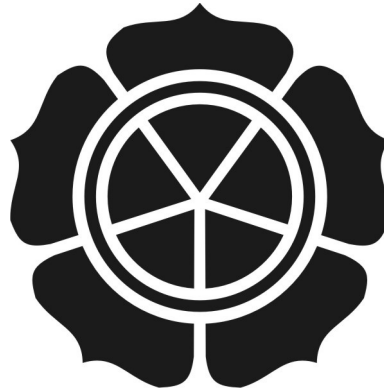


**PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI 2D BAND VIGNECVARA
SEBAGAI MEDIA PROMOSI BAND INDIE YOGYAKARTA
(Studi Kasus: BAND VIGNECVARA)**

SKRIPSI



disusun oleh

Tri Widya Asrie

05.11.0774

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

**PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI 2D BAND VIGNECVARA
SEBAGAI MEDIA PROMOSI BAND INDIE YOGYAKARTA
(Studi Kasus: BAND VIGNECVARA)**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Tri Widya Asrie

05.11.0774

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI 2D BAND VIGNECVARA
SEBAGAI MEDIA PROMOSI BAND INDIE YOGYAKARTA
(Studi Kasus: BAND VIGNECVARA)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tri Widya Asrie

05.11.0774

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Juli 2010

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, S.T., M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI 2D BAND VIGNECVARA
SEBAGAI MEDIA PROMOSI BAND INDIE YOGYAKARTA
(Studi Kasus : BAND VIGNECVARA)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tri Widya Asrie
05.11.0774

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Juli 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Abidarin Rosidi, Drs., DR., M.M.
NIK. 190302034

Armadyah Amborowati S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302063

Ema Utami S.Si., M.Kom..
NIK. 190302037



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 27 Juli 2010



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, 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, 27 Juli 2010


Tri Widya Asrie
05.11.0774

HALAMAN PERSEMBAHAN

السُّكْرَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

Alhamdulillah hamba mengucapkan syukur kepada-Mu Ya Allah yang telah memberikan jalan serta **ridho** sampai terselesaikannya skripsi ini. Sholawat serta salam selalu kucurahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia menuju jalan yang terang.

Skripsi ini kami persembahkan kepada orang-orang yang saya cintai dan saya banggakan yang senantiasa hadir dalam setiap gerak dan langkahku :

- Ayah, Mamah, Tete, Memet, dan keponakanku yang jenius Humaisa Ajwah tersayang, terimakasih atas doanya dan supportnya
- Tempolku sayang... I do my best...
- Temen – temen Plug n Play Crew dimanapun kalian berada, Dewa, Jaka, Jemby, Singh, Priyo, Bobby, Adam, Pampam, Ibay, Bondy, dan yang belum disebut, maaaaaaffff banget ntar deh diitung ulang :D Tengkiu buat semua bantuan kalian dari kendaraan, seksi antar jemput, canda tawa, support dll... Tengs berat brader...
- Temen – temen di Bali Luhde, Billy, Joni, Martox, anak – anak PI I’ll be missing you all guys...
- Temen – temen Vignecvara, Bandenk, Ibay, Bang Agung, Afif... “Mari berkarya”
- Anak kost RR36CC, Dina, Nora, Iis, Kita penghuni terakhir di kost ini, n anak Bali semua :D
- Anak – anak Burjo, Willy, si Congek, akh tengs for the daily coffee, Extra Joss n makanan yang enak2 n special edition buatan Willy

وَالسُّكْرَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

MOTTO

- *“Jadikanlah sabar dan sholat sebagai penolongmu”.*

(QS. Al – Baqarah:45)

- *“Kegagalan bukan akhir dari segalanya, orang yang putus asa adalah orang yang gagal”.*

- *“Ketika seorang menutup pintunya untukmu, tak perlu berkecil hati, yang terbaik adalah membukakan pintu hatimu ketika orang tersebut mengetuknya”.*

- *“Sesuatu yang baik belum tentu benar, sesuatu yang benar belum tentu baik, sesuatu yang baik belum tentu berharga”.*

- *“Keinginan tanpa usaha tak bisa tercapai, usaha tanpa doa tak akan sempurna”.*

- *“Dengan ilmu kehidupan menjadi mudah, dengan seni kehidupan menjadi indah dan dengan agama kehidupan menjadi lebih bermakna dan terarah”.*

- *Hidup tanpa ilmu bagai mobil tanpa lampu yang berjalan di malam hari.*

- *“Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan”.*

(QS. Alamnasyrah:45)

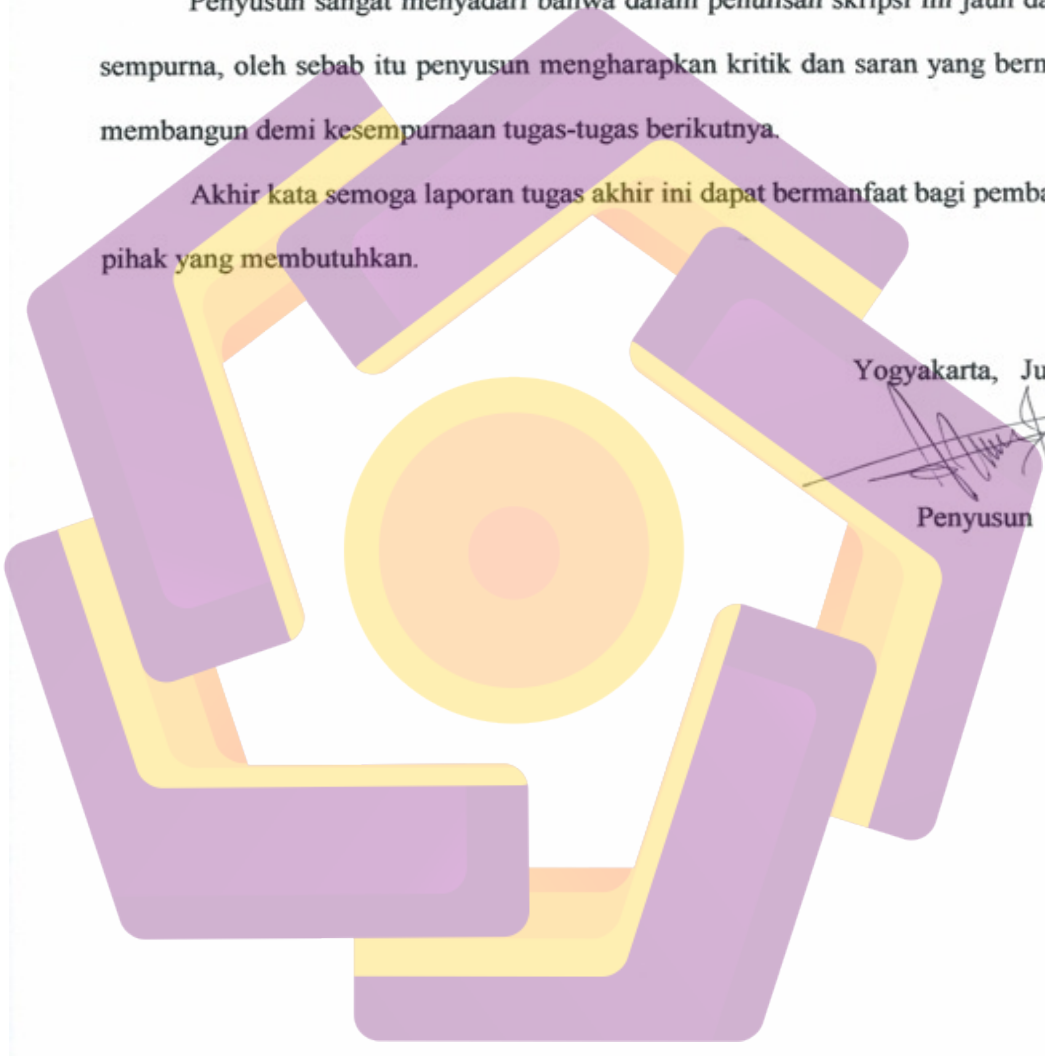
KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, saya panjatkan Puji Syukur kepada Allah SWT, karena atas berkat Rahmat, Hidayah serta Karunia-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI 2D BAND VIGNECVARA SEBAGAI MEDIA PROMOSI BAND INDIE YOGYAKARTA”.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program Strata 1 Jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Terselesainya skripsi ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan moril ataupun spritual dan juga bimbingan ilmu pengetahuan, oleh karena itu pada kesempatan yang berbahagia ini penyusun mengucapkan rasa terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:


1. Bapak Prof., Dr., M.Suyanto, M.M, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, S.T, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah dengan sabar membimbing kami dalam penyusunan skripsi ini dari awal sampai akhir.
3. Seluruh Dosen-dosen Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama kuliah.
4. Semua pihak yang telah memberikan dukungannya sehingga terselesaikan skripsi ini.



Penyusun sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh sebab itu penyusun mengharapkan kritik dan saran yang bermanfaat membangun demi kesempurnaan tugas-tugas berikutnya.

Akhir kata semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, Juli 2010



Penyusun

DAFTAR ISI

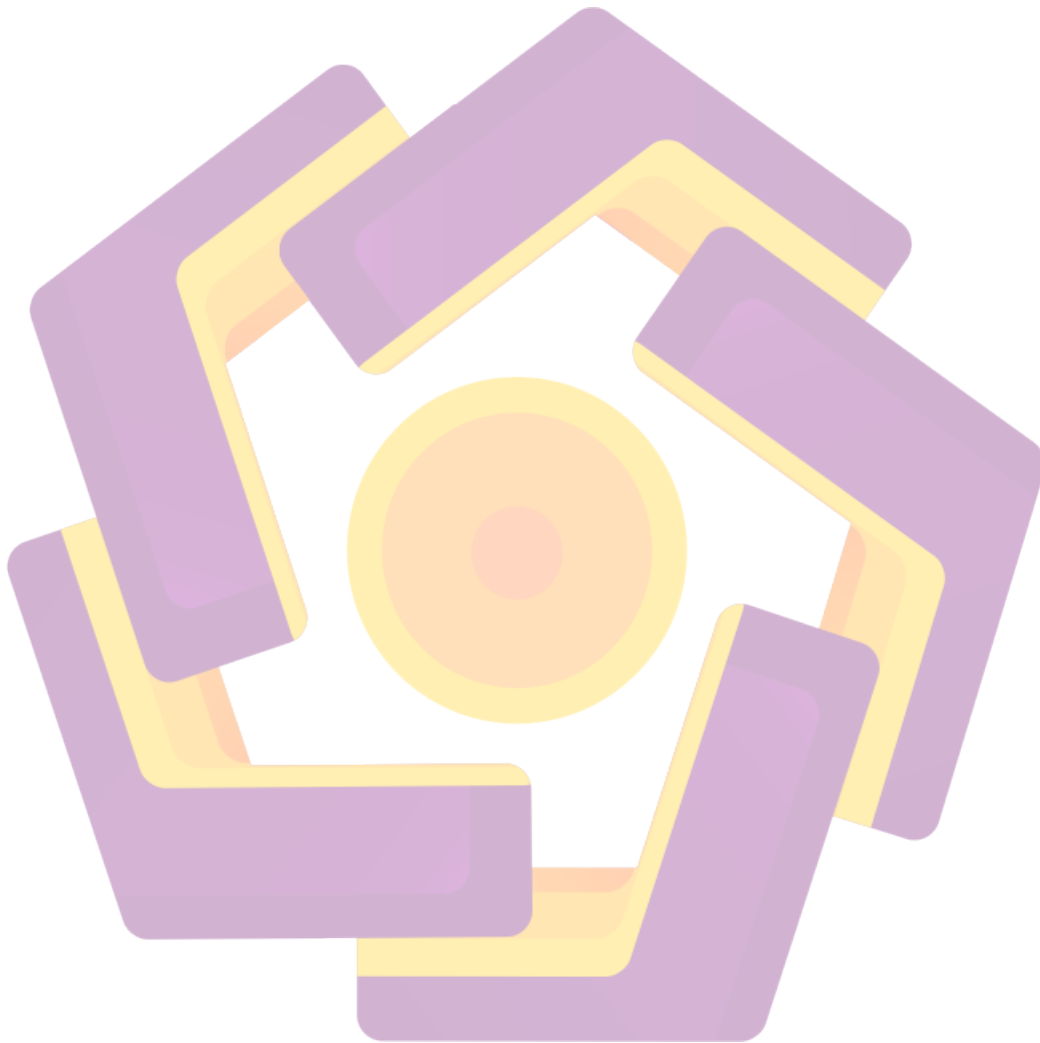
Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan Dosen Pembimbing	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan	iv
Halaman Persembahan	v
Halaman Motto	vi
Halaman Kata Pengantar	vii
Halaman Daftar Isi	ix
Halaman Daftar Gambar	xiii
Halaman Daftar Tabel	xvi
Intisari	xvii
<i>Abstract</i>	<i>xviii</i>
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
2.1 Rumusan Masalah	2
3.1 Batasan Masalah	3
4.1 Maksud dan Tujuan	3
5.1 Manfaat Penelitian	4
6.1 Metode Pengumpulan Data	5
7.1 Sistematika Penulisan	6
BAB II DASAR TEORI	7
2.1. Landasan Teori	7
2.2. Pengertian Multimedia	8
2.3. Sejarah Video Klip Musik	9
2.4. Sejarah Animasi	11
2.5. Peralatan Dasar Membuat Video Klip Animasi	13
2.5.1. Model atau artis	13

2.5.2.	Setting	13
2.5.3.	Kamera Handycam	14
2.5.4.	Tripod	15
2.5.5.	Pen Tablet	15
2.5.6.	Komputer	16
2.5.	Organisasi Dalam Produksi Video Klip Musik	16
2.6.	Jenis Shoot dan Gerakan Kamera	20
2.7.1.	Gerakan kamera	21
2.7.2.	Sudut Rekam Kamera Video	22
2.7.3.	Jenis Shoot	25
2.8.	Format Digital Video	30
2.9.	Standar Video	31
2.10.	Aplikasi Yang Digunakan	32
2.10.1.	Adobe Photoshop CS3	33
2.10.2.	Adobe Audition 1.5	36
2.10.3.	Adobe Premiere Pro 2.0	38
BAB III	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	41
3.1.	Tinjauan Umum	41
3.1.1	Sejarah Band Vignecvara	42
3.1.2	Potensi Grup Band	43
3.1.3	Profil Personel	44
3.1.4	Strategi Promosi	45
3.2.	Analisis Sistem	46
3.2.1	Identifikasi Masalah	47
3.2.2	Penyebab Masalah	48
3.2.3	Analisis SWOT	48
3.2.4	Analisis Kebutuhan Sistem	51

3.2.5	Analisis Kelayakan	53
3.2.6	Analisis Biaya dan Manfaat	55
3.3	Perancangan Sistem	60
3.3.1	Ide	60
3.3.2	Tema	60
3.3.3	Sinopsis	60
3.3.4	Character Development	61
3.3.5	Lirik Lagu	64
3.3.6	Storyboard	64
BAB IV	PEMBAHASAN	67
4.1	Tinjauan Desain	67
4.2	Drawing	67
4.2.1	Membuat Gambar Key (<i>Key Animator</i>)	67
4.2.2	Gambar Inbetween (<i>Inbetween Animator</i>)	68
4.3	Proses Produksi	69
4.3.1	Converting Video	69
4.3.2	Exporting into Sequences	70
4.3.3	Proses Drawing	75
4.3.4	Drawing per Scene	83
4.4	Pasca Produksi	88
4.4.1	Editing	88
4.4.2	Mixing	94
4.4.3	Rendering	95
4.4.4	Mastering	98
4.4.5	Cover design & Packaging	101
BAB V	PENUTUP	102
5.1	Kesimpulan	102
5.2	Saran	103

DAFTAR PUSTAKA..... 105

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

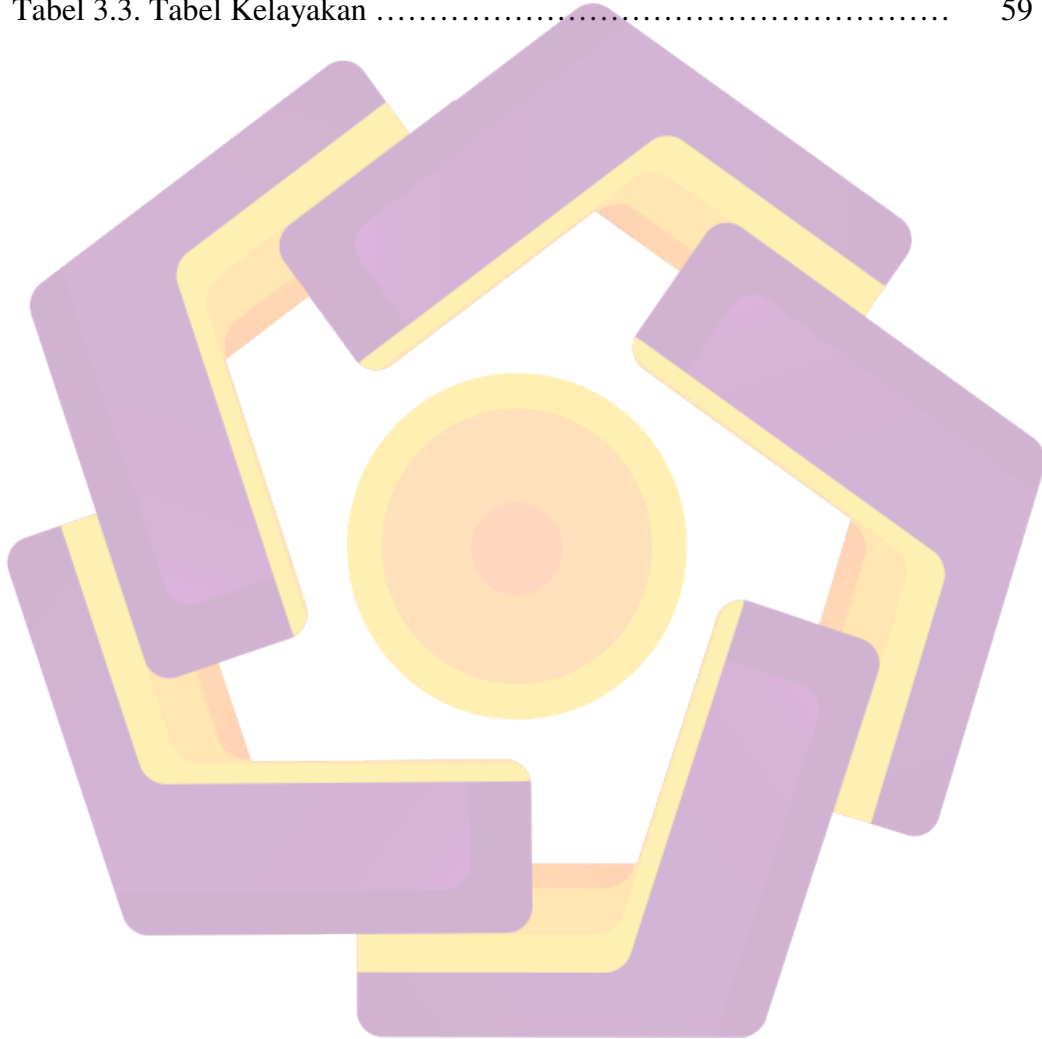
Gambar 2.1. Tampilan video klip animasi	10
Gambar 2.2. Egyptians Murals.....	12
Gambar 2.3. Sutradara sedang mengarahkan artis.....	13
Gambar 2.4. Setting dalam pembuatan video klip	14
Gambar 2.5. Handycam.....	14
Gambar 2.6. Tripod	15
Gambar 2.7. Pen Tablet Wacom Intuos	15
Gambar 2.8. Sutradara dan Produser sedang menggunakan komputer.....	16
Gambar 2.9. Struktur Organisasi Dalam Pembuatan Video Klip	16
Gambar 2.10. Contoh Storyboard.	18
Gambar 2.11. Contoh Bird Eye View	23
Gambar 2.12. Contoh Low Angle	23
Gambar 2.13. Contoh High Angle	24
Gambar 2.14. Contoh Eye Level.....	24
Gambar 2.15. Contoh Medium Close Up	26
Gambar 2.16. Contoh Medium Shot	26
Gambar 2.17. Contoh Long Shot	27
Gambar 2.18. Contoh Very Long Shot	27
Gambar 2.19. Contoh Two Shot	27
Gambar 2.20. Contoh Point Of View.....	28
Gambar 2.21. Gambar 2.21 Contoh Cut dan Cut Away	28
Gambar 2.22. Contoh Interior	29
Gambar 2.23. Contoh Exterior	29
Gambar 2.24. Tampilan Adobe Photoshop.....	35
Gambar 2.25. Tampilan Adobe Audition.....	37
Gambar 2.26. Tampilan Adobe Premiere	39
Gambar 3.1. Desain karakter Bandenk	61

Gambar 3.2. Desain karakter Ibay.....	62
Gambar 3.3. Desain karakter Afif.....	63
Gambar 3.4. Desain karakter Agung.....	63
Gambar 3.5. Contoh storyboard video klip “ <i>Post Daily Sophistication</i> ” ..	65
Gambar 4.1. Key A1 dan A2.....	67
Gambar 4.2. Animasi Limited.....	68
Gambar 4.3. Animasi Unlimited.....	68
Gambar 4.4. Software Freez Flv to AVI MPEG WMV converter v1.6.....	69
Gambar 4.5. File masuk converter	70
Gambar 4.6. Converting.....	70
Gambar 4.7. Membuat Project baru	71
Gambar 4.8. Jendela New Project.....	72
Gambar 4.9. Jendela Preference.....	72
Gambar 4.10. Import File.....	73
Gambar 4.11. Export Movie Settings.....	73
Gambar 4.12. Exporting into Sequences.....	74
Gambar 4.13. Sequences.....	75
Gambar 4.14. Tampilan Wacom Intuos	75
Gambar 4.15. Tampilan Wacom Tablet Properties.....	76
Gambar 4.16. Tampilan setting Touch Strip.....	77
Gambar 4.17. Pop-up Menu	77
Gambar 4.18. Tampilan Pen Setting pada Grip Pen dan Photoshop.....	78
Gambar 4.19. Tampilan Setting Eraser.....	79
Gambar 4.20. Pilihan Mapping Orientation Landscape.....	79
Gambar 4.21. Visualisasi Pen Mode	80
Gambar 4.22. Jendela New Layer	81
Gambar 4.23. Mengurangi Opacity.....	81
Gambar 4.24. Tampilan setelah mengurangi Opacity.....	82
Gambar 4.25. Tampilan layer setelah digambar	83

Gambar 4.26. Menambahkan Opacity	84
Gambar 4.27. Tampilan setelah Opacity 100%	84
Gambar 4.28. Save dengan format .jpg.....	85
Gambar 4.29. Save dengan format .psd	85
Gambar 4.30. Proses Produksi.	86
Gambar 4.31. Animasi bermain bass	86
Gambar 4.32. Animasi bermain drun.....	87
Gambar 4.33. Animasi bermain drum dari samping.....	87
Gambar 4.34. Animasi bermain gitar.....	87
Gambar 4.35. Animasi bermain gitar arah atas.....	87
Gambar 4.36 Membuat project	89
Gambar 4.37. Jendela New Project.....	90
Gambar 4.38. Jendela Preference.....	91
Gambar 4.39. Import File.....	92
Gambar 4.40. Drag footage ke Timeline.....	93
Gambar 4.41. Jendela Timeline	94
Gambar 4.42. Proses Mixing.....	95
Gambar 4.43. Memilih Adobe Media Encoder.....	96
Gambar 4.44 Setting Export.....	96
Gambar 4.45. Menyimpan video.....	97
Gambar 4.46. Proses Rendering.....	97
Gambar 4.47. Tampilan VCD format	98
Gambar 4.48. Tampilan Adding files.....	99
Gambar 4.49. Tampilan Burn Compilation.....	99
Gambar 4.50. Proses Mastering	100
Gambar 4.51. Tampilan Burning Success.....	100
Gambar 4.52. Design Cover CD album Vignecvara.....	101
Gambar 4.53. Contoh Cover CD Album Vignecvara yang sudah jadi	100

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Hardware.....	52
Tabel 3.2. Perhitungan Analisis Biaya – Manfaat	55
Tabel 3.3. Tabel Kelayakan	59



INTISARI

Dewasa ini perkembangan dunia informatika khususnya di bidang komputer berkembang secara pesat seiring berjalannya dengan waktu pertumbuhan manusia. Aplikasi multimedia adalah salah satu contoh dari perkembangan dunia informasi. Dengan makin populernya animasi di internet maka semakin banyak informasi yang dapat disebarkan kepada seluruh penikmat teknologi. Dan juga merupakan salah satu peradaban dan pemikiran manusia guna mencapai kehidupan yang sejahtera, maka sesuatu yang bernama teknologi muncul dan berkembang lebih cepat dari perkiraan.

Teknologi komputer yang memiliki fungsi awal sebagai alat bantu dalam menyelesaikan persoalan dan masalah dalam segala bidang kemudian memasuki fungsi sebagai penghibur salah satunya adalah animasi. Animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Dari sekian banyak teknik animasi salah satunya adalah animasi frame (*frame animation*). Yaitu teknik menampilkan sebuah gambar yang berurutan secara cepat, antara gambar satu (frame satu) dengan gambar lain (frame lain) berbeda.

Vignecvara mengalami kesulitan dalam promosi karena hanya menggunakan brosur sebagai media promosi. Kelemahan pada brosur ialah dalam bentuk kertas dan bersifat membosankan serta seringkali dibuang dan mengotori lingkungan. Oleh karena itu orang – orang merasa bosan dan promosi tersebut terasa sia-sia, maka kendala tersebut diatasi dengan membuat video musik sebagai media promosi karena manusia lebih cepat dalam mencerna suatu gambar dibandingkan dengan membaca. Maka dari itu penulis berkeinginan untuk membuat video musik animasi 2D menggunakan teknik animasi frame yang berjudul “*Post Daily Sophistication*” yang akan diperlihatkan saat acara-acara musik indie yang sudah seringkali diadakan.

Kata-kunci: Teknik Animasi Frame, Video Klip Animasi 2D

ABSTRACT

Nowadays, the development world, especially in the field of computer informatics has rapidly evolved over the period of human growth. Multimedia applications are one example of the development of the information world. With the increasing popularity of animation on the internet, the more information that can be disseminated to all lovers of technology. And also one of civilization and human thought in order to achieve a prosperous life, then something called technologies emerge and grow faster than expected.

Computer technology which has the initial function as a tool in resolving issues and problems in all fields and then enter the function as an entertainer, one of them is animated. Is the use of computer animation to create motion on the screen. Of the many techniques one of which is animated animation frames (frame animation). Display technique is a fast image sequence, the image of one (frame one) with another picture (other frame) are different.

Vignecvara experiencing difficulties in the campaign because it only uses as a promotional brochure. Weakness in the brochure is in the form of paper and be read and are often thrown away and pollute the environment. Hence peoples feel bored and that campaign seemed in vain, then the problem is solved by making music video as a medium of promotion because men more quickly in digesting a drawing than reading. Therefore the author intends to create 2D animation music video using the frame animation technique called "The Daily Post sophistication" which will be shown at the indie music events that are often held.

Key words: *Techniques Frame Animation, 2D Animation Video Clips*