

**PEMBUATAN VIDEO KLIP “BAGIAN YANG HILANG – CLOUD AND  
SPIKE” DENGAN TEKNIK REVERSE  
DAN SLOW MOTION**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Dhimas Priyanto**

**16.12.9056**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
2021**

**PEMBUATAN VIDEO KLIP “BAGIAN YANG HILANG – CLOUD AND  
SPIKE” DENGAN TEKNIK REVERSE  
DAN SLOW MOTION**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagai persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Dhimas Priyanto**

**16.12.9056**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
2021**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO KLIP “BAGIAN YANG HILANG – CLOUD AND SPIKE” DENGAN TEKNIK REVERSE DAN SLOW MOTION**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

**Dhimas Priyanto**

**16.12.9056**

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada Tanggal, 8 April 2021

**Dosen Pembimbing**

**Barka Satya, M.Kom**

**NIK: 190302126**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO KLIP “BAGIAN YANG HILANG – CLOUD AND SPIKE” DENGAN TEKNIK REVERSE**

**DAN SLOW MOTION**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

**Dhimas Priyanto**

**16.12.9056**

Telah di pertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal, 26 April 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Barka Satya M.Kom**  
**NIK:190302126**

**Tonny Hidayat M.Kom**  
**NIK:190302182**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
**NIK:190302197**

**Tanda Tangan**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk Memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Pada tanggal, 26 April 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom**  
**NIK:190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan, bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar akademik disuatu institusi pendidikan manapun, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah dituliskan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 30 April 2021



Dhimas Priyanto  
16.12.9056

## MOTTO

"Terasa sulit ketika merasa harus melakukan sesuatu. Tetapi, menjadi mudah ketika menginginkannya."

"Waktumu terbatas, jangan habiskan dengan mengurus hidup orang."



## PERSEMBAHAN

Puji Syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan ridho-Nya yang telah memberikan Kesehatan, kelancaran, dan kekuatan. Atas segala karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada;

1. Kedua Orang Tua dan Keluarga (Bapak Rinanto dan Ibu Lisdiawati) yang selalu memanjatkan doa dan memberikan semangat yang tak ternilai harganya.
2. Band Cloud And spike yang telah memberikan izin penelitian dan juga telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan saran, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Barka Satya, M.Kom yang telah membimbing dengan sabar, memberikan banyak saran dan nasehat sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan sangat baik.
4. Teman-teman dari kelas Sistem Informasi 02 2016 yang telah berjuang bersama-sama selama perkuliahan berlangsung dan sahabat-sahabat terbaik saya Tomi, Iskhaq, Haidar, Adji, Maya, yang sudah membantu saya dan mau saya repotkan sampai saya pendadaran.  
Terimakasih banyak sudah memberi semangat.
5. Seluruh dosen yang telah memberi ilmu selama saya mengenyam Pendidikan di Universitas Amikom Yogyakarta.

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillah Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, kekuatan, karunia dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **PEMBUATAN VIDEO KLIP “BAGIAN YANG HILANG – CLOUD AND SPIKE” DENGAN TEKNIK REVERSE DAN SLOW MOTION** dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini merupakan syarat utama bagi penulis untuk menyelesaikan program studi Strata-1 di Universitas Amikom Yogyakarta program studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada ;

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Barka Satya, M.Kom selaku Dosen Pembimbing, berkat bimbingan dan arahan beliau sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan hasil yang terbaik.
5. Bapak Arief Pramudya Wardhana dan anggota Band Cloud And Spike yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dan saran.
6. Semua keluarga besar penulis terutama kedua orang tua yang tidak pernah lelah memberikan dukungan, motivasi, dan doa kepada penulis.
7. Semua teman-teman penulis, terutama teman kuliah yang telah membantu memberikan kritik dan saran kepada penulis.



Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis selalu membuka diri untuk kritik dan saran yang membangun dari pembaca, untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya. Terima Kasih.

Wassalamualaikum WR. WB

Yogyakarta, 30 April 2021

Dhimas Priyanto

16.12.9056

## DAFTAR ISI

|   |      |
|---|------|
| HALAMAN JUDUL.....                          | i    |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....                    | ii   |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                     | iii  |
| HALAMAN PERNYATAAN.....                     | iv   |
| HALAMAN MOTTO.....                          | v    |
| HALAMAN PERSEMBAHAN.....                    | vi   |
| KATA PENGANTAR.....                         | vii  |
| DAFTAR ISI.....                             | ix   |
| DAFTAR TABEL.....                           | xiii |
| DAFTAR GAMBAR.....                          | xiv  |
| INTISARI.....                               | xvi  |
| <i>ABSTRACT</i> .....                       | xvii |
| BAB I PENDAHULUAN.....                      | 1    |
| 1.1    LATAR BELAKANG MASALAH.....          | 1    |
| 1.2    Rumusan Masalah.....                 | 2    |
| 1.3    Batasan Masalah.....                 | 2    |
| 1.4    Tujuan penelitian.....               | 3    |
| 1.5    Manfaat Penelitian.....              | 3    |
| 1.6    Metode Penelitian.....               | 3    |
| 1.6.1    Metode Pengumpulan Data.....       | 4    |
| 1.6.2    Metode Perancangan Video Klip..... | 4    |
| 1.7    Sistematika Penulisan.....           | 4    |
| BAB II LANDASAN TEORI.....                  | 6    |
| 2.1    Tinjauan Pustaka.....                | 6    |
| 2.2    Dasar Teori.....                     | 6    |
| 2.2.1    Pengertian Multimedia.....         | 6    |

|       |   |    |
|-------|---|----|
| 2.2.2 | Elemen Multimedia.....  | 7  |
| 2.3   | Dasar Teori Video Klip .....  | 9  |
| 2.3.1 | Pengertian Video Klip.....  | 9  |
| 2.3.2 | Definisi Video Klip.....  | 10 |
| 2.3.3 | Fungsi dan Tujuan Video Klip.....                                     | 10 |
| 2.3.4 | Bahasa Video Klip .....   | 11 |
| 2.3.5 | Konsep Dasar Video klip .....   | 14 |
| 2.3.6 | Unsur Dasar Video Klip.....   | 15 |
| 3.3.7 | Reverse Chronology.....   | 16 |
| 4.3.8 | Slow Motion.....  | 16 |
| 2.4   | Analisis dan Perancangan.....   | 16 |
| 2.4.1 | Analisis Multimedia.....  | 16 |
| 2.4.2 | Analisis Kebutuhan Multimedia .....                                   | 16 |
| 2.4.3 | Analisis Kebutuhan Hardware .....                                     | 17 |
| 2.4.4 | Kebutuhan Perangkat Lunak.....  | 18 |
| 2.4.5 | Perancangan Produksi.....   | 19 |
| 2.4.6 | Konsep Naskah.....  | 19 |
| 2.4.7 | Storyboard.....   | 19 |
| 2.5   | Pembahasan .....  | 20 |
| 2.5.1 | Produksi .....  | 20 |
| 2.5.2 | Pengambilan Gambar .....  | 20 |
| 2.5.3 | Resize Gambar .....   | 21 |
| 2.5.4 | Crop Gambar.....  | 21 |
| 2.5.5 | Pasca Produksi .....  | 21 |
| 2.5.6 | Editing.....  | 21 |
| 2.5.7 | Coloring Video.....   | 22 |
| 2.5.8 | Rendering .....   | 22 |
| 2.6   | Metode Analisis.....  | 22 |
| 2.6.1 | Analisis ( <i>Strength, Weaknesses, Opportunities, Threat</i> ) ..... | 22 |
| 2.7   | Metode Perancangan .....  | 23 |

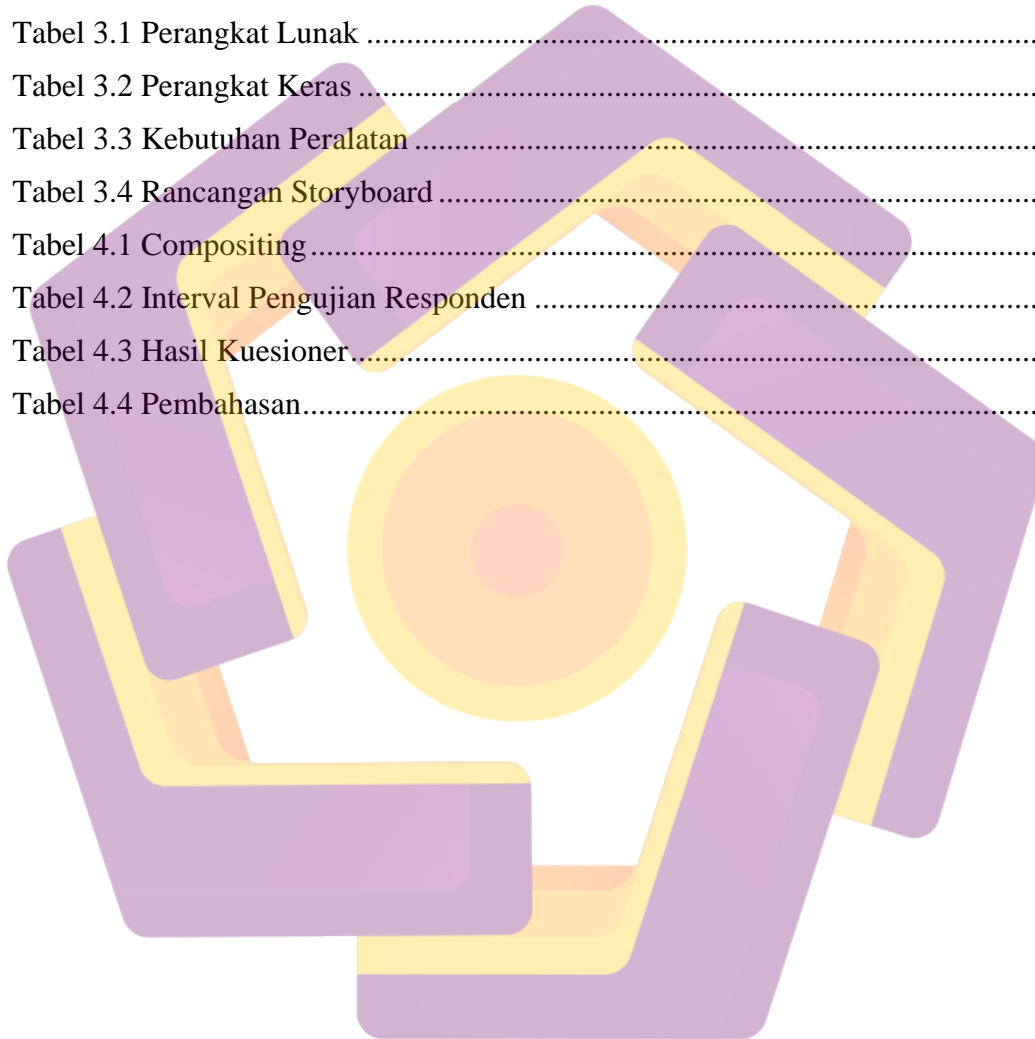
|   |   |           |
|---|---|-----------|
| 2.8   | Metode Pengembangan .....   | 25        |
| 2.9   | Metode Testing.....   | 25        |
| 2.9.1   | Pengertian Skala Likert.....  | 25        |
| 2.2.2   | Menentukan Interval .....   | 25        |
| <b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>   |   | <b>26</b> |
| 3.1   | Tinjauan Umum.....  | 26        |
| 3.1.1   | Band Cloud And Spike .....  | 26        |
| 3.2   | Analisis.....   | 26        |
| 3.2.1   | Analisis Kondisi Objek .....  | 26        |
| 3.2.2   | Observasi.....  | 27        |
| 3.2.3   | Analisis ( <i>Strength, Weaknesses, Opportunities, Threat</i> ) ..... | 28        |
| 3.3   | Analisis Kebutuhan .....  | 30        |
| 3.3.1   | Analisis Kebutuhan Informasi .....                                    | 30        |
| 3.3.2   | Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.....                               | 30        |
| 3.3.3   | Analisis Kebutuhan Perangkat Keras.....                               | 31        |
| 3.3.4   | Analisis Kebutuhan Peralatan .....                                    | 32        |
| 3.4   | Perancangan Video Klip.....   | 32        |
| 3.4.1   | Pra Produksi .....  | 32        |
| <b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b> |   | <b>44</b> |
| 4.1   | Tahap Produksi.....   | 44        |
| 4.1.1   | Pembuatan Asset .....   | 44        |
| 4.1.2   | Pengambilan Gambar .....  | 48        |
| 4.2   | Tahap Pasca Produksi.....   | 65        |
| 4.2.1   | Komposisi .....   | 65        |
| 4.2.2   | Editing.....  | 72        |
| 4.2.3   | Rendering Akhir.....  | 75        |
| 4.3   | Hasil Akhir Video Klip .....  | 77        |
| 4.4   | Testing .....   | 77        |
| 4.5   | Media placement .....   | 80        |
| 4.6   | Pembahasan .....  | 80        |

**BAB V PENUTUP..... 81**  
    5.1 Kesimpulan..... 81  
    5.2 Saran..... 81  
**DAFTAR PUSTAKA ..... 83**



## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 2.1 contoh <i>Hardware</i> yang digunakan ..... | 17 |
| Tabel 2.2 contoh <i>Software</i> yang digunakan ..... | 18 |
| Tabel 2.3 contoh <i>Storyboard</i> .....              | 20 |
| Tabel 3.1 Perangkat Lunak .....                       | 30 |
| Tabel 3.2 Perangkat Keras .....                       | 31 |
| Tabel 3.3 Kebutuhan Peralatan .....                   | 32 |
| Tabel 3.4 Rancangan <i>Storyboard</i> .....           | 33 |
| Tabel 4.1 Compositing.....                            | 67 |
| Tabel 4.2 Interval Pengujian Responden .....          | 78 |
| Tabel 4.3 Hasil Kuesioner.....                        | 79 |
| Tabel 4.4 Pembahasan.....                             | 80 |



## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 4.1 Penggunaan Software.....                                      | 44 |
| Gambar 4.2 Membuka <i>Adobe Illustrator 2020</i> .....                   | 45 |
| Gambar 4.3 Membuat Lembar Kerja Baru <i>Adobe Illustrator 2020</i> ..... | 45 |
| Gambar 4.4 Membuat Objek.....  | 46 |
| Gambar 4.5 <i>Clip Speed/Duration</i> .....                              | 47 |
| Gambar 4.6 Gabungan Potongan Musik.....                                  | 47 |
| Gambar 4.7 <i>Export Audio</i> .....                                     | 48 |
| Gambar 4.8 <i>Shot 1</i> .....   | 49 |
| Gambar 4.9 <i>Shot 2</i> .....   | 49 |
| Gambar 4.10 <i>Shot 3</i> .....  | 50 |
| Gambar 4.11 <i>Shot 4</i> .....  | 50 |
| Gambar 4.12 <i>Shot 5</i> .....  | 51 |
| Gambar 4.13 <i>Shot 6</i> .....  | 51 |
| Gambar 4.14 <i>Shot 7</i> .....  | 52 |
| Gambar 4.15 <i>Shot 8</i> .....  | 52 |
| Gambar 4.16 <i>Shot 9</i> .....  | 53 |
| Gambar 4.17 <i>Shot 10</i> .....   | 53 |
| Gambar 4.18 <i>Shot 11</i> .....   | 54 |
| Gambar 4.19 <i>Shot 12</i> .....   | 54 |
| Gambar 4.20 <i>Shot 13</i> .....   | 55 |
| Gambar 4.21 <i>Shot 14</i> .....   | 55 |
| Gambar 4.22 <i>Shot 15</i> .....   | 56 |
| Gambar 4.23 <i>Shot 16</i> .....   | 56 |
| Gambar 4.24 <i>Shot 17</i> .....   | 57 |
| Gambar 4.25 <i>Shot 18</i> .....   | 58 |
| Gambar 4.26 <i>Shot 19</i> .....   | 58 |
| Gambar 4.27 <i>Shot 20</i> .....   | 59 |
| Gambar 4.28 <i>Shot 21</i> .....   | 60 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4.29 <i>Shot</i> 22.....                           | 60 |
| Gambar 4.30 <i>Shot</i> 23.....                           | 61 |
| Gambar 4.31 <i>Shot</i> 24.....                           | 61 |
| Gambar 4.32 <i>Shot</i> 25.....                           | 62 |
| Gambar 4.33 <i>Shot</i> 26.....                           | 62 |
| Gambar 4.34 <i>Shot</i> 27.....                           | 63 |
| Gambar 4.35 <i>Shot</i> 28.....                           | 63 |
| Gambar 4.36 <i>Shot</i> 29.....                           | 64 |
| Gambar 4.37 <i>Shot</i> 30.....                           | 64 |
| Gambar 4.38 <i>Shot</i> 31.....                           | 65 |
| Gambar 4.39 Membuka Adobe After Effect CC 2018 .....      | 66 |
| Gambar 4.40 Lembar Kerja Adobe After Effect CC 2018 ..... | 66 |
| Gambar 4.41 Compositing .....                             | 67 |
| Gambar 4.42 Create Shapes from Text.....                  | 68 |
| Gambar 4.43 Outline.....                                  | 69 |
| Gambar 4.44 Trim Paths .....                              | 69 |
| Gambar 4.45 Fill Opacity.....                             | 69 |
| Gambar 4.46 Penyesuaian Trim Paths .....                  | 70 |
| Gambar 4.47 Keseluruhan.....                              | 71 |
| Gambar 4.48 Composition Ketiga .....                      | 71 |
| Gambar 4.49 Membuka Adobe Premiere Pro CC 2018.....       | 72 |
| Gambar 4.50 Membuat New Project.....                      | 73 |
| Gambar 4.51 Membuat New Sequence.....                     | 73 |
| Gambar 4.52 Mengimport File ke Dalam .....                | 74 |
| Gambar 4.53 Penggabungan Video Klip .....                 | 75 |
| Gambar 4.54 Rendering Akhir.....                          | 76 |
| Gambar 4.55 Hasil Akhir Video Klip.....                   | 77 |



## INTISARI

Pada perkembangan teknologi yang semakin canggih di zaman modern ini tentunya banyak cara dan strategi untuk membuat media promosi pada Grup Band sehingga meningkatkan daya tarik penonton dalam mendengarkan sebuah lagu. Salah satunya dengan pembuatan video klip. Video klip pada saat ini mampu membuat daya tarik penonton untuk melihat dan mendengarkan sebuah karya dari Band tersebut.

Di dalam video klip yang saya buat ini akan menggunakan teknik Reverse dan Slow Motion yang dimana akan membuat lagu dari Band Cloud and Spike ini semakin menarik untuk dilihat dan didengarkan. Penggunaan teknik Reverse dan Slow Motion dari peneliti, dimaksudkan untuk membuat video klip dengan *footage* yang diambil secara normal dengan memperhatikan durasi tiap adegan. Ketika pasca produksi video akan di *reverse* dan dikurangi kecepatan *speed* nya sehingga menjadi video yang terlihat terbalik dan *slowmotion*.

Maka dengan tambahan video klip harapannya dapat menjadi sebuah media promosi, atau pemasaran sebuah album rekaman dari Band Cloud and Spike. Hal ini dapat dilihat dari desain dan pengaplikasian multimedia yang dapat memberikan daya ingat kepada konsumen dan dapat menaikan citra pada band tersebut. Pembuatan video klip ini dimaksudkan untuk menyampaikan kepada pendengar yang menginginkan penggambaran visual dari sebuah lagu, sehingga dapat memberikan daya tarik kepada pendengar.

**Kata-kunci:** Media Promosi, Video Klip, Pembuatan, Band Cloud and Spike

## **ABSTRACT**

*In the development of increasingly sophisticated technology in modern times, of course, there are many ways and strategies to create promotional media for the Band Group so as to increase the appeal of the audience in listening to a song. One of them is by making a video clip. The video clip at this time was able to attract the audience to see and listen to a work by the band.*

*In the video clip that I created, I will use Reverse and Slow Motion techniques which will make the song from the Cloud and Spike Band even more interesting to watch and listen to. The use of Reverse and Slow Motion techniques from researchers is intended to make video clips with footage taken normally by paying attention to the duration of each scene. When post-production the video will be reversed and the speed is reduced so that it becomes a video that looks upside down and slow motion.*

*So with the addition of a video clip, he hopes that it can become a promotional medium, or a marketing for a recording album from the Band Cloud and Spike. This can be seen from the design and application of multimedia which can provide memory to consumers and can enhance the image of the band. The making of this video clip is intended to convey to listeners who want a visual depiction of a song, so that it can attract listeners.*

**Keyword:** *Promotion Media, video clip, production, Cloud and Spike Band*