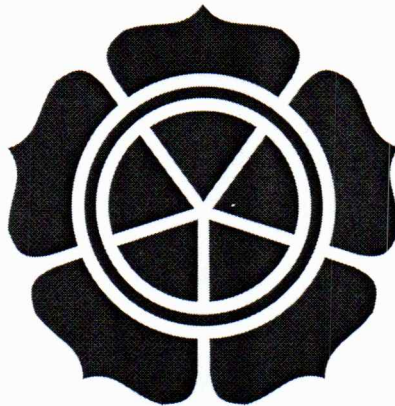


**PEMBUATAN VIDEO KLIP ACOUSTIC PERFORMANCE THE HALF
ELEVEN PM DENGAN JUDUL DELUSION SEBAGAI
MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Febi Andhara

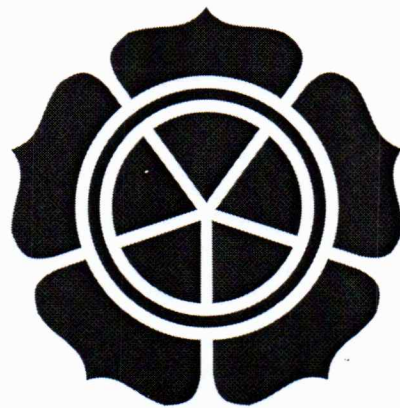
10.12.4806

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**PEMBUATAN VIDEO KLIP ACOUSTIC PERFORMANCE THE HALF
ELEVEN PM DENGAN JUDUL DELUSION SEBAGAI
MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Febi Andhara

10.12.4806

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO KLIP ACOUSTIC PERFORMANCE THE HALF
ELEVEN PM DENGAN JUDUL DELUSION SEBAGAI
MEDIA PROMOSI**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Febi Andhara

10.12.4806

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 02 Oktober 2013

Dosen Pembimbing



M. Radvanto Arief, MT

NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO KLIP ACOUSTIC PERFORMANCE THE HALF
ELEVEN PM DENGAN JUDUL DELUSION SEBAGAI
MEDIA PROMOSI**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

FEBI ANDHARA

10.12.4806

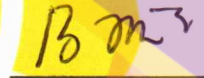
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 20 Maret 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

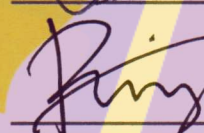
Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126



Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 April 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN KEASLIAN

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

Yogyakarta, 11 APRIL 2014

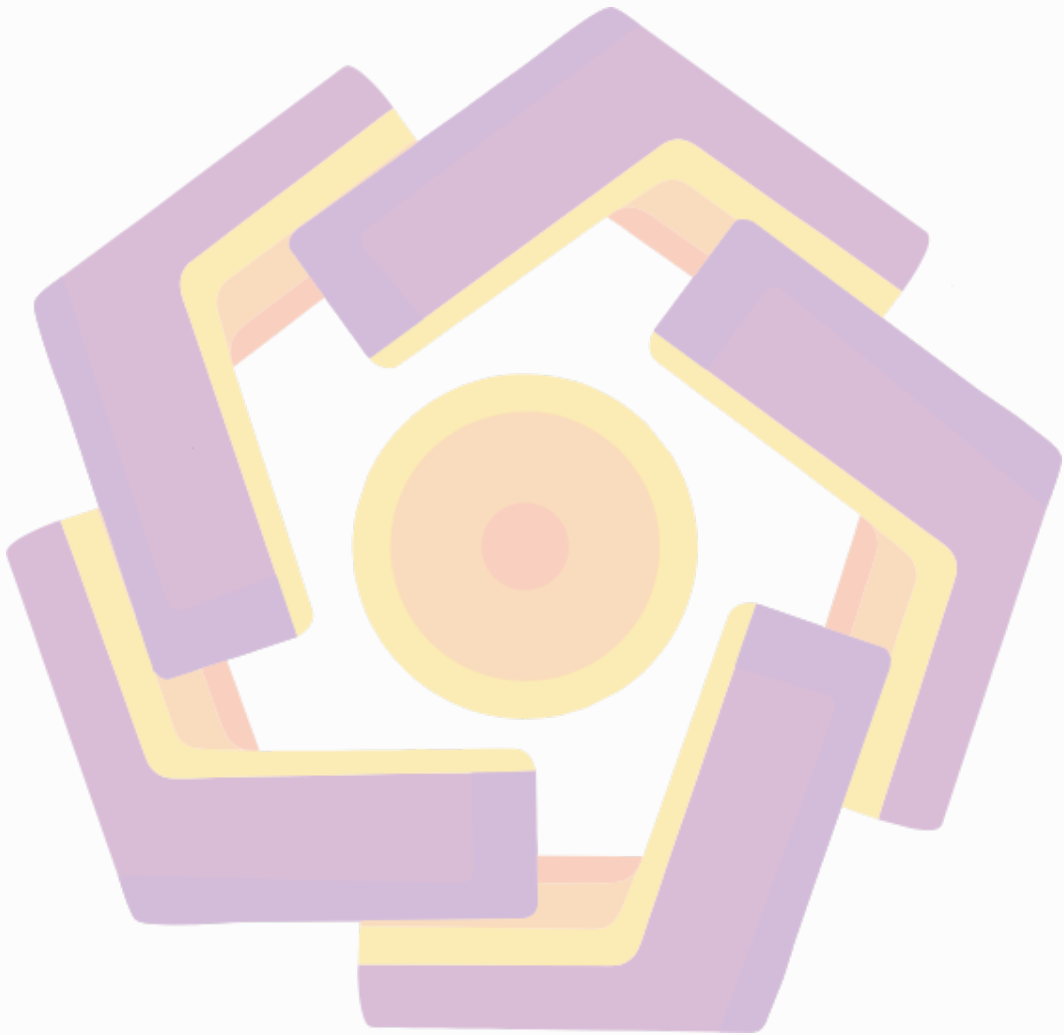


Febi Andhara

10.12.4806

MOTIVASI

JIKA HIDUPMU RUMIT, BUATLAH SIMPLE. JIKA HIDUPMU SIMPLE JANGAN DIBUAT RUMIT.



PERSEMBAHAN

- Terima kasih ALLAH SWT
- Terima kasih buat AYAH dan IBU my brother Panji, my sweet sister

Laras n Deris.

- Makasih buat Bayu teman seperjuangan.
- Terima kasih Pungki dan Tio yang gak pernah bosan membantuku.
- Terima Kasih Buat BLOK – F Udit,Kempleng,Ableh,Mawan,Tio,Garong.
- Terima kasih Buat Kos Ardisal Fatir,Rendra,Riky,Kiting,Bang bew,Bang Ical,Radit,Noris,Jarwo,Kadek,Adit,Pak min dan Pak asepe banyak memberiku pengalaman .
- Terima kasih Buat dosen pembimbing Pak Rudyanto.
- Terima kasih Harlysa,Ulinda,Anggek.
- TERIMA KASIH BUAT “NIKY USTRINA” YANG TELAH BUAT AKU LEBIH KUAT.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penyusun panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunianya kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa penyusun ucapkan sholawat serta salam kepada junjungan Nabi kita, Nabi Muhammad SAW .

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Starata I Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi berjudul *“Pembuatan Video Klip Acoustic Performance The Half Eleven Pm dengan judul DELUSION sebagai media promosi.* Dengan ini penyusun ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr.H.M.Suyanto,MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak M. Rudyanto Arief, MT selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak bantuan, masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak dan ibu Dosen, selaku staf pengajar pada STMIK “AMIKOM” Yogyakarta, yang telah membimbing dan memberi ilmu pengetahuan kepada penulis ini.
5. Kepada pihak personil The Half Eleven Pm yang telah memberi izin dan kerjasamanya sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian.
6. Ayah dan Ibu tercinta, dan saudara-saudara saya tersayang yang telah banyak memberikan doa, kasih sayang dan dorongan kepada penyusun.
7. Teman-teman 10-S1-SI 06 yang telah berjuang bersama selama ini.

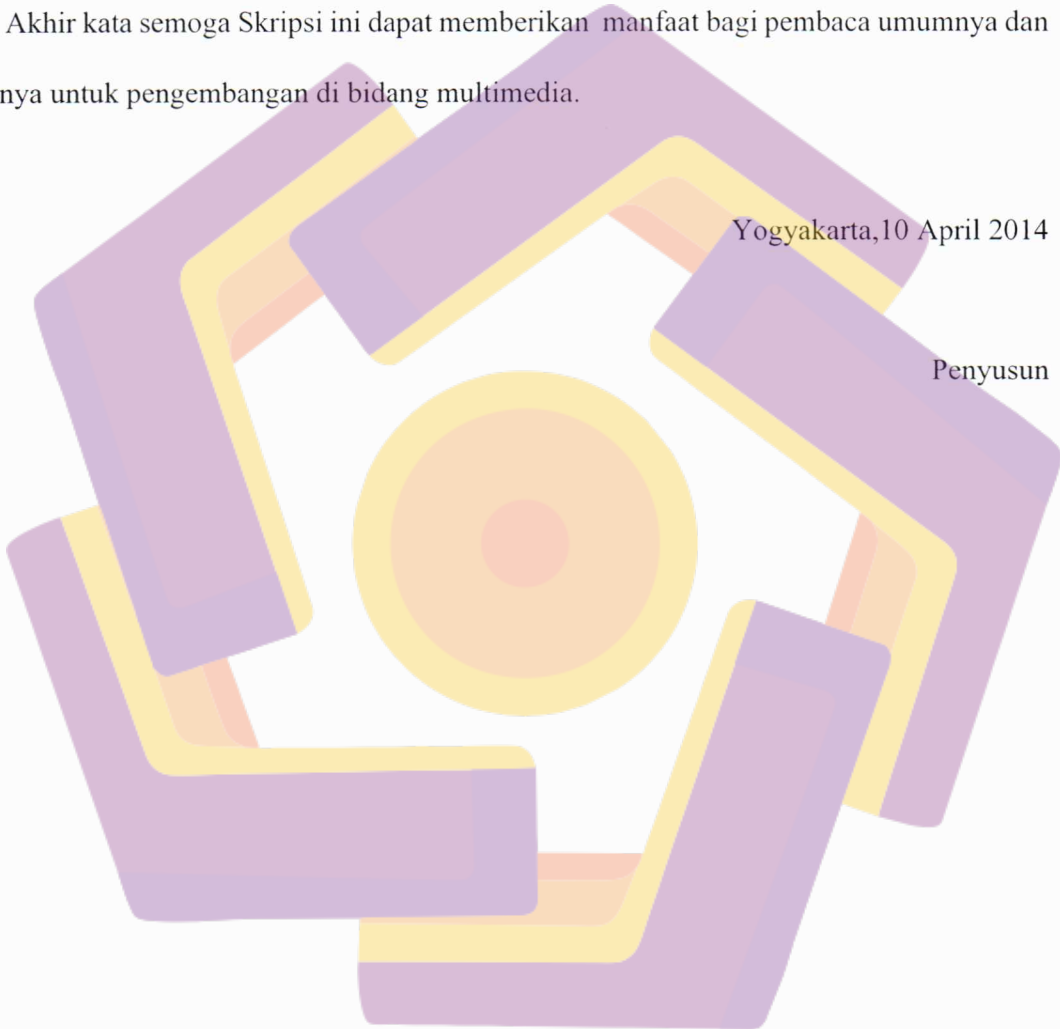
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa penyusun sebutkan satu per satu.

Dalam penulisan skripsi ini penyusun menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penyusun, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan di bidang multimedia.

Yogyakarta, 10 April 2014

Penyusun



DAFTAR ISI

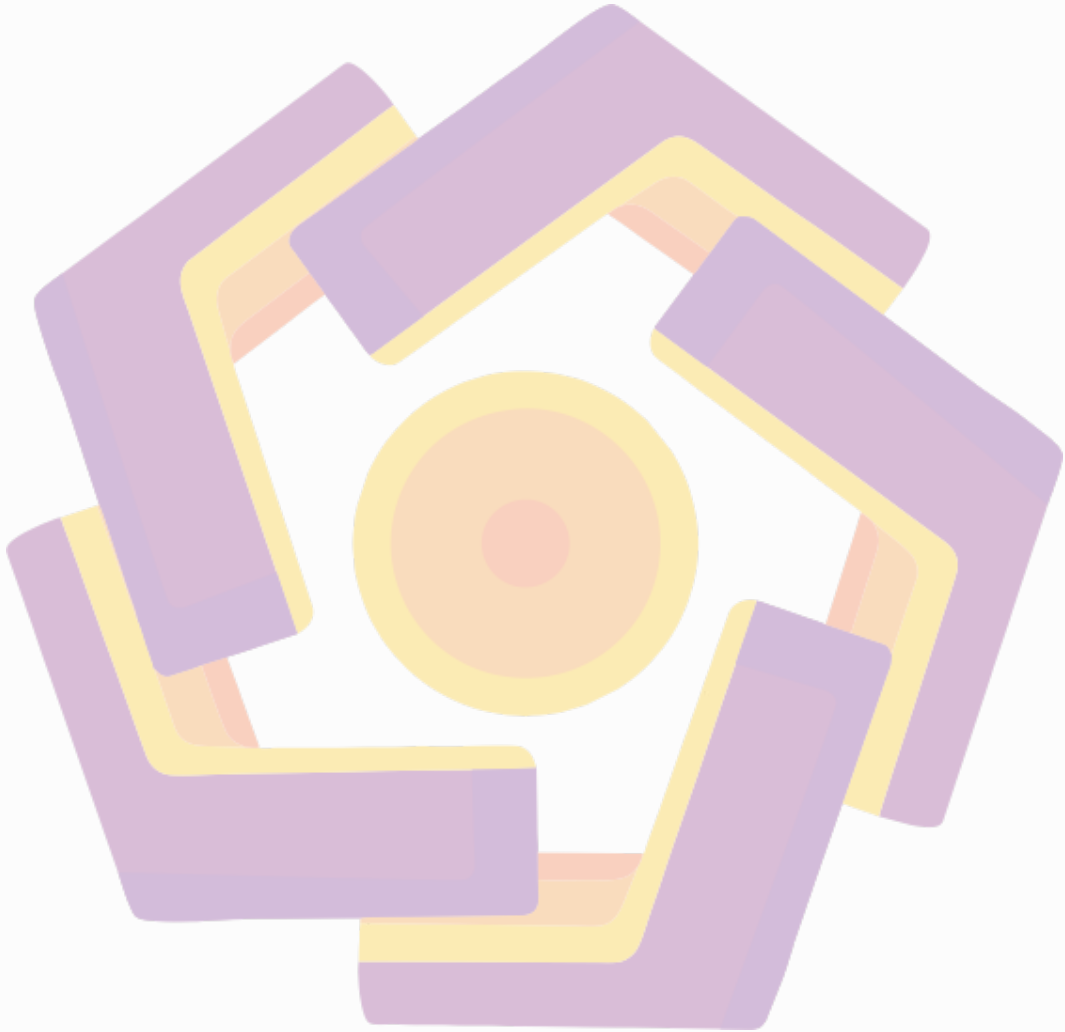
| | |
|-----------------------------------|-----------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iii |
| HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN..... | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | v |
| MOTIVASI..... | vii |
| KATA PENGANTAR..... | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL..... | xiv |
| DAFTAR GAMBAR..... | xv |
| INTISARI..... | xviii |
| ABSTRACT..... | xix |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Perumusan Masalah..... | 3 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 3 |
| 1.4 Tujuan Penelitian..... | 4 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 4 |
| 1.6 Metode Penelitian..... | 5 |
| 1.7 Sistematika Penulisan..... | 9 |
| 1.8 Perencanaan Kegiatan..... | 11 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 12 |
| 2.1 Konsep Dasar Multimedia..... | 12 |
| 2.1.1 Definisi Multimedia..... | 12 |

| | | |
|---|---|-----------|
| 2.1.2 | Pengertian Multimedia | 13 |
| 2.1.3 | Kelebihan Multimedia | 14 |
| 2.2 | komponen Multimedia..... | 15 |
| 2.2.1 | Text..... | 16 |
| 2.2.2 | Image..... | 16 |
| 2.2.3 | Audio..... | 16 |
| 2.2.4 | Video | 17 |
| 2.2.5 | Animasi..... | 17 |
| 2.2.6 | Interaktivitas..... | 17 |
| 2.3 | Konsep Dasar Video Klip..... | 18 |
| 2.3.1 | Pengertian Video Klip..... | 18 |
| 2.3.2 | Sejarah Video Klip Dalam Industri Musik Indonesia | 19 |
| 2.3.3 | Definisi Video Klip | 22 |
| 2.3.4 | Peralatan Dasar Membuat Video Klip..... | 26 |
| 2.3.5 | Kebutuhan Sumber Daya Manusia..... | 26 |
| 2.4 | Teknik Bidikan Dan Gerakan Kamera | 27 |
| 2.4.1 | Teknik Bidikan kamera | 27 |
| 2.4.2 | Gerakan Kamera..... | 29 |
| 2.4.3 | Sudut Pengambilan Gambar | 30 |
| 2.5 | Memproduksi Video Klip Musik..... | 31 |
| 2.5.1 | Tahap Pra Produksi | 31 |
| 2.5.2 | Tahap Produksi..... | 31 |
| 2.5.3 | Tahap Paska Produksi | 32 |
| 2.6 | Perangkat Lunak Yang Digunakan..... | 32 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN | | 34 |

| | |
|--|----|
| 3.1 Pra Produksi | 34 |
| 3.2 Analisis..... | 36 |
| 3.2.1 Sejarah The Half Eleven Pm | 36 |
| 3.2.2 Profil Personil The Half Elevn Pm..... | 37 |
| 3.3 Perancangan..... | 39 |
| 3.3.1 Strategi Yang Dilakukan Saat Ini..... | 39 |
| 3.4 Visi dan Misi The Half Eleven Pm..... | 39 |
| 3.4.2 Analisis SWOT..... | 40 |
| 3.5 Analisis Kebutuhan Sistem | 41 |
| 3.5.1 Analisis Kebutuhan Hardware..... | 41 |
| 3.5.2 Analisis Kebutuhan Software..... | 43 |
| 3.5.3 Analisis Kebutuhan Brainware..... | 43 |
| 3.6 Analisis Kelayakan..... | 45 |
| 3.7 Analisis Biaya..... | 46 |
| 3.8 Pencarian ide | 47 |
| 3.8.1 Penentuan Tema | 48 |
| 3.8.2 Logline..... | 48 |
| 3.8.3 Sinopsis | 48 |
| 3.8.4 Pembuatan Diagram Scene..... | 50 |
| 3.8.5 Pembuatan Treatment..... | 52 |
| 3.8.6 Pembuatan Story Board..... | 55 |
| 3.9 Pencarian Dan Pembentukan Kru..... | 60 |
| 3.10 Model Video Klip..... | 61 |
| 3.11 Perancangan Kostum..... | 63 |
| 3.12 Lokasi Syuting..... | 64 |

| | |
|--|-----------|
| 3.13 Properti | 65 |
| 3.14 Perancangan Set | 69 |
| 3.15 Penjadwalan..... | 70 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN..... | 71 |
| 4. 1 Proses Produksi Video Klip “Delusion” | 71 |
| 4.1.1 Laporan Kegiatan Shooting | 72 |
| 4.1.1.1 Lokasi I rumah tua Kaliurang | 72 |
| 4.2 Lokasi II Di Studio Layar Maya Shooting Vocal..... | 76 |
| 4.3 Lokasi III Di Studio Layar Maya Shooting Talent..... | 78 |
| 4.3.1 Cahaya (Lighting)..... | 79 |
| 4.3.2 Penataan Suara | 80 |
| 4.3.3 Acting Pemain | 80 |
| 4.4 Proses Pasca Produksi | 81 |
| 4.4.1 Proses Capturing..... | 81 |
| 4.4.2 Editing | 82 |
| 4.4.3 Rendering | 83 |
| 4.4.4 Check List pekerjaan yang telah diselesaikan..... | 85 |
| 4.4.5 Mastering..... | 86 |
| 4.4.6 Cover Design Dan Packing | 87 |
| 4.5 Hasil Pengujian Video Klip..... | 87 |
| 4.5.1 Kritik dan Saran Responden..... | 90 |
| BAB V PENUTUP | 91 |
| 5.1.Kesimpulan..... | 91 |
| 5.2.Saran | 92 |

DAFTAR PUSTAKA..... 94



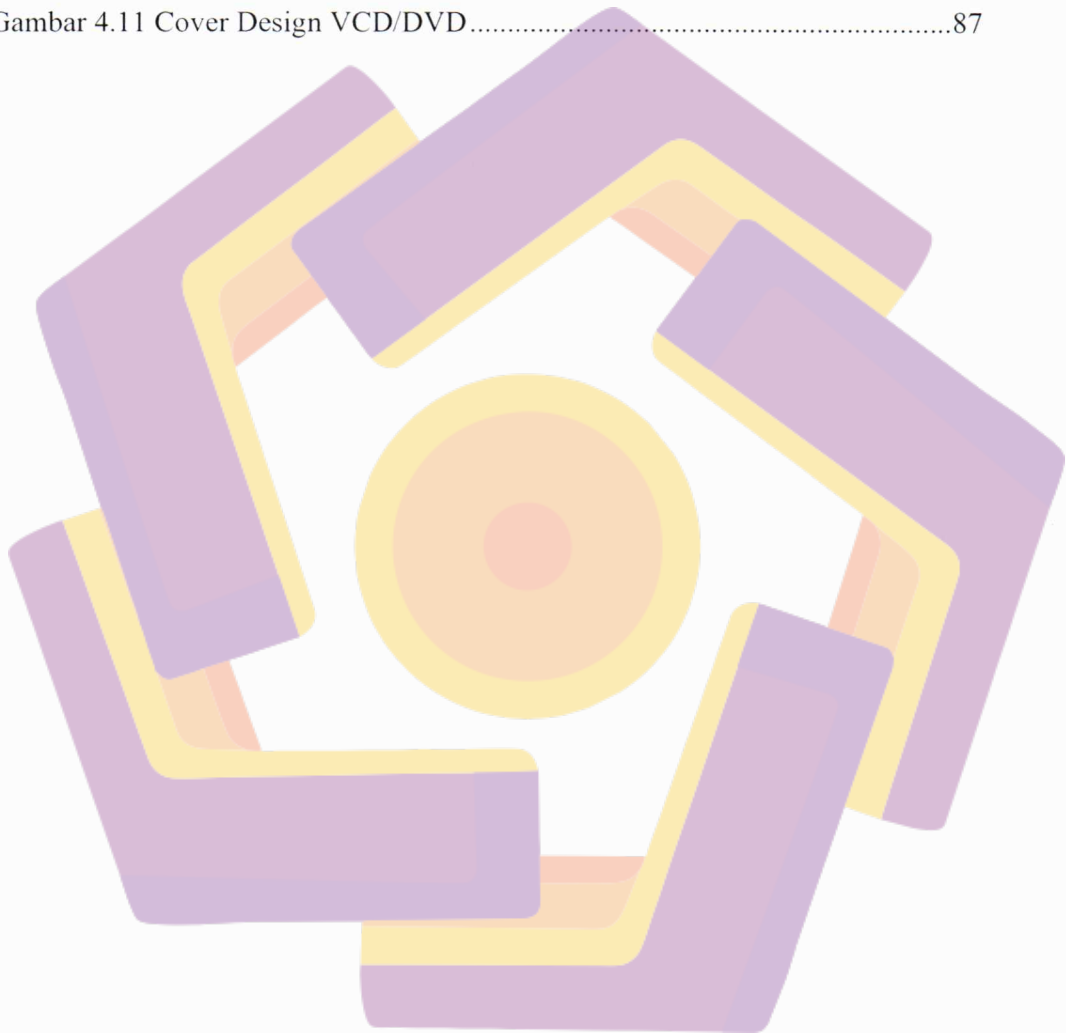
DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 1.1 Analisis Kinerja | 6 |
| Tabel 1.2 Analisis Informasi | 7 |
| Tabel 1.3 Analisis Efisiensi..... | 7 |
| Tabel 1.4 Analisis Pelayanan | 8 |
| Tabel 1.5 Perencanaan kegiatan | 11 |
| Table 3.1 Analisis SWOT..... | 40 |
| Table 3.2 Analisis Biaya..... | 46 |
| Table 3.3 Diagram Scene Video Klip Delusion | 51 |
| Table 3.4 StoryBoard..... | 56 |
| Tabel 3.5 Kru Pembuatan Video Klip | 61 |
| Tabel 3.6 Perancangan Kostum..... | 63 |
| Tabel 3.7 Waktu Pelaksanaan Produksi | 70 |
| Tabel 4.1 Hasil Take Shooting dilokasi rumah tua kaliurang..... | 73 |
| Tabel 4.2 Hasil Take Shooting Vocal di studio layar maya..... | 77 |
| Tabel 4.3 Hasil Take Shooting Talent di studio layar maya..... | 78 |
| Tabel 4.4 Proses Capturing..... | 82 |
| Tabel 4.5 Editing..... | 84 |
| Tabel 4.6 Check List..... | 85 |
| Tabel 4.7 Daftar Responden..... | 87 |
| Tabel 4.8 kuesioner Responden..... | 88 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Elemen Multimedia | 15 |
| Gambar 2.2 Tampilan Adobe Premiere CS6..... | 33 |
| Gambar 2.2 Tampilan Nero..... | 33 |
| Gambar 3.1 Miliyartho S.N..... | 37 |
| Gambar 3.2 Annisa Ramadhani A..... | 38 |
| Gambar 3.3 The Half Eleven Pm | 61 |
| Gambar 3.4 Shinta (Talent/Model)..... | 62 |
| Gambar 3.5 Yayas (Talent/Model)..... | 62 |
| Gambar 3.6 Rumah Tua kaliurang | 64 |
| Gambar 3.7 Studio layar Maya..... | 64 |
| Gambar 3.8 Camera DSLR CANON 60D | 65 |
| Gambar 3.9 Tripod | 66 |
| Gambar 3.10 Lighting | 66 |
| Gambar 3.11 Mini crane infotage..... | 67 |
| Gambar 3.12 Lampu Halogen | 67 |
| Gambar 3.13 Gitar Acoustic..... | 68 |
| Gambar 3.14 Camera DSLR CANON 600D | 68 |
| Gambar 3.15 Setting Lokasi Syuting..... | 69 |
| Gambar 4.1 Proses Produksi..... | 71 |
| Gambar 4.2 Rumah Tua Kaliurang | 72 |
| Gambar 4.3 Shinta dan yayas dirumah tua kaliurang..... | 73 |
| Gambar 4.4 Shooting Vocal Distudio Layar Maya | 76 |
| Gambar 4.5 Take Dilokasi Studio Layar Maya..... | 78 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.6 Proses Pasca Produksi | 81 |
| Gambar 4.7 Hasil Capture Video | 82 |
| Gambar 4.8 Project Video Klip Delusion..... | 83 |
| Gambar 4.9 Rendering Project Video Klip | 84 |
| Gambar 4.10 Proses Burning DVD..... | 86 |
| Gambar 4.11 Cover Design VCD/DVD..... | 87 |



INTISARI

Video klip adalah salah satu media promosi bagi produser musik. yang nantinya dapat dipublikasikan melalui internet dan media lainnya. The Half Eleven Pm Acoustic Performance adalah band indie berasal dari jogja ,Nama The Half Eleven Pm sendiri diambil dari arti pukul setengah sebelas malam dengan didasari makna ketenangan dan kedamaian.The Half Eleven Pm mengususng genre acoustic.

Permasalahan timbul ketika Acoustic Performance tersebut ingin meningkatkan citra acoustic dan mengenalkan album yang pertama yang berjudul delusion yang bercerita tentang orang yang tidak mempunyai teman dan selalu menyendiri lupa akan caranya bersenang – senang namun akhirnya berkhayal menciptakan dunianya,sendiri.tujuan membuat klip video ini diharapkan dapat mempromosikan dan memperluas jaringan pasar The Half Eleven Pm Acoustic Performance.

Proses produksi video klip ini melewati tiga tahap yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Software dalam membuat video klip acoustic performance menggunakan adobe premiere cs6, sehingga aplikasi dibuat untuk mencapai hasil yang diinginkan

Kata kunci : *Video klip, The Half Eleven Pm, Promosi Acoustic performance*

ABSTRACT

Video clip is one of the media promotion for music producer . which will be published through the Internet and other media . The Half Eleven Pm Acoustic Performance is derived from jogja indie band , The Half Eleven Pm name itself is taken from the meaning of half past eleven at night with the underlying meaning of serenity and peacefulness. The Half Eleven Pm mengususng acoustic genre .

Problems arise when the Acoustic Performance wants to improve the image and introducing acoustic first album entitled delusion that tells the story of people who do not have any friends and always alone will forget how to have fun - happy but ultimately creates a world of his own imagining . The purpose of making this video clip is expected to prpomote and expand the network of markets The Half Eleven Pm Acoustic Performance .

This video clip production process passes through three stages: pre-production , production , and post production . Software to create a video clip using the acoustic performance premiere adobe CS6 , so the application is made to achieve the desired results

Keywords: *Videoclips, The HalfElevenPm, AcousticPromotionalPerformance*