

**PEMBUATAN VIDEO KLIP BEATBOXING OF JOGJA ANTHEM  
MENGUNAKAN MEDIA GREENSCREEN**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

**Rachmad Caesar Manik Wiguna**

**09.01.2574**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PEMBUATAN VIDEO KLIP BEATBOXING OF JOGJA ANTHEM  
MENGUNAKAN MEDIA GREENSCREEN**

**TUGAS AKHIR**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana D3  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Rachmad Caesar Manik Wiguna**

**09.01.2574**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERSETUJUAN**

**TUGAS AKHIR**

**PEMBUATAN VIDEO KLIP BEATBOXING OF JOGJA ANTHEM,  
MENGUNAKAN MEDIA GREENSCREEN**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**RACHMAD CAESAR M.W**

**09.01.2574**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
Pada tanggal 24 Juni 2014

Dosen Pembimbing,



**PANDAN P PURWACANDRA, M.KOM**  
**NIK. 190302190**

## PENGESAHAN

## TUGAS AKHIR

### PEMBUATAN VIDEO KLIP BEATBOXING OF JOGJA ANTHEM, MENGUNAKAN MEDIA GREENSCREEN

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**RACHMAD CAESAR M.W**

**09.01.2574**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir  
Pada tanggal 24 Juni 2014

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Akhmad Dahlan, M.Kom**

**NIK. 190302174**



**Amir Fatah Sofyan, ST, M.kom**

**NIK. 190302047**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 11 Februari 2015

**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, 12 Februari 2015

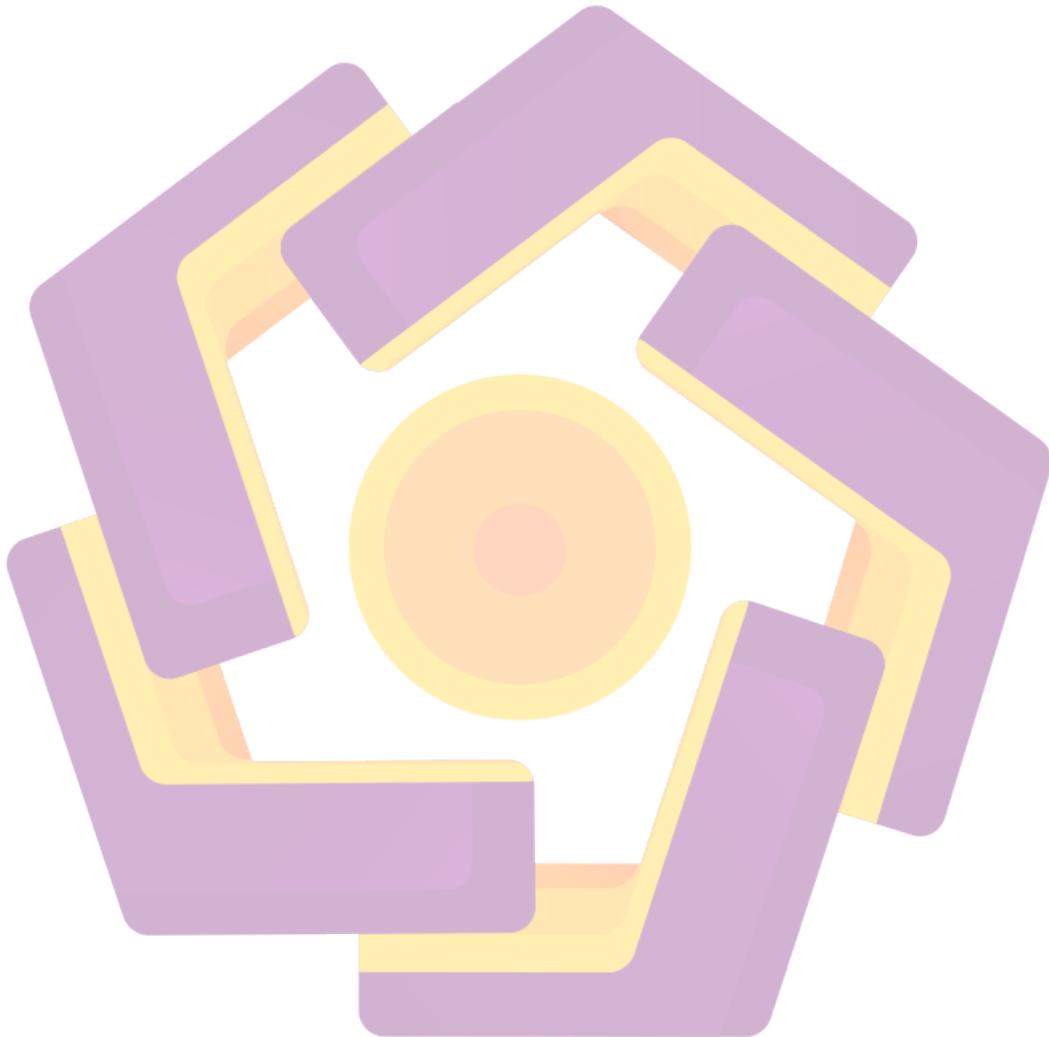
Rachmad Caesar Manik Wiguna

09.01.2574

## **MOTTO**

“Life is a Struggle”

(Hidup adalah sebuah perjuangan)



## PERSEMBAHAN

“Alhamdulillah” puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas limpahan berkah dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir penulis yang berjudul **Pembuatan Video klip Beatboxing of Jogja Anthem menggunakan media Greenscreen.**

Tugas akhir ini penulis persembahkan untuk :

- Allah SWT.
- Ayah dan Ibu tercinta.
- Keluarga Besar STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Terima kasih Kepada :

- Bapak Pandan Purwacandra, M.Kom sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, kritik, saran, dan waktunya hingga rampungnya tugas akhir ini.
- Teman-teman dan rekan-rekan dari Komunitas Bejo (Beatboxing of Jogja) atas waktu, tenaga, serta supportnya yang luar biasa.
- Para Sahabat dekat penulis yang telah memberikan dukungan dan pengaruh yang begitu besarnya.
- Teman-teman 09-d3Ti-02 yang telah memberikan doa dan dukungannya sepenuh hati.

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Tuhan YME atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul “PEMBUATAN VIDEO KLIP BEATBOXING OF JOGJA ANTHEM MENGGUNAKAN MEDIA GREENSCREEN”. Tugas akhir ini sebagai salah satu syarat untuk mencapai derajat Sarjana D3 pada jurusan Teknik Informatika.

Penyusunan tugas akhir yang dimaksud ini, diharapkan dapat membantu rekan – rekan Beatboxing of Jogja dalam mempromosikan komunitas mereka agar lebih dikenal luas oleh masyarakat.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini masih banyak di temukan kekurangan, oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan untuk melengkapi dan menyempurnakan Tugas akhir ini.

Demikian tugas akhir ini penulis susun, semoga dapat bermanfaat bagi semua pihak dan penulis sendiri. Akhir kata penulis ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 10 Februari 2015

Rachmad Caesar Manik Wiguna

## 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.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar belakang masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Pengumpulan data.....	4
1.6 Sistematika penulisan.....	5
1.7 Rencana kegiatan.....	7
<b>BAB II DASAR TEORI.....</b>	<b>8</b>

2.1		L
	Dasar-dasar Teori .....	8
2.2		P
	Definisi Multimedia .....	8
2.3		U
	Unsur – Unsur Multimedia .....	9
2.3.1		T
	Teks ( <i>Text</i> ) .....	9
2.3.2		G
	Gambar ( <i>Image</i> ) .....	9
2.3.3		S
	Suara ( <i>audio</i> ) .....	10
2.3.4		V
	Video .....	10
2.3.5		A
	Animasi ( <i>animation</i> ) .....	10
2.4		V
	Video klip .....	10
2.4.1		P
	Definisi Video Klip .....	10
2.4.2		S
	Sejarah Video Klip .....	10
2.4.3		B
	Bahasa Video klip .....	11
2.5		K
	Konsep dasar video .....	12
2.5.1		F
	Frame rate .....	12
2.5.2		S
	Standar video .....	12

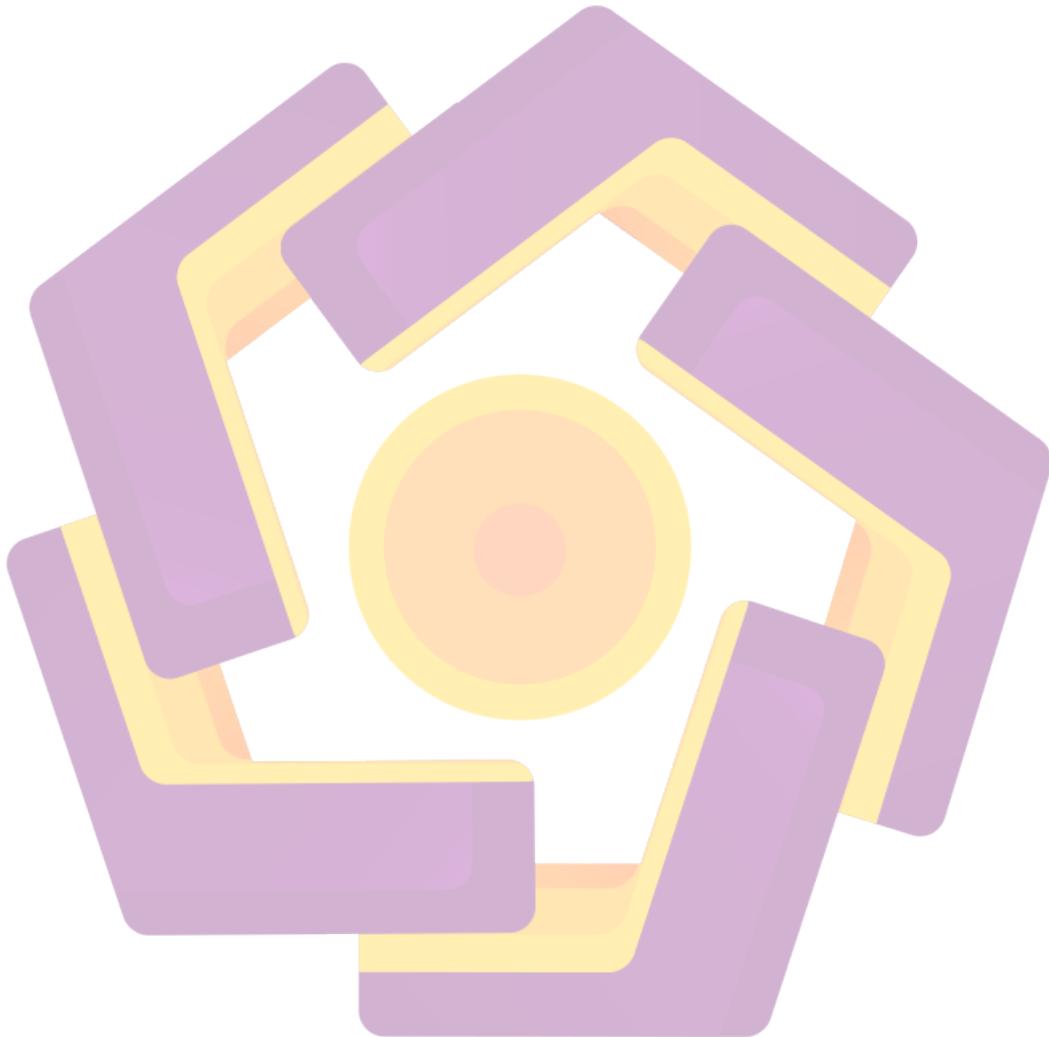
2.5.3	A
analog dan Digital video .....	13
2.5.4	R
resolusi dan Frame size.....	15
2.5.5	F
format video Berdasarkan kompresi.....	15
2.6	T
teknik Pengambilan gambar / Shooting .....	23
2.7	G
green screen .....	31
2.8	K
konsep Dasar <i>Visual Effect</i> .....	32
2.8.1	D
definisi dan Pemahaman visual effect.....	32
2.8.2	S
sejarah perkembangan visual effect .....	33
2.8.3	F
fungsi Visual effect .....	34
2.8.4	T
teknik Visual effect .....	35
2.9	P
perangkat Yang di Gunakan .....	36
2.9.1	P
perangkat keras .....	36
2.9.2	S
software dalam pembuatan Video klip .....	38
<b>BAB III TINJAUAN UMUM.....</b>	<b>42</b>
3.1	S
sejarah beatboxing of jogja.....	42

3.2		V
	isi dan misi Beatboxing of jogja.....	42
3.3		D
	deskripsi Video klip.....	43
3.4		P
	pengumpulan data .....	44
3.5		L
	lokasi syuting .....	44
3.6		T
	element video klip .....	44
3.7		P
	properti pendukung .....	44
3.8		P
	penentuan tema video klip .....	44
3.9		P
	pengambilan Treatment video klip .....	45
3.10		P
	pengambilan diagram scene .....	46
3.11		S
	storyboard .....	48
<b>BAB IV PEMBAHASAN</b>	.....	<b>49</b>
4.1		P
	produksi .....	49
4.2		P
	pengambilan property pendukung .....	49
4.3		L
	lighting (pencahayaan) .....	51
4.4		B
	background .....	51

4.5		G
	reen screen .....	51
4.6		P
	engambilan gambar .....	52
4.7		P
	asca Produksi .....	53
4.7.1		P
	emindahan data .....	53
4.7.2		E
	diting .....	53
4.7.3		R
	ender Review .....	85
4.7.4		H
	asil Produksi .....	85
<b>BAB V PENUTUP</b>	.....	<b>87</b>
5.1		K
	esimpulan .....	87
5.2		S
	aran .....	87
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>89</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan Penelitian .....	7
Tabel 3.1 Diagram Scene Video Klip <i>Beatbox Jogja Anthem</i> .....	47



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Sinyal video dan noise .....	15
Gambar 2.2. Close up .....	23
Gambar 2.3. Medium close up.....	24
Gambar 2.4. Big close up.....	24
Gambar 2.5. Extreme close up.....	25
Gambar 2.6. Medium shot.....	25
Gambar 2.7. Total Shot.....	26
Gambar 2.8. Establish Shot.....	26
Gambar 2.9. Two Shot .....	27
Gambar 2.10. Over Shoulder Shot .....	27
Gambar 2.11. High Angle.....	28
Gambar 2.12. Normal Angle.....	28
Gambar 2.13. Low Angle.....	29
Gambar 2.14. Obyektif Kamera.....	29
Gambar 2.15. subyektif Kamera .....	30
Gambar 2.16. Panning Kamera.....	30
Gambar 2.17. Tilting Kamera .....	31
Gambar 2.18. Canon EOS 60D.....	36
Gambar 2.19. <i>Memory Card Sandisk Extreme CF 16GB</i> .....	36
Gambar 2.20. Komputer.....	37
Gambar 2.21. Adobe After Effect CS6 .....	39
Gambar 2.22. Graphic designer toolkit .....	41
Gambar 3.1 Logo Beatboxing Of Jogja .....	43
Gambar 3.2 StoryBoard .....	48
Gambar 4.1. Peta lokasi property pendukung .....	50
Gambar 4.2. Green Screen .....	52
Gambar 4.3. Proses Pengambilan Gambar.....	52
Gambar 4.4. new project after effect.....	54
Gambar 4.5. import file after effect .....	55

Gambar 4.6. Composition setting after effect .....	56
Gambar 4.7. import background after effect .....	56
Gambar 4.8. Drag Video greenscreen ke Timeline .....	57
Gambar 4.9. masking video .....	57
Gambar 4.10. masking video dan mengubah mode ke inverted .....	58
Gambar 4.11. input keylight (1.2) .....	58
Gambar 4.12. setting keylight (1.2) .....	59
Gambar 4.13. setting screen matte .....	59
Gambar 4.14. setting curves, levels, dan exposure .....	60
Gambar 4.15. pemilihan warna background ungu .....	61
Gambar 4.16. menyembunyikan video .....	61
Gambar 4.17. masking Ellipse Tool.....	62
Gambar 4.18. Mask Feather.....	63
Gambar 4.19. Halftone.....	64
Gambar 4.20. Freeze .....	65
Gambar 4.21. Time Remapping .....	65
Gambar 4.22. Halftone Exposure.....	66
Gambar 4.23. Text Find Edges .....	67
Gambar 4.24. Text Luma Matte .....	67
Gambar 4.25. Import Png.....	68
Gambar 4.26. circularities background .....	69
Gambar 4.27. circularboombox background.....	70
Gambar 4.28. warna Solid.....	70
Gambar 4.29. Referensi Avengers .....	71
Gambar 4.30. Pembuatan pola .....	72
Gambar 4.31. Masking Duplicate .....	72
Gambar 4.32. Blue HUD Shield .....	73
Gambar 4.33. Referensi HUD Rainmeter .....	74
Gambar 4.34. HUD Rainmeter.....	74
Gambar 4.35. Ellipse Content.....	75
Gambar 4.36. Stroke Width dan Dash .....	76

Gambar 4.37. Trim Paths .....	76
Gambar 4.38. Trim Paths End.....	77
Gambar 4.39. Circular HUD .....	77
Gambar 4.40. Pre-Render.....	78
Gambar 4.41. Render Queue.....	78
Gambar 4.42. Output Module setting.....	79
Gambar 4.43. Quicktime Option.....	80
Gambar 4.44. Menentukan Direktori Penyimpanan .....	80
Gambar 4.45. render.....	81
Gambar 4.46. Atur preset ke PAL D1/DV.....	82
Gambar 4.47. Import video .....	82
Gambar 4.48. Import Audio .....	83
Gambar 4.49. Drag Video dan Audio Ke Timeline .....	83
Gambar 4.50. Setting Output Module.....	84
Gambar 4.51. output Movie To.....	85
Gambar 4.52. output Movie To.....	86

## INTISARI

Perkembangan teknologi dewasa ini semakin berkembang dengan pesat. Salah satunya adalah teknologi informasi berbasis multimedia yang dimana sangat mudah untuk di terima masyarakat atas daya tariknya. Diantaranya yaitu menggabungkan antara gambar, tulisan, suara, animasi, dan video yang dimana sangat membantu masyarakat untuk menangkap informasi yang di berikan.

Green screen adalah special *effect* yang digunakan untuk menggabungkan dua gambar dengan cara suatu warna dihilangkan atau dibuat transparan dari suatu gambar dan diisi oleh gambar lain. Teknik ini dikenal juga sebagai *chroma key*, *color-keying*, *color separation overlay (CSO)* atau *bluescreen* (bila menggunakan background berwarna biru, karena warna pada objek mengandung unsur hijau yang mana nantinya akan sulit dilakukannya proses pengeditan jika menggunakan warna hijau).

BEJO (Beatboxing Of Jogja) adalah sebuah wadah atau komunitas untuk para beatboxer yang berdomisili di Jogja dan sekitarnya yang dimana mereka membutuhkan sarana untuk meningkatkan daya tarik dan pengenalan kepada masyarakat luas, salah satunya dengan menggunakan media Video klip dengan visual effect karena lebih menarik dan dapat menggambarkan karakteristik dari Beatboxing of jogja itu sendiri.

**Kata kunci :** *Video, Greenscreen, Beatbox*

## **ABSTRACT**

*Evolution of technology nowadays are growing rapidly, one of them is development of multimedia-based information technology where the community is very easy to be received on his appeal. One of them is combine images, text, sound, animation, and video which help people to capture information that is given.*

*Greenscreen or chroma key is a special effect to combine the two images, where one color removed or made transparent from an image and is filled by another image. This technique is also known as chroma key, color-keying, color separation overlay (CSO) or bluescreen (when using a blue background, because the color green on the object contains elements which will be difficult to do the editing process if it uses green color.*

*Bejo (Beatboxing Of Jogja) is a forum or community for the beatboxer who live in Yogyakarta and surrounding areas are where they need facilities to improve the attractiveness and introduction to the general public, one of the way is using video clips media with visual effect, because it is more interesting and can describe the characteristics of Beatboxing of jogja itself.*

**Keyword :** Video, Greenscreen, beatbox