

**PEMBUATAN ANIMASI LOOPING VIDEO CLIP MUSIC COVER  
“NAKUSITA KOTOBA” PADA EXHIBITION 2021**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

**MIRZA RIVALDO AL-FATAH**

**18.82.0328**

Kepada

**PROGRAM SARJANA**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2022**

**PEMBUATAN ANIMASI LOOPING VIDEO CLIP MUSIC COVER  
“NAKUSITA KOTOBA” PADA EXHIBITION 2021**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

**MIRZA RIVALDO AL-FATAH**

**18.82.0328**

Kepada

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

**2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN ANIMASI LOOPING VIDEO CLIP MUSIC COVER  
“NAKUSITA KOTOBA” PADA EXHIBITION 2021**

yang disusun dan diajukan oleh

**Mirza Rivaldo Al-Fatah**

**18.82.0328**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 27 Juli 2022

**Dosen Pembimbing,**

**Agus Purwanto, M.Kom**

**NIK. 190302229**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN ANIMASI LOOPING VIDEO CLIP MUSIC COVER  
“NAKUSITA KOTOBA” PADA EXHIBITION 2021**

yang disusun dan diajukan oleh

**Mirza Rivaldo Al-Fatah**

**18.82.0328**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 27 Juli 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom**  
**NIK. 190302427**

**Haryoko, S.Kom, M.Cs**  
**NIK. 190302286**

**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190302229**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 Juli 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Mirza Rivaldo Al-Fatah  
NIM : 18.82.0328

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Pembuatan Animasi Looping Video Clip Music Cover “Nakusita Kotoba” Pada Exhibition 2021**

Dosen Pembimbing : Agus Purwanto, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 27 Juli 2022

Yang Menyatakan,



Mirza Rivaldo Al-Fatah

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Sebagai tanda terima kasih, skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua dan saudara-saudara yang telah mendukung, membantu dan mendoakan selama masa kuliah dan pembuatan skripsi ini. Semoga ini dapat menjadi langkah awal untuk membahagiakan kalian semua, terutama Ayah dan Ibu.



## KATA PENGANTAR

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Skripsi Prodi Teknologi Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Tidak dapat disangkal bahwa butuh usaha yang keras dalam penyelesaian pengerjaan skripsi ini. Namun, skripsi ini tidak akan selesai tanpa orang-orang tercinta yang mendukung dan membantu penyelesaian skripsi ini. Terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto., M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dalam penulisan skripsi ini.
4. Segenap dosen Fakultas Ilmu Komputer yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama masa perkuliahan.
5. Semua pihak yang telah mendukung dan tidak dapat disebutkan penulis satu persatu.

Semoga segala kebaikan, pertolongan, dan dukungan yang telah diberikan mendapat berkah dari Allah SWT. Dan penulis sadar bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, penulis meminta maaf atas kesalahan yang terjadi dalam penulisan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembaca dan dapat dijadikan referensi untuk dikembangkan lebih baik lagi kedepannya.

Yogyakarta, 28 Juli 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN .....	xv
DAFTAR ISTILAH.....	xvi
INTISARI .....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
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 .....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	3
1.6.2 Metode Analisis.....	4
1.6.3 Metode Produksi.....	4
1.6.4 Metode Evaluasi .....	4



1.7 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>6</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	6
2.2 Dasar Teori.....	6
2.2.1 Pengertian Animasi .....	6
2.2.2 Prinsip Animasi .....	7
2.2.3 Jenis-Jenis Animasi .....	13
2.2.4 <i>Frame by frame</i> .....	15
2.2.5 <i>Cel Animation</i> .....	15
2.2.6 <i>Looping Animation</i> .....	15
2.2.7 <i>Stopmotion Animation</i> .....	16
2.3 Analisis.....	16
2.3.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	16
2.3.2 Jenis Kebutuhan Sistem.....	16
2.4 Proses Produksi Animasi <i>Looping</i> .....	17
2.4.1 Tahapan Pra Produksi.....	18
2.4.2 Tahapan Produksi .....	19
2.4.3 Tahapan Paska Produksi.....	21
2.5 Evaluasi .....	21
2.5.1 Sejarah Skala <i>Likert</i> .....	22
2.5.2 Skala <i>Likert</i> .....	22
2.5.3 Rumus Presentase dengan Skala <i>Likert</i> .....	23
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>25</b>
3.1 Gambaran Umum <i>Exhibition</i> TI Amikom 2021 .....	25
3.1.1 Kategori Penghargaan .....	25
3.2 Pengumpulan Data .....	26

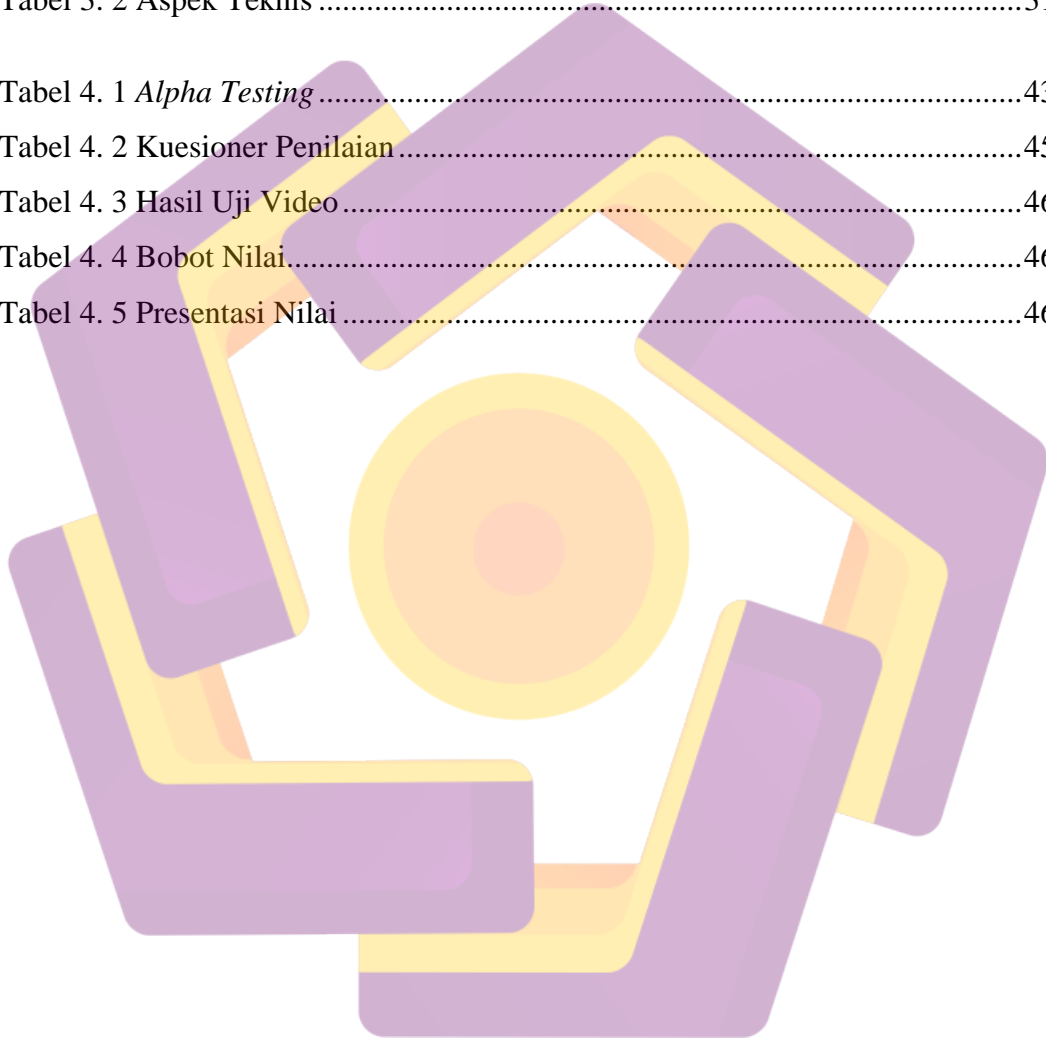
3.2.1 Observasi .....	26
3.2.2 Wawancara .....	28
3.3 Analisis Kebutuhan .....	28
3.3.1 Kebutuhan Fungsional.....	28
3.3.2 Kebutuhan Non-Fungsional.....	29
3.3.3 Analisis Kebutuhan Aspek Produksi .....	30
3.4 Pra Produksi .....	33
3.4.1 Ide dan Konsep Cerita .....	33
3.4.2 Naskah .....	34
3.4.3 <i>Storyboard</i> .....	35
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>36</b>
4.1 Produksi.....	36
4.1.1 Pembuatan Aset Karakter .....	36
4.1.2 <i>Coloring</i> .....	37
4.1.3 <i>Looping</i> .....	38
4.1.4 Pembuatan <i>Background</i> .....	39
4.2 Paska Produksi .....	40
4.2.1 <i>Compositing</i> .....	41
4.2.2 <i>Editing</i> .....	41
4.2.3 <i>Rendering</i> .....	42
4.3 Evaluasi .....	43
4.3.1 <i>Alpha Testing</i> .....	43
4.3.2 Kuesioner Tampilan Video.....	45
4.4 Implementasi .....	47
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>48</b>
5.1 Kesimpulan .....	48

5.2 Saran.....48  
DAFTAR PUSTAKA .....49  
LAMPIRAN.....50



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Evaluasi Skala <i>Likert</i> .....	22
Tabel 2. 2 Presentasi Jumlah Nilai.....	24
Tabel 3. 1 Aspek Kreatif.....	30
Tabel 3. 2 Aspek Teknis .....	31
Tabel 4. 1 <i>Alpha Testing</i> .....	43
Tabel 4. 2 Kuesioner Penilaian.....	45
Tabel 4. 3 Hasil Uji Video.....	46
Tabel 4. 4 Bobot Nilai.....	46
Tabel 4. 5 Presentasi Nilai .....	46



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Solid Drawing</i> .....	7
Gambar 2. 2 <i>Timing and Spacing</i> .....	8
Gambar 2. 3 <i>Squash and Stretch</i> .....	8
Gambar 2. 4 <i>Anticipation</i> .....	9
Gambar 2. 5 <i>Slow In Slow Out</i> .....	9
Gambar 2. 6 <i>Arcs</i> .....	10
Gambar 2. 7 <i>Secondary Action</i> .....	10
Gambar 2. 8 <i>Follow Through and Overlapping Action</i> .....	11
Gambar 2. 9 <i>Straight Ahead Action and Pose to Pose</i> .....	11
Gambar 2. 10 <i>Staging</i> .....	12
Gambar 2. 11 <i>Exaggeration</i> .....	12
Gambar 2. 12 <i>Appeal</i> .....	13
Gambar 2. 13 Contoh Animasi 2 Dimensi.....	14
Gambar 2. 14 Contoh Animasi 3 Dimensi.....	15
Gambar 3. 1 Logo <i>Exhibition TI Amikom 2021</i> .....	27
Gambar 3. 2 Maskot <i>Exhibition TI Amikom 2021</i> .....	27
Gambar 3. 3 Naskah.....	34
Gambar 3. 4 <i>Storyboard</i> .....	35
Gambar 4. 1 Proses <i>Sketching</i> .....	36
Gambar 4. 2 <i>Onion Skin</i> .....	37
Gambar 4. 3 <i>Base Color</i> .....	38
Gambar 4. 4 <i>Shading</i> .....	38
Gambar 4. 5 <i>Pose to Pose</i> pada Animasi <i>Looping</i> .....	39
Gambar 4. 6 Teknik <i>Looping</i> dengan fitur <i>Symbol</i> .....	39
Gambar 4. 7 Merubah <i>Tone</i> Foto.....	40
Gambar 4. 8 Pembuatan <i>Background</i> .....	40
Gambar 4. 9 <i>Compositing</i> .....	41
Gambar 4. 10 Penggabungan <i>Scene</i> .....	42

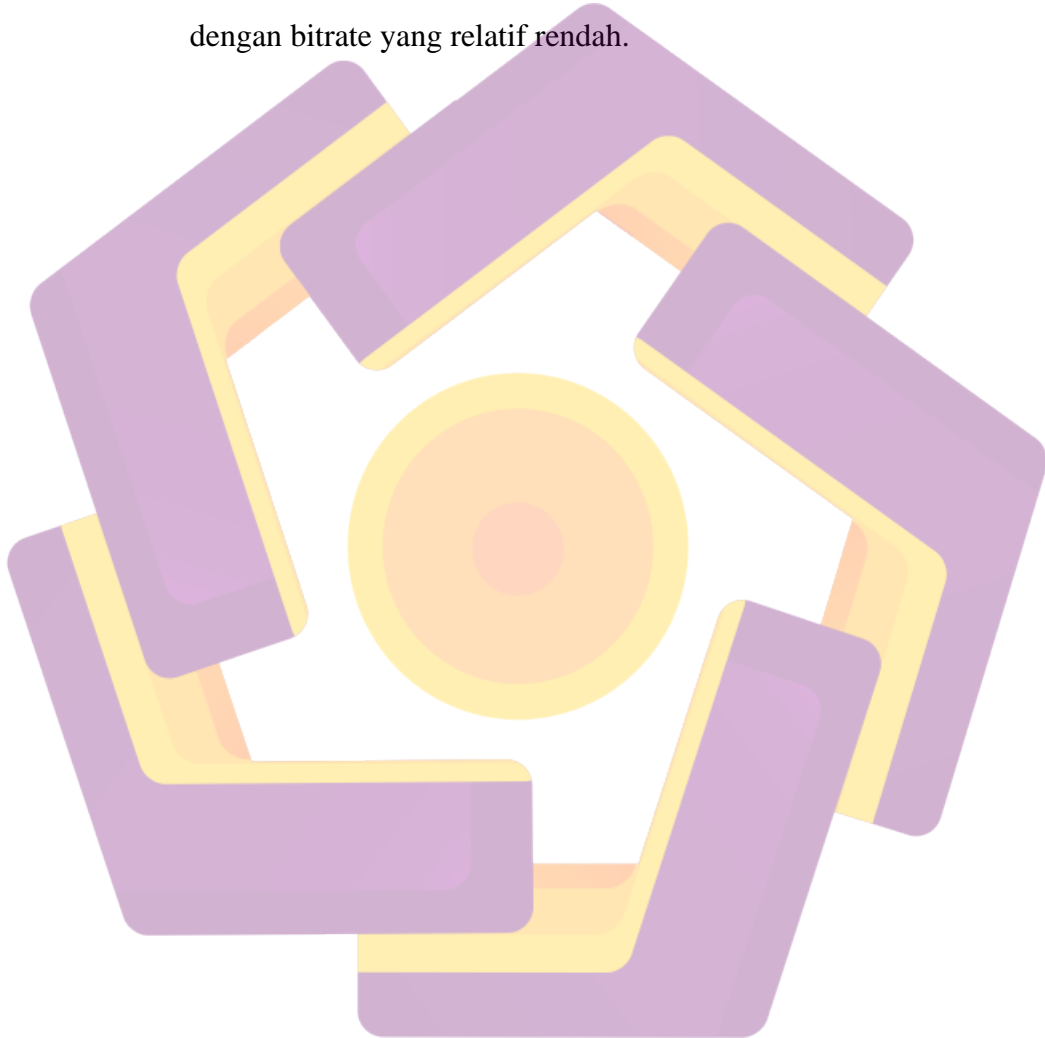
## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Wawancara	50
Lampiran 2. Dokumentasi Hasil Kusioner	51



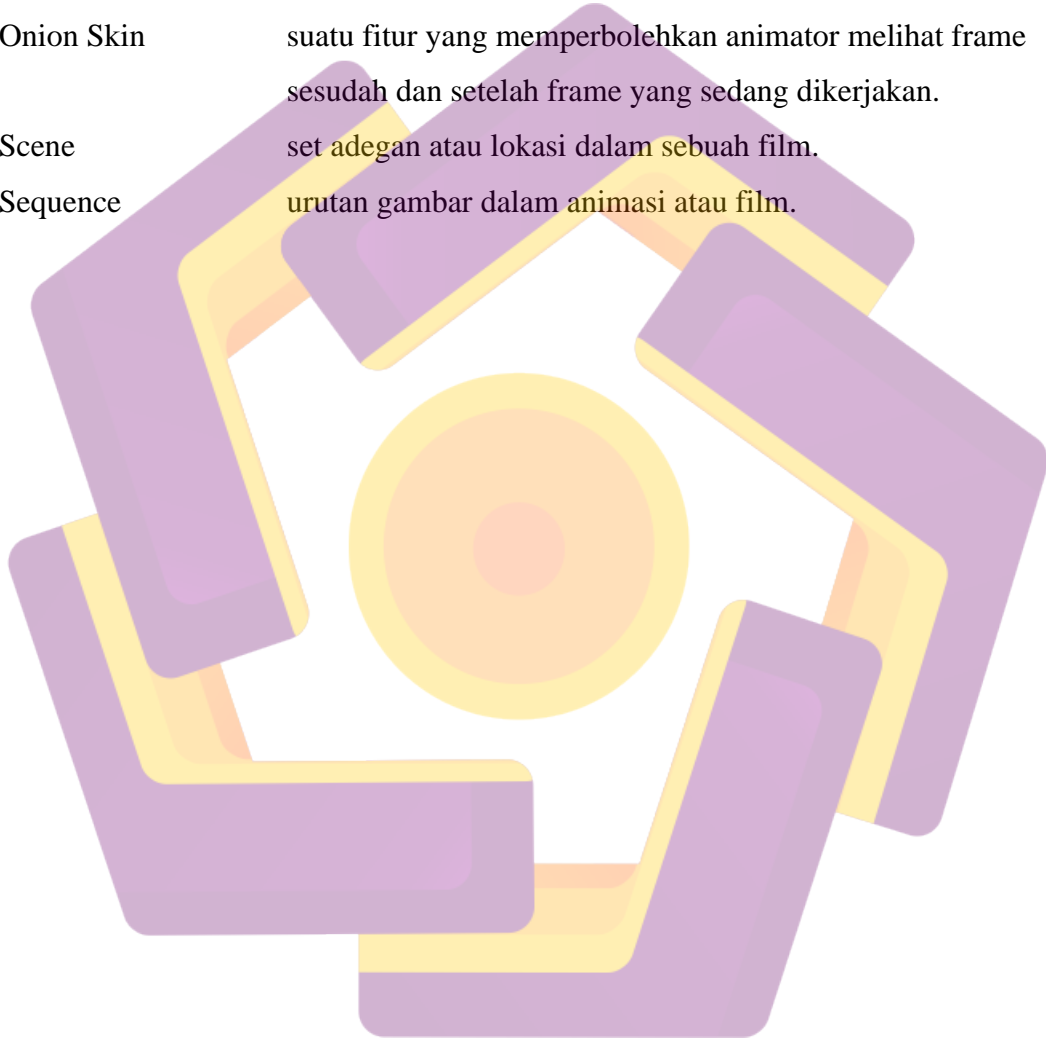
## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

Fps	banyaknya frame yang mampu ditampilkan per detik.
MP4	Moving Picture 4.
MOV	format ekstensi video yang dikembangkan oleh Apple.
H.264	standar codec video yang dapat menghasilkan video kualitas tinggi dengan bitrate yang relatif rendah.



## DAFTAR ISTILAH

Animate	proses menganimasikan gambar.
Exhibition	pameran karya seni.
Frame	satuan terkecil dalam video.
Looping	suatu perintah pengulangan.
Onion Skin	suatu fitur yang memperbolehkan animator melihat frame sesudah dan setelah frame yang sedang dikerjakan.
Scene	set adegan atau lokasi dalam sebuah film.
Sequence	urutan gambar dalam animasi atau film.





## INTISARI

Pada *Exhibition* 2021 diperlukan adanya visualisasi untuk kebutuhan hiburan yaitu pembuatan *video clip music cover* dengan judul lagu *Nakushita Kotoba*. Animasi dalam *video clip music cover* ini menggunakan konsep *frame by frame* dan linear dengan visual yang ditampilkan berupa karakter animasi dengan latar berlakng lokasi yang ada di dunia nyata dan karakter di-*looping* sesuai dengan kebutuhan *video clip music cover Nakushita Kotoba*.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah pengumpulan data dengan menggunakan metode wawancara dan referensi dari penelitian terdahulu. Analisis meliputi kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Tahapan perancangan meliputi pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi. Tahapan evaluasi yang dilakukan meliputi *Alpha Testing* dan kuesioner.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tahap *Alpha Testing*, kebutuhan fungsional dari *video clip music cover "Nakushita Kotoba"* ini sudah terpenuhi. Dari hasil perhitungan kuesioner tentang tampilan video sudah terpenuhi dengan indeks kategori "Sangat Baik". Saran dari penelitian ini untuk kedepannya lebih memperhatikan pengolahan naskah dan konsep cerita lebih matang agar tidak terjadi kendala saat pembuatan animasi.

Kata kunci: 2D, animasi, *frame by frame*, *looping*

## ABSTRACT

*At the 2021 Exhibition, visualization is needed for entertainment needs, namely making a music cover video clip with the song title Nakushita Kotoba. The animation in this music cover video uses the concept of frame by frame and linear with the visuals displayed in the form of animated characters with a background of locations in the real world and the characters are looped according to the needs of the cover video for the song Nakushita Kotoba.*

*The method used in this research is data collection using interviews and references from previous research. Analysis includes functional and non-functional requirements. The design stages include pre-production, production, and post-production. As well as the evaluation conducted by Alpha Testing and questionnaires*

*Based on the Alpha Testing result, the functional requirements of the video clip music cover “Nakushita Kotoba” have been met. Based on the results of the calculation of questionnaires about video display factors are met with the index of the category “Excellent”. The advice for this research is to pay more attention to the scripts and concept of the story to be more mature for no obstacles during the process of making the animation.*

*Keywords: 2D, animation, frame by frame, looping*

