

**PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI 2D UNTUK LAGU "TERUS
BERLARI!" DARI VHEO BAND DENGAN
TEKNIK ONION-SKINNING**

SKRIPSI



disusun oleh :

Eko Irawan

08.11.2264

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

**PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI 2D UNTUK LAGU "TERUS
BERLARI!" DARI VHEO BAND DENGAN
TEKNIK ONION-SKINNING**

Skripsi

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



disusun oleh :

Eko Irawan

08.11.2264

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Video Klip Animasi 2D Untuk Lagu "Terus Berlari!" Dari
Vheo Band Dengan Teknik Onion-Skinning**

yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Eko Irawan

08.11.2264

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 Oktober 2011

Dosen Pembimbing,



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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Pembuatan Video Klip Animasi 2D Untuk Lagu "Terus Berlari!" Dari
Vheo Band Dengan Teknik Onion-Skinning**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

Eko Irawan

08.11.2264

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Mei 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

M. Rudyanto Arief, MT.
NIK. 190302098

Mei P Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 6 Juni 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M.Suyanto, M.M.
NIK. I90302001

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 Instansi 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, 2012

Eko Irawan
08.11.2264

MOTTO

Sesuatu yang BESAR dimulai dari satu langkah kecil.

Follow your dream, transform your life.

Do not pray for an easy life, pray to be a strong person.

Hardwork and change your life.

Nothing is impossible. Just do it.

Ever tried, ever failed, no matter, try again, fail again, fail

better. It is better to try than not doing anything.

Learn from yesterday, live for today, hope for tomorrow.

**Daripada bersibuk mengutuk kegelapan, lebih baik
langsung saja nyalakan dirimu dan jadilah penerang.**

You are the creator of your own destiny.

Specify Your Choice!

PERSEMBAHAN

Terima Kasih kepada ALLAH Sang Pencipta Alam atas segala nikmat, ridho dan kekuatan yang diberikan kepada hamba-Nya hingga pada akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan hasil yang baik.

Skripsi ini kupersembahkan untuk :

Ibuku, Sutinem dan Bapakku, Suyatno. Dengan kehendak-Nya dan atas perantara kalian lah aku ada didunia ini. Terima kasih untuk segala kasih sayang, do'a restu, dukungan, semangat yang tak pernah putus dan yang tak mungkin sanggup untuk aku membalasnya. Terima Kasih...

Adikku, Weni Safitri. Terima kasih untuk do'a, dukungan serta semangatnya. Aku sayang kamu adikku. Tetep jadi anak yang baik.☺

Seluruh Keluarga Besarku, dimana pun berada. Terima Kasih untuk kalian semua. Aku sayang kalian.

Separuh Nafasku ☺, Lia Safitri. Terima Kasih untuk cinta dan sayang yang begitu tulus. Do'a, dukungan dan semangatmu sangat berarti Sayang. Terima Kasih. Tetep menjaga dan berusaha. Kita pasti bisa Sayang...I Love You. 😊😊

Dwi Baskoro Aji. Terima Kasih untuk tutorial dan bantuannya. Skripsi ini kelar karena campur tanganmu teman. Thanks.

Sidiq Prihatno, S.Kom. Bagaimanapun mencoba lebih baik daripada tidak melakukan apapun!! Oke...Kalimat itu yang bikin aku lanjutin skripsi ini dan akhirnya kelar. Matur Nuwun Bro.👍👍

Teman - Teman Penghuni Rumah di Jogja. Taka | Fusion Batik, Iman, Dabul, Olif dan Aan. Terima Kasih. Kalian adalah keluargaku di Jogja. Sukses dengan kegilaan kalian ↑. Kalian pancen J.U.O.S!! ☺

Keluarga Besar S1.TI.F 08, yang tak bisa aku sebutin satu per satu. Terima Kasih teman - teman. Tetep inget kita pernah berjuang bareng - bareng di Jogja di Kelas yang sangat **Inova.TI.F**. Sukses buat kita semua. ☺

Keluarga Besar dan seluruh mantan penghuni Rumah Mewah Wisma Ratih. 3 Tahun bukan lah waktu yang sebentar. Banyak pelajaran aku ambil dari situ. Terima Kasih. Sukses buat kita semua.☺

Seluruh Teman - Teman dan siapa saja yang pastinya tak bisa aku sebutin satu per satu dimana pun kalian berada. Terima Kasih untuk seluruh do'a, dukungan, semangat serta bantuannya. Thanks for All.👉

Keluarga Besar STMIK AMIKOM YOGYAKARTA. Banyak pelajaran dan pengetahuan yang aku dapat dari situ hingga titik akhir aku berada disitu, di Kampus Ungu. Terima Kasih. Luar Biasa!

Vheo Band. Ayuth, Hexsa, Joned dan Momo. Terima Kasih untuk kesediaannya ku jadiin lagu kalian sebagai obyek kreatifitas dan belajarku. Semoga video klipnya bermanfaat. Sukses buat kalian. Sukses buat Vheo!!

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum wr.wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada setiap umat-Nya, serta Shalawat dan salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK "AMIKOM". Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan study jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Penyelesaian skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT. selaku Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

3. Amir Fatah Sofyan, ST., M.Kom selaku dosen pembimbing sekaligus dosen penguji yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi ini mulai dari awal sampai akhir.
4. M. Rudyanto Arief, MT. dan Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen penguji yang telah memberikan ilmu serta saran dan kritik yang membangun.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun disisi lain penulis juga berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, Mei 2012

Penulis

Eko Irawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Definisi Multimedia.....	8
2.2 Pengertian Animasi.....	10
2.3 Prinsip - Prinsip Animasi.....	11
2.3.1 <i>Squash And Stretch</i>	11
2.3.2 <i>Anticipation</i>	11
2.3.3 <i>Staging</i>	12
2.3.4 <i>Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose</i>	12
2.3.5 <i>Follow-Through And Overlapping Action</i>	13
2.3.6 <i>Slow In - Slow Out</i>	13
2.3.7 <i>Arch</i>	14

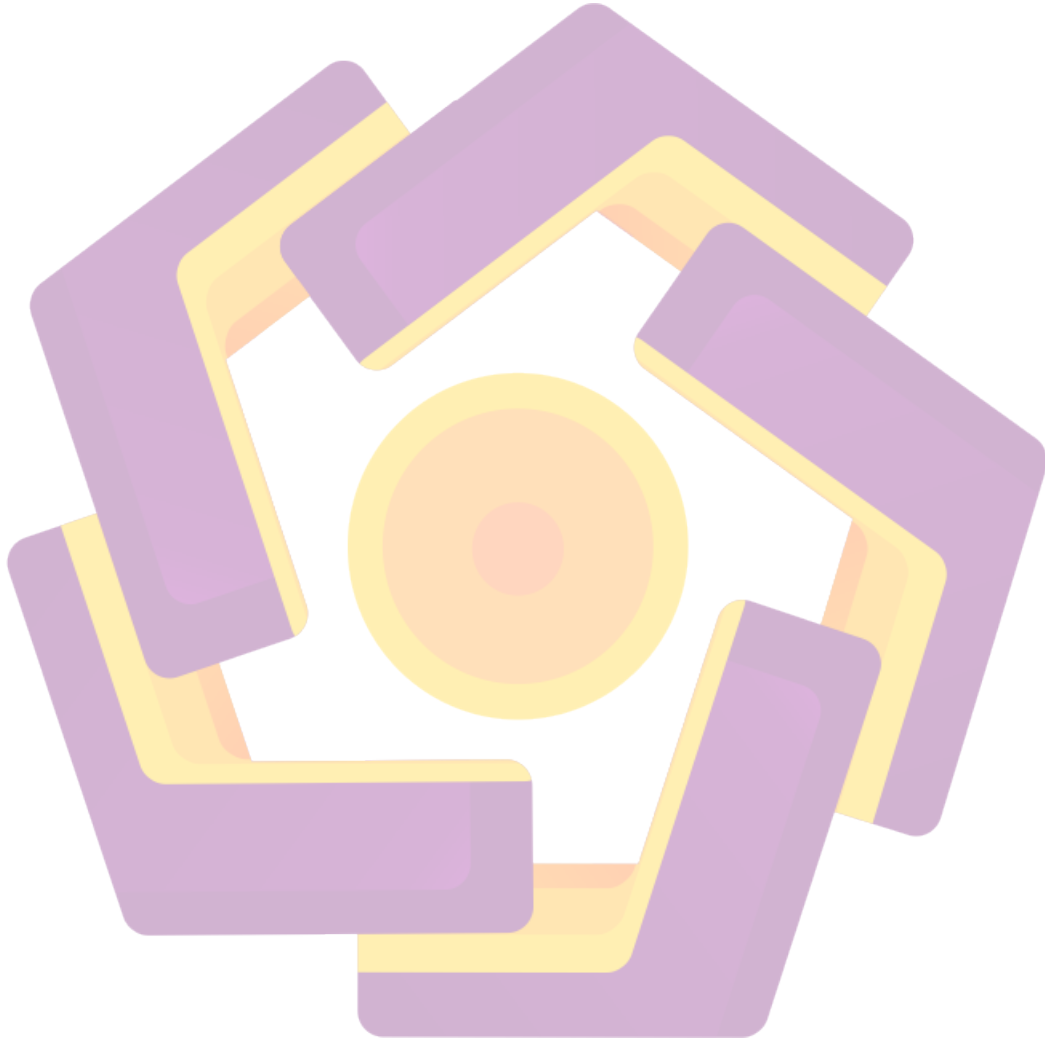
2.3.8	<i>Secondary Action</i>	14
2.3.9	<i>Timing</i>	15
2.3.10	<i>Exaggeration</i>	15
2.3.11	<i>Solid Drawing</i>	15
2.3.12	<i>Appeal</i>	16
2.4	Jenis-Jenis Animasi	16
2.4.1	<i>Stop-Motion</i>	17
2.4.2	<i>Cell Animation</i>	17
2.4.3	<i>Time-Lapse</i>	17
2.4.4	<i>Claymation</i>	18
2.4.5	<i>Cut-Out Animation</i>	18
2.4.6	<i>Puppet Animation</i>	19
2.5	Animasi 2D.....	19
2.5.1	<i>Tweening</i>	19
2.5.2	<i>Morphing</i>	20
2.5.3	<i>Rotoscoping</i>	20
2.5.4	<i>Onion-Skinning</i>	21
2.6	Sekilas Tentang Video Klip	22
2.7	Proses Pembuatan Video Klip Animasi 2D	22
2.7.1	Pra Produksi	22
2.7.1.1	Ide Pokok dan Tema	22
2.7.1.2	Perancangan Karakter	23
2.7.1.3	<i>Storyboard</i>	23
2.7.2	Produksi	24
2.7.2.1	<i>Drawing dan Coloring</i>	24
2.7.2.2	<i>Key Animation</i>	24
2.7.2.3	<i>Inbetween Animation</i>	24
2.7.2.4	<i>Background</i>	25
2.7.3	Pasca Produksi	25
2.7.3.1	<i>Editing</i>	25
2.7.3.2	<i>Mastering</i>	26

2.8	Jenis Bidikan Kamera.....	26
2.9	Sistem Pertelevisian Dunia.....	27
2.9.1	NTSC	28
2.9.2	PAL dan SECAM.....	28
2.9.3	HDTV.....	29
2.10	Pewarnaan.....	29
2.10.1	Roda Warna (<i>Color Wheel</i>).....	29
2.10.1.1	Warna Primer.....	30
2.10.1.2	Warna Sekunder.....	30
2.10.1.3	Warna Tersier	31
2.10.1.4	Warna Gabungan	32
2.10.2	Kegunaan Teori Warna	33
2.10.3	<i>Additive Color</i> dan <i>Subtractive Color</i>	33
2.10.3.1	<i>Additive Color (RGB)</i>	33
2.10.3.2	<i>Subtractive Color (CMYK)</i>	34
2.11	Perangkat Lunak yang Digunakan.....	35
2.11.1	Adobe Flash CS5	35
2.11.2	Adobe Photoshop CS5	36
2.11.3	Adobe After Effect CS3.....	37
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		39
3.1	Sejarah Vheo Band.....	39
3.2	Profil Personil Vheo Band.....	40
3.3	Potensi Vheo Band	41
3.4	Strategi Promosi Vheo Band	42
3.5	Visi dan Misi Vheo Band	43
3.5.1	Visi Vheo Band.....	43
3.5.2	Misi Vheo Band	43
3.6	Analisis.....	43
3.6.1	Analisis Kebutuhan	43
3.6.1.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	44
3.6.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	45

3.7	Perancangan Video Klip Animasi 2 Dimensi.....	46
3.7.1	Ide Cerita.....	46
3.7.2	Lirik Lagu "Terus Berlari!".....	47
3.7.3	Perancangan Karakter	48
3.7.4	<i>Storyboard</i>	49
BAB IV PEMBAHASAN.....		51
4.1	Proses Prduksi	51
4.1.1	<i>Drawing</i>	51
4.1.1.1	Key Animation.....	51
4.1.1.2	<i>Inbeetween Animation</i>	52
4.1.2	<i>Coloring</i>	55
4.1.3	Penganimasian.....	56
4.1.4	Pembuatan <i>Background</i>	65
4.1.5	Penggabungan Animasi dan Penambahan Efek Visual	66
4.2	Pasca Produksi.....	68
4.2.1	Penggabungan Klip Animasi	68
4.2.2	Rendering	69
4.2.3	Mastering	71
BAB V PENUTUP.....		72
5.1	Kesimpulan	72
5.2	Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA		74
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Warna Panas dan Dingin.....	32
Tabel 3.1 Rincian Perhitungan Biaya <i>Hardware</i>	44
Tabel 3.2 Rincian Perhitungan Biaya <i>Software</i>	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	9
Gambar 2.2 <i>Squash And Stretch</i>	11
Gambar 2.3 <i>Anticipation</i>	11
Gambar 2.4 <i>Staging</i>	12
Gambar 2.5 <i>Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose</i>	12
Gambar 2.6 <i>Follow-Through And Overlapping Action</i>	13
Gambar 2.7 <i>Slow In - Slow Out</i>	14
Gambar 2.8 <i>Arch</i>	14
Gambar 2.9 <i>Secondary Action</i>	14
Gambar 2.10 <i>Exaggeration</i>	15
Gambar 2.11 <i>Solid Drawing</i>	16
Gambar 2.12 <i>Appeal</i>	16
Gambar 2.13 Pembuatan <i>Cell Animation</i>	17
Gambar 2.14 <i>Claymation</i>	18
Gambar 2.15 <i>Cut-Out Animation</i>	18
Gambar 2.16 <i>Puppet Animation</i>	19
Gambar 2.17 <i>Onion Skinning</i>	22
Gambar 2.18 Roda Warna	30
Gambar 2.19 Warna Primer.....	30
Gambar 2.20 Warna Sekunder	31
Gambar 2.21 Warna Tersier	31
Gambar 2.22 Warna Gabungan	32
Gambar 2.23 Tampilan Halaman Utama <i>Adobe Flash CS5</i>	36
Gambar 2.24 Tampilan Halaman Utama <i>Adobe Photoshop CS5</i>	37
Gambar 2.25 Tampilan Halaman Utama <i>Adobe After Effect CS3</i>	38
Gambar 3.1 Karakter Decko Dengan Berbagai Posisi	48
Gambar 3.2 <i>Storyboard</i>	50

Gambar 4.1 <i>Key Animation</i>	52
Gambar 4.2 <i>Limited Animation</i>	53
Gambar 4.3 <i>Inbetween Animation</i> Karakter Berlari dengan Fitur <i>Onion-Skin</i>	54
Gambar 4.4 <i>Inbetween Animation</i> Karakter Berjalan dengan Fitur <i>Onion-Skin</i> .	54
Gambar 4.5 Pewarnaan Pada Karakter Decko.....	55
Gambar 4.6 Posisi Kunci Karakter Berjalan	58
Gambar 4.7 <i>Convert to Symbol</i>	59
Gambar 4.8 Menu <i>Properties</i> Memberi Nama <i>Label</i>	59
Gambar 4.9 <i>Onion Skin</i>	60
Gambar 4.10 Posisi <i>Contact</i>	60
Gambar 4.11 Pembuatan <i>Keyframe</i> (Posisi <i>Contact</i>)	61
Gambar 4.12 Posisi <i>Recoil</i>	61
Gambar 4.13 Pembuatan <i>Keyframe</i> (Posisi <i>Recoil</i>).....	62
Gambar 4.14 Posisi <i>Passing</i>	62
Gambar 4.15 Pembuatan <i>Keyframe</i> (Posisi <i>Passing</i>)	63
Gambar 4.16 Posisi <i>High Point</i>	63
Gambar 4.17 Pembuatan <i>Keyframe</i> (Posisi <i>High Point</i>)	64
Gambar 4.18 <i>Create Shape Tween</i>	64
Gambar 4.19 <i>Create Classic Tween</i>	65
Gambar 4.20 Jendela <i>Effect Controls</i> dan <i>Effects & Presets</i>	67
Gambar 4.21 Penggabungan Animasi dan Penambahan Efek Visual	68
Gambar 4.22 Jendela <i>Timeline Adobe After Effects</i>	69
Gambar 4.23 Jendela <i>Output Module Settings (Audio Output)</i>	70
Gambar 4.24 Jendela <i>Render Queue</i>	71

INTISARI

Berkembangnya teknologi dibidang multimedia telah banyak dimanfaatkan oleh berbagai pihak. Salah satunya adalah sebagai media promosi. Media promosi tersebut sebagai contoh adalah video klip. Telah banyak video klip yang telah tayang, dari yang diperankan oleh manusia hingga yang menggunakan animasi 2D. Dengan penerapan animasi 2D secara penuh pada video klip dapat meminimalkan biaya produksi. Oleh karena itu, Vheo Band ingin memanfaatkan hal itu, membuat video klip dengan penerapan animasi 2D secara penuh dalam salah satu lagunya yaitu “Terus Berlari!”. Untuk pembuatan animasi 2D ada berbagai teknik yang dapat dilakukan salah satunya adalah dengan teknik *Onion-Skinning*.

Teknik *Onion-Skinning* adalah teknik yang memungkinkan animator untuk melihat bayangan gambar pada frame sebelumnya untuk membuat gambar pada frame selanjutnya. Teknik *Onion-Skinning* tersebut dapat dilakukan dengan fitur yang ada pada software *Adobe Flash*. Dengan kata lain video klip animasi 2D ini dikerjakan dengan teknik *2D Digital Animation* yang mana menggambar, mewarnai serta menganimasikan dilakukan dikomputer.

Dengan pemanfaatan fitur *Onion-Skinning* dan fitur yang lain dalam *Adobe Flash* dapat memudahkan proses pembuatan video klip animasi ini dan dapat dihasilkan video klip animasi 2D dengan gerakan yang halus dan mendekati realistis serta dapat membantu mempromosikan keberadaan serta karya Vheo Band kepada seluruh penikmat musik.

Kata-kunci : Animasi, Video Klip Animasi 2D, Video Musik, *Onion-Skin*, *2D Digital Animation*, *Adobe Flash*, Vheo Band, “Terus Berlari!”

ABSTRACT

The growing field of multimedia technology has been used by various parties. One of them is a media campaign. Media campaign as an example is the video clip. There have been many video clips that have aired, of which up to that played by a human using 2D animation. With the application of 2D animation in full on the video clip can minimize production costs. Therefore, Vheo Band wants to use it, make video clips with the full application of 2D animation in one of his songs are "Terus Berlari!". For making 2D animation there are various techniques that can be done one of them is with Onion-Skinning techniques.

Onion-Skinning technique is a technique that allows the animator to see an image of the previous frame to create an image on the next frame. Onion-Skinning techniques can be done with existing features in Adobe Flash software. In other words, 2D animation video clip was done with 2D Digital Animation technique in which drawing, coloring and to animate on a computer.

With the utilization of Onion-Skinning features and other features in Adobe Flash can facilitate the process of making this animated video clips and video clips can be generated 2D animation with smooth movement and realistic approach and can help promote the existence and work of Vheo Band to all music lovers.

Keywords: *Animation, 2D Animation Video Clips, Music Videos, Onion-Skinning, 2D Digital Animation, Adobe Flash, Vheo Band, "Terus Berlari!"*

