

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

SKRIPSI



disusun oleh
Irfan Mustofa
17.82.0060

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

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

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
Mencapai gelar Sarjana
Pada Program Studi Teknolog Infformasi



disusun oleh
Irfan Mustofa
17.82.0060

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2022**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN ANIMASI LOOPING VIDEO CLIP MUSIC COVER SHILHOUETTE MPADA EXHIBITION 2021

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Irfan Mustofa

17.82.0060

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 November 2021

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M. Kom

NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN ANIMASI LOOPING VIDEO CLIP MUSIC COVER SHILHOUETTE PADA EXHIBITION 2021

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Irfan Mustofa

17.82.0060

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 November 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Haryoko, S.Kom, M.Cs

NIK. 190302286

**Theopilus Bayu Sasongko, S.Kom,
M.Eng**

NIK. 190302375

Agus Purwanto, M. Kom

NIK. 190302229

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Komputer Tanggal 23 November 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom.

NIK. 190302096

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 disebut dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi..

Yogyakarta, 07 September 2022



Irfan Mustofa

NIM. 17.82.0060

MOTTO

“Setiap Hari dalam hidup
Menguatkan iman lebih dan lebih, Terus belajar lagi dan lagi
Tetap berjuang menjadi mahluk yang tuhan inginkan”.

(Irfan Mustofa)

“Menjadi diri sendiri,
Maksimalkan yang dimiliki
Jangan hina tuhan dengan membandingkan rezeki”.

(Irfan Mustofa)

“Tidak rugi manusia yang senantiasa berbagi
Melalui perantara kebaikan akan kembali
Jangan hidup untuk diri sendiri”.

(Irfan Mustofa)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji syukur saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat dan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul **“Pembuatan Animasi Looping Video Clip Music Cover Silhouette Pada Exhibition 2021”** dengan sebaik-baiknya. Saya juga mengucapkan banyak terimakasih atas dukungan dan bantuan dari semua pihak yang membantu selesainya penelitian ini, saya persembahkan skripsi ini kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan segala kebaikan dan karunia-Nya.
2. Terima kasih Ibu Darwati yang telah memberikan do'a dan dukungannya tanpa kenal lelah.
3. Keluarga besar, terutama saudari Kiki Safitri Sinaga yang telah memberikan kesempatan dan dukungan semasa kuliah.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, yang sudah dengan sabar membimbing saya selama ini, saya ucapkan terima kasih sedalam – dalamnya.
5. Terima kasih untuk Limka yang telah menemani perjuangan semasa kuliah, Irfan Mustofa, Arya Luthfi Mahadika, Rafha Fanadilla dan Ericksyah Maulana Awang, orang – orang unik yang menjadi penyemangat semasa kuliah.

6. Teman – teman Jala Terima kasih untuk semua yang telah memberi dukungan dan bantuan, juga pengalamannya.
7. Seluruh teman – teman 17 TI02 yang telah berjuang bersama, terima kasih atas semua bantuan dan cerita yang mewarnai semasa kuliah,
8. Semua orang yang pernah hadir dalam hari - hari saya, terima kasih karna telah menjadi bagian dari cerita hidup saya.



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji beserta syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala yang telah memberikan rahmat hidayah dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembuatan Animasi Looping Video Clip Music Cover Shilhouette Pada Exhibition 2021” dengan sebaik-baiknya. Tidak lupa shalawat serta salam penulis panjatkan kepada junjungan Nabi Muhammad Shallallahu 'alaihi wa Sallam.

Dengan selesainya skripsi ini, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Ibu dan Bapak serta seluruh keluarga besar penulis yang telah banyak berjasa dan tidak hentinya memberikan doa dan dukungan kepada penulis
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. , selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Agus Purwanto, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan saran untuk penulis.
5. Segenap Dosen dan Civitas Akademika Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman kepada penulis selama menjalani perkuliahan.

6. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu penulis berharap untuk semua pihak yang telah membaca dan memahami penelitian ini untuk dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun sehingga dapat menambah kesempurnaan skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak terkait dan pembaca pada umumnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 07 September 2022

Irfan Mustoffa

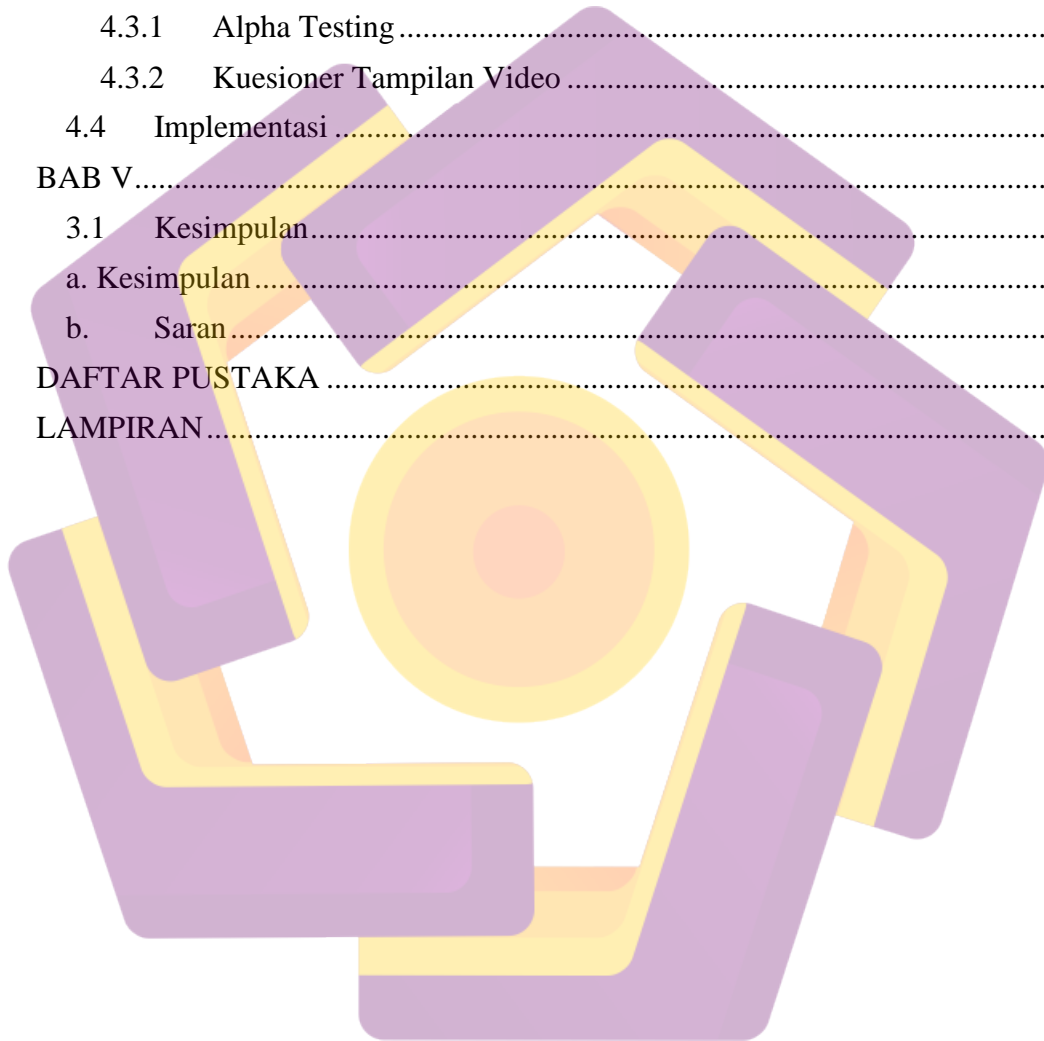
17.82.0060

DAFTAR ISI

JUDUL	1
PERSETUJUAN	1ii
PENGESAHAN	1v
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	v1
PERSEMBAHAN.....	vi1
KATA PENGANTAR.....	1x
DAFTAR ISI.....	ii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACK	xviii
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan	3
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 Produksi	5
1.6.4 Metode Evaluasi.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Dasar Teori	9
2.2.1 Dasar Teori.....	9
2.2.2 Pengertian Animasi	9
2.2.3 Prinsip Dasar Animasi	10
2.2.4 Jenis Animasi	17

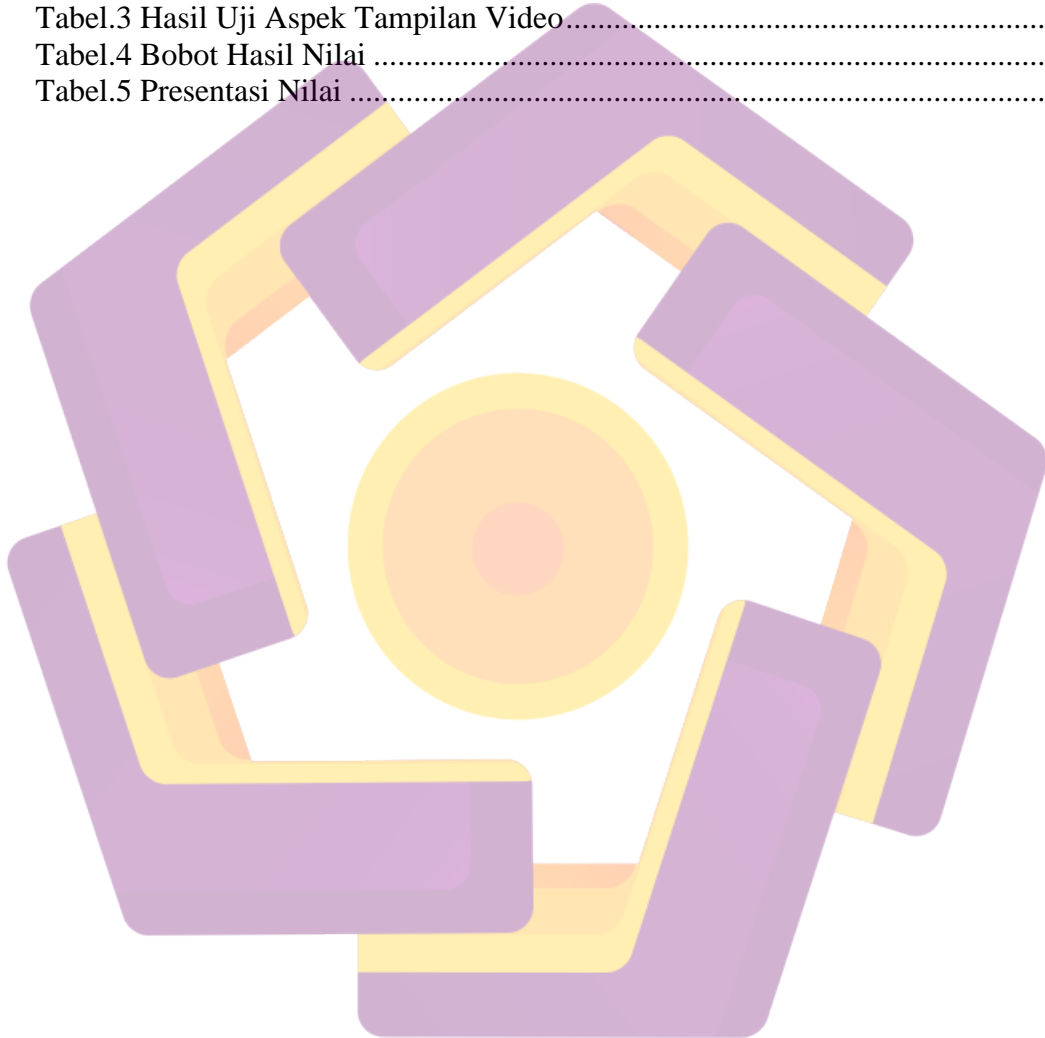
2.2.5	Teknik Frame by frame	19
2.2.6	Loop Animation	20
2.2.7	Cel Animation	20
2.2.8	Stopmotion Animation	20
2.3	Analisa	21
2.3.1	Analisis Kebutuhan Sistem	21
2.3.2	Jenis Kebutuhan Sistem	21
2.4	Kebutuhan Aspek Produksi	23
2.5	Proses Produksi	23
2.5.1	Pra Produksi	23
2.5.2	Produksi	26
2.5.3	Paska Produksi	27
2.6	Evaluasi	28
2.6.1	Sejarah Skala Liker	28
2.6.2	Skala Liker	29
2.6.3	Rumus Presentasi Skala Liker	30
BAB III	30
3.1	Gambaran Umum Exhibition 2021 Amikom	30
3.1.1	Kategori Penghargaan	30
3.2	Pengumpulan data	32
3.2.1	Observasi	32
3.2.2	Wawancara	33
3.2.3	Literasi	34
3.3	Analisa kebutuhan	35
3.3.1	Analisis kebutuhan Fungsional / Informasi	35
3.3.2	Analisis kebutuhan Non-Fungsional	35
3.3.3	Analisis Kebutuhan Aspek Produksi	37
3.4	Pra produksi	40
3.4.1	Ide dan Konsep	41
3.4.2	Naskah	41
3.4.3	Storyboard	42
BAB IV	45
4.1	Produksi	45
4.1.1	Pembuatan Aset 2D <i>frame by frame</i>	45

4.1.2	Pembuatan aset Background	51
4.2	Paska Produksi	53
4.2.1	<i>Compositing</i>	53
4.2.2	<i>Editing</i>	54
4.2.3	Rendering	54
4.3	Evaluasi	54
4.3.1	Alpha Testing	55
4.3.2	Kuesioner Tampilan Video	56
4.4	Implementasi	61
BAB V	74
3.1	Kesimpulan.....	74
a.	Kesimpulan.....	74
b.	Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN	76



DAFTAR TABEL

Tabel.1 Evaluasi Skala Likert	29
Tabel.2 Persentasi Jumlah Nilai	30
Tabel.1 Kebutuhan Aspek Kreatif.....	37
Tabel.2 Kebutuhan Aspek Teknis	38
Tabel.1 Testing Analisis Kebutuhan Fungsional	56
Tabel.2 Pengujian Aspek Nilai Informasi	58
Tabel.3 Hasil Uji Aspek Tampilan Video.....	59
Tabel.4 Bobot Hasil Nilai	60
Tabel.5 Presentasi Nilai	60



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Solid Drawing</i>	10
Gambar 2. 2 <i>Timing and Spacing</i>	11
Gambar 2. 3 <i>Squash & Strech</i>	11
Gambar 2. 4 <i>Anticipation</i>	12
Gambar 2.5 <i>Slow In & Slow Out</i>	12
Gambar 2.6 <i>Arcs</i>	13
Gambar 2.7 <i>Secondary Action</i>	14
Gambar 2.8 <i>Follow through & Overlapping action</i>	14
Gambar 2.9 <i>Straight-Ahead Action and Pose-to-Pose</i>	15
Gambar 2.10 <i>Staging</i>	16
Gambar 2.11 <i>Appeal</i>	16
Gambar 2.12 <i>Exaggeration</i>	17
Gambar 3.1 <i>Logo Exhibition 2021</i>	33
Gambar 3.2 <i>Karakter Exhibition 2021</i>	34
Gambar 3.3 <i>Naskah Cerita</i>	41
Gambar 3.4 <i>Storyboard Cerita</i>	44
Gambar 4.1 <i>Setting lembar kerja baru</i>	46
Gambar 4.2 <i>Membuat animasi dasar</i>	47
Gambar 4.3 <i>Key Animation</i>	47
Gambar 4.4 <i>Mengaktifkan onion skin</i>	48
Gambar 4.5 <i>In Between</i>	49
Gambar 4.6 <i>Membuat garis bayangan</i>	50
Gambar 4.7 <i>Basic Coloring pada Character</i>	50
Gambar 4.8 <i>Memberikan warna bayangan pada character</i>	51
Gambar 4.9 <i>Membuat sketsa</i>	52
Gambar 4.10 <i>Basic Coloring</i>	52
Gambar 4.11 <i>Pewarnaan akhir</i>	53

INTISARI

Penggabungan animasi teknik *frame by frame* dan *looping* dalam pembuatan animasi telah mengalami perkembangan yang luar biasa hingga masuk era digital. Meskipun teknik ini masih terkesan tradisional, namun teknik ini masih memiliki keunggulan dibandingkan dengan teknik animasi *computational*. Diantaranya adalah teknik *looping* mampu memvisualisasikan gerakan karakter seperti gerakan nyata manusia. Seperti gerakan jurus dan gerakan aksi karakter lainnya.

Pada *Exhibition 2021* dibutuhkan adanya visualisasi untuk *entertainment* yaitu pembuatan *video clip music cover* dengan judul lagu *Shilhouette*. Animasi video dengan konsep *looping* animasi karena visual yang akan ditampilkan adalah karakter animasi dengan *background* lokasi yang nyata dan *dilooping* sesuai dengan lagu *Shilhouette*. Dalam proses produksi yang digunakan terdiri dari pengumpulan data, analisis kebutuhan, pra produksi, produksi, paska produksi dan evaluasi.

Dalam pembuatannya *software* yang di gunakan adalah Adobe Animate CC 2017, Adobe Photoshop CC 2017, Adobe After Effect CC 2017 dan Adobe Premiere Pro CC 2017 , yang diharapkan mampu mengimplementasikan keinginan panitia yang diterapkan dengan hasil dalam bentuk sebuah video.

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

ABSTRACT

The incorporation of frame by frame and looping animation techniques in the manufacture of animation has undergone extraordinary developments to enter the digital era. Although this technique still seems traditional, this technique still has advantages compared to computational animation techniques. Among them is the looping technique which is able to visualize character movements like real human movements. Like the movement moves and other character action movements.

At the 2021 Exhibition, visualization is needed for entertainment, namely making a music cover video clip with the song title Shilhouette. Video animation with frame by frame and looping concepts because the visuals that will be displayed are animated characters with real location backgrounds and looped according to the song Shilhouette. The production process used consists of data collection, needs analysis, pre-production, production, post-production and evaluation.

In its manufacture, the software used is Adobe Animate CC 2017, Adobe Photoshop CC 2017, Adobe After Effects CC 2017 and Adobe Premiere Pro CC 2017, which are expected to be able to implement the committee's wishes which are implemented with the results in the form of a video.

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