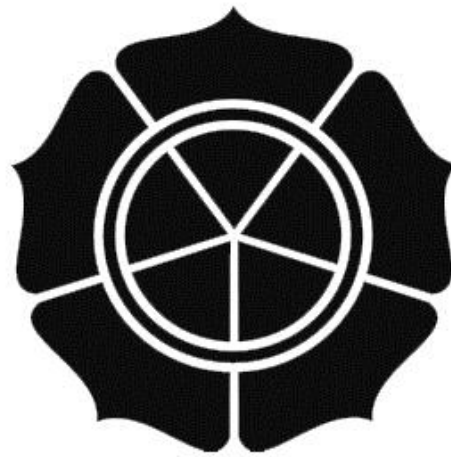


**PEMBUATAN VIDEO BUMPER UNTUK KONTEN WEBSITE
MENGUNAKAN SOFTWARE 3D DAN ADOBE AFTER
EFFECTS**

SKRIPSI



disusun oleh

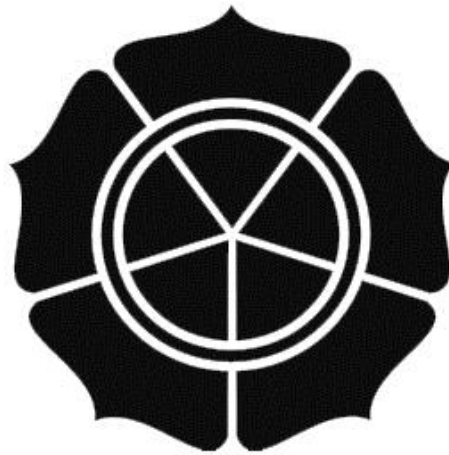
Bangun Budiarto

10.12.5228

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

**PEMBUATAN VIDEO BUMPER UNTUK KONTEN WEBSITE
MENGUNAKAN SOFTWARE 3D DAN ADOBE AFTER
EFFECTS
Skripsi**

Ditulis dan diajukan untuk memenuhi syarat ujian akhir
guna memperoleh gelar Sarjana Strata-1 pada jurusan Sistem Informasi
di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Diajukan oleh

Bangun Budiarto

10.12.5228

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO BUMPER UNTUK KONTEN WEBSITE MENGUNAKAN SOFTWARE 3D DAN ADOBE AFTER EFFECTS

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bangun Budiarto

10.12.5228

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 September 2013

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, MT

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO BUMPER UNTUK KONTEN WEBSITE MENGUNAKAN SOFTWARE 3D DAN ADOBE AFTER EFFECTS

yang disusun oleh

Bangun Budiarto

10.12.5228

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 23 Februari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Maret 2015



Prof. Dr. M. Suyanto, 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 menjadi tanggung jawab saya pribadi.

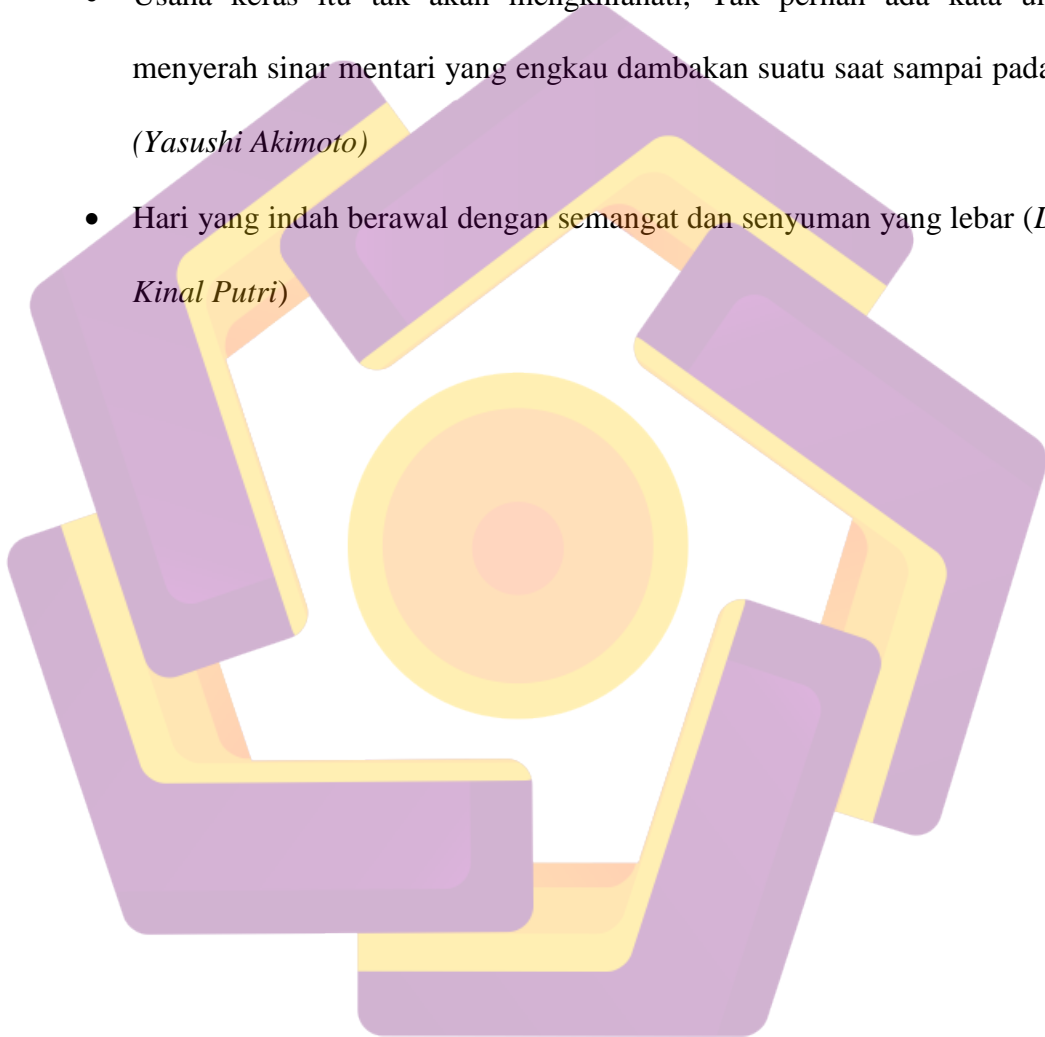
Yogyakarta, 23 Februari 2015



10.12.5228

MOTTO

- Do'a kedua orang tua adalah petunjuk jalan lurus menuju kesuksesanmu
(Bangun Budiarto)
- Usaha keras itu tak akan mengkhianati, Tak pernah ada kata untuk menyerah sinar mentari yang engkau dambakan suatu saat sampai padamu
(Yasushi Akimoto)
- Hari yang indah berawal dengan semangat dan senyuman yang lebar
(Devi Kinal Putri)



PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah tuhan semesta alam, atas limpahan rahmat dan hidayahnya Alhamdulillah skripsi ini bisa terselesaikan dengan sebaik-baiknya.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- Kedua orang tua, Bapak Trigal Budiono dan Ibu Nur Sobikha yang selalu memberikan kerja kerasnya, dukungan dan do'a, dan Aji Nur Alamsyah adikku tercinta yang selalu menyemangati kakak.
- Untuk teman-teman seperjuangan Anam, Samuel, Candra, Oka ,Han Lahandoe, Hasna, Andhika, Al Fauzi, Almoefi, Rossa, Viant, mas Ardian, Mbak Fifi, om Viktor, oh ya mbak Piti dan mas Habi, mas Zaki, dan big thank's buat temen-temen Asisten Rumpun Multimedia Hesti, Cihu, Syam, Fajar jr., Madi, terima kasih sudah membantu dan memberikan semangat serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini
- Keluarga besar S1-SI-10 angkatan 2010 semoga kalian cepat meraih sukses.
- Teman-teman kos SI MBOK, Ivan, Ebson, Cuphu.
- Yuda, Dwi Widodo, thank you atas ilmunya :D, All member WatonMelu.
- Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih untuk semua bantuan dan do'a.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas karunia yang telah dianugerahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Video Bumper untuk Konten Website Menggunakan Software 3d dan Adobe After Effects ” dengan baik dan pada waktu yang tepat.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh derajat Sarjana Komputer pada program Studi S1 Sistem Informasi STMIK Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan terang-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan pekerjaan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M. selaku Ketua Jurusan Program Sarjana STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku pembimbing skripsi yang selalu memberikan bimbingan, waktu, dan arahan serta segala kemurahan hati pada saya.

5. Untuk kedua Orang tua yang senantiasa mendukung dalam pengerjaan skripsi ini.
6. Dosen praktikum dan teman-teman asisten rumpun Multimedia yang telah banyak membagikan ilmu, bimbingan, motivasi, kenangan, dan semangat, semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan dan pelaksanaan skripsi ini.
7. Keluarga besar S1-SI-10 angkatan 2010.
8. Teman-teman kost SI MBOK.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait dalam penulisan ini. Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari masih banyak kekurangan karena terbatasnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Karena itu, dengan lapang hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menyempurnakan skripsi ini.

Yogyakarta, 23 Februari 2015

Penulis

DAFTAR ISI

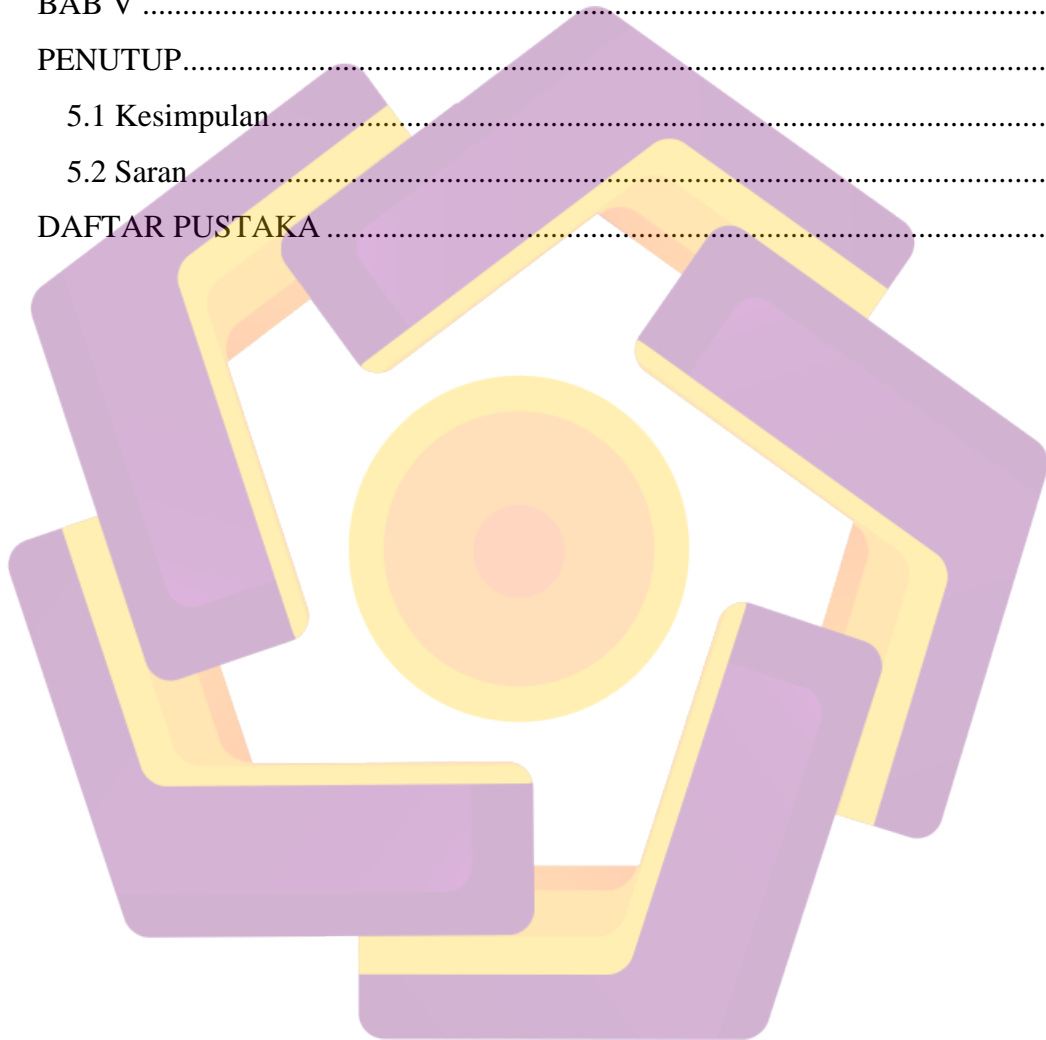
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Manfaat Obyek	4
1.5.2 Manfaat Akademis	4
1.6 Metodologi Penelitian	5
1.6.1 Observasi	5
1.6.2 Kepustakaan	5
1.6.3 Dokumentasi	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II	7
LANDASAN TEORI	7
2.1 Multimedia	7

2.1.1 Pengertian Multimedia.....	7
2.1.2 Elemen Multimedia	8
2.1.2.1 Teks	9
2.1.2.2 Grafis	9
2.1.2.3 Audio.....	9
2.1.2.4 Video.....	9
2.1.2.5 Animasi	10
2.2 Animasi	10
2.2.1 Pengertian Animasi.....	10
2.2.2 Dasar-dasar animasi.....	11
2.2.2.1 <i>Squash And Stretch</i>	11
2.2.2.2 <i>Anticipation</i>	11
2.2.2.3 <i>Stagging</i>	11
2.2.2.4 <i>Straight-Ahhead Action And Pose-To-Pose</i>	12
2.2.2.5 <i>Follow-Through And Overlapping Action</i>	12
2.2.2.6 <i>Slow In-Slow Out</i>	12
2.2.2.7 <i>Arcs</i>	12
2.2.2.8 <i>Secondary Action</i>	13
2.2.2.9 <i>Timing</i>	13
2.2.2.10 <i>Exaggeration</i>	13
2.2.2.11 <i>Solid Drawing</i>	13
2.2.2.12 <i>Appeal</i>	13
2.3 Jenis-jenis Animasi	14
2.3.1 Animasi Sel (Cell Animation)	14
2.3.2 Animasi Frame (Frame Animation)	14
2.3.3 Animasi Sprite (Sprite Animation).....	14
2.3.4 Animasi Lintasan (Path Animation)	15
2.3.5 Animasi Spline	15
2.3.6 Animasi Vektor (Vector Animation)	15
2.3.7 Animasi karakter (Charakter Animation)	15

2.3.8	Computational Animation	16
2.3.9	Morphing	16
2.4	Animasi 3 Dimensi.....	16
2.5	Video Bumper	17
2.5.1	Bumper In	18
2.5.2	Bumper Still.....	18
2.5.3	Bumper Out	18
2.6	Special Effect	18
2.6.1	Teknik Special Effect	19
2.6.2	Visual Effects.....	20
2.6.3	Special Effects Animation.....	21
2.7	Tahapan dalam Produksi Video Bumper	22
2.7.1	Tahap Pra-Produksi	22
2.7.2	Tahap Produksi	26
2.7.2.1	Modeling	26
2.7.2.2	Texturing.....	27
2.7.2.3	Animation.....	27
2.7.2.4	Shooting	27
2.7.2.5	Merekam Suara	27
2.7.2.6	Pencahayaan	28
2.7.3	Tahap Paska Produksi.....	29
2.7.3.1	<i>Rendering</i>	29
2.7.3.2	<i>Compositing</i>	30
2.7.3.3	<i>Editing</i>	30
BAB III	31
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	31
3.1	Tinjauan Umum.....	31
3.1.1	Sejarah Terserahsaya.com	31
3.1.2	Logo Terserahsaya.com.....	32
3.1.3	Visi dan Misi Terserahsaya.com.....	32

3.1.4	Profil Terserahsaya.com	32
3. 2	Analisis Kebutuhan Video Bumper Terserahsaya.com.....	32
3.2.1	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	33
3.2.2	Analisis Kebutuhan Perangkat lunak (<i>Software</i>).....	34
3.2.3	Analisis Kebutuhan Pengguna (<i>Brainware</i>)	34
3.2.3.1	Departemen Produksi	35
3.2.3.2	Departemen Kamera	36
3.2.3.3	Departemen Art & Effect.....	37
3.2.3.4	Departemen Audio	38
3.2.3.5	Departemen Paska Produksi	38
3.2.4	Perancangan Video Bumper Terserahsaya.com	39
3. 3	Pra Produksi	43
3.3.1	Perancangan Ide Cerita	43
3.3.2	Perancangan Naskah	43
3.3.3	Perancangan Storyboard	44
3.3.4	Perekrutan Kru	46
3.3.5	Perancangan Kostum	47
3.3.6	Perancangan Set.....	47
3.3.7	Perencanaan Jadwal	48
BAB IV	49
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	49
4.1	Implementasi	49
4.2	Pembuatan desain obyek 2D	50
4.2.1	Desain obyek 2D.....	50
4.3	Desain obyek 3D	53
4.3.1	Modeling.....	53
4.3.2	Character Modeling	53
4.3.3	Environment dan Props Modeling	57
4.3.4	Texturing.....	59
4.3.5	Animasi.....	61

4.3.5.1 Rigging.....	62
4.3.6 Rendering.....	63
4.3.7 Compositing dan Visual Effects	65
4.4 Uji Kelayakan.....	72
BAB V	74
PENUTUP.....	74
5.1 Kesimpulan.....	74
5.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	xix



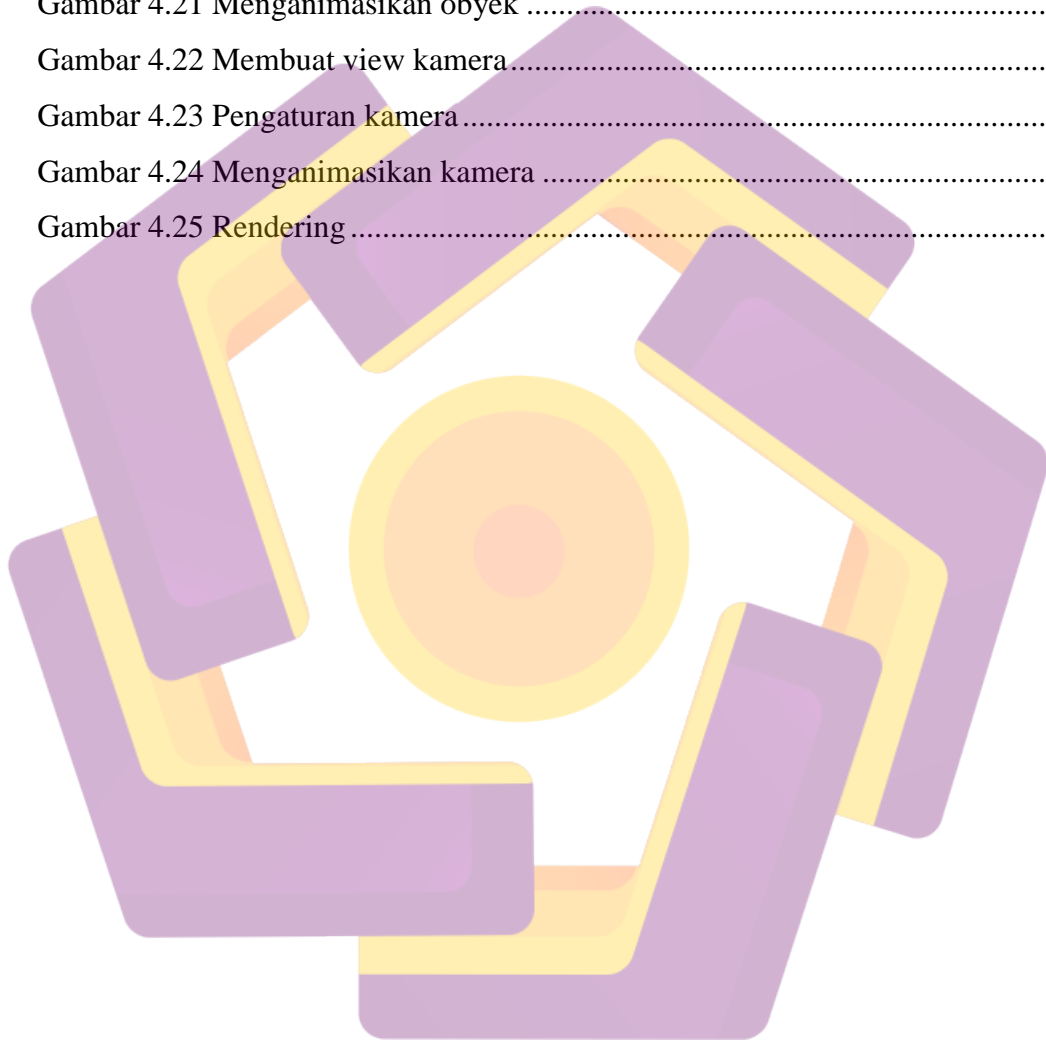
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storyboard video bumper terserahsaya.com.....	44
Tabel 3.2 Storyboard video bumper terserahsaya.com (Tabel lanjutan)	44
Tabel 3.3 Storyboard video bumper terserahsaya.com (Tabel lanjutan)	46
Tabel 4.1 Hasil desain obyek 2D Photoshop CS6	52
Tabel 4.2 Hasil Modeling Autodesk Maya 2013	58
Tabel 4.3 Hasil compositing pada Adobe After Effects CS6	69
Tabel 4.4 Hasil compositing pada Adobe After Effects CS6	70
Tabel 4.5 Hasil compositing pada Adobe After Effects CS6	71
Tabel 4.6 Penerapan 12 prinsip animasi pada video bumper terserahsaya.com	72
Tabel 4.7 Penerapan 12 prinsip animasi pada video bumper terserahsaya.com	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia.....	8
Gambar 3.1 Logo Terserahsaya.com	32
Gambar 3.2 Bagan Production House.....	40
Gambar 3.3 Bagan Departemen Produksi.....	40
Gambar 3.4 Bagan Departemen Kamera	40
Gambar 3.5 Bagan Departemen Art & Efek.....	41
Gambar 3.6 Bagan Departemen Audio.....	41
Gambar 3.7 Bagan Departemen Paska Produksi	41
Gambar 3.8 Bagan Alur Pembuatan video bumper terserahsaya.com	42
Gambar 3.9 Naskah /Screenplay video bumper terserahsaya.com	43
Gambar 4.1 Bagan Produksi &Paska Produksi Video Bumper	49
Gambar 4.2 Gunakan Brush Tool	50
Gambar 4.3 Proses pembuatan obyek	51
Gambar 4.4 Penyusunan dan pewarnaan obyek.....	51
Gambar 4.5 Modeling Karakter	54
Gambar 4.6 Interactive Split Tool.....	54
Gambar 4.7 Manipulasi Vertex.....	55
Gambar 4.8 Combining surfaces.....	55
Gambar 4.9 Penggunaan Merge Edge Tool	56
Gambar 4.10 Karakter Utuh.....	57
Gambar 4.11 Extrude.	58
Gambar 4.12 Hasil Modeling Props.....	59
Gambar 4.13 Jendela Assign New Material.....	60
Gambar 4.14 Jendela Attribute Editor	61
Gambar 4.15 Proses Joint Skeleton	63
Gambar 4.16 Pengaturan File Output	64

Gambar 4.17 Pengaturan Render Option	64
Gambar 4.18 Batch Render	65
Gambar 4.19 Susun bahan ke dalam Timeline	66
Gambar 4.20 Keylight 1.2.....	66
Gambar 4.21 Menganimasikan obyek	67
Gambar 4.22 Membuat view kamera.....	67
Gambar 4.23 Pengaturan kamera	68
Gambar 4.24 Menganimasikan kamera	68
Gambar 4.25 Rendering	69



INTISARI

Website salah satu media elektronik yang berisi berbagai konten baik hiburan, jasa, dan produk. Konten yang menarik menimbulkan lonjakan pengunjung, dan itu menguntungkan Publisher . Terserahsaya.com sebuah website terdiri dari berbagai konten seperti artikel- artikel dengan target remaja , namun konten ini masih belum menarik minat pengunjung. Akhir-akhir ini media sosial berkembang pesat seperti facebook, twitter, dan youtube. Ini salah satu media promosi yang sangat penting untuk meningkatkan pengunjung.

Agar website tersebut bisa dikunjungi lebih banyak lagi maka dibutuhkan sebuah konten yang baru, dan menarik, yaitu video konten yang dilengkapi bumper atau pembukaan, memadukan implementasi animasi 3 dimensi, motion graphic, dan visual efek membuat sebuah konten lebih menarik. Pembuatan video bumper ini memvisualisasikan bagaimana sebuah konten video di terserahsaya.com bisa dinikmati oleh berbagai genre, khususnya kaum remaja.

Video bumper ini berdurasi 30 detik yang berisi potongan frame pengalaman publisher ataupun kru redaksi terserahsaya.com saat berpetualang, kuliner, ataupun berbagi tips. Dengan adanya video bumper ini diharapkan konten video di website terserahsaya.com dapat menarik pengunjung lebih banyak dan menghibur.

Kata Kunci: Multimedia, Video bumper, Animasi.

ABSTRACT

Website one of the electronic media, which contains good variety of entertainment content, services, and products. Compelling Content cause a surge of visitors, and it is advantageous Publisher. Terserahsaya.com a website consists of a variety of content such as the articles by the target teens, but this content has not been attracting visitors. Lately rapidly growing social media such as facebook, twitter, and youtube. One of the most important media campaign to increase visitors.

In order for the website can be visited even more it needed a new content and appealing, the video content comes bumper or opening, combining the implementation of 3-dimensional animation, motion graphics, and visual effects, make a more compelling content. Making this bumper video visualize how a video content on terserahsaya.com can be enjoyed by a wide variety of genres, especially the youth.

This bumper video lasts 30 seconds frame that contains pieces of experience publisher or editorial crew terserahsaya.com as an adventure, culinary, or share tips. Given this bumper video content on the website is expected terserahsaya.com can attract more visitors and entertaining.

Keywords: Multimedia, Bumper video, Animation.