

**Pembuatan Video Konten Animasi Nominasi *Music Video* Acara
BOIM “*Battle Of Indie Multimedia*” 2020 Prodi Teknologi
Informasi Universitas Amikom Yogyakarta Menggunakan Teknik
Frame By Frame**

SKRIPSI



disusun oleh

Herin Dwibima Aprianto

16.11.0222

Herin.0222@students.amikom.ac.id

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**Pembuatan Video Konten Animasi Nominasi *Music Video* Acara BOIM
“Battle Of Indie Multimedia” 2020 Prodi Teknologi Informasi Universitas
Amikom Yogyakarta Menggunakan Teknik Frame By Frame**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Herin Dwibima Aprianto

16.11.0222

Herin.0222@students.amikom.ac.id

PROGRAM SARJANA PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM

YOGYAKARTA 2020

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Video Konten Animasi Nominasi *Music Video*
Acara BOIM “*Battle Of Indie Multimedia*” 2020 Prodi
Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta
Menggunakan Teknik **Frame By Frame****

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Herin Dwibima Aprianto

16.11.0222

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Maret 2020

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M. Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Pembuatan Video Konten Animasi Nominasi *Music Video*
Acara BOIM “*Battle Of Indie Multimedia*” 2020 Prodi
Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta
Menggunakan Teknik **Frame By Frame****

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Herin Dwibima Aprianto

16.11.0222

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 April 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M. Kom

NIK.

Mei P Kurniawan., M.Kom

NIK.

Ali Mustopa, M.Kom

NIK.

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 7 Mei 2020

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, MT

NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 tinggi manapun, 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.

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

Yogyakarta, 7 Mei 2020

Meterai
Rp. 6.000

Herin Dwibiama Aprianto
16.11.0222

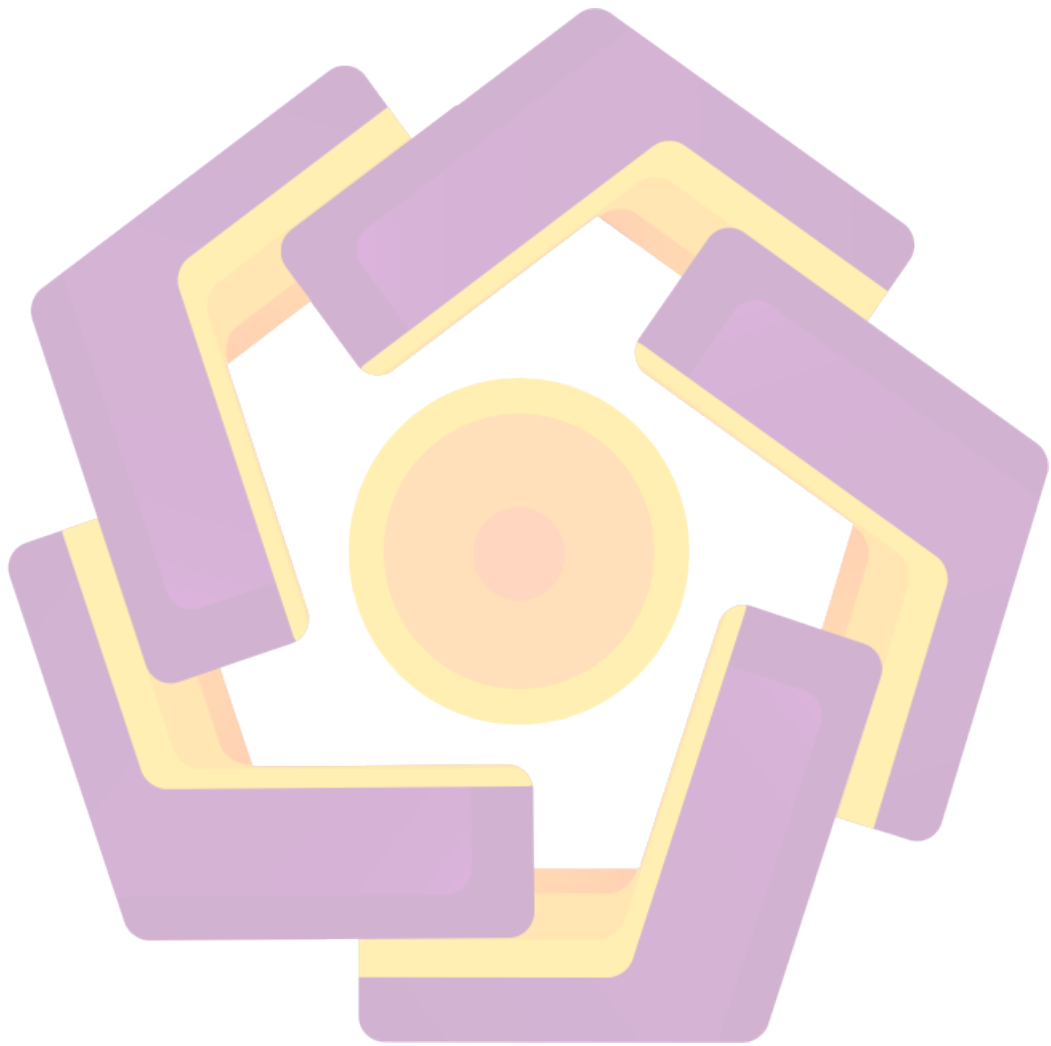
MOTTO

“Hidup bukan untuk saling mendahului
Bayangan yang diciptakan oleh mentari
Ada karena matahari bermaksud terpuji
Untukmu cintai diri...”

(Wordfangs – HINDIA)

Mengejar mimpi sampai tak punya rasa
Mengejar mimpi sampai lupa keluarga
Mengejar mimpi lupa dunia nyata
Mengejar mimpi tapi tidak bersama

(Wordfangs – HINDIA)



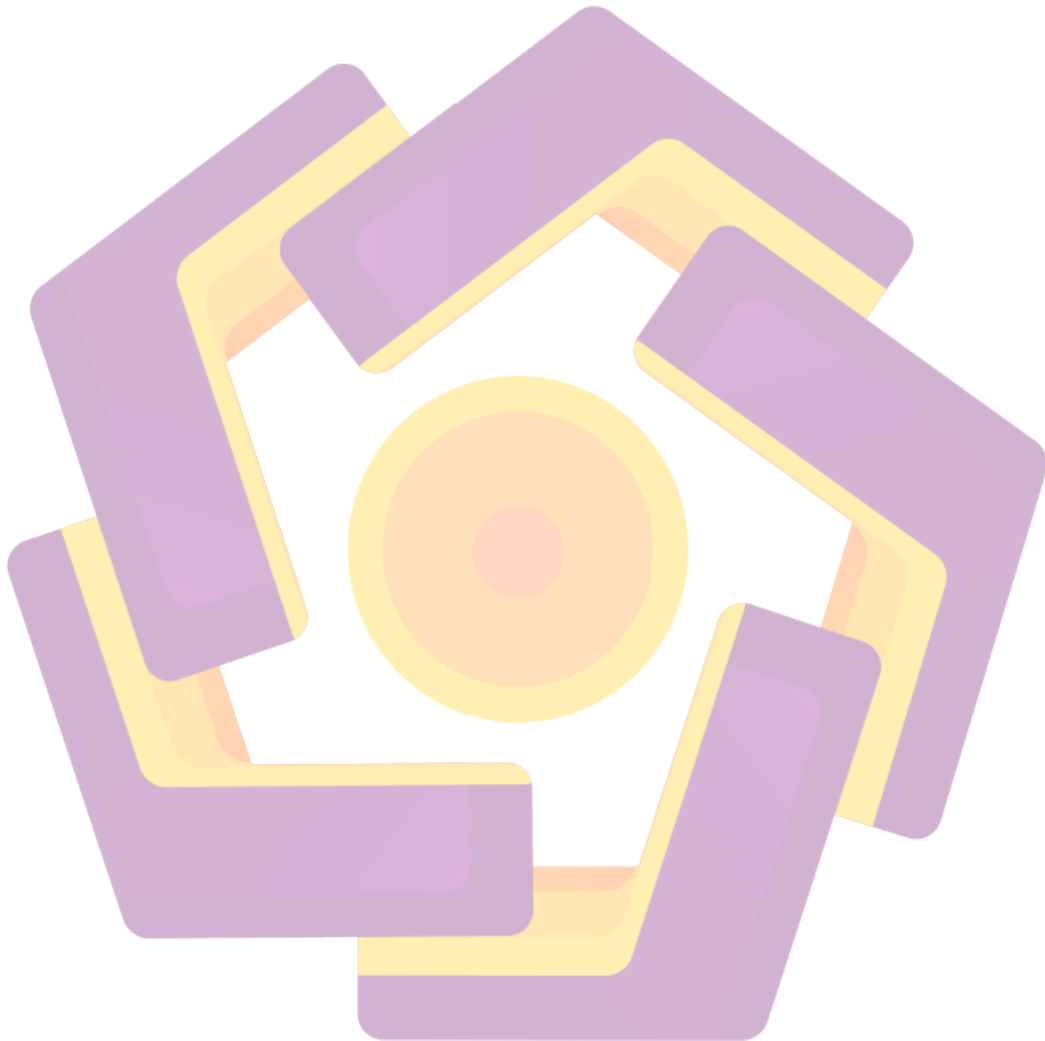
PERSEMBAHAN

Puji syukur yang tak terhingga Saya ucapkan kepada Allah SWT, Tuhan penguasa alam yang telah meridhoi dan mengabulkan segala do'a sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul **“Pembuatan Video Konten Untuk Acara Battle Of Indie Multimedia (BOIM) 2020 Program Studi Teknologi Informasi Universitas Amikom Yogyakarta Menggunakan Visual Effects”** sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis. Alhamdulillah, dengan rasa bangga dan bahagia penulis persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya. Puji syukur yang tak terhingga padaNya sebagai penguasa alam yang mengabulkan segala do'a.
2. Kedua orang tua, yaitu Alm. Haryanto dan Rina Ukayanti yang banyak memberi dukungan baik moril maupun materiil. Seorang kakak yang juga telah memberi semangat dan dukungan, Herna Rizky Eka Citra. Keluarga besar terutama Mbah Suwandi, Mbah Subardi, dan semua keluarga yang berada di Jogja dan Lampung. Terima kasih telah mendukung setiap langkah baik yang saya ambil, selalu sabar menghadapi kelakuan saya dan mengingatkan saya ketika melakukan hal yang salah.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi. Terima kasih atas segala kesabaran dan ilmu yang diberikan selama ini.

4. Mbak Afifah Nur Aini, yang telah membantu banyak hal yang berkaitan mengenai penelitian ini. Banyak membantu mulai dari proses penentuan judul hingga pelaksanaan ujian pendadaran selesai.
5. Keluarga BOIM dan JALA yaitu Mas Ahmad Zaid Rahman, Mas Muwsaa, Mas Muhammad Afik Destrianto, Mas Buyut Khoirul Umri, Mbak Lubna, Rafi Kurnia Rachbini, Yusuf Bachtiar, Herin Dwibima Aprianto, Danu Prawira Utama dan yang belum saya sebutkan satu persatu, terima kasih telah menjadi rumah kedua dan pernah mengisi canda tawa keluh kesah dan sambat di akhir masa perkuliahan ini.
6. Keluarga Komunitas Multimedia Amikom Yogyakarta (KOMA). Sebuah lingkaran Kekeluargaan di kampus dan juga rumah kedua saya yang terbentuk dari orang-orang yang memiliki tujuan yang sama pada saat itu. Terima kasih kepada mas/mba dan adek adek semua di KOMA. Terima kasih telah menemani perjalanan selama masa kuliah saya selama kurang lebih 4 tahun ini. Kalian adalah orang-orang yang banyak cerita. KOMA!!! Selalu di hati Selalu Di nanti.
7. Teman-teman Kontrakan gilang, Gilang Marwanta, Galang Marwanta, Abdurrahma B Sappa, Humaira bella, Habibi Alhudha, dan. Kelompok akademik yang telah melancarkan berbagai kegiatan perkuliahan.
8. Seluruh warga 16 S1 IF 04 yang telah menjadi wadah untuk banyak cerita, warna dan juga pelajaran hidup bagi saya. Senang bisa mengenal kalian semua.
9. Terakhir buat seseorang yang selalu menyemangati saya disaat mengerjakan skripsi, menambah mood, menjadi seseorang yg special, dan

tempat berkeluh kesah yang secara tidak langsung membantu kelancaran pengerjaan penelitian ini.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diharapkan. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita pada jalan kebaikan.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu persyaratan kelulusan jenjang Program Sarjana Strata 1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu dan Bapak saya, serta seluruh keluarga besar yang selalu menyelipkan doa di setiap sujudnya agar saya dapat menjadi pribadi yang lebih baik dan terus maju.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dengan sepenuh hati.
5. Bapak Mei Kurniawan, M.Kom dan Bapak Ali Mustofa, M.T sebagai dosen penguji serta semua dosen Prodi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta, terima kasih atas semua jasa Bapak dan Ibu Dosen.

6. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 7 Mei 2020

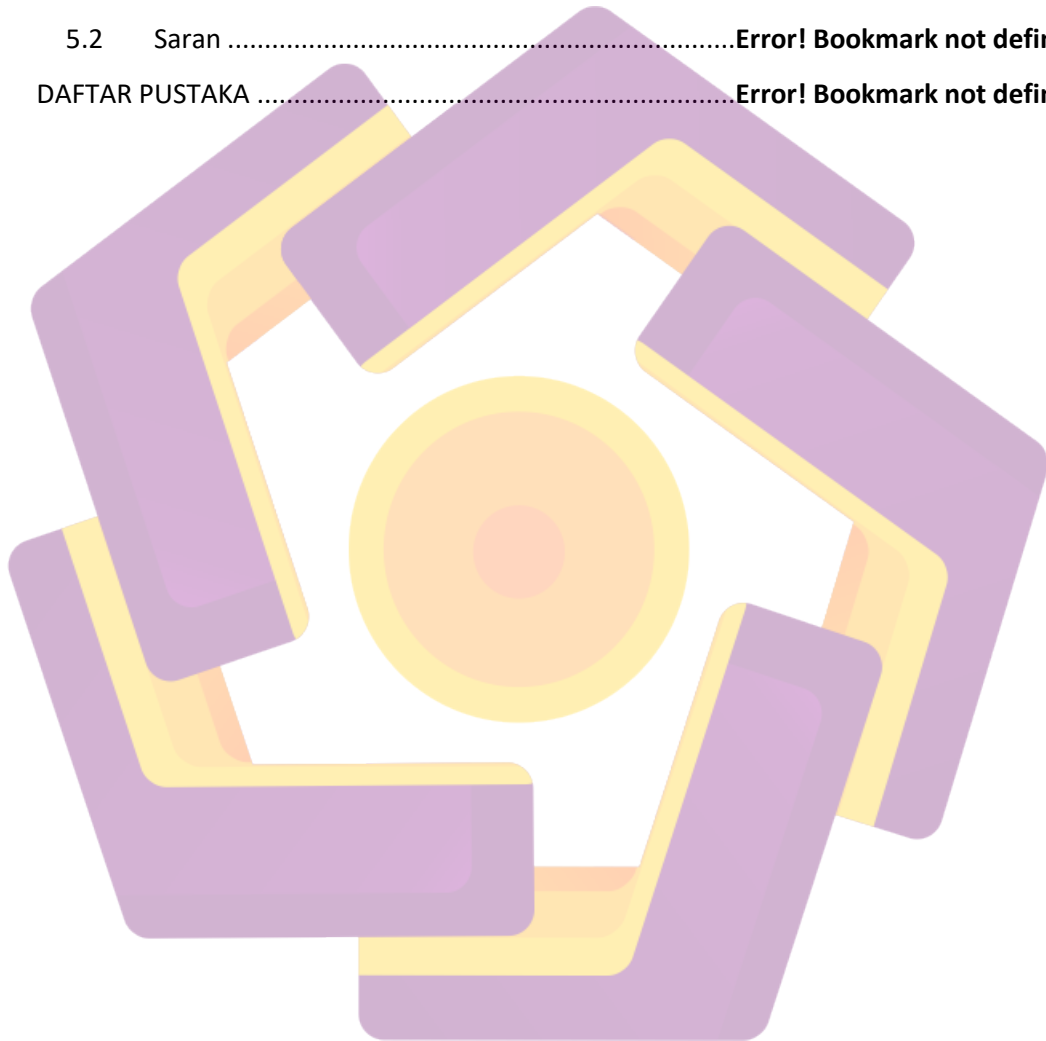
Herin Dwibima Aprianto
16.11.0222

DAFTAR ISI

JUDUL.....	Error! Bookmark not defined.
PERSETUJUAN	3
PENGESAHAN	i
PERNYATAAN	ii
MOTTO.....	iii
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.3 Batasan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.5 Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.6 Metode Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.7 Sistematika Penulisan	Error! Bookmark not defined.
BAB II LANDASAN TEORI	Error! Bookmark not defined.
2.1 Tinjauan Pustaka.....	Error! Bookmark not defined.
2.2 Konsep Dasar Multimedia	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Pengertian Multimedia	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Jenis-Jenis Multimedia	Error! Bookmark not defined.
2.2.3 Elemen-Elemen Multimedia	Error! Bookmark not defined.
2.3 Video	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Standar Video.....	Error! Bookmark not defined.
2.3.2 Jenis Video	Error! Bookmark not defined.
2.4 Teknik Live Shoot	Error! Bookmark not defined.

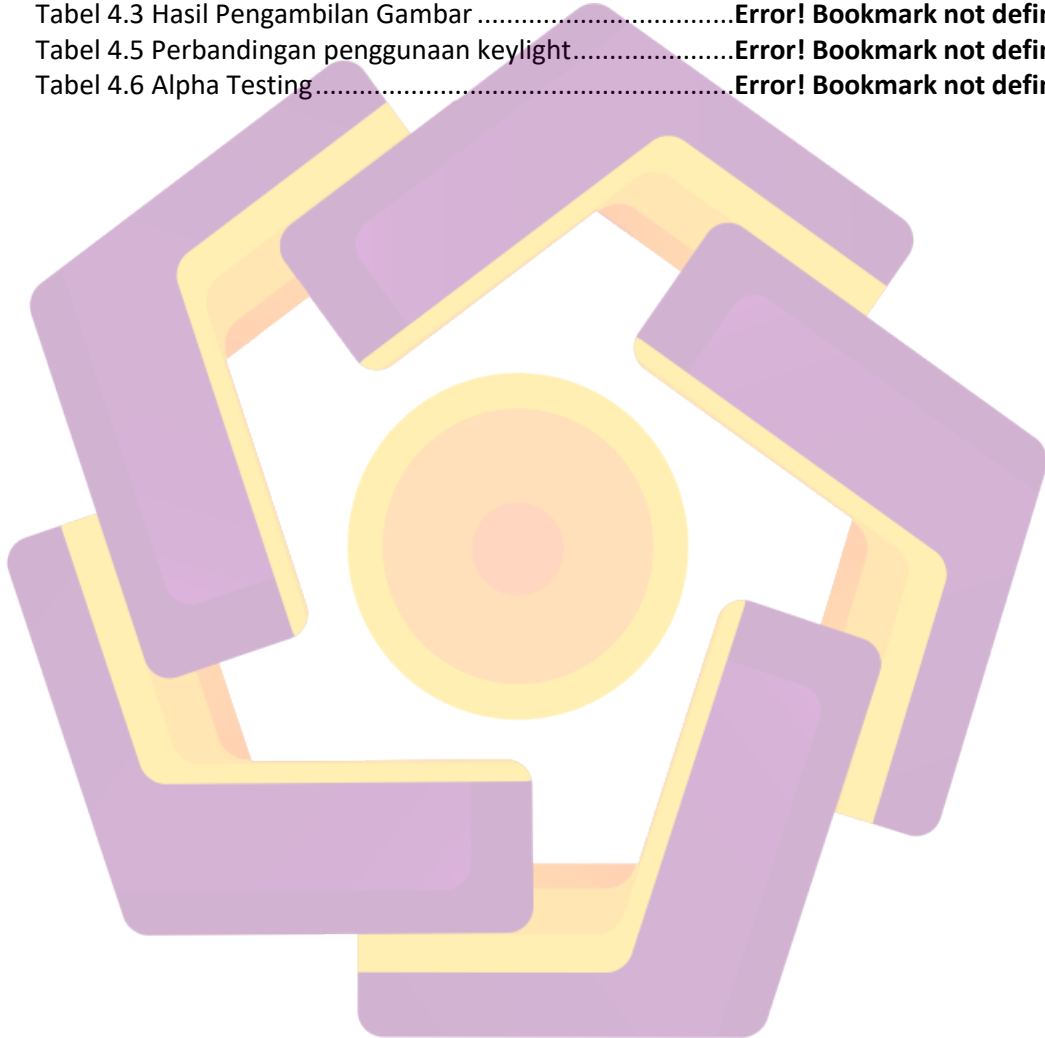
2.5	Animasi.....	Error! Bookmark not defined.
2.5.1	Pengertian Animasi.....	Error! Bookmark not defined.
2.5.2	Animasi Frame (Frame Animaton).....	Error! Bookmark not defined.
2.5.3	Animasi Paralaks.....	Error! Bookmark not defined.
2.6	Efek Visual.....	Error! Bookmark not defined.
2.7	Analisis kebutuhan Fungsional.....	Error! Bookmark not defined.
2.8	Produksi.....	Error! Bookmark not defined.
2.8.1	Pra Produksi.....	Error! Bookmark not defined.
2.8.2	Produksi.....	Error! Bookmark not defined.
2.8.3	Pasca Produksi.....	Error! Bookmark not defined.
2.9	Testing.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		Error! Bookmark not defined.
3.1	Gambaran Umum BOIM.....	Error! Bookmark not defined.
3.1.1	Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
3.1.2	Struktur Panitia.....	Error! Bookmark not defined.
3.2	Pra Produksi.....	Error! Bookmark not defined.
3.2.1	Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.2.2	Analisis Kebutuhan.....	Error! Bookmark not defined.
3.2.3	Ide dan Konsep.....	Error! Bookmark not defined.
3.2.4	Naskah.....	Error! Bookmark not defined.
3.2.5	Storyboard.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		Error! Bookmark not defined.
4.1	Produksi.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1	Pengambilan Video dan Gambar.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.2	Pembuatan Aset Frame by Frame.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.3	Pembuatan Aset Animasi Paralaks.....	Error! Bookmark not defined.
4.2	Pasca Produksi.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.1	Compositing.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.2	Editing.....	Error! Bookmark not defined.
4.2.3	Rendering.....	Error! Bookmark not defined.
4.3	Pengujian.....	Error! Bookmark not defined.

4.4	Implementasi	Error! Bookmark not defined.
4.4.1	Penayangan Video Pada Malam Penganugerahan	Error! Bookmark not defined.
4.4.2	Publish Media Online	Error! Bookmark not defined.
BAB V	PENUTUP	Error! Bookmark not defined.
5.1	Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2	Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Timeline Produksi	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.2 Storyboard.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1 Hasil Pengambilan Video Interior.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.2 Hasil Pengambilan Video Exterior	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.3 Hasil Pengambilan Gambar	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.5 Perbandingan penggunaan keylight.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.6 Alpha Testing.....	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lima Elemen Multimedia	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 2 Extreme Long Shoot	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 3 Wide Shoot.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 4 Medium Long Shoot.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 5 Rough Cut.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 6 Medium Close Up.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 7 Close Up	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 8 Extreme Close Up	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 1 Struktur Panitia BOIM 2020	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 2 Logo BOIM 2020.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 3 Karakter BOIM 2020.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 4 Poster BOIM 2020	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.1 Render video	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.2 Hasil PNG sequence	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.3 Membuat lembar kerja baru.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.4 Gambar pada frame	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.5 Pemberian warna pada gambar.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.6 Hasil aset animasi frame by frame.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.7 Pembuatan lembar kerja baru	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.8 Import background	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.9 Menyesuaikan background.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.10 Masking talent.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.11 Hasil Clone Stamp Tool	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.12 Hasil akhir blocking talent.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.13 Hasil akhir aset paralaks.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.14 Pembuatan project dan sequence baru.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.15 Import File.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.16 Freeze Frame.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.17 Masking pada talent.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.18 Split Layer.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.19 Pemberian action wiggle.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.20 Susunan bahan pada composition	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.21 Pemberian puppet pin	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.22 Penambahan 3D Camera	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.23 Hasil animasi menggunakan 3D Camera.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.24 Pemberian effect Lumetri Color.....	Error! Bookmark not defined.

Gambar 4.25 Mengubah blending mode.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.26 Seleksi berdasarkan warna	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.27 Gabungan pada composition baru.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.28 Pemberian efek transfer energi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.29 Pemberian warna pada tangan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.30 Penggunaan masking	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.31 Pemberian masking pada logo	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.32 Hasil pemberian efek glow dan saber.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.33 Hasil akhir penyematan logo BOIM	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.34 Menambahkan ke Adobe Media Encoder Queue.....	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Gambar 4.35 Daftar file yang akan dirender	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.36 Membuat Project Baru.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.37 Menyusun File	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.38 Speed Duration	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.39 Pengaturan Suara.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.40 Efek transisi Audio dan Video	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.41 Rendering.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.42 Penayangan Video Opening BOIM 2020.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4.43 Upload Youtube	Error! Bookmark not defined.



INTISARI

BOIM “*Battle Of Indie Multimedia*” adalah agenda tahunan yang diselenggarakan asisten praktikum rumpun multimedia di Universitas Amikom Yogyakarta. Tujuan diadakannya acara ini adalah sebagai wadah untuk mengapresiasi karya-karya mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta yang berminat dibidang *multimedia*. Pada tahun 2020, BOIM mengusung tema “*In Visual Maker Journey, We Stand For*”. Berdasarkan tema tersebut, dibutuhkan sajian video konten pengantar yang harus menggambarkan bagaimana hambatan diri seorang *visual maker* berubah jadi monster dan melawan para pembuat Music Video. Berdasarkan cerita tersebut maka dibutuhkan konsep *animasi frame by frame* dalam mewujudkan ilustrasi pertarungan antara monster dan para pembuat visual.

Metode yang digunakan untuk pembuatan penelitian ini adalah pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan wawancara dan observasi, analisis yang meliputi kebutuhan fungsional dan non fungsional, perancangan yang meliputi pra produksi, produksi, dan pasca produksi, serta *testing* yang dilakukan dengan metode *alpha testing*.

Dari hasil uji kebutuhan visual dengan menggunakan teknik *Frame by frame* didapatkan bahwa semua poin kebutuhan visual telah terpenuhi.

Kata Kunci: *frame by frame, video, BOIM, Visual Maker.*

ABSTRACT

BOIM "Battle Of Indie Multimedia" is an annual agenda organized by multimedia practicum assistants at Yogyakarta Amikom University. The purpose of this event is as a forum to appreciate the works of Yogyakarta Amikom University students who are interested in multimedia. In 2020, BOIM carries the theme "In Visual Maker Journey, We Stand For". Based on this theme, an introductory content video presentation is needed that should describe how the visual creator's own obstacles turn into monsters and fight Music Video makers. Based on this story, the concept of frame by frame animation is needed in realizing illustration of the battle between monsters and visual creators.

The method used for making this research is data collection which is done by using interviews and observations, analysis that covers functional and non-functional needs, design which includes pre-production, production, and post-production, as well as testing conducted with alpha testing methods.

From the results of the test of visual needs using the Frame by frame technique, it was found that all points of visual need were fulfilled.

Keywords: frame by frame, video, BOIM, Visual Maker.