

**PENERAPAN VISUAL EFEK DALAM PEMBUATAN VIDEO KLIP GRUP
HIP-HOP TWO PHI**

SKRIPSI



disusun oleh

Victor Juniocaesar Tuah Talino

17.82.0191

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023**

**PENERAPAN VISUAL EFEK DALAM PEMBUATAN VIDEO KLIP GRUP
HIP-HOP TWO PHI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknologi Informasi



disusun oleh

Victor Juniocaesar Tuah Talino

17.82.0191

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PENERAPAN VISUAL EFEK DALAM PEMBUATAN VIDEO KLIP GRUP HIP – HOP TWO PHI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Victor Juniocaesar Tuah Talino

17.82.0191

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Agustus 2023

Dosen Pembimbing


Bernadhed, M. Kom

NIK. 190302243

PENGESAHAN SKRIPSI

PENERAPAN VISUAL EFEK DALAM PEMBUATAN VIDEO KLIP GRUP HIP – HOP TWO PHI

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Victor Juniocaesar Tuah Talino
17.82.0191

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 31 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Haryoko, S.Kom, M.Cs
NIK. 190302286

Muhammad Fairul Filza, M. Kom
NIK. 190302332

Bernadhed, M. Kom
NIK. 190302243

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 Agustus 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

PERNYATAAN KEASLIAN

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 tinggi manapun, 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.

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

Yogyakarta, 2 Agustus 2023

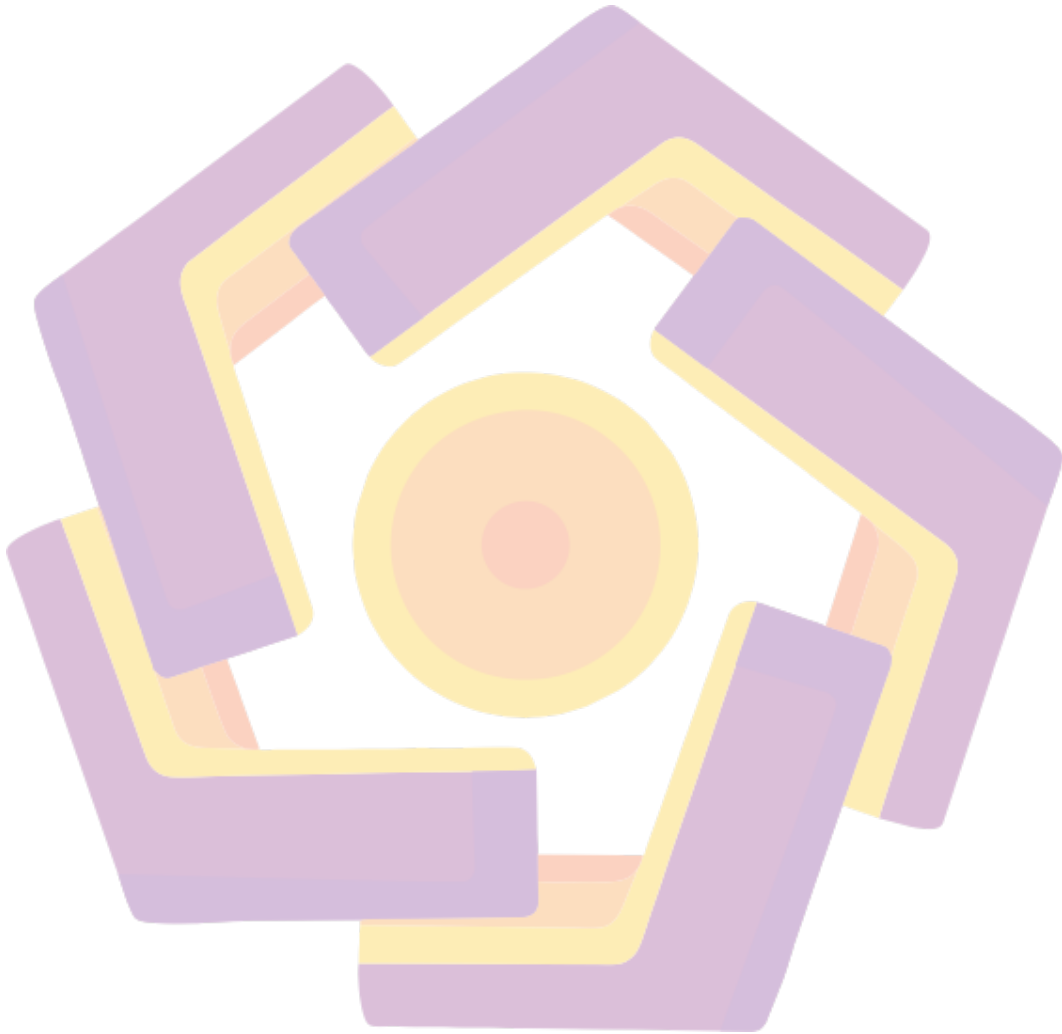


Victor Juniocaesar Tuah Talino

17.82.0191

MOTTO

“If you spend your life chasing butterflies, they’ll simply fly away. But, if you spend your time building a beautiful garden, the butterflies will come. Even if they don’t, you’ll still end up with a beautiful garden.”



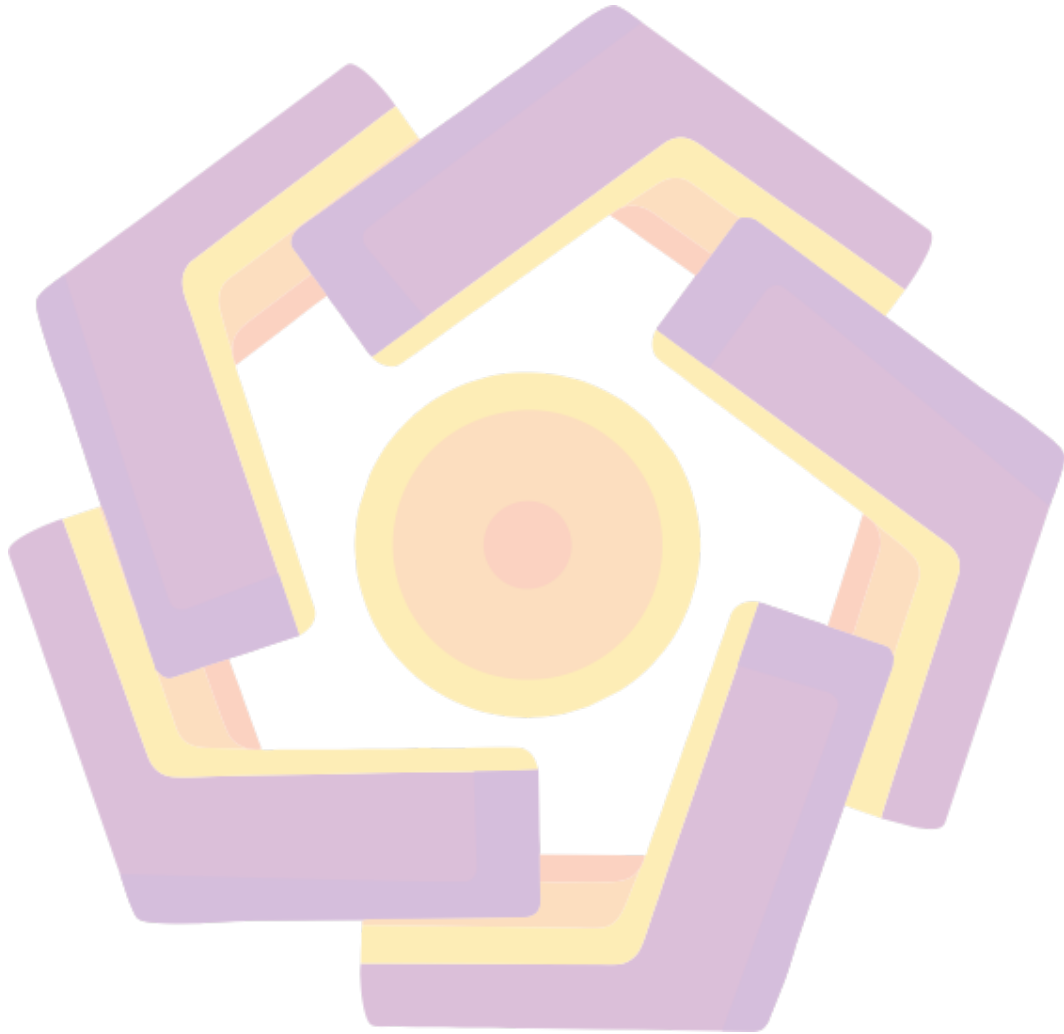
PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa Yesus Kristus, berkat limpahan nikmat dan rahmat yang telah diberikan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Visual Efek Dalam Pembuatan Video Klip Grup Hip – Hip Two Phi”. Selama dalam masa penulisan, penulis mendapatkan banyak bantuan dan dukungan, dan dengan rasa syukur dan bahagia, penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa Yesus Kristus yang telah memberikan kesempatan dan rahmat – Nya baik berupa kesehatan, waktu, dan tenaga sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Ayah saya Laurensius Mahadi, Ibu saya Kresensia Mulia dan juga saudara – saudari saya Novavita Oktavianey Tuah Talino, Patrisius Parimpasa Tuah Talino, Eleonora Tarida Tuah Talino yang senantiasa memberikan bantuan berupa doa, semangat dan masukan.
3. Bapak Benadhed, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi bagi penulis, yang telah mengarahkan dan juga selalu memberikan motivasi penulis sampai akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Terima kasih atas ilmu yang telah diajarkan kepada penulis selama ini.
4. Teman – teman kontrakan yang tersayang, khususnya bagi Valentino Yahya, Reno Prasetya, Fransiskus Carlos Xaverius Bejuan, Adrianus Sarli, Claudia Alveni yang telah memberikan dan meluangkan waktu dan tenaga serta support berupa moral dan moril maupun materi.
5. Eficie Gunanda Mardius dan Naufal Humam Firmansyah selaku teman kelas yang senantiasa meluangkan waktunya untuk menyempatkan diri

memberikan informasi, saran dan masukan yang sangat berarti bagi penulisan penelitian ini.

6. Teman dan sahabat perjuangan, teman – teman kelas 17 – S1 – TI – 04 yang telah membantu dan menemani serta kerjasamanya selama masa perkuliahan.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan kasih dan sayang-Nya kepada kita, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu yang berjudul “Penerapan Visual Efek Dalam Pembuatan Video Klip Grup Hip – Hop Two Phi”. Tujuan dari penyusunan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat untuk bisa menempuh ujian Sarjana Komputer pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, tiada kesempurnaan kecuali milik Tuhan Yang Maha Esa. Oleh karena itu, penulis harapkan saran dan kritik yang membangun agar menjadi manusia yang berilmu yang menciptakan karya-karya yang lebih baik. Dalam pengerjaan skripsi ini telah melibatkan banyak pihak yang sangat membantu dalam banyak hal. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bernadhed, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan masukan serta membagi ilmunya kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis mengikuti kegiatan perkuliahan.

5. Semua keluarga besar penulis. Khususnya orang tua yang selalu memberikan motivasi, dukungan moral, waktu, dan finansial. Berkat mereka penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh teman penulis yang telah meluangkan waktu untuk memberi bantuan berupa informasi, dukungan, dan masukan kepada penulis.

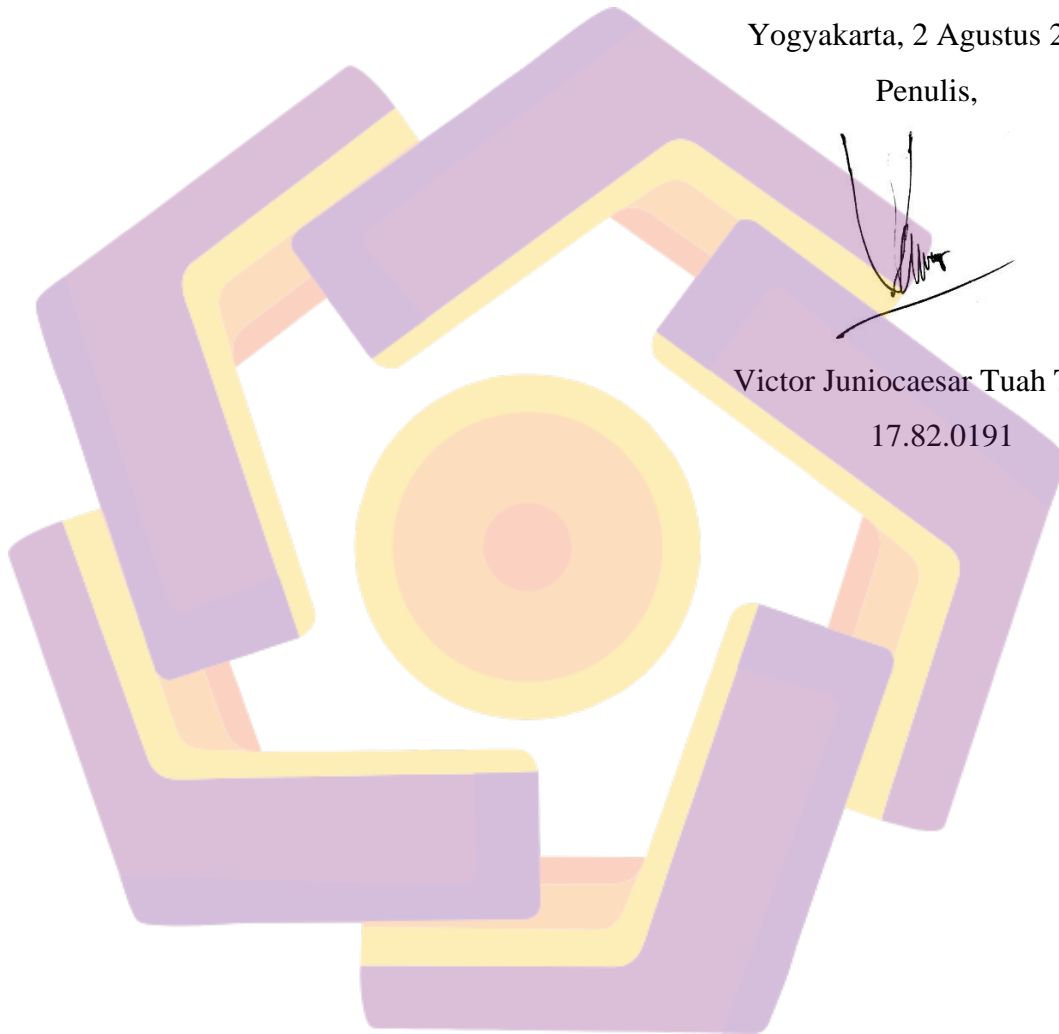
Yogyakarta, 2 Agustus 2023

Penulis,



Victor Juniocaesar Tuah Talino

17.82.0191



DAFTAR ISI

PENERAPAN VISUAL EFEK DALAM PEMBUATAN VIDEO KLIP GRUP HIP-HOP TWO PHI.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Bagi Penulis	4
1.5.2 Bagi Akademik	4
1.5.3 Bagi Two Phi (Objek Penelitian).....	4
1.6 Metode Penelitian	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.2 Metode Perancangan.....	5

1.6.3 Evaluasi.....	6
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Pengertian Multimedia.....	10
2.2.1 Jenis – Jenis Multimedia.....	10
2.2.2 Elemen Multimedia.....	12
2.3 Definisi Video Klip.....	13
2.3.1 Unsur Video Musik.....	13
2.3.1.1 Bahasa Ritme	13
2.3.1.2 Bahasa Musikalisasi.....	14
2.3.1.3 Bahasa Nada	14
2.3.1.4 Bahasa Lirik.....	14
2.3.1.5 Bahasa Penampilan	14
2.4 Visual Effect	14
2.4.1 Pengertian Visual Effect (VFX)	14
2.4.2 Sejarah Visual Effect	14
2.5 Live Shoot.....	15
2.5.1 Pengertian Live Shoot.....	15
2.5.2 Teknik Pengambilan Gambar Berdasarkan Ukuran	15
2.6 Analisis Kebutuhan Sistem.....	19
2.6.1 Kebutuhan Fungsional	19
2.6.2 Kebutuhan Non Fungsional	19
2.7 Metode Perancangan.....	19
2.7.1 Pra Produksi.....	19
2.7.1.1 Penentuan Ide Cerita dan Konsep.....	20
2.7.1.2 Pengumpulan Data.....	20

2.7.1.3 Penentuan Naskah.....	20
2.7.1.4 Perancangan <i>Storyboard</i>	20
2.7.2 Produksi	21
2.7.2.1 Manajemen Lapangan.....	21
2.7.2.2 Kegiatan <i>Shooting</i>	21
2.7.3 Pasca Produksi	22
2.7.3.1 Compositting.....	22
2.7.3.2 Editing.....	22
2.7.3.3 Rendering.....	22
2.8 Evaluasi.....	23
2.8.1 Kuesioner.....	23
2.8.2 Skala Likert.....	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	24
3.1 Tinjauan Umum	24
3.1.1 Sejarah Two Phi.....	24
3.1.2 Lokasi Grup Hip – Hop Two Phi.....	24
3.2 Analisis Masalah.....	25
3.2.1 Langkah – Langkah Analisis Masalah.....	25
3.2.2 Identifikasi Masalah.....	25
3.2.3 Wawancara.....	25
3.2.4 Observasi	26
3.2.5 Hasil Analisis Masalah	30
3.3 Solusi yang Dapat Diterapkan	30
3.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	30
3.4.1 Kebutuhan Fungsional	30
3.4.1.1 Kebutuhan Sistem.....	31
3.4.1.2 Kebutuhan Pengguna	31

3.4.2	Kebutuhan Non – Fungsional	31
3.4.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	31
3.4.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	32
3.4.2.3	Kebutuhan Brainware	33
3.5	Pra Produksi.....	34
3.5.1	Ide dan Konsep	34
3.5.2	Naskah	34
3.5.3	Storyboard.....	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		46
4.1	Produksi	46
4.1.1	Rancangan Kegiatan	46
4.1.2	Pengambilan Gambar (Berdasarkan Hari Atau Lokasi)	47
4.1.2.1	Pengambilan Gambar Lokasi Warung Kopi Siol Singkawang.....	47
4.1.2.2	Pengambilan Gambar Lokasi Halaman Parkir Mahkota Hotel	47
4.1.2.3	Pengambilan Gambar Lokasi Singkawang Grand Mall	48
4.1.2.4	Pengambilan Gambar Lokasi Gang Sempit.....	48
4.1.2.5	Pengambilan Gambar Lokasi Skatepark Stadion Kridasana	49
4.2	Pasca Produksi	49
4.2.1	Compositting.....	50
4.2.1.1	Scene Two Phi Berkendara dengan Menggunakan Teknik Paper Effect.....	50
4.2.1.2	Scene Transisi Tagging Wu – Tang Clan dengan Menggunakan Saber Effect.....	50
4.2.1.3	Scene Kepala Terbakar Menggunakan Efek Api.....	51
4.2.2	Editing Video	51
4.2.2.1	Video Clip.....	51
4.2.2.2	Video Promosi	55
4.2.3	Rendering.....	58

4.2.3.1 Video Clip.....	58
4.2.3.2 Video Promosi	59
4.3 Testing(Uji Coba)	59
4.4 Evaluasi.....	60
4.4.1 Kuesioner	60
4.4.1.1 Review Kuesioner.....	60
4.4.1.2 Bobot Nilai.....	62
4.4.1.3 Presentase Nilai.....	63
4.4.1.4 Hasil Uji Aspek Informasi	63
4.5 Perhitungan Skala <i>Likert</i>	64
4.6 Implementasi.....	65
4.6.1 Publish Instagram & Youtube.....	65
4.6.2 Alamat Link & Screenshot Publish	65
BAB V PENUTUP	66
5.1 Kesimpulan	66
5.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN STORYBOARD TWO PHI – INVASI	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbedaan Hasil Akhir Video	9
Tabel 3. 1 Perangkat keras yang dibutuhkan	32
Tabel 3. 2 Perangkat lunak yang diperlukan.....	32
Tabel 3. 3 Tabel Brainware.....	33
Tabel 3. 4 Tabel Naskah	34
Tabel 4. 1 Rancangan Kegiatan	46
Tabel 4. 2 Tabel Kuesioner Responden Umum.....	61
Tabel 4. 3 Tabel Kuesioner Responden Ahli.....	62
Tabel 4. 4 Bobot Nilai.....	63
Tabel 4. 5 Presentase Nilai	63
Tabel 4. 6 Hasil Uji Aspek Informasi.....	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Gambaran definisi multimedia (sumber : Buku “Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya”).....	10
Gambar 2. 2 Contoh multimedia interaktif pembelajaran menggunakan power point (sumber : Buku “Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif”).	11
Gambar 2. 3 Contoh multimedia hiperaktif berupa game (sumber : Buku “Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya”).....	11
Gambar 2. 4 Contoh multimedia linear berupa film animasi “Spongebob The Movie” (sumber : Buku “Pengantar Dasar Perencanaan dan Pembuatan Film Animasi”).....	12
Gambar 2. 5 Contoh gambar teks mesir kuno (sumber : Buku “Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya”).....	12
Gambar 2. 6 Gelombang audio analog (sumber : Buku “Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya”).....	13
Gambar 2. 7 Contoh proses pengerjaan VFX film 10,000 BC (2008) (sumber : Buku “The VES Handbook of Visual Effects: Industry Standard VFX Practices and Procedures”)..	15
Gambar 2. 8 Contoh Extreme Close Up (sumber : Buku “Multimedia: Editing Video dengan Corel VideoStudio X10”).....	16
Gambar 2. 9 Contoh Big Close Up (sumber : Buku “Multimedia: Editing Video dengan Corel VideoStudio X10”)	16
Gambar 2. 10 Contoh Close Up (sumber : Buku “Multimedia: Editing Video dengan Corel VideoStudio X10”)	17
Gambar 2. 11 Contoh Medium Close Up (sumber : Buku “Multimedia: Editing Video dengan Corel VideoStudio X10”).....	17
Gambar 2. 12 Contoh Medium Shot (sumber : Buku “Multimedia: Editing Video dengan Corel VideoStudio X10”)	18
Gambar 2. 13 Contoh Full Shot (sumber : Buku “Multimedia: Editing Video dengan Corel VideoStudio X10”)	18
Gambar 2. 14 Contoh Long Shot (sumber : Buku “Multimedia: Editing Video dengan Corel VideoStudio X10”)	19

Gambar 2. 15 Contoh Storyboard (sumber : Buku “Multimedia Digital – Dasar Teori dan Pengembangannya”)	21
Gambar 3. 1 Sampel storyboard	45
Gambar 4. 1 Medium Closeup	47
Gambar 4. 2 full-shot	47
Gambar 4. 3 long-shot	48
Gambar 4. 4 long-shot	48
Gambar 4. 5 medium close-up	48
Gambar 4. 6 medium shot	49
Gambar 4. 7 long shot	49
Gambar 4. 8 medium full-shot	49
Gambar 4. 9 paper effect	50
Gambar 4. 10 Saber Effect	51
Gambar 4. 11 Efek Api	51
Gambar 4. 12 new sequence	52
Gambar 4. 13 Import Assets & Footages	52
Gambar 4. 14 Tampilan timeline	53
Gambar 4. 15 Cut video	53
Gambar 4. 16 Lumetri Scopes	54
Gambar 4. 17 Lumetri Scopes	54
Gambar 4. 18 title	55
Gambar 4. 19 new sequence	55
Gambar 4. 20 Import File	56
Gambar 4. 21 Timeline	56
Gambar 4. 22 Cut to Cut Video	57
Gambar 4. 23 Color correction	57
Gambar 4. 24 Add title	58
Gambar 4. 25 Proses rendering	58
Gambar 4. 26 Proses rendering	59
Gambar 4. 27 Pengujian video di GOM Player	60
Gambar 4. 28 Screenshot publish	65

INTISARI

Video klip merupakan salah satu bentuk media promosi yang digunakan untuk memvisualisasikan sebuah karya musik dalam bentuk film pendek. Dalam membuat video klip yang imajinatif atau sulit, membutuhkan biaya yang lebih. Tetapi hal tersebut dapat diwujudkan dengan adanya rekayasa visual dengan menggunakan *visual effects* (VFX).

Dalam hal ini, karna berkaitan dengan biaya produksi yang terbatas, penulis membuat video klip "Two Phi – Invasi" dengan menggabungkan teknik *live shoot* dengan pemberian *visual effects*. Penggunaan efek visual dalam video klip yang dibuat terdapat pada tahapan *compositting* di proses pasca produksi dengan menggunakan beberapa teknik dan efek visual seperti *motion tracking*, *rotoscoping*, *chroma keying*, *saber effect*, serta efek tambahan lainnya.

Untuk itu penulis akan membahas tentang bagaimana perancangan video klip serta penerapan teknik dan *visual effects* dengan menyesuaikan kebutuhan serta keterbatasan dalam video klip "Two Phi – Invasi".

Kata Kunci: Video Klip, *Visual Effects*, *Live Shoot*

ABSTRACT

Video clip is a form of promotional media used to visualize a musical work in the form of a short film. In making an imaginative or difficult video clip, it requires more money. But this can be realized by visual engineering using visual effects (VFX).

In this case, due to limited production costs, the author made a video clip "Two Phi - Invasion" by combining live shoot techniques with the provision of visual effects. The use of visual effects in the video clip created is at the compositing stage in the post-production process using several techniques and visual effects such as motion tracking, rotoscoping, chroma keying, saber effects, and other additional effects.

For this reason, the author will discuss how to design a video clip and apply techniques and visual effects by adjusting the needs and limitations in the video clip "Two Phi - Invasion".

Keywords: *Video Clip, Visual Effects, Live Shoot*