

**PEMBUATAN VIDEO KLIP “SHAXIED” SEBAGAI
MEDIA PROMOSI ALBUM**

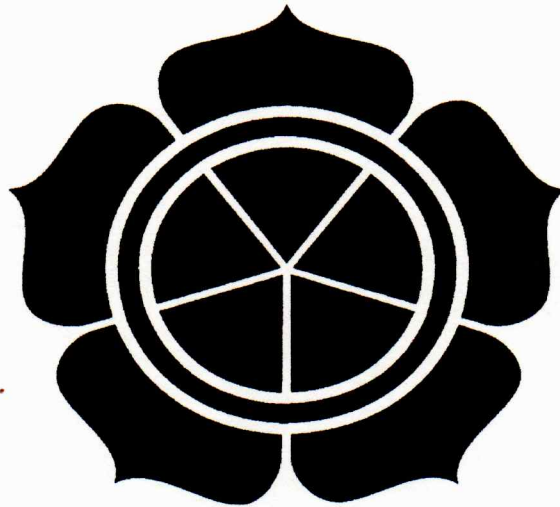
SKRIPSI

Disusun dan Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Ujian Memperoleh Gelar Sarjana

Komputer Pada Jurusan Sistem Informasi

STIMIK “AMIKOM”

Yogyakarta



Disusun Oleh:

SUWANDI

04.12.0685

**PROGRAM STUDI STRATA 1
JURUSAN SISTEM INFORMASI**

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

“ A M I K O M ”

YOGYAKARTA

2008

HALAMAN PENGESAHAN

PEMBUATAN VIDEO KLIP “ SHAXIED “ SEBAGAI MEDIA PROMOSI ALBUM

SKRIPSI

Disusun guna memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan Program Studi Strata 1 pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

STMIK “AMIKOM” Yogyakarta

Jurusan Sistem Informasi

Diajukan Oleh:

SUWANDI

04.12.0685

Mengetahui

Ketua STMIK AMIKOM

Yogyakarta

(Dr. Mohammad Suyanto, MM)

Dosen Pembimbing

(Amir Fatah Sofyan, ST, M.kom)

HALAMAN BERITA ACARA

Skripsi ini telah dipresentasikan dan diuji didepan tim penguji Sekolah Tinggi
Manajemen Informatika Dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 3 Juni 2008

Jam : 13.00 WIB

Tempat : Ruang NetWork, Kampus Terpadu STIMIK “AMIKOM” Jln.
Ring Road Utara, Condong Catur, Depok, Sleman,
Yogyakarta

Tim Penguji:

1. Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

(.....)

2. M. Rudyanto Arief, MT

(.....)

3. Arief Setyanto, S.SI, MT

(.....)

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”

“Jangan pernah mencubit orang lain kalo kita ga' mau dicubit”

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

“Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (QS Al Mujaadilah [58] : 11)

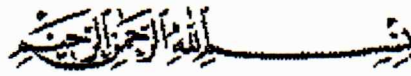
Telah pasti datangnya ketetapan Allah. Maka janganlah kamu meminta agar disegerakan (datang) nya. Maha Suci Allah dan Maha Tinggi dari apa yang mereka persekutukan. (An-Nahl[16]:1)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan untuk :

- Kedua orang tua yang telah memberikan kasih sayang YANG TIADA HENTI, dorongan dan semangat serta doanya.
- Kedua adik-adikku yang sangat aku sayangi, jangan pernah menyerah untuk keBAIKAN.
- SHAXIED (YAYAN, dan JEFRI) TERIMAKASIH ATAS KERJA SAMA DAN DUKUNGAN YANG TULUS DAN IKHLAS. "YOU ARE MY BEST FRIENDS".
- SEMUA DOSEN YANG PERNAH MEMBERIKAN ILMUNYA TERIMAKASIH SEMOGA DAPAT BERMANFAAT BAGI KITA SEMUA
- SEMUA TEMEN SHAXFAM ARTIS YANG GAK BISA AKU SEBUTKAN SATU PERSATU, "AYO TUNJUKAN EKSISTENSI KALIAN DENGAN BERKARYA..."
- TEMEN KU JAKA DAN APIP "THANKS ALL FOR YOU FRIENDS..."
- BUAT REKAN - REKAN KERJA Mc donalDs "TERIMA KASIH ATAS DORONGAN DAN SEMANGATNYA YAW..."
- PMR SMU SEWON (Wijaya Bhakti Red Cross) "THANKS ATAS DOANYA ya..."
- BUAT SESEORANG YANG PERNAH SANGAT BERARTI BAGI KU "I LOVE U..."
- BUAT SEMUA ORANG YANG TANPA SENGAJA SUDAH KU SAKITI "MAAFKAN S'MUA SALAH YANG PERNAH KULAKUKAN"
- UNTUK ANAK - ANAK KELAS SI-A "AKU KANGEN PADA KALIAN, SEMOGA KITA SAMA - SAMA SUKSES DAN DAPAT KUMPUL BERSAMA LAGI..." (AMIEN)
- DAN BUAT SMUA SODARA, TEMEN, SAHABAT, ANAK- ANAK AMIKOM ANGKATAN 2004 YANG KU KENAL MAUPUN TIDAK KU KENAL "TERIMA KASIH YAW..."

KATA PENGANTAR



Assalamu' alikum Wr.Wb

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat 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 Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta serta selaku dosen pembimbing yang telah meluankan 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 memberikin dukungan secara materiil maupun spiritual.
4. SHAXIED terimakasih atas waktu dan kerjasama yang baik.

5. Teman – teman 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, Juni 2008

Penyusun

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data	4
1. Metode Wawancara	5
2. Metode Observasi.....	5
3. Metode pustaka.....	5
4. Metode Study Literatur.....	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
1.7 Rencana Kegiatan.....	6
BAB II DASAR TEORI	7
2.1 Sejarah dan Perkembangan Multimedia	7
2.1.1 Sejarah Multimedia.....	7
2.1.2 Pengertian Multimedia.....	7
2.1.3 Perkembangan Multimedia.....	9

2.1.4 Sejarah Viedo Klip.....	10
2.1.5 Pengertian Video Klip.....	10
2.1.6 Pengertian Editing.....	10
1. Linear Editing / Analog.....	11
2. Non Linear Editing / Digital.....	11
2.1.7 Perangkat Lunak Untuk Video Editing.....	13
a. Jendela Project (Project Window).....	14
b. Jendela Monitor (Monitor Window).....	15
c. Jendela Time Line (Time Line Window).....	15
2.2 Objek - objek Multimedia.....	15
2.2.1 Teks.....	16
2.2.2 Grafik.....	16
2.2.3 Bunyi / Sound.....	17
2.2.4 Video.....	17
2.3 Pengertian Animasi.....	18
2.3.1 Sejarah Animasi.....	19
2.3.2 Macam - Macam Animasi.....	19
2.3.2.1 Animasi Sell (Cell Animation).....	19
2.3.2.2 Animasi Frame (Frame Animation).....	20
2.3.2.3 Animasi Sprite (Sprite Animation).....	20
2.3.2.4 Animasi Lintasan (Phat Animation).....	20
2.3.2.5 Animasi Spline.....	20
2.3.2.6 Animasi Vektor (Vector Animation).....	21

2.3.2.7 Animasi Karakter (Character Animaton).....	21
2.4 Pelaksana Poduksi.....	21
2.4.1 Produser.....	22
2.4.2 Unit Manager.....	22
2.4.3 Director.....	22
2.4.4 Art Director.....	22
2.4.5 Lihting Director (Penata Cahaya).....	23
2.4.6 Director Of Photography (D.O.P).....	23
A. Teknik Bidikan Kamera.....	24
a. Close Up (CU).....	24
b. Medium Close Up (MCU).....	24
c. Extreme Close Up (ECU).....	25
d. Medium Shot (MS).....	25
e. Long Shot (LS).....	25
f. Very Long Shot (VLS).....	25
g. Two Shot dan Group Shot.....	26
h. Point Of View (POV).....	26
i. Cut dan Cut Away (CA).....	26
j. Interior (INT) dan Exterior (EXT).....	26
B. Gerakan - gerakan Kamera.....	27
a. Pan (Panning).....	27
b. Tacking / Dollying (Track / Dolly).....	29
c. Crabbing (Crab).....	30

d. Tilting (Tilt).....	30
2.4.7 Editor.....	30
A. Teknik Editing.....	31
a. Live On Tape.....	31
b. Retakes.....	31
c. Rekam Bagian demi Bagian.....	32
d. Single Source Recording.....	32
B. Jenis Editing.....	32
a. Continuity Editing.....	32
b. Reational Editing.....	33
c. Dynamic Editing.....	34
d. Cutting dan Switching.....	34
A. Tahap - tahap Editing.....	35
1. Logging.....	35
2. Digitizing.....	35
3. Offline Editing.....	35
4. Online Editing.....	35
5. Mixing.....	36
2.5 Tahapan Produksi.....	36
2.5.1 Pra Produksi.....	36
2.5.2 Produksi.....	36
2.5.3 Pasca Produksi.....	37
BAB III TINJAUAN UMUM.....	38

3.1 Sejarah Singkat Shaxied.....	38
3.2 Visi dan Misi Shaxied.....	39
3.3 Shaxied Manajemen.....	40
3.4 Strategi Promosi Yang Sudah Dilakukan.....	42
BAB IV PEMBAHASAN.....	44
4.1 Analisis Ekonomi.....	44
4.1.1 Mendefinisikan Masalah.....	44
4.1.2 Sasaran dan Batasan Multimedia.....	45
4.1.3 Analisis SWOT.....	45
4.1.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	48
1. Aspek Hardware.....	49
2. Aspek Software.....	50
3. Aspek Brainware.....	50
4.1.5 Analisis Biaya Manfaat.....	50
1. Metode Pengembalian (Payback Periode).....	53
2. Analisis Bersih atau Net Present Value (NPV).....	53
3. Analisis Pengembalian Investasi.....	54
4.2 Tahapan Produksi.....	55
4.2.1 Tahap Pra Produksi.....	56
1. Treatment.....	57
2. Skenario.....	58
3. Storyboard.....	61
4. Rencana Anggaran Biaya.....	63

5. Crew List.....	65
6. Jadwal Shooting, Model, dan Properti.....	66
A. Jadwal Shooting.....	66
B. Model.....	66
C. Properti.....	67
4.2.2 Produksi.....	67
4.2.2.1 Peralatan Produksi.....	68
A. Kamera.....	68
B. Tripod.....	69
C. Kaset Mini DV.....	69
D. Lighting.....	70
E. Kabel.....	70
1. Kabel RCA.....	70
2. Kabel S-Video.....	71
3. Kabel Power.....	71
F. Monitor.....	71
G. Spidol dan Papan Clapper (Clapper Board).....	72
H. Wardrobe.....	76
I. Komputer.....	76
4.2.2.2 Shooting.....	77
4.2.2.3 Lighting (Pencahayaan).....	77
4.2.2.4 Art Setting.....	78
4.2.2.5 Kebutuhan Sumber Daya Manusia.....	78

4.2.3 Pasca Produksi.....	79
4.2.3.1 Sitem Televisis Dunia.....	80
1. Sistem NTSC.....	80
2. Sistem PAL.....	81
3. Sistem SCAM (Sequential Color o' Memoire.....	81
4Sistem HDTV.....	81
4.2.3.2 Proses Capturing.....	82
4.2.3.3 Proses Editing.....	87
a. Mengimpor File.....	87
b. Melakukan Pemilihan File.....	88
c. Menyusun Clip Kedalam Time Line Window.....	91
d. Pemberian Efek.....	97
4.2.3.4 Proses Rendering.....	99
4.2.3.5 Proses Mastering.....	101
4.3 Promosi Album.....	102
BAB V PENUTUP.....	103
5.1Kesimpulan.....	103
5.2 Saran.....	103