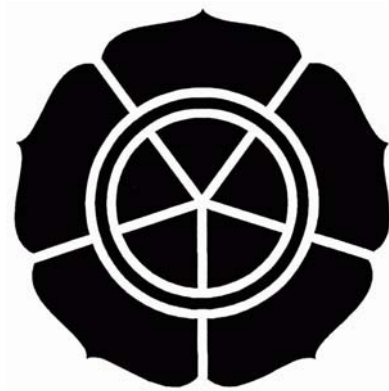


**PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI DENGAN TEKNIK
STOP MOTION PADA BAND SHAXIED YOGYAKARTA**

SKRIPSI



Disusun Oleh:

MIFTAH ZAKARIA

05.11.0715

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

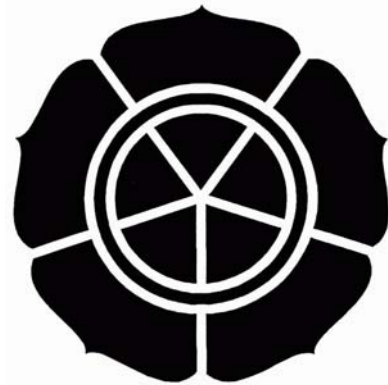
YOGYAKARTA

2010

**PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI DENGAN TEKNIK
STOP MOTION PADA BAND SHAXIED YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



Disusun Oleh:

MIFTAH ZAKARIA

05.11.0715

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

2010

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Pembuatan Video Klip Animasi
Dengan Teknik Stop Motion Pada Band Shaxied Yogyakarta
(Studi Kasus: Band Shaxied Yogyakarta)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Miftah Zakaria

05.11.0715

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 08 Januari 2010

Dosen Pembimbing,

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Pembuatan Video Klip Animasi
Dengan Teknik Stop Motion Pada Band Shaxied Yogyakarta
(Studi Kasus: Band Shaxied Yogyakarta)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Miftah Zakaria
05.11.0715

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Januari 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

Andi Sunyoto, M.Kom
NIK. 190302052

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 5 Februari 2010

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, 01 Januari 2010

Miftah Zakaria
05.11.0715

MOTTO

- ◆ Almarhum ayahku adalah panutanku.
- ◆ Selalu menciptakan dan melahirkan ide baru.
- ◆ Berjalan diatas air, dan terbang dengan kepakannya itu hanya mimpi dunia..
- ◆ Mengeluh berarti mempunyai niat untuk berubah.
- ◆ Aku masih bersyukur masih bisa berpikir sehat.
- ◆ Rasa senang tidak beda jauh dengan rasa sedih.
- ◆ Belajar membunuh malas setiap hari.
- ◆ Aku memang anak spesial dari desa Singotrunan.
- ◆ Keluarga kecil yang indah di dekat danau dan penuh kicauan burung parkit.
- ◆ Rasa takutku sesungguhnya menginjak neraka.

PERSEMBAHAN

- **Puji Syukur kepada Allah S.W.T, yang telah memberikan aku hidup Sholawat serta Salam kepada Nabi Muhammad yang telah menurunkan cahayaNYA ke dunia ini**
- **Kedua Orang tuaku yang membimbingku hingga ku menemukan jati diriku..thanks daddy and mommy..i love you all forever...**
- **Almarhum Ayahku yang selalu memberikan inspirasi hidup bagiku.**

- Untuk pelita hatiku Amelia yang telah memberikan nuansa dan selalu menemani dan membantuku didalam hidupku baik dalam keadaan senang dan berduka sekalipun...the bestlah.....I love you nduk...^_^
- Buat semua kakakku..Mas wawan dan mbak Indah, Mas Fadilah dan Mbak Indri, Mas Armand dan Mbak fety, Mas Soni dan Mbak Ganol.
- Sepupuku..Rahmat, Diar, Dani, Ovi, Aanx.
- Buat semua temanku..Pam2, Priyo, Ayos, Ecko', ust. Dawam, Ust. Basith,Dewa, NenK, Pratapsink, Jember, Fandi, Nyun2, Dr. Yuni, tiwul, dek wulan, de' vivi, de' Daro,de' Dean cerewet, Vanya' mbak ade', mbak putik, mbak cherry, pakde wowo', Doni, Adam, Anggrix, Bondi, makpoy, Wulung, Takanobu Mori, Ja Mamed, Fajar bulis, uje', Ashenk, Nina, Angga ulet, AnggieWarto, Barok, Aisyah, Martenggo, Tety, Elbow, Apip, Firna, Bobby, Tino, Nyunyut, Tito, Isce, Poetra, Prama, Papay, Cabut, Yayan shaxied, Jefri Shaxied, Ikhsan, Bepe, Syukron Papua, Mas yulian, Mas Gigik, Mas Farhan, Mas Anin..hehe, Mas Agus,Mas Dimas, Yocax, Betet, Yuzi,Anak kos Nakula, Anak kos Mancasan Kidul, Anak Kos Tluki, Red Derri, Gilang, Aji' dan Rara, Cempluk, Biring, Lucas, Sekar, Guruh, Zaenal, Khanafi, liby, mohandi, tantri, Risyap. Dudunk, smua Ikmas Assalama angkatan 05...wes buanyak lagi...pokoknya..

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena dengan rahmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan mengambil judul **“PEMBUATAN VIDEO KLIP ANIMASI DENGAN TEKNIK STOP MOTION PADA BAND SHAXIED YOGYAKARTA”**. Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan mata kuliah wajib Jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Adapun dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari beberapa pihak, maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bimbingan dan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung kepada:

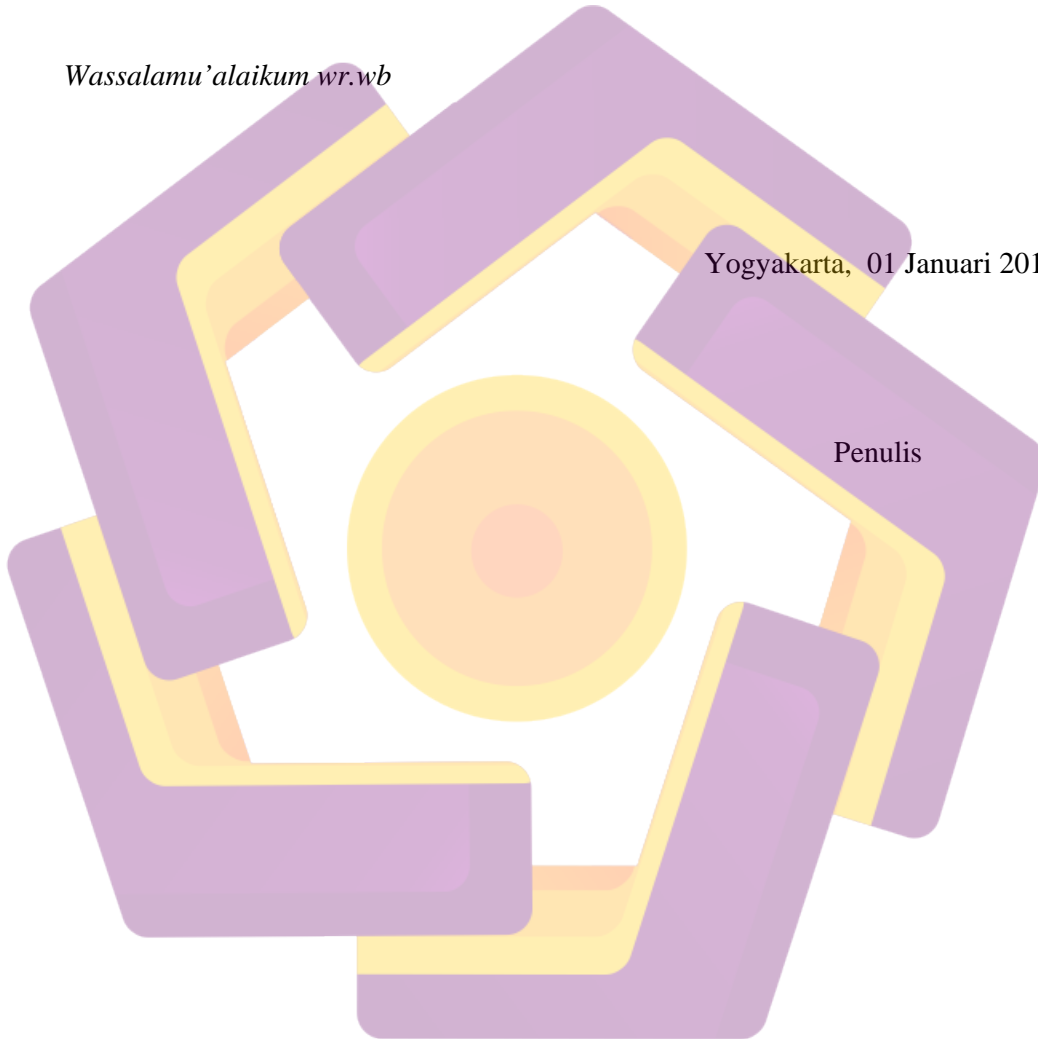
1. Bapak Dr. HM. Suyanto, MM. selaku ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta,
2. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan dalam pembuatan skripsi ini,
3. Band Shaxied yang telah memberikan izin lagunya yang berjudul *world today* untuk dijadikan video klip sebagai objek penelitian.
4. Seluruh dosen-dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuannya selama masa studi.
5. Semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungannya dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat diharapkan dan berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca umumnya dan penulis khususnya.

Wassalamu'alaikum wr.wb

Yogyakarta, 01 Januari 2010

Penulis



DAFTAR ISI

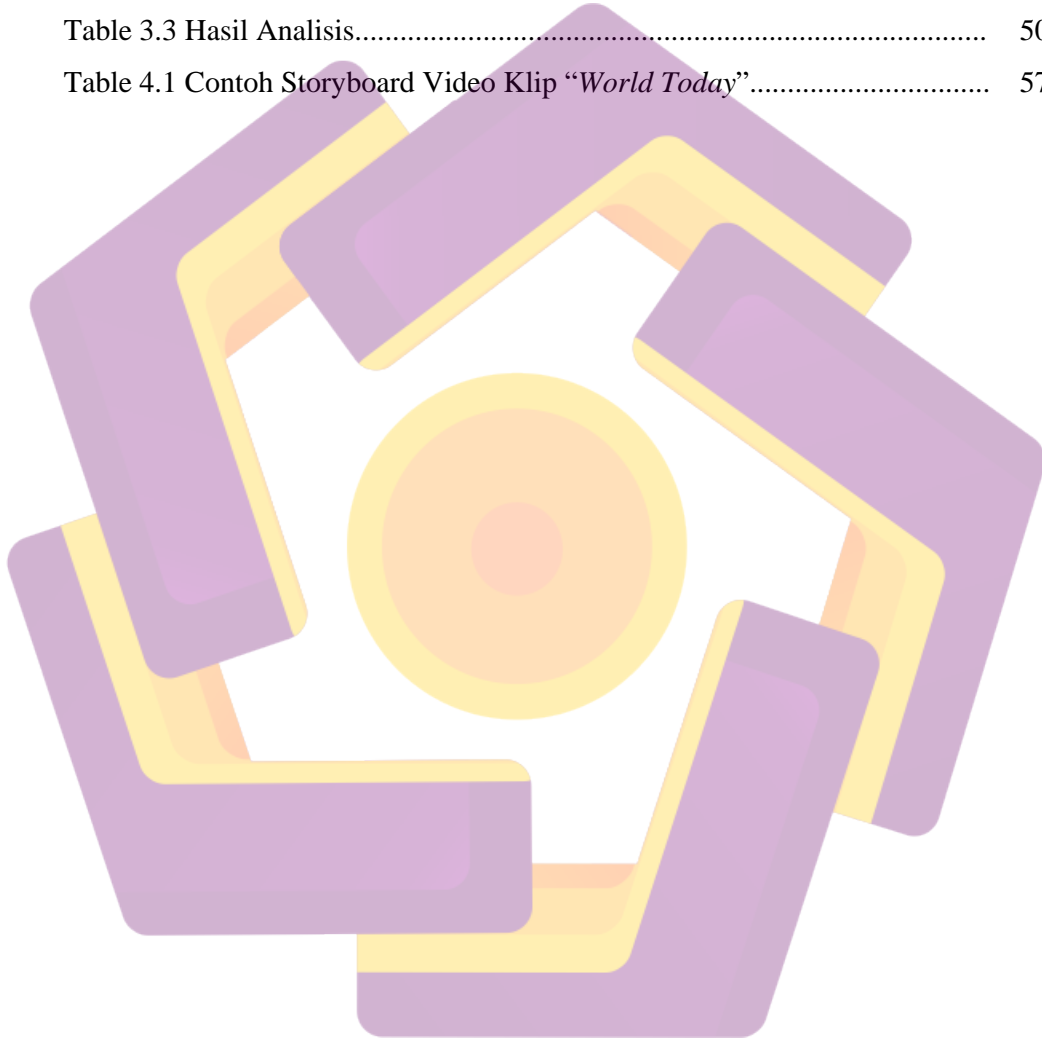
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN.....	xxxii
INTISARI.....	xxxiv
ABSTRACT.....	xxxv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Pengumpulan data.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II. DASAR TEORI.....	8
2.1 Landasan Teori.....	8
2.2 Sejarah Video Klip Musik.....	9
2.3 Sejarah Animasi.....	11
2.4 Sejarah Animasi Stop Motion.....	12
2.5 Peralatan Dasar Membuat Video Klip Animasi Stop Motion.....	13
2.6 Organisasi Dalam Produksi Video Klip Musik.....	17

2.7	Jenis Shoot dan Gerakan Kamera.....	22
2.7.1	Gerakan Kamera.....	22
2.7.2	Sudut Rekam Video.....	24
2.7.3	Jenis Shoot.....	25
2.8	Format Digital Video.....	26
2.9	Standar Video.....	28
2.10	Aplikasi Yang Digunakan.....	28
2.10.1	Adobe Premiere Pro 2.0.....	29
2.10.2	Adobe Photoshop 7.0.....	31
2.10.3	Cool Edit Pro 2.0.....	33
2.10.4	Remote Captur DC.....	34
BAB III. TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS SISTEM.....		36
3.1	Sejarah Band Shaxied.....	36
3.2	Potensi Group Band.....	36
3.3	Profil Personal.....	37
3.3.1	Biggy Papz (yayan).....	37
3.3.2	Shorty (Jhefri).....	38
3.3.3	Dj Holza (Reza).....	38
3.4	Strategi Promosi.....	38
3.5	Visi dan Misi Band Shaxied.....	39
3.6	Analisis Sistem.....	39
3.7	Identifikasi masalah.....	40
3.8	Penyebab Masalah.....	41
3.9	Analisis SWOT.....	41
3.9.1	Strength (Kekuatan).....	42
3.9.2	Weakness (Kelemahan).....	42
3.9.3	Opportunities (Kesempatan).....	43
3.9.4	Threatness (Ancaman).....	43
3.10	Analisis Kebutuhan Sistem.....	44
3.10.1	Kebutuhan Hardware.....	44

3.10.2	Kebutuhan Software.....	45
3.10.3	Kebutuhan Brainware.....	45
3.11	Analisis Biaya dan Manfaat.....	46
3.11.1	Metode Periode Pengembalian.....	47
3.11.2	Metode Pengembalian Investasi.....	48
3.11.3	Metode Nilai Sekarang Bersih.....	49
3.12	Analisis Kelayakan.....	50
3.12.1	Analisis Ekonomi.....	50
BAB IV.	PEMBAHASAN.....	52
4.1	Pra Produksi.....	52
4.1.1	Treatment.....	54
4.1.2	Skenario.....	55
4.1.3	Story Board.....	56
4.2	Produksi.....	60
4.2.1	Menciptakan Karakter Model (character design).....	60
4.2.2	Pembuatan Boneka (Model makers).....	61
4.2.3	Setting Background.....	64
4.2.4	Pengaturan Cahaya (lighting).....	67
4.2.5	Pengambilan Gambar.....	68
4.3	Pasca Produksi.....	71
4.3.1	Editing.....	71
4.3.2	Rendering.....	76
4.3.3	Mastering.....	78
4.3.4	Cover Design.....	80
BAB V	PENUTUP.....	81
5.1	Kesimpulan.....	81
5.2	Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....		83

DAFTAR TABEL

Table 3.1 Tabel Hardware.....	44
Table 3.2 Perhitungan Analisis Biaya – Manfaat.....	46
Table 3.3 Hasil Analisis.....	50
Table 4.1 Contoh Storyboard Video Klip “ <i>World Today</i> ”.....	57



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kumpulan Film <i>Stop Motion</i>	13
Gambar 2.2 Seorang animator sedang menggerakkan objek.....	14
Gambar 2.3 Seorang animator sedang membuat setting di film <i>Caroline</i>	15
Gambar 2.4 Kamera Digital.....	16
Gambar 2.5 Tripod.....	16
Gambar 2.6. Contoh software untuk animasi stop motion.....	17
Gambar 2.7. Para animator sedang menggunakan computer.....	17
Gambar 2.8 Struktur Organisasi Dalam Pembuatan Video Klip.....	18
Gambar 2.9. Contoh Storyboard.....	20
Gambar 2.10 Tampilan Adobe Premiere Pro 2.0.....	30
Gambar 2.11. Tampilan Adobe Photoshop 7.0.....	32
Gambar 2.12. Tampilan Cool Edit Pro 2.0.....	33
Gambar 2.13. Tampilan Remote Captur DC.....	35
Gambar 4.1. Ilustrasi gambar karakter Yayan (Biggyapaz).....	41
Gambar 4.2. Ilustrasi gambar karakter Jefri (Shorty).....	42
Gambar 4.3. Kerangka boneka yang terbuat dari kawat.....	62
Gambar 4.4. Alur pembuatan tangan.....	62
Gambar 4.5. Kerangka boneka yang telah diberi busa.....	62
Gambar 4.6. Pembuatan kostum dari sisa kain.....	63
Gambar 4.7. Kerangka boneka yang diberi kostum.....	63
Gambar 4.8 Karakter boneka Yayan (Biggyapaz).....	63
Gambar 4.9 Karakter boneka Jefri (Shorty).....	64
Gambar 4.10 Proses pembuatan setting background.....	64
Gambar 4.11 Rumah Yayan.....	65
Gambar 4.12 Setting background dalam rumah yayan.....	65
Gambar 4.13 Setting background dalam rumah Jefry.....	66
Gambar 4.14 Setting background dilihat dari atas.....	66
Gambar 4.15 Setting background pepohonan.....	67
Gambar 4.16 Setting background padang rumput.....	67

Gambar 4.17. Pengaturan Cahaya pada objek.....	68
Gambar 4.18 Ilustrasi pengaturan cahaya pada objek.....	68
Gambar 4.19 tampilan software remote capture DC.....	69
Gambar 4.20 Jendela Preferences.....	70
Gambar 4.21 Proses Produksi.....	70
Gambar 4.22 Contoh gerakan boneka berjalan pada 12 frame perdetik.....	71
Gambar 4.23. Membuat project baru.....	72
Gambar 4.24 Jendela New Project.....	73
Gambar 4.25 Jendela Preferences.....	73
Gambar 4.26 Import File.....	74
Gambar 4.27 Drag Footage ke Timeline.....	75
Gambar 4.28 Jendela Timeline.....	76
Gambar 4.29 Memilih Adobe Media Encoder.....	77
Gambar 4.30 Setting Export.....	77
Gambar 4.31 Menyimpan Video.....	78
Gambar 4.32 Proses Rendering.....	78
Gambar 4.33 Export to DVD.....	79
Gambar 4.34 Setting DVD.....	79
Gambar 4.35 Proses Mastering.....	79
Gambar 4.36 Design Cover CD Album Shaxied.....	80
Gambar 4.37 Contoh Cover CD Album Shaxied yang sudah jadi	80

DAFTAR LAMPIRAN

A. Biaya Perencanaan Sistem

1. Kebutuhan Sistem

➤ Hardware

Nama Barang	Harga
Motherboard Biostar G31 M7 E7	Rp 432.000
Processor P4 2,8ghz	Rp 421.000
Ram Visipro 512 MB	Rp 103.000
Harddisk Seagate 80 GB 7200 rpm	Rp 360.000
VGA Forsa 7900 GS 256 MB	Rp 400.000
CD-RW Samsung	Rp 178.000
Monitor syncmaster 17 inch Samsung	Rp 450.000
Speaker Mentari woofer Sb802	Rp 45.000
Mouse Logic	Rp 25.000
Keyboard Bufftech	Rp 25.000
Casing Simbadda	Rp 150.000
Total	Rp 2.589.000,-

➤ Software

Nama Barang	Harga
Windows XP Home SP2	Rp 811.000

Adobe Photosop 7	Rp 3.010.000
Adobe Premiere 2.0	Rp 6.031.930
Cool Edit Pro	Rp 150.143
Total	Rp 10.003.073,-

➤ **Biaya Brainware**

1. Biaya Sutradara

Gaji Sutradara mulai dari pra produksi hingga pasca produksi

1 bulan = @ Rp 400.000 x 1 bulan = Rp 400.000,-

2. Biaya DOP

Gaji DOP mulai dari pra produksi hingga pasca produksi

1 bulan = @ Rp 250.000 x 1 bulan = Rp 250.000,-

3. Biaya Penata Artistik

Gaji Penata Artistik mulai dari pra produksi hingga pasca produksi

1 bulan = @ Rp 150.000 x 1 bulan = Rp 150.000,-

4. Biaya Animator

Gaji Animator mulai dari pra produksi hingga pasca produksi

1 bulan = @ Rp 350.000 x 1 bulan = Rp 350.000,-

5. Biaya Editor

Gaji Editor mulai dari pra produksi hingga pasca produksi

1 bulan = @ Rp 145.000 x 1 bulan = Rp 145.000,-

6. Biaya Perlengkapan

Gaji perlengkapan mulai dari pra produksi hingga pasca produksi

1 bulan = @ Rp 125.000 x 1 bulan = Rp 125.000,-

Jadi Total keseluruhan untk Brainware = Rp 1.420.000,-

2. Biaya Produksi dan Promosi

➤ Biaya Tahun ke - 0

1. Sewa Alat Produksi

Kamera Canon G9 Rp 300.000,-

Tripod Kamera Rp 75.000,-

2. Konsumsi

Makan pagi @30 x Rp5000 Rp 150.000,-

Makan siang @30 x Rp5000 Rp 150.000,-

Makan malam @30 x Rp5000 Rp 150.000,-

Aqua Galon 1 Buah Rp 40.000,-

3. Biaya Bahan Mentah

Styrofoam	Rp 20.000,-
Busa	Rp 10.000,-
Kawat 10 meter	Rp 4.000,-
Triplek	Rp 40.000,-
Isi Lem Tembok @800 x 10	Rp 8.000,-
Cat Poster @7500 x 4	Rp 30.000,-
Kain Perca	Rp 10.000,-

4. Biaya Peralatan

Tang kecil	Rp 13.000,-
Gunting	Rp 6.000,-
Penggaris	Rp 7.000,-
Lampu Lighting @32.000 x 4	Rp 128.000,-
Lem Tembak	Rp 28.000,-

5. Biaya Overhead

Tarif biaya pemakaian listrik Per Kwh

Per KWh = Rp 495,-

1000 Wh = Rp 495,-

Wh = Rp 495 / 1000 = Rp 0.495

W = Rp 0.495 / jam

Daya Listrik dibawah 2.200 watt selama 1 jam menghabiskan dana Rp 0.495,- Penggunaan computer dengan daya :

400 watt x Rp 0.495 x 6 jam = Rp 1.188

1 bulan (30 hari) = Rp 1.118 x 30 hari

= Rp 35.640,-

6. Keperluan Shooting

Kertas HVS 1 rim Rp 30.000,-

SD card Visi-On 2 GB Rp 69.000,-

Spidol Snowman @ 1200 x 3 Rp 3.600,-

7. Biaya Mastering

CD GT Pro @2000 x 6 Rp 12.000,-

Box Dvd @ 3500 x 6 Rp 21.000,-

Cover Cd @ 500 x 6 Rp 36.000,-

8. Biaya Operasional

Penayangan video klip di telebis

Rp 150.000,0 x 10 penayangan Rp 1.500.000,-

(Video ditayangkan 2 kali dalam seminggu pada acara Jogja Nyasar di JogjaTV). Jadi video klip ditayangkan selama 1 bulan

Jadi total semua biaya operasi dan perawatan pada tahun ke-0 adalah = Rp 2.864.840,-

➤ **Biaya Tahun ke – 1**

Pada tahun ke- 1 membeli cd dan kaset

Untuk harga CD = @ Rp 2000 / keping

Untuk harga Kaset =@ Rp 5000 / buah

Jumlah CD yang digunakan sebesar 1500 keping dan kaset 300 buah.

Total yang digunakan untuk CD = $1500 \times \text{Rp } 2000 = \text{Rp } 3.000.000$

Total yang digunakan untuk kaset = $300 \times \text{Rp } 5000 = \underline{\text{Rp } 1.500.000} +$

Jadi total semuanya adalah = Rp 4.500.000,-

➤ **Biaya Tahun ke - 2**

Pada tahun ke- 2 membeli cd dan kaset

Untuk harga CD = @ Rp 2000 / keping

Untuk harga Kaset =@ Rp 5000 / buah

Jumlah CD yang digunakan sebesar 3000 keping dan kaset 450 buah.

Total yang digunakan untuk CD = $3000 \times \text{Rp } 2000 = \text{Rp } 6.000.000$

Total yang digunakan untuk kaset = $450 \times \text{Rp } 5000 = \underline{\text{Rp } 2.500.000} +$

Total CD dan kaset adalah = **Rp 8.500.000,-**

Dan menambah beberapa komponen hardware diantaranya adalah :

Mouse = Rp 25.000,-

Keyboard = Rp 25.000,-

CD RW = Rp 178.000,-

Hardisk = Rp 364.000,- +

Total = Rp 592.000,-

Jadi total harga CD , kaset dan beberapa komponen hardware adalah :

Rp 8.500.000 + Rp 592.000 = **Rp 9.092.000,-**

B. Manfaat - Manfaat

➤ **Manfaat Berwujud**

• **Peningkatan Penjualan**

Diasumsikan Band Shaxied dalam pembuatan mini album yang telah dilihat melalui rekaman indie label. Selama video klip band Shaxied ditayangkan di televisi maka penjualan kaset dan cd meningkat.

1. Tahun ke -1

Penjualan album terjual 750 keping dan 150 kaset, dengan keuntungan masing-masing CD Rp 20.000,- perkeping dan kaset Rp 10.000,- per buah.

Keuntungan penjualan CD = @20.000 x 750 keping = Rp 15.000.000

Keuntungan penjualan kaset = @ 10.000 x 150 buah = Rp 1.500.000 +

Jadi total manfaat wujud pada tahun ke-1 = Rp 16.500.000,-

2. Tahun ke -2

Penjualan album terjual 1500 keping dan 300 kaset, dengan keuntungan masing-masing CD Rp 20.000,- perkeping dan kaset Rp 10.000,- per buah.

Keuntungan penjualan CD = @20.000 x 1500 keping = Rp 30.000.000

Keuntungan penjualan kaset = @ 10.000 x 300 buah = Rp 3.000.000 +

Jadi total manfaat wujud pada tahun ke-2 = Rp 33.000.000,-

➤ **Manfaat Tak Berwujud**

• **Peningkatan Citra**

Selama video klip band Shaxied ditampilkan di televisi, maka band Shaxied akan semakin terkenal oleh seluruh kalangan masyarakat, kemudian semakin banyak tawaran pentas di berbagai tempat dengan tarif satu kali pentas adalah Rp 300,000,- .

1. Tahun ke -1

Diasumsikan dalam satu bulan mendapat tawaran sebanyak satu kali pentas,
maka dalam setahun = Rp 300.000 x 12 kali = **Rp 3.600.000,-**


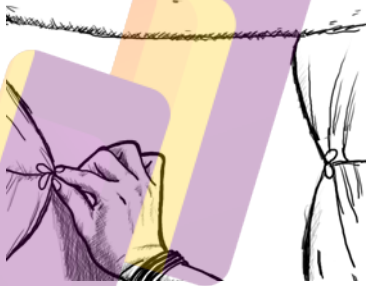

2. Tahun ke -2


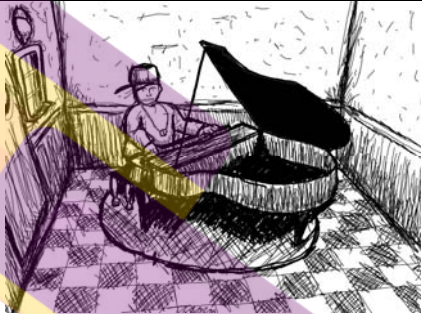


Diasumsikan dalam satu bulan mendapat tawaran sebanyak dua kali pentas, maka
dalam setahun = Rp 600.000 x 12 kali = **Rp 7.200.000,-**


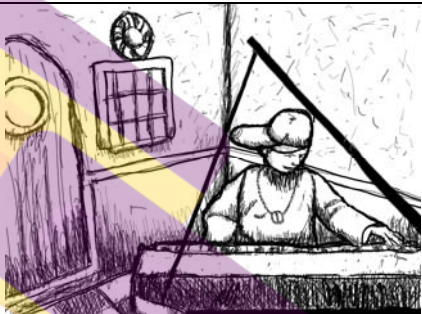







DAFTAR LAMPIRAN

Storyboard Video Klip World Today

SCENE	SCENE DESCRIPTION	GAMBAR
1.	Intro MCU Tangan bergerak	
2.	Intro MCU Ilustrasi tangan bergerak	
3.	Intro MCU Ilustrasi judul CUT TO	

4.	<p>Fade In, VLS for ZOOM IN</p> <p>Gambar rumah dari atas</p> <p>CUT TO</p>	
5.	<p>LS.</p> <p>Boneka</p> <p>Memainkan piano</p> <p>CUT TO</p>	
6.	<p>ECU. FO Boneka melanjutkan nada piano</p> <p>CUT TO</p>	
7.	<p>TU . LS . Boneka melanjutkan nada piano</p> <p>CUT TO</p>	

8.	<p>TU. M S. FO</p> <p>Boneka melanjutkan nada piano</p> <p>CUT TO</p>	
9.	<p>LS. Boneka melanjutkan nada piano</p> <p>CUT TO</p>	
10.	<p>MS. FO. Boneka melanjutkan nada piano</p> <p>CUT TO</p>	
11.	<p>MS. Boneka memainkan piano nada terakhir</p> <p>CUT TO</p>	

12.	<p>MS. Boneka mengambil setangkai bunga di kursi</p> <p>CUT TO</p>	
13.	<p>MS. Boneka memandang setangkai bunga</p> <p>CUT TO</p>	
14.	<p>MS. Boneka menaruh bunga dan melihat di jendela</p> <p>CUT TO</p>	
15.	<p>MS. Animasi bunga hidup</p> <p>CUT TO</p>	