

**PENGIMPLEMENTASIAN TEKNIK ANIMASI MOTION TRACKING
DAN LIVE SHOOT CAMERA PADA VIDEO KLIP THE EVERYDAY
BAND**

SKRIPSI



disusun oleh

Ariesta Jatmiko

09.12.4321

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PENGIMPLEMENTASIAN TEKNIK ANIMASI MOTION TRACKING
DAN LIVE SHOOT CAMERA PADA VIDEO KLIP THE EVERYDAY**

BAND

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Ariesta Jatmiko

09.12.4321

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGIMPLEMENTASIAN TEKNIK ANIMASI MOTION TRACKING
DAN LIVE SHOOT CAMERA PADA VIDEO KLIP THE EVERYDAY
BAND**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ariesta Jatmiko

09.12.4321

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Februari 2013

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGIMPLEMENTASIAN TEKNIK ANIMASI MOTION TRACKING DAN LIVE SHOOT CAMERA PADA VIDEO KLIP THE EVERYDAY BAND

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ariesta Jatmiko

09.12.4321

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Juni 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Sudarmawan, MT.
NIK. 190302035

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

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 1 Juli 2014



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan 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, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 19 Juni 2014

Ariesta Jatmiko
09.12.4321

MOTTO

~ Let your smile change the world but don't let the world change your smile.

~ Motivation is like taking a bath; if you stop doing it, you begin to stink

If you've never failed you never tried anything new.

~ Mindset adalah doa, perjuangan adalah seni, dan awal yang baik adalah prepare.

~ Jika Allah swt memberikan kata "tidak" atas apa yang kamu inginkan, percaya Allah swt akan memberikan kata "ya" atas apa yang kamu butuhkan.

~ Tiada tenang bila kedengkian masih terpahat di hatimu, tiada lapang bila kalimat maaf sulit terucap.

~ We cannot solve our problems with same thinking, we used when we created them.

~ Jangan pernah berhenti untuk bermimpi, karena impianlah yang bisa mengetuk pintu hati kita untuk terus menggapainya.

~ Waktu akan terus berkembang setiap kali anda menikmati setiap momenya.

~ Kegagalan adalah sesuatu yang bisa kita hindari dengan tidak mengatakan apa-apa, tidak melakukan apa-apa dan tidak menjadi apa-apa.

~ Over thinking kill your happiness.

~ Stop waiting for things to happen, go out and make them happen.

~ So do not weaken and do not grieve for you will indeed be superior if you are truly believers.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah dan Puji Syukur kepada Allah SWT karena atas RidhoNya skripsi ini telah selesai. Skripsi ini ku persembahkan kepada:

1. Ayahanda Ir. Sudarto dan Ibunda Iriani Ana Setiati, S.Pd. tercinta yang telah berkorban baik materi, doa, dukungan, nasehat dengan ikhlas selama ini kepada Saya. Bersabar sehingga bisa membimbing Saya dalam mencapai gelar sarjana dengan baik. Terima kasih Saya ucapkan atas apa yang mereka berikan.
2. Kakak-kakakku, Asih Dewiatni Oktavia, Amd.Par, Fitra YK, S.E., Helmy Kriswara Amd.Par yang sudah memberikan support, motivasi dan doanya.
3. Keponakan-keponakan Saya yang lucu-lucu dan bandel-bandel, Krisna, Dimas, Karin, El, Salahudin yang selalu menghibur Saya setiap saat.
4. Rosalina Tri Agustika yang sudah membantu memberikan semangat tiada henti, memberikan motivasi dengan cerewet agar saya disiplin, menemani Saya setiap saat ke perpustakaan, membantu Saya dalam pengerjaan skripsi ini, terima kasih atas kesabarannya, menunggu Saya dalam menyelesaikan perjuangan ini.
5. Teman-teman produksi, Melisa, Uta, Buya, Dinar, Yayan, Ilham, Handung, Oliv, Ryan, Indra, Nano yang sudah mau direpotkan, bersusah payah membantu Saya take video sampai selesai. Terima kasih atas partisipasinya.
6. Teman-teman kos Mancasan 174D, Dimas yang sudah meminjamkan motornya untuk property syuting, thank you Bro! Gunawan, Babe, Wahyu terima kasih bantuannya.
7. Dudin, atas bantuan ngajarin trik-trik krenya.
8. Teman satu kampung, Ade, thank you Bro pinjaman kameranya. Bantuanmu sangat berharga.
9. Teman-teman satu perjuangan kelas S1-SI-J-09, yang sudah nyusul, sukses untuk kalian. Yang belum nyusul cepat nyusul ya!
10. Pihak-pihak yang belum bisa Saya sebutkan satu-persatu, thank you atas bantuan dan dukungannya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi tepat pada waktunya, dengan judul “PENGIMPLEMENTASIAN TEKNIK ANIMASI MOTION TRACKING DAN LIVE SHOOT CAMERA PADA VIDEO KLIP THE EVERYDAY BAND”. Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang disusun oleh penulis sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan S1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Skripsi ini terdapat kekurangan, baik dalam penulisan maupun isi, dikarenakan keterbatasan waktu dalam penyusunan Skripsi ini. Dengan rendah hati, penulis mohon maaf dan sangat mengharapkan adanya saran dan kritik yang membangun dari pembaca serta semua pihak yang terkait dalam usaha penyempurnaan skripsi ini.

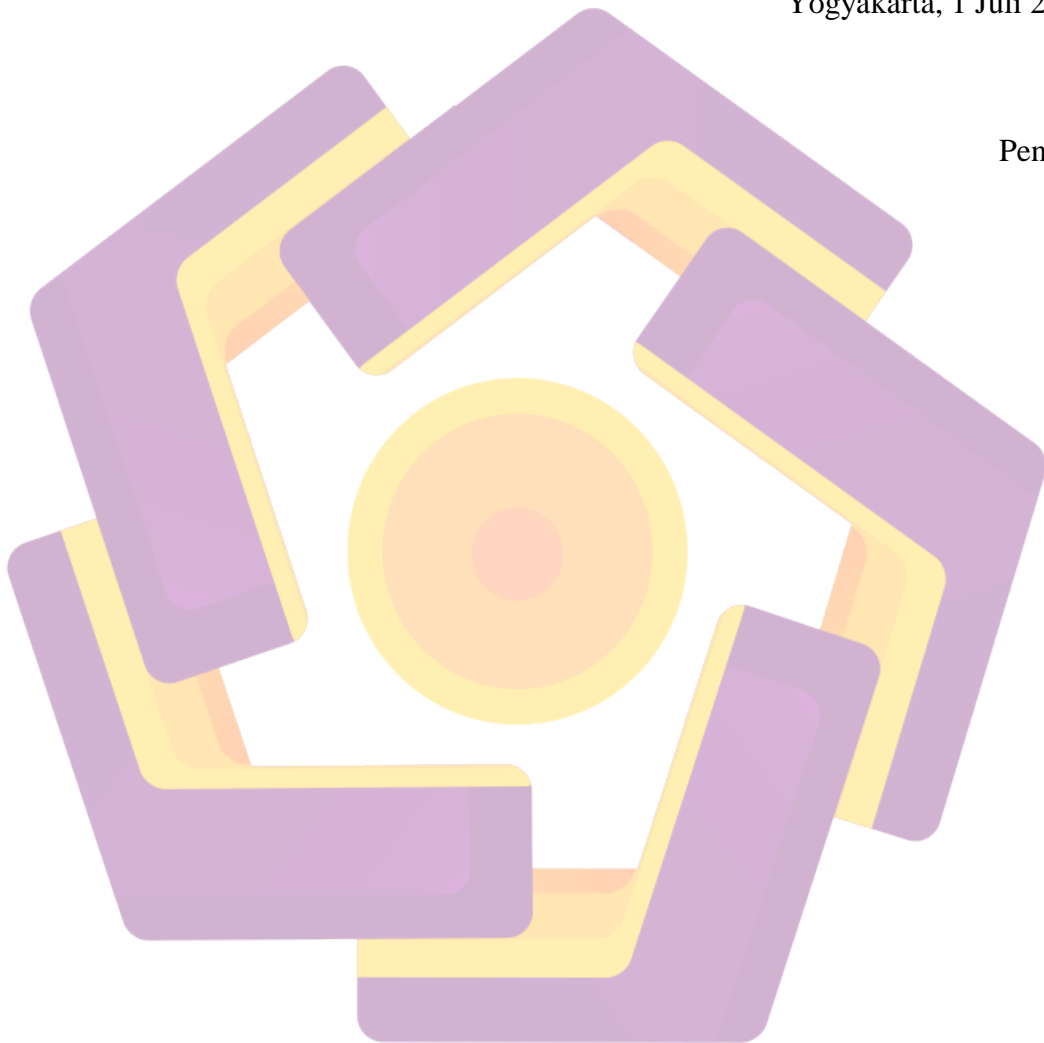
Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Drs. Bambang Sudaryatno, M.M., selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Tonny Hidayat, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak membantu dan membimbing dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah senantiasa melimpahkan rahmat-Nya kepada beliau.
4. Seluruh Dosen Penguji pendaran yang memberikan saran dan kritik untuk menyempurnakan skripsi ini.
5. Para Dosen di STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah mendidik dan memberi bekal ilmu yang menjadi modal dasar bagi penulis dalam penulisan skripsi ini.
6. Kedua orang tua penulis, Bpk. Sudarto dan Ibu Iriani Ana Setiati. Doa dan restu mereka selalu menjadi dukungan bagi penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah senantiasa meridhoi mereka berdua.

Akhirnya penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat bagi siapa saja. Penulis sangat harapkan kritikan serta saran yang konstruktif dari semua pihak demi kebaikan skripsi ini.

Yogyakarta, 1 Juli 2014

Penulis



DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
II. LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Animasi Komputer.....	7
2.3 Jenis Animasi Komputer.....	8
2.3.1 Animasi 2D.....	8
2.3.2 Animasi 3D.....	9
2.4 Pengertian Video Klip.....	9
2.5 Konsep Dasar Motion Tracking.....	11
2.6 Live Shoot Camera.....	13

2.6.1	Unsur Teknis dalam Live Shoot	13
2.7	Tahapan Produksi	15
2.7.1	Tahap Pra Produksi	15
2.7.2	Tahap Produksi	17
2.7.3	Tahap Pasca Produksi	19
2.8	Teknik Pengambilan Gambar	20
2.8.1	Sudut Pengambilan Gambar	20
2.8.2	Ukuran Gambar	21
2.8.3	Gerakan Kamera	23
2.8.4	Gerakan Obyek	24
2.9	Video Analog dan Video Digital	25
2.10	Format File Video	25
2.11	Standar Penyiaran Video	28
2.11.1	NTSC	28
2.11.2	PAL	28
2.11.3	SECAM	28
2.11.4	ATSC DTV	29
2.12	Kebutuhan Perangkat Lunak	30
2.12.1	After Effects CS 6	30
2.12.2	Autodesk 3Ds Max 2013	31
2.12.3	Boujou	32
2.12.4	Edius 6 Grass Valley	33
III.	ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	35
3.1	Analisis Sistem	35
3.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem	35
3.1.1.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	35
3.1.1.2	Kebutuhan Perangkat Lunak	36
3.1.1.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia	37
3.2	Pra Produksi	39
3.2.1	Analisis Ide Cerita dan Tema	39
3.2.2	Menyiapkan Sinopsis	40

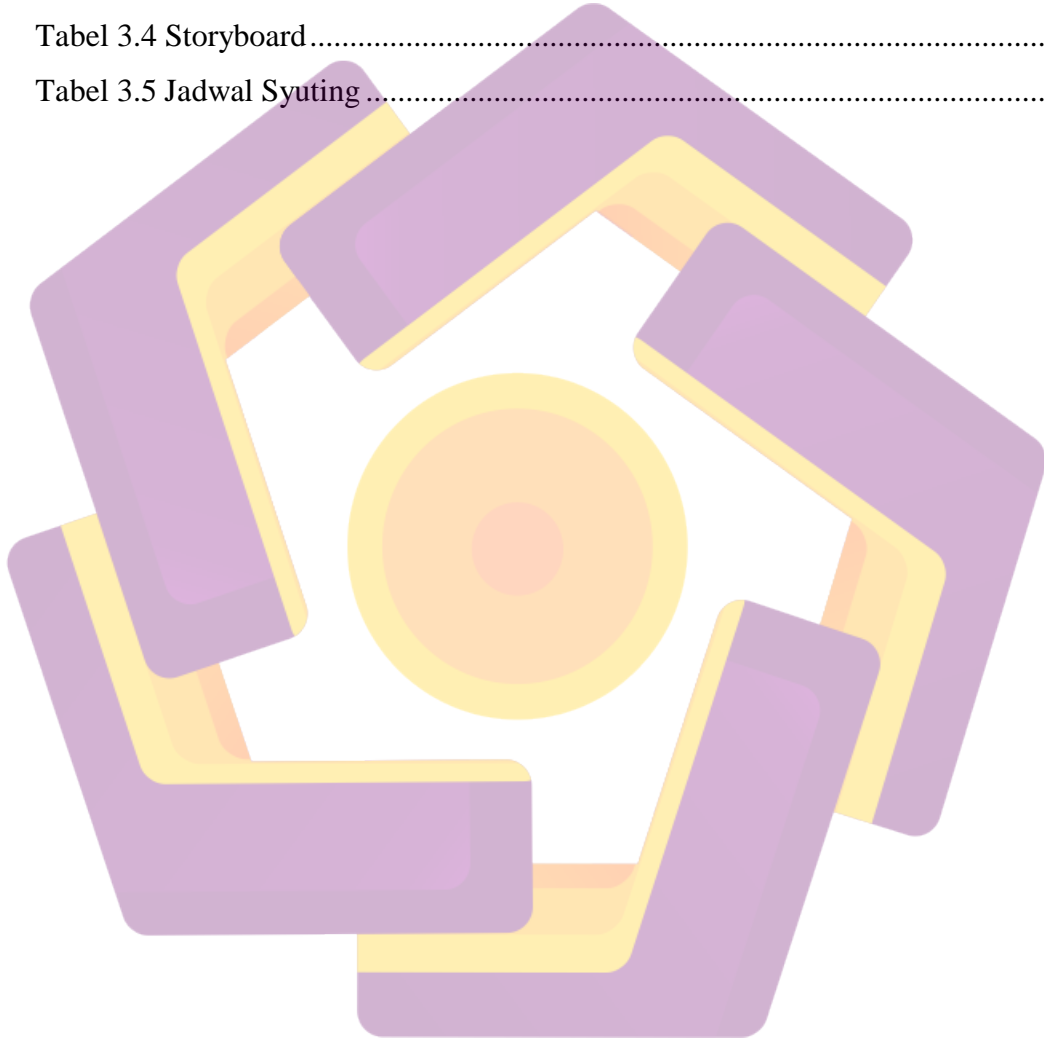
3.2.3	Diagram Scene	43
3.2.4	Merancang <i>Shooting Script</i>	46
3.2.5	Merancang Storyboard	51
3.2.6	Menentukan Crew	55
3.2.7	Casting Talent.....	55
3.2.8	Character Development.....	55
3.2.9	Perancangan Teknik Animasi.....	57
3.2.10	Jadwal dan Lokasi Syuting.....	57
IV.	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	59
4.1	Proses Produksi	59
4.1.1	Pengambilan Gambar	59
4.1.2	Tata Cahaya	60
4.1.3	Wardrobe atau Tata kostum	60
4.1.4	Tata Rias.....	60
4.1.5	Tata Suara.....	60
4.2	Pasca Produksi.....	61
4.2.1	Proses Editing.....	62
4.2.1.1	Menambahkan Teknik Motion Tracking pada Obyek 2D	62
4.2.1.1.1	Membuat Titik <i>Tracking</i>	62
4.2.1.1.2	Menambahkan Obyek 2D.....	64
4.2.1.1.3	Menambahkan <i>Light Streaks</i>	67
4.2.1.2	Menambahkan Teknik Motion Tracking pada Obyek 3D	70
4.2.1.2.1	Membuat File Jpeg Sequence	70
4.2.1.2.2	Menambahkan Titik <i>Motion Tracking</i>	72
4.2.1.2.3	Modelling dan Penganimasian Obyek 3D ...	76
4.2.1.3	Compositing Final dan Rendering.....	88
4.2.2	Review Hasil Editing.....	92
4.2.3	Evaluasi	92
V.	PENUTUP	93

5.1 Kesimpulan.....	93
5.2 Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	xvi



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Spesifikasi Hardware	36
Tabel 3.2 Software yang Dibutuhkan.....	37
Tabel 3.3 <i>Shooting Script</i>	46
Tabel 3.4 Storyboard.....	51
Tabel 3.5 Jadwal Syuting	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Interface Adobe After Effects CS 6	30
Gambar 2.2 Tampilan Interface Autodesk 3Ds Max 2013	32
Gambar 2.3 Tampilan Interface Boujou.....	33
Gambar 2.4 Tampilan Interface Edius 6 Grass Valley	34
Gambar 3.1 Susunan Tim Produksi	38
Gambar 3.2 Susunan Diagram Scene.....	44
Gambar 4.1 Tahapan Pasca Produksi.....	61
Gambar 4.2 Membuat Layer Null dari Titik <i>Tracking</i>	63
Gambar 4.3 Penempatan <i>Track Point</i>	63
Gambar 4.4 Hasil <i>Tracking</i>	64
Gambar 4.5 Menempatkan Dua Obyek Text	64
Gambar 4.6 Membuat <i>Tracking</i> pada Obyek Text.....	65
Gambar 4.7 Hasil <i>Tracking</i> pada Obyek.....	65
Gambar 4.8 Memanipulasi Obyek Secara 3D.....	66
Gambar 4.9 Mensetting Pergerakan Obyek	66
Gambar 4.10 Membuat Layer <i>Light</i>	67
Gambar 4.11 Membuat Pola pada Frame.....	68
Gambar 4.12 Penyatuan Titik <i>Tracking</i> dengan Efek pada Video.....	68
Gambar 4.13 Mengatur <i>Particular</i> pada Jendela Efek.....	69
Gambar 4.14 Penambahan Efek Bayangan	70
Gambar 4.15 Jendela Adobe After Effect CS 6	71
Gambar 4.16 Jendela <i>Composition</i>	71
Gambar 4.17 Persiapan <i>Render</i>	72
Gambar 4.18 Perenderan Video	72
Gambar 4.19 Pengaturan <i>Sequence</i>	73
Gambar 4.20 Pengaturan <i>Scanning</i> pada Titik <i>Tracking</i>	73
Gambar 4.21 <i>Smoothness</i> Pergerakan Kamera.....	74
Gambar 4. 22 Pengaturan Titik <i>Tracking</i> Menggunakan <i>Filter Structure</i>	75

Gambar 4.23 Navigasi pada Titik Tracking.....	75
Gambar 4.24 Tampilan File Export	77
Gambar 4.25 Tampilan Titik Tracking pada 3DS Max	77
Gambar 4.26 Penyeimbangan Titik Tracking	78
Gambar 4.27 Mensejajarkan Titik Tracking dan Kamera.....	78
Gambar 4.28 Tampilan Perspective pada Frame	79
Gambar 4.29 Time Configuration pada Navigation Control	79
Gambar 4.30 Mengaktifkan Background Video	80
Gambar 4.31 Manipulasi Obyek Menggunakan Select, Rotate, Move Tools.....	80
Gambar 4.32 Penambahan Obyek Text pada Jendela View Ports.....	81
Gambar 4.33 Setting Parameters.....	81
Gambar 4.34 Penambahan Cahaya Menggunakan Skylight.....	82
Gambar 4.35 Penambahan Render Effect Light Tracer.....	82
Gambar 4.36 Mengaktifkan Shadow dari Omni	83
Gambar 4.37 Hasil Pengecekan dengan Render Frame.....	83
Gambar 4.38 Pengaturan Memunculkan Background	84
Gambar 4.39 Menghilangkan Plane Menggunakan Material Editor	84
Gambar 4.40 Penambahan Animasi Sederhana pada Obyek Text.....	85
Gambar 4.41 Menambahkan Obyek Box.....	86
Gambar 4.42 Memberi Warna Obyek Box	86
Gambar 4.43 Memberi Material Obyek Box	87
Gambar 4.44 Animasi dengan Auto Key, Select and Move, Select and Rotate ...	87
Gambar 4.45 Pengaturan Perenderan Video	88
Gambar 4.46 Tampilan Jendela Projects Setting	89
Gambar 4.47 Import Video	89
Gambar 4.48 Ripple Delete pada Frame	90
Gambar 4.49 Pengaturan Warna Menggunakan Color Correction	91
Gambar 4.50 Export Video	91

INTISARI

Perkembangan teknologi sudah mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa kita hindari, karena dalam kehidupan manusia sekarang ini selalu dihadapkan pada kemajuan teknologi yang terus mengalami perkembangan pesat, salah satunya perkembangan teknologi komputer sebagai media informasi. Banyak teknologi baru diciptakan untuk menyampaikan dan menerima informasi pada saat ini. Teknologi berbasis multimedia yang menggabungkan teks, audio, visual, grafik, dan animasi yang dampaknya telah kita rasakan dalam dunia entertainment. Dengan menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak yang memadai sebagai alat untuk menunjang hal tersebut agar dibuat dengan baik dan menarik .

Menerapkan multimedia pada pembuatan video klip The Everyday Band dikemas dalam bentuk kumpulan potongan visual yang dirangkai dengan menambahkan efek *3D Text*, dan disesuaikan berdasarkan ketukan-ketukan pada irama lagu, nada, dan lirik secara tidak verbal, untuk memperkenalkan dan menyampaikan isi lagu sehingga bisa dinikmati oleh masyarakat dengan baik.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dianalisis bagaimana cara memberikan jalan keluar untuk pembuatan video klip lagu ‘Kembali Rindu’ pada ‘The Everyday Band’ dengan menggunakan software Adobe After Effect CS 6, Edius Grass Valley 6, dan KMP Player.

Kata Kunci : Teknologi, Multimedia, Video Klip, 3D Text.

ABSTRACT

Technological development have affected all aspects of life. Advances in technology is something we can not avoid, because human life is always faced with the current technological advances continue to experience rapid growth, one of the development of computer technology as a medium of information. Many new technologies are created to convey and receive information at this time. Multimedia-based technology that combines text, audio,visual, graphics, and animation that we have felt it's impact in the world of entertainment. By using the hardware and software as a tool to support it so well made and attractive.

Applying multimedia on making a video clip of The Everyday Band packaged in the form of a collection of pieces that are assembled by adding visual 3D text effects, and adjusted based on the knock-knock of rhythm of the song, the tone, and the lyrics are not verbal, to introduce and deliver the song that can be enjoyed the community well.

Based on the above, it can be analyzed how to provide a way out for the making of the video clip of the song 'Kembali Rindu' on The Everyday Band by using the software Adobe After Effects CS6, Edius 6 Grass Valley, and KMP Player.

Keywords : *Technology, Multimedia, Video Clips, 3D Text.*