

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO KLIP MUSIK WANITA
KHAYALAN DARI RANDY DENGAN TEKNIK
MATCH MOVIE OBJEK 3D**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Aswin Zulkarnain

09.22.1078

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO KLIP MUSIK WANITA
KHAYALAN DARI RANDY DENGAN TEKNIK
MATCH MOVIE OBJEK 3D**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Muhammad Aswin Zulkarnain
09.22.1078

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO KLIP MUSIK WANITA
KHAYALAN DARI RANDY DENGAN TEKNIK
MATCH MOVIE OBJEK 3D**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Aswin Zulkarnain

09.22.1078

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 12 Juli 2012

Dosen Pembimbing,



Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng

NIK. 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN VIDEO KLIP MUSIK WANITA
KHAYALAN DARI RANDY DENGAN TEKNIK
MATCH MOVIE OBJEK 3D**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Aswin Zulkarnain

09.22.1078

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 1 Juni 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126



Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038

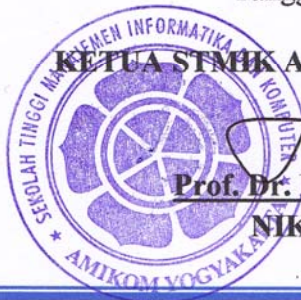


Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Juni 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.

NIK. 190302001

PERNYATAAN

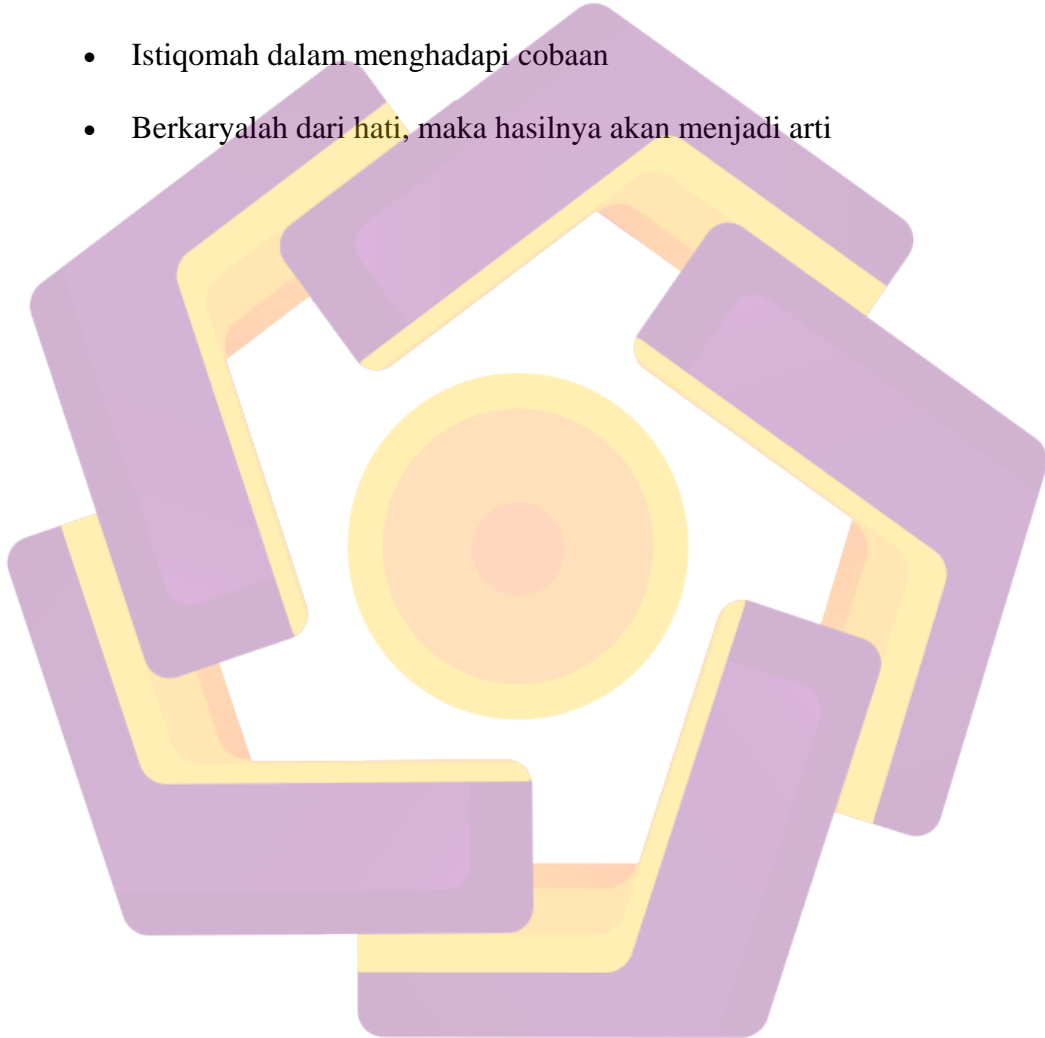
Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI). Dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 10 Juni 2013

Muhammad Aswin Zulkarnain

MOTTO

- Berangkat dengan penuh keyakinan
- Berjalan dengan penuh keikhlasan
- Istiqomah dalam menghadapi cobaan
- Berkaryalah dari hati, maka hasilnya akan menjadi arti



PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang-orang yang kusayangi :

- Ayah Bunda terutama Bunda tercinta, motivator terbesar dalam hidupku yang tak pernah jemu mendo'akan dan menyayangiku, atas semua pengorbanan dan kesabaran mengantarku sampai kini. Tak pernah cukup ku membalas cinta ayah bunda padaku.
- Saudaraku, terutama Adek dan Kakakku
- Keluarga besar yang telah memberiku kelonggaran waktu dan menungguku sehingga aku dapat melaksanakan perkuliahan hingga penyusunan skripsi sampai tuntas
- Para Dosen STMIK AMIKOM YOGYAKARTA
- Saudaraku Andri Rivani yang selalu memberikan semangat dan motivasi, serta temanku Jeffry Tampubolon, Danurwendo yang sudah membantuku dalam pembuatan skripsi ini
- All friends Geronimo Blues Home
- Sahabat-sahabatku seperjuangan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA dan semua teman-teman yang tak mungkin penulis sebutkan satu-persatu, for u all I miss u forever

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam atas segala berkat, rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Perancangan Dan Pembuatan Video Klip Musik WANITA KHAYALAN Dengan Teknik Match Movie Objek 3D.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis memperoleh banyak bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, serta kedua orang tua, keluarga besar penulis, dan rekan-rekan mahasiswa STMIK AMIKOM YOGYAKARTA yang selalu berdoa dan memberikan motivasi kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar proposal ini dapat lebih baik lagi. Akhir kata penulis berharap kerangka acuan skripsi ini dapat memberikan wawasan dan pengetahuan kepada para pembaca pada umumnya dan pada penulis pada khususnya.

Yogyakarta 10 Juni 2013
Penyusun

Muhammad Aswin Zulkarnain

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
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
1.8 Jadwal Penelitian	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7

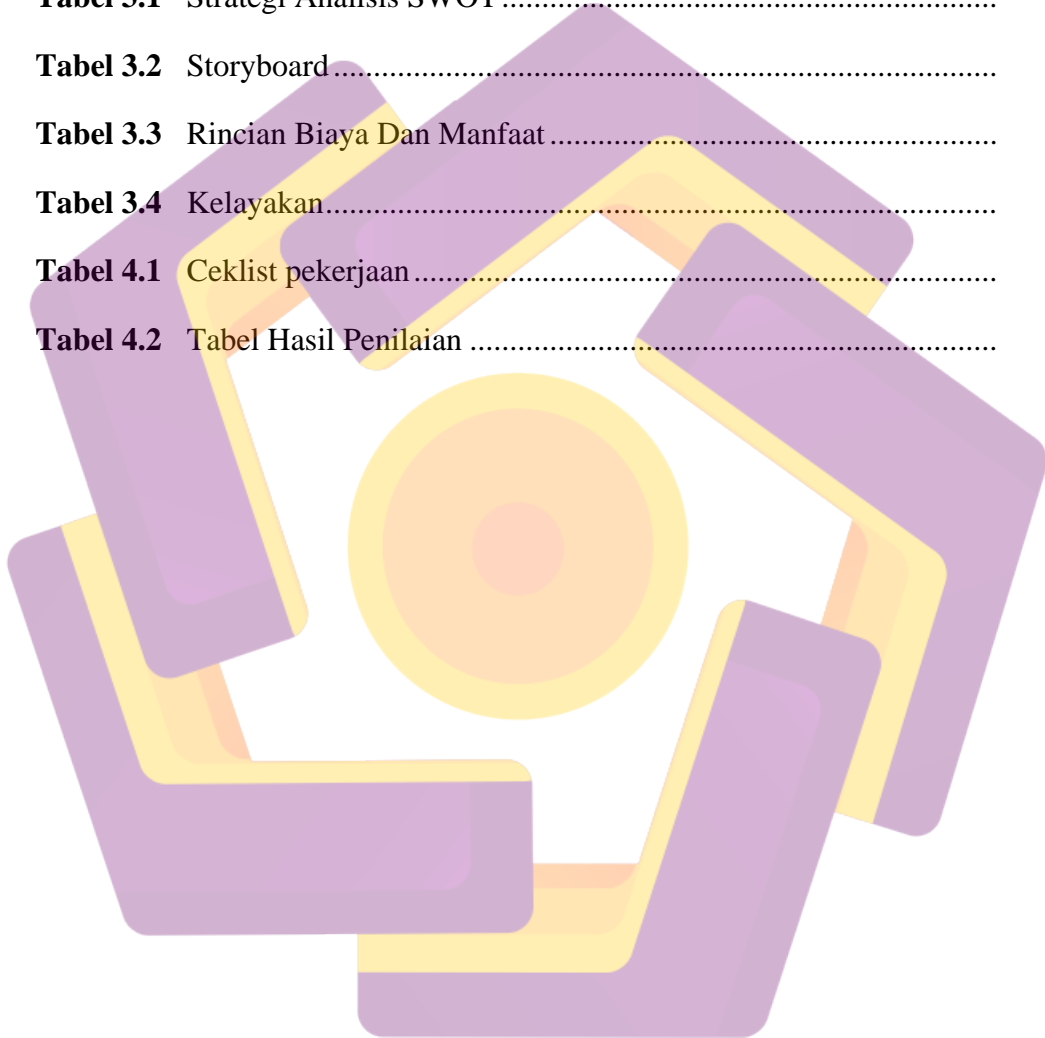
2.2 Konsep Dasar Video	8
2.2.1 Video Analog	8
2.2.2 Sinyal Video Analog	8
2.2.3 Tampilan Sinyal Analog	9
2.2.4 Video Digital	9
2.2.5 Animasi	10
2.3 Teknik Pengambilan Gambar	12
2.3.1 Teknik Bidikan Gambar	12
2.3.1.1 Extreme Close Up	12
2.3.1.2 Close Up	12
2.3.1.3 Medium Close Up	13
2.3.1.4 Medium Shot	13
2.3.1.5 Long Shot	13
2.3.1.6 Very Long Shot	13
2.3.1.7 Two Shot dan Group Shot	13
2.3.1.8 Point Of View	14
2.3.1.9 Cut dan Cut Away	14
2.3.1.10 Interior dan Eksterior	14
2.3.2 Gerakan Kamera	14
2.4 Konsep Dasar Motion Tracking	16
2.4.1 Match Movie	16
2.5 Storyboard	16
2.6 Perangkat Lunak yang digunakan	17
2.6.1 3D Studio Max 9	17
2.6.2 Adobe Premiere 2.0	18

2.6.3	Boujou	19
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		21
3.1	Tinjauan Umum	21
3.2	Analisis Masalah	22
3.3	Analisis SWOT	23
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	26
3.5	Solusi	27
3.6	Pra Produksi	27
3.6.1	Idea	27
3.6.2	Tema	27
3.6.3	Menulis Logline	27
3.6.4	Sinopsis	28
3.6.5	Cerita Video Klip Wanita Khayalan	29
3.6.6	Diagram Scene	30
3.6.7	Storyboard	32
3.7	Analisis Biaya Manfaat	43
3.7.1	Biaya Pengembangan	43
3.7.2	Manfaat	43
3.7.3	Komponen Analisis Biaya dan Manfaat	45
3.7.3.1	Metode Payback Period	45
3.7.3.2	Metode Pengembalian Investasi.....	46
3.7.3.3	Metode Nilai Bersih Sekarang (NPV)	46
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		49
4.1	Produksi	49
4.1.1	Shooting	49

4.1.1.1 Director Of Photography.....	50
4.1.1.1.1 Angle Kamera.....	50
4.1.1.1.2 Gerakan Kamera.....	52
4.1.1.2 Scriptwriter.....	52
4.1.2 Check Kualitas Video	55
4.1.3 Lighting Director.....	57
4.2 Pasca Produksi	57
4.2.1 Editing.....	57
4.3 Testing (White box testing)	69
4.4 Packing (Rendering)	70
4.5 Burning DVD.....	71
4.6 Implementasi.....	75
4.7 Black Box Testing.....	75
4.8 Resume.....	76
BAB V PENUTUP.....	79
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran	79
LAMPIRAN.....	81
DAFTAR PUSTAKA	84

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Jadwal penelitian	6
Tabel 2.1	Perbandingan kelebihan dan kekurangan	8
Tabel 3.1	Strategi Analisis SWOT	24
Tabel 3.2	Storyboard	32
Tabel 3.3	Rincian Biaya Dan Manfaat	44
Tabel 3.4	Kelayakan	48
Tabel 4.1	Ceklist pekerjaan	69
Tabel 4.2	Tabel Hasil Penilaian	76



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Contoh Storyboard iklan Clear.....	17
Gambar 2.2	Tampilan 3D Studio Max.....	18
Gambar 2.3	Tampilan Adobe Premiere	19
Gambar 2.4	Tampilan Boujou.....	19
Gambar 3.1	Bagan Struktur Organisasi Tahap Pengembangan.....	21
Gambar 3.2	Diagram Skenario yang digunakan	31
Gambar 4.1	Dokumentasi proses syuting	49
Gambar 4.2	Shoot List yang digunakan.....	53
Gambar 4.3	Breakdown Script yang digunakan	54
Gambar 4.4	Logging sheet yang digunakan	55
Gambar 4.5	Continuity Yang di gunakan	56
Gambar 4.6	Tampilan Boujou.....	58
Gambar 4.7	Tampilan <i>Import Sequence</i>	58
Gambar 4.8	<i>Feature Tracking Properties</i>	59
Gambar 4.9	Proses <i>Motion Tracking</i>	59
Gambar 4.10	Hasil <i>Tracking</i> yang di jadikan <i>Node</i>	60
Gambar 4.11	Jendela <i>Camera Solve Properties</i>	60
Gambar 4.12	Hasil <i>Node</i> yang di pakai	61
Gambar 4.13	Jendela <i>Test Object</i>	61
Gambar 4.14	Hasil <i>Test Object</i>	62
Gambar 4.15	Jendela Export Camera	62
Gambar 4.16	Tampilan 3D Studio Max.....	63
Gambar 4.17	Jendela <i>Run Script</i>	63

Gambar 4.18	Tampilan <i>Node</i> kamera	64
Gambar 4.19	Jendela <i>Environment</i>	64
Gambar 4.20	Jendela <i>Environment</i>	65
Gambar 4.21	Jendela <i>Viewport Background</i>	65
Gambar 4.22	Penggabungan Objek 3 Dimensi dengan file Video	66
Gambar 4.23	Tampilan penyimpanan file.....	66
Gambar 4.24	Tampilan <i>Render</i> Video	67
Gambar 4.25	Tampilan <i>Premiere Pro</i>	67
Gambar 4.26	Jendela Edit Video	68
Gambar 4.27	Memberikan Transisi diantara kedua file video.....	68
Gambar 4.28	Tampilan <i>Render Work Area</i>	70
Gambar 4.29	Jendela penyimpanan <i>file</i> video	70
Gambar 4.30	Jendela <i>Setting Export Movie</i>	71
Gambar 4.31	Tampilan Proses <i>Rendering</i>	71
Gambar 4.32	Tampilan <i>TMPEGenc</i> encoder	72
Gambar 4.33	Tampilan <i>setting</i>	72
Gambar 4.34	Tampilan <i>TMPEGenc DVD Author</i>	73
Gambar 4.35	Tampilan <i>add clip</i>	73
Gambar 4.36	Tampilan <i>Outputting complete</i>	74
Gambar 4.37	Tampilan <i>dvd writing tool</i>	74

INTISARI

Pada awalnya, video musik adalah media untuk alat promosi album baru seorang / group musik. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang di wakili televisi, video musik juga berkembang pesat. Kemampuan teknologi komputer dalam pembuatan efek khusus sekarang digunakan di hampir semua film. Bukan hanya film, bahkan periklanan televisi pun sekarang menggunakan teknologi komputer untuk membuat animasi 3D.

Tentu saja, tujuan dari animasi 3D untuk memberikan kesan efek realistik atau adegan yang tidak mungkin menjadi mungkin hingga terlihat seperti nyata pada saat di tonton. Maka untuk mengatasi masalah dilakukan sebuah proses shooting untuk membuat sebuah video klip dimana saat dilakukan proses pengeditan video klip tersebut akan di gabung dengan objek 3D dan menyesuaikan objek 3D dengan video agar objek 3D terlihat riil

Pada video klip ini teknik pembuatannya, bagaimana cara mensinkronkan atau menggabungkan (Matchmoving) hasil shooting real video dengan objek 3D atau Animasi ke dalam video tersebut agar terlihat realistik.

Kata Kunci : Autodesk 3D Studio Max 2009, 2D3 boujou, Penelusuran Kamera, Match Movie.

ABSTRACT

At first, the music video is the medium for the new album a promotional tool / music group. Along with developments in information technology represent television, music video is also growing rapidly. The ability of computer technology in the manufacture of special effects are now used in almost all movies. Not just movies, and even television advertising also now use computer technology to create 3D animations.

Of course, the purpose of 3D animation to give the impression of realistic effects or scenes that may not be possible to look like a real when on watch. So to solve the problem was a shooting process to create a video clip in which the time of editing the video clip will join with 3D objects and customize 3D objects with video that looks real 3D objects.

At this video clip manufacturing techniques, how to synchronize or merge (matchmoving) results shooting video with a real 3D objects or animations into the video to make it look realistic.

Keywords: Autodesk 3D Studio Max 2009, boujou 2D3, Google Camera, Movie Match.

