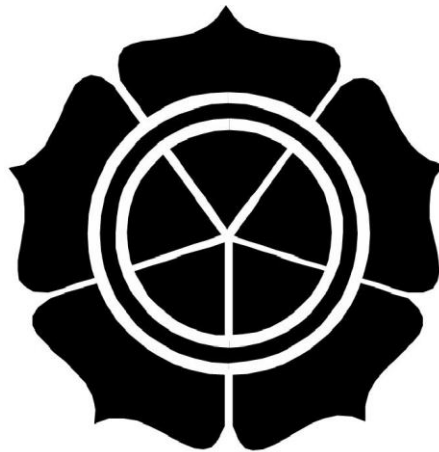


PERANCANGAN VIDEO CLIP LAGU TERLUKA

OLEH BAND NIBIRU

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



Disusun oleh

MUHAMMAD IZZUL AQSHO

06.12.1643

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

2010

PERSETUJUAN

SKRIPSI

Perancangan Video Clip Lagu “Terluka” oleh Band Nibiru

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Izzul Aqsho

06.12.1643

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 15 November 2010

Dosen Pembimbing,



M. Rudyanto Arief, MT

NIK. 190302098

**PENGESAHAN
SKRIPSI**

Perancangan Video Clip lagu "Terluka" oleh Band Nibiru

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Izzul Aqsho
06.12.1643**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 8 Desember 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

**M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098**



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



**Sudarmawan, MT
NIK. 190302035**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah
satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Desember 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 disebutkan dalam naskah ini disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 15 Desember 2010

Muhammad Izzul Aqsho

NIM 06.12.1643

MOTTO

Alexandre the great, Genghis khan, dan patih Gajah mada tidak mungkin mencapai kebesaran mereka dalam sejarah, dengan menganggap ringan diri mereka sendiri.

Mereka adalah justru orang-orang yang pertama yang sangat menghormati diri mereka sendiri

Hormatilah diri anda sendiri!!

Kebesaran yang mungkin anda capai sangat bergantung kepada beberapa besar hormat yang anda berikan kepada diri anda sendiri.

“Tanah yang digadaikan bisa kembali dengan keadaan lebih berharga, tetapi kejujuran yang pernah digadaikan tidak akan bisa ditebus kembali”

“KEGAGALAN HANYA TERJADI BILA KITA MENYERAH”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT, Yang Maha Pengasih dan Penyayang yang telah memberikan segala kemudahan atas segala urusan hamba sehingga skripsi ini dapat selesai tepat waktu dengan hasil yang baik. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

- + Terima kasih Ayah dan Bunda yang tercinta, yang telah mendo'akan dan mendukung langkah anakmu tercinta ini.*
- + Terima kasih kakak-kakakku yang selalu memberikan motivasi dan selalu membantuku dalam berbagai hal.*
- + Terima kasih untuk dosen pembimbing yang telah memberikan saran dan kritik yang membangun dalam pembuatan Skripsi.*
- + Kepada dosen penguji, saya ucapkan terima kasih banyak yang telah memberikan nilai yang baik.*
- + Buat sahabat-sahabatku yang kusayangi, kita akan selalu bersahabat selamanya.*
- + Buat teman kelas yang setia memberikan dukungan kepada saya dan yang selalu kompak.*
- + Terakhir saya ucapkan banyak terima kasih untuk STMIK AMIKOM YOGYAKARTA buat ilmu yang sudah diberikan kepada saya.*

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan anugerah kepada setiap hamba-hambanya yang beriman dan berikhtiar. Shalawat serta salam juga tidak lupa penulis kirimkan kepada junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun ummatnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK “AMIKOM”. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Muhammad Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
3. Kepala Manajemen Band Nibiru yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian guna menyelesaikan skripsi saya.

4. Kedua orang tuaku yang tak lelah menyayangiku serta membimbingku dari aku kecil sampai sebesar ini, ku tak ingin mengecewakan kalian.
5. Kakak-kakakku yang selalu meberi motivasi.
6. Teman-temanku SI- kelas C '06 yang telah banyak memberikan nasehat serta semangat kepada penulis.
7. Bapak dan Ibu Dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
8. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya.

Yogyakarta 15 Desember 2010

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xviii
ABSTRACT.....	xix
DARTAR ISTILAH ASING	xx
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Batasan Masalah	2
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Metode Pengumpulan Data.....	3
1.6. Sistematika Penulisan	4
1.7. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Pengertian Multimedia.....	7
2.1.1. Unsur – unsur multimedia	7

2.1.1.1. Teks (<i>Text</i>)	7
2.1.1.2. Gambar (<i>Image</i>)	8
2.1.1.3. Suara (<i>Audio</i>)	8
2.1.1.4. Video	8
2.1.1.5. Animasi(<i>Animation</i>).....	8
2.2. Video Klip.....	9
2.2.1. Pengertian Video Klip	9
2.2.2. Sejarah video klip dalam industry musik indonesia..	10
2.2.3. Peralatan Dasar Membuat Video Klip.....	11
2.3. Kebutuhan Sumber Daya Manusia	15
2.4. Teknik Bidikan dan Gerakan Kamera.....	18
2.4.1. Teknik Bidikan Kamera	18
2.4.2. Teknik Gerakan Kamera.....	18
2.5. Software Yang Digunakan.....	20
2.5.1. Windows 7.....	20
2.5.2. Adobe Premiere Pro Cs4	21
2.5.3. Adobe Premiere After Effects Cs4	21
2.5.3. Media Player Classic	22

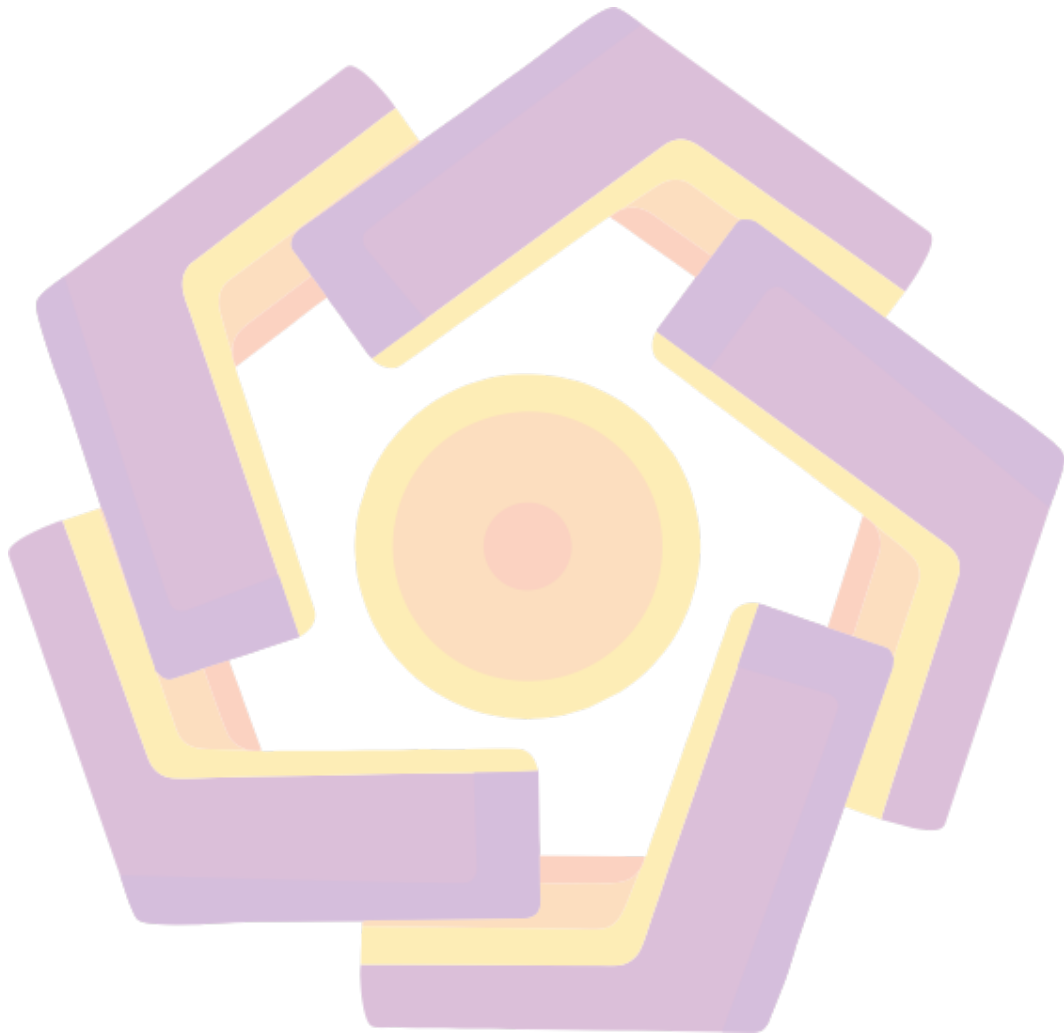
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Tinjauan Umum	23
3.1.1. Sejarah Nibiru Band.....	23
3.1.2. Logo, Visi, Misi, dan Ciri Khas	24
3.1.2.1. Logo Nibiru Band	24

3.1.2.2. Visi Nibiru Band	24
3.1.2.3. Misi Nibiru Band	24
3.1.2.4. Ciri Khas Musik	25
3.1.2.5. Sejarah Lagu “Terluka”	25
3.1.2.6. Tujuan Pembuatan lagu “Terluka”	25
3.2. Analisis Sistem Video Klip	26
3.2.1. <i>Identify</i>	26
3.2.2. <i>Understand</i>	28
3.2.3. <i>Analyze</i>	28
3.2.3.1. Analisis Strategi Promosi yang Dilakukan	31
3.2.3.2. Analisis Data Formal	31
3.2.3.3. Analisis Kebutuhan Sistem	32
3.2.3.4. Analisis Biaya Manfaat	35
3.2.3.5. Studi Kelayakan	42
3.2.3.6. <i>Report</i>	45
3.3. Pra Produksi	45
3.3.1. Pemahaman Syair Lagu	45
3.3.2. Perancangan Naskah	46
3.3.3. Perancangan <i>Storyboard</i>	54
3.3.4. Perekrutan Kru	54
3.3.5. <i>Casting</i>	54
3.3.6. Perancangan Kostum	55
3.3.7. <i>Location Shoting</i>	55

3.3.8. Perancangan Set	55
3.3.9. Penjadwalan	56
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	
4.1. Implementasi	58
4.1.1. Tahap Produksi	58
4.1.1.1. Penyutradaraan.....	58
4.1.1.2. Pengoperasian Kamera.....	59
4.1.1.3. <i>Lighting</i> /Tata Cahaya.....	59
4.1.1.4. Sound Recording.....	60
4.1.1.5. Acting.....	60
4.1.1.6. Make Up dan Laporan	60
4.1.2. Tahap Pasca Produksi	61
4.1.2.1. Mengcaptur Video.....	61
4.1.2.2. Mengedit Video Klip	64
4.1.2.2.1. Proses Editing	65
4.1.2.2.1.1. Mengatur Audio Musik.....	66
4.1.2.2.1.2. <i>Tranfer Adobe Premiere Pro Cs 4 ke Adobe After Effects Cs 4</i>	68
4.1.2.2.1.2. <i>Proses Editing Pada After Effects Cs 4</i>	69
BAB V PENUTUP	
5.1. Kesimpulan.....	85
5.2. Saran	86

DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN	88



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1. Jadwal kegiatan.....	6
Tabel 3.1. Analisis SWOT.....	30
Tabel 3.2. Biaya sewa peralatan.....	35
Tabel 3.3. Biaya Sewa Perlengkapan.....	36
Tabel 3.4. Biaya Operasi.....	36
Tabel 3.5. Biaya Brainwere.....	36
Tabel 3.6. Penghitungan Analisis dan Manfaat.....	38
Tabel 3.7. Hasil Analisis.....	42
Tabel 3.8. Perancangan Naskah.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1. Elemen – Elemen Multimedia.....	9
Gambar 2.2. Sony HVR Z1 dan DSR PD 170.....	13
Gambar 2.3. Kaset MiniDV	13
Gambar 2.4. Tampilan Adobe Premiere Pro Cs4	21
Gambar 2.5. Tampilan Adobe After Effects Cs4.....	21
Gambar 2.6. Media Player Classic.....	22
Gambar 3.1 Logo Nibiru Band	26
Gambar 3.2 Rancangan set peralatan Band	55
Gambar 3.3 Hasil perancangan set peralatan Band.....	56
Gambar 4.1. Skema penempatan tata cahaya.....	60
Gambar 4.2 Menghubungkan Kamera dengan fireware card pada Pc menggunakan kabel fireware Sony.....	62
Gambar 4.3 Membuat Project Baru	62
Gambar 4.4 Jendela New Project.....	63
Gambar 4.5 Tampilan Menu Capture	64
Gambar 4.6 Save Capture	64
Gambar 4.7 Jendela project dengan klip.....	65
Gambar 4.8 Mengklik kemudian seret klip video yang ada dijendela project ke jendela timeline.....	66

Gambar 4.9 Mengklik dan meletakkan audio Terluka.Mp3. Dari jendela project ke track audio pada jendela timeline.....	67
Gambar 4.10 Potongan klip video yang telah diurutkan sesuai dengan alur audio Nibiru – Terluka.Mp3	68
Gambar 4.11 Proses transfer dari Adobe Premier Pro Cs4 ke Adobe After Effects cs4.....	69
Gambar 4.12 Transfer selesai memasuki jendela Adobe After Effects ..	69
Gambar 4.13 Layer otomatis masuk pada jendela timeline Adobe After Effects Cs 4.....	70
Gambar 4.14 Setting batas layer menggunakann aspect ratio	71
Gambar 4.15 Setting ukuran video 1 dan 2.....	72
Gambar 4.16 Pemberian rectangle tool pada 2 layer menjadi 1 layer	73
Gambar 4.17 Jendela effects hue/saturation	73
Gambar 4.18 Jendela effects Curves.....	74
Gambar 4.19 Jendela effects Curves setelah di atur garis miring.....	74
Gambar 4.20. Jendela effects Color Balance	75
Gambar 4.21 Jendela effects fast Blur	75
Gambar 4.22. Jendela effects fast Blur setelah duatur.....	76
Gambar 4.23. Pemberian effects Animasi Shape layer.....	76
Gambar 4.24. Jendela Pengaturan Position, Scale, Rotation, Opacity....	77
Gambar 4.25. Pemberian effects key frame pada shape layer pada menit 1:47	78
Gambar 4.26. Perpindah shape layer pada menit 1:49 key frame	

juga akan berubah	78
Gambar 4.27. Jendela Adobe Premiere Pro pada layer Timeline	
berubah.....	79
Gambar 4.28. Jendela Render Queue.....	80
Gambar 4.29. Jendela Adobe After Effects setelah diberi animasi tittle	81
Gambar 4.30. Tampilan Export Setting	82
Gambar 4.31. Tamplan Penyimpanan Output file	82
Gambar 4.31. Jendela Adobe Media Encoder proses rendering	83
Gambar 4.31. <i>Jendela Windows Explore penyimpanan video</i>	83



INTISARI

Perkembangan video klip pada saat ini sungguh sangat kreatif, para pembuat video clip berlomba-lomba untuk membuat sebuah hasil karya video klip yang fresh dan baik agar diterima dan disukai oleh masyarakat, pembuatan video klip adalah sarana bagi produser musik untuk memasarkan produknya lewat televisi.

Sebagai sebuah Band yang ingin berkarya secara profesional maka Nibiru Band ingin mempunyai video klip yang pertama sebagai pendukung penyampaian informasi dan sebagai alat promosi untuk meningkatkan citra Nibiru Band. Skripsi ini membahas tentang bagaimana melakukan analisis dan perancangan serta membangun sebuah sistem multimedia video klip pada lagu Terluka oleh Nibiru Band sebagai salah satu cara untuk meningkatkan promo penjualan album.

Sehingga pada akhirnya dihasilkan sebuah media promosi berupa video klip yang nantinya diharapkan mampu untuk mengangkat popularitas dan penjualan album.

Kata-kunci : Sistem multimedia, Analisis, Media Promosi

ABSTRACT

The growth of Video clip at this moment is really creative, many makers of video clip try hard to make a masterpiece of video clip that fresh and good so could be accepted and liked by people. Making of video clip is the way how to music producers to sell their products on television.

As a Band which wish to be a professional, Nibiru Band want to have their first video clip as a support of spreading the information and promotion thing to increase image of Nibiru Band. This Study Project is about how to analyses, scheme and also make a multimedia system of video clip of song called “Terluka” by Nibiru Band as the way to increase promotion of album sale.

So in the end, it would be made a promotion media as clip video which later expected can increase the popularity of the band and album sale.

Keywords : *System Multimedia, Analyst, Promotion Media*



Dartar Istilah Asing

- Acting* : melakukan adegan di depan kamera.
- Back light* : merupakan pencahayaan belakang pada objek.
- Background light* : merupakan pencahayaan latar belakang belakang pada objek.
- Capture* : proses memindahkan video pada kamera ke computer.
- Casting* : proses pencarian artis.
- Coloring* : perwanaan.
- Composition* : komposisi
- Curves* : kurva.
- Dummy Model* : pengganti artis.
- Duplicate.* : merupakan penggandaan suatu objek.
- Editing* : proses pemberian animasi pada objek.
- Fast Blur* : pudar dengan cepat.
- Fill light* : merupakan pencahayaan tambahan pada objek.
- Frame* : video merupakan kumpulan gambar yang disatukan ke dalam *frame* yang dijalankan secara cepat.
- Key Frame* : berfungsi untuk mengunci pada setiap *frame* jika ada perubahan *setting*.
- Layer* : merupakan kumpulan atau lapisan yang berfungsi sebagai penempatan suatu objek, pada kasus ini diartikan klip.
- Lighting* : Tata Cahaya.
- Main light* : merupakan pencahayaan utama pada objek.
- Masking* : objek yang menutupi suatu objek.

Opacity : merupakan transparansi suatu objek.

PAL : *Phase Alternating Line* merupakan aturan pada tv Indonesia 720 x 576 pixel.

Position : merupakan letak suatu objek.

Project : proyek.

Shape Layer : merupakan bentuk lapisan.

Shoting : proses pengambilan video.

Sound Recording : proses perekaman suara

Storyboard : rancangan alur cerita dalam bentuk gambar.

Rotation : merupakan bentuk perubahan rotasi.

Scale : skala

Timeline : merupakan barisan *frame* animasi yang berfungsi untuk mengatur waktu pergerakan atau perubahan klip.

