PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI KARTUN UNTUK CAVALRY BAND DENGAN LAGU BERJUDUL DISKRIMINASI INDIVIDU SOSIAL

SKRIPSI

disusun oleh

Taufik Firdaus Abidin

10.12.4872

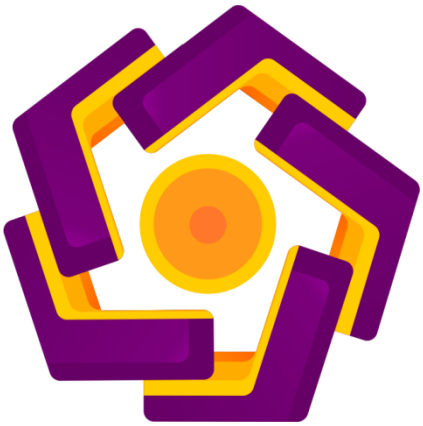
PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2017

PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI KARTUN UNTUK CAVALRY BAND DENGAN LAGU BERJUDUL DISKRIMINASI INDIVIDU SOSIAL

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana S1
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Taufik Firdaus Abidin

10.12.4872

PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI KARTUN UNTUK CAVALRY BAND DENGAN LAGU BERJUDUL DISKRIMINASI INDIVIDU SOSIAL

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Taufik Firdaus Abidin

10.12.4872

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 08 Maret 2017

Dosen Pembimbing

Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI KARTUN UNTUK CAVALRY BAND DENGAN LAGU BERJUDUL DISKRIMINASI INDIVIDU SOSIAL

yang disusun oleh

Taufik Firdaus Abidin

10.12.4872

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 02 Maret 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji	Tanda Tangan
Agus Purwanto, M.Kom. **NIK. 190302229**	
Ali Mustopa, M.Kom. **NIK. 190302192**	
Mardhiya Hayaty, ST., M.Kom. **NIK. 190302108**	

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 09 Maret 2017

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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 07 Maret 2017

Taufik Firdaus Abidin

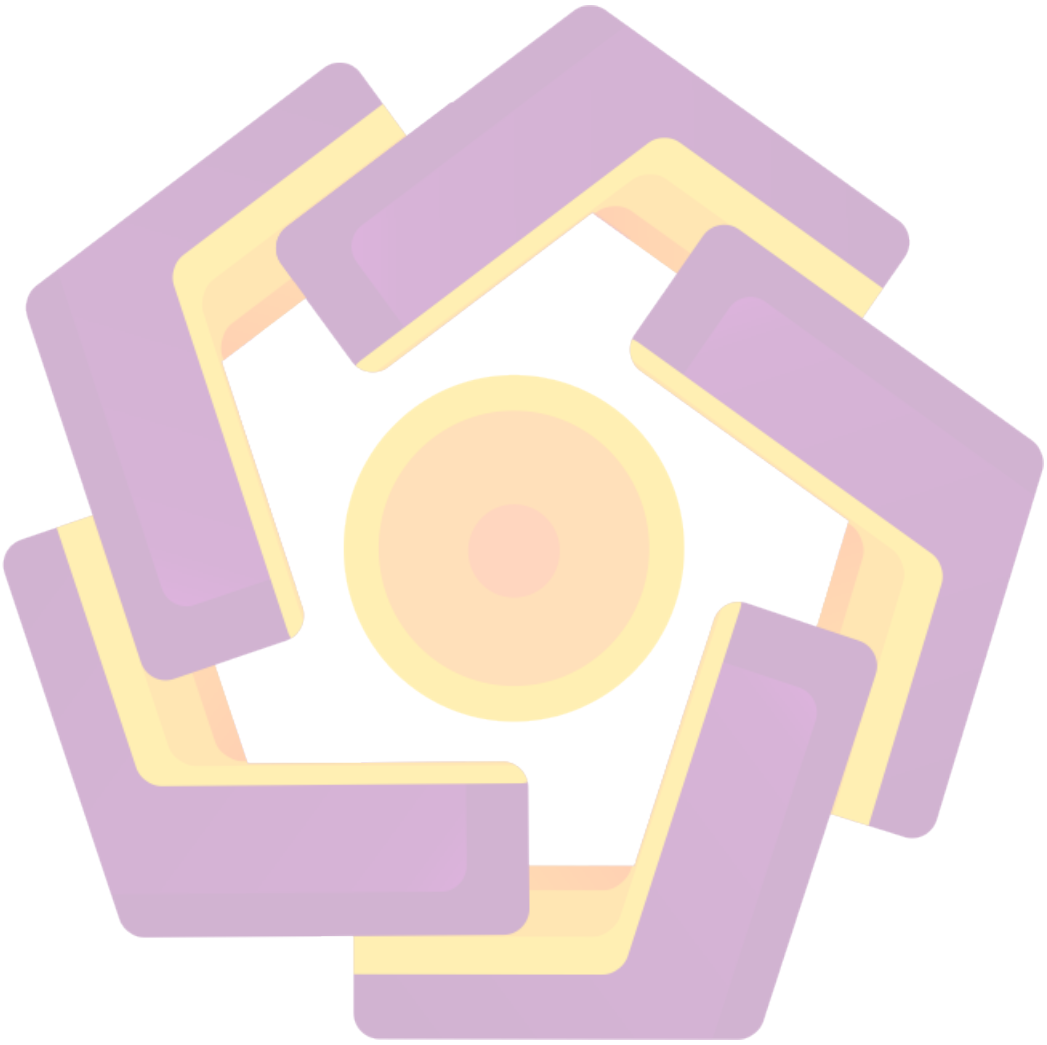
NIM. 10.12.4872

MOTTO

“ Semakin keras usaha akan semakin kuat pendiriannya ”

“ Suatu hal yang besar adalah illusi. Jika tidak memulai dari hal yang kecil ”

~ Taufik F. Abidin ~



PERSEMBAHAN

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tidak lupa penulis haturkan kepada junjungan besar nabi Muhammad SAW. Dalam kesempatan ini, penulis persembahkan skripsi ini dengan tidak lupa juga mengucapkan rasa terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Khamim, Drs. dan Ibu Siti Zulaika, S.Pd. yang selalu memanjatkan do'a, memberi restu, ridho dan dukungan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar karena pada dasarmya ridho Allah SWT tergantung kepada ridho orang tua.
2. Istri saya Erlita Hega Sintasih yang memberikan dorongan dan motivasi kepada saya saat mengerjakan skripsi. Terimakasih atas kasih sayang, perhatian, dan kesabaranmu yang telah memberikanku semangat dan inspirasi dalam menyelesaikan skripsi.
3. Anak saya Kayla Alunna Abidin yang selalu memberikan warna dan hiburan disetiap kebuntuan dalam mengerjakan skripsi.
4. Adik saya Hanfah Ramadhani yang selalu memberikan dukungan.
5. Bapak Agus Purwanto, M.Kom atas bimbingan dan motivasinya.
6. Teman-teman kelas 10-S1SI-06, Kapal Oleng Grub, Zaskimin, atas dukungan serta motivasinya.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna karena keterbatasan dan kurangnya pengalaman penulis. Meskipun demikian, penulis berharap laporan skripsi ini bermanfaat bagi pembaca. Penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran yang bersifat membangun dari pembaca.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadirat Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunianya kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa penyusun ucapkan sholawat serta salam kepada junjungan Nabi kita, Nabi Muhammad SAW .

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Starata I Jurusan Sistem Informasi, Universitas AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi berjudul " PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI KARTUN UNTUK CAVALRY BAND DENGAN LAGU BERJUDUL DISKRIMINASI INDIVIDU SOSIAL ". Dengan ini penyusun ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak bantuan, masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
4. Untuk bapak dan ibu dosen yang pernah mengajar saya atas Semua ilmu yang telah diberikan.
5. Kepada pihak personil Cavalry Band yang telah memberi izin dan kerjasamanya sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa penyusun sebutkan satu per satu.

Dalam penulisan skripsi ini penyusun menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penyusun, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan pada bidang multimedia khususnya Animasi 2D.

Yogyakarta, 08 Maret 2017

Penyusun

DAFTAR ISI

JUDUL i
PERSETUJUAN ii
PENGESAHAN iii
PERNYATAAN iv
MOTTO v
PERSEMBAHAN vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI viii
DAFTAR TABEL xii
DAFTAR GAMBAR xiii
INTISARI xviii
ABSTRACT xix
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 3
1.4 Tujuan Penelitian 3
1.5 Manfaat Penelitian 4
1.6 Metode Penelitian 4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data 4
1.6.2 Metode Perancangan 5
1.6.3 Metode Pengembangan 6
1.6.4 Metode Testing dan Metode penilaian 6

1.7 Sistematika Penulisan 6
BAB II LANDASAN TEORI 8
2.1 Tinjauan Pustaka 8
2.2 Konsep Dasar Video Klip Kartun 10
2.2.1 Pengertian Video Klip 10
2.2.2 Format Video 10
2.2.3 Standar Video 12
2.2.4 Definisi Animasi 12
2.2.5 Sejarah Animasi 13
2.2.6 Prinsip Animasi 14
2.3 Jenis-Jenis Animasi 24
2.4 Analisis Kebutuhan 30
2.4.1 Kebutuhan Fungsianal 30
2.4.2 Kebutuhan Non Fungsional 30
2.4.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia 32
2.5 Analisa Skala LIKERT 33
2.6 Metode Perancangan 35
2.6.1 Pra Produksi 35
2.6.2 Produksi 37
2.6.3 Pasca Produksi 38
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO KLIP 39
3.1 Tinjauan Umum 39
3.2 Metode Pengumpulan data 40
3.2.1 Interview 40
3.2.2 Observasi 41

3.2.3 Dokumentasi 41
3.3 Analisis 41
3.3.1 Analisis Perbandingan Video Klip 41
3.3.2 Analisis Lagu Cavalry Band 43
3.3.3 Analisis Kebutuhan 45
3.3.3.1 Kebutuhan Fungsional 45
3.3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional 46
3.3.3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak 46
3.3.3.4 Kebutuhan Sumber Daya Manusia 47
3.3.3.5 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) 48
3.4 Pra Produksi 49
3.4.1 Kerangka Preancangan Video klip 49
3.4.2 *logline* 50
3.4.3 Karakter 50
3.4.4 *Story Line* 53
3.4.5 *Storyboard* 55
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN 56
4.1 Proses Produksi 56
4.2 Pembuatan 57
4.2.1 Cover Logo 57
4.2.2 Karakter 60
4.2.2.1 Karakter A 60
4.2.2.2 Karakter B 67
4.2.2.3 Karakter Bodyguard 1 69
4.2.2.4 Karakter Bodyguard 2 70

4.2.2.5 Band 72
4.2.3 Background 73
4.3 Pasca Produksi 81
4.3.1 *Composite* 81
4.3.1.1 *Editing Scene* 1 81
4.3.1.2 *Editing Scene* 2 82
4.3.1.3 *Editing Scene* 3 84
4.3.1.4 *Editing Scene* 4 86
4.3.1.5 *Editing Scene* 5 87
4.3.1.6 *Editing Scene* 6 89
4.3.2 Penggabungan Hasil Video 90
4.3.3 Rendering 92
4.4 Pengujian Video 93
BAB V 97
5.1 Kesimpulan 97
5.2 Saran 97
DAFTAR PUSTAKA 99
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Perangakat keras. 31

Tabel 2.2 Rincian *Software*. 32

Tabel 2.3 Contoh Pengkategorian Skor Jawaban. 34

Tabel 3.1 Perbandingan Video Klip. 42

Tabel 3.2 Spesifikasi PC Standar Multimedia. 48

Tabel 3.3 *Story Line*. 52

Tabel 3.4 *Storyboard* 55

Tabel 4.1 Kuesioner Isi Video Klip. 93

Tabel 4.2 Kuesioner Animasi. 94

Tabel 4.3 Prosentase Nilai. 95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 *Squash and Stretch*. 14

Gambar 2.2 *Anticipation*. 15

Gambar 2.3 *Staging*..... 16

Gambar 2.4 *Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose*..... 16

Gambar 2.5 *Follow-Throught and Overlapping Action*..... 18

Gambar 2.6 *Slow in-Slow out*..... 19

Gambar 2.7 *Arcs*..... 20

Gambar 2.8 *Secondary Action*..... 21

Gambar 2.9 *Timing*. 21

Gambar 2.10 *Exaggeration*. 22

Gambar 2.11 *Solid Drawing*. 23

Gambar 2.12 *Appeal*..... 24

Gambar 2.13 Animasi ‘sel’ (*Cell Animation*). 24

Gambar 2.14 Animasi Potongan (*Cut-Out Animation*)..... 25

Gambar 2.15 Animasi *Hand Draw*. 26

Gambar 2.16 Animasi *Inbetweening*..... 26

Gambar 2.17 Animasi *Stop Motion*..... 27

Gambar 2.18 Animasi *Motion Tween*. 28

Gambar 2.19 Animasi *Masking*..... 28

Gambar 2.20 *Morphing*. 29

Gambar 2.21 Animasi Karakter (*Character Animation*)..... 30

Gambar 2.22 Pembuatan karakter. 36

Gambar 2.23 Contoh *Storyboard*. 36
Gambar 2.24 Contoh *Background*..... 38
Gambar 3.1 Cavalry Band Saat *Live Performance*. 39
Gambar 3.2 Bagan Perancangan Karya. 49
Gambar 3.3 Karakter A. 50
Gambar 3.4 Karakter B. 51
Gambar 3.5 Karakter Band. 52
Gambar 3.6 Bodyguard. 52
Gambar 4.1 Proses Produksi. 56
Gambar 4.2 logo. 57
Gambar 4.3 Cara *Import* logo. 58
Gambar 4.4 Pembuatan *Layer* Baru. 58
Gambar 4.5 Pemilihan *Draw Tools*..... 58
Gambar 4.6 *Add Point* (A). 59
Gambar 4.7 Hasil *Curvature Peak*. 59
Gambar 4.8 Pengaktifan *Select Shape* (Q). 60
Gambar 4.9 Hasil Pembuatan *Switch* dan *Bone*. 60
Gambar 4.10 Isi *layers* Tampak Depan. 62
Gambar 4.11 Pemilihan *Tools Bone*. 62
Gambar 4.12 Hasil Pembuatan Struktur *Bone*. 62
Gambar 4.13 Pengaktifan *Bone Layer*. 63
Gambar 4.14 Hasil Karakter “A” Tampak Depan. 63
Gambar 4.15 Hasil karakter Tampak Samping. 64

Gambar 4.16 Hasil karakter Tampak Belakang. 64
Gambar 4.17 Hasil karakter Tampak ¾ depan. 64
Gambar 4.18 Pemilihan *Bone Strength*. 65
Gambar 4.19 Pengaturan *Angle Constrains*. 65
Gambar 4.20 Pengaktifan *Actions Tools* pada *Bone*. 66
Gambar 4.21 Hasil Karakter Putar ke Samping. 67
Gambar 4.22 Hasil Karakter Putar Samping ke Belakang 67
Gambar 4.23 Hasil Karakter Tampak Depan. 67
Gambar 4.24 Hasil Karakter Tampak Belakang. 68
Gambar 4.25 Hasil Karakter Tampak Samping. 68
Gambar 4.26 Hasil Karakter Putar ke Samping 68
Gambar 4.27 Hasil Karakter Bodyguard 1 tampak depan. 69
Gambar 4.28 Hasil Karakter Bodyguard 1 tampak belakang. 69
Gambar 4.29 Hasil Karakter Tampak Samping. 70
Gambar 4.30 Hasil Karakter Tampak ¾ Depan. 70
Gambar 4.31 Hasil Karakter Tampak ¾ Belakang. 70
Gambar 4.32 Hasil Karakter Bodyguard 2 Tampak Depan. 71
Gambar 4.33 Hasil Karakter Bodyguard 2 Tampak Belakang. 71
Gambar 4.34 Hasil Karakter Tampak Samping. 71
Gambar 4.35 Hasil Karakter Tampak ¾ Depan. 72
Gambar 4.36 Hasil Karakter Tampak ¾ Belakang. 72
Gambar 4.37 Hasil Karakter Gitaris. 73
Gambar 4.38 Hasil Karakter Bassis 73

Gambar 4.39 Hasil Karakter Drummer. 73
Gambar 4.40 Background *Intro.* 74
Gambar 4.41 Background karakter. 74
Gambar 4.42 Setting *effect Gradient Type Angle*. 75
Gambar 4.43 Hitam *Gradient* dan Biru. 75
Gambar 4.44 Background Story 2a. 76
Gambar 4.45 Background Story 2b. 76
Gambar 4.46 Background Story 2c. 76
Gambar 4.47 Pembuatan *Radial Gradient* dan *Background Story* 2d. 77
Gambar 4.48 *Background Story* 2e. 77
Gambar 4.49 Pengaktifan *Quick Selection Tool*. 78
Gambar 4.50 Pemakaian *Brush.* 78
Gambar 4.51 Pemberian *Effects Difference.* 79
Gambar 4.52 Menyimpan Gambar Dengan Format JPG. 79
Gambar 4.53 Hasil *Background* Atas Gedung 1. 80
Gambar 4.54 Hasil *Background* Atas Gedung 2. 80
Gambar 4.55 *Background Ending* 1. 80
Gambar 4.56 *Background Ending* 2. 81
Gambar 4.57 *Timeline Audio* dan *Effect*. 82
Gambar 4.58 Pembuatan Logo Muncul dan Menghilang. 82
Gambar 4.59 Cara *Export* AVI *Uncompressed*. 82
Gambar 4.60 *Scene* 2 Karakter A pembuatan Pergerakan Tangan. 83
Gambar 4.61 *Scene* 2 Penganimasian Karakter B dan Bodyguard. 84

Gambar 4.62 *Scene* 3 Menggerakkan Karakter bassis. 85

Gambar 4.63 *Scene* 3 Pembuatan gerakan pada *frame* 1296. 85

Gambar 4.64 *Scene* 4 Membuatan Perputaran Kamera. 86

Gambar 4.65 *Scene* 4 Penganimasian Karakter A berputar Di dalam Air. 87

Gambar 4.66 *Scene* 5 bagian Pemilihan *Effects*. 88

Gambar 4.67 Scene 5 Pergerakan Animasi Berkelahi. 88

Gambar 4.68 Scene 6 Tendangan Karakter A dan B. 89

Gambar 4.69 Scene 6 Penganimsaian Gambar kepalan Tangan. 90

Gambar 4.70 Seting Project *Adobe Premiere Pro*. 91

Gambar 4.71 Pengabungan Video. 91

Gambar 4.72 Mengexport kedalam *Adobe Encore*. 92

Gambar 4.73 Setting project dalam *Adobe Encore*. 92

Gambar 4.74 *Build Prosess*. 93

INTISARI

Video klip musik merupakan media yang paling efektif bagi penyanyi atau grup band untuk mempromosikan sebuah lagu ataupun karya bermusik pada masyarakat. Pembuatan video klip musik dengan unsur animasi kartun tentunya menarik dan tehnik seperti ini masih jarang dipergunakan pada pembuatan video klip musik di Indonesia.

Pada karya tulis ilmiah dan paparan tulisan hasil penelitian ini akan dibuat sebuah video klip dari salah satu band indie dari Pacitan, yaitu Cavalry Band dengan judul lagu Diskriminasi Individu Sosial (D.I.S). Pembuatan video klip ini menggunakan unsur animasi kartun.

Gambaran Animasi harus mengarah pada makna dan maksud dari lagu tersebut yang harus tersampaikan pada penonton dan tidak membuat penonton merasa bosan serta jenuh.

Kata kunci: Video Klip, Animasi Kartun, Cavalry Band, Diskriminasi Individu Sosial.

ABSTRACT

Music video is the most effective medium for the singer or band to promote a song or musical works to the public. Making music videos with animated cartoons certainly interesting elements and techniques such as this are still rarely used in the making of music video clips in Indonesia.

In scientific papers and writing exposure results of this study will be made of a video clip of one of the indie bands of Pacitan, namely Cavalry Band with the song title Social Individual Discrimination (D.I.S). Making this video clip using cartoon animation elements.

Animation should lead to the meaning and intent of the song that should be conveyed to the audience and make the audience feel bored and saturated.

***Keywords**: Video Clips, Cartoon Animation, Cavalry Band, Social Individual Discrimination.*