

**PEMBUATAN VIDEO KLIP “*BED TIME STORY*”
MENGUNAKAN ANIMASI 2D UNTUK
*BEHIND THE SATURDAY BAND***

SKRIPSI



disusun oleh

Tomi Pujo Saputro

12.11.6454

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

PEMBUATAN VIDEO KLIP “*BED TIME STORY*”

MENGGUNAKAN ANIMASI 2D UNTUK

BEHIND THE SATURDAY BAND

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Tomi Pujo Saputro

12.11.6454

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO KLIP “BED TIME STORY”
MENGUNAKAN ANIMASI 2D UNTUK
BEHIND THE SATURDAY BAND**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tomu Pujo Saputro

12.11.6454

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 Desember 2015

Dosen Pembimbing,


M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO KLIP “BED TIME STORY”
MENGUNAKAN ANIMASI 2D UNTUK
BEHIND THE SATURDAY BAND**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tomi Pujo Saputro

12.11.6454

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Agustus 2016

Susunan Dewan Penguji


Nama Penguji

Tanda Tangan

Nila Feby Puspitasari, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302161

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 September 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

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, 10 September 2016



Tomi Pujo Saputro

NIM. 12.11.6454

MOTTO

Nothing is impossible. Anything can happen as long as we believe.

Semakin banyak kita bersyukur, semakin banyak kebahagiaan yang kita dapatkan.

Jadilah dinding yang kuat ketika masa-masa sulit. Jadilah matahari yang tersenyum, ketika masa-masa indah.

I don't believe that I'm better than anybody, but I do believe that I'll try harder than most and I hope that people just join me for a little bit of a ride - Tom Delonge

Bermimpilah setinggi langit. Jika engkau jatuh, engkau akan jatuh di antara bintang-bintang – Soekarno

Love is a dream. Dreams are good, but do not be surprised if you wake up in tears – Jim Morrison.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah sholawat dan salam atas Rasulullah, keluarga, para sahabat, dan segenap pengikutnya hingga akhir zaman. Segala puji milik Allah Subhanahu wata'ala yang telah memberikan rahmat, hidayah dan taufik-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- Kedua Orangtua saya Bapak Barodin dan Ibu Sunarti, beserta ketiga kakak saya Mas Wawan, Mbak Ema, dan Mbak Lilis yang saya cintai dan hormati yang selalu memberikan kasih sayang dan kepercayaan serta doa kepada saya agar bisa menyelesaikan skripsi ini pada waktu yang tepat .
- Untuk brada-brada *Behind The Saturday Band* yang selalu memberi semangat serta masukan dalam proses skripsi.
- Untuk rekan kerja sekaligus sahabat dan keluarga disela-sela waktu kuliah, 9 bulan bersama PAS51ON sebagai garda depan dan 1 tahun bersama OMUSTORE.
- Umi Hartati untuk perhatian dan selalu memberi semangat serta mendampingi dalam proses pengerjaan skripsi. Terima kasih banyak.
- Untuk teman-teman satu kontrakan dimanapun itu, terima kasih untuk pengalaman bersamanya, semoga diberikan kesehatan dan kesuksesan.
- Almamater STMIK AMIKOM YOGYAKARTA terutama kelas S1-TI-11 angkatan 2012. Terima kasih untuk kekeluargaan yang menyenangkan untuk selalu di kenang.

Untuk semua pihak yang telah mendoakan, berkontribusi dan mendukung saya sampai saat ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu karna ini hanyalah sebuah kertas HVS putih yang tidak muat untuk dituliskan semua terima kasih banyak yang sebesar – besarnya.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin. Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala nikmat, karunia dan kasih sayang yang berlimpah sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Video Klip “*BED TIME STORY*” Menggunakan Animasi 2D untuk *BEHIND THE SATURDAY BAND*” sebagai media publikasi untuk memperkenalkan lagu “*BED TIME STORY*” ke masyarakat luas.

Keberhasilan yang penulis capai dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan uluran tangan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta, atas izin yang diberikan untuk melakukan penelitian.
2. Bapak Sudarmawan, MT. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika, yang telah menyetujui usulan judul skripsi.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku pembimbing yang senantiasa dengan sabar membimbing, memberikan masukan, saran, serta motivasi selama proses penyelesaian skripsi.
4. Personil *Behind The Saturday Band*: Yayan, Tomi, Dimas, dan Bagus yang telah bersedia menjadi objek dalam penelitian skripsi ini, semoga ke depan *Behind The Saturday Band* semakin sukses.
5. Umi Hartati yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi selama proses penyelesaian skripsi.

6. Teman-teman kerja di Omustore, Mas Fadly, Mira, Fajar, Sherly, Ardy, dan Yusse yang senantiasa memberikan kerjasama dalam mengatur jam kerja, sehingga penulis dapat membagi waktu antara kerja dengan skripsi.
7. Teman-teman S1 Teknik Informatika 11 angkatan 2012 yang telah menjadi teman berjuang penulis selama menimba ilmu di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
8. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu yang telah banyak membantu dan mendukung dalam penelitian ini baik bantuan moral maupun material.

Semoga bantuan yang telah diberikan menjadi amal baik dan mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan wawasan dan manfaat bagi seluruh pihak yang berkepentingan terutama bidang animasi.

Yogyakarta, 10 September 2016

Penulis

DAFTAR ISI

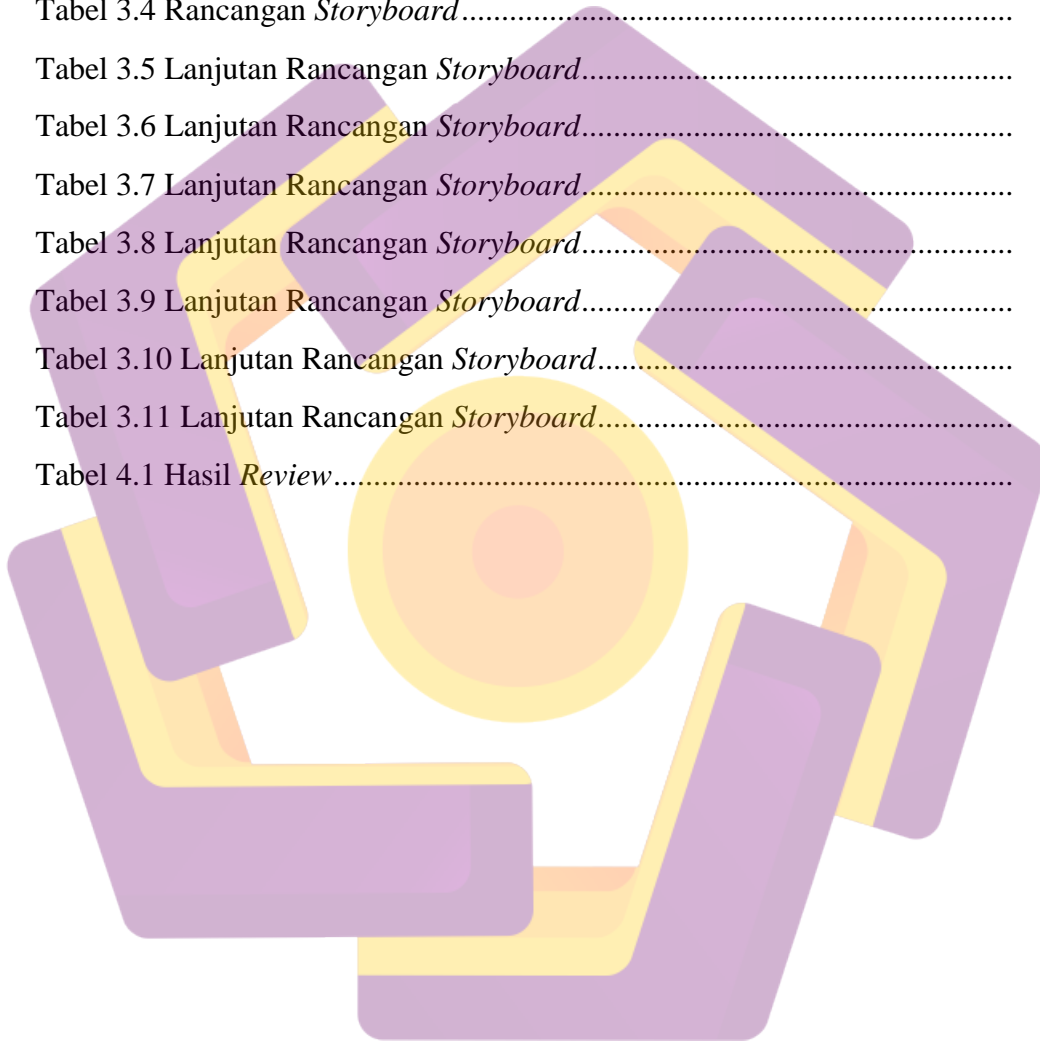
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.4.1 Maksud Penelitian	4
1.4.2 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Metode Penelitian.....	5
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.5.2 Metode Analisis.....	6
1.5.3 Metode Perancangan	7
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II. LANDASAN TEORI	9
2.1 Tinjauan Pustaka	9
2.2 Pengertian Multimedia	11
2.2.1 Elemen Multimedia	11
2.3 Pengertian Video Klip.....	14

2.3.1	Bahasa Video Klip.....	14
2.4	Konsep Dasar Video	15
2.4.1	<i>Frame Rate</i>	15
2.4.2	Standar Video	16
2.5	Pengertian Animasi	17
2.5.1	Jenis-jenis Animasi.....	18
2.5.2	Prinsip-prinsip Animasi.....	20
2.6	Teknik <i>Motion Graphic</i>	23
2.6.1	Karakteristik <i>Motion Graphic</i>	24
2.6.2	Pertimbangan pada <i>Motion Graphic</i>	24
2.7	Teknik <i>Morphing</i>	25
2.7.1	Jenis-jenis Teknik <i>Morphing</i>	25
2.8	Metode Analisis (SWOT)	28
2.9	Langkah-langkah Produksi	28
2.9.1	Pra Produksi.....	29
2.9.2	Produksi.....	30
2.9.3	Pasca Produksi.....	31
BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN		32
3.1	Tinjauan Umum	32
3.1.1	Sejarah <i>Behind The Saturday Band</i>	32
3.1.2	Logo.....	33
3.1.3	Genre <i>Behind The Saturday Band</i>	33
3.1.4	Publikasi <i>Behind The Saturday Band</i>	33
3.2	Analisis.....	34
3.2.1	Definisi Analisis Sistem	34
3.2.2	Analisis Data	35
3.2.3	Analisis SWOT.....	38
3.2.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	42
3.3	Perancangan Video Klip (Pra Produksi)	47
3.3.1	Ide Cerita	47
3.3.2	Lirik Lagu “ <i>Bed Time Story</i> ”	48

3.3.3	Perancangan Karakter.....	48
3.3.4	<i>Storyboard</i>	52
BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		60
4.1	Skema Pembuatan Video Klip	60
4.2	Produksi	60
4.2.1	Daftar Implementasi Video Klip Animasi.....	61
4.2.2	Pembuatan Desain 2D (<i>Drawing dan Coloring</i>)	61
4.2.3	Hasil Desain.....	62
4.3	Pasca Produksi	63
4.3.1	Manajemen File	64
4.3.2	<i>Editing</i>	64
4.3.3	<i>Import File</i>	66
4.3.4	Animasi Logo	69
4.3.5	Animasi Karakter.....	71
4.3.6	Pembuatan <i>Motion Graphic</i>	76
4.3.7	Pembuatan <i>Morphing</i>	79
4.3.8	Penggabungan <i>Project Video</i>	85
4.3.9	Hasil Akhir <i>Editing</i>	87
4.4	Metode Pengujian Integration Testing.....	89
4.5	Pengujian Video	90
BAB V. PENUTUP.....		92
5.1	Kesimpulan	92
5.2	Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA		95

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Analisis SWOT	41
Tabel 3.2 Rincian <i>Hardware</i>	44
Tabel 3.3 Rincian <i>Software</i>	45
Tabel 3.4 Rancangan <i>Storyboard</i>	52
Tabel 3.5 Lanjutan Rancangan <i>Storyboard</i>	53
Tabel 3.6 Lanjutan Rancangan <i>Storyboard</i>	54
Tabel 3.7 Lanjutan Rancangan <i>Storyboard</i>	55
Tabel 3.8 Lanjutan Rancangan <i>Storyboard</i>	56
Tabel 3.9 Lanjutan Rancangan <i>Storyboard</i>	57
Tabel 3.10 Lanjutan Rancangan <i>Storyboard</i>	58
Tabel 3.11 Lanjutan Rancangan <i>Storyboard</i>	59
Tabel 4.1 Hasil <i>Review</i>	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Logo <i>BehindThe Saturday</i>	33
Gambar 3.2 Foto Yayan	36
Gambar 3.3 Foto Tomi.....	37
Gambar 3.4 Foto Dimas	37
Gambar 3.5 Foto Bagus	38
Gambar 3.6 Karakter Yayan	49
Gambar 3.7 Karakter Yayan <i>Morphing</i>	49
Gambar 3.8 Karakter Tomi	50
Gambar 3.9 Karakter Tomi <i>Morphing</i>	50
Gambar 3.10 Karakter Dimas	50
Gambar 3.11 Karakter Dimas <i>Morphing</i>	51
Gambar 3.12 Karakter Bagus.....	51
Gambar 3.13 Karakter Bagus <i>Morphing</i>	51
Gambar 3.14 Karakter Rapunzel.....	52
Gambar 4.1 Skema Pembuatan Video Klip	60
Gambar 4.2 Pengaturan Resolusi <i>Adobe Illustrator CS6</i>	62
Gambar 4.3 Pengaturan Resolusi <i>Adobe Photoshop CS6</i>	63
Gambar 4.4 Hasil Desain 2D	63
Gambar 4.5 Manajemen <i>File</i>	64
Gambar 4.6 <i>Composition Setting</i>	65
Gambar 4.7 <i>Import File</i>	66
Gambar 4.8 <i>Import Kind Adobe Photoshop CS6</i>	66
Gambar 4.9 <i>Import As Adobe Illustrator CS6</i>	67
Gambar 4.10 Jendela <i>Project</i>	67
Gambar 4.11 Jendela <i>Timeline</i>	68
Gambar 4.12 <i>Opening Logo</i>	69
Gambar 4.13 Efek <i>Wave Warp</i> dan <i>Posterize Time</i>	69

Gambar 4.14 <i>Pre-compose</i>	70
Gambar 4.15 Logo <i>Glitch</i>	70
Gambar 4.16 <i>Displacement Map</i>	70
Gambar 4.17 Jendela <i>Duik</i>	71
Gambar 4.18 <i>Puppet Mesh Deform</i>	72
Gambar 4.19 <i>Duik Controller</i>	72
Gambar 4.20 <i>Duik IK</i>	72
Gambar 4.21 Hasil <i>Duik Rigging</i>	73
Gambar 4.22 Animasi Mulut	73
Gambar 4.23 Jendela <i>Timeline</i> Mulut	74
Gambar 4.24 Efek Animasi Mulut.....	74
Gambar 4.25 <i>Collect Files</i>	75
Gambar 4.26 <i>Motion Graphic Typography</i>	76
Gambar 4.27 Jendela <i>Timeline Motion Graphic</i>	76
Gambar 4.28 <i>Scale</i> dan <i>Position</i>	77
Gambar 4.29 <i>Masking Motion Graphic</i>	77
Gambar 4.30 <i>Mask Shape</i>	77
Gambar 4.31 <i>Camera Moving</i>	78
Gambar 4.32 <i>Auto-trace</i>	78
Gambar 4.33 Hasil <i>Auto-trace</i>	79
Gambar 4.34 Jendela <i>Timeline Auto-trace</i>	79
Gambar 4.35 <i>Masking Morphing</i>	80
Gambar 4.36 Efek <i>Reshape</i>	80
Gambar 4.37 <i>Reshape Point</i> Gambar 1	81
Gambar 4.38 <i>Reshape Point</i> Gambar 2.....	81
Gambar 4.39 <i>Opacity Morphing</i>	81
Gambar 4.40 Hasil <i>Morphing</i>	82
Gambar 4.41 <i>Composition Final</i>	83
Gambar 4.42 Tampilan Penggabungan Final.....	83

Gambar 4.43 Jendela <i>Render Queue</i>	84
Gambar 4.44 Jendela <i>Output Modul Settings</i>	84
Gambar 4.45 Hasil Akhir <i>Editing</i>	85



INTISARI

Teknologi komputer semakin dibutuhkan oleh masyarakat. Salah satu sektor yang memanfaatkan teknologi komputer adalah sektor industri kreatif. Periklanan, desain, musik, video, film dan fotografi merupakan sub sektor dari industri kreatif yang bisa digabungkan pemanfaatannya, seperti penggabungan musik dan video menjadi video klip.

Behind The Saturday Band adalah grup musik *indie* yang sedang berkembang di daerahnya yaitu kota Magelang. Sebagai *band* yang sedang berkembang *Behind The Saturday* membutuhkan upaya untuk memperkenalkan diri ke masyarakat luas.

Hasil analisis masalah ditemukan banyak hal yang masih perlu diperhatikan dalam proses publikasi *Behind The Saturday Band*. Meningkatkan strategi baru dalam hal publikasi dengan membuat video klip. Video klip menggunakan animasi 2D dengan menerapkan teknik *morphing* dan *motion graphic* sesuai dengan isi lirik lagu imajinatif.

Kata kunci: Teknologi, Industri Kreatif, Musik, Video, Video Klip, Publikasi, Animasi, *Morphing*, *Motion Graphic*.

ABSTRACT

Computer technology increasingly needed by society. One of the sectors that utilize computer technology is the creative industries sector. Advertising, design, music, video, film and photography is a sub-sector of the creative industries can be combined utilization, such as the incorporation of music and video into a video clip.

Behind The Saturday Band is a group of indie music that are developing in the region is the city of Magelang. As a band that is growing Behind The Saturday requires an effort to introduce themselves to the wider community.

The results of the analysis of the problem is found a lot of things that still need to be considered in the process of being published Behind The Band Saturday. Improving new strategy in terms of publications with a video clip. Video clips using 2D animation by applying the techniques of morphing and motion graphics in accordance with the contents of imaginative lyrics.

Keywords: *Technology, Creative Industries, Music, Video, Video Clips, Publications, Animation, Morphing, Motion Graphic.*