

**RANCANG BANGUN VISUALISASI LOOPING MENGGUNAKAN  
3D CAMERA PADA LIFELY MANAGEMENT**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Petrus Maure**

**13.22.1496**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**RANCANG BANGUN VISUALISASI LOOPING MENGGUNAKAN  
3D CAMERA PADA LIFELY MANAGEMENT**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Sarjana S1

pada jurusan sistem informasi



disusun oleh

**Petrus Maure**

**13.22.1496**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

## PERSETUJUAN

### SKRIPSI

#### RANCANG BANGUN VISUALISASI LOOPING MENGGUNAKAN 3D CAMERA PADA LIFELY MANAGEMENT

yang disusun dan dipersiapkan oleh

**Petrus Maure**

13.22.1496

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 04 Juli 2014

Dosen Pembimbing



**Tonny Hidayat, M.Kom**

NIK. 190302182

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**RANCANG BANGUN VISUALISASI LOOPING MENGGUNAKAN  
3D CAMERA PADA LIFELY MANAGEMENT**

yang disusun oleh

**Petrus Maure**

**13.22.1496**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Januari 2015

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng  
NIK. 190302105

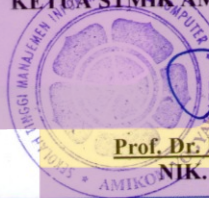
Tonny Hidayat, M.Kom  
NIK. 190302182

Robert Marco, MT  
NIK. 190302228

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 7 Februari 2015

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



Prof. Dr. M.Suvanto, M.M  
NIK. 190302001

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

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

Yogyakarta, 20 Januari 2015

Petrus Maure  
NIM. 13.22.1496



## MOTTO

Kegagalan merupakan bekal kesuksesan kita pada masa mendatang dengan mengingatkan kita bahwa setiap kegagalan membawa bibit yang dapat menghasilkan keuntungan yang sama atau lebih besar.  
(Fight Like a Tiger Win Like a Champion)

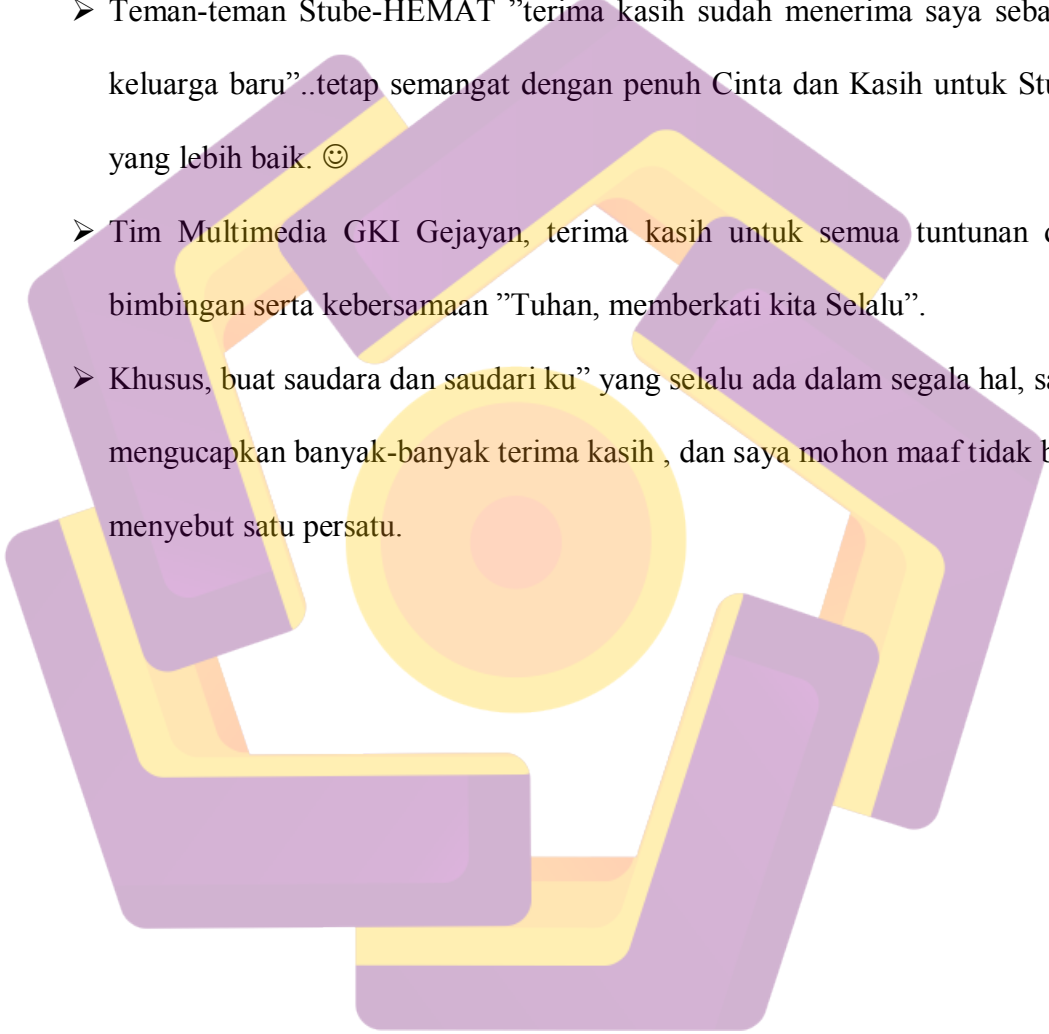
Jangan Belajar Untuk Menjadi Sukses, Namun Untuk Membesarkan Jiwa. Jangan Mengejar Kesuksesan, Namun Kejarlah Kesempurnaan. Maka Kesuksesan Akan Mengiutimu.  
{ 3 Idiot }

Belajarlh Mengalah Sampai Tak Seorang Pun Bisa Mengalahkanmu.  
Belajarlh Merrendah Sampai Tak Seorang Pun Bisa Merendahkan Mu  
( Govind Vashed)

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

- Allah Bapa, di Surga, karena berkat Hikmat dan Kasih Penyertaan\_Nya, sehingga skripsi ini bisa selesai dengan baik. Kiranya dengan Kekuatan Roh dan Hikmat, anak\_Mu ini menjadi berkat bagi semua orang.
- Kedua orang tua ( khusus Buat my Father : Pahlawan Seumur Hidupku) dan keluarga saya yang selalu memberikan kasih sayang dan pengorbanannya tanpa rasa pamrih dan lelah, serta memberiku doa dan motivasi dalam setiap langkahku dan mendukungku setiap saat. Kiranya Jiwa dan Roh, Bapa dan Mama, tetap kami anak-anak miliki turun temurun dalam keluarga ☺
- Capten Achi Maure,” Siap” Untuk Instruksi Selajutnya ...hi...hi !
- Kaka yang Ku, kandungkan (Soleman Kamaleng “SK”) , terima kasih untuk semua yang berikan” Tuhan Berkati tuk Keluarga Baru\_nya.
- Teman-teman kelas S1 SI (transfer) terima kasih untuk semua kebersamaan dalam semua hal, dan saya aminkan, agar kita menjadi orang sukses semua.\_dan kebersamaan kita tetap terjalin sampai akhir hayat.
- Khusus buat komplotan BBB (Bukan Brewok Biasa)\_”Bang Leo, Mas Arif, Mba brew, Okna”\_saya doakan tuk kesuksesan kita; dan agar kebersamaan kita tetap ada sampai anak cucu kita- amin”☺
- Khusus buat Anggar Susilo Hastuti (“Arr”), terima kasih banyak-banyak karena mau menerima saya sebagai sahabat karib\_dan menjadi panutan, sehingga saya bisa mengerti untuk menjadi Anak yang Soleh”. saya doakan : tuk kesuksesan hidup kedepan dan limpah berkat tuk dirimu ”.

- 
- Keluarga Besar Ikatan Keluarga Nasrani Amikom (IKNA), kiranya tali kekeluargaan kita tetap terjalin hingga akhir hayat.
  - Teman-teman Stube-HEMAT ”terima kasih sudah menerima saya sebagai keluarga baru”..tetap semangat dengan penuh Cinta dan Kasih untuk Stube yang lebih baik. 😊
  - Tim Multimedia GKI Gejayan, terima kasih untuk semua tuntunan dan bimbingan serta kebersamaan ”Tuhan, memberkati kita Selalu”.
  - Khusus, buat saudara dan saudari ku” yang selalu ada dalam segala hal, saya mengucapkan banyak-banyak terima kasih , dan saya mohon maaf tidak bisa menyebut satu persatu.



## KATA PENGANTAR

Syahlom”

Puji dan Syukur Kehadirat Allah, Bapa di Surga atas limpah Kasih dan Hikmat\_Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, dengan baik tanpa kurang satu apapun dalam kehidupan penulis.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang strata 1, jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Dengan terselesaikannya skripsi ini, penulis dengan segala kerendahan hati menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Ucapan terimakasih ini ditujukan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Bapak Bambang Sudaryatno, Drs, MM, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing, terimakasih atas kesabaran dalam membimbing dan pengarahannya.
4. Seluruh dosen, staf, teman-teman, dan seluruh elemen STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kelemahan dan kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangatlah penulis harapkan.

Akhir kata, penulis berharap tugas akhir ini bermanfaat bagi para pembaca semua, khususnya rekan-rekan jurusan Sistem Informasi.

Yogyakarta, 21 Januari 2015.

Penulis



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
JUDUL .....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR .....	x
DAFTAR ISI .....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT .....	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.4.1 Tujuan Internal .....	3
1.4.2 Tujuan Eksternal.....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.5.1 Bagi Pihak Management Lifely.....	4
1.5.2 Bagi Mahasiswa.....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.6.1 Metode Studymliteratur .....	5
1.6.2 Metode Observasi.....	5
1.6.3 Metode Kepustakaan.....	5

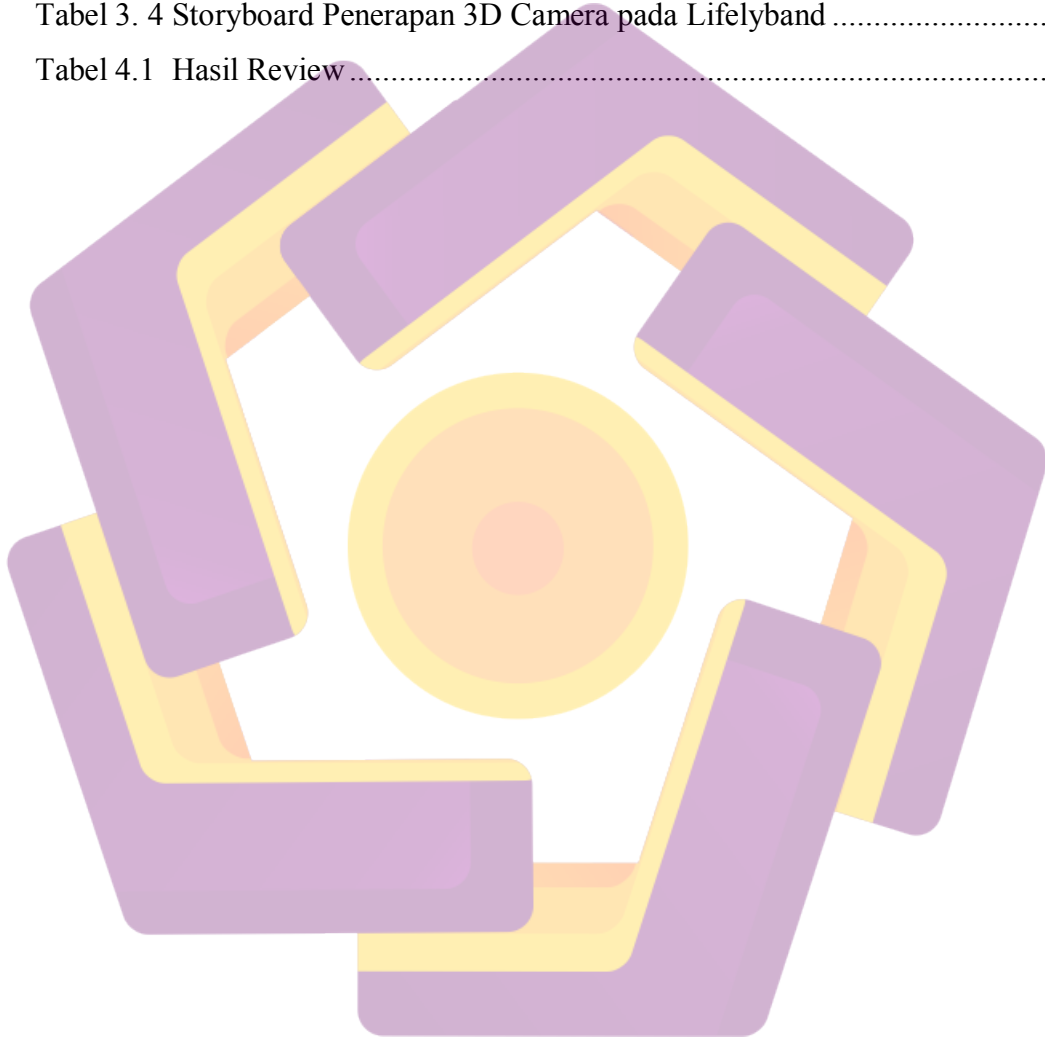
1.6.4	Metode Wawancara .....	6
1.6.5	Metode Kearsipan.....	6
1.7	Sistematika Penulisan .....	7
BAB II.....		8
LANDASAN TEORI.....		8
2.1	Multimedia .....	8
2.2	Elemen Multimedia.....	10
2.3	3 Dimensi (3D).....	11
2.3.1	Sejarah 3 Dimensi (3D) .....	13
2.4	Pengertian Visualisasi.....	14
2.5	Pengertian Animasi.....	15
2.5.1	Jenis Animasi .....	17
2.5.2	Jenis Animasi 3D.....	18
2.5.3	Sejarah Animasi.....	21
2.6	Perangkat Lunak Untuk Menciptakan Program Multimedia .....	21
2.6.1	Desain Berbantuan Komputer .....	22
2.6.2	Peranti Tata Letak dan Penerbitan.....	22
2.6.3	Peranti Penyunting Gambar .....	22
2.6.4	Peranti Penyunting Video dan Audio .....	22
2.6.5	Peranti Pembuat Multimedia.....	23
2.6.6	Peranti Pembuat Web.....	23
2.7	Tahapan Memproduksi Video Clip .....	24
2.7.1	Tahapan Pra-Produksi.....	24
2.7.1	Tahapan Produksi .....	24
2.7.1	Tahapan Pasca-Produksi .....	25
2.8	Software Yang Digunakan .....	25
2.8.1	Adobe Photoshop CS .....	26
2.8.2	Adobe After Effects CS .....	28
2.8.3	CorelDraw X .....	29

BAB III.....	30
ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	30
3.1    Tinjauan Umum.....	30
3.1.1    Sejarah Lively Band .....	30
3.1.2    Profile Personil Lively Band.....	33
3.1.3    Video Profile Lively Band.....	33
3.2    Analisis Sistem.....	33
3.2.1    Identifikasi.....	34
3.2.2    Defenisi Masalah .....	34
3.2.3    Titik Keputusan .....	34
3.3    Analisis SWOT.....	35
3.4    Analisis Penerapan 3D Camera .....	36
3.4.1    Mengenal Layer 3D .....	37
3.4.2    Membuat Layer 3D.....	37
3.4.3    Mengenal Camera dan Lighting .....	38
3.4.4    Membuat dan Mengatur Layer Camera .....	40
3.4.4    Membuat dan Mengatur Layer Camera .....	40
3.4.5    Membuat dan Mengatur Layer Light.....	42
3.5    Analisis Kebutuhan.....	42
3.6    Analisis Kebutuhan Software.....	42
3.6.1    Analisis Kebutuhan Hardware.....	43
3.6.2    Analisis Kebutuhan Brainware.....	43
3.6.2    Analisis Kebutuhan Biaya.....	43
3.7    Pra-Produksi.....	44
3.7.1    Ide Cerita.....	45
3.7.2    Tema Cerita.....	45
3.7.3    Sinopsis .....	45
3.7.4    Diagram Scene .....	45
3.7.5    Skenario/ Script .....	48
3.7.6    Storyboard.....	50

BAB IV .....	51
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....	51
4.1    Produksi .....	51
4.1.1    Pemilihan Talent.....	51
4.1.2    Pemilihan Lokasi dan Kostum .....	52
4.1.3    Pengambilan Gambar.....	54
4.2    Pasca Produksi.....	54
4.2.1    Editing.....	55
4.2.2    Proses Import ke Adobe After Effects.....	56
4.2.3    Proses Animasi 3D Layer .....	59
4.2.4    Memberikan Efek .....	61
4.2.5    Rendering .....	64
4.3    Testing dan Evaluasi .....	65
BAB V.....	66
PENUTUP .....	66
5.1    Kesimpulan.....	66
5.2    Saran .....	67
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Analisis SWOT Penerapan Animasi 3 Camera.....	35
Tabel 3. 2 Kebutuhan hardware.....	43
Tabel 3. 3 Analisis Kebutuhan Biaya .....	44
Tabel 3. 4 Storyboard Penerapan 3D Camera pada Lifelyband .....	50
Tabel 4.1 Hasil Review .....	65



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan jendela kerja utama Adobe Photoshop CS .....	26
Gambar 2. 2 Tampilan jendela kerja utama Adobe After Effects CS.....	28
Gambar 2. 3 Tampilan strat page CorelDraw X.....	29
Gambar 3. 1 Logo Lifely Band.....	30
Gambar 3. 2 Stevan.....	31
Gambar 3. 3 Erwin.....	32
Gambar 3. 4 Jimmy.....	32
Gambar 3. 5 Budianto .....	33
Gambar 3. 6 Penerapan 3D Layer,Camera,Light,dan Shadow .....	36
Gambar 3. 7 Cara menerapkan 3D Layer.....	37
Gambar 3. 8 Diagram Scene Video Profile “Lifely Band” .....	45
Gambar 4.1 Talent dalam Video profil Lifely band .....	52
Gambar 4.2 Hasil Pengambilan gambar untuk vocalis .....	53
Gambar 4.3 Hasil Pengambilan gambar untuk keyboard .....	53
Gambar 4.4 Hasil Pengambilan gambar untuk gitaris .....	54
Gambar 4.5 Hasil Pengambilan gambar untuk bassis.....	54
Gambar 4.6 Composisi Video Lifely Band .....	56
Gambar 4.7 Tampilan hasil import pada After Effects CS6 .....	57
Gambar 4.8 Tampilan hasil drug scene kedalam timeline .....	58
Gambar 4.9 Tampilan hasil animasi dengan camera .....	58
Gambar 4.10 Setingan parameter transform camera .....	59
Gambar 4.11 Tampilan hasil penggunaan lighting.....	59
Gambar 4.12 Settigan parameter Light options.....	59
Gambar 4.13 Tampilan pilihan untuk efek dan presets .....	60
Gambar 4.14 Tampilan setting untuk efek dan presets.....	61
Gambar 4.15 Tampilan preview sebelum penerapan efek Particle .....	62
Gambar 4.16 Tampilan setting untuk efek dan presets.....	62
Gambar 4.17 Tampilan setting untuk render .....	63



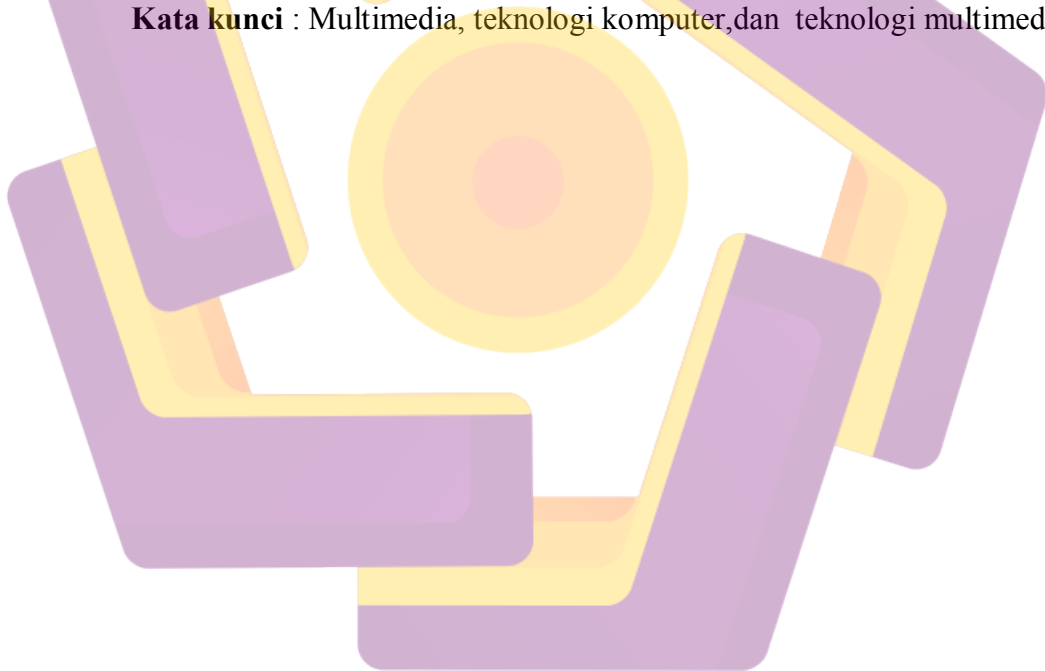
## INTISARI

Munculnya teknologi komputer, elektronik, dan komunikasi menciptakan struktur multimedia yang baru untuk dekade yang akan datang. Bersatunya teknologi multimedia dengan industry telekomunikasi menjadikan telepon dan televise dapat dikombinasikan, sehingga menghasilkan peralatan komunikasi yang makin kaya kemampuan, sehingga mampu melakukan belanja rumah tangga, belajar jarak jauh, mendengar lagu nonton film, menabung, membayar telepon, dan listrik serta berinteraksi keseluruh dunia.

Multimedia mempunyai peranan penting dalam bidang bisnis karena dapat digunakan sebagai alat promosi. Dengan promosi yang inovatif dan kreatif, daya saing sebuah produk lebih tinggi. Multimedia memiliki kelebihan untuk menarik indra dan minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Pemasaran produk akan lebih cepat dan efektif dengan penampilan iklan yang menarik dan mudah dimengerti.

Selain itu, multimedia juga digunakan untuk menampilkan grafik dan angka perkembangan saham, jangkauan pemasaran, data rahasiaperusahaan dan informasi mengenai klien bisnis.

**Kata kunci** : Multimedia, teknologi komputer, dan teknologi multimedia.



## **ABSTRACT**

*The advent of computer technology, electronics, and communications create new multimedia structure for decades to come. Merging multimedia technology with the telecom industry makes telephone and television can be combined, resulting in a richer communication equipment capabilities, so as to perform household expenditure, distance learning, hearing the song to a movie, save, pay telephone, and electricity and interact throughout the world.*

*Multimedia has an important role in the field of business because it can be used as a promotional tool. With the promotion of innovative and creative, the competitiveness of a product is higher. Multimedia has advantages to attract the senses and interest, because it is a combination of sight, sound and motion. Marketing products will be faster and more effective with the appearance of an attractive advertisement and easy to understand.*

*In addition, multimedia is also used to menampilkan charts and numbers stock development, marketing reach, rahasiaperusahaan of data and information on business clients.*

**Keywords:** *Multimedia, computer technology, and multimedia technologies.*

