

## **MUSIC VIDEO ANIMATION**



**OLEH :**

**Nama : Shandy Yudi Harto**  
**NIM : 01190160002**  
**Program : D I (Diploma Satu)**  
**Bidang Studi : Komputer Multimedia**

**SEKOLAH TINGGI  
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER  
SURABAYA  
2002**

## **MUSIC VIDEO ANIMATION**

### **TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Ahli Pratama Komputer Multimedia



UNIVERSITAS  
**Dinamika**  
OLEH:  
Nama : Shandy Yudi Harto  
NIM : 01190160002  
Program : DI ( Diploma Satu )  
Bidang Studi : Komputer Multimedia

**SEKOLAH TINGGI  
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER  
SURABAYA  
2002**

## MUSIC VIDEO ANIMATION

Telah diperiksa, diuji, disetujui



UNIVERSITAS  
**Dinamika**  
Surabaya, Juli 2002

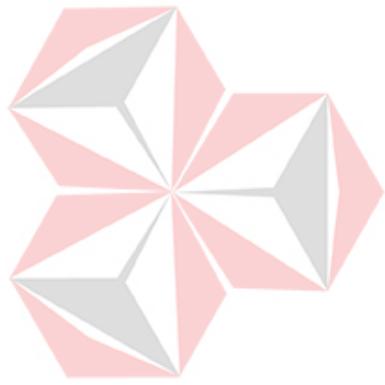
Mengetahui,

Menyetujui,



Drs. Antok Supriyanto, MMT  
Kabag Program Pendidikan Profesional

Soemardiono S. S. Kom  
Dosen Pembimbing



## **KATA PENGANTAR**

Dengan memanajatkan puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa maka penyusun dapat menyelesaikan peyusunan Laporan Tugas Akhir. Yang merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan Program Studi Diploma Satu di Sekolah Tinggi Menajemen Informatika Dan Teknik Komputer Surabaya.

Penyusun menyadari bahwa tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, maka Laporan Tugas Akhir ini tidak akan terselesaikan dengan baik.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penyusun untuk mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Ir. Ronny S. Susilo, MM, Selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Teknik Komputer Surabaya.
2. Bapak Soemardiono S,S.kom, Selaku Dosen Wali serta sebagai pembimbing atas kesempatan yang telah diberikan kepada saya sehingga saya dapat melaksanakan Tugas Akhir.
3. Drs.Antok Supryanto, MMT, Selaku Kabag Program Pendidikan Profesional yang telah memberikan saran-saran bagi kesempurnaan Laporan Tugas Ahir ini di STIKOM.
4. Dosen-dosen STIKOM, yang telah mendidik saya sehingga dapat menyelesaikan pendidikan Ahli Pratama Komputer.
5. Kedua Orang Tua saya yang telah memberikan dukungan berupa material maupun spiritual serta doa yang tulus bagi saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

6. Yuli Agustina, Seseorang yang menjadi inspirasiku dan memberikan semangat yang membuat saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini secara maksimal.
7. Saudara – saudaraku semua, dukunganmu sungguh membantu dalam penyusunan.
8. Semua rekan-rekan Mahasiswa STIKOM yang banyak membantu sehingga menambah semangat saya dalam proses penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.

Semoga Tuhan memberikan pahala yang setimpal pada semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan, bimbingan, nasehat maupun doa yang tulus. Saya menyadari bahwa masih banyak kekurangan pada penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.



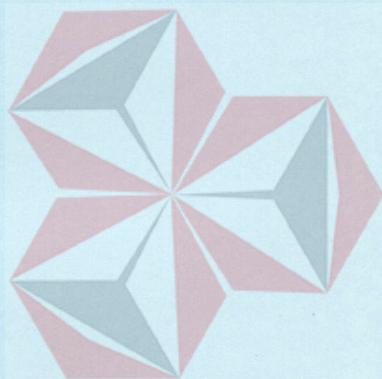
Penyusun,

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah ..	1
1.2. Permasalahan ..	1
1.3. Tujuan ..	2
1.4. Metodologi Penelitian ..	2
1.5. Sistematika ..	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>4</b>
2.1. Teori Pendukung ..	4
2.2. Software Pendukung ..	4
2.3. Hardware Pendukung ..	6
<b>BAB III PERANCANGAN .....</b>	<b>7</b>
3.1. Pembuatan Sketch dan Modelling 3D ..	7
3.2. Penggabungan Scene ..	7
3.3. Editing dan Finishing ..	8
3.4. Story Board Video Music Animation ..	10
<b>BAB IV IMPLEMENTASI .....</b>	<b>14</b>
4.1. Logo Opening ..	14
4.2. Boy ..	16
4.3. Modelling Bones ..	18



4.4. Motor .....	19
4.5. Jalan Raya .....	21
4.6. Teapot .....	21
4.7. Teapot Besar .....	21
4.8. Tiang .....	21
4.9. Gedung Tiang Bertingkat .....	22
4.10. Terowongan Panjang .....	22
4.11. Pesawat .....	22
4.12. 2D Animated .....	22
4.13. Penggabungan di Adobe Premiere .....	23
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>24</b>
5.1. Kesimpulan .....	24
5.2. Saran .....	24
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>25</b>
<b>RIWAYAT HIDUP PENULIS .....</b>	<b>26</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>27</b>



UNIVERSITAS  
**Dinamika**  
BAB I

PENDAHULUAN

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sekarang ini perkembangan dunia komputer mengalami kemajuan yang sangat pesat, hal yang banyak menarik perhatian saya adalah perkembangan animasi.

Penerapan animasi sekarang sangat luas bukan hanya di film dan iklan layanan yang bertujuan komersil saja, tapi sekarang penggunaan animasi sudah sangat meluas sekali, Sekarang hampir semua acara di stasiun televisi sudah menggunakan animasi, seperti pada pembukaan acara, ilustrasi penjelas berita, ilustrasi penjelas pada acara ilmu pengetahuan (sains seperti pada acara discovery channel).

Begitupun juga dalam pembuatan Music video, mereka (pembuat video clips) juga menggunakan animasi sebagai hal yang membuat video music itu jadi tampil lebih indah, bahkan tak sedikit music video yang menggunakan full animasi. Hal tersebut yang membuat saya tertarik untuk membuat video klips sebagai proyek Tugas Akhir program multimedia saya .

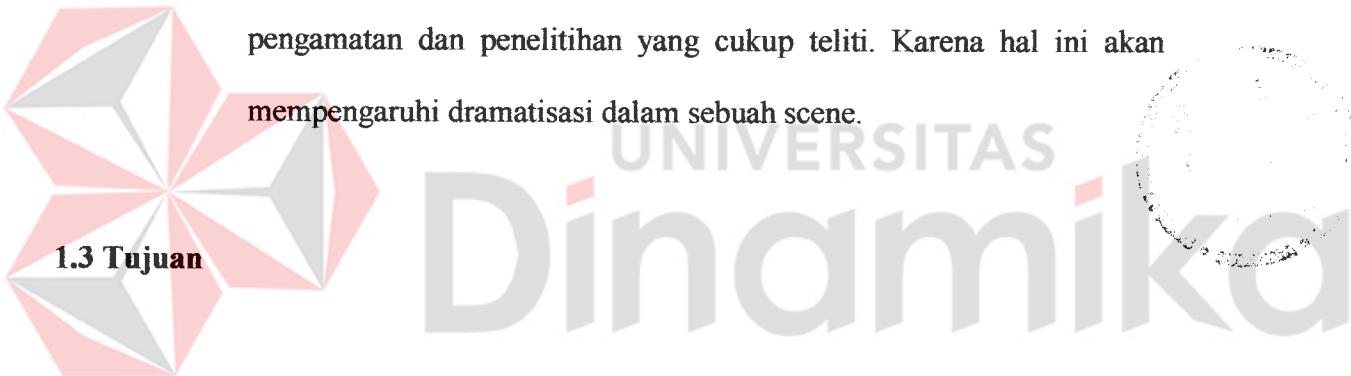
#### **1.2 Permasalahan**

Dalam pembuatan project ini tidaklah mudah seperti yang kita duga, sebab sumber daya yang dibutuhkan cukup besar selain itu juga diperlukan dana yang cukup banyak. Oleh sebab itu saya selaku pemilik ide serta perencanaan dari pembuatan

video music animasi ini membutuhkan banyak dukungan serta partisipasi dari berbagai pihak .

Untuk mendapatkan suatu hasil yang memuaskan maka saya mempunyai suatu konsep / langkah – langkah yang nantinya digunakan dalam pembuatan video music, seperti di bawah ini :

- Pembuatan karakter dalam bentuk 3D yang sangat rumit dan membutuhkan waktu dan juga ketelitian yang sangat banyak.
- Pembuatan objek 3D lain seperti sepeda motor dan gedung – gedung yang berada di kota pada animasi saya.
- Penempatan cahaya pada objek, hal ini sangat membutuhkan pengamatan dan penelitian yang cukup teliti. Karena hal ini akan mempengaruhi dramatisasi dalam sebuah scene.



Membuktikan kalau Video Music Animation juga bisa menjadi alternative sebagai video music yang memberi warna bagi perkembangan di dunia video music khususnya di dalam negeri kita.

#### **1.4 Metode Penelitian**

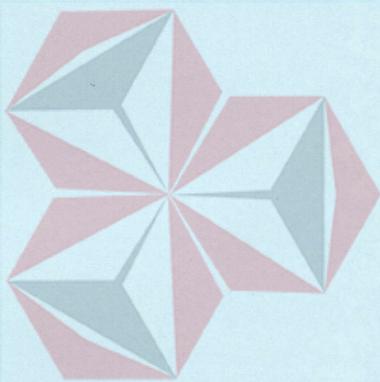
Mencari referensi dari majalah, komik, film, dan acara-acara televisi.

1. Pembuatan sketch.
2. Penggabungan sketch yang sudah dirumuskan.
3. Mulai pembuatan karakter dengan 3D SMAX.

4. Pembuatan objek-objek yang dibutuhkan pada animasi dengan 3D SMAX.
5. Penggabungan karakter dan objek-objek untuk menjadi sebuah scene.
6. Penggabungan dan editing scene dengan menggunakan Adobe Premiere 6 dan dibantu dengan software lain seperti :
  - ✓ photoshop 6
  - ✓ swish
  - ✓ flash 5
  - ✓ corel draw
7. Finishing file.

### 1.5 Sistematika

- ◆ Pada Bab I dijelaskan bagaimana latar belakang pemecahan dari suatu project yang akan dibuat serta akan menjelaskan permasalahan yang dihadapi oleh pembuat dalam membuat project tersebut.
- ◆ Pada Bab II dijelaskan darimana si pembuat project tersebut memperoleh sumber atau teori – teori yang menunjang serta peralatan dan software apa saja yang digunakan dalam pembuatan project tersebut.
- ◆ Pada Bab III dijelaskan urutan pembuatan serta sketsa dari pembuatan project itu sehingga sudah ada jadwal untuk mengerjakannya dan dapat selesai sesuai dengan apa yang diharapkan.
- ◆ Pada Bab IV dijelaskan langkah-langkah pembuatan project tersebut mulai dari mentah hingga menjadi suatu karya yang dapat di nikmati dan di presentasikan kepada masyarakat.
- ◆ Pada Bab V merupakan kesimpulan dan saran yang diberikan oleh penulis.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**BAB II**

LANDASAN TEORI

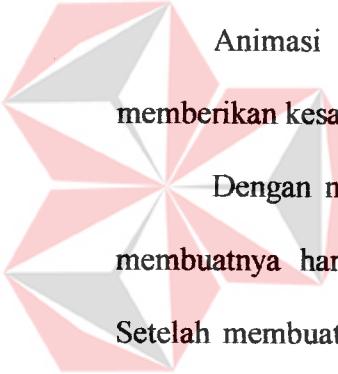
## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Teori Pendukung**

Selama pembuatan tugas akhir, penulis berpegangan pada teori dulu, karena bagaimanapun teori merupakan dasar dalam membuat serta menjalankan segala kegiatan. Di STIKOM, diberikan beberapa mata kuliah yang memang disesuaikan dengan jurusan yang kita tempati.

##### **2.1.1 Animasi**



Animasi merupakan suatu gambar yang dapat bergerak sehingga memberikan kesan hidup pada gambar yang telah dibuatnya tersebut.

Dengan membuat animasi kemungkinan akan lebih sulit karena dalam membuatnya harus diperlukan suatu story board sedetailnya terlebih dulu. Setelah membuat story board yang berupa gambaran tersebut maka kemudian dedit kembali dengan menggerakkan gambar-gambar tersebut kedalam komputer.

#### **2.2 Software Pendukung**

Perangkat Lunak (Software) adalah sesuatu yang sangat penting didalam penggeraan aplikasi apapun.

##### **2.2.1 3D Studio Max**

Software ini mengenai pembuatan animating serta modeling pada suatu project. Dapat membuat obyek-obyek 3D serta memberikan modifikasi dan

efek-efek, pencahayaan yang kemudian dikembangkan menjadi suatu animasi yang komplek untuk dibentuk sesuai dengan yang diinginkan. Setelah itu disertai dengan proses mapping yang merupakan proses pewarnaan pada obyek 3D yang telah dibuat tadi.

Proses terakhir yang dilakukan di dalam software 3D Studio Max ini adalah proses rendering.

### **2.2.2 Corel Draw 9.0**

Corel Draw merupakan program gambar yang berbasis vektor yang dapat mempermudah pembuatan logo profesional untuk teknik yang rumit. Penambahan kemampuan teks dan perangka menulis, memungkinkan untuk rancangan teks yang intensif seperti lay-out brosur, logo, modifikasi gambar gambar dan laporan yang lebih mudah daripada sebelumnya.

Gambar vektor merupakan gambar yang didefinisikan secara sistematis sebagai kumpulan titik yang dihubungkan untuk membentuk garis. Setiap objek dalam vektor merupakan satu kesatuan sehingga dapat diubah tanpa mempengaruhi objek lain dalam suatu gambar.

### **2.2.3 Adobe Photoshop 6.0**

Adobe Photoshop merupakan suatu program editing baik berupa gambar atau lainnya yang berbasis pixel yang dapat menghasilkan suatu image yang bagus. Yang didalamnya memiliki berbagai fasilitas misalnya dalam memanipulasi photo yang di-scan yang dibuat dengan berbagai cara.

#### 2.2.4 Swish 2

Didalam software ini banyak menyediakan banyak fasilitas misalnya banyak beberapa efek-efek untuk membuat teks, bentuk gambar serta dapat mengimport gambar yang berfile jpg, gif dll.

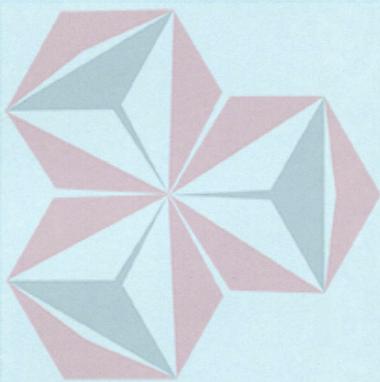
#### 2.2.5 Adobe Premiere 6.0

Software yang digunakan untuk mengabung-gabungkan video adalah software Adobe Premiere. Dalam software ini, video dan audio dapat di gabungkan untuk menjadi satu kesatuan yang selanjutnya menjadi audio visual.

Pada Adobe Premiere memiliki keunggulan tersendiri dibandingkan dengan software lain yang sejenisnya misalnya dapat mencapture video.

#### 2.3 Hardware Pendukung

Dalam mencetak hasil yang telah dibuatnya maka penulis menggunakan sebuah printer yaitu printer Cannon BJC 2100 SP.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **BAB III**

### **PERANCANGAN**

## **BAB III**

### **PERANCANGAN**

#### **3.1 Pembuatan Sketch dan Modelling 3D**

Didalam membuat suatu gambar sangat dibutuhkan suatu sketsa terlebih dahulu sesuai dengan yang diinginkan, sehingga dapat mempermudah dalam membuatnya. Pembuatan sketsanya dilakukan dengan menggunakan cara manual yaitu digambar dengan tangan. Dalam sketsa tersebut sudah digambarkan model atau bentuk yang diinginkannya, misalnya kepala manusia beserta badannya dan kendaraan dll. Didalam membuat sketsa gambar dibutuhkan suatu ketelitian oleh si pembuat. Setelah sketsa yang dibuat dengan manual sudah selesai maka dimasukkan kedalam komputer dengan cara men-scannya dan didalam komputer diolah sketsanya tersebut dengan semaksimal mungkin yang dibantu dengan modelling 3 Dimensi yang terdapat disoftware Kinetik 3DS Max dengan diberikan suatu animasi-animasi didalamnya dengan suatu gerakan-gerakan sesuai dengan cerita yang akan dibuat.

#### **3.2 Penggabungan Scene**

Setelah membuat gambaran yang telah diproses dengan modelling 3D maka akan dibagi berbagai scene sesuai dengan ceritanya sehingga mempunyai arti dalam cerita itu. Beberapa scene yang telah dibuat tersebut dijadikan satu kemudian diolah lagi didalam komputer dengan menggunakan software Adobe Premiere.

### **3.3 Editing dan Finishing**

Semua scene yang telah digabung menjadi satu yaitu dengan melakukan proses penggabungan scene kemudian akan diteruskan dengan melakukan proses pengeditan. Proses pengeditan terhadap gambar didalam scene tersebut dianimasikan sesuai keinginan yang disertai dengan alunan musik-musik didalamnya.

### **Peralatan Yang Digunakan**

#### **Hardware :**

##### **1. 1 Unit PC :**

- P III 800
- MB. Asus P3BF
- HD 20 Gb Quantum 7200 Rpm
- SDRAM 256 MB VISIPRO
- CD ROOM ASUS 52 X
- VGA AGP 32 MB G.Force
- Sound Card Creative Live
- Video Capter

##### **2. Scanner Canon 640 P Slim Scan**

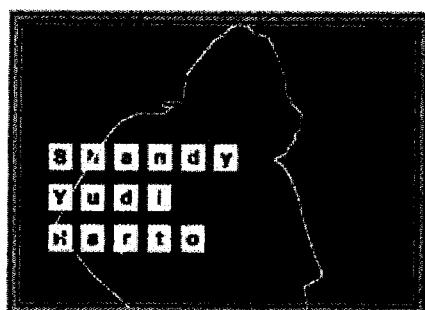
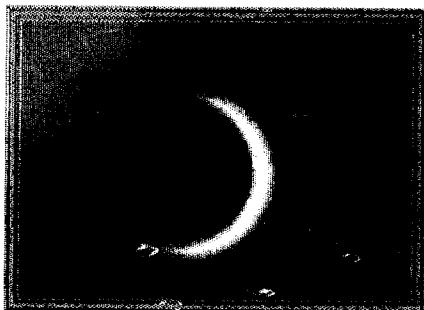
##### **3. Printer Canon BC – 2100 SP**

**Software :**

- 3D STUDIO MAX
- Adobe Premiere 6.0
- Adobe Photoshop 6.0
- Corel Draw 9.0
- Swish 2.0
- Panasonic Mpeg Encode
- Mp3 Gabber
- Flash 5
- dll



### 3.4 Story Board Video Music Animation :



Scene 01  
Opening Logo  
Time:15"

Scene 02  
Nama Pembuat  
Time:05"



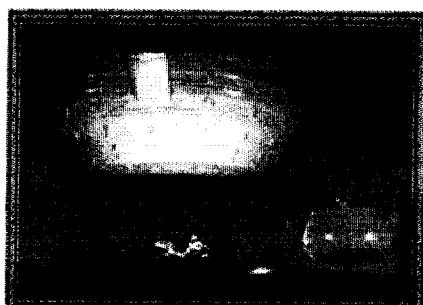
Scene 03  
Character Utama  
Time:10"

Scene 04  
Standing Alone  
Time:15"



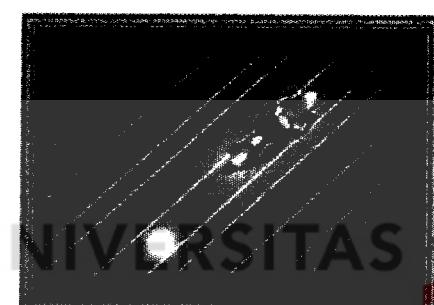
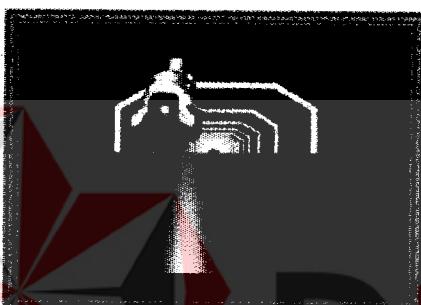
Scene 05  
Starting Engine  
Time:25"

Scene 06  
Test Drive  
Time:15"



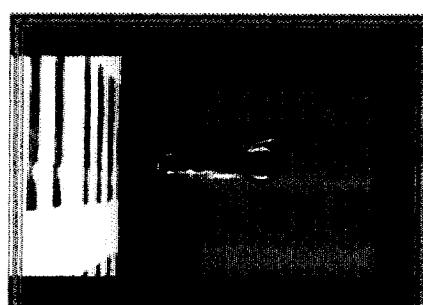
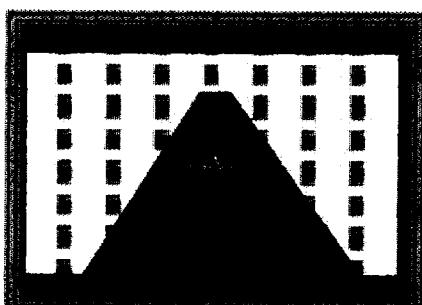
**Scene 07**  
**Melewati Flying Teapot**  
**Time:40”**

**Scene 08**  
**Bertemu Mother Ship**  
**Time:15”**



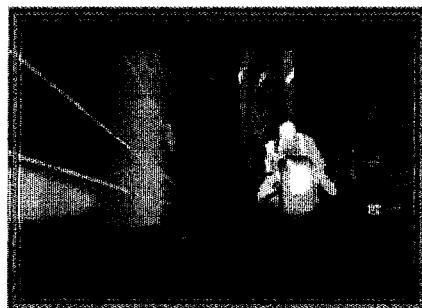
**Scene 09**  
**Melarikan Diri**  
**Time:30”**

**Scene 10**  
**Speed Up**  
**Time:15”**



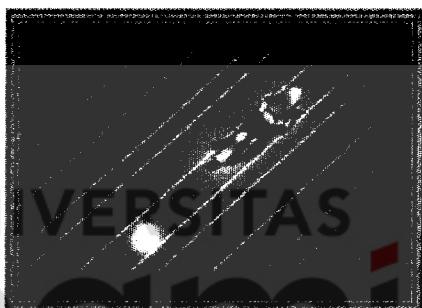
**Scene 11**  
**Melewati Jalan Putus**  
**Time:10”**

**Scene 12**  
**Jumping Down**  
**Time:15”**



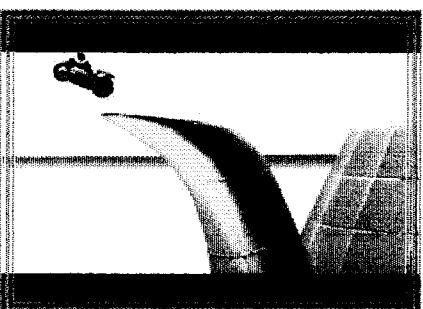
**Scene 13**  
Landing  
Time:15”

**Scene 14**  
Melewati Terowongan  
Time:15”



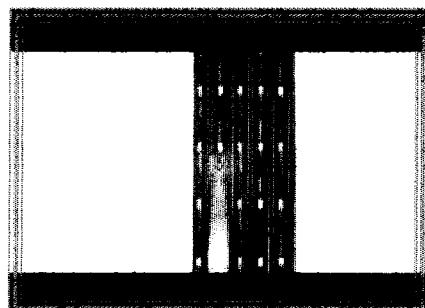
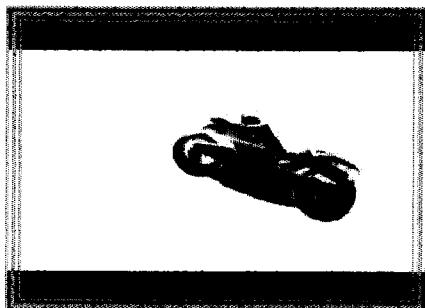
**Scene 15**  
Terowongan Ke Dua  
Time:10”

**Scene 16**  
Speed Up  
Time:15”



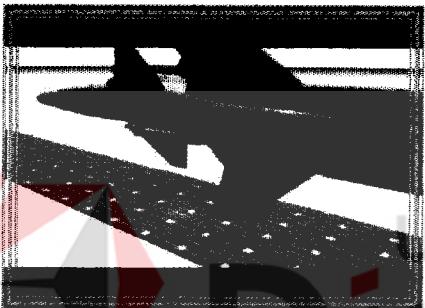
**Scene 17**  
Keluar Dari Teapot Raksasa  
Time:25”

**Scene 18**  
Ilustrasi  
Time:10”



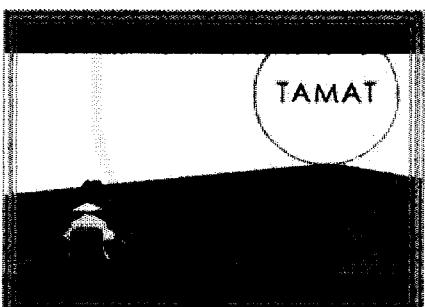
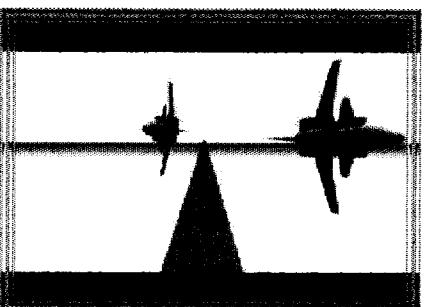
**Scene 19**  
Jumping Down 2  
Time:40”

**Scene 20**  
Pesawat Melintas 1  
Time:15”



**Scene 21**  
Pesawat Melintas 2  
Time:45”

**Scene 22**  
Pesawat Melintas 3  
Time:20”

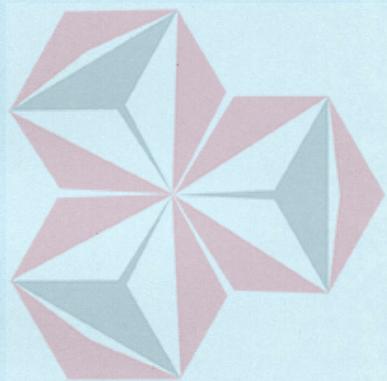


**Scene 23**  
Pesawat Terbang Terpisah  
Time:15”

**Scene 24**  
Ending  
Time:20”



UNIVERSITAS  
Dinamika



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**BAB IV**

IMPLEMENTASI

## **BAB IV**

### **IMPLEMENTASI**

#### **4.1. Logo opening**

##### **Modeling**

###### Model matahari

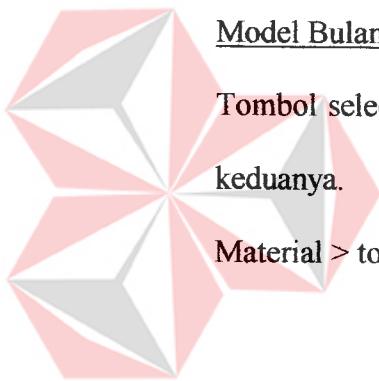
Modelling > Create > geometry > sphere : ukuran di sesuaikan dengan kebutuhan

Material > pada material effect channel ganti ke nomor 1

###### Model Bulan

Tombol select and move + shift > gerakan ke sumbu x sampai terpisah keduanya.

Material > tombol M > diffuse color > bitmap > pilih mapping Moon.jpg



###### Piring terbang

Modelling > Create > shapes > line > buat garis melengkung seperti pinggiran dari ufo

Modify > lathe > tentukan sumbu (x,y,z) agar bentuk yang diinginkan terbentuk.

Material > tombol M > diffuse color > bitmap > fx3\_Panels\_Shiny.jpg

Catatan : clone piring terbang sebanyak mungkin sesuai dengan kebutuhan

### Text sun D-cine

Modelling > Create > Shape > Text : sun D-cine

Modify > extrude

Material > tombol M > Wire > 2-side

### Langit

Modelling > Create > geometry > sphere : ukuran di sesuaikan dengan kebutuhan

Material > tombol M > diffuse color > bitmap > pilih mapping star10.jpg



### Efek sinar memancar

Rendering > Video post > Image Filter Event > Lens Effect Glow

Preference > Sise : 2.5

Intensity : 100

Property > Filter : All

### **Animating**

Animating > Time Configuration > length : 240

Frame rate : 24

### Bulan

Gerakan bumi Bulan ke arah sumbu x agar menutupi matahari

### Piring terbang

Gerakan beberapa piring terbang ke kanan melewati depan bulan

Gerakan beberapa piring terbang ke kiri melewati depan bulan

### Kamera

Create > Cameras > Target

Arahkan “camera.target” ke arah salah satu “piring terbang” yang ada di belakang matahari ( “piring terbang” itu akan bergerak melewati samping “matahari” dan meluncur ke arah “tulisan Sun D-cine”)

## 4.2. Boy

### **Modeling**

#### Rambut

Modelling > Create > Shape > Line : buat line menyerupai lingkaran yang melengkung terbalik, dilihat dari samping

Modelling > Create > Geometry > Compound Object > Loft

Modify > Deformation > Scale : bentuklah hasil loft tersebut agar ujung rambut menjadi lebih kecil

Catatan : Clone loft sebanyak kebutuhan untuk membentuk rambut yang mengelilingi dan menutupi kepala

#### Kepala

Modelling > Create > Geometry > Box

Segmen : length : 3

Width : 3

Height : 3

Modify > Editable Mesh

Modify > poligon

Pilih pada bagian tengah (front)

Edit Geometry > Extrude : buat lebih panjang > ) untuk membentuk hidung

Catatan : panjang-pendekkan untuk membentuk kelopak mata, leher, mulut, dan bagian lain yang di perlukan untuk membentuk kepala

Modify > Mesh Smooth

### Badan

Modelling > Create > Geometry > Box

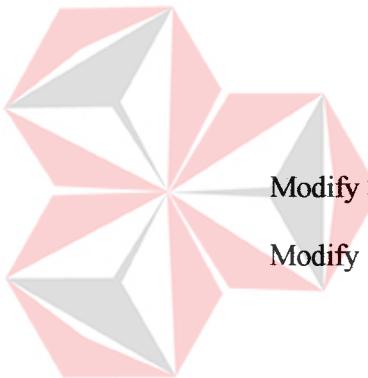
Segmen : length : 3

Width : 3

Height : 3

Modify > Editable Mesh

Modify > poligon : Pilih bagian yang perlu, untuk di bentuk menjadi lengan tangan, jari tangan.



Catatan : panjang-pendekkan untuk membentuk lengan tangan, jari tangan dan bagian lain yang di perlukan untuk membentuk kepala

Modify > Mesh Smooth

### Kaki

Modelling > Create > Geometry > Box

Segmen : length : 3

Width : 3

Height : 3

Modify > Editable Mesh

Modify > poligon : Pilih bagian yang perlu, untuk di panjangkan dan di bentuk menjadi kaki, betis, jari kaki dan bagian yang lain yang di perlukan

Catatan : panjang-pendekkan untuk membentuk kaki, betis, jari kaki dan bagian yang lain yang di perlukan

Modify > Mesh Smooth

#### 4.3. Modelling bones

Create > Helpers > Dummy : letakkan di tengah “viewport” jangan terlalu besar

Create > Sistems > Bones

- Letakkan bones pertama untuk bagian kepala dan posisinya lepat di atas Dummy01, lalu teruskan kebawah untuk membuat kedua bone lainnya, sampai bone terakhir mendekati Dummy01 (Beri nama masing-masing bone sesuai dengan nama bagian yang akan digerakkan,seperti leher, kepala, perut).
- Buat bone untuk pundak, posisikan di bagian leher agak ke bawah tarik ke samping agak ke bawah untuk membuat lengan atas, tarik ke bawah untuk membuat siku, tarik ke bawah untuk membuat siku telapak tangan (klik kanan untuk menghentikan bone).
- Clone ke samping bagian bone tangan yang baru di buat.

- Posisikan bone di bagian pinggang, lalu teruskan ke bawah untuk membuat lutut dan telapak kaki.
- Clone bone ke samping membuat kaki sebelahnya

Select and Link : Hubungkan semua bone ke dummy01

#### 4.4. Motor

##### Roda

Modelling > Create > Shape > Line : buat bentuk seperti roda sepeda motor yang di potong.

Modelling > Create > Shape > Circle

Modify > Bevel Profile > pick profile : Pilih bentuk yang telah dibuat dari line tadi.

Catatan : rubah bentuk menjadi lebih besar pada roda belakang, setelah di-Clone.

##### As roda

Modelling > Create > Geometry > Sphere > Segmen : 33

##### Pelek Roda

Modelling > Create > Shape > Line : buat bentuk seperti pelek roda sepeda motor yang di potong.

Modelling > Create > Shape > Circle

Modify > Bevel Profile > pick profile : Pilih bentuk yang telah dibuat dari line tadi.

Catatan : rubah bentuk menjadi lebih besar pada roda belakang, setelah di-Clone.

### Shock depan roda

Modelling > Create > Shape > Line : buat bentuk seperti circle yang melengkung

Modelling > Create > Shape > Line : buat garis lurus

Create > Geometry > compound object > Loft > pick path : pilih garis lurus

Catatan : Pada Deformation > Scale bentuk seperti pada model

### Shock belakang roda

Modelling > Create > Shape > Line : buat bentuk seperti circle yang melengkung

Modelling > Create > Shape > Line : buat garis lurus

Create > Geometry > compound object > Loft > pick path : pilih garis lurus

Catatan : Pada Deformation > Scale bentuk seperti pada model

### Tanki bensin

Modelling > Create > Shape > Line : buat bentuk seperti circle yang melengkung

Modelling > Create > Shape > Line : buat garis lurus

Create > Geometry > compound object > Loft > pick path : pilih garis lurus

Catatan : Pada Deformation > Scale bentuk seperti pada model

### Totok bagian belakang sepeda

Modelling > Create > Shape > Line : buat bentuk seperti circle yang melengkung

Modelling > Create > Shape > Line : buat garis lurus

Create > Geometry > compound object > Loft > pick path : pilih garis lurus

Catatan : Pada Deformation > Scale bentuk seperti pada model

#### 4.5. Jalan Raya

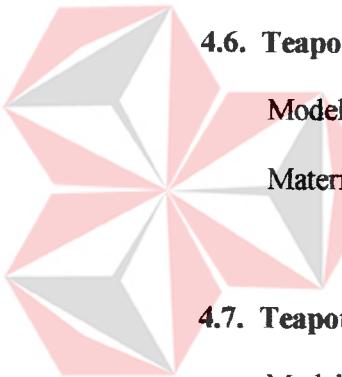
Modelling > Create > Geometry > Box

Segmen : length : 1

Width : 1

Height : 1

Material > tombol M > Diffuse color > Bitmap > jalan.jpg



#### 4.6. Teapot

Modelling > Create > Geometry > Teapot

Material > tombol M > Ubah warna menjadi ungu > Opacity : 75

#### 4.7. Teapot Besar

Modelling > Create > Geometry > Teapot

Material > tombol M > Map > Bitmap > Windows3.jpg

#### 4.8. Tiang

Modelling > Create > Shape > Line : buat bentuk seperti huruf n

Modelling > Create > Shape > Rectangle

Create > Geometry > compound object > Loft > pick path : pilih garis

yang berbentuk huruf n

#### 4.9. Gedung Tinggi Bertingkat

Modelling > Create > Geometry > Box

Segmen : length : 1

Width : 1

Height : 1

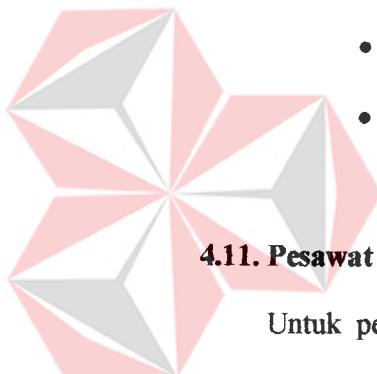
Material > tombol M > Diffuse color > Bitmap > Windows3.jpg

Map > Bump > Windows3.jpg

#### 4.10. Terowongan panjang

Pada bentuk Jalan Raya Duplicat menjadi 4 bagian, lalu tata menjadi terowongan :

- 2 untuk Tiang
- 2 untuk Atap + Alas



#### 4.11. Pesawat

Untuk pesawat bisa diambil dari Model Library di CD 3D STUDIO MAX 4.

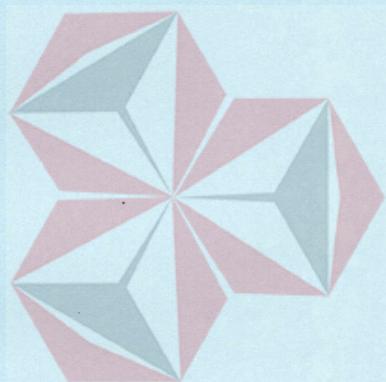
#### 4.12. 2DAnimated

- Ambil image dan edit di Photoshop dan save dalam bentuk (.png)
- Import file (.png) ke Swish.
- Olah dan animasikan file (.png) di Swish 2.0
- Export dalam bentuk (.avi) dengan menekan tombol Control + D.

#### 4.13. Penggabungan di Adobe Premiere

- Import semua file yang diperlukan di Adobe Premiere untuk digabungkan menjadi satu animasi Music Video Clip yang utuh.
- Letakkan dan posisikan di Timeline sesuai dengan waktu dan beri effect sesuai dengan kesan yang diinginkan.
- Setelah semua sudah tertata rapi sesuai dengan kesan yang diinginkan, Export menjadi (.avi).
- Untuk mengkompres data, Encode data (.avi) menjadi (.mpeg) dengan menggunakan Xing Encoder.





UNIVERSITAS  
**Dinamika**  
BAB V

PENUTUP

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Bahwa dalam membuat animasi dari ide divisualkan cukup sulit sehingga dalam pembuatan animasi yang bagus dan inovatif, penulis masih harus banyak referensi karya dan juga pengetahuan tentang dunia animasi.

#### **5.2 Saran**

Animasi yang bagus dan hasilnya optimal diperlukan suatu ide cerita yang memiliki peranan penting yang dituangkan ke dalam sebuah story board, hal itu merupakan suatu dasar dalam pembuatannya. Dan dalam pembuatannya diperlukan sketsa terlebih dahulu yang terlebih lagi pembuatan sketsanya dengan menggunakan cara manual.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**  
DAFTAR PUSTAKA

## DAFTAR PUSTAKA

**Chandra Handi**, 2000. *ANIMASI PROFESIONAL DENGAN 3D SMAX 3.1*.

Palembang: PT. Elex Media Komputindo.

**Adobe System Incorporated**, *Adobe Premiere 5.0 User Guide*, **England**,

Penerbit : Adobe system Incorporated, **1998**.

**Komik X-Men**.

**Media Pariwara**, “*Belajar Cepat Corel Draw*”

**Ultima**.

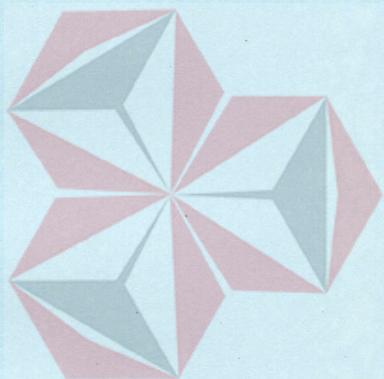
**Game Mania**.

**Animonster**.

**Masdiono Toni**, 1998. *14 JURUS MEMBUAT KOMIK*. Jakarta: Creative

Media.





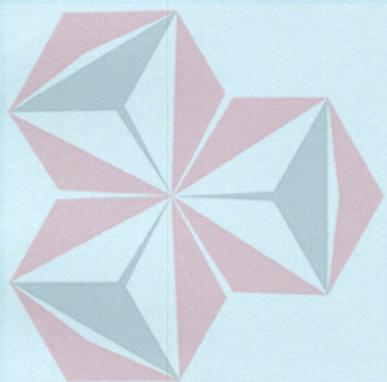
UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Shandy Yudi Harto adalah seorang mahasiswa komputer di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya (STIKOM). Penulis sudah pernah memiliki pengalaman kerja misalnya menjadi ilustrator free land di sebuah majalah di Surabaya. Penulis merasa hidup merupakan hal yang sangat berharga dan jangan disia-siakan begitu saja sehingga dirinya ingin terus berkarya.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**  
LAMPIRAN

## LAMPIRAN



Cover CD

## DAFTAR PUSTAKA

**Chandra Handi**, 2000. *ANIMASI PROFESIONAL DENGAN 3D SMAX 3.1*.

Palembang: PT. Elex Media Komputindo.

**Adobe System Incorporated**, *Adobe Premiere 5.0 User Guide*, England,

Penerbit : Adobe system Incorporated, **1998**.

**Komik X-Men**.

**Media Pariwara**, “*Belajar Cepat Corel Draw*”

**Ultima**.

**Game Mania**.

**Animonster**.

**Masdiono Toni**, 1998. *14 JURUS MEMBUAT KOMIK*. Jakarta: Creative

Media.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**