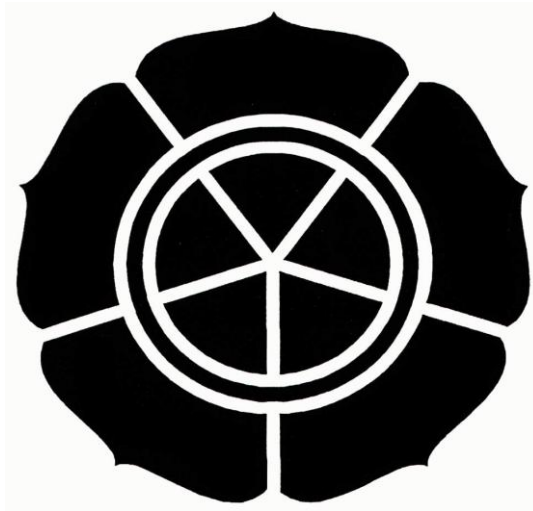


ANALISIS dan EDITING pada VIDEO KLIP 3DAYS BAND di LAGU

“PILIHANKU”

SKRIPSI



Disusun oleh :

PENDI VENTRI HENDIKA

09.22.1026

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

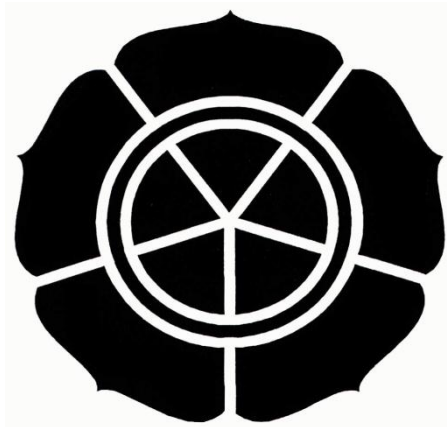
2011

ANALISIS dan EDITING pada VIDEO KLIP 3DAYS BAND di LAGU

“PILIHANKU”

SKRIPSI

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



Disusun oleh :

PENDI VENTRI HENDIKA

09.22.1026

PROGRAM SARJANA STRATA 1

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM

YOGYAKARTA

2011

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS dan EDITING pada VIDEO KLIP 3DAYS BAND di LAGU
“PILIHANKU”**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

PENDI VENTRI HENDIKA

09.22.1026

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 2 Desember 2011

Dosen Pembimbing



M. Rudyanto Arief, MT

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS dan EDITING pada VIDEO KLIP 3DAYS BAND di LAGU

“PILIHANKU”

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Pendi Ventri Hendika
09.22.1026

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 2 Desember 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Sudarmawan, S.T.,M.T.
NIK. 190302035

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

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 Desember 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah 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, 2 Desember 2011

Pendi Ventri Hendika
NIM. 09.22.1026

MOTTO

“Terus Berkreativitas untuk Masa Depan yang Lebih Baik”



HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya tulis ini saya persembahkan kepada :



KATA PENGANTAR

Puji syukur saya naikkan kepadaMu, atas kuasa dan penyertaan-Mu yang begitu besar sehingga karya tulis ini boleh anakmu selesaikan.

Maksud dan tujuan Karya Tulis ini adalah untuk memenuhi syarat yang telah ditentukan oleh STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1. Dalam pembuatannya, karya tulis ini tidak lepas dari berbagai pihak yang telah membantu baik dari segi material maupun spiritual. Atas segala bimbingan, dorongan dan bantuan yang secara langsung maupun tidak langsung yang telah diberikan, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

- Tuhan Yesus Kristus sebagai Allah Bapa yang selalu menyertai dan membimbing saya ke jalan yang benar.
- Kedua orang tua saya yang telah memberi support begitu besar dalam segala hal. Demi kelulusan saya dalam menempuh pendidikan.
- Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
- M. Rudyanto Arief, MT, sebagai dosen pembimbing yang telah banyak membantu dalam memberikan petunjuk, pengarahan serta bimbingan yang besar dalam karya tulis ini.
- Pihak band 3DAYS yang telah memberikan kerjasamanya dengan baik.
- Kakak saya Vilia Dwi Idianto yang telah membantu dengan penuh harapan.

- Teman-teman : Badeg, Kris, prpto, Handono, Joni Reval, Pak Heri, Pak Uki, Pak Candra dan yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa karya tulis ini masih belum sempurna, baik dalam hal isi maupun cara penyajian materinya. Untuk itu dengan rendah hati penulis mohon saran dan kritik yang membangun dari pembaca.

Semoga karya tulis ini dapat bermanfaat khususnya bagi penyusun dan bagi pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 2 Desember, 2011

Pendi Ventri Hendika
NIM. 09.22.1026

DAFTAR ISI

| | |
|-----------------------------------------|-------------|
| <u>HALAMAN JUDUL</u> | <u>i</u> |
| <u>HALAMAN PERSETUJUAN</u> | <u>ii</u> |
| <u>HALAMAN PENGESAHAN</u> | <u>iii</u> |
| <u>HALAMAN PERYATAAN</u> | <u>iv</u> |
| <u>HALAMAN MOTTO</u> | <u>v</u> |
| <u>HALAMAN PERSEMBAHAN</u> | <u>vi</u> |
| <u>KATA PENGANTAR</u> | <u>vii</u> |
| <u>DAFTAR ISI</u> | <u>ix</u> |
| <u>DAFTAR TABEL</u> | <u>xiii</u> |
| <u>DAFTAR GAMBAR</u> | <u>xiv</u> |
| <u>INTISARI</u> | <u>xvi</u> |
| <u>ABSTRACT</u> | <u>xvii</u> |
| <u>BAB I PENDAHULUAN</u> | |
| <u>1.1 Latar Belakang Masalah</u> | <u>1</u> |
| <u>1.2 Rumusan Masalah</u> | <u>2</u> |
| <u>1.3 Batasan Masalah</u> | <u>3</u> |
| <u>1.4 Tujuan Penelitian</u> | <u>3</u> |
| <u>1.5 Manfaat Penelitian</u> | <u>3</u> |
| <u>1.6 Metode Penelitian</u> | <u>3</u> |
| <u>1.6.1 Metode Wawancara</u> | <u>3</u> |
| <u>1.6.2 Metode Kepustakaan</u> | <u>4</u> |

| | |
|----------------------------------------------|----------|
| <u>1.6.4 Metode Observasi</u> | <u>4</u> |
| <u>1.7 Sistematika Penulisan</u> | <u>4</u> |
| <u>1.8 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan</u> | <u>5</u> |

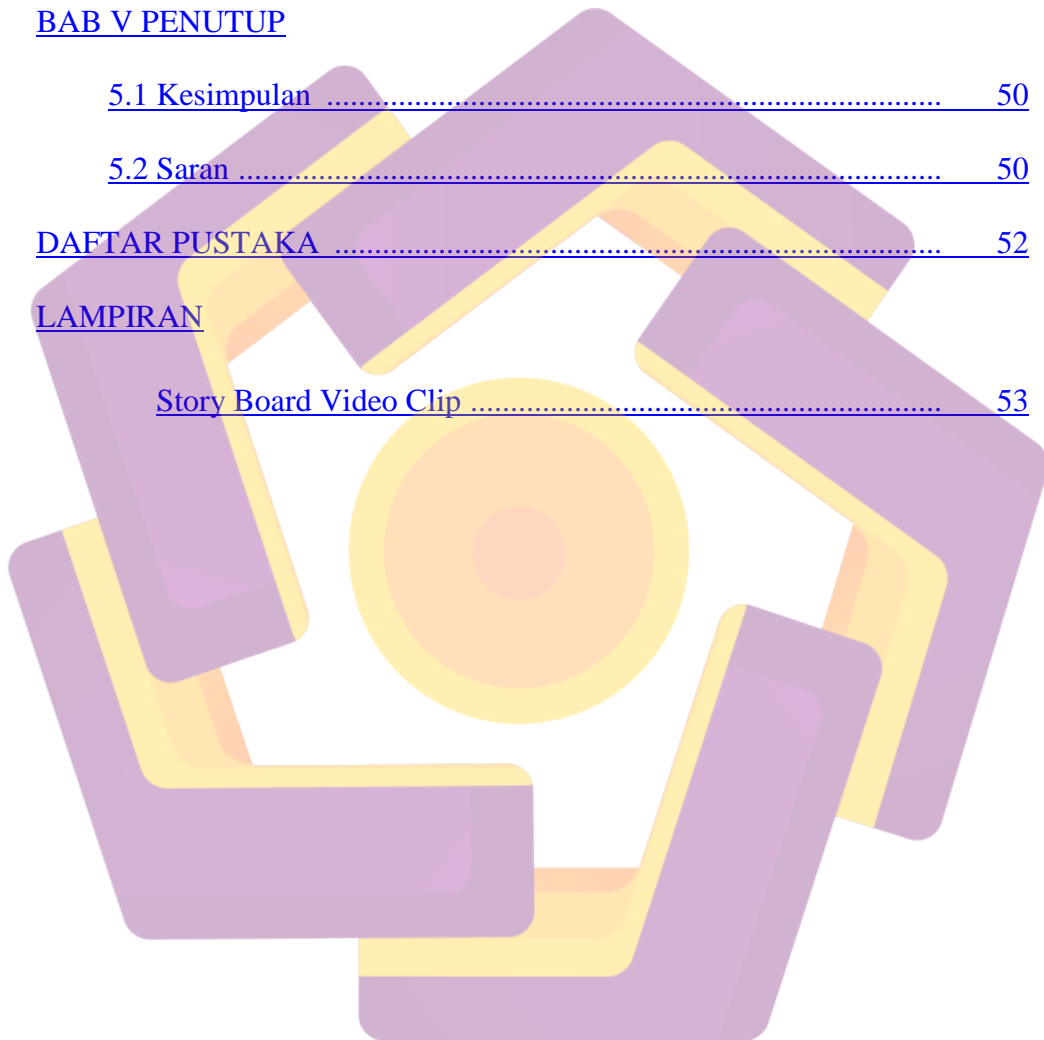
BAB II DASAR TEORI

| | |
|--------------------------------------------------------------|-----------|
| <u>2.1 Pengertian Multimedia dan Video</u> | <u>7</u> |
| <u>2.1.1 Sejarah Multimedia</u> | <u>7</u> |
| <u>2.1.2 Definisi Multimedia</u> | <u>8</u> |
| <u>2.1.3.1 Teks (text)</u> | <u>9</u> |
| <u>2.1.3.2 Gambar (image)</u> | <u>10</u> |
| <u>2.1.3.3 Suara (Audio)</u> | <u>10</u> |
| <u>2.1.3.5 Animasi (animation)</u> | <u>11</u> |
| <u>2.1.3 Pentingnya Multimedia</u> | <u>11</u> |
| <u>2.2 Video Klip</u> | <u>12</u> |
| <u>2.2.1 Pengertian Video Klip</u> | <u>12</u> |
| <u>2.2.2 Sejarah Video Klip</u> | <u>12</u> |
| <u>2.2.3 Konsep Video Klip</u> | <u>14</u> |
| <u>2.2.4 Teknis Sederhana Pembuatan Video Klip</u> | <u>15</u> |
| <u>2.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia</u> | <u>17</u> |
| <u>2.4 Istilah-istilah dalam Pembuatan Story board</u> | <u>19</u> |
| <u>2.5. Perangkat Lunak Multimedia</u> | <u>22</u> |
| <u>2.5.1 Adobe Premiere CS3.....</u> | <u>22</u> |

BAB III TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS

| | |
|------------------------------------------------------------------|-----------|
| <u>3.1 Analisis</u> | <u>24</u> |
| <u>3.1.1 Analisis Kebutuhan Sistem</u> | <u>24</u> |
| <u>3.1.1.1 Kebutuhan Perangkat Keras</u> | <u>24</u> |
| <u>3.1.1.2 Kebutuhan Perangkat Lunak</u> | <u>25</u> |
| <u>3.1.1.3 Aspek Brainware</u> | <u>26</u> |
| <u>3.2 Perancangan Sistem</u> | <u>26</u> |
| <u>3.2.1 Perancangan Video klip</u> | <u>26</u> |
| <u>3.2.2 Pembuatan Story board</u> | <u>26</u> |
| <u>3.2.3 Pelaksaan Pengambilan Gambar</u> | <u>27</u> |
| <u>3.2.4 Peralatan yang Digunakan untuk Membuat Video Klip..</u> | <u>27</u> |
| <u>3.2.4 Memperkuat Tim atau Crew</u> | <u>30</u> |
| <u>3.3 Perancangan Proses</u> | <u>31</u> |
| <u>3.3.1 Tahapan Sebelum Editing Video (Pre-Edit)</u> | <u>31</u> |
| <u>3.3.2 Diagram Alur Proses Editing Video</u> | <u>31</u> |
| <u>3.3.3 Langkah – Langkah Editing video</u> | <u>34</u> |
| <u>BAB IV PEMBAHASAN</u> | |
| <u>4.1 Pre Editing</u> | <u>35</u> |
| <u>4.1.1 Capture Video</u> | <u>35</u> |
| <u>4.2 Editing</u> | <u>38</u> |
| <u>4.2.1 Pemotongan Video</u> | <u>38</u> |
| <u>4.2.2 Koreksi Warna</u> | <u>42</u> |
| <u>4.2.3 Penambahan Transisi</u> | <u>44</u> |
| <u>4.2.4 Penambahan Efek Video</u> | <u>44</u> |

| | |
|------------------------------------|----|
| 4.2.5 Pengaturan Nilai Speed | 46 |
| 4.3 Pasca Editing | 46 |
| 4.3.1 Rendering Video | 46 |
| 4.3.2 Burning Video | 48 |
| BAB V PENUTUP | |
| 5.1 Kesimpulan | 50 |
| 5.2 Saran | 50 |
| DAFTAR PUSTAKA | 52 |
| LAMPIRAN | |
| Story Board Video Clip | 53 |



DAFTAR TABEL

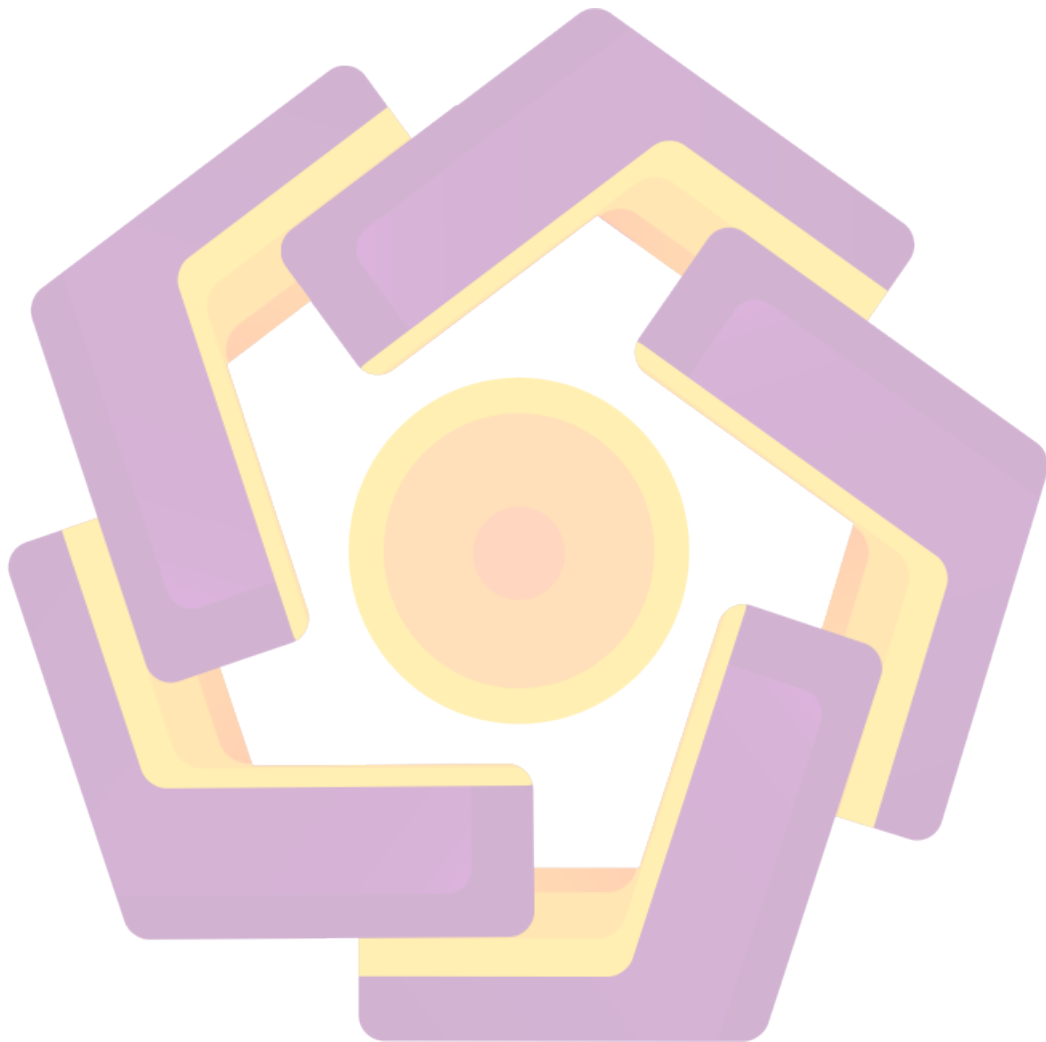
| | |
|---------------------------------|---|
| Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan | 6 |
|---------------------------------|---|



DAFTAR GAMBAR

| | |
|----------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Elemen – Elemen Multimedia | 9 |
| Gambar 2.2 Tampilan awal Adobe Premiere CS3 | 23 |
| Gambar 3.1 Kamera Z1 | 28 |
| Gambar 3.2 Kaset mini DV | 29 |
| Gambar 3.3 Diagram Alur Capture Video | 31 |
| Gambar 3.4 Diagram Alur Proses Editing Video | 33 |
| Gambar 4.1 Simulasi Capture Video | 35 |
| Gambar 4.2 Capture Video | 36 |
| Gambar 4.3 Save Capture | 37 |
| Gambar 4.4 File Hasil Capute | 37 |
| Gambar 4.5 Video yang Terpilih | 38 |
| Gambar 4.6 Import File | 39 |
| Gambar 4.7 Pemotongan video | 41 |
| Gambar 4.8 Tab Color Correction | 42 |
| Gambar 4.9 Penambahan Efek Color Correction | 43 |
| Gambar 4.10 Tab Effect Controls | 43 |
| Gambar 4.11 Penambahan Transisi | 44 |
| Gambar 4.12 Sebelum Penambahan Efek Blur | 45 |
| Gambar 4.13 Setelah Penambahan Efek Blur | 45 |
| Gambar 4.14 Pengaturan Nilai Speed | 46 |
| Gambar 4.15 Rendering Video | 46 |

| | |
|-----------------------------------------------|----|
| Gambar 4.16 Format File Rendering Video | 48 |
| Gambar 4.17 Audio_TS & Video_TS | 49 |



INTISARI

Semakin majunya dunia multimedia saat ini, mendorong para pemusik untuk lebih kreatif dalam pengemasan karyanya. Salah satunya ialah dengan menampilkan visual lagu dalam bentuk video musik atau lebih dikenal dengan video klip. Hal ini bertujuan sebagai sarana promosi yang sangat efektif bagi pemusik hingga saat ini.

Tujuan dari pembuatan karya ilmiah ini ialah menganalisis video klip 3DAYS band di lagu pilihanku. Selain itu juga membahas tentang bagaimana teknik editing dalam pembuatan video klip tersebut. Ada beberapa metode yang digunakan dalam penelitian video klip ini. Diantaranya ialah mengumpulkan informasi dari berbagai sumber baik itu penjeasan dan pengarahan secara langsung dari pihak yang berpengalaman, kepustakaan dan pengamatan pembuatan video klip secara langsung.

Dari proses awal pembuatan sampai akhir pembuatan video klip ini, dapat disimpulkan bahwa konsep yang matang dapat meminimalisir masalah dalam proses produksi. Proses produksi juga harus konsisten mengikuti alur dari storyboard yang ada. Video klip yang dihasilkan diharapkan mampu memperjelas makna yang ingin disampaikan pencipta lagu kepada penonton.

Kata kunci : Video klip, analisis

ABSTRACT

More advanced multimedia world of today, encouraging the musicians to be more creative in the packaging of his work. One of them is by displaying a visual track in the form of music videos, or better known as video clips. It is intended as a very effective promotional tool for musicians to this day.

The purpose of making this scientific work is to analyze video clips 3days band in the song choice. It also discusses how the video editing techniques in the manufacture of the clip. There are several methods used in the study of this video. Among them is to gather information from various sources be it penjeasan and direction directly from the experience, literature and video clips making observations directly.

From the beginning of creation until the end of the process of making this video, we can conclude that a mature concept can minimize problems in the production process. The production process also must consistently follow the path of an existing storyboard. The resulting video clip is expected to clarify the meaning to be conveyed to the audience songwriter.

Key words: *Video clips, analysis*