaikan dalam video clip tersebut.

**Kata kunci :** Band Indie, Animasi, Promosi, Timing

## **ABSTRACTION**

*Grub anathema band is an indie band consisting of several people trying to interact, express and exploit all its potential for bekarya in the music world. The band was formed on March 9, 2009, and brought the concept of alternative pop music. However, the existence of the band anathema not have a video clip as a marketing tool to get closer to the community. Making video clip costly when made by shooting straight and take a lot of people in the making.*

*To solve the problem of making a video clip video clip was done in pembuatan shaped 2D animation. Besides making easy, it takes a lot of cost.*

*The results obtained from the video clip shaped pembuatan 2D animation video clip is making the necessary experience and expertise in drawing the timing, amount of fees generated less expensive when compared to the form of a live shoot, so the animation does not look Monton the camera shooting techniques required, and animated story of adjustment is necessary to adjust according to the story or message to be conveyed in the video clip.*

**Key words :** Indie Band, Animation, Promotion, Timing.