

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO KLIP LAGU SELAMAT
TAHUN BARU MILIK ENDANK SOEKAMTI BAND DENGAN
KONSEP ANIMASI 2D**

SKRIPSI



disusun oleh

Alan Ega Varian

11.12.6104

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO KLIP LAGU SELAMAT
TAHUN BARU MILIK ENDANK SOEKAMTI BAND DENGAN
KONSEP ANIMASI 2D**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Alan Ega Varian

11.12.6104

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO KLIP LAGU SELAMAT TAHUN BARU MILIK ENDANK SOEKAMTI BAND DENGAN KONSEP ANIMASI 2D

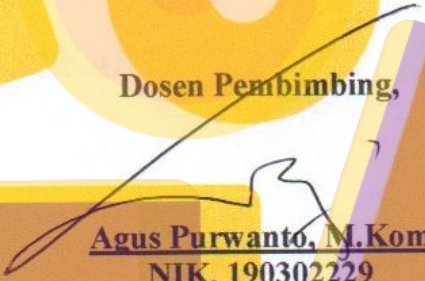
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alan Ega Varian

11.12.6104

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Agustus 2018

Dosen Pembimbing,


Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO KLIP LAGU SELAMAT TAHUN BARU MILIK ENDANK SOEKAMTI BAND DENGAN KONSEP ANIMASI 2D

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alan Ega Varian

11.12.6104

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Agustus 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Agustus 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami berdua (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan kami 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 kami pribadi.

Yogyakarta, 21 Agustus 2018



Alan Ega Varian

NIM. 11.12.6104

MOTTO

“ LEGEND NEVER SURRENDER ”



PERSEMBAHAN

Puji syukur selalu terpanjatkan ke hadirat Allah Shubhanallah wa ta'ala beserta sholawat dan salam semoga selalu tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad, kupersembahkan skripsi ini untuk:

1. Bapak Imam Cahyono, Ibu Endah Handayani kedua orang tua ku yang selalu berdo'a untuk anaknya serta memberi motivasi dan dukungan dalam segala hal.
2. Nini Talitha Rahma kakak ku satu – satunya.
3. Saudara - saudara yang selalu menanyakan “Kapan kamu wisuda?” kata - kata yang kadang membuat saya cemas, namun sekaligus menjadi motivasi untuk segera menyelesaikan skripsi.
4. Kepada dosen pembimbing Bapak Agus Purwanto.
5. Semua dosen yang telah mengajarkan ilmu yang sangat berharga.
6. Kawan seperjuangan saya (Aji Burhan, Janu, Gagas Si Bos, M. Ridho, Pulung Alpenleibe).
7. Seluruh Keluarga Besar 11 - SISI – 11 yang setia berjuang dengan ku.
8. Calon Istri dan anak ku kelak.

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Shubhanallah wa taala, atas limpahan rahmat dan hidayah - Nya dan segala kebaikannya bagi penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan proses penyusunan skripsi yang merupakan salah satu prasyarat untuk meraih gelar Sarjana Komputer.

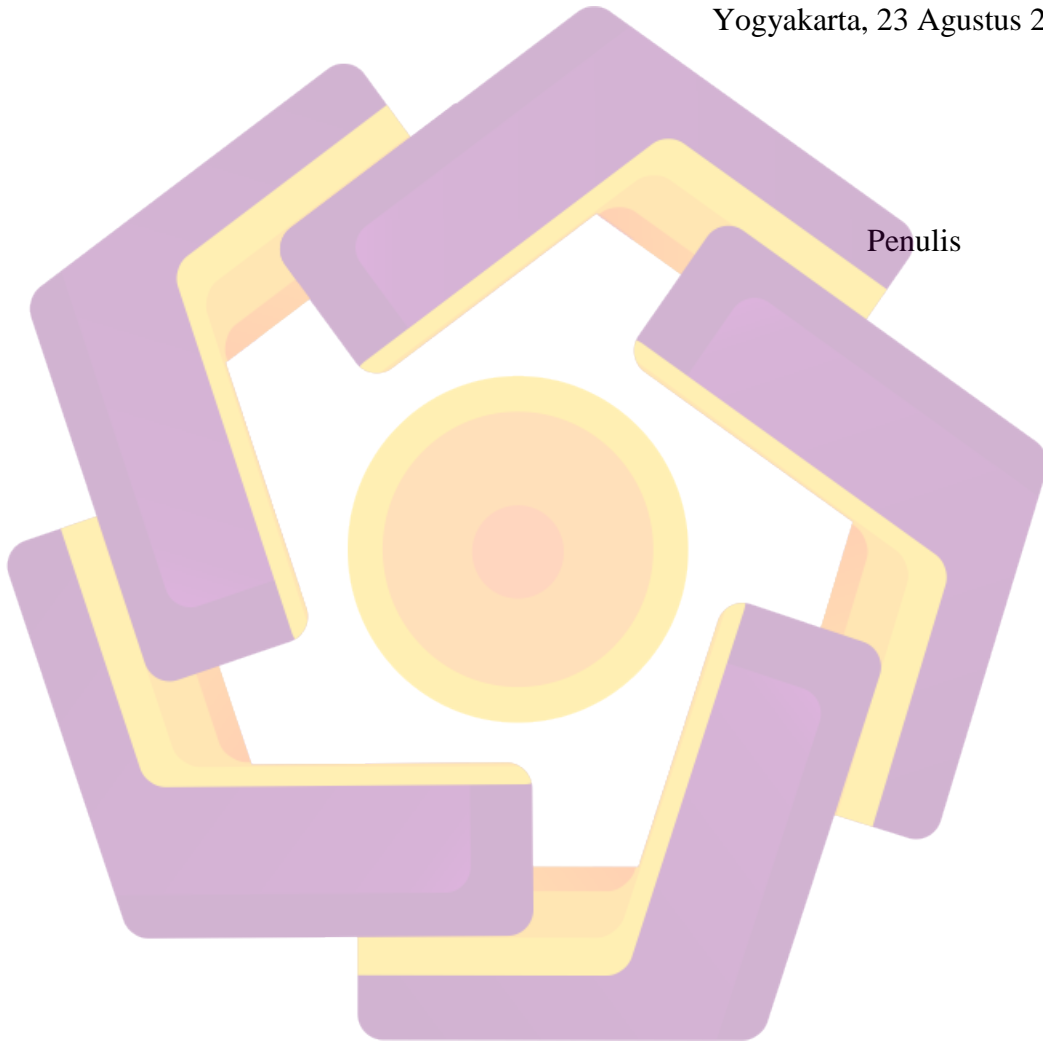
Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segenap kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak - pihak berikut.

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA, yang telah mengesahkan skripsi ini.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pemikirannya dalam membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom, bapak Bhanu Sri Nugraha, M.kom bapak Bayu Setiaji, M.kom selaku penguji yang telah menguji penulis sehingga dapat lulus sebagai selayaknya seorang sarjana.
5. Pihak Endank Soekamti band dan Euforia Audio Visual yang telah mengijinkan untuk menjadi objek penelitian skripsi saya.
6. Semua pihak yang berkontribusi yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam pelaksanaan skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis menjadi amalan yang akan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Di akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

Yogyakarta, 23 Agustus 2018

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xxi
ABSTRACT.....	xxii
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
1.4.1 Maksud Penelitian.....	3
1.4.2 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4

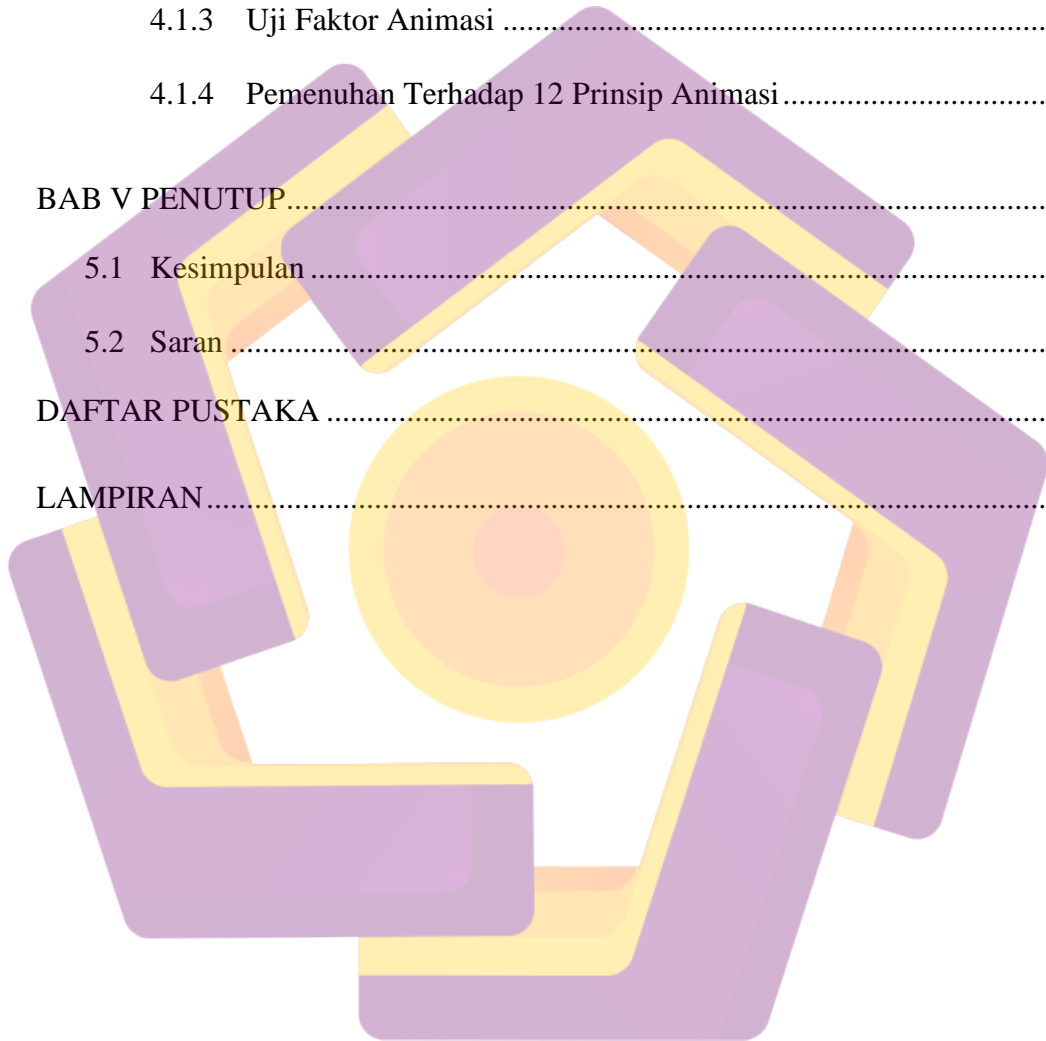
1.6	Metode Penelitian	4
1.6.1	Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2	Metode Perancangan	4
1.6.3	Metode Testing	5
1.6.4	Evaluasi.....	6
1.7	Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....		8
2.1	Tinjauan Pustaka.....	8
2.2	Dasar Teori.....	9
2.2.1	Pengertian Multimedia.....	9
2.2.2	Elemen Multimedia.....	10
1.	Teks.....	10
2.	Image.....	10
3.	Audio.....	10
4.	Video.....	11
5.	Animation.....	11
2.2.3	Pengertian Animasi.....	11
2.2.4	Macam – macam Animasi	11
1.	Animasi Sel.....	12
2.	Animasi Frame	12
3.	Animasi Sprite.....	13
4.	Animasi Lintasan	14
5.	Animasi <i>Computational</i>	14

6.	Animasi Karakter	15
7.	<i>Morphing</i>	16
8.	Animasi Digital	16
9.	Animasi Clay.....	17
2.2.5	Animasi 2D (2 Dimensi).....	17
2.2.6	Animasi Frame by Frame.....	19
2.3	Tahapan Produksi.....	19
2.3.1	Pra-Produksi.....	20
1.	Pencarian Ide.....	20
2.	Screenplay.....	20
3.	Storyboard.....	21
4.	Penentuan Desain Gambar.....	22
2.3.2	Produksi.....	22
1.	Menggambar.....	22
2.	Background dan Foreground.....	23
3.	Line Test.....	24
4.	Pewarnaan.....	24
5.	Compositing.....	25
2.3.3	Pasca Produksi.....	25
1.	Editing.....	25
2.	Rendering.....	26
2.4	Prinsip Animasi.....	27
1.	Anticipation.....	27

2. Squash and Stretch.....	28
3. Staging	28
4. Straight-Ahead and Pose to Pose	29
5. Follow Through and Overlapping Action.....	30
6. Slow In and Slow Out.....	30
7. Arcs.....	31
8. Secondary Action.....	32
9. Timing.....	32
10. Exaggeration	33
11. Solid Drawing	33
12. Appeal.....	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	35
3.1 Pengumpulan Data.....	35
3.1.1 Observasi.....	35
1. Endank Soekamti Band.....	35
2. Lagu Selamat Tahun Baru.....	35
3. Lirik Lagu Selamat Tahun Baru.....	36
3.1.2 Wawancara.....	38
3.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	40
3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	40
3.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	42
3.2.2.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	42
3.2.2.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	43

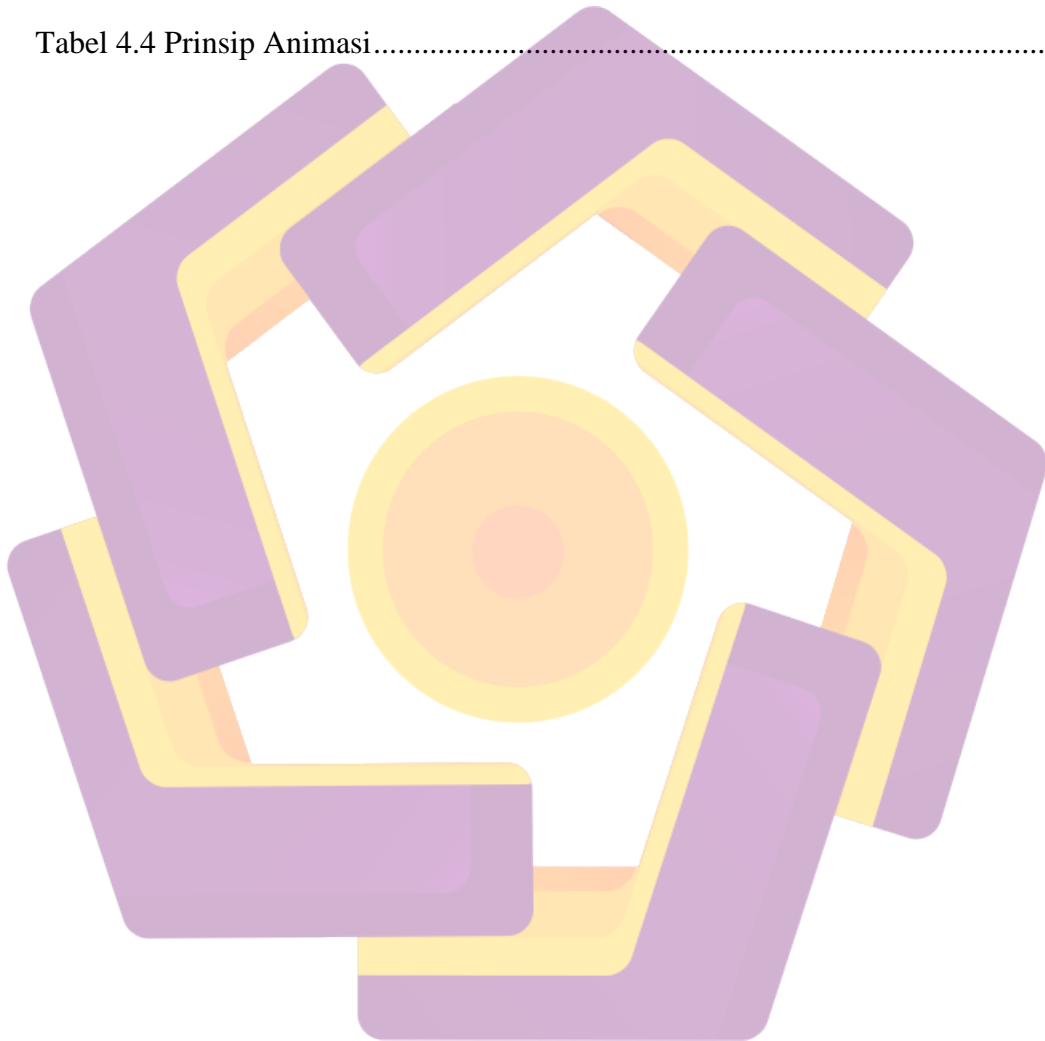
3.3	Pra Produksi	43
3.3.1	Ide dan tema	43
3.3.2	Logline	43
3.3.3	Sinopsis	44
3.3.4	Karakter.....	45
3.3.5	Screenplay.....	45
3.3.6	Perancangan Storyboard	47
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		48
4.1	Produksi	48
4.1.1	Mengambar	48
4.1.2	Key Animasi	49
4.1.3	In Between Animasi.....	50
4.1.4	Background Animasi	50
4.1.5	Coloring (Pewarnaan)	54
4.1.6	Visualisasi Lipsync	58
4.1.7	Visualisasi Lirik Lagu.....	61
4.2	Pasca Produksi	69
4.1.1	Compositing Animasi Pada Adobe Photoshop	69
4.1.2	Editing dan Compositing Animasi Pada Adobe After Effect	71
4.1.3	Editing Sequence 01	73
4.1.4	Editing Visualisasi Lipsync	74
4.1.5	Editing Final.....	77
4.1.6	Rendering Suquence 01	79

4.1.7	Rendering Final.....	80
4.3	Evaluasi.....	81
4.1.1	Beta Test	81
4.1.2	Uji Pesan dan Cerita Video Klip.....	89
4.1.3	Uji Faktor Animasi	91
4.1.4	Pemenuhan Terhadap 12 Prinsip Animasi.....	94
BAB V PENUTUP.....		96
5.1	Kesimpulan	96
5.2	Saran	97
DAFTAR PUSTAKA		98
LAMPIRAN.....		99



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Beta Test	81
Tabel 4.2 Interval Uji Pakar	92
Tabel 4.3 Hasil Uji Pakar	93
Tabel 4.4 Prinsip Animasi	94



DAFTAR GAMBAR

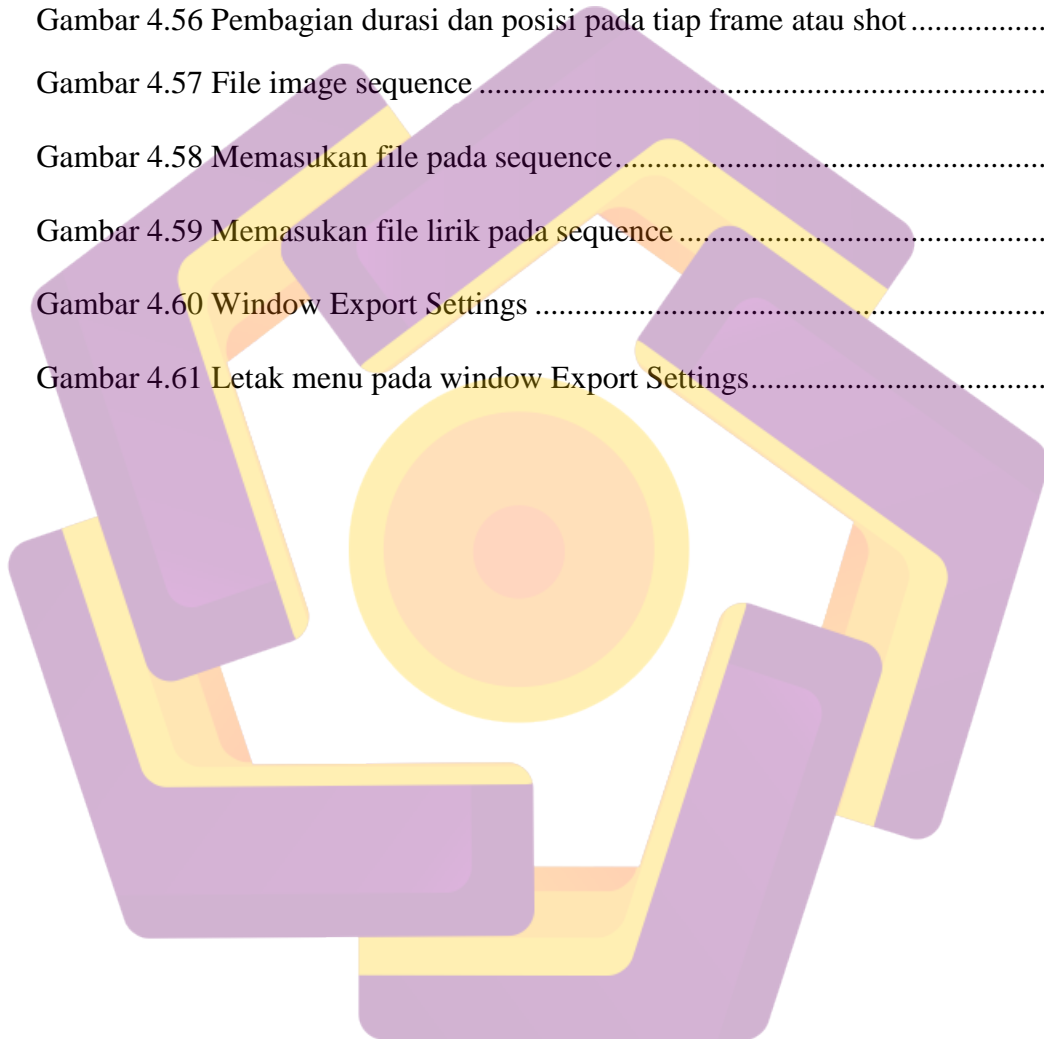
Gambar 2.1 Cell Animation	12
Gambar 2.2 Animasi Frame	13
Gambar 2.3 Sprite Animation	13
Gambar 2.4 Path Animation pada animasi 3D.....	14
Gambar 2.5 Animasi Computational	15
Gambar 2.6 Animasi Karakter	15
Gambar 2.7 Morphing animation effect.....	16
Gambar 2.8 Proses modeling animasi 3D	16
Gambar 2.9 Animasi clay.....	17
Gambar 2.10 Animasi 2D	18
Gambar 2.11 Animasi Frame by Frame.....	19
Gambar 2.12 Proses pencarian ide	20
Gambar 2.13 Contoh Screenplay untuk film.....	21
Gambar 2.14 Storyboard	21
Gambar 2.15 Contoh Desain karakter.....	22
Gambar 2.16 Proses menggambar animasi secara digital	23
Gambar 2.17 Skema letak Foreground, Middle ground,dan Foreground	23
Gambar 2.18 Proses line test.....	24
Gambar 2.19 Proses pewarnaan animasi 2D secara digital.....	24
Gambar 2.20 Compositing pada After Effect	25
Gambar 2.21 Proses video editing	26
Gambar 2.22 Proses video rendering	26

Gambar 2.23 Contoh Anticipation pada Donald Bebek.....	27
Gambar 2.24 Contoh penerapan Squash and Strech	28
Gambar 2.25 Staging.....	28
Gambar 2.26 Straight Ahead.....	29
Gambar 2.27 Pose to Pose.....	29
Gambar 2.28 <i>Follow Through</i> dan <i>Overlapping</i>	30
Gambar 2.29 Slow In and Slow Out	30
Gambar 2.30 Contoh <i>Arc</i>	31
Gambar 2.31 Perbandingan antara <i>straight</i> dan <i>arc</i>	31
Gambar 2.32 Secondary Action pada topi	32
Gambar 2.33 Contoh timing.....	32
Gambar 2.34 Contoh gerakan dengan prinsip <i>Exaggeration</i>	33
Gambar 2.35 Solid Drawing	34
Gambar 2.36 Contoh Appeal pada tokoh Toy Story.....	34
Gambar 3.1 Hasil perancangan karakter	45
Gambar 3.2 Tampilan format penulisan screenplay	46
Gambar 3.3 Foto 1 tampilan storyboard	47
Gambar 3.4 Foto 2 tampilan storyboard	47
Gambar 4.1 Proses penggambaran animasi dengan pen tablet	48
Gambar 4.2 Hasil gambar digital	49
Gambar 4.3 Ilustrasi Key Animasi.....	49
Gambar 4.4 Ilustrasi In Between.....	50
Gambar 4.5 Sketsa background-scene	51

Gambar 4.6 Sketsa background-scene dan karakter	51
Gambar 4.7 Layer video sebagai tempat menggambar animasi	52
Gambar 4.8 Tampilan guide-lines.....	52
Gambar 4.9 Selection background-scene dengan Polygonal Lasso Tool	53
Gambar 4.10 Objek selection dalam keadaan Transform	54
Gambar 4.11 Selection objek menggunakan Polygonal Lasso Tool.....	55
Gambar 4.12 Hasil select setelah menggunakan Magic Wand Tool	55
Gambar 4.13 Tampilan window Fill	56
Gambar 4.14 Penggunaan Color Picker	56
Gambar 4.15 Pemilihan mode Multiply.....	57
Gambar 4.16 Hasil pewarnaan dengan menggunakan Fill.....	57
Gambar 4.17 Hasil pewarnaan dengan brush.....	58
Gambar 4.18 Menu Add Audio.....	59
Gambar 4.19 Audio Track.....	59
Gambar 4.20 Menu Set Timeline Frame Rate	59
Gambar 4.21 Window Timeline Frame Rate	59
Gambar 4.22 Tampilan gambar lipsync.....	60
Gambar 4.23 Tampilan penambahan background	60
Gambar 4.24 Window Render Video.....	61
Gambar 4.25 Alur lagu Selamat Tahu Baru.....	61
Gambar 4.26 File new layer Photoshop	62
Gambar 4.27 Menyesuaikan ukuran frame	63
Gambar 4.28 Penggunaan Retangular Marquee Tool	63

Gambar 4.29 Window Canvas Size	63
Gambar 4.30 Window Proceed	64
Gambar 4.31 Tampilan canvas setelah berubah ukuran.....	64
Gambar 4.32 Window Fill	65
Gambar 4.33 Tampilan guide line.....	65
Gambar 4.34 Contoh visualisasi lirik lagu.....	65
Gambar 4.35 Penjelasan duplicate frame.....	66
Gambar 4.36 Window Layer Style.....	67
Gambar 4.37 Pemilihan warna pada Color Overlay	67
Gambar 4.38 Setting Gradient Overlay.....	68
Gambar 4.39 Visual lirik sebelum mendapat efek.....	68
Gambar 4.40 Visual lirik setelah mendapat efek	68
Gambar 4.41 Window Render Video.....	68
Gambar 4.42 Letak Work Area bar pada Timeline.....	69
Gambar 4.43 Letak Layer Visibility pada jendela layer	70
Gambar 4.44 Tampilan jendela Render Video.....	70
Gambar 4.45 Render Progress pada proses render video.....	70
Gambar 4.46 Proses import file	71
Gambar 4.47 Letak file dalam kolom composition.....	72
Gambar 4.48 Composition Panel dan Work Area.....	72
Gambar 4.49 Tampilan queue file pada Adobe Media Encoder	72
Gambar 4.50 Proses render file pada Adobe Media Encoder	73
Gambar 4.51 Editing file video dan file audio.....	73

Gambar 4.52 Window Import Premiere Pro	74
Gambar 4.53 Insert file ke arah sequence	75
Gambar 4.54 Penerapan color key pada objek.....	75
Gambar 4.55 Hasil penggunaan color key	76
Gambar 4.56 Pembagian durasi dan posisi pada tiap frame atau shot.....	76
Gambar 4.57 File image sequence	77
Gambar 4.58 Memasukan file pada sequence.....	78
Gambar 4.59 Memasukan file lirik pada sequence	78
Gambar 4.60 Window Export Settings	79
Gambar 4.61 Letak menu pada window Export Settings.....	80



INTISARI

Saat ini banyak musisi yang memanfaatkan media video sebagai alat bantu penyampaian pesan dari sebuah lagu, selain itu video juga digunakan sebagai alat bantu promosi bagi para musisi. Endank Soekamti adalah salah satu musisi atau band lokal yang tahu bagaimana memanfaatkan media visual atau video ini sebagai nilai tambah dalam keperluan promosi dan dokumentasi. Tidak jarang Endank Soekamti menggunakannya untuk mendokumentasikan kegiatan kerja. Sebagai media promosi, tentunya sebuah video harus memiliki nilai tambah untuk dapat menarik perhatian konsumen. Oleh karena itu, perancangan video klip ini dilakukan secara berbeda, yaitu dikemas dalam bentuk animasi 2D untuk memberikan nuansa baru bagi penikmat musik Endank Soekamti.

Tujuan dari pembuatan video klip dalam bentuk animasi ini adalah sebagai bukti bentuk kreatifitas dalam memanfaatkan media yang ada, untuk memberikan nilai tambah bagi sebuah produk. Tujuan lainnya, yaitu video klip ini dapat menjadi referensi maupun bahan pembelajaran untuk orang-orang yang tertarik dalam dunia animasi atau industri kreatif.

Berdasarkan hasil perancangan dan pembuatan video klip ini, diharapkan para penikmat musik dapat melihat, mengetahui, dan memahami isi sekaligus pesan dari lagu tersebut melalui sudut pandang yang berbeda dan tak biasa. Selain itu, diharapkan video ini dapat menjadi pemicu munculnya video-video animasi baru di industri kreatif Indonesia.

Kata Kunci: Animasi 2D, Video Klip Animasi, Pembuatan Video Klip Animasi.

ABSTRACT

Nowadays many musicians utilize video media as a tool for delivering a song messages, furthermore the video is also used as a promotion tools of the musicians. Endank Soekamti is the one of musicians or local band who knows how to utilize visual media or video as a plus value on the purposes of promotion and documentation. Not infrequently Endank Soekamti use it for documenting the work activities. As a promotional media, of course a video must have added value to be able to attract the consumer attention. Therefore, the design of the video clip is done differently, which is packaged in the form of 2D animation to give a new experience for Endank Soekamti music lovers.

The purpose of making a video clip in animation is as a evidence of creativity in using the media, to provide added value to a product. Any other purpose, which is the video can be a reference and learning materials for those who are interested in animation or creative industries.

Based on the results of designing and making of these video clips, music lovers are expected to be able to see, know, and understand about the contents of the song message at the same time through different viewpoints and unusual. In addition, this video can become expected to trigger a new animation videos in Indonesia creative industries.

Keyword: 2D Animation, Animated Video Clip, Animated Clip Videos Making