

**ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO KLIP PADA LAGU YANG
BERJUDUL HATI YANG TERLUPA DENGAN PENAMBAHAN
ANIMASI TEKS DAN ANIMASI GRAFIK**

SKRIPSI



disusun oleh

Hamid Ma'ruf Triadi

05.12.1260

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

**NALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO KLIP PADA LAGU YANG
BERJUDUL HATI YANG TERLUPA DENGAN PENAMBAHAN
ANIMASI TEKS DAN ANIMASI GRAFIK**

SKRIPSI

Disusun dan Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat

Sarjana S1 pada jurusan Sistem Informasi

STMIK “AMIKOM”

Yogyakarta



Disusun oleh:

HAMID MA'RUF TRIADI

05.12.1260

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

“AMIKOM “

YOGYAKARTA

2010

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO KLIP PADA LAGU YANG
BERJUDUL HATI YANG TERLUPA DENGAN PENAMBAHAN
ANIMASI TEKS DAN ANIMASI GRAFIK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

HAMID MA'RUF TRIADI

05.12.1260

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Januari 2010

Dosen Pembimbing,



Prof. Dr. M Suyanto, MM

NIK. 190302001

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PEMBUATAN VIDEO KLIP PADA LAGU YANG
BERJUDUL HATI YANG TERLUPA DENGAN PENAMBAHAN
ANIMASI TEKS DAN ANIMASI GRAFIK**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

HAMID MA'RUF TRIADI

05.12.1260

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Februari 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Prof. Dr. M Suyanto, MM
NIK. 190302001

(.....)

M Rudiyanto Arief, MT
NIK. 190302098

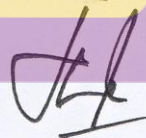
(.....)

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

(.....)

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 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, 25 februari 2010

Hamid Ma'ruf Triadi

05.12.1260

MOTTO

“Jangan pernah melupakan Sang Pencipta”

“Tiada pekerjaan yang tak dapat diselesaikan”

“Akan ada hari esok yang lebih baik jika kita selalu berusaha dan bertawakal”

“Jadikan kegagalan sebagai pemacu dalam setiap langkah hidup dalam mencapai kesuksesan”

“Kegagalan adalah suatu keberhasilan yang tertunda”

“Pengalaman adalah guru yang terbaik”

- ❖ "Menuntut ilmu adalah ibadah, membahas ilmu adalah fisabilillah, mengajarkan ilmu pada orang yang tidak tahu adalah sedekah"
- ❖ "Tiang amal adalah niat, Dengan niat yang baik, maka amal pun akan menjadi baik"

(Al-Ghazali)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin, Puji Syukur penulis penjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat, hidayah serta inayah, sehingga terselesaikannya skripsi ini.

Muhammad Rasulullah SAW semoga kami selalu menjadi umat-Mu yang selalu patuh dan taat atas ajaran-Mu.

Tak lupa penulis mengucapkan terimakasih kepada :

Keluargaku, Ibu dan almarhum Bapak (semua ini aku persembahkan untukmu Pak hikzhikzhikz...), terimakasih atas restu dan supportnya, dan buat kakak-kakak ku, terimakasih atas dukungan dan do'a-nya.

Anak2 MABES Cut The Rock Koz, Amink, Didot, Arie, Zan-E, Yati, Yoga, Alief, San2 dkk yg lain, ora nyukup nek disebutke kabeh "-", thanks atas dukungannya, bwt Arie pct thx bwt print-nya yupz, bwt Pak Lur n jikun thx yupz atas bantuannya selama mengejakan skripsi ini... tak mampu ku membalas kebaikan kalian semua, semoga sukses buat kita semua... Amien...

Skripsi ini penulis mempersembahkan kepada :

1. STMIK AMIKOM Yogyakarta, dan
2. Ibu dan Almarhum Bapak.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alikum Wr.Wb

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena atas rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi ini. Penulisan laporan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi persyaratan kelulusan Strata-1 pada Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen Informatika Dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Skripsi ini tidak akan pernah dan bahkan tidak mampu penulis selesaikan tanpa bantuan dan dorongan dari semua pihak, baik bersifat materiil dan spiritual yang terlibat dalam proses penyelesaian skripsi ini. Maka pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar - besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta serta selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam pembuatan skripsi.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Kedua Orang Tua yang telah membimbing dan memberikan dukungan secara materiil maupun spiritual.

4. Pratitis Wijaya Kusuma, terimakasih atas waktu dan kerjasama yang baik.
5. Teman – teman crew dan semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis hingga selesainya penyusunan laporan skripsi ini dengan lancar.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya serta masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca.

Demikian laporan skripsi ini disusun, semoga dapat bermanfaat bagi penulis maupun bagi pembaca. Akhir kata penulis mengucapkan banyak terimakasih dan mengharapkan kerjasamanya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, Februari 2010

(Penulis)

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN | iv |
| MOTTO | v |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | ix |
| DAFTAR GAMBAR | xvi |
| DAFTAR TABEL | xvii |
| INTISARI | xviii |
| ABSTRACT | xix |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah | 3 |
| 1.4 Tujuan Penelitian | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 4 |
| 1.6 Metode Pengumpulan Data..... | 4 |
| 1.6.1 Metode Wawancara (Interview) | 4 |

| | | |
|---------------|--|----------|
| 1.6.2 | Metode Keputakaan (Library) | 4 |
| 1.6.3 | Metode Study Literature | 5 |
| 1.7 | Sistematika Penulisan | 5 |
| 1.8 | Jadwal Pelaksanaan Kegiatan | 7 |
| BAB II | DASAR TEORI | 8 |
| 2.1 | Pengertian Multimedia dan Broadcasting | 8 |
| 2.1.1 | Sejarah Multimedia..... | 8 |
| 2.1.2 | Definisi Multimedia | 9 |
| 1. | Teks (<i>Text</i>) | 10 |
| 2. | Gambar (<i>Image</i>) | 11 |
| 3. | Suara (<i>Audio</i>) | 11 |
| 4. | <i>Video</i> | 11 |
| 5. | Animasi (<i>Animation</i>) | 12 |
| 2.1.3 | Pentingnya Multimedia..... | 12 |
| 2.1.4 | Manfaat Multimedia Broadcasting | 13 |
| A. | Manfaat Bagi Ilmu Informatika | 13 |
| B. | Manfaat Bagi Pelaku Produksi | 13 |
| 2.1.5 | Perkembangan Multimedia | 14 |
| 2.2 | Video Klip | 15 |
| 2.2.1 | Pengertian Video Klip | 15 |
| 2.2.2 | Sejarah Video Klip | 16 |
| 2.2.3 | Peralatan Dasar Membuaat Video Klip | 18 |
| 1. | Kamera Sony HVR-HD1000U | 18 |

| | |
|--|----|
| 2. Baterai dan Charger | 19 |
| 3. Kamera Digital | 19 |
| 4. Kaset atau Pita perekam | 19 |
| 5. Spidol dan Papan Clapper (<i>Clapper Board</i>) | 20 |
| 6. Alat Komunikasi (Handy talky/HT) | 20 |
| 7. Kabel Rol dan Kabel Power | 20 |
| 8. TV Monitor | 20 |
| 9. Property | 20 |
| 10. Wardrobe | 20 |
| 11. Komputer | 21 |
| 2.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia | 21 |
| 1. Produser | 22 |
| 2. Co. Produser | 22 |
| 3. Scrip Writter | 23 |
| 4. Director | 23 |
| 5. Assisten Director | 23 |
| 6. Director Of Photography | 23 |
| 7. Art Director | 23 |
| 8. Unit Manager | 23 |
| 9. Cameramen | 23 |
| 10. Lightingman | 23 |
| 11. Soundman | 23 |
| 12. Artristik | 23 |

| | |
|---------------------------------------|----|
| 13. Special Effect | 24 |
| 14. Klipper | 24 |
| 15. Wardrobe | 24 |
| 16. Konsumsi | 24 |
| 17. Transport | 24 |
| 18. Talent | 24 |
| 19. Editor | 24 |
| 2.4 Animasi | 24 |
| 2.4.1 Animasi Teks | 24 |
| 2.4.2 Animasi Grafik | 25 |
| 2.5 Teknik Bidikan dan Gerakan Kamera | 25 |
| 2.5.1 Teknik Bidikan Kamera | 25 |
| 1. Extreme Close Up | 25 |
| 2. Close Up (CU) | 25 |
| 3. Medium Close Up (MCU) | 25 |
| 4. Medium Shot (MS) | 25 |
| 5. Long Shot (LS) | 26 |
| 6. Very Long Shot (VLS) | 26 |
| 7. Two Shot dan Group Shot | 26 |
| 8. Point Of View (POV) | 26 |
| 9. Cut dan Cut Away (CA) | 26 |
| 10. Interior (INT) dan Exterior (EXT) | 27 |
| 2.5.2 Gerakan Kamera | 27 |

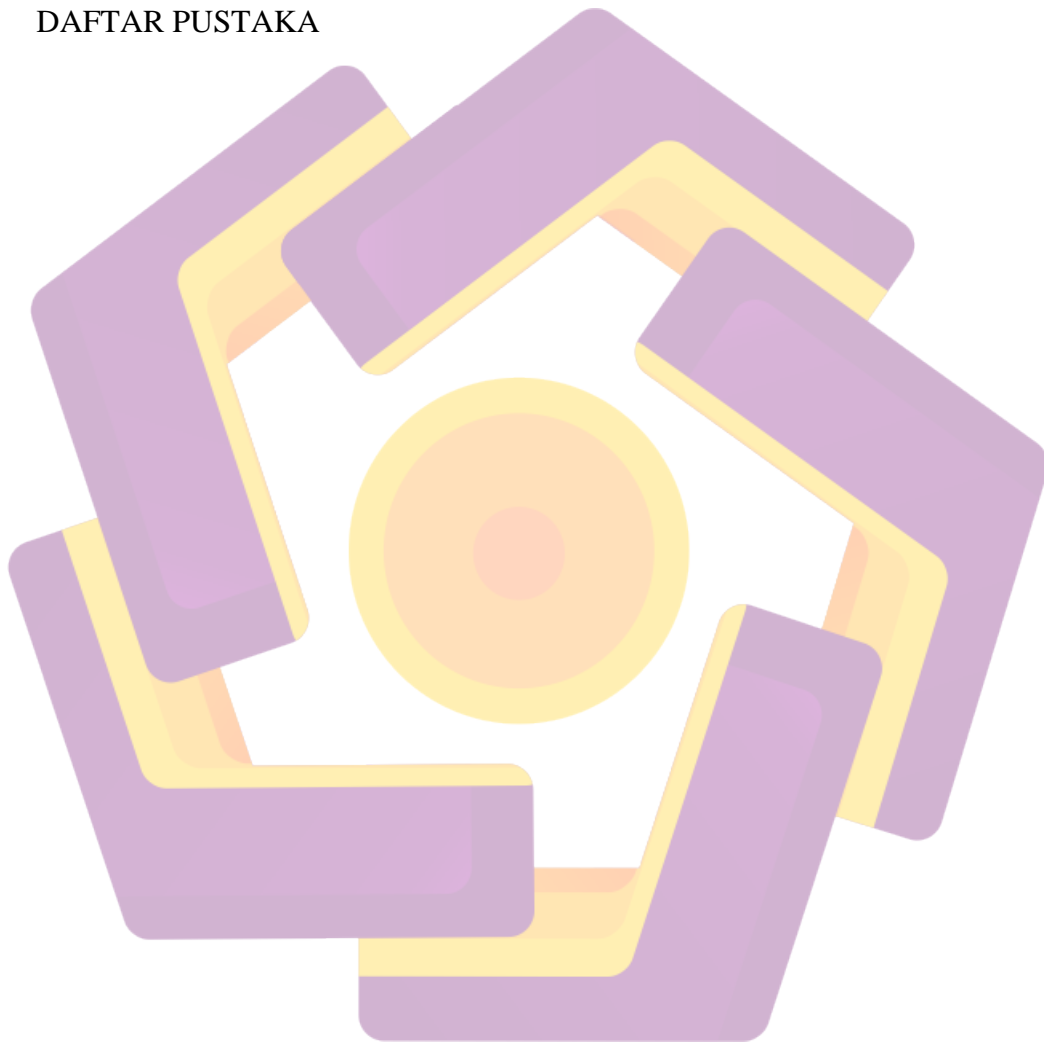
| | |
|--|-----------|
| 1. PAN | 27 |
| 2. Track In (TI) / Dolly In (DI) | 27 |
| 3. Track Out (TO) / Dolly OUT (DO) | 27 |
| 4. Crab Left (CL) / Track Left (TF) | 27 |
| 5. Crab Right (CR) / Track Right (TR) | 27 |
| 6. Tilt Up (TU) | 27 |
| 7. Tilt Down (TD) | 27 |
| 2.6 Perangkat Lunak Multimedia | 28 |
| 2.6.1 Adobe Premierre Pro 1.5 | 28 |
| 2.6.2 Adobe Photoshop CS | 29 |
| BAB III TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS | 31 |
| 3.1 Sejarah Lagu ‘Hati Yang Terlupa’ | 31 |
| 3.2 Sejarah Penyanyi Sekaligus Pencipta dari Lagu ‘Hati Yang Terlupa” | 32 |
| 3.3 Strategi Promosi yang Dilakukan | 33 |
| 3.4 Tujuan Pembuatan Lagu ‘Hati Yang Terlupa’ | 33 |
| 3.5 Pengertian Analisis Sistem | 34 |
| 3.6 Identifikasi Masalah | 34 |
| 1. Definisi Masalah | 35 |
| 2. Penyebab Masalah | 36 |
| 3.7 Analisis Kebutuhan Sistem | 36 |
| a. Aspek Hardware | 37 |
| b. Aspek Software | 37 |

| | |
|---|-----------|
| c. Aspek Brainware | 38 |
| 3.8 Analisis Biaya Manfaat | 38 |
| 1. Analisis Payback (Payback Period) | 41 |
| 2. Return On Investment (ROI) | 42 |
| 3. Analisis Net present Value (NPV) | 43 |
| BAB IV PEMBAHASAN | 45 |
| A. Pra Produksi | 47 |
| 1. Treatment | 49 |
| 2. Skenario | 50 |
| 3. Storyboard | 54 |
| 4. Rencana Anggaran Biaya dan Peralatan | 62 |
| a. Peralatan Teknis | 62 |
| b. Rencana Anggaran Biaya (RAB) | 64 |
| 5. Jadwal Shooting, Lokasi dan Model | 64 |
| B. Produksi | 65 |
| C. Pasca Produksi | 68 |
| 1. Tahap Capturing | 70 |
| 2. Tahap Cutting Video (Editing) dan Mixing | 76 |
| a. Proses Editing | 76 |
| b. Proses Mixing | 81 |
| c. Proses Rendering | 85 |
| d. Editing Equipment | 86 |

| | | |
|-------|---------------------|----|
| BAB V | PENUTUP | 87 |
| | A. Kesimpulan | 87 |
| | B. Saran | 88 |

DAFTAR LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA

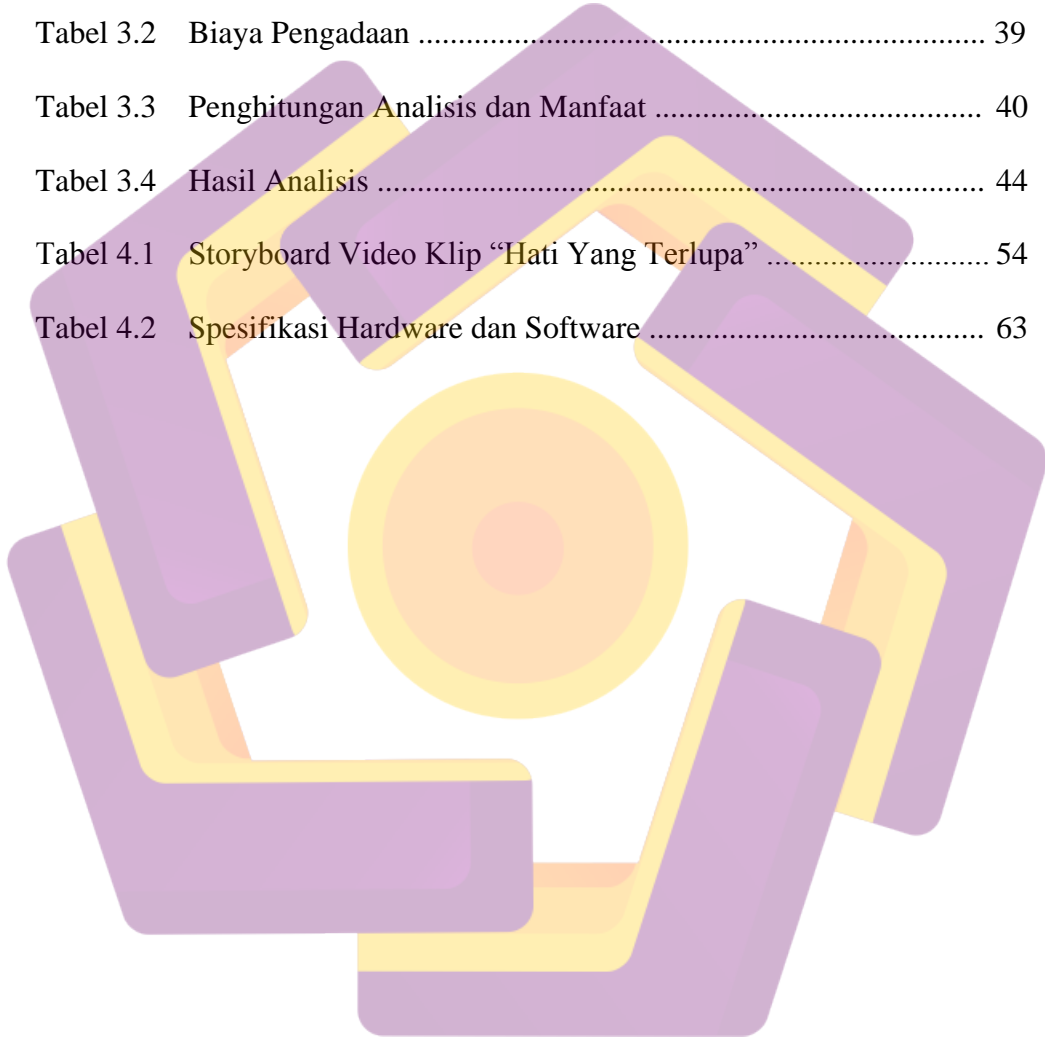


DAFTAR GAMBAR

| | | |
|-------------|---|----|
| Gambar 2.1 | Elemen – Elemen Multimedia | 10 |
| Gambar 2.2 | Kamera HVR-HD 1000U | 18 |
| Gambar 2.3 | Kaset MiniDV | 19 |
| Gambar 2.4 | Struktur Organisasi dalam Produksi Video Klip | 22 |
| Gambar 2.5 | Tampilan awal Adobe Premiere Pro 1.5 | 29 |
| Gambar 2.6 | Tampilan Adobe Photoshop CS | 30 |
| Gambar 4.1 | Bagan Alir kreatif produksi Digital Video | 46 |
| Gambar 4.2 | Menghubungkan DV Source dan Computer | 71 |
| Gambar 4.3 | Menghubungkan Analog Source dan Komputer | 71 |
| Gambar 4.4 | Membuat Project Baru | 72 |
| Gambar 4.5 | Jendela New Project | 73 |
| Gambar 4.6 | Tampilan Menu Capture (Capture Window) | 74 |
| Gambar 4.7 | Save Capture | 74 |
| Gambar 4.8 | Import File | 77 |
| Gambar 4.9 | Memilih Audio atau Video | 79 |
| Gambar 4.10 | Mengatur Nilai Speed | 80 |
| Gambar 4.11 | Import Audio ke dalam Timeline | 81 |
| Gambar 4.12 | Pemberian Transisi | 82 |
| Gambar 4.13 | Pemberian Animasi Teks | 83 |
| Gambar 4.14 | Pemberian Animasi Grafik | 84 |
| Gambar 4.15 | Tampilan Cara Export Video | 85 |

DAFTAR TABEL

| | | |
|-----------|---|----|
| Tabel 1.1 | Jadwal Pelaksanaan Kegiatan | 7 |
| Tabel 3.1 | Biaya Sewa Peralatan | 39 |
| Tabel 3.2 | Biaya Pengadaan | 39 |
| Tabel 3.3 | Penghitungan Analisis dan Manfaat | 40 |
| Tabel 3.4 | Hasil Analisis | 44 |
| Tabel 4.1 | Storyboard Video Klip “Hati Yang Terlupa” | 54 |
| Tabel 4.2 | Spesifikasi Hardware dan Software | 63 |



INTISARI

Teknologi multimedia pada masa sekarang ini memiliki peran yang besar dalam bidang komunikasi, bisnis, pendidikan, dan perindustrian karena multimedia dapat menggabungkan teks, grafik, animasi, audio dan video. Pada masa sekarang ini multimedia telah dapat mengembangkan proses penyampaian informasi menjadi lebih dinamis dan efektif. Kelebihan dari multimedia yaitu mampu menarik indera dan minat karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan yang memberikan kejelasan informasi yang disampaikan kepada masyarakat.

Salah satu penerapan teknologi multimedia dalam bidang entertainment adalah video klip. Video Klip merupakan salah satu bentuk pengekspresian musik yang dilantunkan oleh pemusik tersebut, karena selain dapat mendengarkan musiknya, *audiens* juga dapat melihat konsep visual yang dipertontonkan, sehingga mereka dapat melihat video klip sebagai dua sisi yang dikemas dalam kemasan yang menarik, yaitu audio visual.

Tahapan-tahapan pembuatan video klip yaitu pra produksi, produksi dan pasca produksi. Editing video yang masuk dalam tahapan pasca produksi dapat menggunakan beberapa software, salah satunya yaitu Adobe Premiere Pro. Adobe Premierre pro merupakan software video editing yang memiliki kemudahan dan fasilitas *tool* yang dapat digunakan oleh professional maupun pemula. Dengan software ini kita dapat dengan mudah membuat beberapa efek film, efek audio, atau transisi. Dalam pengeditan video menggunakan adobe premierre, kita juga dapat memaksimalkan unsur-unsur multimedia selain video dan audio, yaitu dengan penambahan animasi, teks dan grafik. Seperti yang diterapkan pada pembuatan video klip “hati yang terlupa”.

ABSTRAC

Multimedia technology today has a major role in communications, business, education, and industry as multimedia can combine text, graphics, animation, audio and video. At the present time have been able to develop a multimedia delivery process information becomes more dynamic and effective. The advantages of multimedia is able to attract the senses and interest because it is the combination of sight, sound and movement that provides clarity of information conveyed to the public.

One application of multimedia technology in the field is a video clip ntertainment. Video Clips is one form of musical expression that is sung by the musicians, because in addition to listening to music, the audience can see the visual concepts on display, so that they can view video clips as the two sides are packed in attractive packaging, the audio visual.

The stages of making a video clip of pre production, production and post production. Video editing in the post-production stage can use some software, one of the Adobe Premiere Pro. Adobe is Premierre pro video editing software has the ease and convenience tool that can be used by professionals and beginners. With this software you can easily create multiple movie effects, audio effects, or transition. In a video editing using adobe premierre, we can also maximize the multimedia elements in addition to video and audio, that is by adding animation, text and graphics. As applied to the making of the video clip "the forgotten heart".