

**PEMBUATAN VIDEO KLIP LAFFA BAND DENGAN
PENAMBAHAN ANIMASI 2-DIMENSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Ermita Sari

10.11.3585

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PEMBUATAN VIDEO KLIP LAFFA BAND DENGAN
PENAMBAHAN ANIMASI 2-DIMENSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Ermita Sari

10.11.3585

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO KLIP LAFFA BAND DENGAN PENAMBAHAN
ANIMASI 2 DIMENSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ermita Sari

10.11.3585

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 September 2013

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO KLIP LAFFA BAND DENGAN PENAMBAHAN
ANIMASI 2-DIMENSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ermita Sari

10.11.3585

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 02 juni 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama penguji

Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182

Dhani Ariatmanto, M.Kom.
NIK. 190302197

M.Rudvanto Arief, MT
NIK. 190302098

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 9 Juni 2014



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, 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.

Yogyakarta, Juni 2014



Ermita Sari
NIM. 10.11.3585

HALAMAN MOTTO

1. Sukses itu kerja keras, kerja keras sama dengan berusaha, tidak menyerah dan total untuk jadi lebih baik.
2. Apa pun tugas hidup anda, lakukan dengan baik. Seseorang semestinya melakukan pekerjaannya sedemikian baik sehingga mereka yang masih hidup, yang sudah mati, dan yang belum lahir tidak mampu melakukannya lebih baik lagi
3. Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah
4. Bersyukur akan lebih baik daripada mengeluh dengan keadaan.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Saya ucapkan puji syukur Alhamdulillah kekhadirat Allah S.W.T. atas semua karunia, hidayah dan inayah-Nya, sehingga akhirnya saya bisa menyelesaikan masa kuliah. Sholawat serta salam saya limpahkan kepada junjungan nabi besar Muhammad S.A.W. yang telah memberikan teladannya kepadaku, semoga saya bisa mengikuti teladanmu.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

Bapak Sarbani dan Ibu supratmi

Kedua orang tua saya yang tidak henti-hentinya mendoakan, memberi nasehat, memberi inspirasi, motivasi, memberikan dukungan, dan selalu menyemangati saya.

Rina, Bagus dan Rizky

Adik adik saya, terimakasih selalu mendoakan dan mensupport saya.

Yopi Habibi

Terima kasih yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini, aku beruntung punya kamu, i love you.

Tonny Hidayat, M.Kom

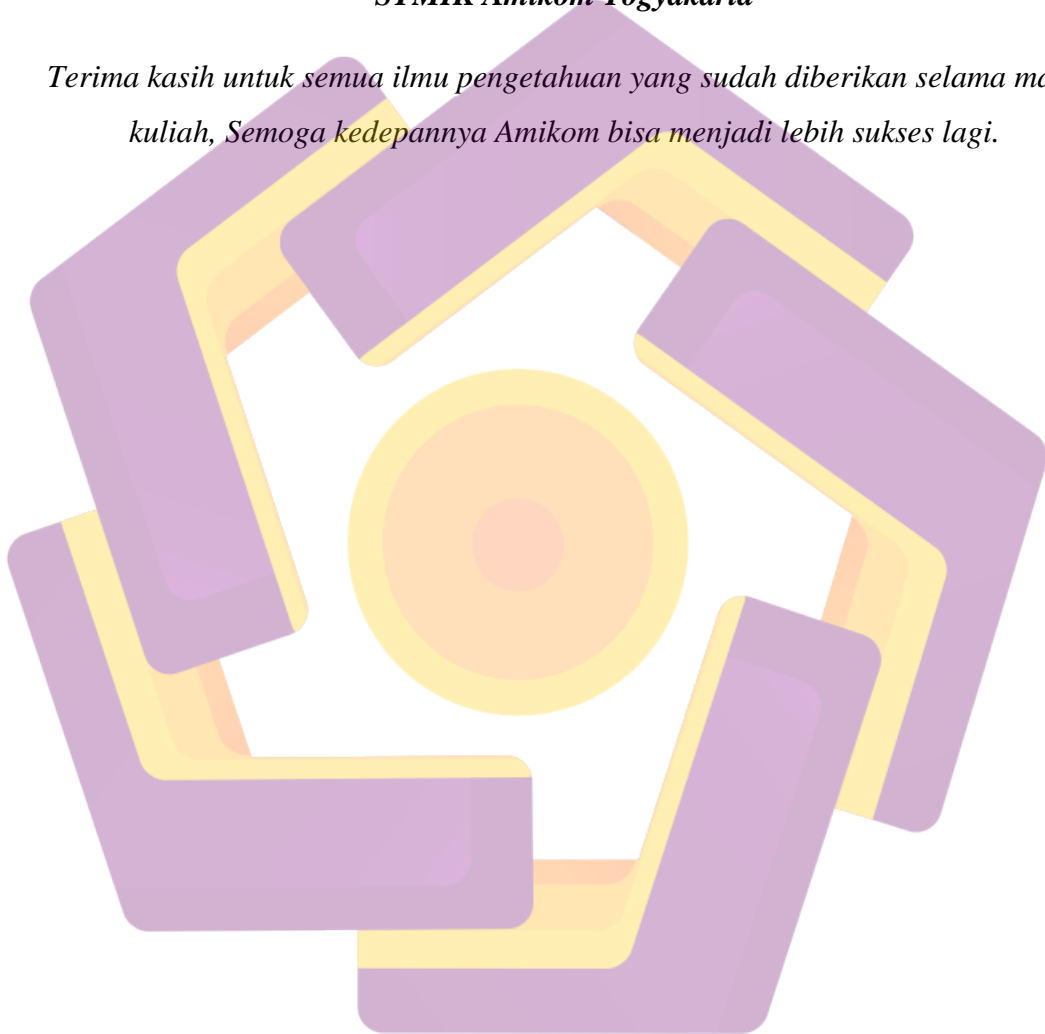
Terima kasih atas arahan, bimbingan, saran, dan waktu yang sudah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi saya dengan maksimal.

Teman – Teman

Terima kasih untuk madea, unyil, katty, relly, happy, emak dan teman-teman 10-SITI-12 , serta semua teman lain yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

STMIK Amikom Yogyakarta

Terima kasih untuk semua ilmu pengetahuan yang sudah diberikan selama masa kuliah, Semoga kedepannya Amikom bisa menjadi lebih sukses lagi.



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Segala puji dan syukur, alhamdulillah. Saya persembahkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **“Pembuatan Video Klip Laffa Band Dengan Penambahan Animasi 2-Dimensi”**

yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata 1 dalam bidang Teknik Informatika di STMIK ”AMIKOM” Yogyakarta

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan tugas akhir jauh dari sempurna, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun guna membantu tugas akhir ini.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T. Selaku Kepala Jurusan Teknik Informatika.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom Selaku dosen pembimbing.
4. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas ini.

Akhirnya dengan doa kepada Allah, semoga jasa dan amal baiknya mendapat rahmat dan imbalan yang setimpal dari-Nya (Amin).

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 02 Juni
2014

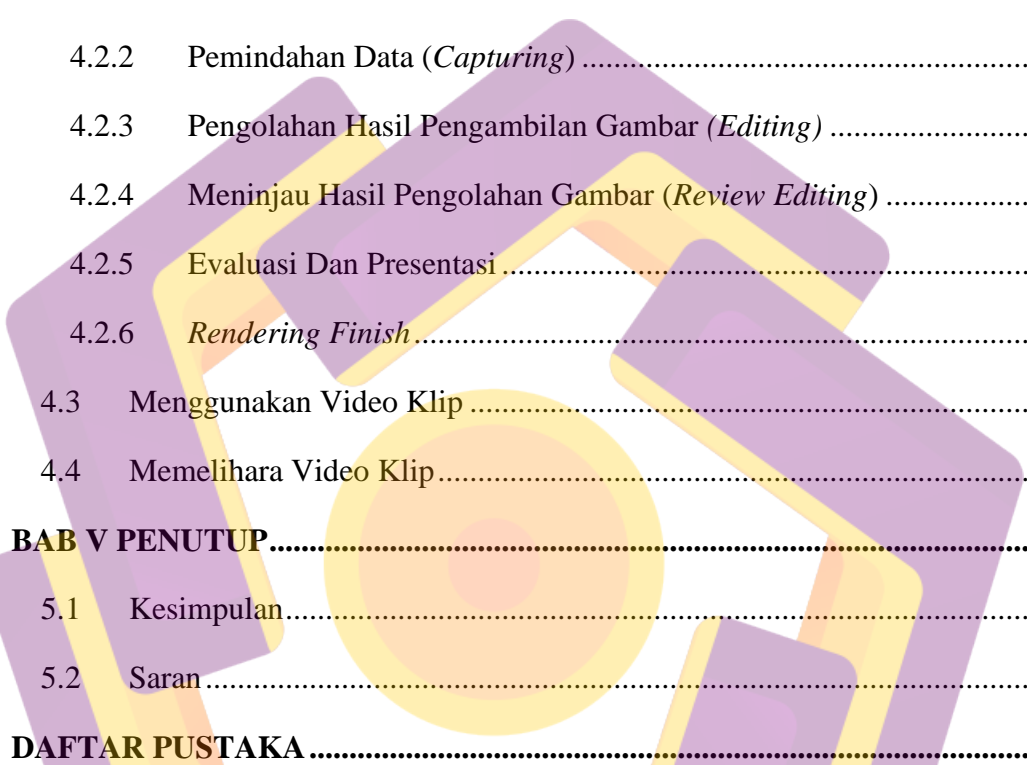
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian.....	3
1.4.1 Tujuan Penelitian	3
1.4.2 Manfaat Penelitian	4
1.5 Metode Pengumpulan Data	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Dasar Multimedia	7
2.1.1 Sejarah Singkat Multimedia Dan Pengertian Multimedia	7

2.1.2	Elemen-Elemen Multimedia	9
2.2	Dasar Video Klip	17
2.2.1	Sejarah Singkat Dan Pengertian Video Klip	17
2.2.2	Jenis-Jenis Video Klip (<i>Genre Video Clip</i>).....	19
2.2.3	Standar Rekaman Video.....	21
2.3	Animasi 2-Dimensi.....	23
2.3.1	Pengertian Animasi 2-Dimensi	23
2.3.2	Sejarah Singkat Perkembangan Animasi	23
2.3.3	Macam-macam jenis animasi.....	25
2.4	Peralatan Dasar Pembuatan Video Klip	28
2.5	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Human Resource Requirement</i>)....	29
2.6	Tahapan Dalam Pembuatan Video Klip.....	30
2.6.1	Tahap Pra Produksi	31
2.6.2	Tahap Produksi	32
2.6.3	Tahap Pasca Produksi	35
2.7	Referensi Video Klip.....	35
2.8	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	39
2.8.1	Adobe Flash CS3	39
2.8.2	Adobe Photoshop CS3	40
2.8.3	Abode After Effects CS3	41
2.8.4	Adobe Premiere Pro	41
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		43
3.1	Analisis Sistem	43
3.1.1	Identifikasi Masalah	43
3.2	Analisis SWOT.....	43

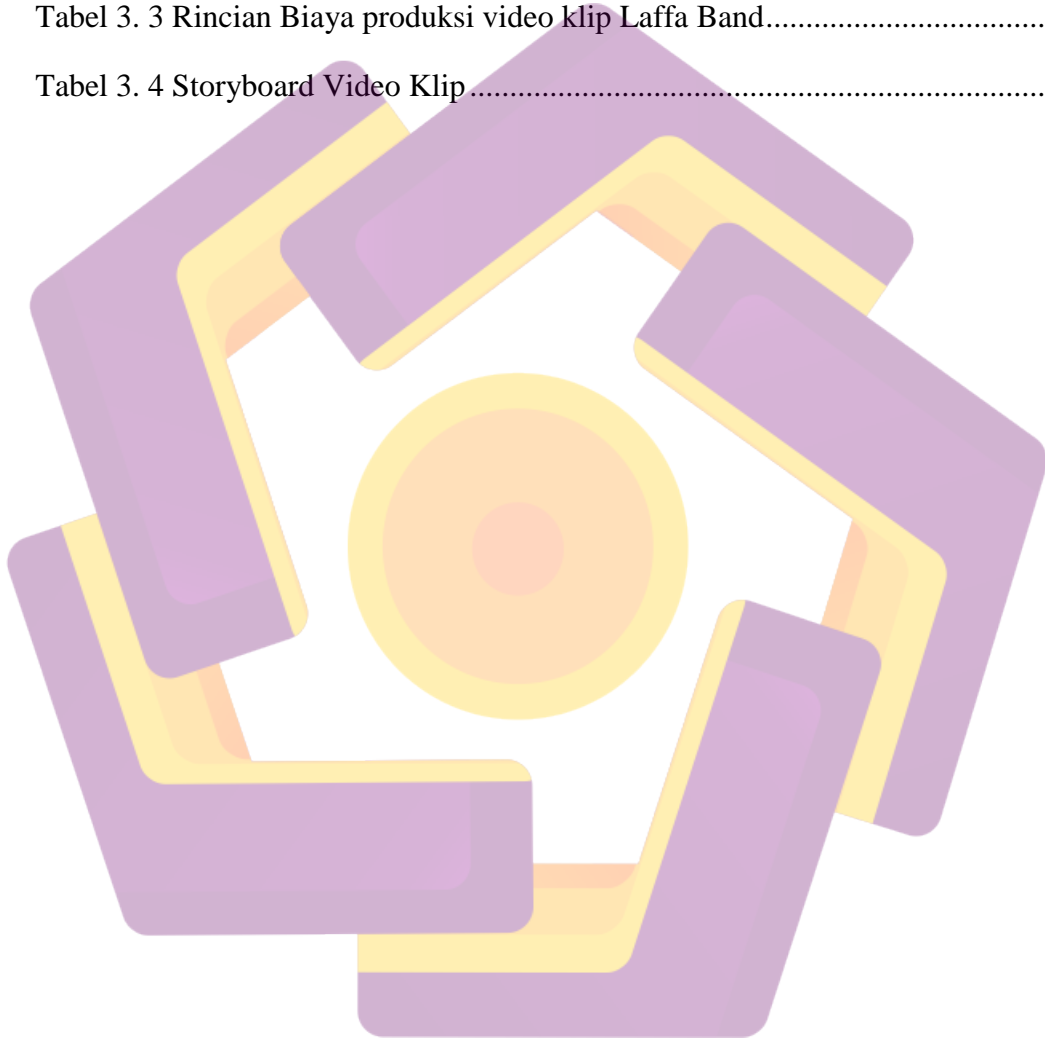
3.3	Analisis Kebutuhan	46
3.3.1	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (<i>Brainware</i>).....	46
3.3.2	Alat Dan Bahan Penelitian	47
3.3.3	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	48
3.4	Tahap Pra Produksi	48
3.4.1	Ide Cerita.....	48
3.4.2	Naskah (<i>Skenario</i>).....	49
3.4.3	Tema Cerita (<i>Story Theme</i>).....	49
3.4.4	Penyusunan Jadwal dan Anggaran Biaya	49
3.4.5	Penyiapan Properti	51
3.4.6	Pencarian Pemain (<i>Talent Casting</i>).....	52
3.4.7	Gambaran Cerita (<i>Story</i>)	52
3.4.8	Sinopsis	53
3.4.9	Storyboard.....	54
3.5	Tinjauan Umum Laffa Band.....	59
3.5.1	Struktur Organisasi Laffa Band	59
3.5.2	Visi dan Misi Laffa Band.....	59
3.5.3	Personil Laffa Band.....	60
3.5.4	Logo Laffa Band	60
3.5.5	Media Promosi yang digunakan laffa band saat ini	60
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		61
4.1	Tahapan Produksi	61
4.1.1	Pengambilan Gambar (<i>Shooting</i>).....	61
4.1.2	Tata Suara (<i>Sound Setting</i>).....	65
4.1.3	Tata Cahaya (<i>Lighting Setting</i>)	65



4.1.4	Akting Pemain (Talent Acting).....	65
4.1.5	Tata Kostum dan Tata Rias	66
4.2	Tahapan Pasca Produksi	66
4.2.1	Pemindahan Data dan Pengolahan Gambar (<i>Capturing Dan Editing</i>)	67
4.2.2	Pemindahan Data (<i>Capturing</i>)	67
4.2.3	Pengolahan Hasil Pengambilan Gambar (<i>Editing</i>)	67
4.2.4	Meninjau Hasil Pengolahan Gambar (<i>Review Editing</i>)	79
4.2.5	Evaluasi Dan Presentasi	80
4.2.6	<i>Rendering Finish</i>	80
4.3	Menggunakan Video Klip	82
4.4	Memelihara Video Klip.....	82
BAB V	PENUTUP	84
5.1	Kesimpulan.....	84
5.2	Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	86

DAFTAR TABEL

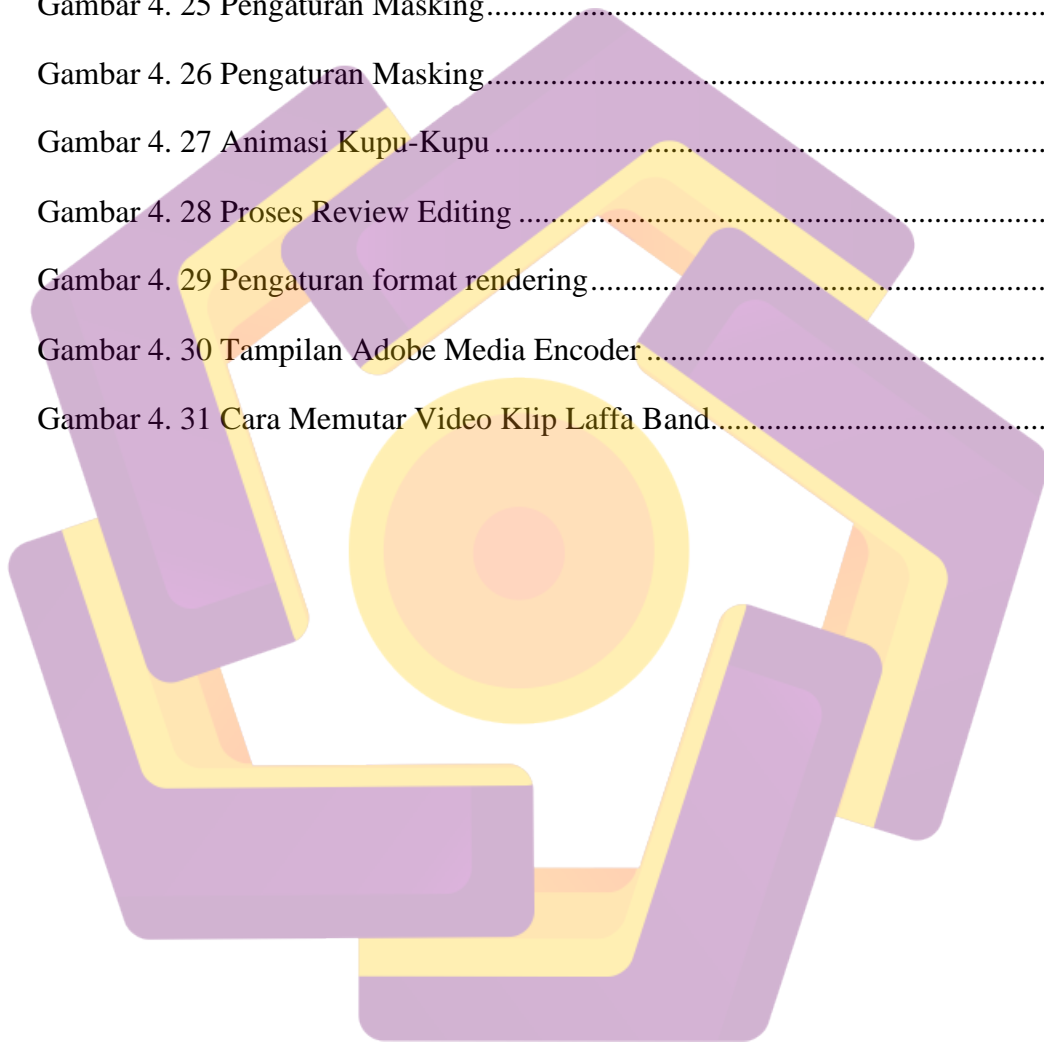
Tabel 3. 1 Hasil Analisis Swot Laffa Band.....	44
Tabel 3. 2 Jadwal pengambilan gambar (Shooting).....	50
Tabel 3. 3 Rincian Biaya produksi video klip Laffa Band.....	50
Tabel 3. 4 Storyboard Video Klip.....	54



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Elemen-elemen Multimedia.....	9
Gambar 2. 2 Tampilan Adobe Premier Pro	42
Gambar 3. 1 Struktur organisasi Laffa Band	59
Gambar 3. 2 Logo Laffa Band	60
Gambar 4. 1 Pengambilan gambar <i>Close Up</i>	61
Gambar 4. 2 Pengambilan Gambar Medium Close Up	62
Gambar 4. 3 Pengambilan Gambar Medium Shot	63
Gambar 4. 4 Pengambilan Gambar <i>Medium Long Shot</i>	63
Gambar 4. 5 Pengambilan Gambar <i>Long Shot</i>	64
Gambar 4. 6 Pengambilan Gambar Zoom In	64
Gambar 4. 7 Pengambilan Gambar <i>Panning</i>	65
Gambar 4. 8 Drive Memory card pada Windows Explorer	67
Gambar 4. 9 Proses Import File Video pada Adobe Premiere.....	68
Gambar 4. 10 Proses Import File Audio pada Adobe Premiere.....	69
Gambar 4. 11 Proses Penyusunan File Video pada Adobe Premiere	69
Gambar 4. 12 Proses Penyusunan File Audio pada Adobe Premiere	70
Gambar 4. 13 Icon razor tool	71
Gambar 4. 14 Penggunaan Efek Transisi.....	71
Gambar 4. 15 Pengaturan <i>Opacity</i>	72
Gambar 4. 16 Pengaturan Masking.....	73
Gambar 4. 17 Pengaturan Masking.....	73
Gambar 4. 18 Pengaturan Masking.....	74
Gambar 4. 19 Pengaturan Masking.....	74
Gambar 4. 20 Pengaturan Masking.....	75

Gambar 4. 21 Pengaturan Masking.....	75
Gambar 4. 22 Pengaturan Masking.....	76
Gambar 4. 23 Pengaturan Masking.....	77
Gambar 4. 24 Pengaturan Masking.....	77
Gambar 4. 25 Pengaturan Masking.....	78
Gambar 4. 26 Pengaturan Masking.....	78
Gambar 4. 27 Animasi Kupu-Kupu	79
Gambar 4. 28 Proses Review Editing	80
Gambar 4. 29 Pengaturan format rendering.....	81
Gambar 4. 30 Tampilan Adobe Media Encoder	81
Gambar 4. 31 Cara Memutar Video Klip Laffa Band.....	82



INTISARI

Perkembangan multimedia juga dirasakan di dunia video musik sekarang ini menjadi semakin menarik dan kreatif. Oleh karena itu penyanyi atau band pendatang baru harus membuat klip video untuk mempromosikan lagu, sehingga penyanyi atau band pendatang baru tampak terkesan tidak amatir, dan lebih kreatif. Perkembangan ini juga disertai dengan perkembangan perangkat lunak editing video yang disertai dengan efek visual seperti animasi.

Banyak musisi atau grup musik dalam negeri maupun luar negeri yang telah menggunakan dan menerapkan animasi 2-Dimensi pada video klipnya. Hal ini karena dapat meminimalkan biaya produksi dibandingkan dengan jenis video klip yang diperankan oleh manusia. Selain itu dengan menggunakan media promosi visual ini yaitu video klip berbasis animasi 2-Dimensi akan sangat membantu dalam mengenalkan karya band atau musisi tersebut kepada masyarakat. Hal ini karena selain dapat mendengarkan musiknya, masyarakat juga dapat melihat konsep visual yang ditampilkan. Sehingga masyarakat dapat melihat suatu media promosi yang dikemas secara menarik dengan adanya animasi 2-Dimensi pada video klipnya.

Dengan membuat video klip band indie laffa menggunakan animasi 2-Dimensi ini diharapkan masyarakat umum dapat mengetahui proses pembuatan klip video dan masyarakat akan tahu lebih banyak tentang band laffa dan karya musiknya.

Kata Kunci: Animasi, Video Klip, 2-Dimensi

ABSTRACT

The development of multimedia also be felt in the music video world is now becoming more and more interesting and creative . Therefore newcomer singer or band should make a video clip to promote a song , so the newcomer singer or band seemed impressed not amateurs , and more creative . This development has been accompanied by the development of video editing software that is accompanied by visual effects such as animation .

Many musicians or music groups in the country and abroad who have been using and applying the 2 -D animation in music videos . This is because it can minimize the production costs compared to other types of video clips are played by humans . In addition, by using this visual media campaign that video clip -based 2 -D animation will greatly help in promoting the work of a band or musician to the public . This is because in addition to listening to his music , people also can look at the concept of visual display . So that people can see a media campaign attractively packaged with 2 - Dimensional animation to music videos .

By making a video clip indie band laffa using 2 -D animation is expected the public to know the process of making the video clip and the public will know more about the band and his music laffa .

Keywords : *Animation , Video Clips , 2 - Dimensional*