

**PEMBUATAN VIDEO CLIP ANIMASI 2D “JIWA MERDEKA”
UNTUK GRUP BAND BLOW OFF MENGGUNAKAN TEKNIK
FRAME BY FRAME**

SKRIPSI



disusun oleh

Widya Niastia Putri

14.11.8374

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PEMBUATAN VIDEO CLIP ANIMASI 2D “JIWA MERDEKA”
UNTUK GRUP BAND BLOW OFF MENGGUNAKAN TEKNIK
FRAME BY FRAME**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Widya Niastia Putri

14.11.8374

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO CLIP ANIMASI 2D “JIWA MERDEKA” UNTUK
GRUP BAND BLOW OFF MENGGUNAKAN TEKNIK
FRAME BY FRAME**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Widya Niastiaputri

14.11.8374

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Juni 2019

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO CLIP ANIMASI 2D “JIWA MERDEKA” UNTUK
GRUP BAND BLOW OFF MENGGUNAKAN TEKNIK
FRAME BY FRAME**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Widya Niastiaputri

14.11.8374

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Juli 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Arif Akbarul Huda, S.Si, M.Eng
NIK. 190302287

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 31 Juli 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si., M.T.
NIK. 190302038

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 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 20 Juli 2019



Widya Niastiaputri

NIM. 14.11.8374

MOTTO

“Di mana ada kemauan, di situ ada jalan.”

“Just enjoy where you are now.”

“You'll have time to rest when you're dead.”

- Robert De Niro

“Janganlah kamu bersikap lemah, dan janganlah (pula) bersedih hati.”

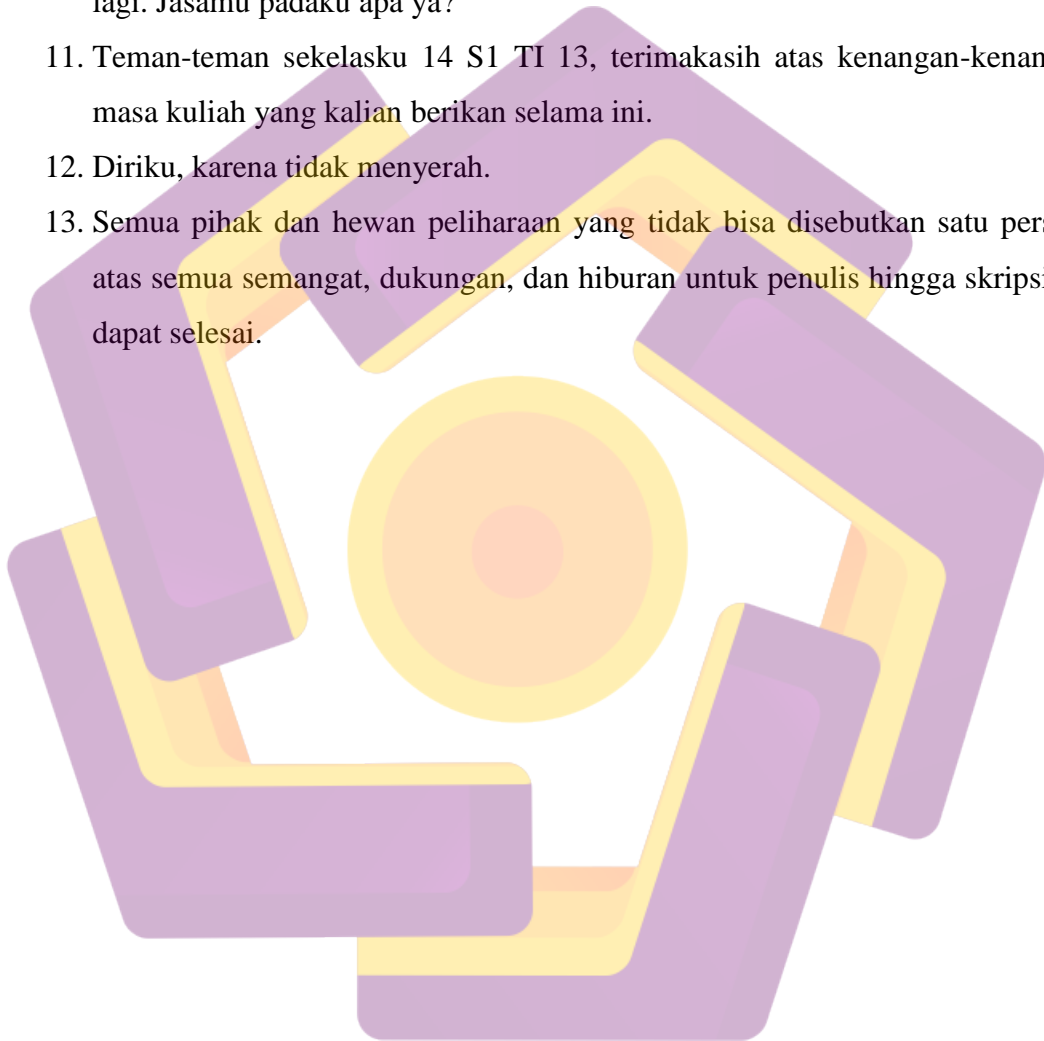
(Ali ‘Imraan : 139)

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT karena telah melimpahkan nikmatnya sehingga penuls dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tercurahkan kepada junjungan besar Nabi Muhammad SAW karena telah membawa zaman yang beradab ke muka bumi. Pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis menyelesaikan skripsi ini:

1. Kepada kedua orang tua penulis. Bapak dan Ibu, terimakasih telah memberikan dukungan, doa, dan kasih sayang setiap harinya kepadaku. Juga kepada saudara kandung penulis, mbak Listya dan Raditya, terimakasih atas semangat yang telah diberikan.
2. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom, yang telah membimbing penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Tanpa bantuan dari bapak, skripsi ini tidak akan selesai.
3. Pihak grup band Blow Off yang bersedia bekerjasama meminjamkan lagunya untuk penelitian dan mempermudah penelitian penulis.
4. Sahabat terbaik, Jalu Trangga Laksita, terimakasih karena sudah mau-maunya ikut menumpahkan darah, keringat serta air mata untuk membantuku menyelesaikan animasi dan mengajarkan segala sesuatunya. Juga kepada Ibnu Falah karena telah membantu menggambar background.
5. Keluarga Nyaw Nyaw (Masapin, Bang Dika, Iqbal, Rara, Roro, Lele) atas semangat dan dukungannya. Cepat tobat kalian.
6. Sahabat HILIH Q, Tare dan Digna, terimakasih karena sudah menemani dalam suka dan duka. Aku keak *literally* amat sangat *grateful* dipertemukan dengan sahabat seperti kalian.
7. Irinne Sabrina Rizky Ayunani, a.k.a Kikoy. Terimakasih Kikoy karena sudah menjadi teman terbaik yang selalu menemani dan menjadi *bodyguard* semasa kuliah. Tanpamu masa-masa kuliahku pasti terasa sangat sepi. Jangan menyerah, Koy!

8. High School Squad ku. Mama, Pepi, Nonggor, terimakasih banyak atas doa dan semangatnya. Aku sayang kalian.
9. Sheila Khoirina, teman sombonk yang telah membuatku iri karena sudah lulus duluan dan meninggalkanku. Untuk apa aku berterimakasih padamu..
10. Oktein Satriyani, kengkawanku dari jaman dekil sampai sekarang lebih dekil lagi. Jasamu padaku apa ya?
11. Teman-teman sekelasku 14 S1 TI 13, terimakasih atas kenangan-kenangan masa kuliah yang kalian berikan selama ini.
12. Diriku, karena tidak menyerah.
13. Semua pihak dan hewan peliharaan yang tidak bisa disebutkan satu persatu atas semua semangat, dukungan, dan hiburan untuk penulis hingga skripsi ini dapat selesai.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembuatan Video Clip Animasi 2D “Jiwa Merdeka” untuk Grup Band Blow Off Menggunakan Teknik Frame by Frame” yang merupakan salah satu prasyarat untuk meraih gelar Sarjana Komputer.

Dalam pembuatan skripsi ini, penulis mendapatkan banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Tanpa mengurangi rasa hormat, dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada:

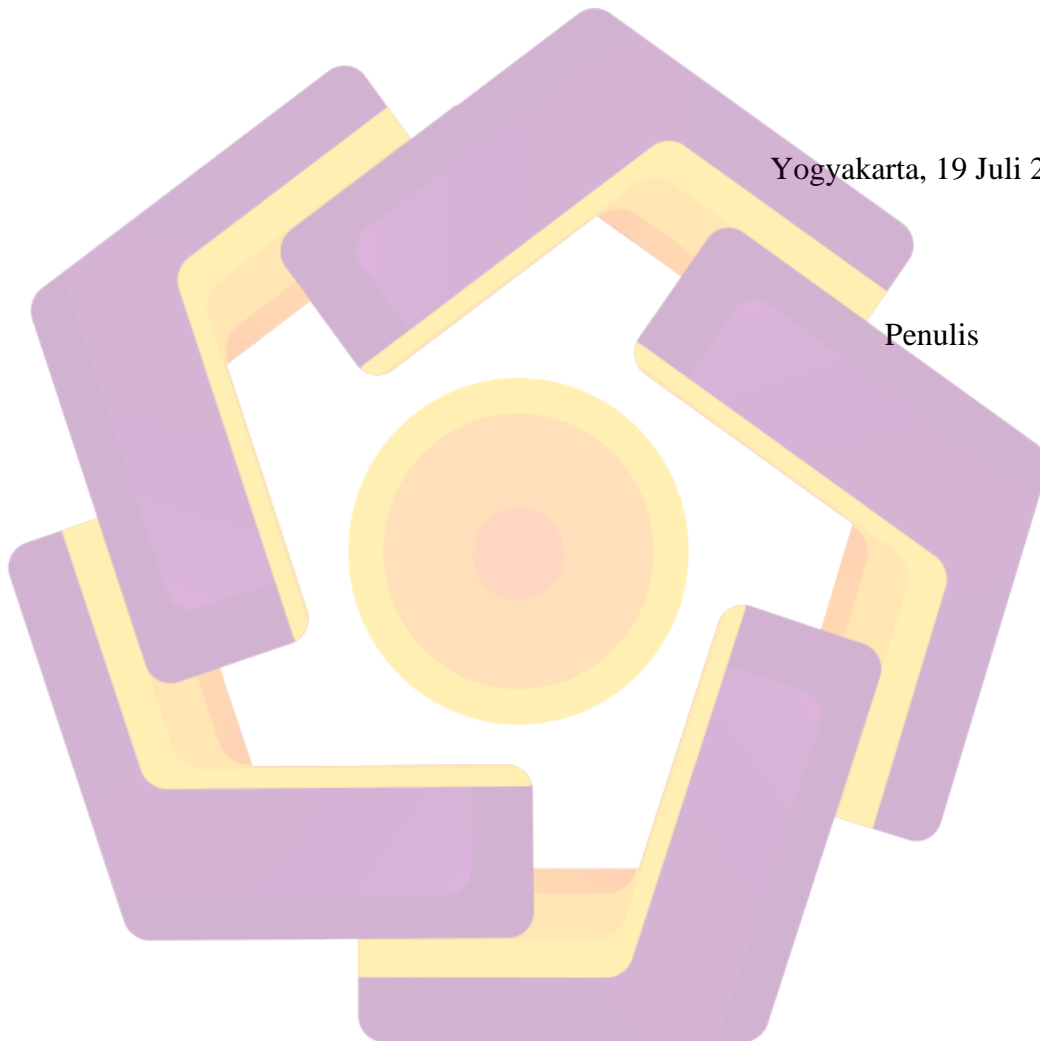
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran, dan waktunya dalam membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.
4. Segenap Dosen dan staf Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama masa perkuliahan.
5. Keluarga besar penulis, terutama kedua orang tua atas dukungan serta doanya selama ini.
6. Pihak band Blow Off karena telah memberikan banyak bantuan kepada penulis.
7. Teman-teman 14 S1 TI 13 yang telah memberikan banyak pengalaman selama satu kelas bersama.
8. Seluruh pihak yang telah memberikan kontribusi dalam membantu pelaksanaan penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap pembaca dapat memberikan kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 19 Juli 2019

Penulis



DAFTAR ISI

JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	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	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.3 Metode Perancangan dan Pembuatan Video Clip.....	4
1.6.4 Metode Testing.....	6
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8

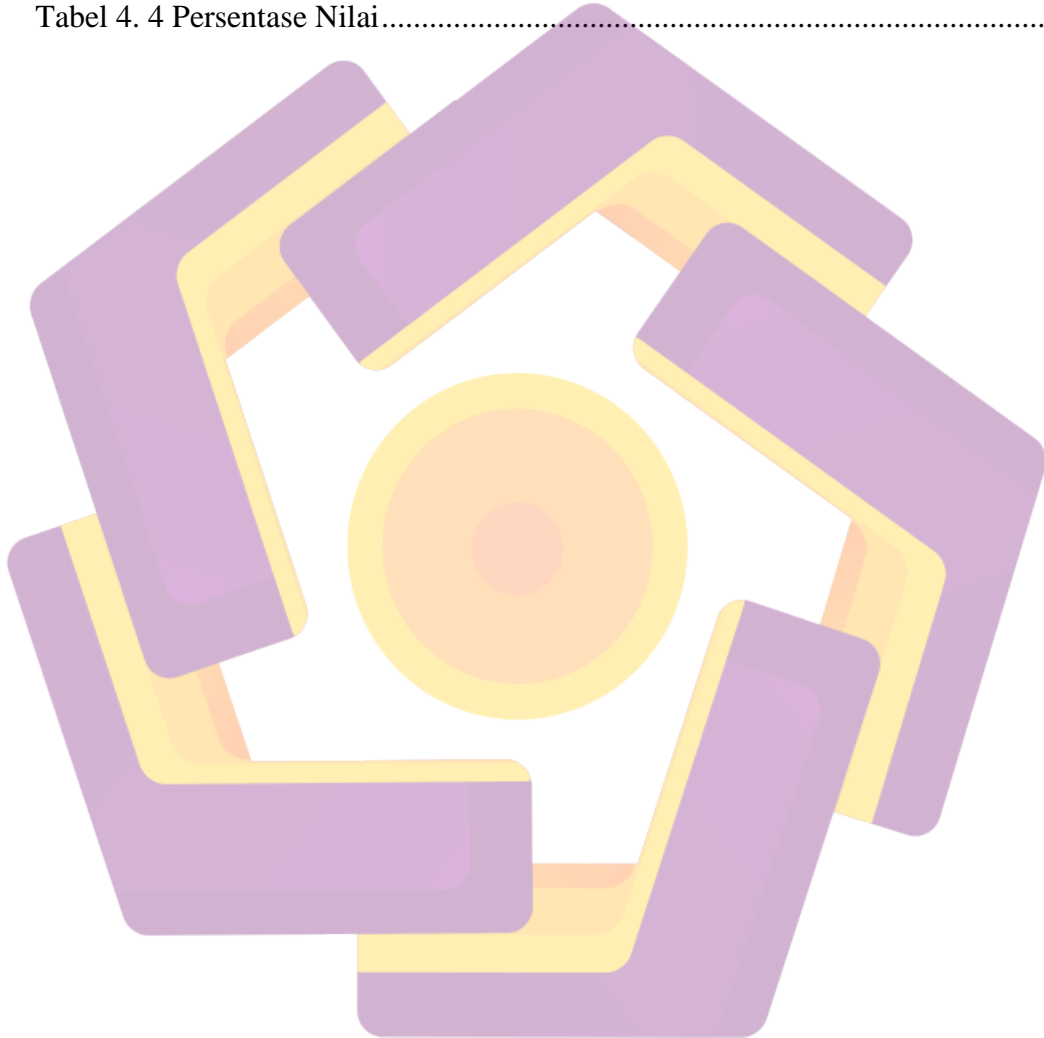
2.1	Tinjauan Pustaka	8
2.2	Pengertian Animasi	9
2.3	<i>Frame by Frame Animation</i>	10
2.3.1	<i>Keys</i>	10
2.3.2	<i>In Between</i>	11
2.4	Prinsip Animasi	11
2.4.1	<i>Solid Drawing</i>	11
2.4.2	<i>Timing and Spacing</i>	12
2.4.3	<i>Squash and Stretch</i>	13
2.4.4	<i>Anticipation</i>	13
2.4.5	<i>Slow In and Slow Out</i>	14
2.4.6	<i>Arcs</i>	14
2.4.7	<i>Secondary Action</i>	15
2.4.8	<i>Follow Through and Overlapping Action</i>	15
2.4.9	<i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	16
2.4.10	<i>Staging</i>	16
2.4.11	<i>Appeal</i>	17
2.4.12	<i>Exaggeration</i>	18
2.5	Jenis-Jenis Animasi	18
2.5.1	<i>Animasi Sel (Cell Animation)</i>	18
2.5.2	<i>Animasi Frame (Frame Animation)</i>	19
2.5.3	<i>Animasi Sprite (Sprite Animation)</i>	19
2.5.4	<i>Animasi Lintasan (Path Animation)</i>	19
2.5.5	<i>Animasi Spline</i>	19
2.5.6	<i>Animasi Vektor (Vector Animation)</i>	20
2.5.7	<i>Animasi Karakter (Character Animation)</i>	20
2.5.8	<i>Computational Animation</i>	20
2.5.9	<i>Morphing</i>	20
2.6	Teknik Membuat Animasi	20
2.6.1	<i>Traditional Animation</i>	20
2.6.2	<i>Full Animation</i>	21

2.6.3	<i>Limited Animation</i>	21
2.6.4	<i>Rotoscoping</i>	21
2.6.5	<i>Live-action Animation</i>	21
2.7	Proses Pembuatan Animasi	22
2.7.1	Pra-Produksi	22
2.7.2	Produksi	23
2.7.3	Pasca Produksi	25
2.8	Kuesioner	25
2.8.1	Isi Pertanyaan	26
2.8.2	Macam-Macam Kuesioner	27
2.8.3	Jenis Pertanyaan	27
2.9	Sampel	28
2.9.1	<i>Probability Sampling</i>	29
2.9.2	<i>Non Probability Sampling</i>	30
2.9.3	Penentuan Jumlah Sampel	31
2.10	Uji Skala Linkert	32
2.10.1	Pengertian Skala Linkert	32
2.10.2	Perhitungan Skala Linkert	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		36
3.1	Tinjauan Umum	36
3.1.1	Sejarah Perusahaan	36
3.1.2	Visi dan Misi	36
3.2	Analisis Kebutuhan Sistem	37
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	37
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	37
3.3	Tahap Pra Produksi	39
3.3.1	Merancang Konsep	39
3.3.2	Penulisan Naskah	39
3.3.3	<i>Model Sheet</i>	40
3.3.4	<i>Storyboard</i>	44

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	61
4.1 Tahap Produksi	61
4.1.1 <i>Layout</i>	61
4.1.2 <i>Story Animatic</i>	62
4.1.3 Pembuatan Background.....	66
4.1.4 <i>Key Animation</i>	68
4.1.5 <i>In Between</i>	71
4.1.6 <i>Coloring</i>	73
4.1.7 Render Animasi.....	74
4.2 Pasca Produksi	75
4.2.1 <i>Composition</i>	75
4.2.2 <i>Editing</i>	76
4.2.3 <i>Final Rendering</i>	79
4.3 Hasil Akhir Produk	79
4.4 Testing.....	80
4.4.1 Penerapan 12 Prinsip Animasi	80
4.4.2 Kuesioner	84
BAB V PENUTUP.....	90
5.1 Kesimpulan	90
5.2 Saran.....	90
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Penerapan 12 Prinsip Animasi	80
Tabel 4. 2 Hasil Kuesioner Uji Skala Linkert	85
Tabel 4. 3 Bobot Nilai	87
Tabel 4. 4 Persentase Nilai	87



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Keys</i>	10
Gambar 2. 2 <i>In Between</i>	11
Gambar 2. 3 <i>Solid Drawing</i>	12
Gambar 2. 4 <i>Timing and Spacing</i>	12
Gambar 2. 5 <i>Squash and Stretch</i>	13
Gambar 2. 6 <i>Anticipation</i>	13
Gambar 2. 7 <i>Slow In and Slow Out</i>	14
Gambar 2. 8 <i>Arcs</i>	14
Gambar 2. 9 <i>Secondary Action</i>	15
Gambar 2. 10 <i>Follow Through and Overlapping Action</i>	15
Gambar 2. 11 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i>	16
Gambar 2. 12 <i>Staging</i>	17
Gambar 2. 13 <i>Appeal</i>	17
Gambar 2. 14 <i>Exaggeration</i>	18
Gambar 2. 15 <i>Storyboard</i>	23
Gambar 3. 1 <i>Logo Blow Off</i>	36
Gambar 3. 2 <i>Jefry</i>	40
Gambar 3. 3 <i>Hestu</i>	41
Gambar 3. 4 <i>Aldyi</i>	41
Gambar 3. 5 <i>Dodik</i>	42
Gambar 3. 6 <i>Putri</i>	42
Gambar 3. 7 <i>Aligator Panglima</i>	43
Gambar 3. 8 <i>Aligator</i>	43
Gambar 3. 9 <i>Storyboard Jiwa Merdeka 1</i>	44
Gambar 3. 10 <i>Storyboard Jiwa Merdeka 2</i>	44
Gambar 3. 11 <i>Storyboard Jiwa Merdeka 3</i>	45
Gambar 3. 12 <i>Storyboard Jiwa Merdeka 4</i>	45
Gambar 3. 13 <i>Storyboard Jiwa Merdeka 5</i>	46
Gambar 3. 14 <i>Storyboard Jiwa Merdeka 6</i>	46

Gambar 3. 15 Storyboard Jiwa Merdeka 7	47
Gambar 3. 16 Storyboard Jiwa Merdeka 8	47
Gambar 3. 17 Storyboard Jiwa Merdeka 9	48
Gambar 3. 18 Storyboard Jiwa Merdeka 9	48
Gambar 3. 19 Storyboard Jiwa Merdeka 11	49
Gambar 3. 20 Storyboard Jiwa Merdeka 12	49
Gambar 3. 21 Storyboard Jiwa Merdeka 13	50
Gambar 3. 22 Storyboard Jiwa Merdeka 14	50
Gambar 3. 23 Storyboard Jiwa Merdeka 15	51
Gambar 3. 24 Storyboard Jiwa Merdeka 16	51
Gambar 3. 25 Storyboard Jiwa Merdeka 17	52
Gambar 3. 26 Storyboard Jiwa Merdeka 18	52
Gambar 3. 27 Storyboard Jiwa Merdeka 19	53
Gambar 3. 28 Storyboard Jiwa Merdeka 20	53
Gambar 3. 29 Storyboard Jiwa Merdeka 21	54
Gambar 3. 30 Storyboard Jiwa Merdeka 22	54
Gambar 3. 31 Storyboard Jiwa Merdeka 23	55
Gambar 3. 32 Storyboard Jiwa Merdeka 24	55
Gambar 3. 33 Storyboard Jiwa Merdeka 25	56
Gambar 3. 34 Storyboard Jiwa Merdeka 26	56
Gambar 3. 35 Storyboard Jiwa Merdeka 27	57
Gambar 3. 36 Storyboard Jiwa Merdeka 28	57
Gambar 3. 37 Storyboard Jiwa Merdeka 29	58
Gambar 3. 38 Storyboard Jiwa Merdeka 30	58
Gambar 3. 39 Storyboard Jiwa Merdeka 31	59
Gambar 3. 40 Storyboard Jiwa Merdeka 32	59
Gambar 3. 41 Storyboard Jiwa Merdeka 33	60
Gambar 4. 1 Pengaturan lembar kerja.....	62
Gambar 4. 2 Penyusunan Layer Layout.....	62
Gambar 4. 3 Penggabungan aset <i>story animatic</i> per- <i>scene</i> dan <i>shot</i>	63
Gambar 4. 4 <i>Composition settings</i> pada <i>animatic</i>	63

Gambar 4. 5 <i>Rendering story animatic</i>	64
Gambar 4. 6 Proses render <i>per-scene</i>	64
Gambar 4. 7 Pengaturan <i>Sequence</i> pada Adobe Premiere CS6	65
Gambar 4. 8 Penyusunan <i>scene story animatic</i>	65
Gambar 4. 9 Pengaturan <i>export</i>	66
Gambar 4. 10 Penyusunan layer Background	67
Gambar 4. 11 Contoh Background	67
Gambar 4. 12 Jendela <i>new scene</i>	68
Gambar 4. 13 Pemilihan <i>scene</i> untuk <i>import</i>	69
Gambar 4. 14 Pembuatan <i>sketch key animation</i> pada Toon Boom Harmony 10.369	
Gambar 4. 15 <i>Clean up</i>	70
Gambar 4. 16 Tampilan <i>strokes</i>	71
Gambar 4. 17 Tanda <i>frame</i> untuk <i>inbetween</i>	72
Gambar 4. 18 Tampilan <i>Onion Skin</i> pada <i>InBetween</i>	72
Gambar 4. 19 Contoh <i>pick color</i> pada Blangkon Aldyi	73
Gambar 4. 20 Proses <i>coloring</i> pada Animasi	74
Gambar 4. 21 Pengaturan render pada Toon Boom Harmony 10.3	74
Gambar 4. 22 Pengaturan <i>Composition</i>	75
Gambar 4. 23 Penyusunan aset <i>composition</i>	76
Gambar 4. 24 Pengaturan efek <i>Wiggler</i>	76
Gambar 4. 25 Pengaturan <i>Camera Lens Blur</i>	77
Gambar 4. 26 Pengaturan <i>Hue/Saturation</i>	77
Gambar 4. 27 Pengaturan <i>Lens Flare</i>	78
Gambar 4. 28 Pengaturan Render Per-Shot	78
Gambar 4. 29 Penggabungan <i>Shot</i> video klip	79

INTISARI

Perkembangan video klip sudah sangat pesat dewasa ini. Video klip menjadi salah satu media promosi yang kuat untuk mengenalkan sebuah lagu kepada masyarakat umum. Para pembuat video klip berkompetisi untuk membuat karya yang menarik dan disukai masyarakat luas. Salah satu perkembangan bentuk visual pada dunia musik ini adalah animasi. Dan animasi 2D tidak luput dari perkembangan ini.

Band Blow Off merupakan sebuah band yang dibentuk di Yogyakarta yang melihat perkembangan ini. Karena itu, dalam pembuatan video klipnya grup band Blow Off ingin menggunakan animasi 2D untuk memvisualisasikan lagunya yang berjudul “Jiwa Merdeka”.

Teknik *frame by frame* merupakan teknik yang bagus jika digunakan untuk membuat suatu animasi dengan gerakan luwes sehingga gerakan animasinya terlihat halus. Setiap gerakannya dapat dibuat seperti gerakan di dunia nyata maupun gerakan yang dilebih-lebihkan dan masih memegang pada prinsip-prinsip animasi.

Kata Kunci: animasi, 2D, *frame by frame*, *key*, *inbetween*

ABSTRACT

The development of video clips are growing rapidly nowadays. Video clips become one of the strong promotional media to introduce a song to public. The video makers are competing to make an interesting work and to be loved by society. One of the development of visual form in the music world is animation. And 2D animation is not separated with this development.

Blow Off is a band created in Yogyakarta that sees this development. Seeing this, in the making of their video clip, Blow off Band wants to use 2D animation to visualize their song, “Jiwa Merdeka”.

Frame by frame technique is a good technique if used to make an animation that has attractive movement so that the movement of the animation can look good. Each movement can be made like movement in real life or an exaggerated movement and still holds on to the principle of animation.

Keyword: animation, 2D, frame by frame, key, inbetween