

**IMPLEMENTASI KINETTIK TIPOGRAFI DALAM PEMBUATAN
ANIMASI TEKS 3D SYAIR LAGU PADA
VIDEO KLIP MODERATO**

SKRIPSI



disusun oleh

Kukuh Pribadi

10.12.5183

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**IMPLEMENTASI KINETIK TIPOGRAFI DALAM PEMBUATAN
ANIMASI TEKS 3D SYAIR LAGU PADA
VIDEO KLIP MODERATO**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Kukuh Pribadi

10.12.5183

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI KINETIK TIPOGRAFI DALAM PEMBUATAN ANIMASI TEKS 3D SYAIR LAGU PADA VIDEO KLIP MODERATO

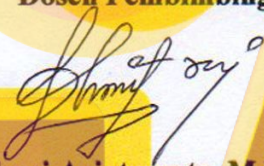
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Kukuh Pribadi

10.12.5183

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Mei 2015

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN
SKRIPSI
IMPLEMENTASI KINETIK TIPOGRAFI DALAM PEMBUATAN
ANIMASI TEKS 3D SYAIR LAGU PADA
VIDEO KLIP MODERATO

yang disusun oleh

Kukuh Pribadi
10.12.5183

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Maret 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Rum M.Andri, KR, Ir, M.Kom
NIK. 190302011

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Muhammad Rudyanto Arief, ST, MT
NIK. 190302098

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 9 Juni 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah 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. Dan sepanjang sepengetahuan 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, 23 Mei 2016



Kukuh Pribadi

10.12.5183

MOTTO

“Janganlah takut akan kegagalan, jika kita mempunyai tekad yang kuat, pasti kita mampu bangkit kembali”.

“Suatu perubahan dalam kehidupan, merupakan jalan menuju keberhasilan”.

“Jika kau percaya akan impianmu, maka buktikanlah bahwa kau bisa meraih impianmu dengan semangat juang yang keras”.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan pada :

1. Ayahku tercinta (Alm. Sudiyanto Sujono), ayah yang selalu memberiku inspirasi, semangat dalam menghadapi segala cobaan dan menikmati kemuliaan dari Allah SWT. Do'a yang tak akan pernah putus untuk ayahku. "Ayah semoga engkau bahagia di alam sana, selalu dalam lindungan ALLAH SWT, do'aku yang terbaik untukmu, Amin".
2. Ibukku tersayang, Ibu Suripah, ibuku adalah orang yang kuat, pekerja keras, dan selalu memberikan kasih sayang yang luar biasa untukku.
3. Kakakku tersayang, Udi Wicaksono Kurniawan dan Wira Andhap Pribadi yang selalu menjadi tempat untuk berbagi pikiran dalam segala masalah.
4. Kakekku tersayang (Mbah Sujono), dan segenap keluarga besarku yang selalu membantu meringankan beban kehidupanku, memberikan semangat untukku dan selalu memberikan kebaikan pengalaman yang luar biasa untuk hidup ini.
5. Winda Ristiyani yang selalu memberikan aku semangat, berbagi cerita, dan juga berbagi kasih sayang.
6. Segenap sahabat "MISOKUBE" Mita, Sony, Kukuh, Beben, juga untuk teman-temanku Adhimas, Akbar (Somex), Riris, Agi (Pogba), Ardhani, Dhani (Dudul), Toriq, Dewo, Ryan Tegass, Vebrillia Deny, Grahadika Astama, Petra, Alm.Ryan Purnama (Om Bram/Ndembong), Terima kasih untuk semuanya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ Implementasi Kinetik Tipografi Dalam Pembuatan Animasi Teks 3D Syair Lagu Pada Video Klip Moderato” sebagai persyaratan menyelesaikan program studi strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis sepenuhnya menyadari bahwa selama proses penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bimbingan dari pihak terkait, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT. Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M. Kom selaku dosen pembimbing yang telah salalu memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh Dosen dan Staff STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu-ilmu yang berguna kepada penulis dan memberikan kenyamanan dalam segala kegiatan dan mendapatkan informasi selama penulis menjadi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Adam Krishna selaku pihak MODERATO Studio yang telah memberi kesempatan dan membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.

6. Alm. Ayahku (Sudiyanto Sujono), Ibukku (Suripah), Kakakku (Udi Wicaksono Kurniawan, Wira Andhap Pribadi) yang telah memberi semangat, dukungan, dan do'a kepada penulis.
7. Winda Ristiyani dan keluarga yang turut memberikan semangat, dukungan, dan do'a kepada penulis.
8. Teman-teman dan sahabat yang telah banyak membantu penulis, Adhimas, Akbar, Riris, Agi, Ardhani, Dhani, Toriq, Dewo, Ryan Tegass, Grahadika Astama, dan Beben, Deny, Sony, Mita.
9. Semua pihak yang yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan semangat dan do'a kepada penulis, sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis memohon maaf apabila dalam penyusunan laporan ini masih banyak kekurangan ataupun kesalahan. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 23 Mei 2016

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Pernyataan	iv
Motto	v
Halaman Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar	xiv
Intisari	xvi
Abstract	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.4.1 Maksud Penelitian	3
1.4.2 Tujuan Penelitian	4
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Analisis	5
1.5.3 Metode Perancangan	5
1.5.4 Metode Pengembangan	5
1.5.5 Metode Testing	6
1.5.6 Metode Implementasi	6
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8

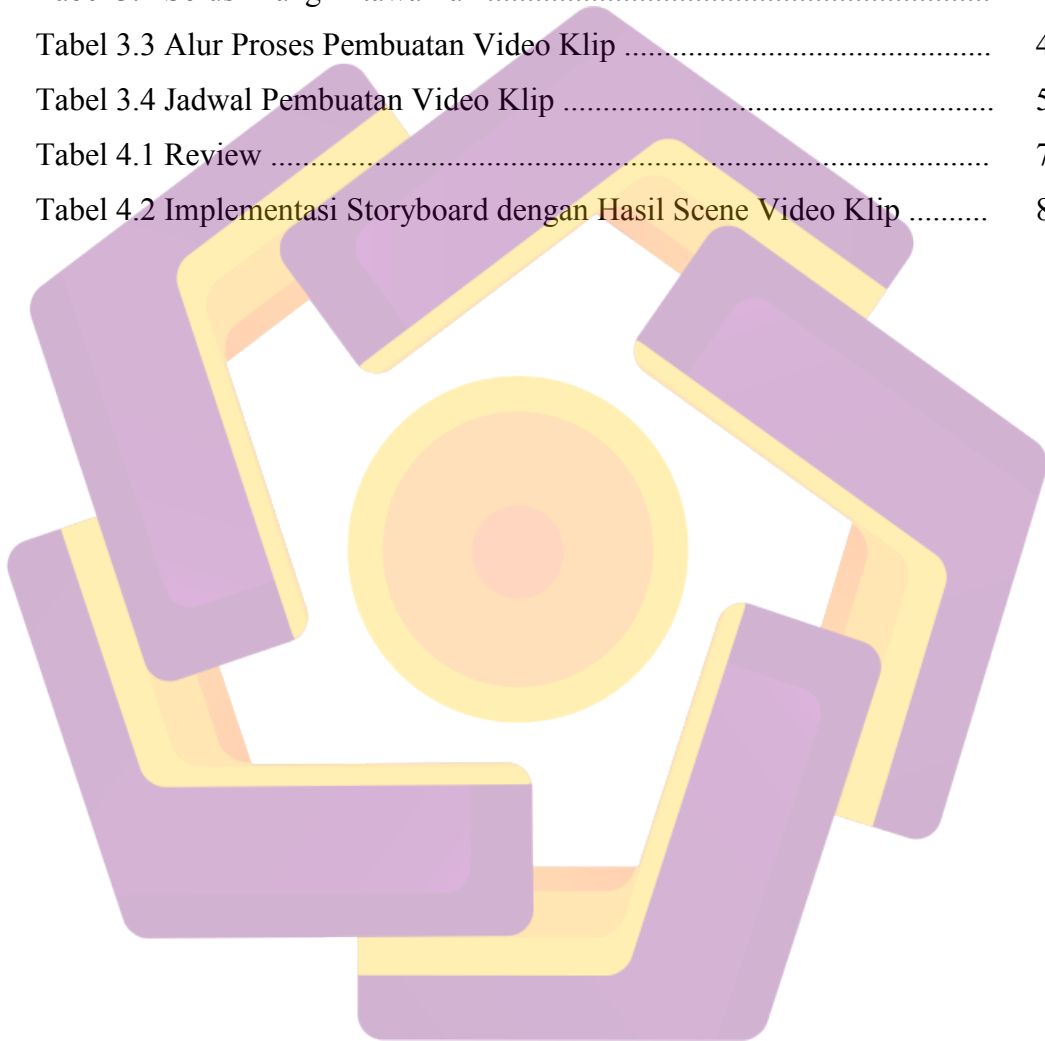
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Dasar Teori	10
2.2.1 <i>Kinetic Typography Layout Engine</i>	10
2.2.2 Tipografi	11
2.2.3 Pengertian Animasi dan Animasi 3D	14
2.3 Prinsip Dasar Animasi	15
2.3.1 <i>Squash and Strech</i> (Elastisitas)	17
2.3.2 <i>Anticipations</i> (Antisipasi)	17
2.3.3 <i>Staging</i> (Penempatan Bidang Gambar)	18
2.3.4 <i>Straight ahead actions and Pose to pose</i> (Pose dan Gerakan lurus ke depan)	19
2.3.5 <i>Follow through and Overlapping actions</i> (Gerakan lanjutan dan perbedaan waktu gerak)	20
2.3.6 <i>Slow in and Slow out</i> (Akselerasi)	20
2.3.7 <i>Archs</i> (Gerakan Melengkung)	21
2.3.8 <i>Secondary actions</i> (Gerakan sekunder)	22
2.3.9 <i>Timing</i> (Pengaturan Waktu)	22
2.3.10 <i>Exaggerations</i> (Dramatisasi gerakan)	23
2.3.11 <i>Solid drawing</i> (Penggambaran karakter yang kuat)	23
2.3.12 <i>Appeal</i> (Daya tarik karakter)	24
2.4 Konsep Dasar Video	25
2.4.1 Digital Video	25
2.4.2 Standard Video	25
2.4.2.1 NTSC (<i>National Television Standards Commite</i>)	25
2.4.2.2 PAL (<i>Phase Altenate Line</i>)	25
2.4.2.3 SECAM (<i>Sequinteal Colour and Memory sistem</i>)	26
2.4.2.4 HDTV (<i>High Definition TV</i>)	26
2.5 Konsep Dasar Video Klip	26
2.5.1 Pengertian Video Klip	26
2.5.2 Tujuan Video klip	27
2.6 Tahapan Penelitian	27

2.6.1 Metode Analisis	27
2.6.2 Metode Perancangan	28
2.6.3 Metode Pengembangan	28
2.6.3.1 Pra Produksi	28
2.6.3.2 Produksi	29
2.6.3.3 Pasca Produksi	29
2.6.4 Metode Testing	29
2.6.5 Metode Implementasi	30
2.7 Pengertian Format File Video	30
2.7.1 MOV (<i>Quick Time</i>)	30
2.7.2 3GP	30
2.7.3 MP4	30
2.7.4 AVI (<i>Audio Video Interlanced</i>)	31
2.7.5 WMV (<i>Windows Media Video</i>)	31
2.8 Pengertian Software	31
2.8.1 Adobe After Effect CS6	31
2.8.2 Adobe Premiere Pro CS6	31
2.8.3 Adobe Audition CS6	32
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	33
3.1 Tinjauan Umum	33
3.2 Analisis	34
3.2.1 Analisis Identifikasi Masalah	35
3.2.2 Analisis Data	37
3.2.2.1 Efek-efek Yang Digunakan	38
3.2.2.2 Jenis Huruf Yang Digunakan	41
3.2.2.3 Solusi Yang Ditawarkan	42
3.2.3 Analisis Kebutuhan	43
3.2.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras	43
3.2.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	44
3.3 Alur Pembuatan Video Klip	44
3.4 Perancangan Video Klip	45

3.4.1 Pra Produksi	45
3.4.1.1 Tahap Pemahaman Syair Lagu	46
3.4.1.2 Konsep Cerita Video	47
3.4.1.3 Ide Cerita	50
3.4.1.4 Tema	50
3.4.1.5 Sinopsis	50
3.4.1.6 Storyboard	51
3.4.1.7 Schedule Pembuatan Video Klip	56
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	58
4.1 Implementasi	58
4.1.1 Tahap Produksi	58
4.1.1.1 Pembuatan Background	58
4.1.1.2 Pembuatan Tipografi 3D Menggunakan Font Yang Ada	63
4.1.1.3 Penganimasian dan Pemberian Efek Pada Tipografi	65
4.1.1.4 Penggunaan Kamera Virtual Pada Tipografi	69
4.1.1.5 Pembuatan Efek Visualisasi Nada	70
4.1.1.6 Penganimasian dan Pemberian Efek Logo Moderato	73
4.1.1.7 Rendering Setiap Scene	75
4.1.2 Tahap Pasca Produksi	76
4.1.2.1 Penggabungan Audio Visual	76
4.1.2.2 Final Rendering Video	78
4.1.3 Testing	79
4.2 Pembahasan	80
4.2.1 Memperoleh Kata Menarik	85
BAB V PENUTUP	86
5.1 Kesimpulan	86
5.2 Saran	87
DAFTAR PUSTAKA	88

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan	9
Tabel 3.1 Prosesi Wawancara	35
Tabel 3.2 Solusi Yang Ditawarkan	43
Tabel 3.3 Alur Proses Pembuatan Video Klip	45
Tabel 3.4 Jadwal Pembuatan Video Klip	56
Tabel 4.1 Review	79
Tabel 4.2 Implementasi Storyboard dengan Hasil Scene Video Klip	82



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Jenis-jenis Huruf Tipografi	14
Gambar 2.2 Elastisitas	17
Gambar 2.3 Antisipasi	18
Gambar 2.4 Penempatan Bidang gambar	19
Gambar 2.5 Pose dan Gerakan lurus ke depan	20
Gambar 2.6 Gerakan dan Perbedaan waktu gerak	20
Gambar 2.7 Akselerasi	21
Gambar 2.8 Gerakan Melengkung	21
Gambar 2.9 Gerakan Sekunder	22
Gambar 2.10 Pengaturan Waktu	23
Gambar 2.11 Dramatisasi Gerakan	23
Gambar 2.12 Pengamabaran Karakter Yang Kuat	24
Gambar 2.13 Daya Tarik Karakter	24
Gambar 3.1 Video Klip Kinetik Tipografi Maroon 5	34
Gambar 3.2 Iklan Kinetik Tipografi Coca Cola	34
Gambar 3.3 Efek Ramp	38
Gambar 3.4 Efek Shine	38
Gambar 3.5 Efek CC Particle World	39
Gambar 3.6 Efek 4 Color Gradient	39
Gambar 3.7 Efek Audio Spectrum	40
Gambar 3.8 Efek Particular	40
Gambar 3.9 Linear Wipe	40
Gambar 3.10 Efek Bevel Alpha	40
Gambar 3.11 Efek Polar Coordinates.....	41
Gambar 3.12 Storyboard	52
Gambar 4.1 Pewarnaan Background 1	59
Gambar 4.2 Teks Blending Mode	59

Gambar 4.3 Pewarnaan Bakcground 2	60
Gambar 4.4 Efek Partikel Background 2	61
Gambar 4.5 Pewarnaan Background 3	62
Gambar 4.6 Efek Partikel Background 3	62
Gambar 4.7 Teks 3D Scene 1	63
Gambar 4.8 Teks 3D Scene 2	64
Gambar 4.9 Teks 3D Scene 4	65
Gambar 4.10 Opacity Teks 1	66
Gambar 4.11 Efek Shine Teks 2	66
Gambar 4.12 Tombol Animate Scene 2	67
Gambar 4.13 Animasi Scene 2	67
Gambar 4.14 Tombol Animate Scene 4	68
Gambar 4.15 Animasi Scene 4	68
Gambar 4.16 Pergerakan Kamera Scene 4	69
Gambar 4.17 Pergerakan Kamera Scene 5	70
Gambar 4.18 Crop Nada Lagu	71
Gambar 4.19 Hasil Crop Nada Lagu	71
Gambar 4.20 Efek Audio Scene 6	72
Gambar 4.21 Efek Audio Scene 13	73
Gambar 4.22 Logo Animasi Scene 1	74
Gambar 4.23 Animasi Rectangle Tool	74
Gambar 4.24 Logo Animasi Efek Melebur	75
Gambar 4.25 Proses Render Bagian Scene 1	76
Gambar 4.26 Setting Video	77
Gambar 4.27 Penggabungan Audio Visual dan Efek Transition	78
Gambar 4.28 Proses Rendering Final Video klip	79

INTISARI

Perkembangan video klip dan musik Indonesia kini tidak lagi semata sebagai kebutuhan hiburan semata. Banyak musik komersial yang isinya mulai mengandung pesan – pesan tertentu untuk dijadikan media propaganda, atau kepentingan idealis lainnya.

Hanya saja ketika lagu-lagu dengan tema seperti itu bermunculan, tidak diimbangi dengan video klip yang menunjang kebutuhan lagu tersebut hingga akhirnya lagu itu pun kembali seperti sekedar lagu hiburan tanpa makna. Oleh karena itu dalam perancangan kali ini dibuatlah alternatif gaya visual video dengan pendekatan kinetik tipografi untuk memaksimalkan pesan dari sebuah lagu, agar bisa tersampaikan kepada penonton dengan lebih maksimal.

Lagu yang dijadikan materi penulisan karya adalah lagu dari band Moderato dengan judul Kelak. Pembuatan video klip ini yang akan menjadi pembuktian apakah kinetik tipografi mampu menyampaikan pesan secara efektif.

Kata Kunci: Kinetik Tipografi, Video Klip, Moderato, Kelak, Pesan.



ABSTRACT

The development of video clips and music Indonesia is now no longer just a mere entertainment needs. Many commercial music contents began to conceive the message - specific messages to be used as media propaganda, or the interests of other idealistic.

Only when the songs with the theme as it was sprung up, it is not balanced with video clips that support the needs of the song until the song was again as a theme song without meaning. Therefore, in designing this time made alternative visual style video with kinetic typography approach to maximize the message of a song, to be conveyed to the audience with more leverage.

The song is used as the material writing of the paper is the Moderato band's songs with the title kelak. Making this video clip which will be proving whether kinetic typography able to convey the message effectively.

Keywords: *Kinetic Typography, Video Clips, Moderato, kelak, message.*

