

**ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO KLIP SEKARSARI JAYA
MANDIRI BAND DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
*DIGITAL MORPHING DAN MOTION GRAPHICS***

SKRIPSI



disusun oleh

Wildhan Trinanda Marantica Bryano

11.12.5986

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO KLIP SEKARSARI JAYA
MANDIRI BAND DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
*DIGITAL MORPHING DAN MOTION GRAPHICS***

SKRIPSI

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



disusun oleh

Wildhan Trinanda Marantica Bryano

11.12.5986

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO KLIP SEKARSARI JAYA
MANDIRI BAND DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
*DIGITAL MORPHING DAN MOTION GRAPHICS***

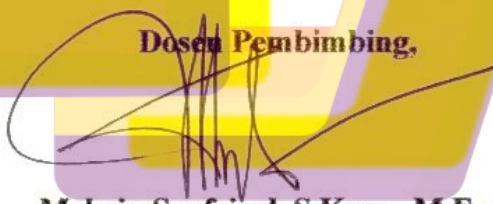
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wildhan Trinanda Marantica Bryano

11.12.5986

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 12 Desember 2014

Dosen Pembimbing,


Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN VIDEO KLIP SEKARSARI JAYA
MANDIRI BAND DENGAN MENGGUNAKAN TEKNIK
*DIGITAL MORPHING DAN MOTION GRAPHICS***

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Wildhan Trinanda Marantica Bryano

11.12.5986

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Desember 2017

Susunan Dewan Penguji

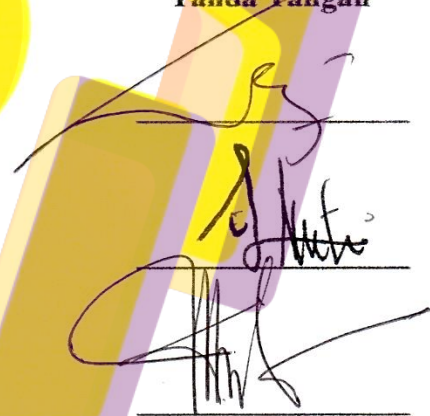
Nama Penguji

Tanda Tangan

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs.
NIK. 190302231

Melwin Svafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Januari 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, 10 Januari 2018



Wildhan Trinanda Marantica Bryano

NIM. 11.12.5986

MOTTO

- “Belajarlh dengan prosesnya, bukan hasil akhirnya.”
-Wildhan Trinanda-
- “Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua.”
-Aristoteles-
- “Kemenangan yang seindah – indahny dan sesukar – sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukan diri sendiri”
-Ibu Kartini-
- “Kepuasan terletak pada usaha, bukan pada pencapaian, usaha yang gigih adalah kemenangan yang sempurna”
-Mahatma Gandhi-
- “Desain bukanlah tentang bagaimana sesuatu itu terlihat atau terasa saja. Desain adalah bagaimana desain itu berhasil.”
-Steve Jobs-
- “Hiduplah seperti pohon kayu yang lebat buahnya; hidup di tepi jalan dan dilempari orang dengan batu, tetapi dibalas dengan buah.”
-Abu Bakar Sibli-
- “Bekerjalah bagaikan tak butuh uang. Mencintailah bagaikan tak pernah disakiti. Menarilah bagaikan tak seorang pun sedang menonton.”
-Mark Twain-

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan Rahmat Allah yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang...

Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk (Alm) Ayahanda terimakasih atas limpahan kasih sayang semasa hidupnya dan memberikan rasa rindu yang berarti.

Ibu terimakasih atas limpahan doa dan kasih sayang yang tak terhingga dan selalu memberikan yang terbaik.

Untuk kakak – kakakku, tiada yang paling mengharukan saat kumpul bersama kalian, walaupun sering bertengkar tapi hal itu selalu menjadi warna yang tak akan bisa tergantikan, terimakasih atas doa dan bantuan kalian selama ini, hanya karya kecil ini yang dapat aku persembahkan.

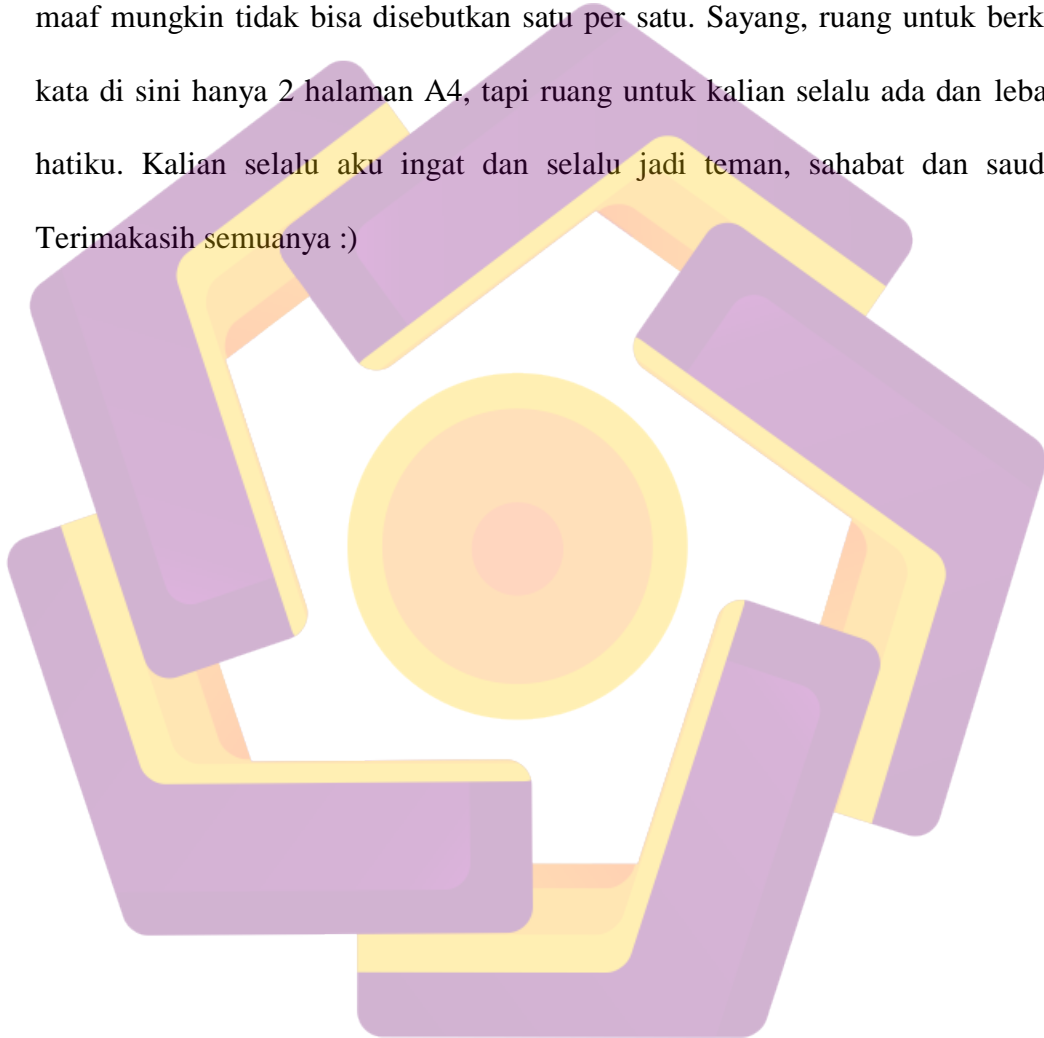
Terima kasih saya ucapkan kepada dosen pembimbing bapak Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng. terimakasih atas semua saran, kritik dan masuknya pak. Mohon maaf mungkin saya tidak bisa menjadi mahasiswa yang lulus tepat waktu sesuai keinginan bapak..

Galih Larasati, aku persembahkan karya kecil ini buatmu. Terimakasih atas kasih sayang, perhatian, dan kesabaranmu yang telah memberikanku semangat dan inspirasi dalam menyelesaikan tugas akhir ini, semoga kamu menjadi pilihan yang terbaik buatku dan masa depanku.

Buat temen-temen SI09, terima kasih banget atas semua yang udah kita jalanin. Banyak banget kebersamaan yang kita jalanin. LOVE YOU ALL...

Terima kasih teman – teman Sekarsari Jaya Mandiri, sudah menginspirasi saya untuk membuat video klip. Tanpa kalian saya tidak akan bisa lebih baik seperti sekarang..

Yang jelas, terima kasih buat semua yang sudah mendukung dan membantu, maaf mungkin tidak bisa disebutkan satu per satu. Sayang, ruang untuk berkata-kata di sini hanya 2 halaman A4, tapi ruang untuk kalian selalu ada dan lebar di hatiku. Kalian selalu aku ingat dan selalu jadi teman, sahabat dan saudara. Terimakasih semuanya :)



KATA PENGANTAR

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

Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi, Universitas AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi yang berjudul “*Analisis dan Perancangan Video Klip Sekarsari Jaya Mandiri Band Dengan Menggunakan Teknik Digital Morphing Dan Motion Graphics*”, dengan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, M.T, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Ibu dan Bapak tercinta, sahabat-sahabat tersayang, dan seseorang tercinta yang telah memberikan doa, kasih sayang, dan dorongan kepada penulis.
5. Teman-teman Kelas S1SI09 yang telah berjuang bersama selama ini.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu oleh penulis.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, oleh karena

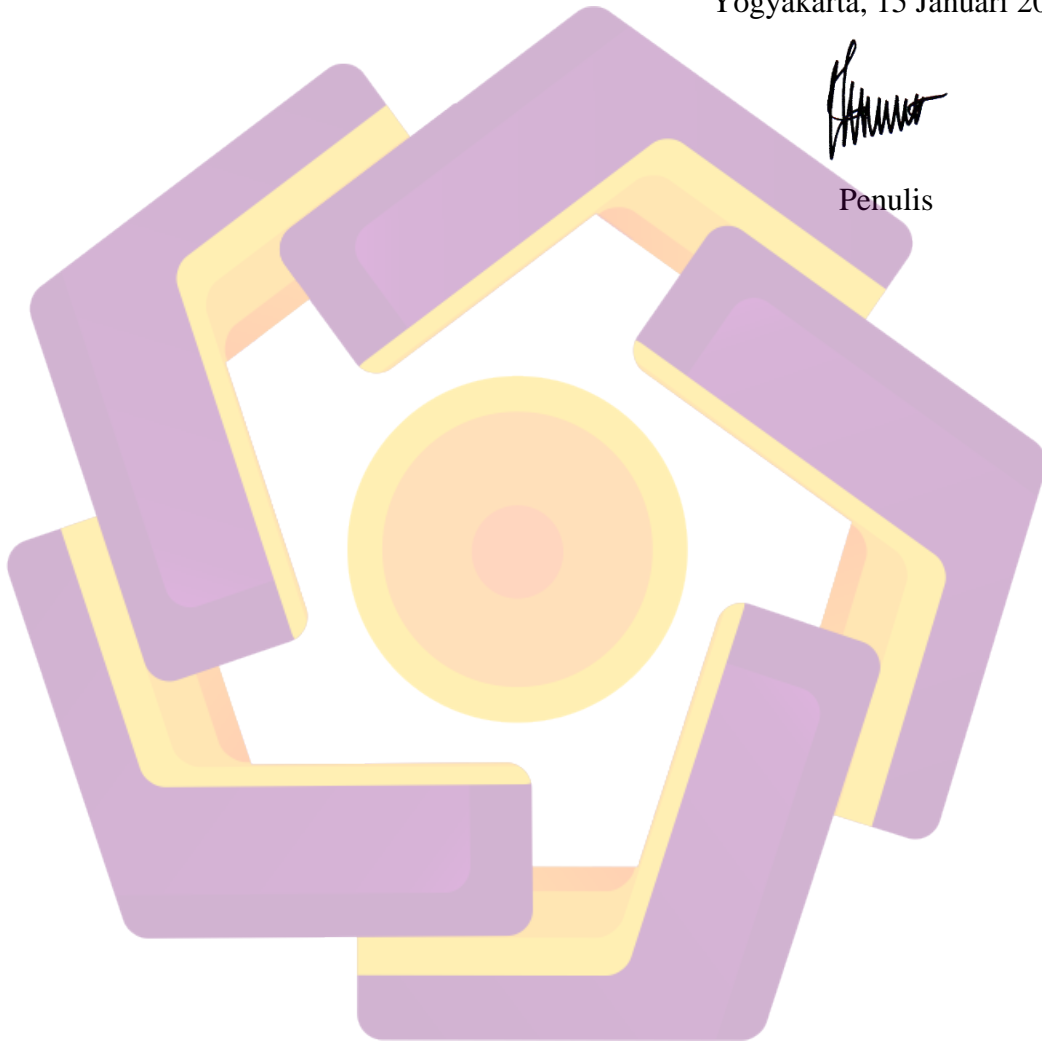
itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

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

Yogyakarta, 15 Januari 2018



Penulis



DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Metode Penelitian	3
1.5.1 Metode Pengumpulan data.....	3
1.5.2 Metode Pembuatan Aplikasi	4
1.5.3 Metode Perancangan	4
1.5.4 Pengambilan gambar dan <i>editing</i>	4
1.5.5 Implementasi	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II.....	6
LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Video.....	7

2.2.1	Definisi Video	7
2.2.2	Konsep Dasar Video Klip	7
2.2.3	Unsur Dasar Video Klip.....	8
2.2.3.1	Musik Video.....	8
2.2.3.2	Lirik Video	8
2.2.4	Teori Video Editing.....	8
2.2.4.1	Motivasi.....	8
2.2.4.2	Informasi	9
2.2.4.3	<i>Continuity</i>	9
2.2.4.4	<i>Sound</i>	9
2.2.5	Standar Video.....	9
2.2.6	Format File Video	10
2.3	Tahapan Dalam Pembuatan Video Klip	10
2.3.1	Pra Produksi	11
2.3.1.1	Identifikasi video.....	11
2.3.1.2	Pembuatan Cerita	11
2.3.1.3	Storyboard.....	11
2.3.2	Produksi.....	12
2.3.2.1	Video	12
2.3.2.2	Audio.....	12
2.3.3	Paska Produksi	12
2.4	Animasi.....	12
2.4.1	Jenis Animasi	12
2.4.1.1	Animasi Sel (<i>Cell Animation</i>).....	12
2.4.1.2	Animasi <i>Frame</i>	13
2.4.1.3	Animasi <i>Sprite</i>	13
2.4.1.4	Animasi Lintasan (<i>Path</i>)	13
2.4.1.5	Animasi <i>Spline</i>	13
2.4.1.6	Animasi Vektor	14
2.4.1.7	Animasi Karakter	14
2.4.1.8	<i>Computational Animation</i>	14

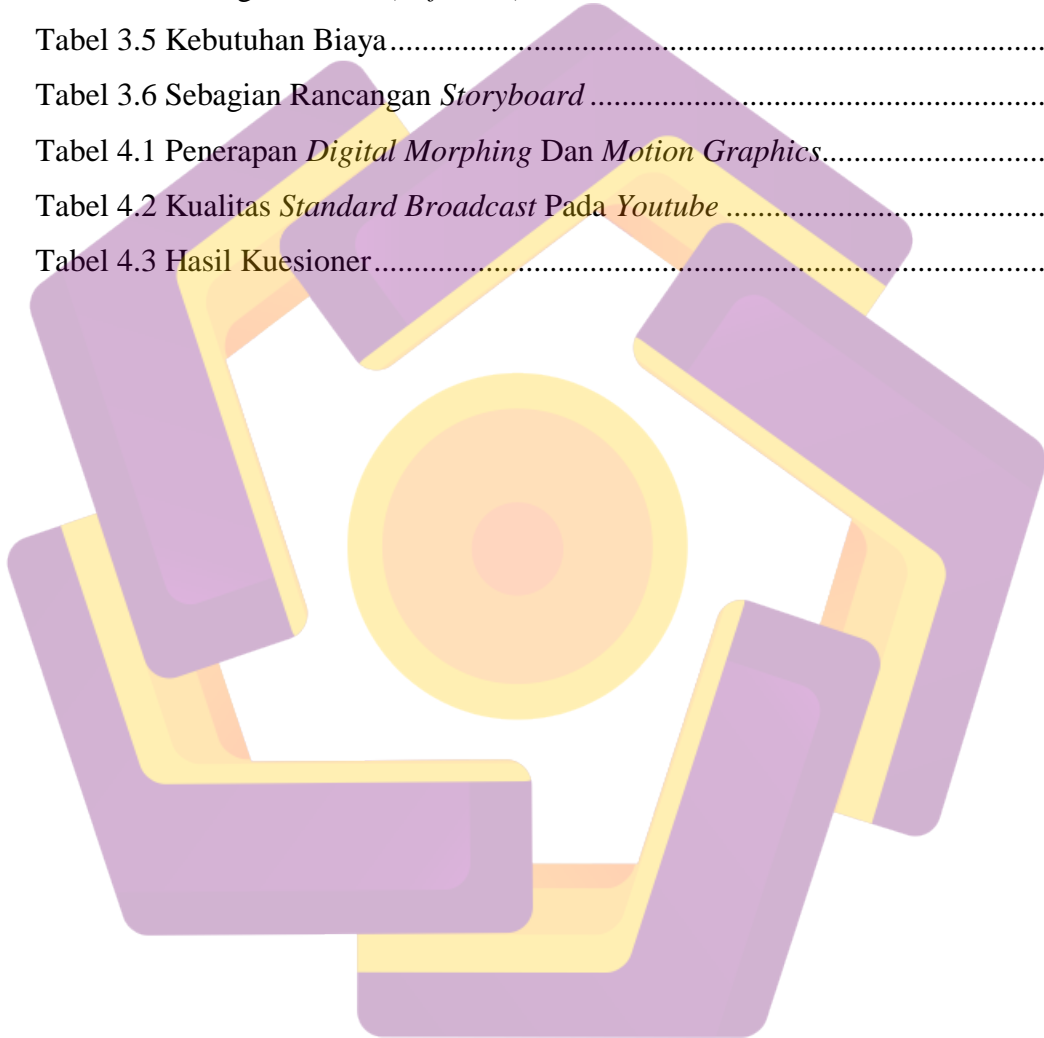
2.4.1.9	<i>Morphing</i>	14
2.4.2	Prinsip Animasi	15
2.4.2.1	<i>Squash and Stretch</i>	15
2.4.2.2	<i>Anticipation</i>	15
2.4.2.3	<i>Staging</i>	16
2.4.2.4	<i>Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose</i>	16
2.4.2.5	<i>Follow Through And Overlapping Action</i>	17
2.4.2.6	<i>Ease In and Ease Out</i>	17
2.4.2.7	<i>Arcs</i>	18
2.4.2.8	<i>Secondary Action</i>	18
2.4.2.9	<i>Timing</i>	19
2.4.2.10	<i>Exaggeration</i>	19
2.4.2.11	<i>Solid Drawing</i>	20
2.4.2.12	<i>Appeal</i>	20
2.5	Konsep Teknik <i>Morphing</i> Dan <i>Motion Graphics</i>	21
2.5.1	<i>Motion Graphics</i>	21
2.5.2	Konsep Perancangan Video Dengan Teknik <i>Motion Graphics</i>	21
2.5.2.1	<i>Timing</i>	21
2.5.2.2	Pergerakan.....	21
2.5.2.3	Atraksi.....	22
2.5.3	Kategori Penerapan <i>Motion Graphics</i>	22
2.5.3.1	<i>Spatial</i>	22
2.5.3.2	Temporal.....	22
2.5.3.3	<i>Live Action</i>	22
2.5.3.4	<i>Typographic</i>	23
2.5.4	Konsep Video Dengan Teknik <i>Morphing</i>	23
BAB III	24
ANALISIS DAN PERANCANGAN	24
3.1	Tinjauan Umum	24
3.1.1	Profil Personil Sekarsari Jaya Mandiri.....	25
3.1.1.1	Wahyu Triwibawa (<i>vocal</i>).....	25

3.1.1.2	Hery Purnomo (<i>bass</i>)	25
3.1.1.3	Fajar Anshory (<i>guitar</i>)	26
3.1.1.4	Robi Adhitama (<i>drum</i>)	26
3.1.2	Logo Sekarsari Jaya Mandiri.....	27
3.2	Pengumpulan Data	28
3.3	Perancangan Video Klip	32
3.3.1	Konsep Video Klip.....	32
3.3.2	Perancangan <i>Background</i>	32
3.3.3	Kebutuhan Fungsional.....	33
3.3.3.1	Informasi	33
3.3.3.2	Menyampaikan Pesan.....	33
3.3.3.3	Video Klip Sesuai Visi Dan Misi Sekarsari Jaya Mandiri.....	33
3.3.4	Kebutuhan Non Fungsional.....	34
3.3.4.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	34
3.3.4.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	34
3.3.5	Analisis Kebutuhan Biaya.....	35
3.3.6	Pre-Produksi	35
3.3.6.1	Ide Cerita	35
3.3.6.2	<i>Storyboard</i>	36
BAB IV	40
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	40
4.1	Tahap Produksi	40
4.2	Produksi	40
4.2.1	<i>Vector Design</i>	41
4.2.2	<i>Background Texture</i>	42
4.3	Pasca Produksi	42
4.3.1	<i>Background Composition</i>	42
4.3.1.1	<i>Background Lighting</i>	44
4.3.2	<i>Take Video</i>	45
4.3.2.1	<i>Capturing</i>	47
4.3.2.2	<i>Keying</i>	47

4.3.2.3	<i>Color Corection</i>	48
4.3.3	<i>Cinematography</i>	49
4.3.4	<i>Render Composition</i>	51
4.3.5	<i>Final Compositing</i>	52
4.3.6	<i>Rendering</i>	52
4.3.6.1	<i>Render Output</i>	53
4.4	Pembahasan.....	54
4.4.1	Pembahasan Digital Morphing dan Motion Graphics.....	54
4.4.2	Uji Kualitas <i>Standard Broadcast</i> Pada Youtube.....	57
4.4.3	Evaluasi	58
4.4.3.1	Kelebihan	60
4.4.3.2	Kekurangan	61
BAB V	62
PENUTUP	62
5.1	Kesimpulan	62
5.2	Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN A	<i>STORYBOARD</i>	1
LAMPIRAN B	BUKTI PENYERAHAN VIDEO KLIP.....	17

DAFTAR TABEL

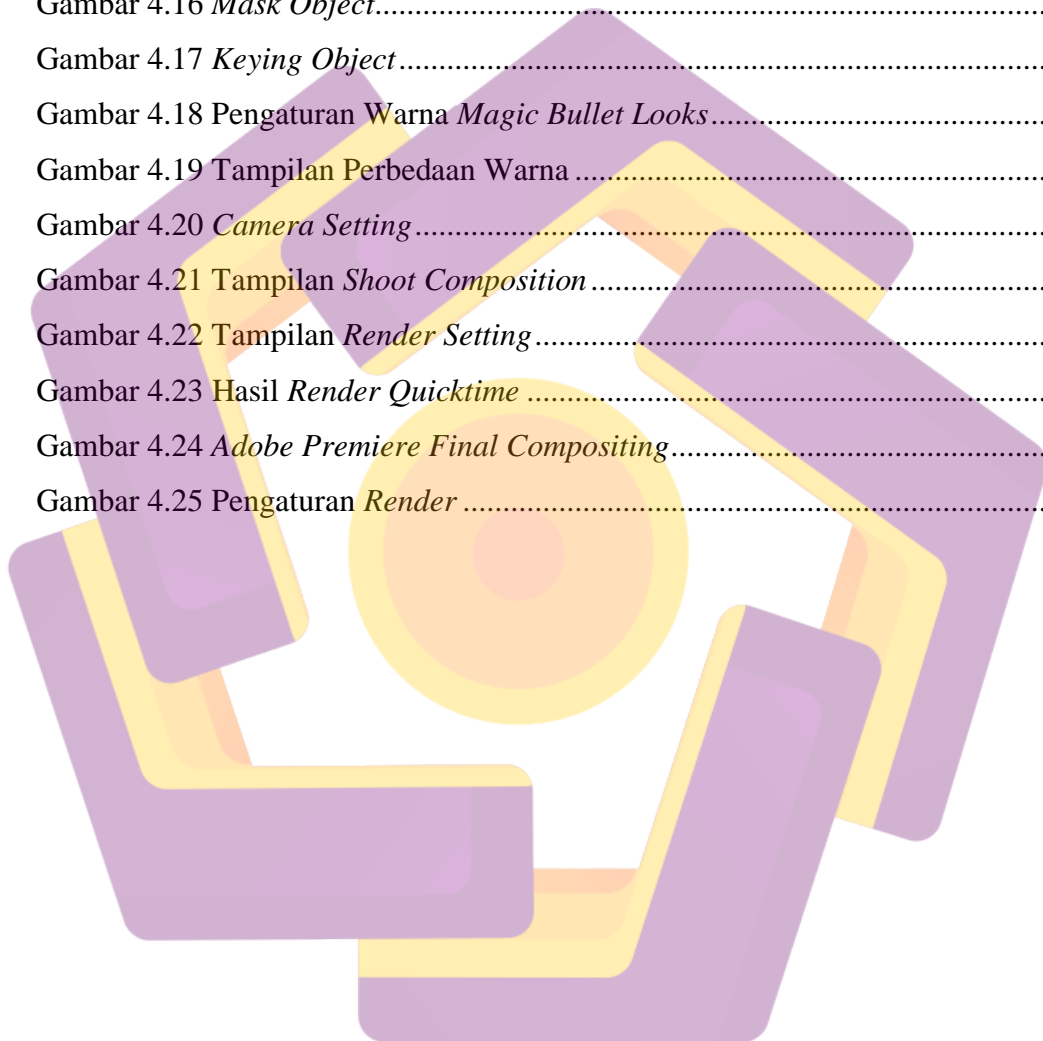
Tabel 3.1 Pertanyaan Dan Jawaban Analisis Masalah.....	28
Tabel 3.2 Refrensi Video Klip	30
Tabel 3.3 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	34
Tabel 3.4 Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	35
Tabel 3.5 Kebutuhan Biaya.....	35
Tabel 3.6 Sebagian Rancangan <i>Storyboard</i>	36
Tabel 4.1 Penerapan <i>Digital Morphing</i> Dan <i>Motion Graphics</i>	54
Tabel 4.2 Kualitas <i>Standard Broadcast</i> Pada <i>Youtube</i>	57
Tabel 4.3 Hasil Kuesioner.....	58



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan Dalam Pembuatan Video Klip.....	10
Gambar 2. 2 <i>Storyboard</i>	11
Gambar 2. 3 <i>Squash And Stretch</i>	15
Gambar 2. 4 <i>Anticipation</i>	15
Gambar 2. 5 <i>Staging</i>	16
Gambar 2. 6 <i>Straight-Ahead Action And Pose-To-Pose</i>	16
Gambar 2. 7 <i>Follow Through And Overlapping Action</i>	17
Gambar 2. 8 <i>Ease In And Ease Out</i>	17
Gambar 2. 9 <i>Arcs</i>	18
Gambar 2. 10 <i>Secondary Action</i>	18
Gambar 2. 11 <i>Timing</i>	19
Gambar 2. 12 <i>Exaggeration</i>	19
Gambar 2. 13 <i>Solid Drawing</i>	20
Gambar 2. 14 <i>Appeal</i>	20
Gambar 3.1 Wahyu Triwibawa.....	25
Gambar 3.2 Hery Purnomo	26
Gambar 3.3 Fajar Anshory	26
Gambar 3.4 Robi Adhitama	27
Gambar 3.5 Logo Sekarsari Jaya Mandiri.....	27
Gambar 4.1 Alur Proses Produksi.....	40
Gambar 4.2 Contoh Persegi	41
Gambar 4.3 Contoh Desain Tembok.....	41
Gambar 4.4 Tampilan <i>Texture Background</i>	42
Gambar 4.5 Tampilan <i>Anchor Point</i> Pada <i>Layer</i>	43
Gambar 4.6 Tampilan <i>Layer</i> Yang Diputar	43
Gambar 4.7 <i>Finishing Background</i>	44
Gambar 4.8 Tidak Menggunakan <i>Lighting</i>	44
Gambar 4.9 Menggunakan <i>Lighting</i>	45
Gambar 4.10 <i>Take Video Wowok</i>	45

Gambar 4.11 <i>Take Video Hery</i>	46
Gambar 4.12 <i>Take Video Fajar</i>	46
Gambar 4.13 <i>Take Video Robi</i>	46
Gambar 4.14 <i>Capturing</i>	47
Gambar 4.15 <i>Management File</i>	47
Gambar 4.16 <i>Mask Object</i>	48
Gambar 4.17 <i>Keying Object</i>	48
Gambar 4.18 Pengaturan Warna <i>Magic Bullet Looks</i>	49
Gambar 4.19 Tampilan Perbedaan Warna	49
Gambar 4.20 <i>Camera Setting</i>	50
Gambar 4.21 Tampilan <i>Shoot Composition</i>	50
Gambar 4.22 Tampilan <i>Render Setting</i>	51
Gambar 4.23 Hasil <i>Render Quicktime</i>	51
Gambar 4.24 <i>Adobe Premiere Final Compositing</i>	52
Gambar 4.25 Pengaturan <i>Render</i>	53



INTISARI

Sekarsari jaya mandiri adalah band yang berasal dari kabupaten Pacitan, Jawa Timur yang membawakan aliran musik *Pop Punk* dengan empat personel yaitu Wowok, Robi, Hery dan Fajar. Band tersebut mempunyai single yang berjudul mulailah kembali yang sudah cukup banyak di dengarkan di radio maupun kompilasi album.

Berkembangnya teknologi dan multimedia pada saat ini menjadi persaingan band dan musisi papan atas maupun indie dalam mempublikasikan sebuah karya ke dalam media sosial dengan berbagai macam teknik yang digunakan dalam video klipnya seperti *stop motion*, animasi karakter, *motion graphics*, dan lain – lain. Peneliti akan menerapkan teknik digital *morphing* dan *motion graphics* pada video klip sekarsari jaya mandiri, yang nantinya cara tersebut menggabungkan *live shoot* dengan *background graphics*.

Peneliti menggunakan teknik digital *morphing* dan *motion graphics* bertujuan untuk mengembangkan teknik pembuatan video dari band tersebut sebagai pembeda dari video klip dengan teknik yang sudah biasa di pakai dari band *indie* lainnya. Dengan adanya media sosial seperti *youtube*, video klip sekarsari jaya mandiri yang di unggah ke *youtube* dapat ditonton dari semua lingkup, dan menjadikan sekarsari jaya mandiri dikenal disemua kalangan.

Kata Kunci: sekarsari jaya mandiri, video klip, teknologi, multimedia

ABSTRACT

Sekarsari Jaya mandiri is a band that comes from the Pacitan East Java district that brought the flow of Pop Punk music with four personnel namely Wowok, Robi, Hery and Fajar. The band has a single mulailah kembali titled that has been pretty much heard on radio and compilation albums.

Development of technology and multimedia on the current rivalry and major bands and indie musicians in publishing a work in social media with a variety of techniques used in music videos such as stop motion, character animation, motion graphics, and many others. Researchers will apply digital techniques of morphing and motion graphics on video clips sekarsari jaya mandiri, which in turn means that combining live shoot with a graphics background.

Researchers use digital techniques of morphing and motion graphics aims to develop a technique of making a video of the band as a differentiator of video clips with the usual techniques already in use on other indie bands. With the existence of social media like youtube, clips sekarsari jaya mandiri uploaded to youtube can be watched from all directions, and make sekarsari jaya mandiri known in all circles

Keyword: *sekarsari jaya mandiri, video clip, technology, multimedia*

