

**PEMBUATAN VIDEO KLIP DENGAN MENGGUNAKAN FITUR  
ANIMASI PADA GAME BLADE AND SOUL ONLINE**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ardi Purnama Jati**

**09.11.3435**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PEMBUATAN VIDEO KLIP DENGAN MENGGUNAKAN FITUR  
ANIMASI PADA GAME BLADE AND SOUL ONLINE**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Ardi Purnama Jati**

**09.11.3435**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO KLIP DENGAN MENGGUNAKAN FITUR  
ANIMASI PADA GAME BLADE AND SOUL ONLINE**

yang disusun oleh

**Ardi Purnama Jati**

**09.11.3435**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 26 Juli 2013

**Dosen Pembimbing,**

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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO KLIP DENGAN MENGGUNAKAN FITUR  
ANIMASI PADA GAME BLADE AND SOUL ONLINE**

yang disusun oleh

**Ardi Purnama Jati**

**09.11.3435**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 11 Juni 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Krisnawati, S.Si,MT**  
**NIK. 190302038**



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



**Emha Taufiq Luthfi, ST,M.Kom**  
**NIK. 190302125**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 11 Juni 2015

**KETUA 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 dalam skripsi ini tidak pernah terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis/ diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 13 Juni 2015

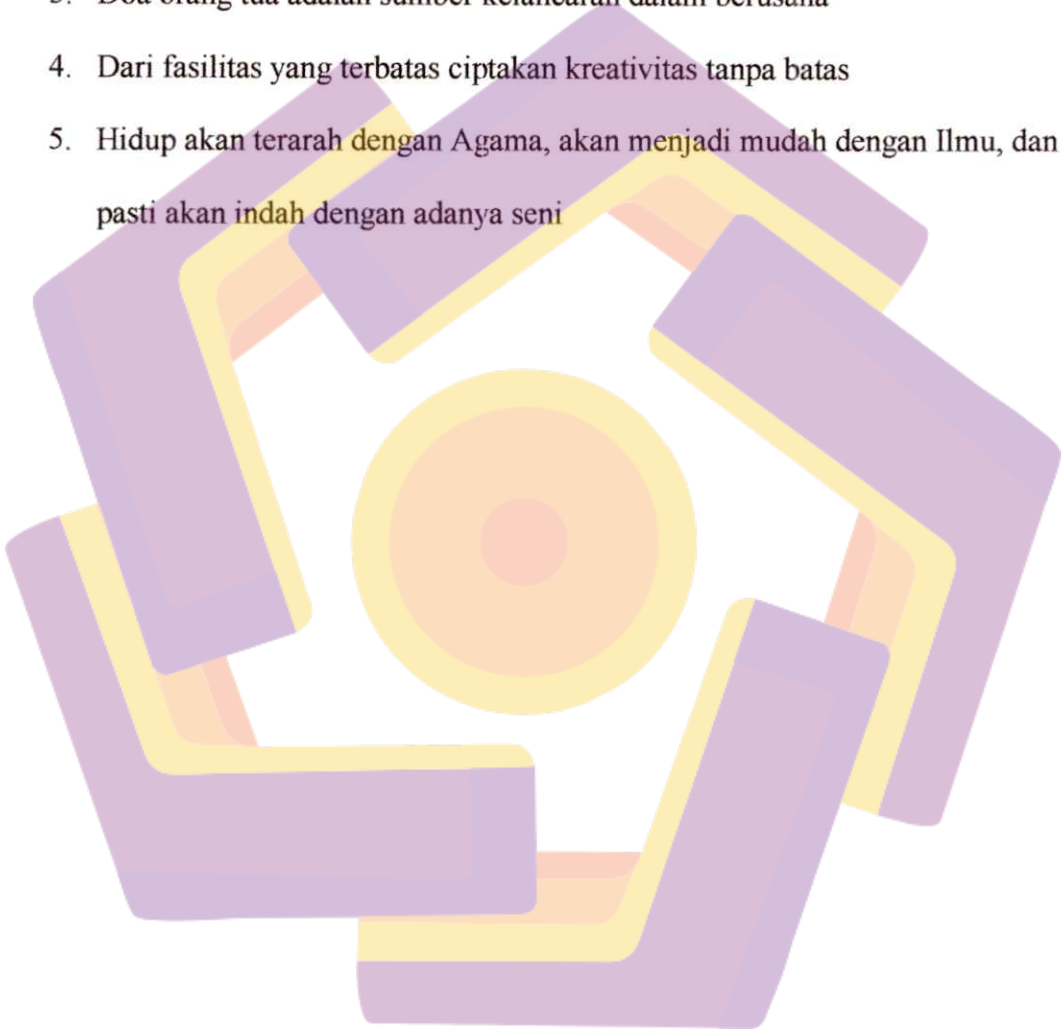


**Ardi Purnama Jati**

**NIM. 09.11.3435**

## MOTTO

1. Kerjakan apa yang bisa dikerjakan sekarang
2. Jadilah manusia yang bermanfaat untuk Agama, Keluarga, dan Negara
3. Doa orang tua adalah sumber kelancaran dalam berusaha
4. Dari fasilitas yang terbatas ciptakan kreativitas tanpa batas
5. Hidup akan terarah dengan Agama, akan menjadi mudah dengan Ilmu, dan pasti akan indah dengan adanya seni



## PERSEMBAHAN

- Segala puja dan puji syukur saya ucapkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas rahmat dan anugrahNya-lah saya dapat menyusun Skripsi ini.
- Rasulullah Shalallahu Alaihi Wasallam yang selalu menjadi suri teladanku dalam langkah kehidupan.
- Ibu yang tak pernah henti memberikan motivasi dan semangat.
- Bapak yang tak pernah lelah menuntunku.
- Kakak yang selalu memberikan inspirasi.
- Adik yang selalu membantuku dalam pengerjaan skripsi.
- Pak Amir selaku pembimbingku.
- Ibu Krisnawati, Pak Emha, Pak Amir selaku dosen yang telah mengujiku disaat sidang pendadaran.
- Wahyu Iskandar selaku sahabat terbaikku yang dengan ikhlas selalu memberikan bantuan dalam pengerjaan skripsi hingga proses yudisium.
- Afryan Dimas selaku teman seperjuangan dalam pengerjaan skripsi.
- Untuk seluruh teman didunia virtual yang membantu saya dalam proses pembuatan scane video klip (Nabilla, Tyara, Frischa, Raga, Venecius, Anas, Adit, Sandi, Yudi, Agam).
- Seluruh teman-teman kelas 09\_S1 TI\_12.
- Buat Kiki sebagai sahabat dekatku yang selalu mengingatkanku untuk mengerjakan skripsi.
- Seluruh teman-teman angkatan 2009 yang slalu memberi semangat.
- Petugas internet yang sigap dalam perbaikan sambungan internet.
- Suryadi Sulaksono yang dengan senang hati meminjamkan hardisk external sebagai backup device skripsi saya.
- Raras, Titi, Tammy yang walaupun sudah di luar jogjakarta namun selalu memberi doa dan semangat dalam pengerjaan skripsi.

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi dengan baik. Laporan ini disusun sebagai syarat kelulusan program pendidikan Strata 1 Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Kehidupan ini sungguh indah apabila kita bisa memperoleh sebuah harapan yang menjadi kenyataan. Semua ini harus dijalankan dengan kerja keras dan doa yang selalu mengiringi langkah sehingga akan ada hasil yang memuaskan didalamnya. Penulis tidak bisa berlari sejauh ini tanpa ada dukungan dan bantuan dari orang lain. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Sudarmi (ibu penulis yang tidak pernah lelah memberikan semangat dan motivasi kepada penulis).
2. Bapak Muryadi (bapak penulis yang tidak pernah lelah memberikan nasehat kepada penulis).
3. Bapak Prof.Dr.M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST. M.Kom selaku dosen pembimbing.
5. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM yang tidak pernah lelah untuk mengajari penulis.
6. Teman-teman yang selalu ada disaat senang ataupun sedih.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan, namun penulis tetap berharap semoga Skripsi ini bermanfaat untuk yang membaca. Terimakasih atas kesediaannya untuk membaca laporan ini.

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Yogyakarta, 13 Juni 2015

**Penulis**



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>INTISARI</b> .....	xii
<b>ABSTRACT</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian .....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	9
2.1 Pengertian Multimedia.....	9
2.2 Pengertian Video Klip.....	9
2.3 Objek-Objek Multimedia.....	9
2.3.1 Teks.....	9
2.3.2 Grafik.....	10
2.3.3 Bunyi (Suara).....	10
2.3.4 Video.....	11
2.3.5 Animasi.....	11
2.4 Jenis Video Klip.....	11

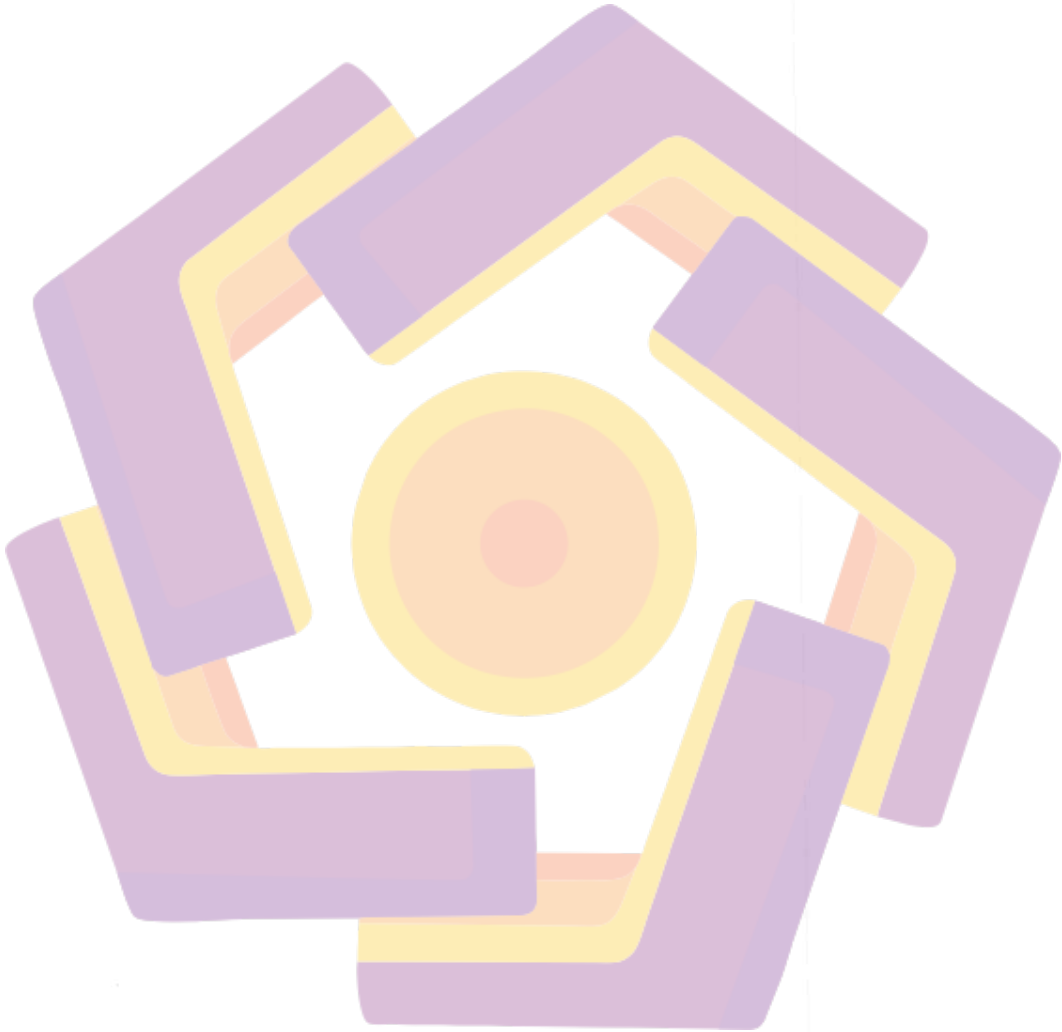
2.5	Pengertian Game Online.....	12
2.6	Istilah-Istilah dalam Pembuatan Storyboard.....	12
2.7	Software yang Digunakan.....	17
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>		<b>20</b>
3.1	Analisis Perancangan Video Klip.....	20
3.2	Analisis Sistem Video Klip.....	22
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	22
3.2.2	Pemahaman Masalah.....	23
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	25
3.3.1	Aspek Hardware (Perangkat Keras).....	25
3.3.2	Aspek Software (Perangkat Lunak).....	26
3.3.3	Aspek Brainware (Sumber Daya Manusia).....	26
3.4	Perancangan.....	27
3.4.1	Pemilihan Lagu.....	27
3.4.2	Perancangan Story Board.....	27
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>31</b>
4.1	Implementasi.....	31
4.1.1	Memproduksi Objek-Objek Aplika.....	31
4.1.2	Membuat Login ID.....	33
4.1.3	Proses Pembuatan Karakter.....	33
4.1.4	Proses Pengambilan Gambar.....	34
4.1.5	Pengecekan Hasil Rekaman.....	37
4.1.6	Menggabungkan Seluruh Objek.....	38
4.2	Menggunakan Sistem.....	40
4.3	Memelihara Sistem.....	40
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>41</b>
5.1	Kesimpulan.....	41
5.2	Saran.....	41
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>xiv</b>

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b>	Tampilan UI pada game "Blade and soul.....	17
<b>Gambar 2.2</b>	Tampilan UI aplikasi Fraps.....	18
<b>Gambar 2.3</b>	Tampilan Adobe Premiere Pro CS6.....	18
<b>Gambar 2.4</b>	Tampilan Windows Media Player.....	19
<b>Gambar 4.1</b>	Tampilan Proses Pembuatan Karakter.....	34
<b>Gambar 4.2</b>	Tampilan Latar Belakang Alam.....	35
<b>Gambar 4.3</b>	Tampilan Salah Satu Action.....	35
<b>Gambar 4.4</b>	Scane Pengenalan Karakter.....	36
<b>Gambar 4.5</b>	Scane Konflik.....	36
<b>Gambar 4.6</b>	Scane Ending.....	37
<b>Gambar 4.7</b>	Kumpulan Scane Hasil Capture Fraps.....	37
<b>Gambar 4.8</b>	Time Line Adobe Premiere Pro CS6.....	39
<b>Gambar 4.9</b>	Proses Render.....	39

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1</b> Tabel SWOT.....	16
<b>Tabel 3.2</b> Tabel Story Board .....	20



## INTISARI

Sebuah karya video klip dengan objek, karakter, dan atribut yang kesemuanya di ambil dari sebuah game dan menceritakan tentang petualangan dengan mengambil aspek kehidupan yang ada pada dunia nyata. Video yang mempersembahkan alur cerita dramatic dan romantic dengan fantasi yang tidak bisa kita temukan di dunia nyata.

Pemeran-pemeran atau tokoh pada setiap karakter yang ada pada game tersebut di jalankan oleh user yang berbeda sehingga pembuatan film ini layaknya membuat film pada dunia nyata dengan melibatkan banyak orang, tetapi di realisasikan di dunia maya dan dengan karakter yang bersifat virtual.

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk menumbuhkan jiwa kreatifitas masyarakat penggemar game dalam memanfaatkan game kedalam bentuk karya multimedia dan untuk masyarakat umum dapat bermanfaat sebagai hiburan.

**Kata Kunci:** Membuat video klip, fitur animasi di dalam game.



## **ABSTRACT**

*A video clip creation with objects, characters, and attributes of everything that was taken from a game and the adventures story by taking aspects of life that exist in the real world. The film presents dramatic and romantic storyline with fantasy that we can't find in the real world.*

*The actors or character on any existing characters in the game are controlled by different user, thus making this film like making movies on real world by involving more people. However, realized in the virtual world and the characters which will be virtual to.*

*The benefits of this research is to foster creativity in harnessing community gaming fans game into a form of multimedia works and can be useful for the general public as entertainment.*

**Keyword :** *Making Video Clip, Animation Feature in game.*

