

**PEMBUATAN VIDEO CLIP ANIMASI 2D SKA *ONE BAND* DENGAN  
JUDUL LAGU SYALALA DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK  
ROTOSCOPING**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Lalu Riyan Jayadi**

**16.21.1030**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN VIDEO CLIP ANIMASI 2D *SKA ONE BAND* DENGAN JUDUL LAGU *SYALALA* DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK ROTOSCOPING

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Lalu Riyan Jayadi**

**16.21.1030**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 11 Agustus 2016

~~Dosen Pembimbing,~~

Mei P. Kurniawan, M.Kom.

**NIK. 190302187**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PEMBUATAN VIDEO CLIP ANIMASI 2D SKA ONE BAND DENGAN JUDUL LAGU SYALALA DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK ROTOSCOPIING

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Lalu Riyan Jayadi**

**16.21.1030**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 28 Agustus 2017

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ahlihi Masruro, M.Kom**  
NIK. 190302148



**Dhani Ariatmanto, M.Kom.**  
NIK. 190302197



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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 20 September 2017



## 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.

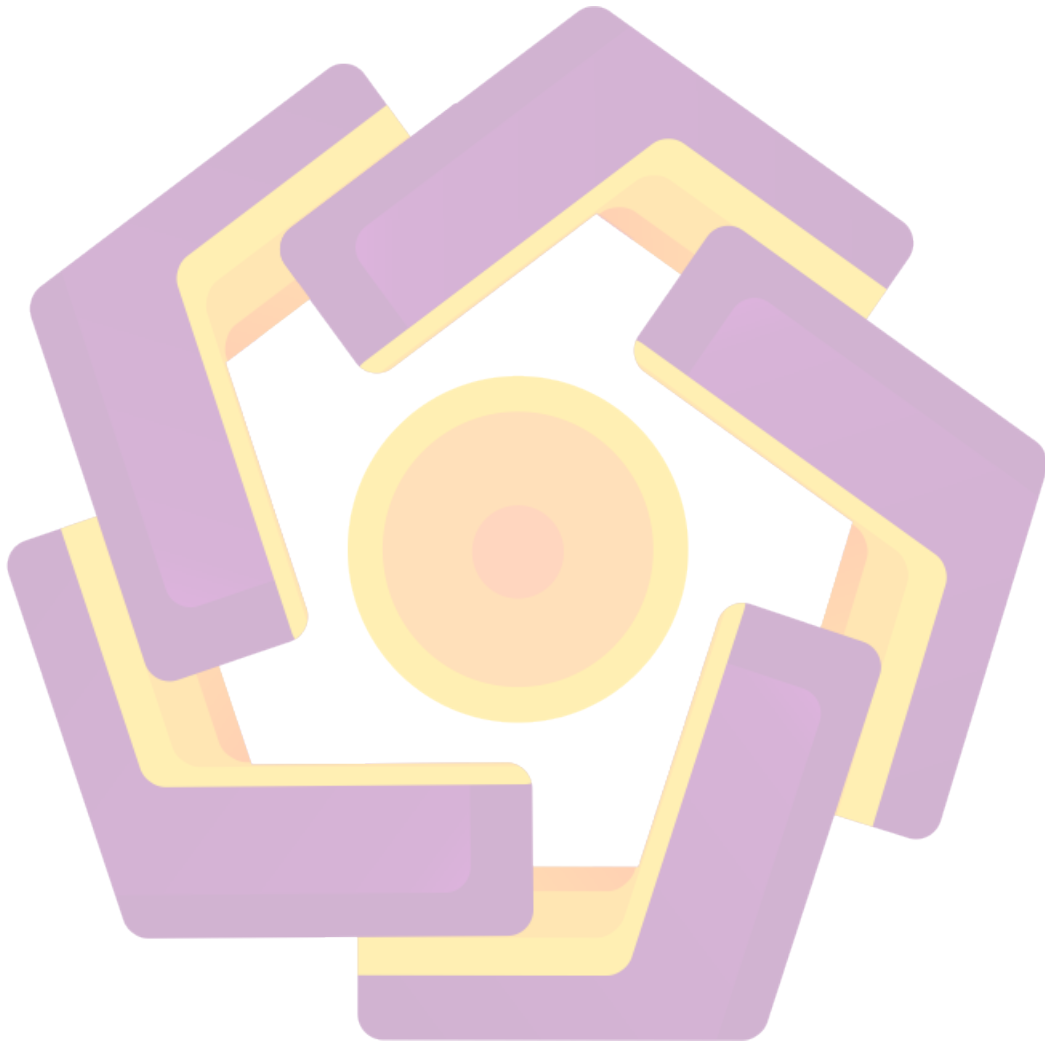
Yogyakarta, 18 September 2017



Lalu Riyan Jayadi  
NIM. 16.21.1030

## **MOTTO**

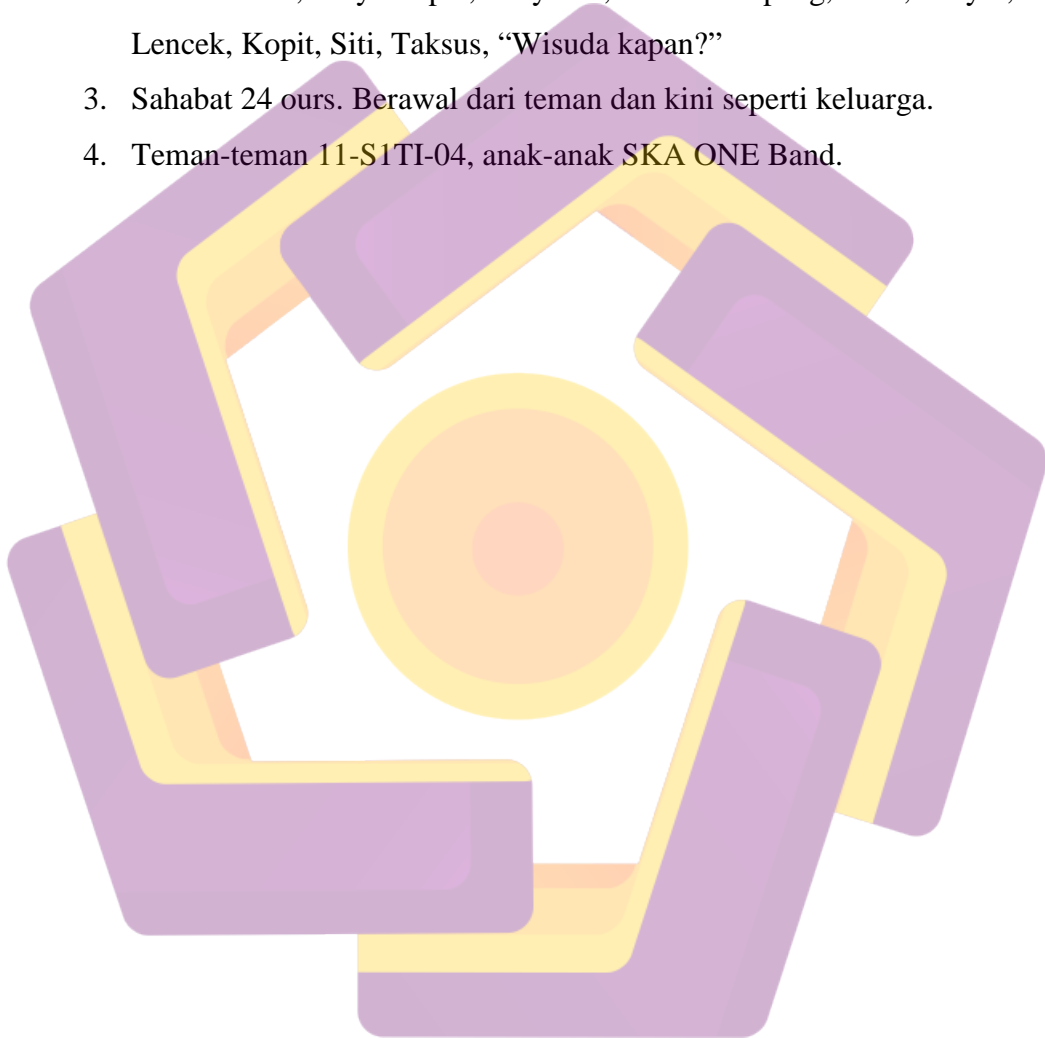
“Think big, and act now.”  
Berpikirlah besar, dan bertindakah sekarang.



## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya yang telah mendoakan, memberi dukungan, dan memotivasi.
2. KPU Donor, Ary Kopet, Priyanto, Yudith Jepang, Eko, Toyib, Fias, Lencek, Kopit, Siti, Taksus, “Wisuda kapan?”
3. Sahabat 24 ours. Berawal dari teman dan kini seperti keluarga.
4. Teman-teman 11-S1TI-04, anak-anak SKA ONE Band.



## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrohim*

Puji syukur Alhamdulillah penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa melimpahkan hidayah kepada setiap hamba-Nya yang beriman dan selalu berusaha. Shalawat serta salam tak lupa penyusun curahkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberi suri tauladan mulia dalam menuntun umatnya sampai zaman modern ini. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen dan Komputer. Dengan selesainya skripsi ini, penyusun tidak lupa mengucapkan terimakasih atas dukungan dan bimbingannya kepada :

1. Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan hidayahnya.
2. Orang Tua tercinta yang tidak ada hentinya memberikan dukungan dan doa.
3. Bapak Dr.H.M.Suyanto,MM. sebagai Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
4. Bapak Mei P.Kurniawan M,kom. Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan arahan dan masukan yang sangat membantu dalam proses penyelesaian Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan, maka dari itu saran yang bersifat membangun sangatlah penulis harapkan demi memperbaiki kekurangan yang ada dalam skripsi ini. Penulis berharap semoga karya ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 18 September 2017

Penulis

Lalu Riyan Jayadi

## DAFTAR ISI

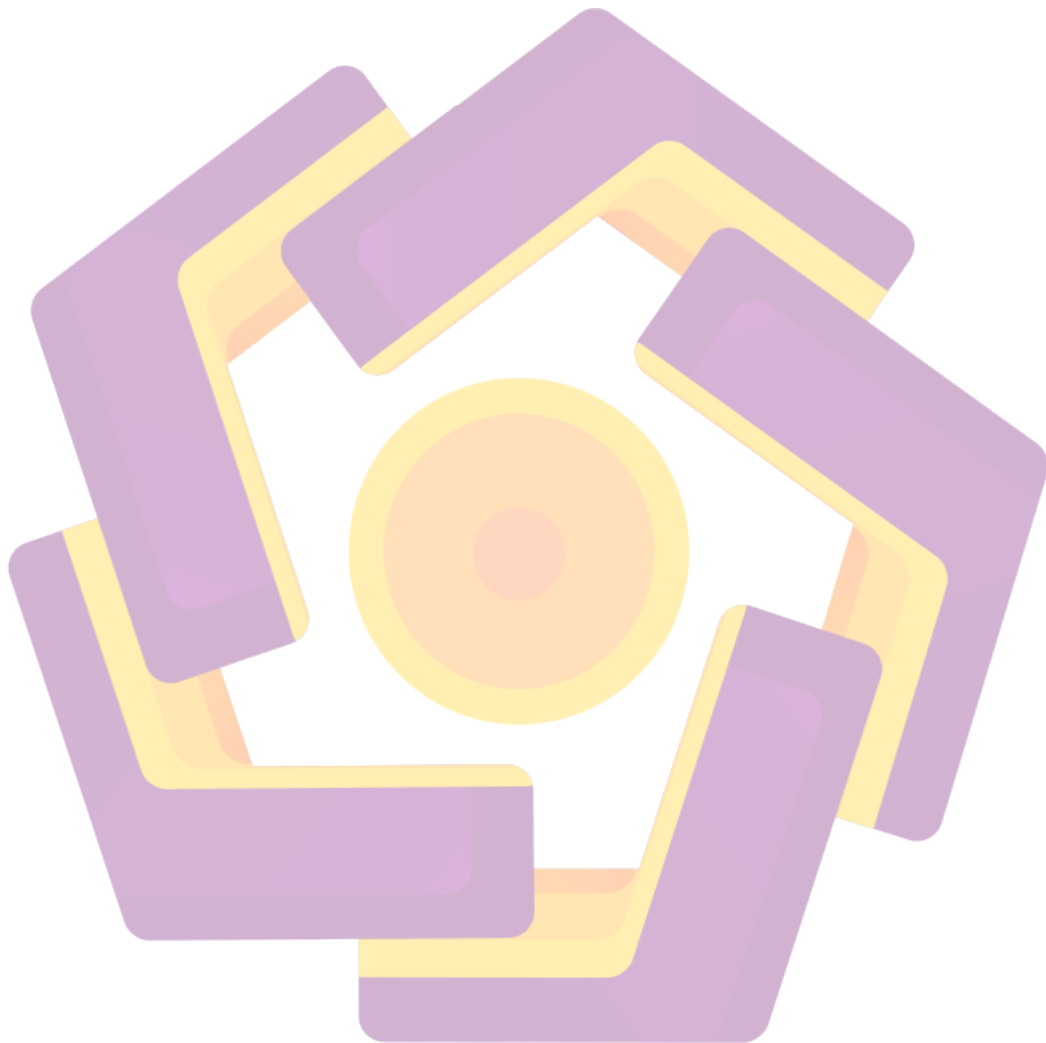
JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	,ii
PERNYATAAN.....	iii
PENGESAHAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1    LATAR BELAKANG.....	1
1.2    RUMUSAN MASALAH .....	2
1.3    BATASAN MASALAH.....	2
1.4    MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN .....	2
1.5    MANFAAT PENELITIAN .....	4
1.6    METODE PENELITIAN .....	4
1.6.1    Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2    Metode Analisis .....	5
1.6.3    Metode Perancangan.....	5
1.7    SISTEMATIKA PENULISAN .....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1    TINJAUAN PUSTAKA .....	8
2.2    PENGERTIAN MULTIMEDIA .....	9
2.3    ELEMENT MULTIMEDIA.....	10



2.4	PENGERTIAN VIDEO KLIP .....	12
2.4.1	Sejarah Video Klip .....	12
2.4.2	Unsur – Unsur Dalam Video klip .....	14
2.4.3	Peralatan Dasar Dalam Pembuatan Video Klip.....	16
2.4.4	Kebutuhan Sumber Daya Manusia .....	19
2.4.5	Teknik Menggunakan Kamera, Jenis Shot dan <i>Camera Angle</i> .....	21
2.4.5.1	Teknik Menggunakan Kamera .....	21
2.4.5.2	Jenis Shot Yang Digunakan.....	22
2.4.5.3	<i>Camera Angle</i> .....	23
2.4.6	Format Digital Video dan Perangkat Lunak yang Digunakan.....	24
2.4.6.1	Format Digital Video.....	24
2.4.6.2	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	25
2.5	PENGERTIAN ANIMASI .....	27
2.6	PRINSIP – PRINSIP ANIMASI .....	28
2.7	MACAM – MACAM ANIMASI .....	32
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....		39
3.1	TINJAUAN UMUM .....	39
3.1.1	Ska One Band .....	39
3.1.2	Profil Personal Ska One Band .....	40
3.1.3	Kegiatan Yang Dilakukan Saat Ini .....	41
3.1.4	Visi Dan Misi Ska One Band.....	42
IDENTIFIKASI MASALAH.....		42
3.2.1	Definisi Masalah Tentang Obyek Penelitian .....	42
3.2.2	Penyebab Masalah Dari Obyek penelitian.....	43
3.2.3	Analisis Produksi Video Klip Lain.....	44
3.2.4	Aanalisis SWOT .....	47
3.2.5	Solusi Permasalahan Yang Dapat Diterapkan .....	49
3.2.6	Solusi Yang Dipilih Sebagai Pemecah Masalah.....	50
ANALISIS KEBUTUHAN PRODUKSI.....		50
3.3.1	Aspek Hardware .....	52
3.3.2	Aspek Software.....	52

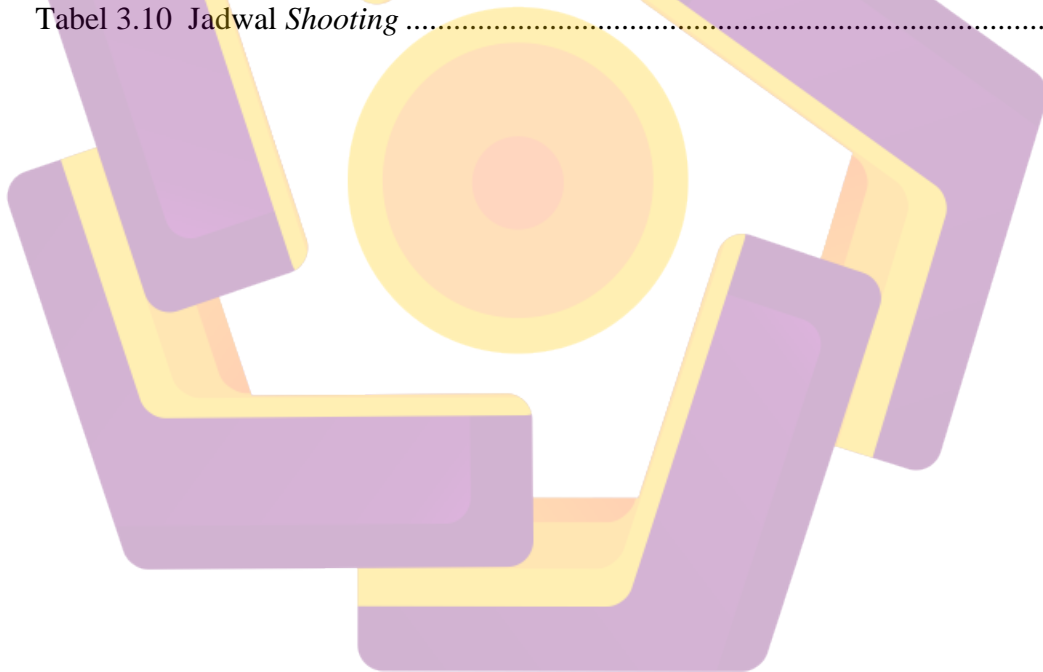
3.3.3	Aspek Sumber Daya Manusia .....	53
3.3.4	Rincian Biaya Produksi .....	54
	ANALISIS KELAYAKAN .....	54
3.4.1	Analisis Kelayakan Teknologi.....	55
3.4.2	Analisis Kelayakan Hukum .....	55
	PERANCANGAN KONSEP VIDEO .....	56
3.5.1	Perancangan Ide.....	56
3.5.2	Penentuan Tema.....	57
3.5.3	Pembuatan <i>Treatment</i> .....	59
	PRA PRODUKSI.....	59
3.6.1	<i>Survey</i> Dan <i>Hunting</i> Lokasi <i>Syuting</i> .....	60
3.6.2	Menyusun Naskah Cerita Dan Skenario.....	60
3.6.3	Pembuatan <i>Storyboard</i> .....	75
3.6.4	Perancangan Jadwal Kegiatan .....	76
3.6.5	Jadwal <i>Shoting</i> .....	78
	BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	79
4.1	PRODUKSI .....	79
4.1.1	Teknik Produksi Yang Digunakan.....	80
4.1.1.1	<i>Shooting</i> (Pengambilan Gambar) .....	80
4.1.1.2	Tata Cahaya ( <i>Lighting</i> ).....	80
4.1.1.3	Evaluasi.....	90
4.1.1.4	<i>Retake</i> .....	90
4.1.1.5	Animasi <i>Rotoscoping</i> .....	90
4.2	PASCA PRODUKSI .....	91
4.2.1	<i>Editing</i> .....	91
4.2.2	Proses Pasca Produksi .....	93
4.2.2.1	<i>Import</i> .....	93
4.2.2.2	Teknik <i>Editing</i> .....	93
4.2.2.3	<i>Rendering</i> .....	93
4.2.2.4	Evaluasi.....	94
	BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	96

KESIMPULAN .....	96
SARAN .....	97
DAFTAR PUSTAKA .....	99
LAMPIRAN .....	100



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Referensi Video Klip .....	44
Tabel 3.2	Strategi Analisis SWOT.....	46
Tabel 3.3	<i>Hardware</i> .....	51
Tabel 3.4	Rincian Biaya Peralatan <i>Shooting</i> .....	51
Tabel 3.5	Rincian Biaya Peralatan <i>Editing</i> .....	51
Tabel 3.6	Rincian Biaya <i>Hardware</i> Tambahan .....	52
Tabel 3.7	Rincian Biaya <i>software</i> .....	53
Tabel 3.8	Kebutuhan Biaya Produksi.....	62
Tabel 3.9	<i>Storyboard</i> .....	75
Tabel 3.9	Perencanaan Kegiatan.....	76
Tabel 3.10	Jadwal <i>Shooting</i> .....	77



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kamera DSLR .....	17
Gambar 2.2	Layar <i>Greenscreen</i> .....	18
Gambar 2.3	SLIM Downlight Panel LED.....	18
Gambar 2.4	Lensa Wide Untuk <i>Smartphone</i> .....	19
Gambar 2.5	Tampilan <i>Screenshot Software Adobe Premiere CS6</i> .....	25
Gambar 2.6	Tampilan <i>Screenshot Software Adobe After Effect CS6</i> .....	26
Gambar 2.7	Tampilan <i>Screenshot Software Toonboom</i> .....	27
Gambar 3.1	Logo Ska One Band .....	40
Gambar 3.2	Ska One Band Mengisi Acara Di Kebakramat Sragen .....	42
Gambar 4.1	Bagan Proses Produksi .....	79
Gambar 4.2	Proses Menentukan Lokasi Penyimpanan.....	82
Gambar 4.2	Proses Impor Video Live Shoot .....	83
Gambar 4.3	Tampilan Setelah Di Impor .....	84
Gambar 4.4	Proses Membuat <i>Layer Drawing</i> .....	84
Gambar 4.5	Proses Pemilihan <i>Tool Pensil</i> .....	84
Gambar 4.6	Proses Pemilihan <i>Tool Paint</i> .....	85
Gambar 4.7	Proses Pemilihan Jendela <i>Color</i> .....	85
Gambar 4.8	Setelah Penentuan Pemilihan <i>Tool</i> .....	86
Gambar 4.9	<i>Hide Layer Video</i> .....	87
Gambar 4.10	Proses <i>Rendering</i> .....	87
Gambar 4.11	Proses <i>Rendering</i> .....	87
Gambar 4.12	Proses <i>Rendering</i> .....	88
Gambar 4.13	Proses Pembuatan Lirik.....	88
Gambar 4.14	Proses <i>Editing Video Rotoscoping</i> .....	89
Gambar 4.15	Proses Penggabungan Video .....	91
Gambar 4.16	Video Klip Upload Di Youtube .....	92
Gambar 4.17	Video Klip Upload Di Facebook .....	

## INTISARI

Seiring dengan perkembangan komputer, teknologi dapat diterapkan sebagai media kampanye untuk mempublikasikan musik dalam bentuk animasi 2D. Demikian pula, Ska One Band yang memiliki produk dari album musik. Mereka ingin memperkenalkan musik mereka dalam bentuk animasi 2D dari salah satu lagu mereka yang berjudul "Syalala".

Terkait hal ini, memunculkan pemikiran bagaimana untuk menghasilkan klip video yang animasi 2D memiliki gerakan alami. Berdasarkan permasalahan tersebut, di butuhkan penggunaan perangkat lunak computer untuk menghasilkan animasi rotoscope dan teknik ini akan digunakan dalam pembuatan klip video.

Membuat klip video Ska One Band 2D dibuat dengan kemampuan tracing, animasi, dan video editing sehingga dapat menghasilkan gerakan halus, tidak kaku, dan gerakan nyaman dari tubuh akan terlihat. Hasil yang diperoleh setelah melalui beberapa tahapan proses akan diwujudkan dengan konsep video 2D dan gerakan yang realistis tapi penuh imajinasi, seperti kartun. Jadi video ini dapat meningkatkan citra dan kehadiran dan keberadaan Ska One Band. Selain itu, masyarakat dapat melihat ditampilkan visual yang konsep, sehingga 2D klip video dapat menjadi kemasam yang menarik dari sebuah music.

**Kata kunci :** Video klip animasi 2D, Rotoscope.



## **ABSTRAC**

*Along with the development of computers, the technology can be applied as a media campaign to publicize the music in the form of 2D animation. Similarly, Ska One band that has products of a music album. They want to introduce their music in the form of 2D animation of one of their songs titled "Syalala".*

*Related to this, kind of thinking how to produce 2D animation video clip has a natural movement. Based on these problems, in requiring the use of computer software to generate rotoscope animation and this technique will be used in the making of the video clip.*

*Make a video clip Ska Band One 2D made with tracing capabilities, animation, and video editing so as to produce a smooth motion, not stuffy, and convenient movement of the body will look. The results obtained after going through several stages of the process will be realized with the concept of 2D video and realistic movement but full of imagination, like a cartoon. So this video can improve the image and presence and the presence of Ska One Band. In addition, the public can view the displayed visual concept, so 2D video clips can be an attractive packaging of a music.*

**Keywords :** *Video clips 2D animation, Rotoscope.*

