

**ANIMASI 2D PADA PEMBUATAN VIDEO KLIP LAGU “TERLANJUR
KUCINTAINYA” DARI BAND “JENDELA”**

SKRIPSI



Disusun oleh

Pradnanda Wulandari

08.11.2331

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

**ANIMASI 2D PADA PEMBUATAN VIDEO KLIP LAGU “TERLANJUR
KUCINTAINYA” DARI BAND “JENDELA”**

Skripsi

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik informatika



Disusun oleh

Pradnanda Wulandari

08.11.2331

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Animasi 2D Pada Pembuatan Video Klip Lagu “Terlanjur Kucintainya”
Dari Band “Jendela”**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Pradnanda Wulandari
08.11.2331**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 24 Mei 2012

Dosen Pembimbing,


**Hanif Al Fatta M.Kom
NIK. 190302096**

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Animasi 2D Pada Pembuatan Video Klip Lagu “Terlanjur Kucintainya”
Dari Band “Jendela”**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Pradnanda Wulandari

08.11.2331

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Mei 2012

Susunan Dewan Penguji

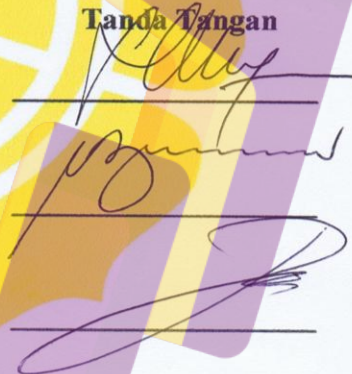
Nama Penguji

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

Dr. Abidarin Rosidi, MMA.
NIK. 190302034

Pandan P Purwacandra, M.Kom.
NIK. 190302190

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 Juni 2012

KEPALA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

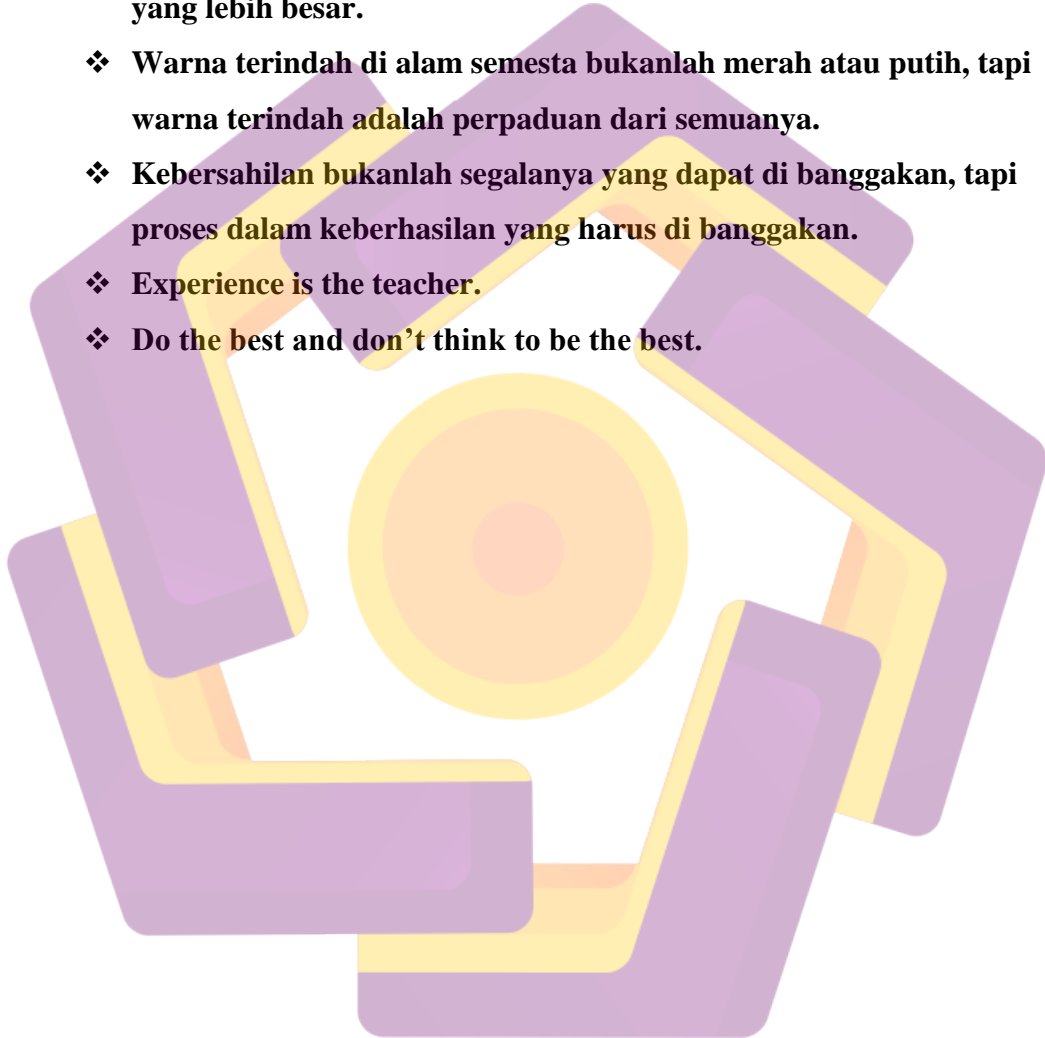
Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya ataupun pendapat yang pernah di tulis dan / atau di terbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan di sebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 30 Mei 2012

Pradnanda Wulandari
08.11.2331

MOTTO

- ❖ **Berhenti mencoba bukan berarti gagal dalam sesuatu, tapi bisa diartikan merencanakan hal yang baru.**
- ❖ **Takut akan kegagalan sama dengan merencanakan suatu kegagalan yang lebih besar.**
- ❖ **Warna terindah di alam semesta bukanlah merah atau putih, tapi warna terindah adalah perpaduan dari semuanya.**
- ❖ **Kebersahilan bukanlah segalanya yang dapat di banggakan, tapi proses dalam keberhasilan yang harus di banggakan.**
- ❖ **Experience is the teacher.**
- ❖ **Do the best and don't think to be the best.**



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil Alamin

Kupersembahkan skripsi ini kepada :

Kepada :

- ❖ Allah Subhanahu Wata'ala atas segala nikmat dan karunia-Nya yang tak terhingga.
- ❖ Yang terkasih dan tersayang Ibu dan Ayahku atas semua pengorbanan, dukungan do'a dan kasih sayang yang tcurahkan untukku.
- ❖ Yang tersayang kakek dan nenekku yang selalu mendoakanku dari jauh, dan dari surga.
- ❖ Yang terkasih keluargaku, sahabatku yang selalu mendukungku.
- ❖ Adikku Amar Andika yang selalu memberikanku semangat, terimakasih atas dukungan dan motivasi yang telah diberikan selama ini.
- ❖ Muhammad Ali Syaifullah kekasihku yang selalu memberikan perhatian, support dan selalu menemaniku.
- ❖ Saudaraku Moch. Amirul Hakim yang tak kenal lelah selalu membantuku.
- ❖ Teman-teman kelas Fantas-TIG 2008 I Love You so Much and I Will Always Miss You .
- ❖ Alamamaterku jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
- ❖ Dan semua yang sudah memberikan dukungan kepadaku aku ucapkan Terimakasih.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirobbilalamiin, segala puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, Shalawat dan salam terlimpah kepada junjungan nabi agung Muhammad SAW, rasa syukur yang tak terhingga penulis panjatkan karena telah menyelesaikan skripsi ini dengan segala kelebihan dan kekurangannya dengan judul “ANIMASI 2D PADA PEMBUATAN VIDEO KLIP LAGU TERLANJUR KUCINTAINYA DARI BAND JENDELA” yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada jurusan Teknik Informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini, tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah Subhanahu Wata'ala, atas segala ni'mat dan karunianya yang tak terhingga.
2. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, M.M. selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Hanif Al Fatta M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan pikiran dalam memberi bimbingan dan arahan selama penyusunan karya tulis ilmiah ini.
4. Ibunda dan Ayahanda tercinta yang berada di Yogyakarta, terimakasih yang tak terhingga atas doa dan segala pengorbanannya selama ini.
5. Seluruh keluarga besar yang selalu support terimakasih atas doanya.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.
ini.

Penulis menyadari karya tulis skripsi ini masih banyak kekurangan yang perlu terus disempurnakan. Seperti kata pepatah tiada gading yang tak retak. Saran dan kritik yang bersifat membangun selalu terbuka dan penulis harapkan demi kesempurnaan karya tulis skripsi ini.

Akhir kata, semoga penulisan karya tulis skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.



Yogyakarta, 30 Mei 2012

Pradnanda Wulandari
08.11.2331

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Pengertian Animasi	6
2.2 Sejarah dan Perkembangan Animasi.....	7
2.3 Prinsip Animasi	8
2.3.1 Squash and Stretch	8
2.3.2 Anticipation.....	9
2.3.3 Staging	9
2.3.4 Straight-Ahead Action and Pose-To-Pose	10
2.3.5 Follow Through and Overlapping Action.....	10
2.3.6 Slow In Slow Out.....	11
2.3.7 Arcs	11
2.3.8 Secondary Action	12
2.3.9 Timing.....	12
2.3.10 Exaggeration	12
2.3.11 Solid Drawing	13
2.3.12 Appeal	14
2.4 Teknik Animasi	14
2.4.1 Animasi Sel (Cell Animation).....	14
2.4.2 Animasi Frame (Frame Animation).....	15
2.4.3 Animasi Sprite (Sprite Animation)	15
2.4.4 Animasi Lintasan (Path Animation).....	16
2.4.5 Animasi Spline (Spline Animation).....	16
2.4.6 Animasi Vektor (Vecktor Animation)	16

2.4.7	Animasi Karakter (Character Animation)	17
2.4.8	Computational Animation	17
2.4.9	Morphing	18
2.5	Jenis Animasi	18
2.5.1	Stop Motion Animation	18
2.5.2	2D Hybrid Animation	19
2.5.3	2D Digital Animation	19
2.5.3.1	Multi-Sketching	19
2.5.3.2	Cel-Shaded-Animation	19
2.5.3.3	Onion Skinning	19
2.5.3.4	Rotoscoping	20
2.6	Proses Pembuatan Animasi dan Video Klip	20
2.6.1	Pra Produksi	20
2.6.1.1	Ide Pokok dan Tema	20
2.6.1.2	Cerita sebagai dasar pembuatan film	21
2.6.1.3	Sinopsis	21
2.6.1.4	Perancangan Karakter	22
2.6.1.5	Storyboard	22
2.6.2	Produksi	23
2.6.2.1	Drawing	23
2.6.2.2	Key Animation	23
2.6.2.3	In Beetwen	23
2.6.2.4	Tracing	24
2.6.2.5	Background	24
2.6.2.6	Coloring	24
2.6.3	Pasca Produksi	27
2.6.3.1	Lip Sync	27
2.6.3.2	Sound	28
2.6.3.3	Editing	28
2.7	Perangkat Lunak yang Digunakan	28
2.7.1	Adobe Photoshop CS 3	28
2.7.2	Adobe Flash CS 3	30
2.7.3	Adobe After Effect CS 3	33
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		35
3.1	Sejarah Jendela Band	35
3.2	Personil Jendela Band	36
3.3	Visi Dan Misi Jendela Band	36
3.4	Pengertian Analisis Sistem	37
3.5	Identifikasi Masalah	37
3.6.1	Aspek Hardware	39
3.6.2	Aspek Software	40
3.6.3	Aspek Brainware	40
3.7	Pra Produksi	43
3.7.1	Ide Cerita	45
3.7.2	Perancangan Karakter	45
3.7.3	Storyboard	47

3.7.4	Rencana Anggaran	49
3.8	Analisis Biaya Dan Manfaat	49
3.8.1	Analisis Payback (Payback Period)	54
3.8.2	Return On Investment (ROI).....	55
3.8.3	Analisis Net Present Value (NPV).....	56
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	58
4.1	Produksi	58
4.1.1	Key Animation	58
4.1.2	Inbetween Animation	58
4.1.3	Inker (cleaning)	59
4.1.4	Coloring	60
4.1.5	Penyusunan Animasi Menggunakan Adobe Flash.....	61
4.1.6	Penggabungan Animasi Menggunakan Adobe After Effect.....	65
4.2	Pasca Produksi	67
4.2.1	Lip-Synch (gerakan mulut atau bibir)	67
4.2.2	Teknik Editing Menggunakan Premiere Pro.....	67
4.2.3	Dubbing.....	71
4.2.4	Export Video Dalam Bentuk Mpeg.....	72
BAB V	PENUTUP.....	75
5.1	Kesimpulan	75
5.2	Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA		77
DAFTAR LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

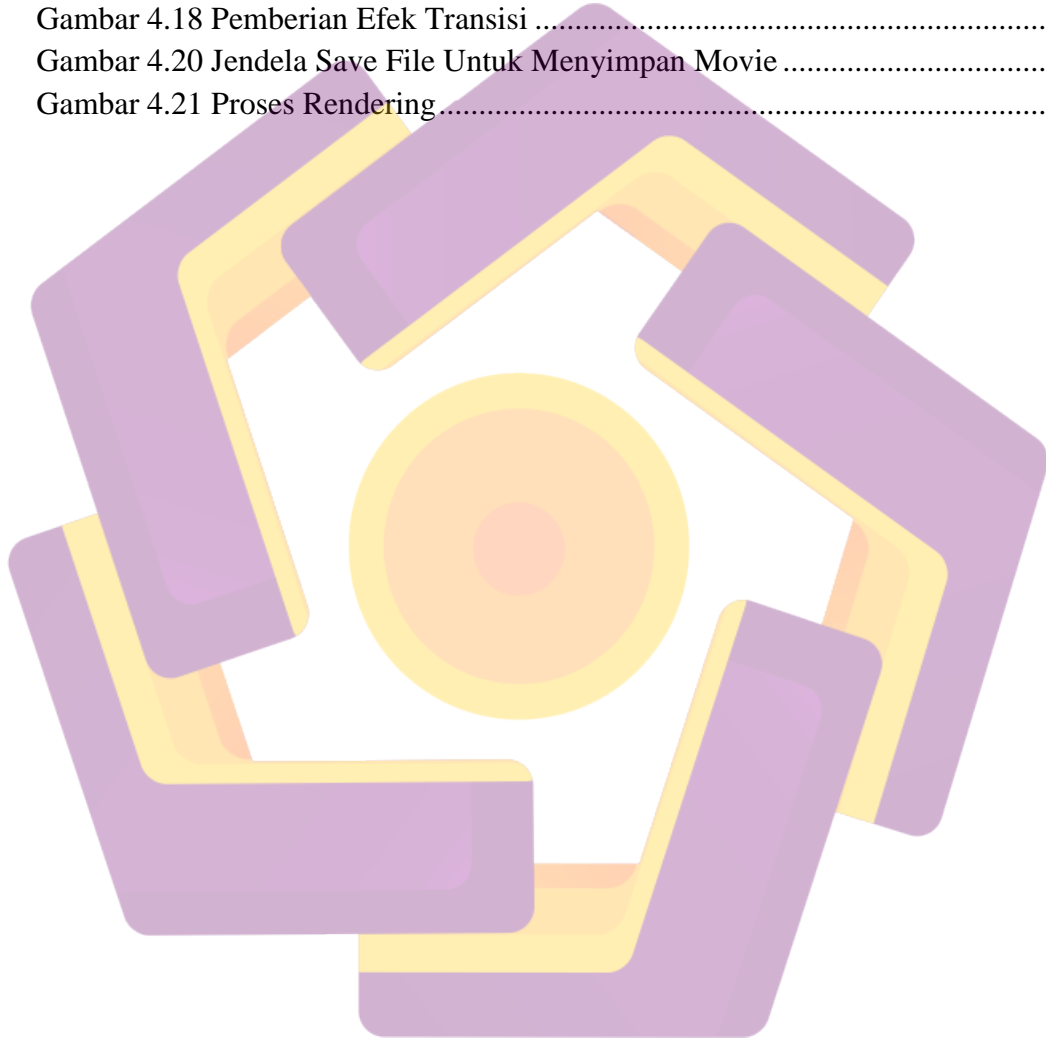
Tabel 2.1 Perbandingan warna panas dan dingin.....	27
Tabel 3.1 <i>Storyboard</i>	48
Tabel 3.2 Perhitungan Analisis Biaya Manfaat.....	52
Tabel 3.3 Hasil Analisis	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Squash And Stretch</i>	8
Gambar 2.2 <i>Anticipation</i>	9
Gambar 2.3 <i>Staging</i>	9
Gambar 2.4 <i>Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose</i>	10
Gambar 2.5 <i>Follow-Through And Overlapping Action</i>	10
Gambar 2.6 <i>Slow In - Slow Out</i>	11
Gambar 2.7 <i>Arch</i>	11
Gambar 2.8 <i>Secondary Action</i>	12
Gambar 2.9 <i>Exaggeration</i>	13
Gambar 2.10 <i>Solid Drawing</i>	13
Gambar 2.11 <i>Appeal</i>	14
Gambar 2.13 <i>Sprite Animation</i>	15
Gambar 2.14 <i>Spline Animation</i>	16
Gambar 2.15 <i>Animasi Vector</i>	17
Gambar 2.16 <i>Animasi Morphing</i>	18
Gambar 2.17 <i>Stop Motion Animation</i>	19
Gambar 2.18 <i>Onion Skinning</i>	20
Gambar 2.19 <i>Warna Primer</i>	25
Gambar 2.20 <i>Warna Sekunder</i>	25
Gambar 2.21 <i>Warna Tersier</i>	26
Gambar 2.22 <i>Warna Gabungan</i>	27
Gambar 2.23 <i>Area Kerja Adobe Photoshop</i>	30
Gambar 2.24 <i>Area Kerja Adobe Flash</i>	32
Gambar 2.25 <i>Area Kerja Adobe After Effect</i>	34
Gambar 3.1 <i>Karakter Ibnu</i>	46
Gambar 3.2 <i>Karakter Arzhu</i>	46
Gambar 3.3 <i>Karakter Nikita</i>	47
Gambar 4.1 <i>Key A1 dan A2</i>	58
Gambar 4.2 <i>Inbetween Limited</i>	59
Gambar 4.3 <i>Inker</i>	59
Gambar 4.4 <i>Proses Pewarnaan</i>	60
Gambar 4.5 <i>Proses Hapus Layer</i>	61
Gambar 4.6 <i>Document Properties</i>	62
Gambar 4.7 <i>Tool Scalling</i>	63
Gambar 4.8 <i>Timeline</i>	64
Gambar 4.9 <i>Export Movie</i>	64
Gambar 4.10 <i>Composition Setting</i>	65

Gambar 4.11 <i>Import File</i>	66
Gambar 4.12 <i>Timeline</i>	66
Gambar 4.13 <i>Lip-Sync</i>	67
Gambar 4.14 Kotak Dialog New Project	68
Gambar 4.15 Tampilan Location	68
Gambar 4.16 <i>Wellcome Screen</i>	69
Gambar 4.17 Mengatur Setting Scratch Disk	70
Gambar 4.18 Pemberian Efek Transisi	70
Gambar 4.20 Jendela Save File Untuk Menyimpan Movie	73
Gambar 4.21 Proses Rendering.....	73



INTISARI

Teknologi komputer merupakan salah satu teknologi yang sebagian besar mewarnai kehidupan manusia saat ini. Salah satunya yaitu yang sedang ramai dibicarakan adalah teknologi multimedia dalam dunia animasi. Sejalan dengan perkembangan komputer, teknologi ini dapat diterapkan sebagai media promosi untuk mempublikasikan musik dalam bentuk animasi 2D. Bahkan hal ini ditandai dengan banyaknya produk – produk yang berbasis komputer dalam hiburan. Hal ini yang dapat melatar belakangi perencanaan dan pembuatan video klip animasi 2D pada Jendela Band untuk memperkenalkan diri dan mempromosikan hasil karya mereka kepada masyarakat luas.

Pada pembuatan video klip lagu yang berjudul Terlanjur Kucintainya ini menggunakan software adobe photoshop, adobe flash dan adobe after effects. Pertama, untuk menggambar background kita bisa menggunakan adobe photoshop. Pada video klip ini menggunakan 2D Digital, yaitu cara membuat animasi dengan murni menggambar di komputer. Peralatan yang digunakan sudah serba digital. Kedua, untuk menggerakkan gambar kita menggunakan adobe flash. Ketiga, penggabungan animasi menggunakan after effect.

Pada pembuatan video klip kartun 2D Jendela Band ini dibuat agar dapat terwujud video yang baik dan efektif agar dapat menyampaikan maksud dan tujuan grup band ini yaitu untuk memperkenalkan diri dan mempromosikan hasil karya mereka kepada masyarakat luas, serta menyampaikan maksud dari isi cerita lagu itu sendiri.

Kata Kunci : Teknologi, Multimedia, Animasi, *2D Digital*

ABSTRACT

Computer technology that one of slant for much of the human life current needs. The technology multimedia that one is lively be discussed in the world of animation. As computer increase in progress, the technology can be applicable promotion of the product music in 2D technology. In this even in with a much products whose use the computer based for the entertainment. A matter would have plan background and video clip 2D making At Jendela Band for introduce and promote their creation to the wider society.

In the production the production of video clip, song wich has the title *terlanjur ku cintainya* used software Adobe Photoshop, Adobe Flash and Adobe After Effect. Firstly we can use Adobe Photoshop to draw the background. This video clip used 2D digital which is the method make an animation which is drawn in the computer purely. This step used the digital equipment. Secondly, we use Adobe Flash to move the picture. Thirdly, the merging of picture, we use Adobe After effect.

In the production of 2D cartoon video clip, this window of the band is made so that it canbe a good video and effective, toconvey the meaning and purpose of this group band that is to introduce themselves and to promote the meaning of this song itself.

Keywords: Technology, Multimedia, Animation, 2D Digital.

