

**PENERAPAN EFEK OPTIS PADA PERANCANGAN DAN PEMBUATAN  
ANIMASI 2D DALAM VIDEO KLIP FANVLET BAND  
DENGAN JUDUL “TAK TERAIH WAKTU”**

**Naskah Publikasi**



diajukan oleh  
**Risa Defianto**  
**06.11.1151**

kepada  
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2010**

**NASKAH PUBLIKASI**

**Penerapan Efek Optis pada Perancangan dan Pembuatan  
Animasi 2D dalam Video Klip Fmvlet Band  
dengan Judul "Tak Teraih Waktu"**

disusun oleh

Risa Defianto

06.11.1151

Dosen Pembimbing

~~Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom.~~

~~NIK.190302047~~

Tanggal, 8 Juli 2010

Ketua Jurusan  
Teknik Informatika



Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom.

NIK. 190302010

**APPLIED OPTICAL EFFECTS IN 2D ANIMATION PLANNING AND PRODUCTION ON  
FAMVLET BAND “NOT REACH THE TIME” VIDEO CLIP**

**PENERAPAN EFEK OPTIS PADA PERANCANGAN DAN PEMBUATAN  
ANIMASI 2D DALAM VIDEO KLIP FAMVLET BAND  
DENGAN JUDUL “TAK TERAIH WAKTU”**

Risa Defianto  
Jurusan Teknik Informatika  
STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

**ABSTRACT**

*Today, the cartoon animation industry is developing. It can be seen from the number of cartoon animation that often appear on television. In the world of entertainment using cartoon animation not only in film making, but have also penetrated the field of advertising and video clips. In the video clips for example, the concept of an animated cartoon of a group of bands can be utilized as a strategy to publish an album or song.*

*Seeing the reality in the manufacture of video clips in Indonesia right now the percentage number of video clips with cartoon concept of video clips smaller than usual. In fact, if examined more deeply, with the concept of an animated cartoon video clips do not compete with ordinary video clips, can generate even more value for a band. In order for the video clips are make a better product, interesting and have more value, we need a creative idea and steps of standard productions cartoon animation . Between is planning and to apply optical effects in the video clip. It seems not all bands applying it, including Famvlet Band. This band is still relying on media festival and participated in various events as a means of publishing their work, this is certainly less effective and the maximum. In connection with this, there are questions to answer this challenge, namely: How to design, create animated 2D and apply a good optical effects ranging from pre-production, production and post production of video clips on Famvlet Band?*

*In this thesis, the researcher attempts to analyze points of discussion and the results are intended to provide suggestions for Famvlet Band in the making of video clips ranging from pre-production, production and post production of video products so good and proper in accordance with the planned publication.*

**Keywords:** *2D cartoon animation, video animation clips, optical effects, animation and manufacturing planning*

## **1. Pendahuluan**

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang cukup pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa terus berubah ke arah yang lebih maju. Teknologi komputer yang memiliki fungsi awal sebagai alat bantu dalam menyelesaikan persoalan dan masalah dalam segala bidang kini memasuki fungsi sebagai alat penghibur. Hal ini ditandai dengan banyaknya produk-produk yang berbasis komputer dalam dunia hiburan. Salah satunya adalah animasi kartun.

Di dunia hiburan, penggunaan animasi kartun tidak hanya dalam pembuatan film, tetapi juga merambah di bidang periklanan dan video klip. Dalam video klip misalnya, beberapa grup band manca negara dan dalam negeri yang memanfaatkan animasi kartun sebagai strategi mempromosikan album maupun media lagunya. Dengan konsep tersebut, video klip mereka akan terlihat berbeda dengan video klip yang dibuat secara nyata sehingga akan menarik perhatian orang.

Dalam pembuatan video klip berupa animasi kartun terdapat beberapa adegan yang nantinya akan dijadikan menjadi satu kesatuan. Dalam menghubungkan suatu adegan ke adegan yang lainnya agar tidak terlihat monoton dan di dalam adegan tersebut menjadi lebih menarik diperlukan sebuah penerapan efek optis. Penerapan efek optis tersebut dapat berupa efek transisi maupun efek spesial.

Melihat realita dalam industri pembuatan video klip di Indonesia sekarang ini, dapat dilihat bahwa persentase jumlah pembuatan video klip secara nyata lebih banyak daripada dengan konsep animasi kartun. Padahal jika dikaji lebih dalam, pembuatan video klip dengan konsep animasi kartun bila diproduksi sesuai dengan langkah-langkah standar pembuatan kartun maka tidak akan kalah bersaing dengan video klip biasa bahkan bisa mendatangkan nilai lebih bagi grup band tersebut.

## **2. Landasan Teori**

### **2.1. Pengertian Animasi**

Kata animasi diambil dari kata *animation, to animate*, dan apabila dilihat dalam kamus bahasa Inggris – Indonesia adalah hidup atau menghidupkan. Hampir segala macam benda atau obyek mati yang ada di bumi. Jadi kurang lebih definisinya adalah menghidupkan segala macam benda atau obyek mati sehingga seolah-olah terlihat hidup bila dinikmati. Arti menghidupkan disini bukan berarti memberi nyawa yang merupakan

hak Tuhan tetapi animasi itu adalah ilusi sebuah kehidupan walaupun sekarang ini pengertian animasi telah melebar hingga memiliki pengertian segala sesuatu yang mempunyai elemen gerak, namun sekali lagi elemen gerak animasi adalah ilusi.

## **2.2. Sejarah Animasi**

Abad 19 kata orang adalah abad ilmu pengetahuan. Banyak penemuan antara lain dalam ilmu fisika dan optik. Pada tahun 1824 Peter Mark Reget meneliti tentang kemampuan mata menangkap gerak atau disebut dengan *Persistence of vision*. *Persistence of vision* ini menjadi dasar kemampuan mata manusia menangkap gambar. Disebutkan oleh Peter Mark Reget bahwa mata sehat mampu melihat 9 kedipan yang beruntun secara berurutan.

Tahun 1825 John A. Paris seorang fisikawan Inggris terkemuka menciptakan mainan yang diberi nama *Thaumatrope*. *Thaumatrope* terbuat dari disk yang bergambar berbeda dari masing-masing permukaan sisinya. Bila permukaan *disk* itu berputar kedua gambar itu akan menyatu.

Kemudian pada tahun 1832 seorang ahli sains Belgia Joseph Plateu menciptakan *Penakistiscope*. Yakni sebuah cakram yang di seputarnya dibuat gambar-gambar yang menggambarkan gerak, serta lubang-lubang yang dibuat secara teratur untuk mengintip. Dengan memutar cakram didepan cermin dan diintip dari lubang tersebut, maka akan terlihat gambar yang bergerak. Dan mulai dari *Penakistiscope* inilah awalnya para calon animator mengawali belajar membuat animasi hingga saat ini.

## **2.3. Jenis-jenis Animasi**

Animasi di dalam multimedia merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Ada sembilan macam, yaitu animasi sel, animasi *frame*, animasi *sprite*, animasi lintasan, animasi *spline*, animasi vektor, animasi karakter, animasi *computational*, dan animasi *morphing*.

## **2.4. Prinsip-prinsip Animasi**

Proses *drawing* (menggambar) merupakan salah satu proses yang menentukan hasil dari animasi. Maka dari itu dalam proses *drawing* juga perlu mengetahui 12 prinsip animasi. Dua belas prinsip tersebut adalah *Squash and Stretch*, *Anticipation*, *Staging*, *Straight Ahead Action and Pose to Pose*, *Follow Through and Overlapping Action*, *Slow in – Slow out*, *Arcs*, *Secondary Action*, *Timing*, *Exaggeration*, *Solid Drawing*, dan *Appeal*.

## **2.5. Pengertian Efek Optis**

Efek optis adalah efek spesial dan efek transisi yang disisipkan antara adegan satu dengan adegan yang lainnya agar perpindahan adegan satu dengan adegan lainnya berlangsung mulus.

## **2.6. Istilah-istilah Efek Optis**

Dengan perkembangan teknologi saat ini ada banyak efek optis yang digunakan dalam pembuatan video. Berikut ini merupakan istilah-istilah *optical* yang mendasar dan yang umum, yaitu *Fade in, Fade out, Wipe, Dissolve, Slide, Iris, Zoom, Push, Stretch, Spiral boxes, Pinwheel, Split, Swirl, Morp, Peel, Swing in, Swing out, Roll away, Venetian blind, Spin.*

## **2.7. Pengertian Video Klip**

Video klip adalah karya seni yang multidimensional, di dalamnya terdapat unsur-unsur film, musik sekaligus iklan. Video klip digunakan menjadi salah satu alat atau sarana penyampai ide dan gagasan. Ide dan gagasan tersebut diantaranya bisa mengenai realitas sosial berupa struktur-struktur masyarakat, negara, keluarga, nilai-nilai kedaulatan, agama, adat, norma susila dan sebagainya dan digunakan para pemilik industri sebagai produk iklan untuk meningkatkan *value* penjualan album musik.

## **2.8. Tahapan Membuat Video Klip Animasi**

Perancangan video klip animasi yang akan dibuat secara garis besar melalui beberapa tahapan proses yang harus dilewati, yaitu meliputi pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

### **2.8.1. Pra Produksi**

Tahap pertama dalam proses produksi video klip animasi yaitu pra produksi yang meliputi *The Story, Storyboard, Storyboard Animatic, Standard Character Model Sheet, Layout, Sound Recorded, Dope Sheet.*

### **2.8.2. Produksi**

Tahap kedua dalam proses produksi video klip animasi yaitu produksi yang meliputi *Background, Drawing, Line Test, Scan dan Tracing, Coloring dan Timing.*

### **2.8.3. Pasca Produksi**

Tahap ketiga dalam proses produksi video klip animasi yaitu pasca produksi yang meliputi *Editing Audio, Editing Video, Mastering dan Distributing.*

## **2.9. Sistem Pertelevisian Dunia**

Beberapa sistem televisi yang digunakan secara umum di seluruh negara adalah Sistem NTSC, PAL, SECAM dan HDTV. Berikut ini penjelasan tentang sistem tersebut.

### **2.9.1. Sistem NTSC**

NTSC (*National Television System Committee*) merupakan sistem milik Amerika Serikat dengan lebar layar 525 baris, digunakan di negara Kanada, Greenland, Mexico, Kuba, Jepang, Philipina, Puerto Rico dan beberapa negara di Amerika Selatan. Resolusi : NTSC 640x480, NTSC DV 720x480, NTSC WideScreen 720x480, NTSC D1 720x486, NTSC Square Pix 720x540. *Frame rate* dari NTSC adalah 30 fps.

### **2.9.2. Sistem PAL dan SECAM**

Banyak negara yang menggunakan kedua sistem ini seperti Australia, China, Indonesia dan beberapa negara Asia. PAL (*Phase Alternating Line*) atau SECAM (*Sequential Color and Memory*). Kedua sistem ini memiliki lebar layar 625 baris. Resolusi : PAL D1/DV : 720x576, PAL D1/DV *Square Pix* : 768x576, PAL D1/DV *WideScreen* : 720x576. Sistem ini memiliki *frame rate* : 25 fps.

### **2.9.3. Sistem HDTV**

HDTV (*High Definition Television*) adalah standar internasional baru untuk dunia televisi. HDTV dapat digunakan dalam 1.125 baris. Resolusi : 1280x720 . HDTV mempunyai *frame rate* 29,9 fps.

## **2.10. Perangkat Keras yang Digunakan**

Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan dalam pembuatan video klip animasi ini meliputi.

1. Prosesor Pentium IV 2,66 GHz
2. *Mainboard* ECS 661GX / 800-M7
3. RAM DDR2 512 MB
4. *VGA Card* 128 MB
5. HDD 40 GB
6. CD RW
7. Monitor CRT 15"
8. *Scanner*
9. *Keyboard dan Mouse Optical*

## **2.11. Perangkat Lunak yang Digunakan**

### **2.11.1. Adobe After Effect 7.0**

Adobe After Effects adalah salah satu *software compositing* yang populer dan telah digunakan secara luas dalam pembuatan video, multimedia, film dan web. After Effects terutama dipakai dalam penambahan efek khusus seperti efek petir, hujan, salju, ledakan bom, dan efek khusus lainnya.

### **2.11.2. Adobe Photoshop CS 2**

Adobe Photoshop adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek.

Photoshop memiliki hubungan erat dengan beberapa perangkat lunak penyunting media, animasi, dan *authoring* buatan-Adobe lainnya. File format asli Photoshop, .PSD, dapat diekspor ke dan dari Adobe ImageReady. Adobe Illustrator, Adobe Premiere Pro, After Effects dan Adobe Encore DVD untuk membuat DVD profesional, menyediakan penyuntingan gambar non-linear dan layanan *special effect* seperti *background*, tekstur, dan lain-lain untuk keperluan televisi, film, dan situs web.

### **2.11.3. Adobe Premire 1.5**

Adobe Premiere merupakan perangkat lunak *editing video* digital. Mempunyai beberapa fasilitas antarlain *Real Previewer*, *Title Designer*, peralatan rekayasa suara, pengolah audio dua *track real time*, *custom lenght*, *royalty free audio track*. Juga mempunyai pilihan ekspor yang fleksibel.

### **2.11.4. Corel Draw 12**

Corel Draw adalah perangkat lunak pengolah grafis berbasis vektor yang sangat handal dan paling banyak digunakan oleh para disainer grafis untuk membuat dan mengolah obyek. Corel Draw banyak digunakan untuk membuat logo, peta , poster, iklan , kartun dan lain-lain.

### **2.11.5. Macromedia Flash MX 2004 Profesional**

Macromedia Flash merupakan perangkat lunak untuk erancang grafis dan animasi. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai *file extension .swf* dan dapat diputar di penjelajah web yang telah dipasang Adobe Flash Player.

### **3. Analisis dan Perancangan Animasi 2D**

#### **3.1. Analisis Sistem Multimedia**

Analisis sistem dibutuhkan untuk memecahkan masalah dalam pembuatan aplikasi multimedia dalam hal ini adalah pembuatan video klip animasi. Analisis sistem dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu mengidentifikasi masalah sistem, menganalisis kebutuhan sistem pada aplikasi multimedia dan melakukan studi kelayakan.

##### **3.1.1. Analisis PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*)**

Untuk mengidentifikasi masalah, maka terlebih dahulu harus melakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, kontrol, efisiensi, dan pelayanan. Analisis ini dikenal dengan analisis PIECES ( *Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service* ). Dari analisis tersebut didapatkan beberapa masalah dan pada akhirnya akan mendapatkan solusi penyelesaian masalahnya.

###### **1. Analisis Kinerja (*Performance*)**

Demi menjaga eksistensinya Famvlet Band telah mengikuti berbagai kegiatan festival atau *event-event* musik di Yogyakarta. Tentu saja jika hanya mengandalkan strategi tersebut, hasil publikasi yang dilakukan tidak akan maksimal. Karena dengan strategi tersebut masih memiliki keterbatasan, seperti terbatasnya jumlah penonton, sempitnya ruang lingkup, tidak efektif dan efisiensi baik waktu dan tempat sehingga band ini kurang dikenal oleh masyarakat luas. Terlebih lagi jika ada salah satu personel band yang berhalangan hadir dalam sebuah event tentunya dapat mengganggu kinerja band tersebut. Berbeda dengan video klip animasi, karena sudah dibuat dengan personel yang lengkap dan dapat diputar kapan saja tanpa harus menghadirkan band tersebut. Disamping dapat meningkatkan kreatifitas dalam kinerja pembuatannya sistem multimedia ini juga memiliki nilai lebih sebagai media promosi. Sistem ini efektif dalam penggunaannya, karena nantinya video klip animasi ini dapat di putar di stasiun televisi sehingga dapat dilihat oleh banyak orang di berbagai daerah.

###### **2. Analisis Informasi (*Information*)**

Informasi yang disampaikan apabila memakai sistem yang lama, yaitu melakukan pertunjukan secara langsung di berbagai festival

maupun *event-event* musik terkadang tidak tersampaikan. Hal ini dikarenakan tujuannya adalah untuk menghibur penonton. Berbeda dengan video klip animasi, disamping menghibur setidaknya ada informasi yang bisa disampaikan pemakai akhir, dalam hal ini adalah penonton. Karena di dalam setiap video klip pasti terdapat tema dan makna yang dapat diambil manfaatnya. Video klip animasi ini memberikan sebuah informasi bahwa rasa kasih sayang tidaklah harus memiliki.

### 3. Analisis Ekonomi (*Economy*)

Dalam pertunjukan secara langsung, besar penggunaan biaya untuk pengeluarannya tidak dapat dipastikan. Hal ini dikarenakan biaya untuk mengikuti event musik untuk setiap tempat berbeda-beda. Belum lagi termasuk biaya transportasi dan biaya lainnya. Sedangkan dalam pembuatan video klip animasi biaya yang dikeluarkan memiliki nilai ekonomis, salah satunya dalam hal promosi yang mampu menghasilkan manfaat sesuai apa yang diharapkan oleh pemakai. Dengan menggunakan kepingan CD sehingga dapat mengurangi intensitas dalam mengikuti *event*. Dengan demikian biaya yang dikeluarkan dapat ditekan seminimal mungkin. Pada video klip animasi dalam pembuatannya dapat juga menggunakan teknologi pada saat ini dan peralatan yang digunakan pun terjangkau biayanya.

### 4. Analisis Pengendalian (*Control*)

Pengendalian dalam penyampaian informasi maupun kinerja dengan sistem lama masih kurang, apabila ada permasalahan pada jadwal baik yang karena teknis maupun nonteknis dapat mengakibatkan sistem lama tersebut tidak dapat berjalan. Apabila menggunakan sistem multimedia yang baru ini, diharapkan informasi maupun kinerja dapat dikendalikan. Seperti jadwal tayang video klip tersebut, pemilihan tema dan jalan cerita animasi kartun dalam sebuah video klip yang sesuai dengan inti dari lagu tersebut maupun dalam penerapan efek optis dalam setiap perpindahan adegan satu dengan yang lainnya. Hal ini untuk mencegah penurunan kinerja, penyampaian informasi dan penyalahgunaan biaya.

## 5. Analisis Efisiensi (*Efficiency*)

Efisiensi sering dihubungkan dengan masalah ekonomis, akan tetapi sebenarnya diantara keduanya terdapat perbedaan. Ekonomis berkaitan dengan jumlah sumber daya yang digunakan, sedangkan efisiensi berhubungan dengan bagaimana sumber daya tersebut digunakan dengan pengeluaran yang minimal dengan hasil maksimal. Dalam sistem lama biasanya sekali menampilkan pertunjukan musik hanya berlaku dalam satu waktu dan satu tempat. Apabila menggunakan sistem multimedia, hal tersebut tidak akan menjadi bermasalah. Karena video klip animasi sudah berbentuk kepingan CD, maka pemakai akhir dapat memutar kembali untuk ditonton. Untuk publikasi yang maksimal, video klip ini dapat ditayangkan di televisi sehingga meningkatkan efisiensi baik sumber daya maupun ekonomi.

## 6. Analisis Pelayanan (*Services*)

Metode yang digunakan untuk meningkatkan keunggulan dalam bersaing dalam suatu perusahaan atau organisasi dapat ditentukan oleh suatu tingkat pelayanan. Apabila dalam sebuah event musik grup band tersebut tidak dapat memberi kepuasan atau daya tarik terhadap para penonton, maka band tersebut tidak akan dikenang oleh penonton. Berbeda dengan video klip animasi, dikarenakan dalam proses pembuatannya memerlukan sebuah kreatifitas dan perencanaan yang matang agar nantinya produk video klip animasi ini diharapkan dapat memberikan nuansa berbeda dan kepuasan bagi penonton.

### **3.1.2. Analisis Kebutuhan Sistem**

Analisis kebutuhan sistem ini dilakukan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam perancangan video klip animasi. Kebutuhan sistem meliputi kebutuhan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*).

### **3.1.3. Studi Kelayakan**

Studi kelayakan adalah suatu studi yang akan digunakan untuk menentukan kemungkinan apakah pengembangan proyek sistem multimedia layak diteruskan atau dihentikan. Studi kelayakan merupakan kepadatan, versi ringkasan dari keseluruhan analisis sistem dan proses perancangan aplikasi multimedia untuk masing-masing penjelasan. Proyek sistem multimedia ini layak atau tidak layak, bergantung pada analisis

kelayakan yang biasa disebut dengan Analisis Biaya dan Manfaat. Analisis biaya dan manfaat ini menyangkut beberapa faktor, antara lain faktor teknis, faktor ekonomi, faktor operasional, faktor hukum.

### **3.1.3.1. Metode Analisis Biaya Manfaat**

Analisis biaya manfaat digunakan untuk menentukan apakah proyek video klip animasi Famvlet Band layak untuk dibuat atau tidak. Analisis ini terdiri dari dua kategori, yaitu biaya yang berhubungan dengan pembuatan sistem multimedia khususnya dalam bidang animasi kartun dan manfaat yang terdiri dari manfaat wujud dan manfaat tak wujud.

## **3.2. Perancangan Video Klip Animasi Famvlet Band**

Dalam perancangan dan pembuatan video klip animasi yang akan dibuat, secara garis besar melalui beberapa tahapan proses yang harus dilewati, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

Dalam bagian pra produksi atau perancangan video klip animasi Famvlet Band meliputi Tema, *Logline*, 7 Pertanyaan Dasar, *Diagram Scene*, *Character Development*, Ringkasan Cerita, Naskah dan *Storyboard*.

## **4. Pembahasan**

### **4.1. Produksi**

#### **4.1.1. Background**

*Background* merupakan lokasi dan *setting* dimana animasi itu berada. *Background* dapat dibuat secara sederhana atau kompleks sesuai keinginan. Background yang baik harus memperhatikan detail termasuk sudut pandang (*perspektif*) dan pencahayaan (*lighting*) disesuaikan dengan situasi pada adegan film. Pembuatan *background* bisa menggunakan cara analog dengan kertas dan cat air atau langsung dengan komputer secara digital menggunakan *software* grafis seperti Adobe Photoshop dan dibuat dengan resolusi tinggi atau sesuai dengan kebutuhan.

#### **4.1.2. Drawing**

##### **4.1.2.1. Character Model Sheet dan behaviours**

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam *drawing animation* antara lain tentang *Character Model Sheet* (proporsi bentuk tubuh) dan *Behaviour* (tentang atribut-

atribut fisik seperti pakaian, aksesoris, sepatu dan sebagainya), Ekspresi yang berhubungan dengan emosi karakter seperti senang, sedih, tertawa dan pergerakan seperti lari, beraksi dan sebagainya. Desain karakter minimal tampak muka dan tampak belakang dan ukuran badan ditentukan sesuai ukuran kepala.

#### **4.1.2.2. Gambar Key**

Gambar Key adalah sebuah awal dari bentuk animasi dalam frame. Gambar key digunakan sebagai patokan gambar untuk diteruskan ke dalam sebuah frame atau keyframe adegan dan gerakan selanjutnya. Gambar key juga harus diperhatikan dengan *timing* (waktu).

#### **4.1.2.3. In Between**

In Between adalah beberapa frame yang melengkapi dari frame Gambar Key sehingga nantinya akan terbentuk suatu urutan gerakan yang lebih halus.

#### **4.1.3. Scaning dan Tracing**

Setelah semua gambar manual sudah jadi, langkah selanjutnya adalah mentransfer gambar manual tersebut ke dalam komputer atau digital dengan menggunakan scanner, proses ini disebut dengan proses *scanning*. Selanjutnya adalah proses *tracing* agar gambar dapat diedit. *Tracing file* digunakan untuk mengubah gambar berformat bitmap ke dalam format vektor, yaitu ketika akan mewarnai atau mengedit gambar menggunakan Macromedia Flash atau software pengolah vektor lainnya. Namun jika gambar diwarnai dengan menggunakan photoshop maka gambar yang sudah discan tidak perlu di *tracing*. Animasi Fmivlet Band ini menggabungkan antara animasi *frame to frame* dan animasi *motion tween*. Animasi *frame to frame* adalah animasi dalam setiap framenya dimasukkan gambar manual yang telah dibuat. Sedangkan untuk animasi *motion tween* setiap keyframe antara frame awal dan akhir akan dibuatkan oleh Macromedia Flash.

#### **4.1.4. Coloring dan Timing**

Proses *coloring* atau pewarnaan dalam pembuatan video klip animasi Fmivlet Ban dilakukan secara digital dengan menggunakan *software* komputer, Adobe Photoshop atau menggunakan Macromedia Flash jika berbasis vektor. Setelah gambar selesai ditracing, kemudian dilanjutkan dengan memberikan warna / proses *coloring*. Untuk *Color* atau warna karakter pada dasarnya terdapat tiga jenis pewarnaan, yaitu: warna dasar, *shadow* dan *highlight*. Tetapi untuk animasi Fmivlet Band hanya menggunakan 2 jenis saja, yaitu warna dasar dan *shadow* (bayangan). Proses pewarnaan untuk menentukan bayangan dilakukan bersamaan dengan pewarnaan dasar. Sebagai

panduan pewarnaan sebelumnya memanfaatkan fasilitas *Onion Skining* pada Macromedia Flash, proses ini dikenal dengan istilah *Rostroscoping*.

#### **4.1.4.1. Animasi Motion Tween**

Dalam membuat video klip animasi ini, selain menggunakan animasi *frame to frame* juga menggunakan animasi *motion tween*.

#### **4.1.4.2. Rendering di Macromedia Flash**

Setelah proses ini selesai, kemudian file diekspor ke dalam *movie* dengan format ekstensi .avi. Dengan pengaturan Dimension : 768 x 576 pixel kemudian klik OK. Ukuran ini adalah standar sistem pertelevisian di Indonesia yaitu sistem PAL.

### **4.2. Pasca Produksi**

Setelah proses Produksi selesai, tahap selanjutnya adalah Pasca Produksi, yang meliputi *Editing Video Audio* dan *Mastering*.

#### **4.2.1. Editing**

Tahap selanjutnya dalam pembuatan animasi yaitu *Editing*. *Editing* dilakukan untuk mengemas hasil akhir sebuah animasi, mensinkronkan antara suara dengan visual, memberikan efek visual / efek optis dan ekspor dalam media yang ditentukan.

Pengeditan dan pembuatan efek optis pada video klip animasi Famvlet Band ini menggunakan *software* Adobe After Effect dan Adobe Premire. Efek optis yang digunakan dalam animasi ini adalah shatter, advanced lightning, rays, dissolve, cross zoom, pinwheel, stretch, swirl, spiral boxes, noise HL auto, directional blur, auto level, luma key, dan lens flare.

##### **4.2.1.1. Editing Video di After Effect**

1. Efek Shatter

Efek shatter digunakan untuk membuat animasi pecah. Sebagai bagian pembuka video klip, memakai animasi logo Famvlet Band dengan judul lagu Tak Teraih Waktu. Konsep animasinya adalah logo tersebut pecah dan menjadi tulisan Famvlet.

2. Efek Advanced Lightning

Efek Advanced Lighting digunakan untuk membuat animasi petir.

3. Efek Lens Flare

Efek Lens Flare digunakan untuk membuat efek cahaya matahari.

Setelah hasil kerja (*project*) sudah selesai, langkah selanjutnya adalah *rendering*. *Rendering* merupakan langkah mengubah *project* yang telah dibuat menjadi sebuah file video atau file animasi lainnya agar bisa dijalankan pada *player*. Agar *player* bisa menjalankan file ini dengan baik, perlu ada beberapa pengaturan sebelum me-render *project* seperti resolusi, jenis kompresor, audio dan lainnya. Ini dimaksudkan agar ukuran file yang dihasilkan nanti tidak terlalu besar atau kualitas yang dihasilkan tidak terlalu jelek dan sesuai dengan kebutuhan.

#### **4.2.1.2. Editing Video Audio di Premiere**

Proses *editing* di Premiere ini mulai dari import file, pemberian efek dan transisi, penempatan file animasi *cut per cut*, *editing audio*, sampai proses *rendering* untuk format VideoCD PAL. Efek yang digunakan dalam editing video ini adalah Noise HL Auto, Directional Blur, Auto Level, dan Luma Key, Rays, Dissolve, Cross Zoom, Stretch, Swirl, Pinwheel, Spiral Boxes.

Sebelum di-render ke Format VideoCD PAL pastikan hasil dari pengeditan klip video sudah sesuai dengan naskah atau *storyboard*. Untuk melihat hasilnya klik tombol Play pada jendela Sequence. Setelah sesuai, kemudian di-render agar dapat diputar di komputer maupun *video player* lainnya.

#### **4.2.2. Mastering**

Setelah semua proses dilalui maka proses terakhir adalah membuat master film. Untuk master video klip animasi Famvlet Band, penulis menggunakan media CD. Transfer file dari komputer ke dalam CD menggunakan *software* Nero Burning ROM.

### **5. Kesimpulan**

Dalam pembuatan sebuah animasi diperlukan sebuah rancangan yang nantinya akan menjadi landasan dalam memproduksi animasi. Untuk membuat animasi yang baik secara garis besar harus melalui 3 tahapan, yaitu Pra Produksi, Produksi dan Pasca Produksi. Tahapan Pra Produksi meliputi *The Story*, *Storyboard*, *Standard Character Model Sheet*, *Dope Sheet*. Tahapan Produksi meliputi *Background*, *Drawing*, *Line Test*, *Scan dan Tracing*, *Coloring dan Timing*. Tahapan Pasca Produksi meliputi *Editing Video Audio* dan *Mastering*.

Pembuatan video klip animasi Famvlet Band yang berjudul Tak Teraih Waktu ini merupakan pembuatan animasi yang memadukan antara cara manual dan digital. Pembuatan karakter dalam animasi ini digambar secara manual di atas kertas yang

kemudian ditransfer ke dalam komputer (media digital) dengan proses *scanning* untuk selanjutnya dilakukan pewarnaan, pengeditan dan penganimasian.

Selain itu hal terpenting lainnya dari sebuah animasi adalah dengan adanya penggunaan efek optis / efek visual. Hal utama yang mendasari penggunaan efek dan animasi adalah untuk menekan biaya produksi dan menciptakan sesuatu yang tidak mungkin dikerjakan oleh kemampuan manusia. Efek optis yang digunakan dalam pembuatan animasi ini berupa efek spesial / *motion graphic* dan efek transisi. Dengan menerapkan beberapa efek optis / efek visual ke dalam sebuah animasi dapat membuat animasi menjadi lebih berkualitas dan menarik. Dalam pembuatan ataupun menerapkan efek optis harus memperhatikan bagian-bagian adegan / *scene* yang akan diberi efek sesuai rancangan pada storyboard dan naskah, jumlah efek yang diterapkan perlu disesuaikan dengan jumlah *scene*, sehingga proporsi jumlah antara *scene* dengan efek optis seimbang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Destiana Purwantika, R. Sejarah Multimedia. [Http://wartawarga.gunadarma.ac.id / 2009/11/sejarah-multimedia](http://wartawarga.gunadarma.ac.id/2009/11/sejarah-multimedia), diakses pada tanggal 14 Desember 2009

Firmansyah, I. Mengenal Corel Draw. [Http://www.sma74jkt.sch.id](http://www.sma74jkt.sch.id), diakses pada tanggal 14 Desember 2009

Hendratman, H. 2005. The Magic of Adobe After Effects. Bandung : Informatika Bandung.

Hendratman, H. 2006. The Magic Of Adobe Premiere Pro. Bandung : Informatika Bandung.

Modul Multimedia. 2006. Teknik Infotmatika. STMIK AMIKOM.

MSV Animation. Modul Animasi Kartun. [Http://msuyanto.com/baru/?p=372](http://msuyanto.com/baru/?p=372)

Nas Saleh, C. Makna Perjalanan Manusia Menuju Tuhan. [Http://digilib.umm.ac.id](http://digilib.umm.ac.id), diakses pada tanggal 22 Januari 2010

Pratama, W. Tentang Adobe Photoshop. [Http://www.divusi.com/blog/?p=8](http://www.divusi.com/blog/?p=8), diakses pada tanggal 9 Desember 2009

Suyanto, M. 2005. Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta : Andi Offset.

Suyanto, M. 2005. Pengantar Teknologi Informasi untuk Bisnis. Yogyakarta : Andi Offset.

Suyanto, M dan Yuniawan, A. 2006. Merancang Film Kartun Kelas Dunia. Yogyakarta : Andi Offset.

Suyanto, M. 2006. Analisis & Desain Aplikasi Multimedia untuk Pemasaran. Yogyakarta : Andi Offset.

Wahana Komputer dan Penerbit Andi. 2007. Panduan Praktis : Penerapan Efek Visual Pada Video Dengan Adobe After Effects 7.0. Yogyakarta : Andi Offset.

Yuniawan, A. 2006. Modul Film Kartun. STMIK AMIKOM.