

**PEMBUATAN VIDEO SERIES MODEL ENVIRONMENT 3D BASIC
LIGHTING PHOTOGRAPHY DENGAN OPTIMALISASI WEB SERIES**

SKRIPSI



disusun oleh

Yezha Eriawan Christianto

11.11.5481

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PEMBUATAN VIDEO SERIES MODEL ENVIRONMENT 3D BASIC
LIGHTING PHOTOGRAPHY DENGAN OPTIMALISASI WEB SERIES
SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Yezha Eriawan Christianto

11.11.5481

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO SERIES MODEL ENVIRONMENT 3D BASIC
LIGHTING PHOTOGRAPHY DENGAN OPTIMALISASI WEB SERIES**

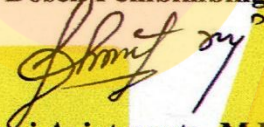
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yezha Eriawan Christianto

11.11.5481

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Oktober 2014

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO SERIES MODEL ENVIRONMENT 3D BASIC
LIGHTING PHOTOGRAPHY DENGAN OPTIMALISASI WEB SERIES**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yezha Eriawan Christianto

11.11.5481

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Agustus 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom.
NIK. 190302229


Dhani Ariatmanto, M.Kom.
NIK. 190302197

Mei P Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 September 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA


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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 18 Agustus 2016



Yezha Eriawan Christianto
NIM. 11.11.5481

MOTTO

- "Yaa ayyuhal-ladziina aamanushbir uu washoobiruu." "Wahai orang-orang yang beriman, bersabarlah kamu dan kuatkanlah kesabaranmu." (QS. Ali-Imron: 200)
- "Jangan anggap dirimu sampah, karena Tuhan tidak menciptakan sampah, yang menciptakan sampah hanyalah manusia." (yezha)
- "Kebanyakan anak muda jaman sekarang bijak prematur, Omongan dan kelakuan bertolak belakang." (yezha)
- "Kalau semua sudah kamu kerahkan dan usaha sudah maksimal yang terakhir cuma berserah diri kepada Sang Pencipta, karena kamu boleh berencana tapi Allah lah sang sutradara kehidupan sesungguhnya." (Dyssa)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan kepada **Allah SWT** yang selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya.

Untuk **Alm. Bapak Ant Sujono & Almarhumah Adik Cinta Florentina Nugraheni** yang telah berada di sisi-Nya . Baru ini yang saya berikan, semoga ini bisa menjadi salah satu kebanggaan kalian.

Kedua untuk **Ibu saya Winarti**, terima kasih semua support yang telah berikan dan selalu mengingatkan untuk segera menyelesaikan skripsi ini, maaf ya bu saya terlalu lama mengerjakan skripsi ini.

Ketiga untuk **calon istriku Dyssa Irjayanti Putri**, Terima kasih sekali telah menjadi partner terbaikku yang selalu memberikan semangat, motivasi, nasihat, doa dan masih banyak yang lain.

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat, rahmat, taufik, hidayah, dan kasih-Nya yang telah dilimpahkan sehingga penulisan laporan skripsi dengan judul **“Pembuatan Video Series Model Environment 3D Basic Lighting Photography Dengan Optimalisasi Web Series”** dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Allah SWT sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Oleh sebab itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

- ❖ Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
- ❖ Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing.
- ❖ Bapak Agus Purwanto, M.Kom, dan Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku Dosen Penguji
- ❖ Bapak Sudarmawan, M.T selaku Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
- ❖ Segenap Staf Pengajar di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pemahaman tentang dunia teknologi informasi.
- ❖ Orang tua, Saudara, dan sahabat- sahabatku yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menjalani kuliah dan menyelesaikan laporan skripsi.

- ❖ Semua pihak dan segenap rekan yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dengan segala kerendahan hati penulis menyadari dalam penyusunan laporan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, sehingga penulis mengharapkan adanya saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Akhir kata, semoga Allah SWT melimpahkan rahmat-Nya kepada semua pihak dan penulis berharap agar karya tulis ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 18 Agustus 2016

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metodelogi Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 Web Series.....	8
2.2.1.1 Perkembangan Web Series di Dunia.....	8

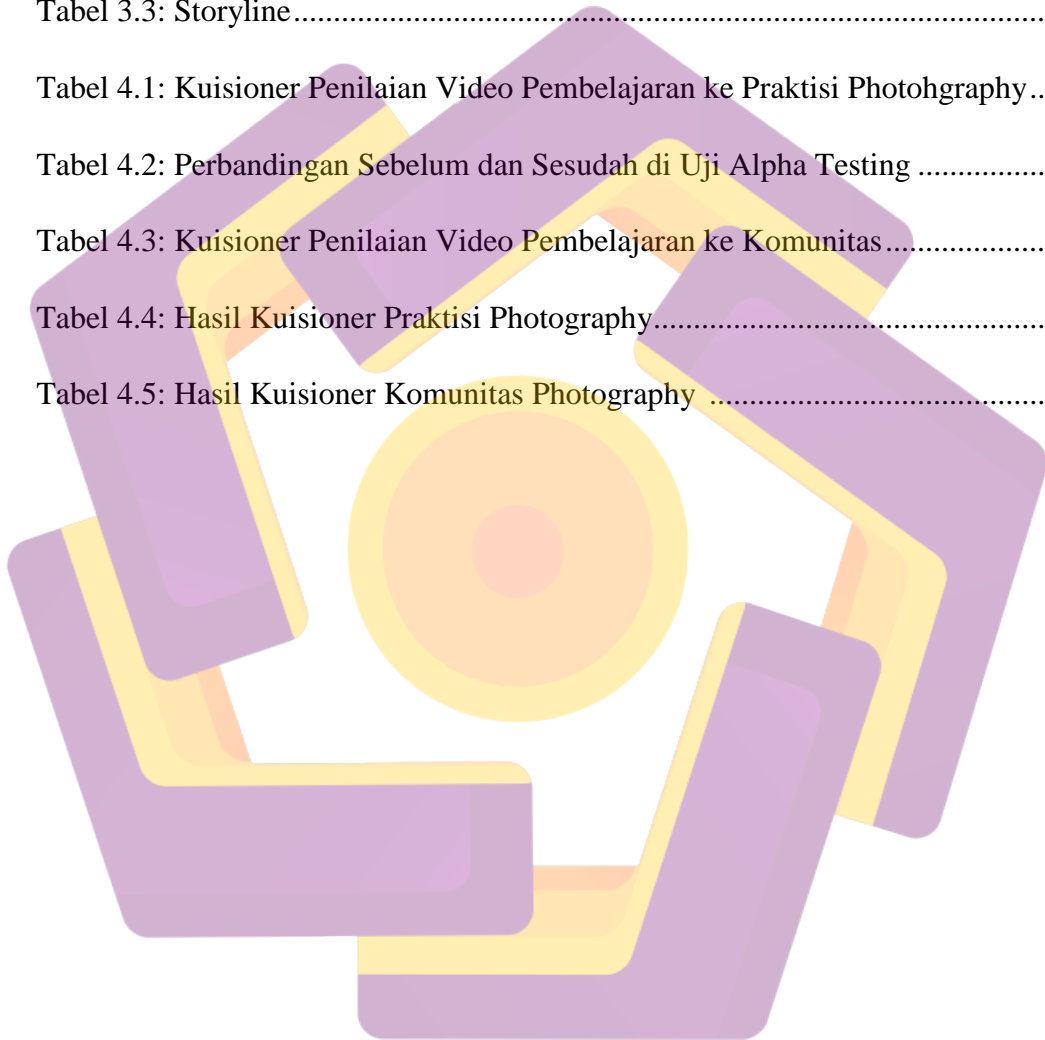
2.2.1.2	Sejarah Perkembangan Web Series di Indonesia	13
2.2.2	Fotografi.....	15
2.2.2.1	Sejarah Perkembangan Fotografi	15
2.2.2.2	Sejarah Fotografi di Indonesia.....	16
2.2.2.3	Pencahayaan Dasar dalam Fotografi.....	17
2.2.2.4	Piranti Penunjang Pencahayaan.....	17
2.2.2.5	Sumber Cahaya dalam Fotografi.....	19
2.2.2.6	Gaya Pencahayaan.....	20
2.2.2.7	Analisa Arah Datang Pencahayaan	20
2.2.3	Animasi	21
2.2.3.1	Jenis Animasi	22
2.2.3.2	Prinsip Animasi	23
2.2.3.3	Teknik Kamera	30
2.3	Analisis	31
2.3.1	Analisis Data.....	31
2.3.2	Analisis Kebutuhan Pengguna (User).....	32
2.3.3	Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....	32
2.3.4	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....	32
2.3.5	Analisis Kebutuhan Informasi	32
2.3.6	Analisa Kebutuhan Peluang.....	33
2.3.7	Solusi yang diterapkan	33
2.3.8	Solusi yang dipilih	33
2.3.9	Analisis Kelayakan Sistem	33
2.4	Metode Perancangan	34
2.5	Metode Pengembangan	34

2.6	Metode Testing	35
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		36
3.1	Tinjaun Umum	36
3.2	Analisis Data	36
3.2.1	Analisis Kualitatif	37
3.2.2	Analisis Kebutuhan Pengguna (User).....	39
3.2.3	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	40
3.2.4	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	40
3.2.5	Kebutuhan Informasi	40
3.2.6	Analisa Kebutuhan Peluang	41
3.3	Solusi yang dapat diterapkan	41
3.3.1	Solusi yang dipilih	41
3.4	Analisis Kelayakan Video Series.....	41
3.4.1	Analisis Kelayakan Teknologi	42
3.4.2	Analisis Kelayakan Hukum	42
3.4.3	Analisis Kelayakan Operasional	43
3.4.4	Analisis Kelayakan Ekonomi.....	43
3.5	Rancangan Pra Produksi	43
3.5.1	Ide Cerita.....	44
3.5.2	Pembuatan Storyline	44
3.5.3	Pembuatan Storyboard	46
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		49
4.1	Pembahasan.....	49
4.1.1	Produksi	49
4.1.1.1	Take Video Live Shoot.....	49

4.1.1.2	Capture Video	50
4.1.1.3	Dubbing	50
4.1.1.4	Membuat 3D Modelling	51
4.1.1.4.1	Membuat ruangan interior untuk studio.....	51
4.1.1.4.2	Membuat Background Studio	52
4.1.1.4.3	Membuat Karakter	53
4.1.1.4.4	Membuat Environment	55
4.1.1.5	Memberikan Material.....	56
4.1.1.6	Perancangan Tata Letak.....	58
4.1.1.7	Penganimasian Kamera	59
4.1.2	Pasca Produksi	60
4.1.2.1	Editing Video	60
4.1.2.2	Compositing.....	61
4.2	Testing.....	62
4.2.1	Alpha Testing.....	62
4.2.2	Kesimpulan Alpha Testing	63
4.2.3	Beta Testing	64
4.2.4	Kesimpulan Beta Testing	65
4.2.5	Hasil Penilaian	65
4.2.6	Distribusi.....	68
BAB V KESIMPULAN		68
5.1	Kesimpulan	68
5.2	Saran	69
DAFTAR PUSTAKA		70
LAMPIRAN		71

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1: Perbandingan Penelitian	7
Tabel 3.1: Perbandingan Video	37
Tabel 3.2: Angket Kebutuhan Pengguna (User)	39
Tabel 3.3: Storyline.....	44
Tabel 4.1: Kuisisioner Penilaian Video Pembelajaran ke Praktisi Photohgraphy...	62
Tabel 4.2: Perbandingan Sebelum dan Sesudah di Uji Alpha Testing	63
Tabel 4.3: Kuisisioner Penilaian Video Pembelajaran ke Komunitas.....	64
Tabel 4.4: Hasil Kuisisioner Praktisi Photography.....	65
Tabel 4.5: Hasil Kuisisioner Komunitas Photography	66



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1: Teknologi Kamera di Era 100 M	15
Gambar 2.2: Ilustrasi Kamera Olahraga	16
Gambar 2.3: Solid Drawing	23
Gambar 2.4: Timing & Spacing	24
Gambar 2.5: Squash & Stretch.....	25
Gambar 2.6: Anticipation.....	25
Gambar 2.7: Staging	26
Gambar 2.8: Straight Ahead Action & Pose to Pose	27
Gambar 2.9: Follow Through & Overlapping Action	27
Gambar 2.10 Slow in & Show Out	28
Gambar 2.11: Arcs	28
Gambar 2.12: Secondary Action.....	29
Gambar 2.13: exaggeration.....	29
Gambar 3.1: Video Pembanding Three Point Lighting for Photography	37
Gambar 3.2: Pra Produksi.....	43
Gambar 4.1: Bagan Penggunaan Software	49
Gambar 4.2: Capture Video	50
Gambar 4.3: Ruangan Interior untuk Studio.....	51
Gambar 4.4: Pembuatan Background	52
Gambar 4.5: Pembuatan Background Penyangga.....	52
Gambar 4.6: Background	53

Gambar 4.7: Pembuatan Karakter	53
Gambar 4.8: Pembuatan Baju Karakter	54
Gambar 4.9: Karakter.....	54
Gambar 4.10: Environment Lampu	55
Gambar 4.11: Environment Tripod Lampu.....	55
Gambar 4.12: Lampu Studio.....	56
Gambar 4.13: Material pada Model	57
Gambar 4.14: Hasil Pemberian Material	57
Gambar 4.15: Tampilan Interior dari 4 View	58
Gambar 4.16: Tampilan Perspektif Keseluruhan.....	58
Gambar 4.17: Tampilan Kamera.....	59
Gambar 4.18: Panel Pengaturan Cahaya.....	59
Gambar 4.19: Hasil Render Autodesk Maya	60
Gambar 4.20: Penyusunan Scene.....	61
Gambar 4.21: Compositing Scene dengan Dubbing.....	61
Gambar 4.22: Diagram Penilaian Video Series	66
Gambar 4.23: Distribusi Video Series ke Youtube.com.....	67

INTISARI

Fotografi adalah bermain dengan cahaya. Dasar fotografi untuk mengatur cahaya dinamakan sebagai exposure. Komponennya terdiri dari shutter speed (kecepatan rana), aperture (bukaan diafragma) dan sensitivitas sensor (ISO). Namun pengaturan ketiga komponen ini tak bisa lepas dari pemahaman dasar akan pencahayaan (lighting), karena cahaya adalah hal pokok yang akan diatur oleh komponen exposure. Pencahayaan atau lighting, bisa digolongkan dalam berbagai bahasan. Umumnya kita membahas lighting berdasarkan jenisnya, sumbernya, dan arah datangnya, berdasar jenis cahaya kita kenal ada hard light, soft light, dsb.

Sumber cahaya tentu dibagi dalam beberapa macam sumber cahaya seperti matahari maupun lampu studio. Sedangkan menurut arah datangnya cahaya, bisa digolongkan dalam cahaya depan, cahaya samping dan cahaya belakang.

Penulis akan membuat video pembelajaran Basic Lighting Photography yang nantinya akan dibuat dalam bentuk video model environment 3D, sehingga mempermudah bagaimana memahaminya. Mulai dari perancangan modeling sampai animasinya, akan dibuat menggunakan Adobe Premier Pro CC dan Autodesk Maya 2013

Kata Kunci: Fotografi, Dasar Pencahayaan, Video Pembelajaran

ABSTRACT

Photography is playing with light. Basic photography to set light named as exposure. Its components consist of shutter speed (shutter speed), aperture (diaphragm openings) and the sensor's sensitivity (ISO). However the third component settings cannot be separated from the basic understanding will be lighting (lighting), because light is the subject matter of this component will be governed by that exposure. Lighting or lighting, can be classified in a variety of topics. Generally we discuss lighting based on the type, source, and type, based on the arrival direction of light we know there's a hard light, soft light, etc.

The light source is certainly divided into several kinds of light sources such as lamps or Sun studio. While according to the direction of the oncoming light, can be classified in the front light, side light and rear light.

The author will make learning Basic Photography Lighting video which will be made in the form of a 3D model video environment, so as to simplify how to understand it. Starting from the design of modeling to animation, is created using Adobe Premiere Pro and Autodesk Maya CC 2013

Keyword: *Photography, Basic Lighting, Learning Video*