

**IMPLEMENTASI TEKNIK EXTREME LONG SHOOT DAN PANNING
PADA PEMBUATAN VIDEO KLIP “Z/A PROJECT LOST”**

SKRIPSI



disusun oleh

Aditya Alghaniy Pramanaputra

13.62.0008

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI BACHELOR OF INFORMATION SYSTEM
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**IMPLEMENTASI TEKNIK EXTREME LONG SHOOT DAN PANNING
PADA PEMBUATAN VIDEO KLIP “Z/A PROJECT LOST”**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Bachelor of Information System



disusun oleh

Aditya Alghaniy Pramanaputra

13.62.0008

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI BACHELOR OF INFORMATION SYSTEM
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK EXTREME LONG SHOOT DAN PANNING
PADA PEMBUATAN VIDEO KLIP "Z/A PROJECT LOST"**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aditya Alghaniy Pramanaputra

13.62.0008

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Mei 2017

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**IMPLEMENTASI TEKNIK EXTREME LONG SHOOT DAN PANNING
PADA PEMBUATAN VIDEO KLIP “Z/A PROJECT LOST”**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aditya Alghaniy Pramanaputra

13.62.0008

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

Ali Mustopa, M.Kom

NIK. 190302192

Mardhiya Hayaty, ST, M.Kom

NIK. 190302108

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Agustus 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Krisnawati, S.Si, M.T.

NIK. 190302038



PERNYATAAN

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, 26 Agustus 2017

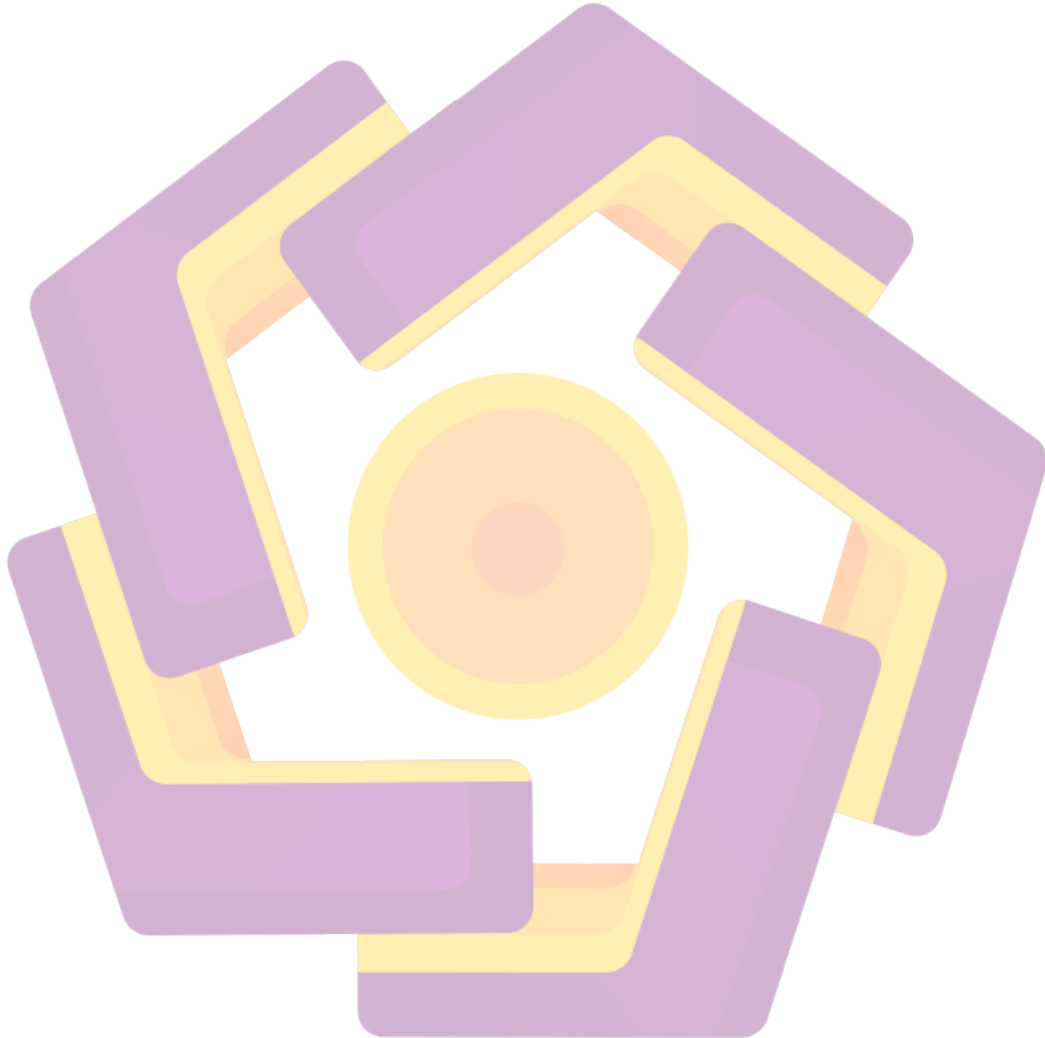


Aditya Alghaniy Pramanaputra

NIM. 13.62.0008

MOTTO

1. *“When you know you’re right, you’re not afraid of fighting back.”* Robert T. Kiyosaki



PERSEMBAHAN

Segala puja dan puji syukur saya ucapkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas rahmat dan anugrahNya-lah saya dapat menyusun dan menyelesaikan Skripsi ini. Tidak lupa saya mengucapkan banyak terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. ALLAH SWT yang telah memberikan kemudahan serta nikmat yang luar biasa serta ilmu untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua saya yang selalu mendukung segala keputusanku dan telah memberikan kepercayaan. Terima kasih untuk kasih sayang, motivasi dan dukungan kalian.
3. Tidak lupa kepada semua rekan kerja saya yang telah meluangkan waktunya di dalam proses pengerjaan skripsi saya ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan rasa syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya maka skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Skripsi yang berjudul “Impelentasi Teknik Extreme Long Shoot dan Panning Pada Pembuatan Video Klip “Z/A Project Lost”” ini saya susun untuk memenuhi persyaratan kurikulum sarjana strata-1 (S-1) pada Jurusan Bachelor of Information System, Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya atas semua bantuan yang telah diberikan, baik secara langsung maupun tidak langsung selama penyusunan skripsi ini hingga selesai. Secara khusus rasa terima kasih tersebut kami sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
3. Bapak Zulfikar Aldian, S.Kom.
4. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini belum dikatakan sempurna, baik dari segi materi maupun penyajiannya. Untuk itu saran dan kritik yang membangun sangat diharapkan dalam penyempurnaan tugas akhir ini.

Terakhir penulis berharap, semoga skripsi ini dapat memberikan hal yang bermanfaat dan menambah wawasan bagi pembaca dan khususnya bagi penulis juga.

Yogyakarta, Agustus 2017

Aditya Alghaniy Pramanaputra

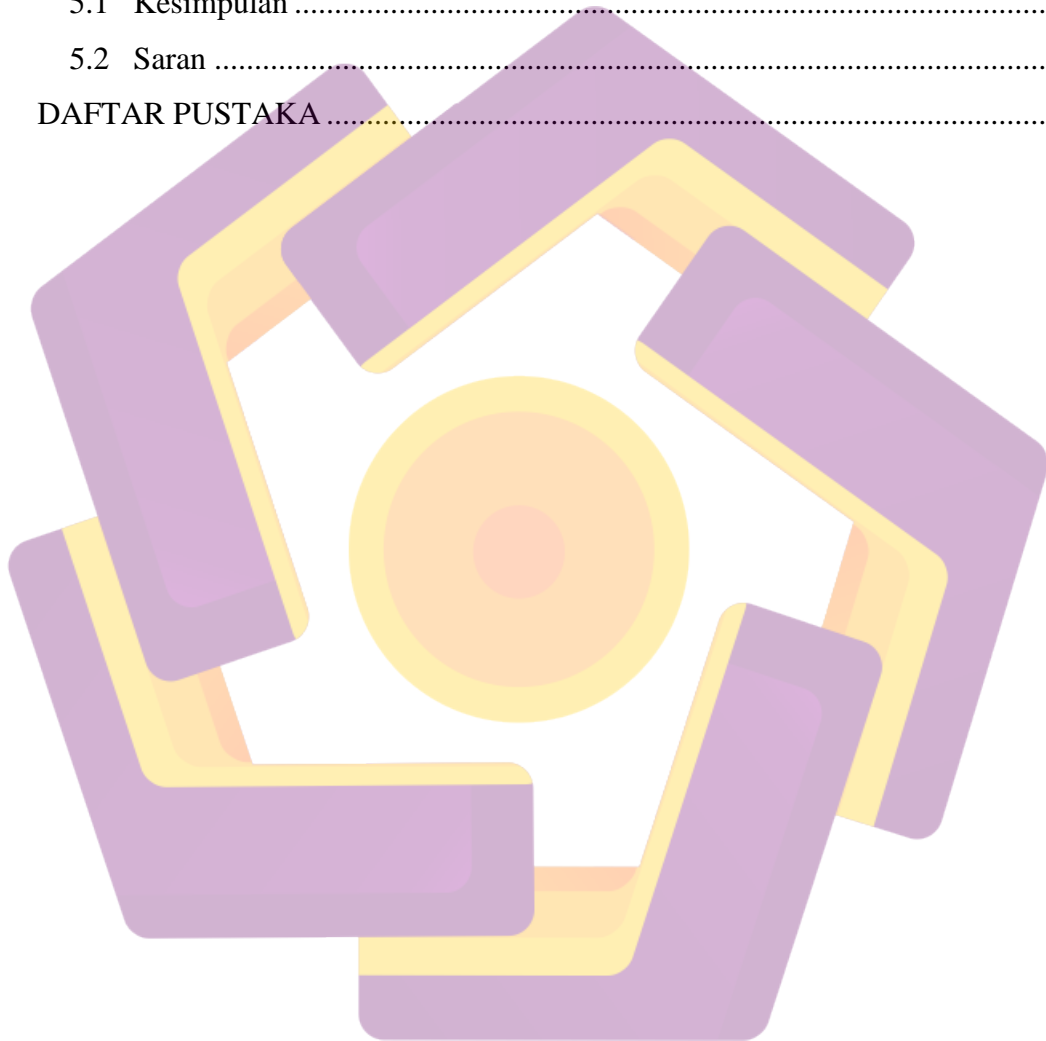
DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Definisi Sistem	4
1.5.3 Definisi Sistem	5
1.5.4 Definisi Sistem	5
1.5.5 Definisi Sistem	5
1.5.6 Definisi Sistem	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1 Pengertian Video Klip	9

2.2.2	Unsur-Unsur Yang Terkandung Dalam Video Klip.....	10
2.2.3	Teknik Pembuatan Video Klip	11
2.2.4	Teknis Pengambilang Gambar	13
2.3	Peralatan Dasar Pembuatan Video Klip.....	15
2.3.1	Kamera DSLR	15
2.3.2	Steadycam/Stabilizer	16
2.3.3	Slider.....	17
2.3.4	Jib Crane	18
2.3.5	Lightning	19
2.3.6	Clapperboard	20
2.4	Kebutuhan Sumber Daya Manusia	21
2.5	Implementasi.....	22
2.6	Metode Analisis	23
2.6.1	Analisis SWOT.....	24
2.6.2	Fungsi SWOT.....	26
2.7	Metode Perancangan.....	26
2.7.1	Fase Pra Produksi	26
2.7.2	Sinopsis.....	27
2.7.3	Storyboard	27
2.7.4	Script.....	28
2.8	Testing.....	29
2.9	Metode Implementasi.....	29
2.9.1	Fase Produksi.....	29
2.9.2	Post Production.....	29
2.10	Pengertian Extreme Long Shot	30
2.11	Pengertian Panning	30
2.12	Editing Cut To Cut.....	31
2.13	Perangkat Lunak Yang Digunakan	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		33
3.1	Tinjauan Umum	33
3.1.1	Sejarah Z/A Project	33

3.2	Analisis	33
3.2.1	Identifikasi Masalah	34
3.2.1.1	Definisi Masalah Tentang Objek Penelitian.....	34
3.2.1.2	Penyebab Masalah Dari Objek Penelitian	34
3.2.1.3	Analisis Produksi Video Klip Lain.....	35
3.2.1.4	Analisis SWOT.....	36
3.2.1.5	Solusi Yang Dapat Ditawarkan	37
3.2.1.6	Solusi Yang Dipilih	38
3.2.2	Analisa Kebutuhan	38
3.2.2.1	Kebutuhan Informasi	38
3.2.2.2	Kebutuhan Hardware, Software dan Brainware.....	39
3.2.3	Analisis Kelayakan.....	40
3.2.3.1	Kelayakan Teknologi.....	40
3.2.3.2	Kelayakan Hukum	41
3.2.3.3	Kelayakan Strategik.....	41
3.2.3.4	Kelayakan Ekonomi	42
3.3	Perancangan Konsep Video	42
3.3.1	Perancangan Ide.....	43
3.3.2	Penentuan Tema	43
3.4	Pra Produksi	43
3.4.1	Survei dan Hunting Lokasi Shooting	44
3.4.2	Menyusun Naskah Cerita dan Skenario	44
3.4.3	Storyboard	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		48
4.1	Implementasi.....	48
4.1.1	Persiapan Perangkat Produksi	49
4.1.2	Sinkronisasi Jadwal Produksi	51
4.1.3	Proses Pengambilan Video (Shooting).....	52
4.1.4	Hasil Pengambilan Video	52
4.1.5	Composting dan Editing	53
4.1.5.1	Editing Video.....	54

4.1.6 Mengevaluasi/Review Editing.....	57
4.1.7 Rendering	57
4.1.8 Mastering.....	58
4.1.9 Tampilan Hasil Video.....	58
BAB V PENUTUP	65
5.1 Kesimpulan	65
5.2 Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perancangan Produksi	27
Tabel 3.1 Produksi Video Klip	35
Tabel 3.2 Analisis SWOT	36
Tabel 3.3 Perlengkapan Produksi	39
Tabel 3.4 Perlengkapan Editing	39
Tabel 3.5 Perangkat Lunak	40
Tabel 3.6 Biaya Produksi	42
Tabel 3.7 Rancangan Storyboard	45
Tabel 4.1 Perlengkapan Produksi	49
Tabel 4.2 Jadwal Produksi	51
Tabel 4.3 Hasil Video	58
Tabel 4.4 Hasil Testing Pertama	62
Tabel 4.5 Sebelum dan Sesudah	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kamera DSLR.....	16
Gambar 2.2 Stadycam/Stabilizer	17
Gambar 2.3 Slider	18
Gambar 2.4 Jib Crane	19
Gambar 2.5 Lightning.....	20
Gambar 2.6 Clapperboard.....	21
Gambar 2.7 Contoh Storyboard	28
Gambar 2.8 Adobe Premiere.....	32
Gambar 2.9 Adobe After Effect.....	32
Gambar 4.1 Bagian Produksi dan Pasca Produksi.....	48
Gambar 4.2 Hasil Shooting.....	53
Gambar 4.3 Import File Adobe After Effects	54
Gambar 4.4 Motion Graphic	55
Gambar 4.5 Menyusun Video dan Audio	55
Gambar 4.6 Slowmotion	56
Gambar 4.7 Proses Coloring	56
Gambar 4.8 Proses Rendering.....	57
Gambar 4.9 Dhihan Aji Laksana.....	62

INTISARI

Perkembangan industri musik pada era ini sudah menjadi trend setiap tahun. Oleh sebab itu, banyak muncul musisi atau artis yang handal dalam mengespresikan talentanya. Hal ini sering menimbulkan kompetisi antar industri musik luar negeri maupun dalam negeri.

Sebagian besar industri musik di era teknologi ini memanfaatkan pengaplikasian video dan layanan internet dalam menayangkan kreasi mereka. Dengan cara ini para penggemar musik dapat lebih mudah mengakses data yang di upload di web seperti, YouTube, Soundcloud dan lain sebagainya. Di samping itu, para pemusik juga menggunakan beberapa aplikasi editing dalam produksi video.

Oleh karena itu, video klip yang akan dibuat oleh Z/A Project, dengan teknik Extreme Long Shoot dan Panning yang berjudul “Z/A Project Lost” akan sangat membuahkan hasil. Beberapa teknik pengambilan gambar lain juga akan digunakan dalam produksi video ini, seperti Cut-to-cut dan juga Normal Shoot. Untuk itu, diperlukan keahlian dalam menggunakan beberapa aplikasi dalam proses pembuatan video ini.

Kata Kunci: Extreme Long Shoot, Panning, Video Klip, Z/A Project

ABSTRACT

The development of the music industry in this era has become a trend every year. Therefore, many emerging musicians or artists who are reliable in expressing their talents. This often leads to competition between the music industry abroad and in the country.

Most of the music industry in this technological era utilize the application of video and internet services in showing their creations. In this way the music fans can more easily access the uploaded data on the web such as, YouTube, Soundcloud and so forth. In addition, the musicians also use some editing applications in video production.

Therefore, the video clip that will be created by Z / A Project, with Extreme Long Shoot and Panning technique entitled "Project Lost" will be very fruitful. Some other shooting techniques will also be used in the production of this video, such as Cut-to-cut and also Normal Shoot. For that, it takes expertise in using some applications in the process of making this video.

Keywords: *Extreme Long Shoot, Panning, Video Clip, Z/A Project*

