

**PEMBUATAN VIDEO KLIP PAJU MONCA – JOGJA DULU DAN KINI
MENGUNAKAN TEKNIK ANIMASI 2D DOODLE SKETCH
SEBAGAI KALEIDOSKOP**

SKRIPSI



disusun oleh

Abdul Mujib

11.12.5700

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PEMBUATAN VIDEO KLIP PAJU MONCA – JOGJA DULU DAN KINI
MENGUNAKAN TEKNIK ANIMASI 2D DOODLE SKETCH
SEBAGAI KALEIDOSKOP**

SKRIPSI

**untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi**



disusun oleh

Abdul Mujib

11.12.5700

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

2018

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO KLIP PAJU MONCA – JOGJA DULU DAN KINI
MENGUNAKAN TEKNIK ANIMASI 2D DOODLE SKETCH
SEBAGAI KALEIDOSKOP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Abdul Mujib

11.12.5700

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 08 Juni 2016

Dosen Pembimbing,


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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO KLIP PAJU MONCA – JOGJA DULU DAN KINI
MENGUNAKAN TEKNIK ANIMASI 2D DOODLE SKETCH
SEBAGAI KALEIDOSKOP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Abdul Mujib

11.12.5700

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 16 Mei 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126

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

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Mei 2018

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, 30 Mei 2018



Abdul Mujib

NIM. 11.12.5700

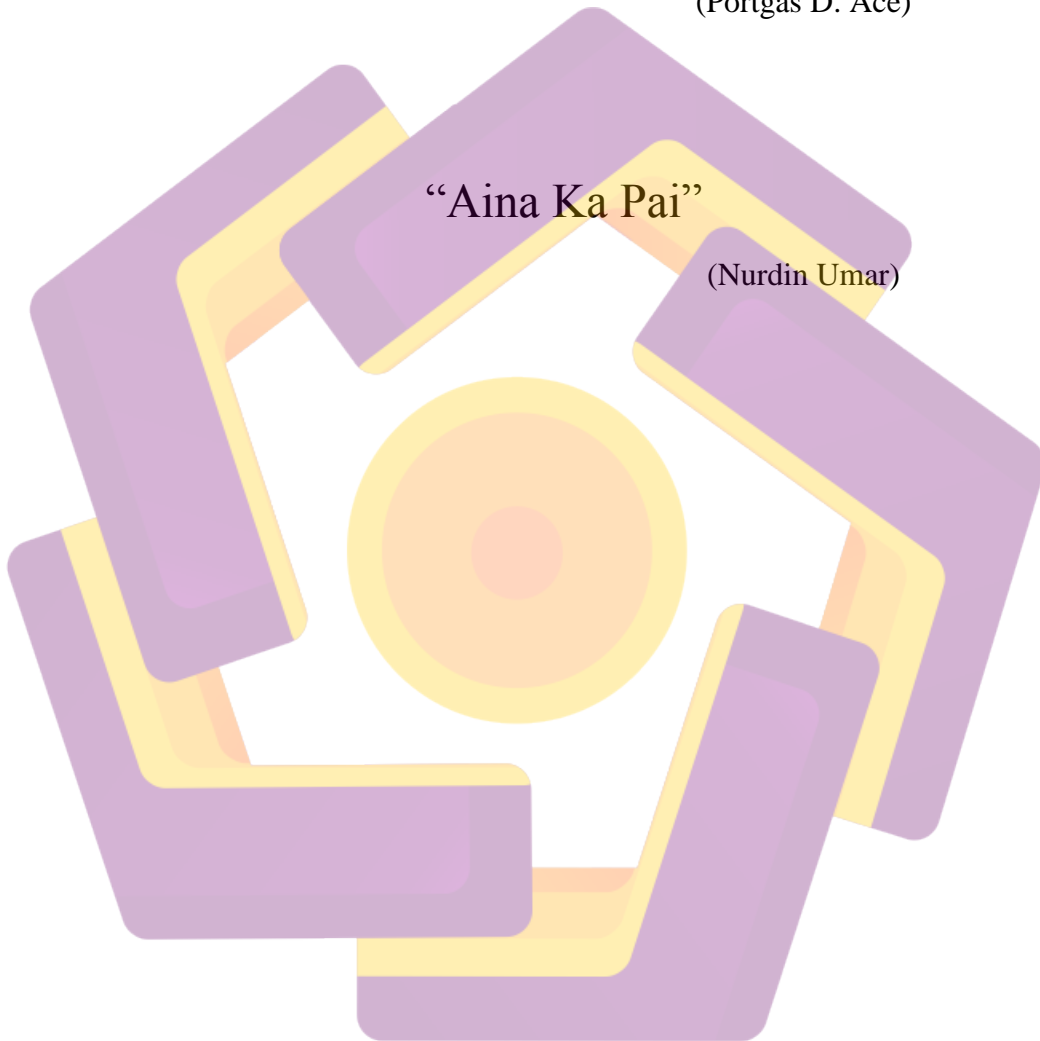
MOTTO

“Living With No Regrets”

(Portgas D. Ace)

“Aina Ka Pai”

(Nurdin Umar)



PERSEMBAHAN



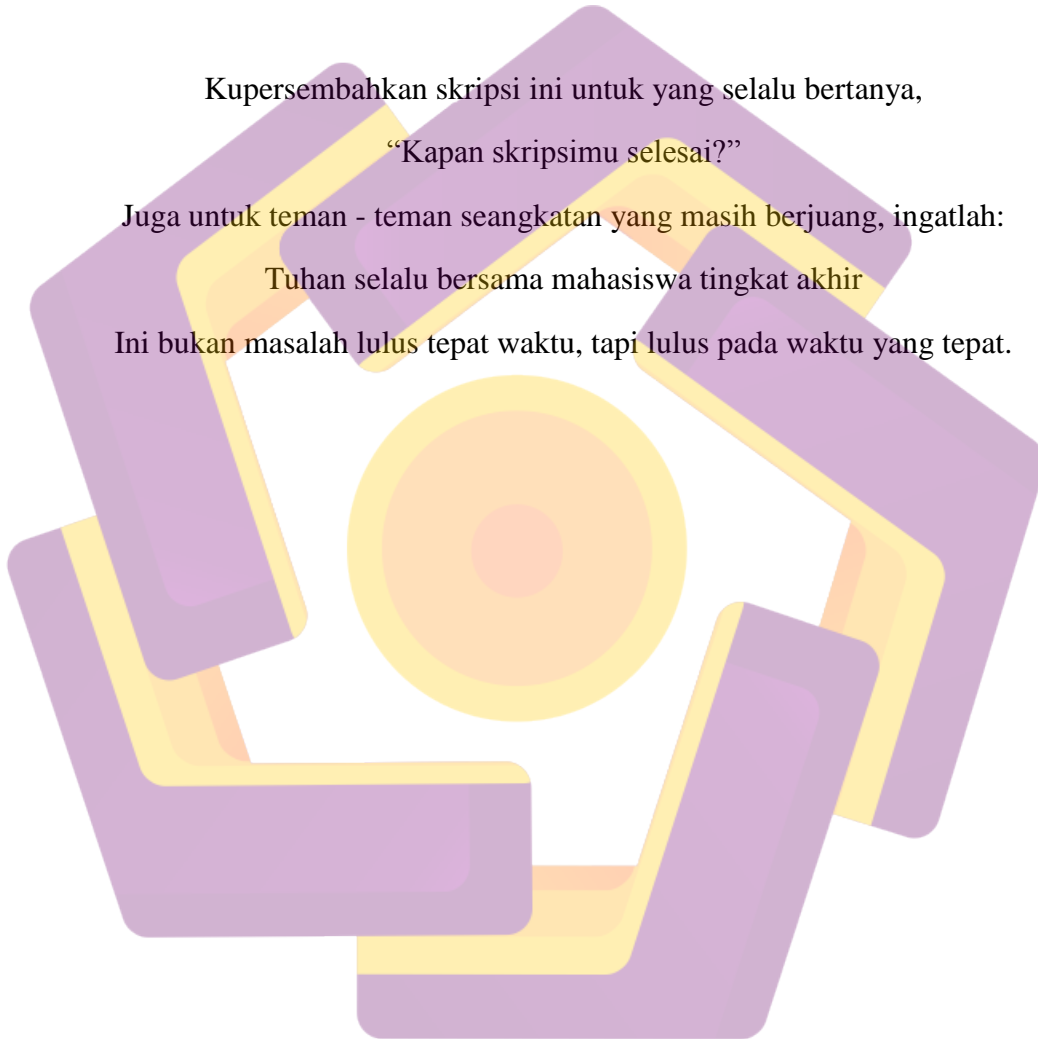
Kupersembahkan skripsi ini untuk yang selalu bertanya,

“Kapan skripsimu selesai?”

Juga untuk teman - teman seangkatan yang masih berjuang, ingatlah:

Tuhan selalu bersama mahasiswa tingkat akhir

Ini bukan masalah lulus tepat waktu, tapi lulus pada waktu yang tepat.



KATA PENGANTAR

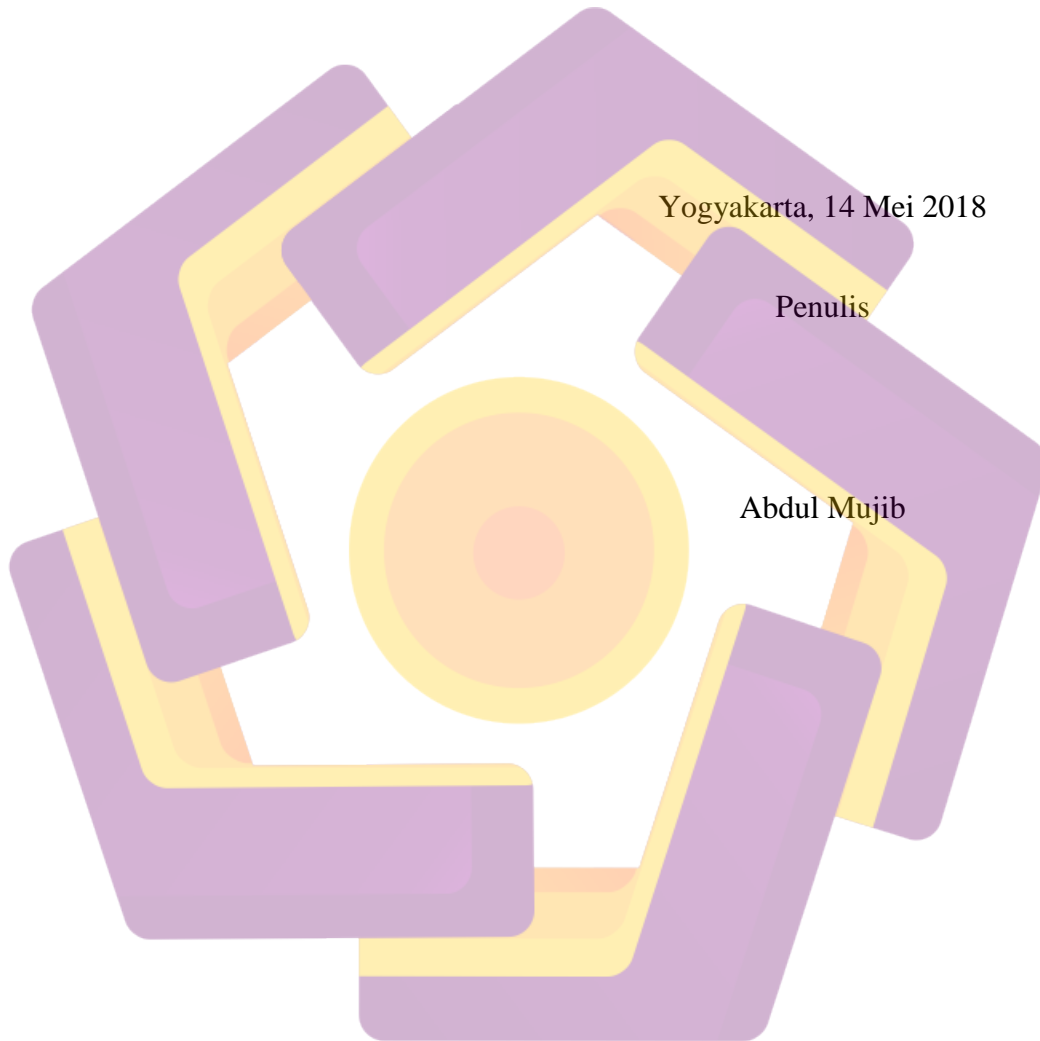
Puji dan syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan petunjuk-Nya, sehingga penulisan skripsi berjudul “Pembuatan Video Klip Paju Monca – Jogja Dulu dan Kini Menggunakan Teknik Animasi 2D Doodle Sketch Sebagai Kaleidoskop” dapat terselesaikan. Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan Strata I Universitas AMIKOM Yogyakarta. Dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak lepas dari kekurangan, baik aspek kualitas maupun aspek kuantitas dari materi penelitian yang disajikan. Semua ini didasarkan dari keterbatasan yang dimiliki penulis. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna sehingga penulis membutuhkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kemajuan dimasa yang akan datang.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati mengucapkan terimakasih kepada :

1. Ketua Program Studi Sistem Informasi, Ibu Krisnawati, S.Si, MT atas bantuannya dalam segala hal yang berkaitan dengan penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan ilmu, masukan mengenai skripsi yang saya kerjakan dan dengan sabar membimbing saya dari awal, proses, hingga akhir penyelesaian skripsi.

3. Dosen Program Studi Sistem Informasi beserta staf Program Studi yang telah memberikan banyak ilmu dan masukan serta pelayanan yang memuaskan hingga akhir menuntut ilmu di kampus tercinta ini.
4. Seluruh anggota band Pajumonca, Ansari, S.Sn, M. Irfan Ramdhoni, Moh. Asri Zatesa, Anang Fahmi Budyawan dan Agil Aulia Akbar yang telah menyediakan waktu dan tenaga untuk bekerja sama dalam proses pembuatan video klip ini.
5. Papa dan Mama tercinta, Bapak Drs.H. Nurdin Umar dan Ibu Hj. Siti Hawa yang selalu dengan penuh kesabaran, keikhlasan dan kasih sayangnya memberikan doa, dukungan, motivasinya, serta tak pernah melepaskan tanggung jawabnya sebagai orang tua kepada saya.
6. Saudara saya ST. Nurkhairinnas yang selalu memberikan semangat, motivasi, tenaga dan pikiran demi adiknya yang tercinta.
7. Anak-anak PM-KOBI Yogyakarta dan STMJ Yogyakarta, Syarif, Yan, Dicta, Opick, Abon, Ical, Afif, Nizar, Hattim, Inces Itha, Idqam, Ari Hanif, Sandi, D'Nunung, Niko, Adeden, Puja, Adam, Amel, Gladys, dan juga Alferda, terima kasih atas semua dorongan, masukan, bantuan, semangat dan doanya.
8. Dan semua pihak yang telah membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, semoga penelitian ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi kita semua dalam rangka menambah wawasan, pengetahuan dan pemikiran kita.



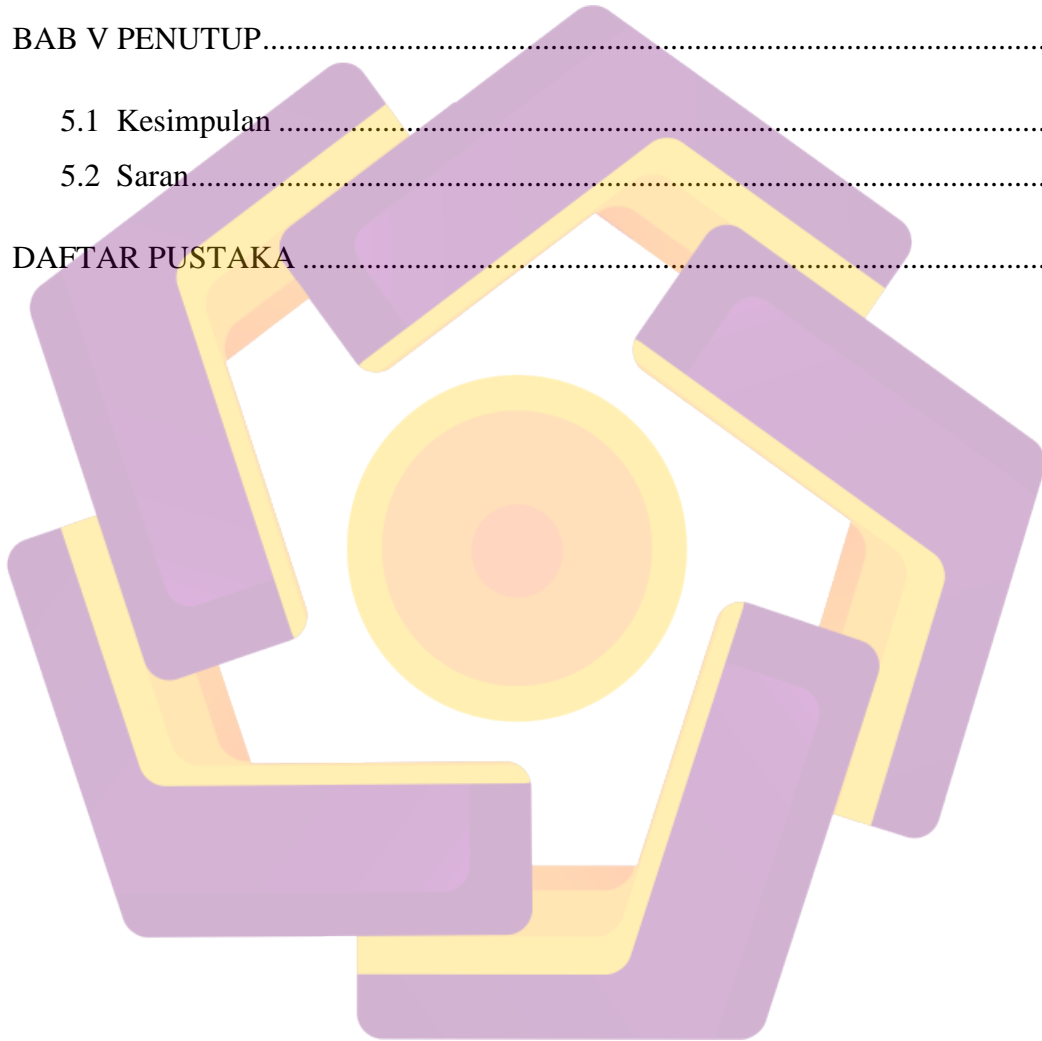
DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR GAMBAR	v
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.6. Metode Penelitian.....	4
1.7. Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1. Tinjauan Pustaka.....	8
2.2. Landasan Teori.....	9
2.2.1 Sejarah Multimedia.....	9
2.2.2 Definisi Multimedia.....	11
2.2.3 Video Klip	12
2.2.4 Peralatan Dasar Pembuatan Video Klip	13
2.2.5 Kebutuhan Sumber Daya Manusia	17
2.2.6 Penggunaan Animasi 2D dalam Teknik Doodle Sketch	18
2.2.7 Format Digital Video dan Perangkat Lunak yang Digunakan	20
2.2.8 Tahap-tahap Pembuatan Video Klip.....	21
2.2.8.1 Pra Produksi.....	21
2.2.8.2 Produksi	21

2.2.8.3 Pasca Produksi	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	23
3.1 Tinjauan Umum.....	23
3.1.1 Sejarah Pajumonca Band	23
3.1.2 Profil Personil Pajumonca Band	24
3.1.3 Profil Manajer, Media Promosi, dan Prestasi Paju Monca Band	27
3.1.4 Visi dan Misi Pajumonca Band	31
3.2 Identifikasi Masalah	31
3.2.1 Definisi Masalah tentang Obyek Penelitian	31
3.2.2 Penyebab Masalah dari Obyek Penelitian	31
3.2.3 Analisis Produksi Video Klip Lain.....	32
3.3 Analisis SWOT.....	33
3.3.1 Solusi Permasalahan yang Dapat Diterapkan.....	38
3.3.2 Solusi yang Dipilih Sebagai Pemecahan Masalah.....	39
3.4 Analisis Kebutuhan Produksi	40
3.4.1 Aspek Hardware	40
3.4.2 Aspek Software.....	43
3.4.3 Aspek Sumber Daya Manusia	44
3.4.4 Rincian Biaya Produksi	44
3.5 Analisis Kelayakan	45
3.5.1 Analisis Kelayakan Teknologi.....	45
3.5.2 Analisis Kelayakan Hukum.....	46
3.6 Perancangan Konsep Video.....	46
3.6.1 Perancangan Ide.....	47
3.6.2 Penentuan Tema	47
3.6.3 Pembuatan Treatment.....	48
3.7 Pra Produksi.....	50
3.7.1 Survei dan Hunting Lokasi Shooting.....	50

3.7.2 Menyusun Naskah Cerita dan Skenario.....	50
3.7.3 Pembuatan Storyboard.....	51
3.7.4 Rancangan Jadwal Kegiatan.....	64
3.7.5 Jadwal Syuting.....	65
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	66
4.1 Produksi.....	66
4.1.1 Teknik Produksi yang Digunakan	67
4.1.1.1 Sistem Perekaman Audio.....	67
4.1.1.2 Shooting (Pengambilan Gambar).....	67
4.1.1.3 Tipe Shot dan Kamera Angle.....	67
4.1.1.4 Ukuran Shot (Frame Size).....	68
4.1.1.5 Teknik Gerakan Kamera	77
4.1.1.6 Sudut Pengambilan Gambar (Camera Angle).....	79
4.1.1.7 Dokumentasi Pengambilan Gambar.....	81
4.1.1.8 Tata Cahaya (Lighting).....	83
4.1.1.9 Evaluasi.....	83
4.1.1.10 Retake.....	84
4.1.1.11 Check List Shot Lapangan	85
4.2 Pasca Produksi.....	88
4.2.1 Editing.....	88
4.2.2 Animasi 2D Doodle Sketch Sebagai Kaleidoskop	89
4.2.3 List Editing	90
4.2.4 Proses Pasca Produksi.....	94
4.2.4.1 Import.....	94
4.2.4.2 Teknik Editing.....	94
4.2.4.2.1 Transision.....	94
4.2.4.2.2 Footage Burn Film	95
4.2.4.2.3 Title Pen Tool.....	97

4.2.4.2.4 Color Grading	98
4.2.4.2.5 Doodle Sketching	100
4.2.4.3 Rendering	104
4.3 Evaluasi	105
BAB V PENUTUP	118
5.1 Kesimpulan	118
5.2 Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA	121



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Strategi Analisis SWOT.....	33
Tabel 3.2 Hardware.....	40
Tabel 3.3 Rincian Biaya Peralatan Shooting.....	41
Tabel 3.4 Rincian Biaya Peralatan Editing.....	42
Tabel 3.5 Rincian Biaya Hardware Tambahan.....	42
Tabel 3.6 Rincian Biaya Software.....	43
Tabel 3.7 Biaya Produksi.....	44
Tabel 3.8 Storyboard.....	52
Tabel 3.9 Perancangan Kegiatan.....	64
Tabel 3.10 Jadwal Syuting.....	65
Tabel 4.1 Check List Shot Lapangan.....	85
Tabel 4.2 Check List Editing.....	90
Tabel 4.3 Tabel Evaluasi Hasil Gambar.....	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kamera DSLR	13
Gambar 2.2 Kamera Mirrolees.....	14
Gambar 2.3 Drone.....	15
Gambar 2.4 Tripod	15
Gambar 2.5 Steadicam	16
Gambar 2.6 Reflector Cahaya	16
Gambar 2.7 Clapperboard	17
Gambar 3.1 Pajumonca Band.....	24
Gambar 3.2 Vokalis Pajumonca.....	25
Gambar 3.3 Gitaris Pajumonca	25
Gambar 3.4 Perkusi Pajumonca	26
Gambar 3.5 Bassis Pajumonca.....	26
Gambar 3.6 Drumer Pajumonca.....	27
Gambar 3.7 Manajer Pajumonca.....	27
Gambar 3.8 Pesta Budaya 2016	28
Gambar 3.9 Acara HUT RI Ke-71 di Malioboro Mall.....	28
Gambar 3.10 Malioboro Night Festival 2016	29
Gambar 3.11 Live Interview di Radio PRO 2 Jogja	29
Gambar 3.12 Acara TV Dahsyat RCTI.....	30
Gambar 3.13 Acara TV D2 Academy Indosiar.....	30
Gambar 4.1 Bagan Proses Produksi	66

Gambar 4.2 Close Up.....	68
Gambar 4.3 Medium Close Up	69
Gambar 4.4 Big Close Up.....	70
Gambar 4.5 Ekstreme Close Up.....	71
Gambar 4.6 Medium Shot.....	72
Gambar 4.7 Total Shot.....	73
Gambar 4.8 Establish Shot.....	74
Gambar 4.9 Two Shot.....	75
Gambar 4.10 Over Shoulder Shot.....	76
Gambar 4.11 Panning.....	77
Gambar 4.12 Pan Right.....	77
Gambar 4.13 Following Shot.....	78
Gambar 4.14 Spinning.....	78
Gambar 4.15 Tracking.....	79
Gambar 4.16 High Angle (Bird Eye View).....	79
Gambar 4.17 Normal Angle.....	80
Gambar 4.18 Low Angle.....	80
Gambar 4.19 Obyektive Camera.....	81
Gambar 4.20 Foto Dokumentasi Lokasi Situs Warung Boto 1.....	81
Gambar 4.21 Foto Dokumentasi Lokasi Situs Warung Boto 2.....	82
Gambar 4.22 Foto Dokumentasi Lokasi Situs Warung Boto 3.....	82
Gambar 4.23 Foto Dokumentasi Lokasi Monumen 1 Maret.....	83
Gambar 4.24 Transition 1.....	95

Gambar 4.25 Transition 2	95
Gambar 4.26 Footage Burn Film 1	96
Gambar 4.27 Footage Burn Film 2	96
Gambar 4.28 Footage Burn Film 3	97
Gambar 4.29 Title Pen Tool 1	97
Gambar 4.30 Title Pen Tool 2	98
Gambar 4.31 Title Pen Tool 3	98
Gambar 4.32 Color Grading 1	99
Gambar 4.33 Color Grading 2	99
Gambar 4.34 Color Grading 3	100
Gambar 4.35 Color Grading 4	100
Gambar 4.36 Doodle Sketch dengan Menggunakan Pen Tool 1	101
Gambar 4.37 Doodle Sketch dengan Menggunakan Pen Tool 2	101
Gambar 4.38 Doodle Sketch dengan menggunakan Pen Tool 3	102
Gambar 4.39 Doodle Sketch Gambar Format PNG Corel Draw X7 1	103
Gambar 4.40 Doodle Sketch Gambar Format PNG Corel Draw X7 2	103
Gambar 4.41 Doodle Sketch Gambar Format PNG Corel Draw X7 3	104
Gambar 4.42 Tampilan Proses Rendering	105

INTISARI

Paju Monca adalah salah satu dari sekian banyak band indie yang ada di Yogyakarta. Paju Monca adalah subjek yang menarik karena mereka memadukan unsur etnik dan modern dalam penampilan personil dan musik mereka. Supaya band dan lagu yang dibawakan lebih dikenal secara luas, maka perlu adanya video klip sebagai media pendukung dari sebuah lagu. Video klip adalah kumpulan potongan-potongan visual yang dirangkai dengan atau tanpa efek-efek tertentu dan disesuaikan berdasarkan ketukan-ketukan pada irama lagu, nada, lirik, instrumennya dan penampilan band, kelompok musik untuk mengenalkan dan memasarkan produk (lagu) agar masyarakat dapat mengenal yang selanjutnya membeli kaset, CD, DVD. Pertanyaan yang kemudian muncul adalah bagaimana proses pembuatan video klip Paju Monca dengan judul lagunya “Jogja Dulu dan Kini”.

Proses pembuatan video klip ini dimulai dengan penyusunan konsep cerita dalam video klip, dilanjutkan dengan syuting (pengambilan gambar) dengan berbagai macam teknik pengambilan gambar, re-take jika masih ada gambar yang kurang, dan terakhir penyuntingan, yaitu menyusun potongan-potongan gambar sehingga terlihat indah, menambahkan berbagai macam efek termasuk animasi 2D yang dimaksudkan sebagai kaleidoskop dalam konsep cerita.

Tata kelola video klip yang baik juga tidak lepas dari unsur visual dan multimedia, tidak hanya mengandalkan ide cerita atau konsep. Kaleidoskop adalah ide cerita dan konsep dari video klip itu sendiri. Kaleidoskop disini dimaksudkan sebagai potongan-potongan gambar yang disajikan secara cepat dan artististik. Animasi 2D “doodle sketch” adalah teknik yang digunakan sebagai campuran pada live shot video klip secara acak tanpa menghilangkan tujuan utama video klip dalam menyampaikan pesan. Selain itu, masih banyak teknik lain yang digunakan dalam proses pembuatan video klip ini, antara lain teknik pengambilan gambar, dan teknik transisi.

Kata Kunci: Paju Monca, video klip, animasi 2D, kaleidoskop, multimedia.

ABSTRACT

Paju Monca is one of the many indie bands in Yogyakarta. Panju Monca is an interesting subject because they mix and match ethnic and modern elements in the appearance of their band member and music. So that band and songs that are delivered more widely known, it is necessary to have a video clip as a supporting medium of a song. The video clip is a collection of visual pieces that are strung together with or without certain effects and adjusted according to the rhythms of the song, the tone, the lyrics, the instrument and the band's appearance, the music group to introduce and market the product (song) so that people can know who then bought tapes, CDs, DVDs. The following question is how the process of making video clips Paju Monca with the title song "Jogja Dulu dan Kini".

The process begins with the preparing the concept of the story in a video clip, followed by shooting (picture taking) with various techniques, re-take if there is still a picture that is lacking, and finally editing, i.e. arranging pieces of images so it looks beautiful, adding many effects including 2D animation that is intended as a kaleidoscope in story concept.

Good video clip production can not be separated from the visual and multimedia elements, not just rely on story or concept ideas. Kaleidoscope is the idea of the story and concept of the video clip itself. Kaleidoscope here is intended as pieces of images presented moving fast yet arthistic. 2D animation "doodle sketch" is a technique used as a mixture of live video clips shot at random frame without losing the main purpose of the video clip in conveying the message. In addition, there are many other techniques used in the process of making this video clip, among others, shooting techniques, and transition techniques.

Keywords: Paju Monca, video clip, 2D animation, kaleidoscope, multimedia.