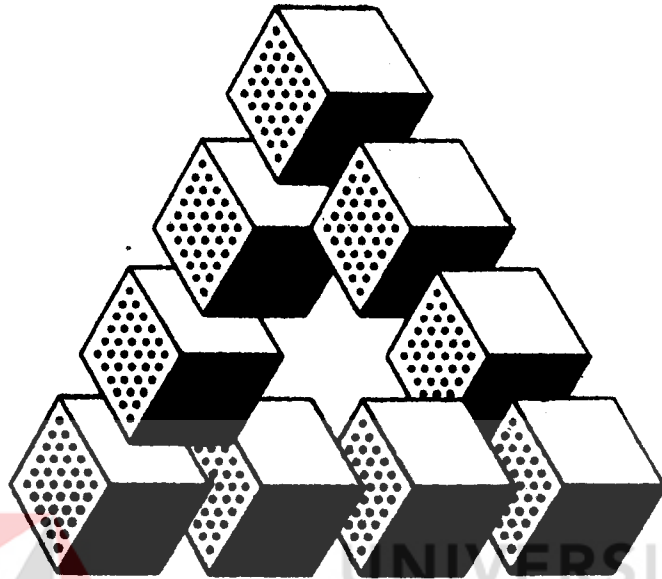


MUSIC VIDEO ANIMATION



STIKOM

OLEH :

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

SEKOLAH TINGGI
MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER
S U R A B A Y A
2002

MUSIC VIDEO ANIMATION

TUGAS AKHIR

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



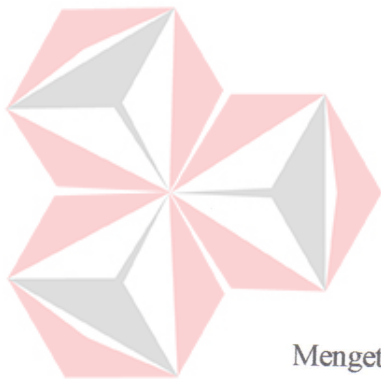
OLEH:

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



Motto

My life is my inspirations

UNIVERSITAS
Dinamika



KATA PENGANTAR

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

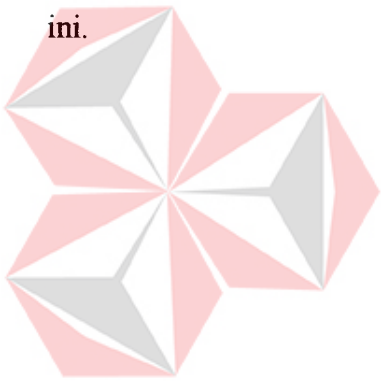
Penyusun menyadari bahwa tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, maka Laporan Tugas Akhir ini tidak akan terselesaikan dengan baik.

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 Akhir 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.



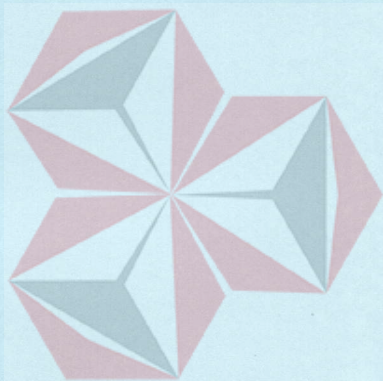
UNIVERSITAS
Dinamika
Surabaya, Juli 2002

Penyusun,

DAFTAR ISI

	Halaman
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Permasalahan	1
1.3. Tujuan	2
1.4. Metodologi Penelitian	2
1.5. Sistematika	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1. Teori Pendukung	4
2.2. Software Pendukung	4
2.3. Hardware Pendukung	6
BAB III PERANCANGAN	7
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
BAB IV IMPLEMENTASI	14
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
BAB V PENUTUP	24
5.1. Kesimpulan	24
5.2. Saran	24
DAFTAR PUSTAKA	25
RIWAYAT HIDUP PENULIS	26
LAMPIRAN	27



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 chanel).

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 klip 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.

1.3 Tujuan

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

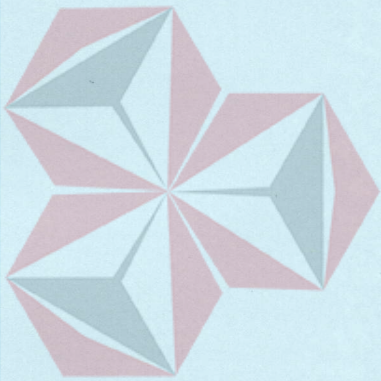
Mencari referensi dari majalah, komik, film, dan acara-acara televisi.

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 diedit kembali dengan menggerakkan gambar-gambar tersebut kedalam komputer.

2.2 Software Pendukung

Perangkat Lunak (Software) adalah sesuatu yang sangat penting didalam pengerjaan 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 kompleks 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 perangkat menulis, memungkinkan untuk rancangan teks yang intensif seperti lay-out brosur, logo, midifikasi 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.

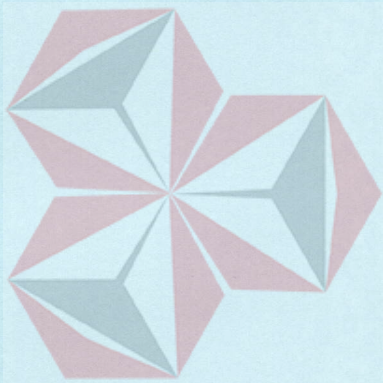
2.2.5 Adobe Premiere 6.0

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

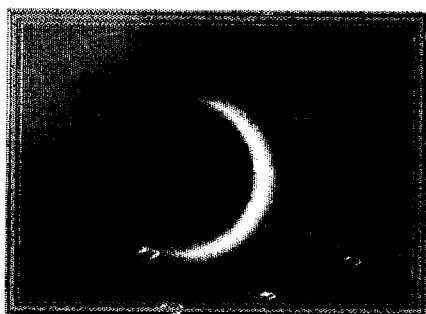
Software :

- 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

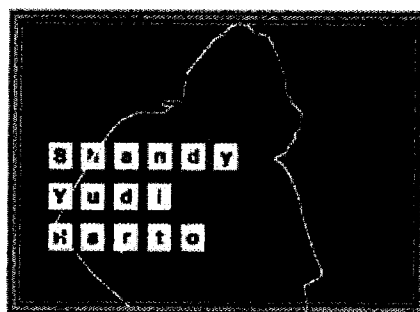


UNIVERSITAS
Dinamika

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"



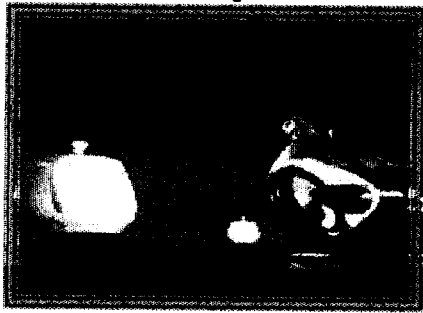
Scene 04
Standing Alone
Time:15"



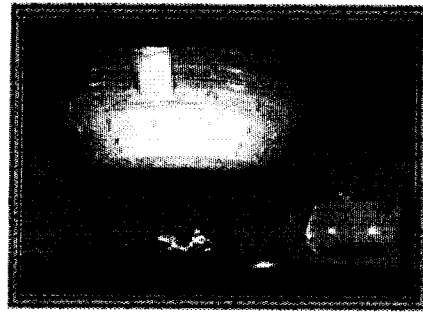
Scene 05
Starting Engine
Time:25"



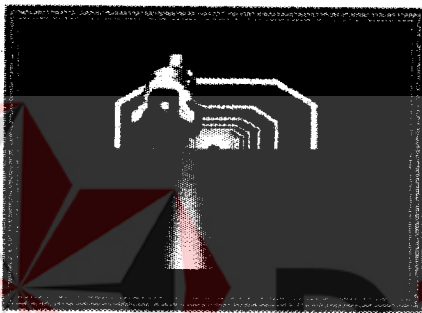
Scene 06
Test Drive
Time:15"



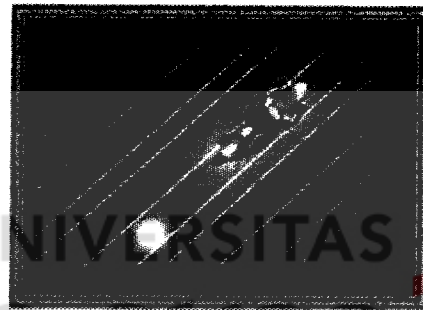
Scene 07
Melewati Flying Teapot
Time:40"



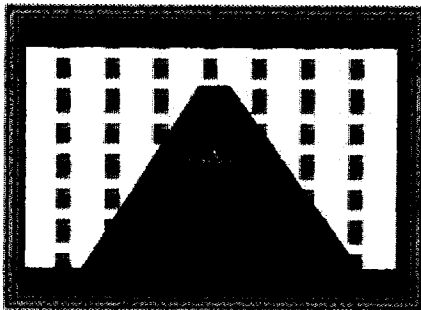
Scene 08
Bertemu Mother Ship
Time:15"



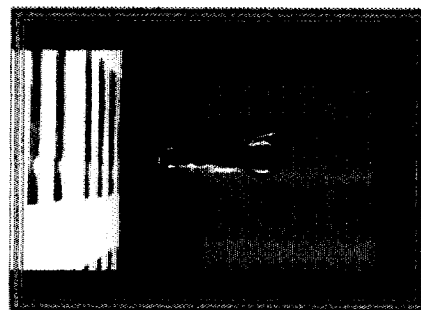
Scene 09
Melarikan Diri
Time:30"



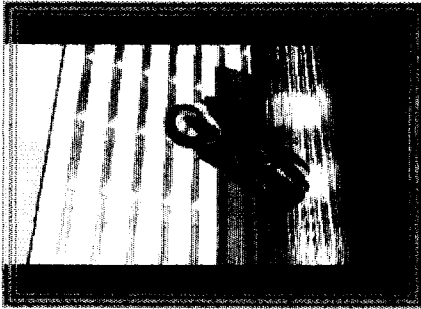
Scene 10
Speed Up
Time:15"



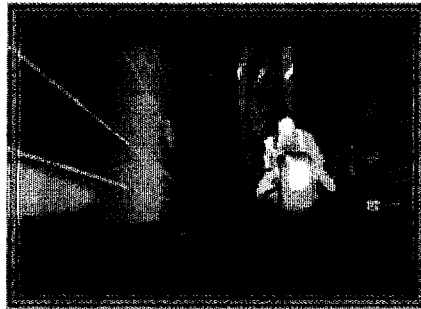
Scene 11
Melewati Jalan Putus
Time:10"



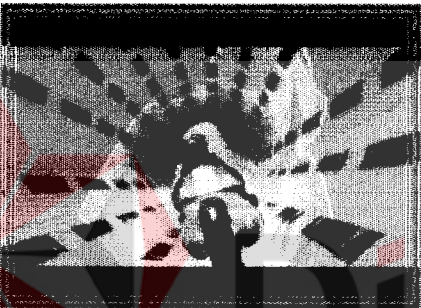
Scene 12
Jumping Down
Time:15"



Scene 13
Landing
Time:15"



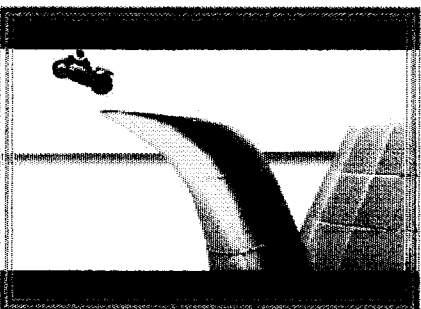
Scene 14
Melewati Terowongan
Time:15"



Scene 15
Terowongan Ke Dua
Time:10"



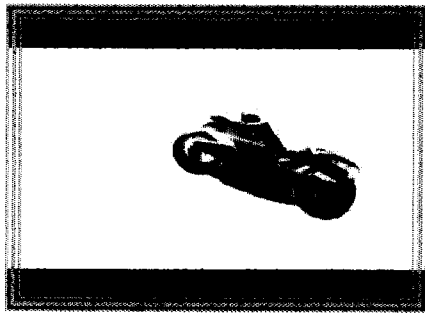
Scene 16
Speed Up
Time:15"



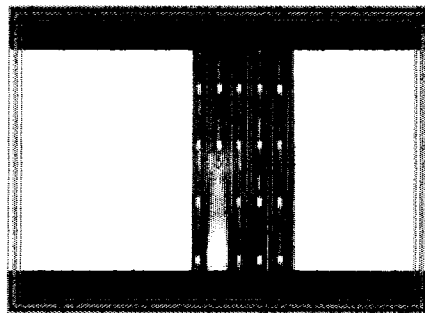
Scene 17
Keluar Dari Teapot Raksasa
Time:25"



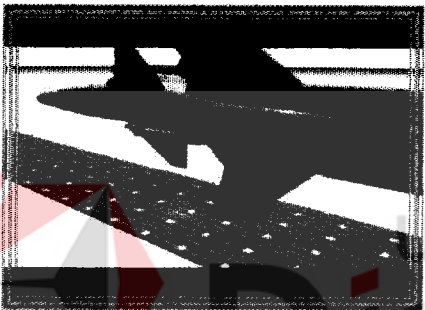
Scene 18
Ilustrasi
Time:10"



Scene 19
Jumping Down 2
Time:40"



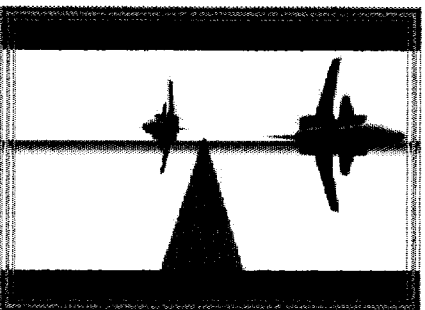
Scene 20
Pesawat Melintas 1
Time:15"



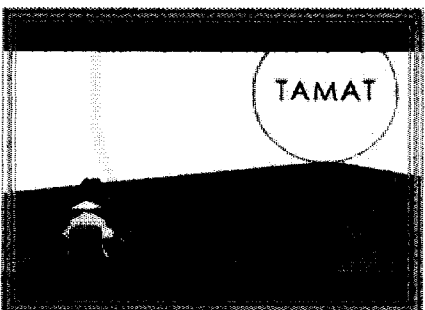
Scene 21
Pesawat Melintas 2
Time:45"



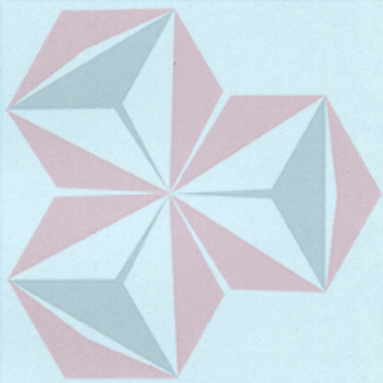
Scene 22
Pesawat Melintas 3
Time:20"



Scene 23
Pesawat Terbang Terpisah
Time:15"



Scene 24
Ending
Time:20"



UNIVERSITAS
Dinamika

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 > Sitemes > 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 membuta 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

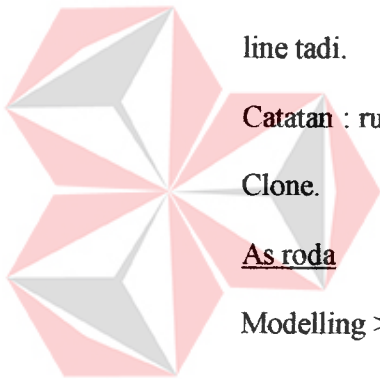
Pelek Roda

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.



UNIVERSITAS
Dinamika

Shock depan roda

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

Modelling > Create > Shape > Line : buat garis lurus

Create > Geometry > compount 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 > compount 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 > compount 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

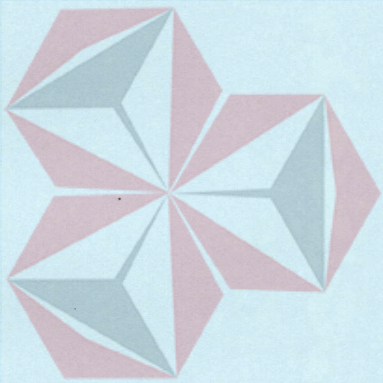
- Ambil image dan edit di Photoshop dan save dalam bentuk (.png)
- Import file (.png) ke Swish.
- Olah dan animasikan file (.png) di Swish 2.0
- Export dalam bentuk (.avi) dengan menekan tombol Control + D.

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 mengompres data, Encode data (.avi) menjadi (.mpeg) dengan menggunakan Xing Encoder.



UNIVERSITAS
Dinamika



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

PENUTUP

BAB V

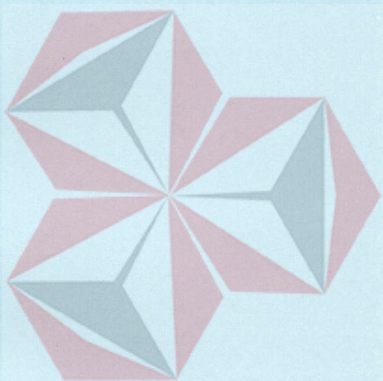
PENUTUP

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.

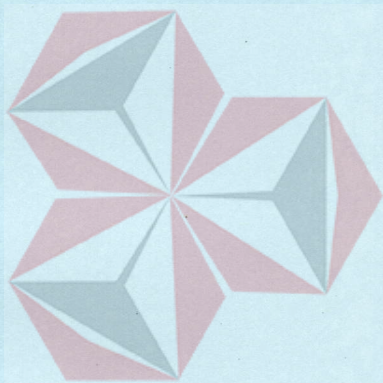
Game Mania.

Animonster.

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



UNIVERSITAS
Dinamika



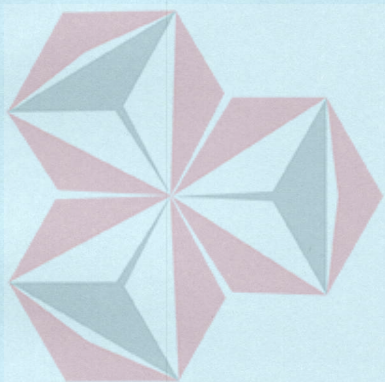
UNIVERSITAS
Dinamika

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
Dindarmika
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