

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM MUSIKAL
YANG DIGABUNGAN DENGAN 3D**

SKRIPSI



disusun oleh

Chatra Krisandi Basuki

08.12.2742

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK AMIKOM**

2012

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM MUSIKAL
YANG DIGABUNGAN DENGAN 3D**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Chatra Krisandi Basuki

08.12.2742

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

STMIK AMIKOM

2012

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM MUSIKAL YANG
DIGABUNGAN DENGAN 3D**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Chatra Krisandi Basuki

08.12.2742

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 September 2011

Dosen Pembimbing,



M.Rudyanto Arief, MT.

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM MUSIKAL YANG DIGABUNGAN
DENGAN 3D

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Chatra Krisandi Basuki

08.12.2742

telah dipertahankan di depan Dewan
pada tanggal 6 Desember 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M.Rudyanto Arief, MT.

NIK. 190302098

Tanda Tangan

Pandan P Purwacandra, M.Kom.

NIK. 190302190

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.

NIK. 190000002

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 12 Desember 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

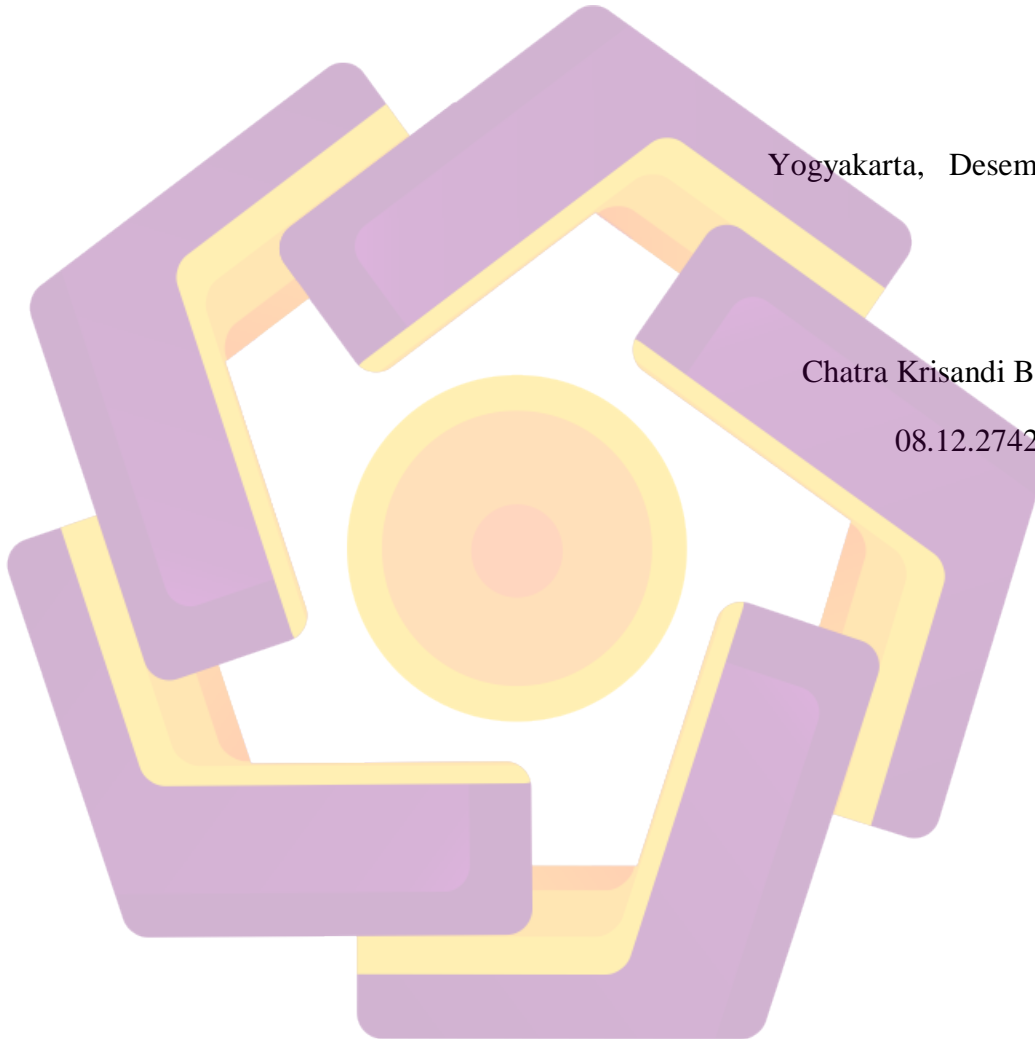
PERNYATAAN KEASLIAN

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 yang mendapat yang pernah di tulis atau di terbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka

Yogyakarta, Desember 2012

Chatra Krisandi Basuki

08.12.2742



MOTTO

**BERGUNA BAGI ORANG LAIN DENGAN
SENJATA SENI DAN BUDAYA UNTUK MEMANUSIAKAN MANUSIA...
SERTA MENGAPRESIASI SEGALA BENTUK KEINDAHAN DUNIA
SEBAGAI ALAT SYUKUR KEPADA TUHAN YANG MAHA OKE...**



PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang meledak-ledak Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- ❖ Allah SWT yang selalu memberikan semangat dan inspirasi yang tak henti untuk menyelesaikan skripsi ini yang merupakan amanah dari orang tua.
- ❖ Ibuku Eny Susi Sundari S.H yang selalu memimpikan anaknya jadi sarjana, akhirnya terwujud juga.
- ❖ Almarhum Bapakku yang selalu support dan do'a di akhirat sana.
- ❖ Adik ku Galang yang pinter dan hobi belajar.
- ❖ Pacarku Arin yang selalu memberi semangat untuk segera menyelesaikan skripsi ini.. horeeeee.. 😊
- ❖ Eyangku yang selalu mendengarkan lagu seventeen band setiap hari (nganti putu ne jeleh) haha.. tapi malah jadi soundtrack dan semangat saat aku mengerjakan skripsi ini. 😊
- ❖ Temen-temen kelas A , Risky (tengkyu berat pokmen lek atas nanana nya) hhahaha... Pandu , Yasa, Sepep, Latip (kangen produksi alien trip to jogja) hehehe..kecing,Epson,arlan,ariko, si bob (pemuda sarjana yang akan merubah Turi menjadi kota besar) hahaha... Adi (rumahnya yang selalu buat basecamp nakal) , ganang (musisi punk amikom), momo (plaboy nya amikom),pakde (orang tertua di kelas), rizaldi, angga, erny, tika, puput, dan semuanya yang belum aku sebut.. (lali aku jeneng e) .. thanks all!

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas rahmat dan karuniaNya yang diberikan, serta sholawat dan salam kami ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN FILM MUSIKAL YANG DIGABUNGAN DENGAN 3D”

Penyusunan skripsi ini merupakan syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata 1 jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Penyelesaian Skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini kami ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak M.Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan.
4. Seluruh staff karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Kedua orang tua beserta keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril srt materi dan doa.
6. Teman-teman sekelas seangkatan seperjuangan dari awal sampai akhir, terimakasih semuanya.
7. Dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu di lembar ini.

Kami menyadari sepenuhnya bahwa penulisan Skripsi ini masih memeiliki banyak kekurangan. Kritik dan saran yang bersifat membangun sangat kami harapkan agar kedepanya menjadi lebih baik lagi dan semoga laporan ini menambah wawasan serta pengetahuan bagi para pembaca pada umumnya dan penulis pada khususnya.

Yogyakarta, November 2012

Penyusun

DAFTAR ISI

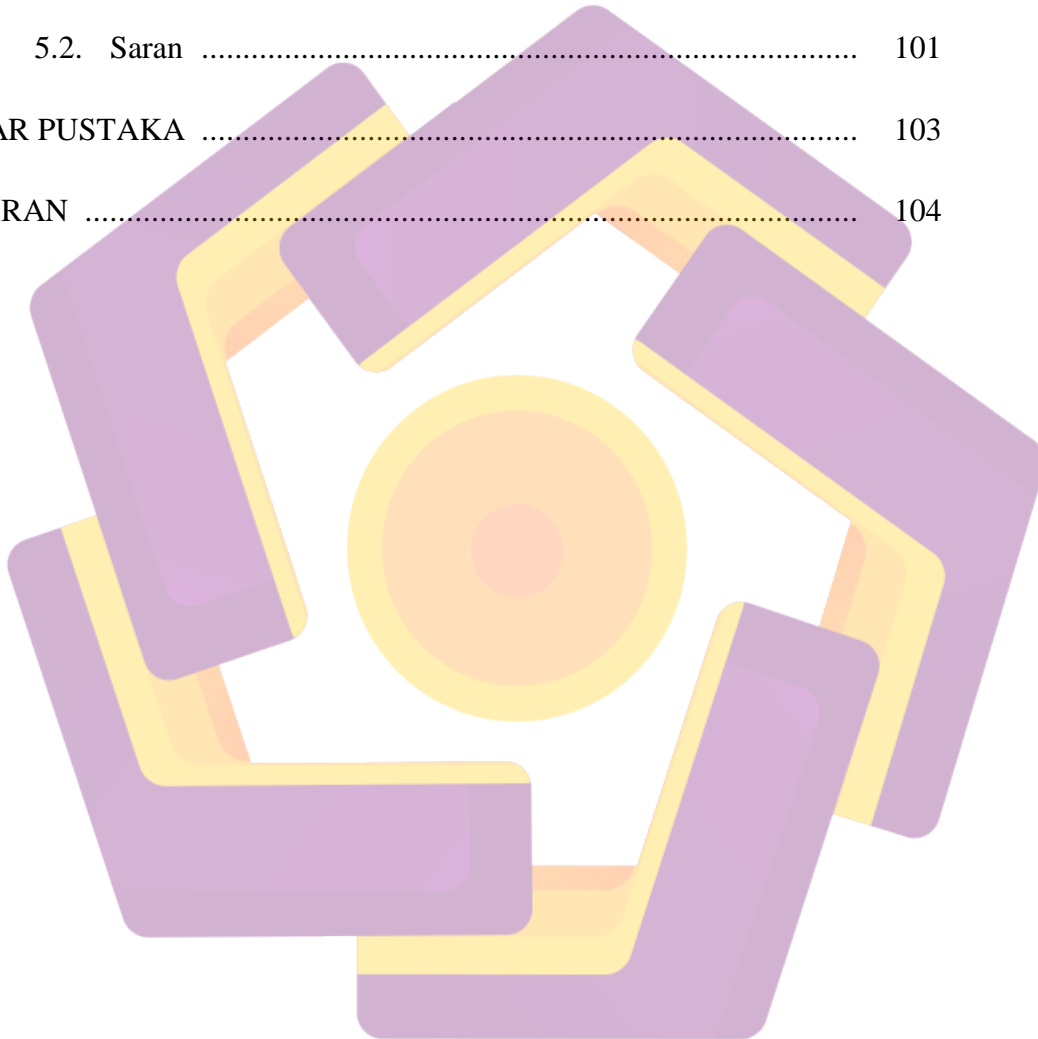
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Metode Penelitian	5
1.7. Sistematika Penulisan	7

BAB II	LANDASAN TEORI	9
2.1.	Sejarah Multimedia	9
2.2.	Pengertian Multimuedia	9
2.3.	Elemen-Elemen Multimedia	10
2.4.	Definisi 3 Dimensi / 3 D	12
2.5.	Pengertian Film Musikal	15
2.6.	Sejarah Film Independent	16
2.6.1.	Pengertian Film Independent	17
2.6.2.	Tentang Film Pendek Sekarang	19
2.7.	Membuat Film Pendek	23
2.7.1.	Skenario	24
2.7.2.	Basic Story	24
2.7.3.	Premise	25
2.7.4.	Sinopsis	26
2.7.5.	Penokohan	27
2.7.6.	Struktur Dramatik	28
2.7.7.	Yang Perlu Diperhatikan Film Independen	32
2.8.	Istilah-Istilah dalam Pembuatan Naskah	33
2.9.	Metode Dalam Pengambilan Gambar Video	35

2.9.1. Framing	36
2.9.2. Komposisi	38
2.9.3. Camera Angel	42
2.10. Tinjauan Pustaka	43
2.11. Perangkat Lunak Yang Digunakan	44
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	47
3.1. Tahapan Analisis	47
3.1.1. Strength (Kekuatan)	47
3.1.2. Weakness (Kelemahan)	47
3.1.3. Opportunity (Peluang)	48
3.1.4. Threats (Ancaman)	48
3.2. Tahap Analisis Kebutuhan Sistem	48
3.2.1. Kebutuhan Hardware (Perangkat Keras)	48
3.2.2. Kebutuhan Software (Perangkat Lunak)	49
3.2.3. Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware)	50
3.3. Merancang Cerita dan Skenario Film	53
3.3.1. Ide Cerita	53
3.3.2. Judul.....	54
3.3.3. Skenario	54

3.3.4. Diagram Scene	56
3.3.5. Storyboard	59
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	70
4.1. Implementasi	70
4.2. Langkah Kegiatan Produksi	70
4.2.1. Tahap Produksi	70
4.2.1.1. Rekaman Lagu	71
4.2.1.2. Shooting (Pengambilan Gambar).....	72
4.3. Pre Editing	74
4.3.1. Modeling	74
4.3.2. Texturing	78
4.3.3. Rigging	80
4.3.4. Animating	83
4.3.5. Rendering Video dari Autodesk Maya	84
4.4. Tahap Pasca Produksi	86
4.4.1. Editing	86
4.4.2. Penggabungan 3D ke Video	89
4.4.3. Mixing	90
4.4.4. Rendering	90

4.4.5. Mastering.....	91
4.4.6. Data jawaban Responden	92
BAB V PENUTUP	101
5.1. Kesimpulan	101
5.2. Saran	101
DAFTAR PUSTAKA	103
LAMPIRAN	104



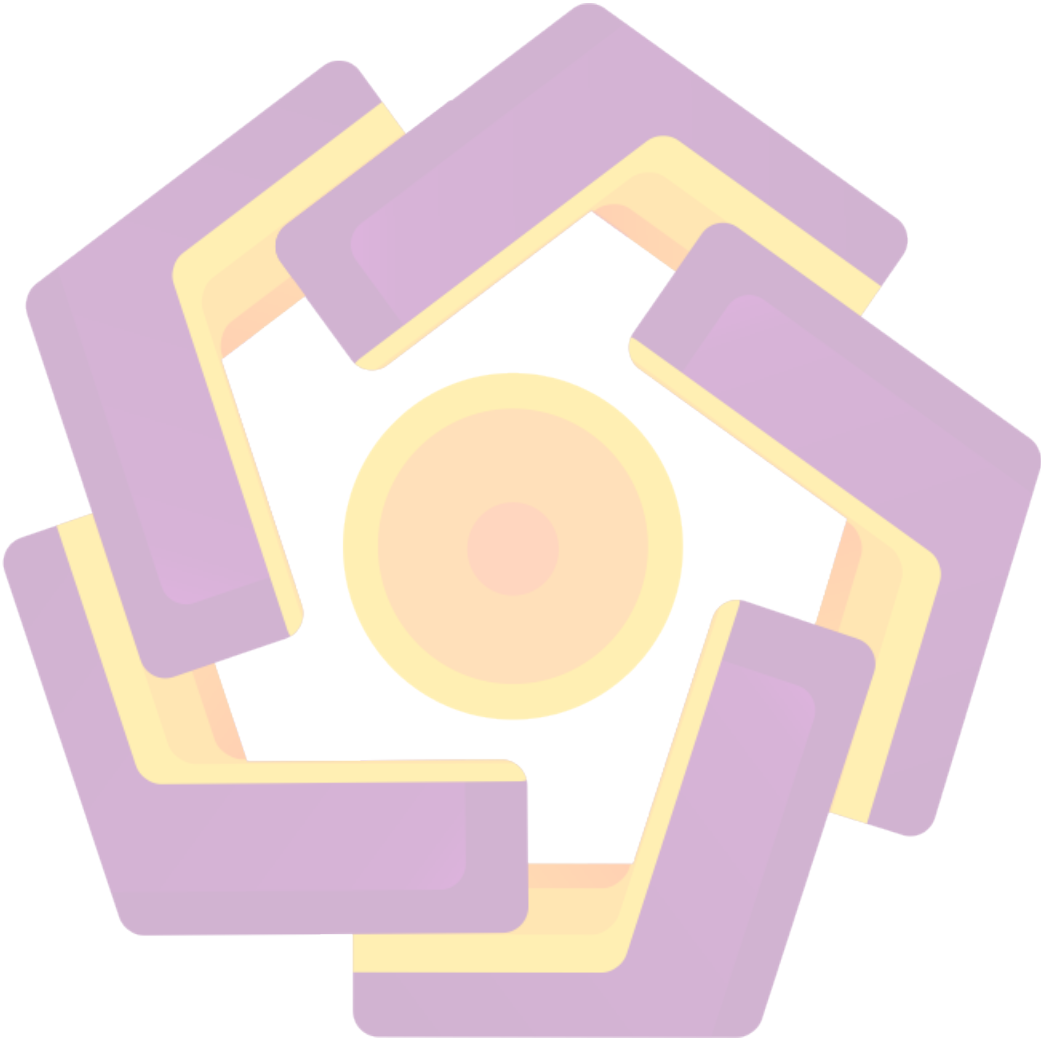
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1.	Rincian Biaya Produksi	52
Tabel 4.1.	Teknis	92
Tabel 4.2.	Propoerti Yang Digunakan	93
Tabel 4.3.	Gerakan Animasi	93
Tabel 4.4.	Modeling Karakter	94
Tabel 4.5.	Kesesuaian Lagu dan Cerita Dalam Video	95
Tabel 4.6.	Alur Cerita	96
Tabel 4.7.	Pesan Yang Disampaikan	97
Tabel 4.8.	Sampai Tidaknya Alur Cerita Kepada Penonton	97
Tabel 4.9.	Sampai Tidaknya Pesan Yang Disampaikan.....	98
Tabel 4.10.	Animasi 3D Dibanding Dengan Animasi Lainnya	99
Tabel 4.11.	Hasil Pengujian Validitas Instrumen <i>Need for Power</i>	70
Tabel 4.12.	Hasil Pengujian Validitas Instrumen Kinerja Karyawan	70
Tabel 4.13	Rangkuman Hasil Uji Normalitas	73
Tabel 4.14.	Rangkuman Hasil Pengujian Multikolinieritas	75
Tabel 4.15.	Rangkuman Hasil Uji Heteroskedastisitas Geljser	77
Tabel 4.16.	Rangkuman Hasil Analisis Regresi Linier Berganda	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.	Interface Autodesk Maya	45
Gambar 2.3.	Adobe Premier CS5	45
Gambar 2.4.	Nuendo	46
Gambar 3.1.	Diagram Scene	59
Gambar 4.1.	Saat Membuat Gaet/Panduan Tempo Lagu	71
Gambar 4.2.	Rekaman Suara Drum	71
Gambar 4.3.	Vokal Rekaman Setelah Semua Alat Musik Sudah Terekam	72
Gambar 4.1.	Camera, kabel Data dan PC	73
Gambar 4.2.	Film Video	73
Gambar 4.3.	Film Video Yang Sudah Dipilih	74
Gambar 4.4.	Menu Set	75
Gambar 4.5.	Objek Cube pada Workspace Area	75
Gambar 4.6.	Objek Badan	76
Gambar 4.7.	Attribute Editor	77
Gambar 4.8.	Color Chooser	77
Gambar 4.9.	Tokoh Utama	78
Gambar 4.10.	Check Box Color	79

Gambar 4.11. Create Render Node	79
Gambar 4.12. File Attribute Image Name	78
Gambar 4.13. Pilihan Gambar yang Akan Digunakan	80
Gambar 4.14. Menu Set Animation	80
Gambar 4.15. Tampilan Side View	81
Gambar 4.16. Tampilan Objek X-Ray	82
Gambar 4.17. Skin Menu	82
Gambar 4.18. Smooth Bind Option	83
Gambar 4.19. Time Slinder dengan Current Time 120	83
Gambar 4.20. Time Slinder dengan Pemberian Set Key	84
Gambar 4.21. Playback Control	84
Gambar 4.22. Render Setting	85
Gambar 4.23. Tab Maya Software	85
Gambar 4.24. Batch Render	86
Gambar 4.25. Welcome to Adobe Premiere	87
Gambar 4.26. File Import	88
Gambar 4.27. Timeline Panel	88
Gambar 4.28. Modeling 3D di Premier	89
Gambar 4.29. Modeling 3D yang sudah dihilangkan green screennya	90
Gambar 4.30. File Export	91



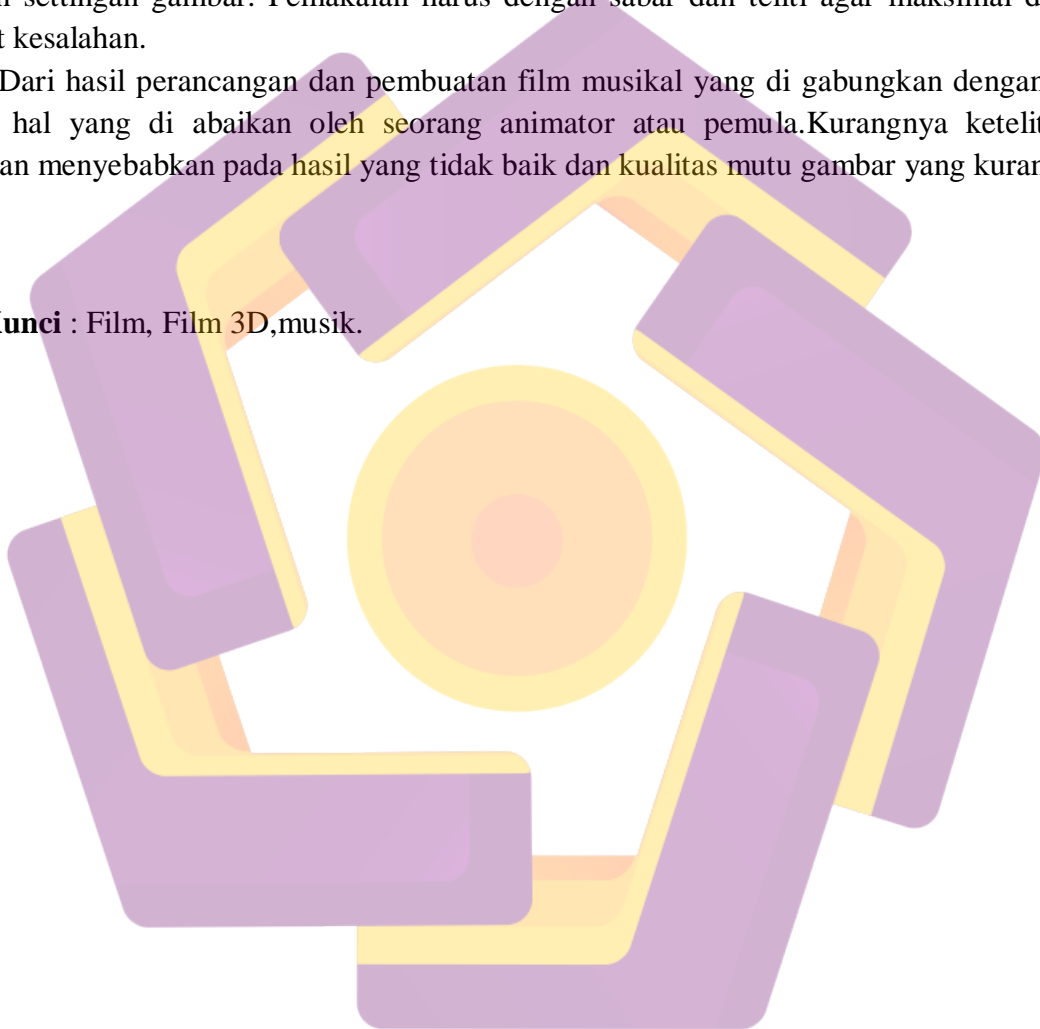
INTISARI

Film dan musik adalah dua unsur yang tak terpisahkan. Dua unsur yang saling mengisi satu sama lain. Begitu juga industri film dan musik yang mengalami perkembangan yang cukup pesat. Apalagi film 3D, yang sekarang sedang di minati penikmat film di dunia.

Dalam Pembuatan Film 3D, terdapat banyak software yang di gunakan sehingga banyak pula menu-menu yang di mengerti sebelum mengeklik, dan selalu mengingat cara penggunaan tool dan settingan gambar. Pemakaian harus dengan sabar dan teliti agar maksimal dan tidak terdapat kesalahan.

Dari hasil perancangan dan pembuatan film musikal yang di gabungkan dengan 3D ini, banyak hal yang di abaikan oleh seorang animator atau pemula. Kurangnya ketelitian dan kesabaran menyebabkan pada hasil yang tidak baik dan kualitas mutu gambar yang kurang jelas.

Kata Kunci : Film, Film 3D, musik.



ABSTRACT

Film and music are the two elements do not terpisahkan. Two elements complement each other. So is the film and music industry has developed rapidly. Moreover, 3D movie, which is now in the interest of film lovers in the world.

Filming in 3D, there are a lot of software that is in use so many of them in menus understand before clicking, and always remember how to use the tools and image settings. Usage should patiently and carefully so that the maximum and there are no errors.

From the results of the design and manufacturing of musical films in combination with 3D, many things ignored by an animator or pemula. Kurangnya thoroughness and patience led to a result which is not good and the quality of the picture quality is less clear.

Keywords: movies, 3D movies, music.

