

**PEMBUATAN FILM HARIMAU TERAKHIR DENGAN TEKNIK
PENGGABUNGAN ANIMASI 3D DAN LIVE SHOOT**

SKRIPSI



disusun oleh

B. Dody Anggoro Kp

09.12.4056

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2013**

**PEMBUATAN FILM HARIMAU TERAKHIR DENGAN TEKNIK
PENGGABUNGAN ANIMASI 3D DAN LIVE SHOOT**

SKRIPSI

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



disusun oleh

B. Dody Anggoro Kp

09.12.4056

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN FILM HARIMAU TERAKHIR DENGAN TEKNIK
PENGGABUNGAN ANIMASI 3D DAN LIVE SHOOT**

yang dipersembahkan dan disusun oleh

B. Dody Anggoro Kp

09.12.4056

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 10 April 2012

Dosen Pembimbing

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN FILM HARIMAU TERAKHIR DENGAN TEKNIK PENGGABUNGAN ANIMASI 3D DAN LIVE SHOOT

yang dipersiapkan dan disusun oleh

B. Dody Anggoro Kp
09.12.4056

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 12 Februari 2013

Susunan Dewan Penguji

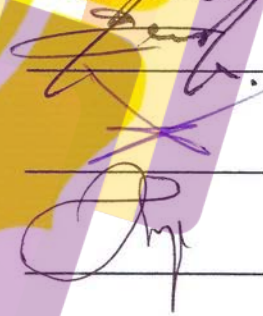
Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047


Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom
NIK. 190302010

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Februari 2013

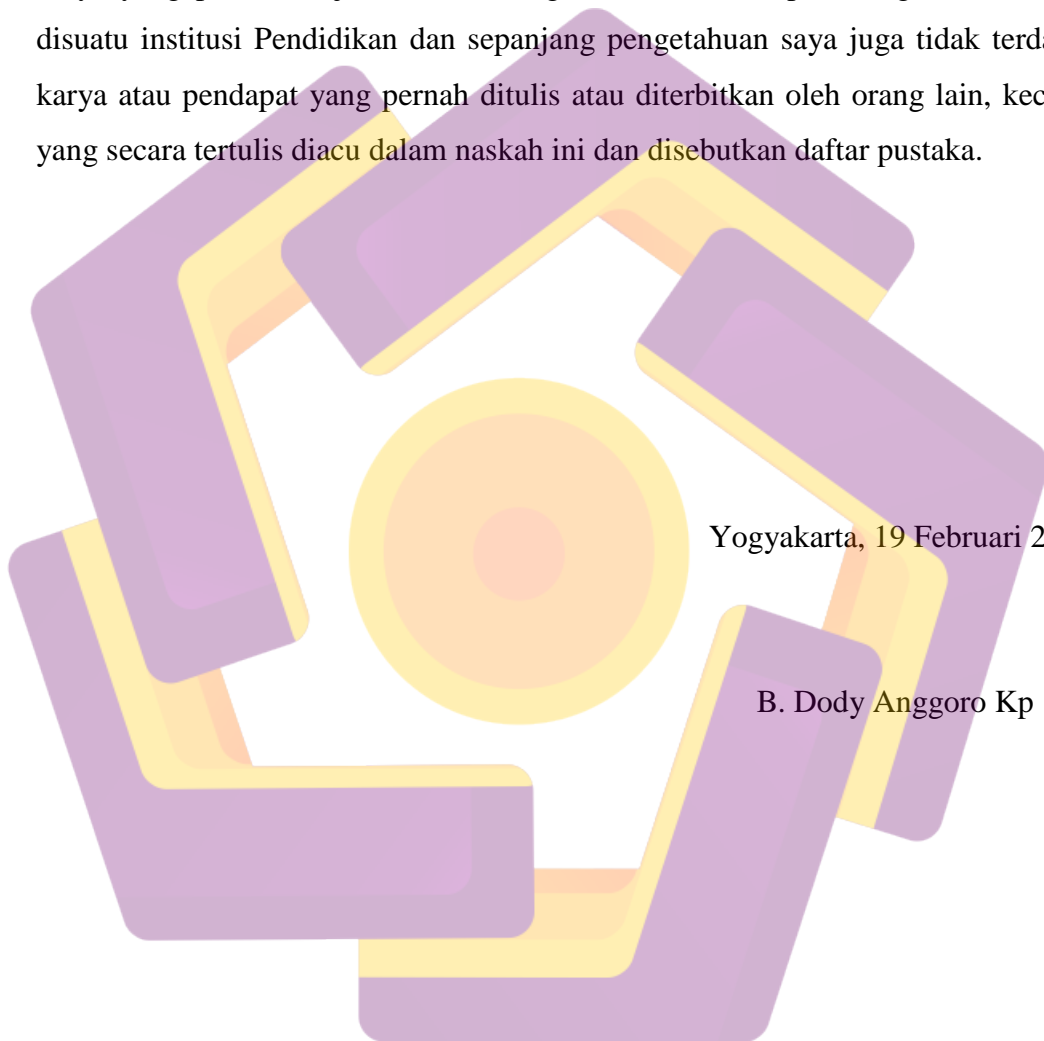
KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

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 disuatu 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 daftar pustaka.



Yogyakarta, 19 Februari 2013

B. Dody Anggoro Kp

MOTTO

Semua orang sukses di dunia ini, pernah mengalami hal yang kotor

Dengan kotor, kita belajar bersih

Karena salah, kita tahu yang benar.

Karena hitam, kita bisa melihat putih.

Di dalam gelap, kita mensyukuri terang.

Yang terpenting adalah berani keluar dari kotor, mencuci diri agar tetap bersih.

Meninggalkan hitam, untuk menikmati yang putih.

Keluar dari gelap, agar karya menjadi terang.

Walau berat, teruslah berjalan dalam terang.

Memang sulit, namun mungkin diwujudkan.

Karena hidup adalah perjuangan.

Untuk dimenangkan, bukan dikeluhkan

Dan, repotnya kita bisa untuk menang!

Jadi? Menanglah dan jadilah BESAR!

Dengan mengalami hitam dan putih, sesungguhnya dapat membuat kita menjadi lebih bijaksana. Saat kita berhenti menilai, saat kita stop menghakimi orang lain, saat kita berhenti menjadi TUHAN dalam kehidupan ini, maka kebijaksanaan ini akan membuat hidup lebih damai dan lebih indah. Sukses selalu!

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya ucapkan kehadiran Tuhan Yesus Kristus, Bunda Maria, dan keluarga serta sahabat-sahabatnya.

Kedua orang tua, adik, dan keluarga besar.

Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom, selaku dosen pembimbing.

Keluarga besar S1.SI.08 angkatan 2009

Sahabat dan orang-orang yang selalu mensupport : Arif, Fauzi, Iman, Purna, Egyk, Icha, Wempy, Bryan, Seno, Angah, Nyoman, Olive, semua krew dalam pembuatan film. Teman – teman kampus Putra, Geby, Shuny, Esty, Nyoman, Olive, Sidik, dan semua temen-temen kost 328B. Oke!

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah memberikan rahmat-Nya kepada penulis, sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “Pembuatan Film Harimau Terakhir Dengan Teknik Penggabungan Animasi 3d dan Live Shoot“ sesuai dengan yang telah direncanakan.

Penulisan laporan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan program pendidikan Strata 1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta. Pada kesempatan ini penulis memberikan penghargaan dan ucapan 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 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah banyak berperan dalam membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan penulisan laporan skripsi ini.
4. Seluruh dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan selama kuliah.
5. Sahabat-sahabat S1.SI.08 angkatan 2009 yang telah membantu dan memberi dukungannya.
6. Orangtua dan keluarga yang tidak pernah lupa mendoakan dan memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini, sehingga penyusunan laporan skripsi dapat diselesaikan dengan baik.

Akhirnya penulis mengharapkan semoga hasil karya ini dapat berguna dan bermanfaat terutama bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta, dan semua pihak yang berkepentingan.

Yogyakarta, 19 Februari 2013

Penulis

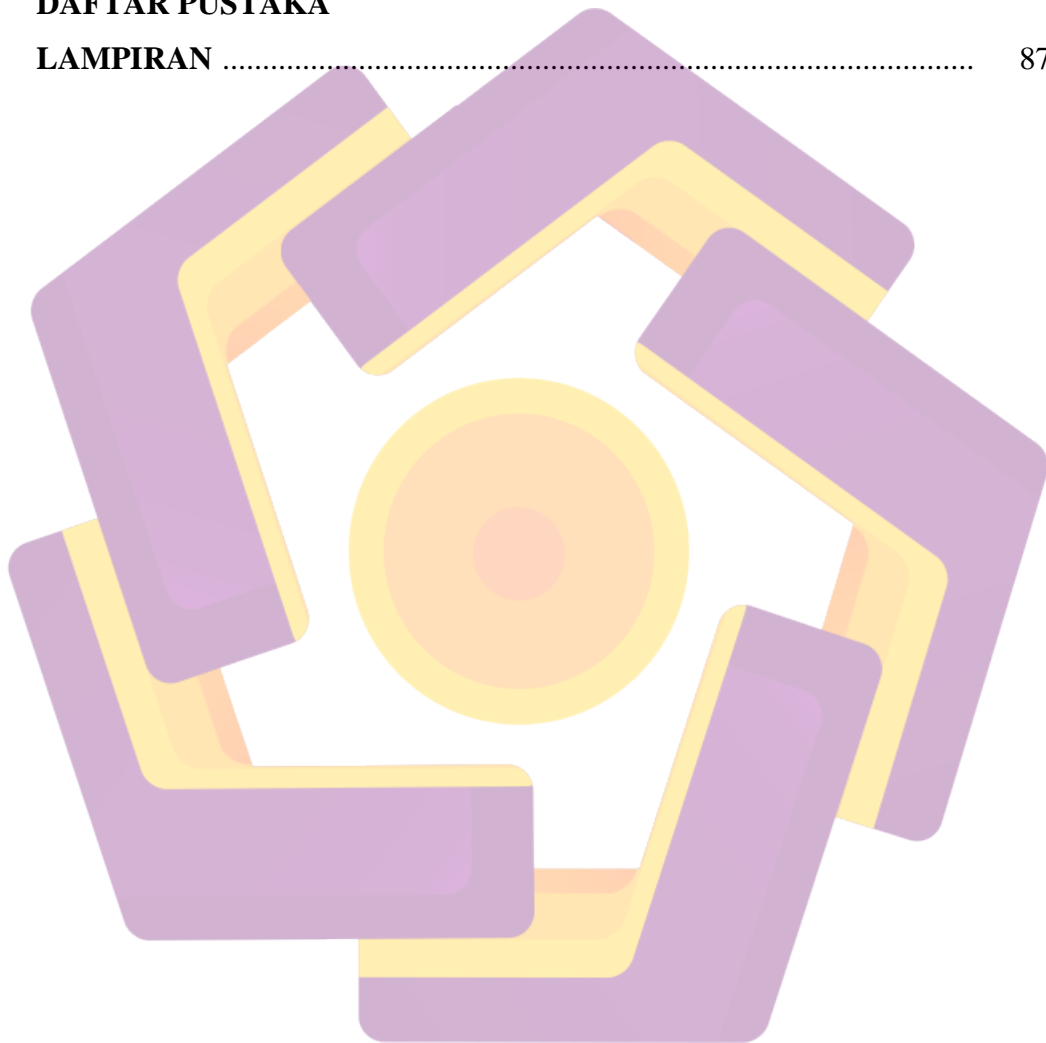
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.6.1 Metode Observasi.....	3
1.6.2 Metode Kepustakaan	4
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Sejarah Multimedia Dan Film	7
2.2 Jenis Film	9
2.2.1 Film Dokumenter	9
2.2.2 Film Cerita Pendek	10
2.2.3 Film Panjang	10
2.2.4 Film-Film Jenis Lain	11

2.3	Pengertian Animasi	11
2.4	Jenis-Jenis Teknik Animasi	11
2.4.1	Film Animasi Dwi-Marta (Flat Animation)	12
2.4.2	Film Animasi Tri-Marta (Object Animation)	14
2.5	Pengertian Live Shoot	15
2.6	Kebutuhan Sumber Daya Manusia	18
2.6.1	Produser	18
2.6.2	Sutradara	18
2.6.3	Scriptwriter/Screenwriter	18
2.6.4	Storyboard Artist	18
2.6.5	Editor	19
2.6.6	Sound Editor	19
2.6.7	Talent	19
2.7	Peralatan Dasar Dalam Pembuatan Film	19
2.7.1	Kamera	19
2.7.2	Tripod	20
2.7.3	Lampu	20
2.7.4	Microphone/Head Set	20
2.7.5	Kamera Digital	20
2.7.6	Komputer	20
2.7.7	Kabel	21
2.8	Struktur Film	21
2.8.1	Shoot	22
2.8.2	Scene	22
2.8.3	Sequence	22
2.9	Langkah-Langkah Dalam Pembuatan Film	23
2.9.1	Tahap Pra Produksi	23
2.9.2	Tahap Produksi	25
2.9.3	Tahap Pasca Produksi	27
2.10	Perangkat Lunak Yang Digunakan	27
2.10.1	Adobe Premiere Pro	28

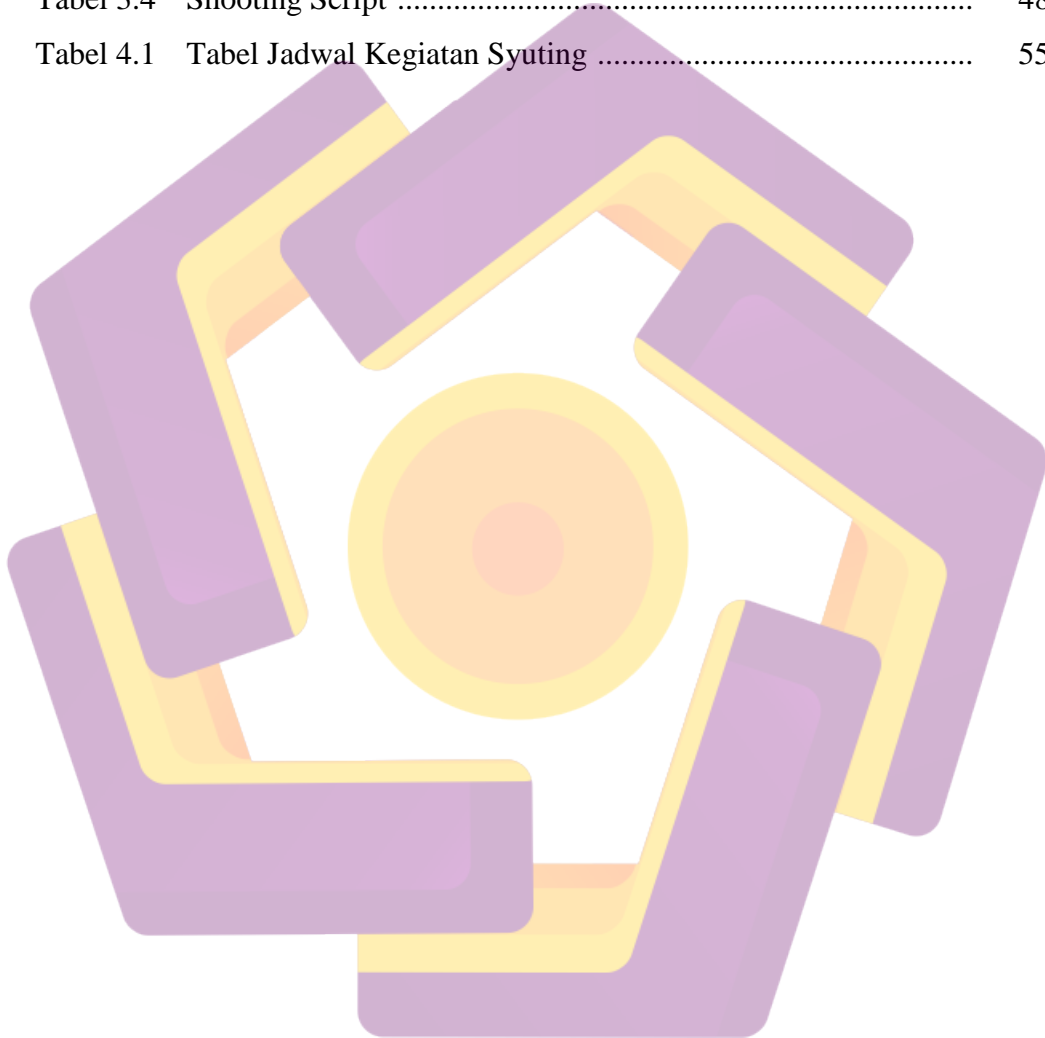
2.10.2	Adobe After Effects	29
2.10.3	3D Studio Max	30
2.10.4	Adobe Audition 3.0	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		
3.1	Analisis Sistem	34
3.1.1	Analisis Kebutuhan	34
3.1.1.1	Kebutuhan Sumber Daya Manusia	35
3.1.1.2	Kebutuhan Hardware Dan Software	36
3.2	Rincian Anggaran Dana	38
3.3	Pra Produksi	39
3.3.1	Membuat Cerita	39
3.3.2	Diagram Scene	41
3.3.3	Sinopsis	42
3.3.4	Merancang Skenario Film	44
3.3.5	Merancang Storyboard	47
3.3.6	Merancang Shooting Script	48
3.3.7	Casting Pemain Dan Krew	50
3.3.8	Character Development	50
BAB IV PEMBAHASAN		
4.1	Produksi	54
4.1.1	Lokasi Syuting	54
4.1.2	Tata Suara	55
4.1.3	Tata Cahaya	56
4.1.4	Tata Kostum	57
4.1.5	Tata Rias	57
4.2	Pasca Produksi	57
4.2.1	Proses Editing	59
4.2.1.1	Pembuatan Objek Di 3D Studio Max	60
4.2.1.2	Editing Di Premiere Pro	63
4.2.1.3	Editing Di After Effects	75
4.2.1.4	Proses Rendering	80

4.2.2	Review Hasil Editing	82
4.2.3	Evaluasi	82
BAB V PENUTUP		
5.1	Kesimpulan	83
5.2	Saran	84
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		87



DAFTAR TABEL

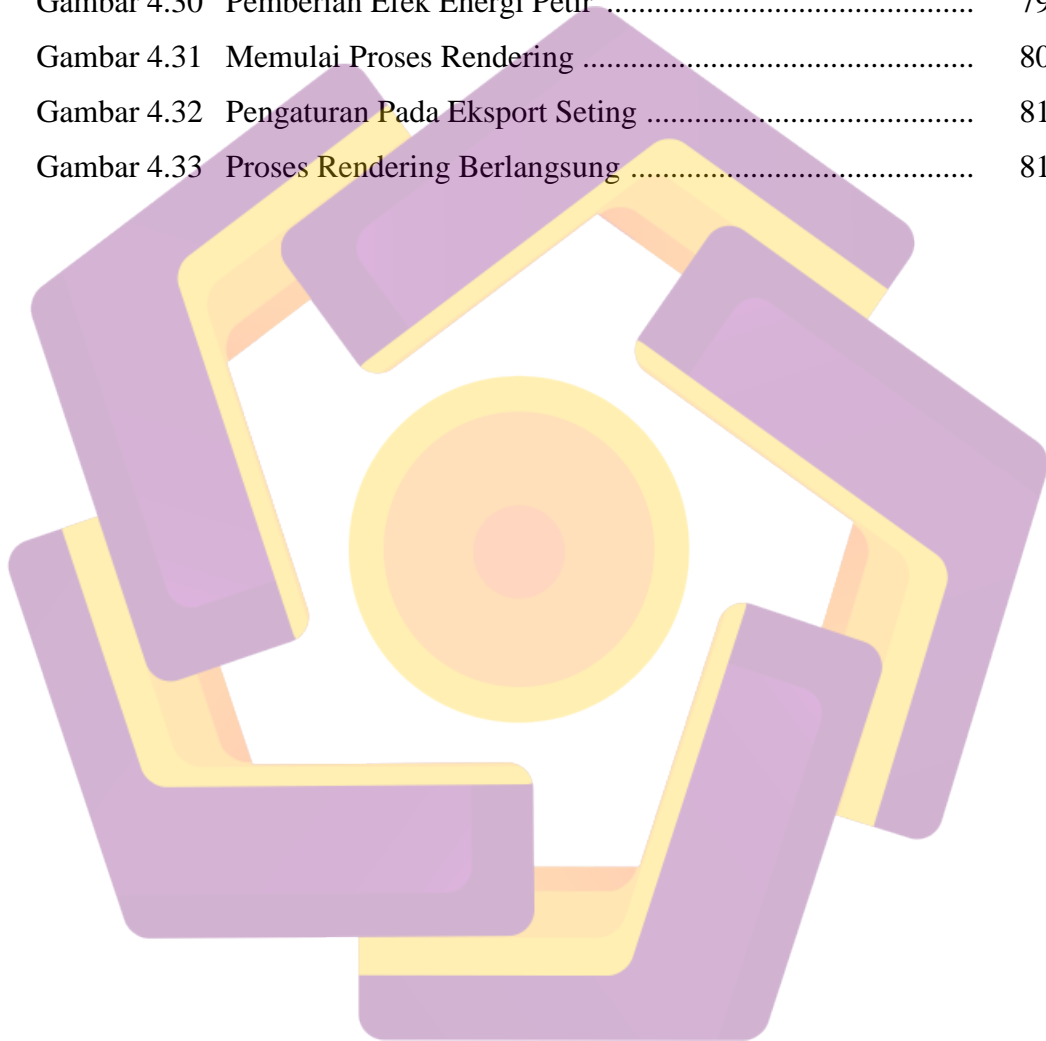
Tabel 3.1	Spesifikasi Hardware	36
Tabel 3.2	Software Yang Dibutuhkan	38
Tabel 3.3	Storyboard	47
Tabel 3.4	Shooting Script	48
Tabel 4.1	Tabel Jadwal Kegiatan Syuting	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Adobe Premiere Pro	28
Gambar 2.2	Adobe After Effects	29
Gambar 2.3	3D Studio Max	31
Gambar 2.4	Adobe Audition 3.0	32
Gambar 3.1	Diagram Scene Harimau Terakhir	41
Gambar 4.1	Penyetingan ISO Kamera	56
Gambar 4.2	Pengambilan Gambar Greenscreen	58
Gambar 4.3	Pemasangan Greenscreen	58
Gambar 4.4	Pengambilan Gambar Adegan Landing	59
Gambar 4.5	Pengambilan Gambar Adegan Terbang	59
Gambar 4.6	Pembuatan Gedung	61
Gambar 4.7	Pemberian Material	62
Gambar 4.8	Pembuatan Animasi Tanah	63
Gambar 4.9	Proses Pemotongan	64
Gambar 4.10	Teknik Greenscreen	65
Gambar 4.11	Menghilangkan Background Hijau	66
Gambar 4.12	Menggabungkan Objek 3D Dengan Video	66
Gambar 4.13	Pemberian Transisi	67
Gambar 4.14	Sebelum Di Coloring	68
Gambar 4.15	Setelah Dilakukan Proses Coloring	68
Gambar 4.16	Pemberian Speed/Duration	69
Gambar 4.17	Pemberian Speed/Duration	69
Gambar 4.18	Pengaturan Backsound	70
Gambar 4.19	Mengaktifkan Fungsi Audio Gain	71
Gambar 4.20	Mengubah Nilai Kolom	71
Gambar 4.21	Pembuatan Credit Title	72
Gambar 4.22	Setingan Pada Roll/Crawl Option	73
Gambar 4.23	Pembuatan Credit Title	74
Gambar 4.24	Menempatkan Credit Title	74

Gambar 4.25	Pemberian Objek Animasi 3D	75
Gambar 4.26	Penggabungan Objek Animasi Tanah	76
Gambar 4.27	Pemberian Efek Debu	77
Gambar 4.28	Pemberian Efek Bola Energi	78
Gambar 4.29	Pemberian Efek Energi Petir	79
Gambar 4.30	Pemberian Efek Energi Petir	79
Gambar 4.31	Memulai Proses Rendering	80
Gambar 4.32	Pengaturan Pada Ekspor Seting	81
Gambar 4.33	Proses Rendering Berlangsung	81



INTISARI

Sejalan dengan perkembangan kemajuan teknologi komputer, media informasi dan hiburan juga akan semakin maju. Dalam penyelenggaraan hiburan dan informasi dibutuhkan suatu media yang menarik dalam penerapannya, salah satunya dengan media perfilman. Karena itu, perfilman di dalam negeri kini harus lebih inovatif dan kreatif dalam memberikan tayangan-tayangan yang bermanfaat, mendidik, menghibur, serta sekaligus memberikan informasi yang akurat bagi masyarakat. Dan untuk memulainya, para produser film harus memperhatikan kemajuan perfilman agar lebih menarik dan cenderung tidak monoton.

Para industri perfilman sekarang cenderung lebih kurang berani dalam membuat suatu konsep film yang berbeda dari kebanyakan film yang di buat oleh industri film di Indonesia. Mereka cenderung ikut-ikutan dalam pembuatan konsep. Hal ini di buktikan dengan munculnya berbagai jenis film yang ceritanya hanya monoton saja, tak lepas dari tema horror dan sex. Dengan keadaan yang seperti ini, tujuan utama dari film cenderung di abaikan, seperti film harus dapat menghibur, mendidik, dan bermanfaat. Oleh karena itu, tidak heran jika perfilman Indonesia cenderung merosot di perfilman tingkat dunia. Karena para produser film kurang berani dalam membuat suatu gebrakan film yang berbeda dari yang lain.

Pada skripsi ini, penulis mencoba untuk membuat suatu film dimana proses informasi, hiburan dan manfaat menjadi faktor utama dalam pembuatan film ini. Penulis ingin mencoba memberikan nuansa segar dalam dunia perfilman. Didalam film ini pula penulis coba menggunakan sebagian besar kecanggihan teknologi yang ada, seperti penggunaan unsur visual efek dan gabungan animasi 3D. Software yang digunakan dalam pembuatan film ini adalah Adobe Premiere Pro CS5 untuk menggabungkan antar video, Adobe After Effect CS4 untuk membuat beraneka macam visual efek, 3DS Max untuk membuat permodelan yang akan di masukkan ke dalam video, dan Adobe Audition untuk memperjelas suara dan vokal.

Kata kunci : Teknik penggabungan animasi film, Film animasi, Spesial visual efek

ABSTRACT

In line with the progress teknologi computer, media information and entertainment will also be more advanced. In the operation of entertainment and information media takes an interest in its application, one with the film media. Therefore, the film industry in the country now have to be more innovative and creative in providing useful impressions-impressions, educate, entertain, and simultaneously providing accurate information to the public. And to begin with, the producers should pay attention to the progress of motion picture film to make it more attractive and tend to be monotonous.

The film industry is now less likely to be more bold in making a film concept that is different from most movies that are made by the film industry in Indonesia. They tend to be part of it in conceptualizing. This is attested by the emergence of various types of film whose story is only monotonous course, could not be separated from the theme of horror and sex. With such circumstances, the main goal of the film tends to be ignored, such films should be entertaining, educating, and rewarding. Therefore, do not be surprised if the film industry in Indonesia tend to degenerate cinema worldwide. Because the producers of the film is less bold in making a breakthrough film that is different from the others.

In this thesis, the author tries to make a film in which the process of information, entertainment and the benefits of being a major factor in making this film. The authors would like to try to give a fresh feel of the film industry. In the film is also the author tried to use the most sophisticated technology available, such as the use of visual elements and effects of combined 3D animation. Software used in the making of this film is the Adobe Premiere Pro CS5 to combine inter video, Adobe After Effects CS4 to create a wide range of visual effects, 3DS Max to create models that will be put in the video, and Adobe Audition for sound and clear vocals.

Keyword : *Incorporation of film animation techniques, Animated film, Special visual effects*