

**PEMBUATAN ANIMASI 2D VIDEO KLIP  
“GEBLEK RENTENK - JADILAH JUARA”**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ninda Alga Banaya**

**15.22.1712**

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

**2018**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D VIDEO KLIP  
“GEBLEK RENTENK - JADILAH JUARA”**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ninda Alga Banaya**

**15.22.1712**

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

**2018**

**PERSETUJUAN**

SKRIPSI

PEMBUATAN ANIMASI 2D VIDEO KLIP

"GEBLEK RENTENK-JADILAH JUARA"

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D VIDEO KLIP  
"GEBLEK RENTENK-JADILAH JUARA"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ninda Alga Banaya**

**15.22.1712**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 21 Februari 2018

**Dosen Pembimbing,**



**Mei P. Kurniawan, M.Kom**

**NIK. 190302187**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN ANIMASI 2D VIDEO KLIP  
“GEBLEK RENTENK-JADILAH JUARA”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ninda Alga Banaya**

**15.22.1712**

telah dipertahankan di depan dewan penguji  
pada tanggal 19 Maret 2018

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Windha Mega Pradnya D, M.Kom**  
**NIK. 190302185**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom**  
**NIK. 190302215**

**Mei P. Kurniawan, M. Kom**  
**NIK. 190302187**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 4 April 2018

**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, 26 Maret 2018



Ninda Alga Banaya

NIM. 15.22.1712

## PERSEMBAHAN

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT karena hanya dengan limpahan rahmat dan karunia-Nya, penulis akhirnya dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi yang berjudul “Pembuatan Animasi 2D Video Klip *Geblek Rentenk – Jadilah Juara*”

Laporan yang disusun sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana pada program studi Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta ini dapat terselesaikan berkat dorongan, dukungan, bimbingan serta bantuan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Ibu dan ayah selaku orang tua, atas kasih sayang dan doa yang tulus selama ini, serta seluruh anggota keluarga yang telah mendoakan.
2. Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan serta pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Dwi handayani yang selalu ngomel dan memberikan semangat serta dukungannya.
4. Seluruh saudaraku di AMO khususnya anak AKUT yang selalu memberikan semangat dan dukungan.
5. Dan semua pihak yang telah memberikan semangat dan membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum 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 diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat dan salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi besar Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si, M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei P. Kurniawan, M. Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi peneliti dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama peneliti kuliah.
5. Semua keluarga besar peneliti terutama untuk kedua orang tua yang tidak bosan-bosannya memberikan dukungan, semangat, motivasi dan doa kepada penulis.
6. Sahabat-sahabat saya yang telah mendoakan, membantu dan mendukung saat saya menyusun skripsi ini.

7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

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

*Wassalamualaikum Wr.Wb.*

Yogyakarta, 21 Februari 2018

Penulis,

Ninda Alga Banaya

15.22.1712



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	II
PERSETUJUAN .....	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
PENGESAHAN .....	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
PERNYATAAN.....	V
PERSEMBAHAN .....	VI
KATA PENGANTAR .....	VII
DAFTAR ISI.....	IX
DAFTAR GAMBAR .....	XIII
DAFTAR TABEL.....	XV
INTISARI.....	XVI
<i>ABSTRACT</i> .....	XVII
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.....	2
1.4.1 Maksud Penelitian.....	2
1.4.2 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.1 Observasi.....	4
1.6.2 Metode Perancangan .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5
BAB II LANDASAN TEORI .....	7
2.1 Tinjauan Pustaka .....	7
2.2 Definisi Multimedia .....	8
2.2.1 Elemen Multimedia.....	8
2.3 Pengertian Video Klip.....	10

2.3.1	Bahasa Video Klip .....	10
2.4	Konsep Dasar Video .....	11
2.4.1	Frame Rate .....	11
2.4.2	Standar Video.....	12
2.5	Definisi Animasi .....	13
2.6	Perkembangan Dunia Animasi.....	13
2.6.1	Animasi Klasik.....	14
2.6.1	Boneka Animasi ( <i>Clay</i> ).....	15
2.6.2	Animasi Komputer.....	16
2.7	Prinsip Dasar Animasi .....	17
2.7.1	<i>Solid Drawing</i> .....	17
2.7.1	<i>Timing and Spacing</i> .....	18
2.7.2	<i>Squash and Stretch</i> .....	18
2.7.3	<i>Anticipation</i> .....	19
2.7.4	<i>Slow In and Slow Out</i> .....	19
2.7.5	<i>Arcs</i> .....	20
2.7.6	<i>Secondary Action</i> .....	20
2.7.7	<i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	21
2.7.8	<i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i> .....	21
2.7.9	<i>Staging</i> .....	22
2.7.10	<i>Appeal</i> .....	23
2.7.11	<i>Exaggeration</i> .....	23
2.8	Macam-Macam Bentuk Animasi .....	24
2.8.1	Animasi Sel.....	24
2.8.2	Animasi <i>Frame</i> .....	25
2.8.3	Animasi <i>Sprite</i> .....	25
2.8.4	Animasi Lintasan .....	25
2.8.5	Animasi <i>Spline</i> .....	25
2.8.6	Animasi <i>Vector</i> .....	26
2.8.7	Animasi Karakter .....	26
2.8.8	<i>Computational Animation</i> .....	26

2.8.9	<i>Morphing Animation</i> .....	27
2.9	Teknik Pembuatan Animasi .....	27
2.9.1	<i>Cel Animation</i> .....	27
2.9.2	<i>Stop Motion Animation</i> .....	27
2.9.3	<i>Computer-Generated Imagery (CGI)</i> .....	28
2.9.4	<i>Live Action and Cartoon Combinations</i> .....	28
2.10	Analisis Sistem.....	28
2.10.1	Analisis Kebutuhan sistem.....	28
2.10.2	Jenis Kebutuhan Sistem .....	29
2.10.3	Kebutuhan Fungsional .....	29
2.10.4	Kebutuhan Non-Fungsional .....	30
2.11	Tahap-Tahap Perancangan Animasi .....	31
2.11.1	Tahap Pra-Produksi.....	31
2.11.2	Tahap Produksi .....	32
2.11.3	Tahap Pasca-Produksi .....	33
2.12	Metode Analisis (SWOT) .....	34
2.13	Evaluasi.....	35
2.13.1	Perhitungan Kuisisioner (Skala Likert) .....	35
2.13.1	Menentukan Interval .....	36
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b> .....		37
3.1	Tinjauan Umum .....	37
3.1.1	Sejarah Band Geblek Rentenk .....	37
3.1.2	Struktur Manajemen Band .....	38
3.1.3	Logo Band.....	39
3.1.4	Karya Band.....	39
3.1.5	Publikasi Band .....	40
3.2	Analisis Observasi.....	40
3.2.1	Analisis Referensi .....	40
3.2.2	Analisis Data .....	43
3.3	Analisis SWOT ( <i>Strength, Weakness, Opportunity, Threat</i> ) .....	44
3.4	Analisis Kebutuhan .....	47

3.3.1. Kebutuhan Fungsional .....	47
3.3.2. Kebutuhan Non Fungsional.....	48
3.5 Perancangan Video Klip (Pra-Produksi).....	52
3.4.1 Ide Cerita.....	52
3.4.2 Lirik Lagu.....	52
3.4.3 Perancangan Karakter .....	53
3.4.4 Storyboard.....	55
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>65</b>
4.1 Skema Pembuatan Video Klip .....	65
4.2 Produksi .....	66
4.2.1 Daftar Implementasi Video Klip Animasi .....	66
4.2.2 Pembuatan Karakter .....	66
4.2.3 Pembuatan Background .....	69
4.2.4 Animating & Editing.....	73
4.3 Pasca Produksi .....	78
4.3.1 <i>Compositting</i> .....	78
4.3.2 <i>Rendering</i> .....	81
4.4 Metode Pengujian <i>Integrated Testing</i> .....	82
4.5 Pengujian Video .....	83
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>87</b>
5.1 Kesimpulan .....	87
5.2 Saran.....	88
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>89</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>1</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Mickey Mouse.....	14
Gambar 2. 2 Animasi Boneka “Chicken Run” .....	15
Gambar 2. 3 Animasi 2D “Hunter X Hunter”.....	16
Gambar 2. 4 Animasi 3D “Despicable Me” .....	16
Gambar 2. 5 Solid Drawing .....	17
Gambar 2. 6 Timing and Spacing .....	18
Gambar 2. 7 Squash and Strecth .....	18
Gambar 2. 8 Anticipation.....	19
Gambar 2. 9 Slow In and Slow Out .....	19
Gambar 2. 10 Arcs .....	20
Gambar 2. 11 Secondary Action .....	20
Gambar 2. 12 Follow Through and Overlapping Action .....	21
Gambar 2. 13 Straight Ahead Action and Pose to Pose.....	22
Gambar 2. 14 Staging.....	22
Gambar 2. 15 Appeal .....	23
Gambar 2. 16 Exaggeration.....	23
Gambar 3. 1 Struktur Manajemen Band .....	38
Gambar 3. 2 Logo Geblek Rentenk.....	39
Gambar 3. 3 Potongan Video “Klip Padi – Bayangkanlah” .....	41
Gambar 3. 4 Potongan Video Klip “RHCP-Californication” .....	43
Gambar 3. 5 Karakter Dwi .....	53
Gambar 3. 6 Karakter Dedi .....	54
Gambar 3. 7 Karakter Haris .....	54
Gambar 4. 1 Skema Pembuatan Video Klip .....	65
Gambar 4. 2 Gambar Sketsa Karakter Dedi.....	67
Gambar 4. 3 Pembuatan Layer Karakter Dedi .....	68
Gambar 4. 4 Pembuatan Karakter Dedi .....	68
Gambar 4. 5 Pewarnaan Karakter Dedi.....	69
Gambar 4. 6 Penggambaran Sketsa Background .....	70

Gambar 4. 7 Pembuatan Layer Background .....	71
Gambar 4. 8 Pembuatan Background.....	71
Gambar 4. 9 Pewarnaan Background.....	72
Gambar 4. 10 Pemberian Effect dan Bayangan .....	72
Gambar 4. 11 Pengaktifan Plug-in Duik .....	74
Gambar 4. 12 Tampilan Duik.....	74
Gambar 4. 13 Import File.....	75
Gambar 4. 14 Pemberian Puppet.....	75
Gambar 4. 15 Penulangan Tangan Karakter Dwi .....	76
Gambar 4. 16 Timeline Karakter Dwi Berjalan .....	76
Gambar 4. 17 Pembuatan Composition Baru.....	77
Gambar 4. 18 Editing Karakter Dwi .....	78
Gambar 4. 19 Create Project Adobe Premiere .....	79
Gambar 4. 20 Import File Animasi .....	80
Gambar 4. 21 Timeline Compositting.....	80
Gambar 4. 22 Setting Export File .....	81
Gambar 4. 23 Proses Rendering.....	81

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Analisis SWOT .....	46
Tabel 3. 2 Rincian Hardware .....	49
Tabel 3. 3 Rincian Software.....	50
Tabel 3. 4 Rancangan Storyboard .....	55
Tabel 3. 5 Lanjutan Rancangan Storyboard.....	56
Tabel 3. 6 Lanjutan Rancangan Storyboard.....	57
Tabel 3. 7 Lanjutan Rancangan Storyboard.....	58
Tabel 3. 8 Lanjutan Rancangan Storyboard.....	59
Tabel 3. 9 Lanjutan Rancangan Storyboard.....	60
Tabel 3. 10 Lanjutan Rancangan Storyboard.....	61
Tabel 3. 11 Lanjutan Rancangan Storyboard.....	62
Tabel 3. 12 Lanjutan Rancangan Storyboard.....	63
Tabel 3. 13 Lanjutan Rancangan Storyboard.....	64
Tabel 4. 1 Hasil Review .....	82
Tabel 4. 2 Form Kuisisioner Pengujian .....	83
Tabel 4. 3 Interval Uji Aspek Tampilan .....	84
Tabel 4. 4 Hasil Pengujian .....	85

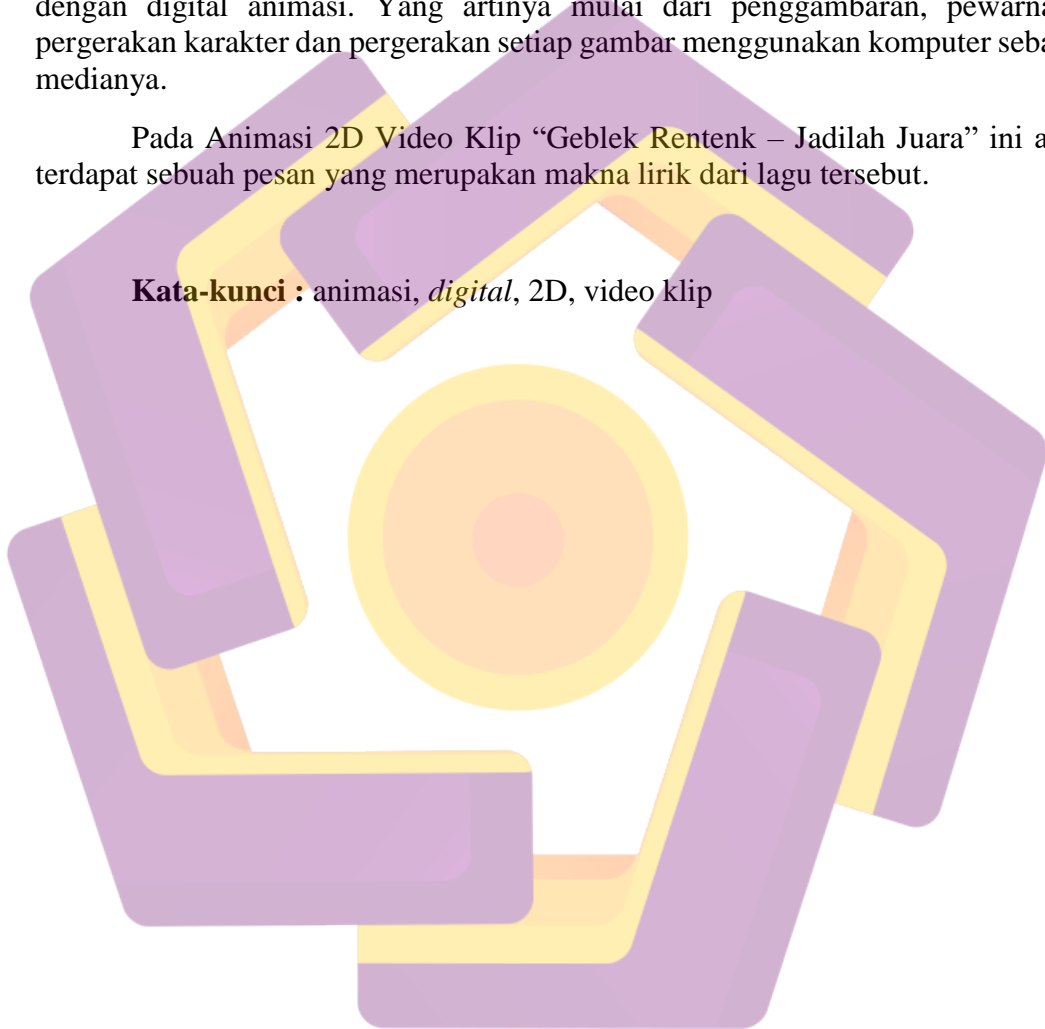
## INTISARI

Pada era globalisasi ini masyarakat sangat bergantung pada perkembangan teknologi dimana mereka dapat mengakses setiap informasi hanya dalam sekali tekan saja. Perkembangan dunia video klip juga semakin pesat, khususnya dalam animasi video klip.

Dalam pembuatan animasi ini penulis murni menggunakan teknik 2D dengan digital animasi. Yang artinya mulai dari penggambaran, pewarnaan, pergerakan karakter dan pergerakan setiap gambar menggunakan komputer sebagai mediana.

Pada Animasi 2D Video Klip “Geblek Rentenk – Jadilah Juara” ini akan terdapat sebuah pesan yang merupakan makna lirik dari lagu tersebut.

**Kata-kunci :** animasi, *digital*, 2D, video klip





## ***ABSTRACT***

*In this globalization era, people rely heavily on the development of technology where they can access all the information in just one tap away. The development of the world of video clips also intensified, particularly in the animated video clips.*

*In the making of this animation writer uses purely digital 2D animation techniques. Which means from drawing, coloring, character and image movement using the computer as a medium.*

*On the 2D Animated Video clip of "Geblek Rentenk – Jadilah Juara" will there will be a message which is the meaning of the lyrics of the song.*

***Keywords:*** *animation, digital, 2D, clip video*

