

**Pembuatan Video Clip "Black Bird Band" Menggabungkan 2D  
dan LiveShot dengan Teknik Motion Tracking**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Buya Dwi Nugraha**

**10.12.4489**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**Pembuatan Video Clip "Black Bird Band" Menggabungkan 2D  
dan LiveShot dengan Teknik Motion Tracking**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Buya Dwi Nugraha**

**10.12.4489**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN VIDEO CLIP " BLACK BIRD BAND "  
MENGGABUNGAN 2D DAN LIVESHOT  
DENGAN TEKNIK MOTION  
TRACKING**

yang dipersiapkan dan disusun oleh


**Buya D. Nugraha**

**10.12.4489**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 08 Februari 2018

**Dosen Pembimbing**

  
**Tonny Hidayat, M. Kom**  
**NIK. 190302182**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN VIDEO CLIP " BLACK BIRD BAND "**  
**MENGGABUNGAN 2D DAN LIVESHOT**  
**DENGAN TEKNIK MOTION**  
**TRACKING**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Buya D. Nugraha**

**10.12.4489**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Februari 2018

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tonny Hidayat, M. Kom**  
**NIK. 190302182**

**Ali Mustopa, M. Kom**  
**NIK. 190302192**

**Joko Dwi Santoso, M. Kom**  
**NIK. 190302181**

**Tanda Tangan**



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



## 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, 14 Maret 2018



**Buya Dwi Nugraha**

NIM. 10/12.4489

## Motto

*"Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak."*

*"Musuh yang paling berbahaya di atas dunia ini adalah penakut dan bimbang. Teman yang paling setia, hanyalah keberanian dan keyakinan yang teguh."*

*"To win big, you sometimes have to take big risks."*





## HALAMAN PERSEMBAHAN

Sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. Atas karunia serta kemudahan yang diberikan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Adapun karya ini dengan bangga saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku, ibu dan bapak tercinta yang selalu mendukung, mendoakan dan selalu memberikan yang terbaik untuk aku.
2. Untuk semua dosen/guru saya yang sabar dalam mengajarkan saya, mengisi waktu-waktu berharga di kuliah untuk membimbing dan mengoreksi saya selama ini.
3. Seluruh teman-teman baik saya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, telah memberikan semangat dalam hubungan pertemanan yang selama ini terjalin dan waktu yang bisa kita lewati bersama.
4. Terimakasih kepada Syaiful Anam yang telah membantu saya dalam menyusun skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'allaikum Wr.Wb.*

Alhamdulillah, segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan Rahmat dan Anugrah-Nya. Shalawat serta Salam penulis panjatkan kepada junjungan kita Nabi Besar Nabi Allah Muhammad SAW yang menjadi teladan mulia dalam menuntun umatnya kepada segala kebaikan.

Skripsi dengan judul “Pembuatan Video Clip “Black Bird Band” menggabungkan 2D dan Live Shot dengan teknik Motion Tracking” ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan untuk meraih gelar Sarjana Strata-1 pada jurusan Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa selesainya penulisan skripsi ini karena bantuan banyak pihak. Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku Dosen Pembimbing dan kepada dosen penguji yang telah banyak membantu dalam membimbing, memberikan arahan, memberikan motivasi serta masukan berupa kritik



dan saran yang membangun dalam proses pengerjaan skripsi ini sampai selesai.

4. Bapak dan Ibu dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah membimbing dan berbagi ilmu selama penulis melaksanakan proses belajar di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Orang tua serta keluarga yang senantiasa memanjatkan do'a dan memberikan semangat kepada saya.
6. Teman-teman dan semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, masih begitu banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran adalah sesuatu yang sangat penulis harapkan demi kemajuan bersama dan peningkatan ilmu pengetahuan bangsa. Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

*Wassalamu'allaikum Wr.Wb.*

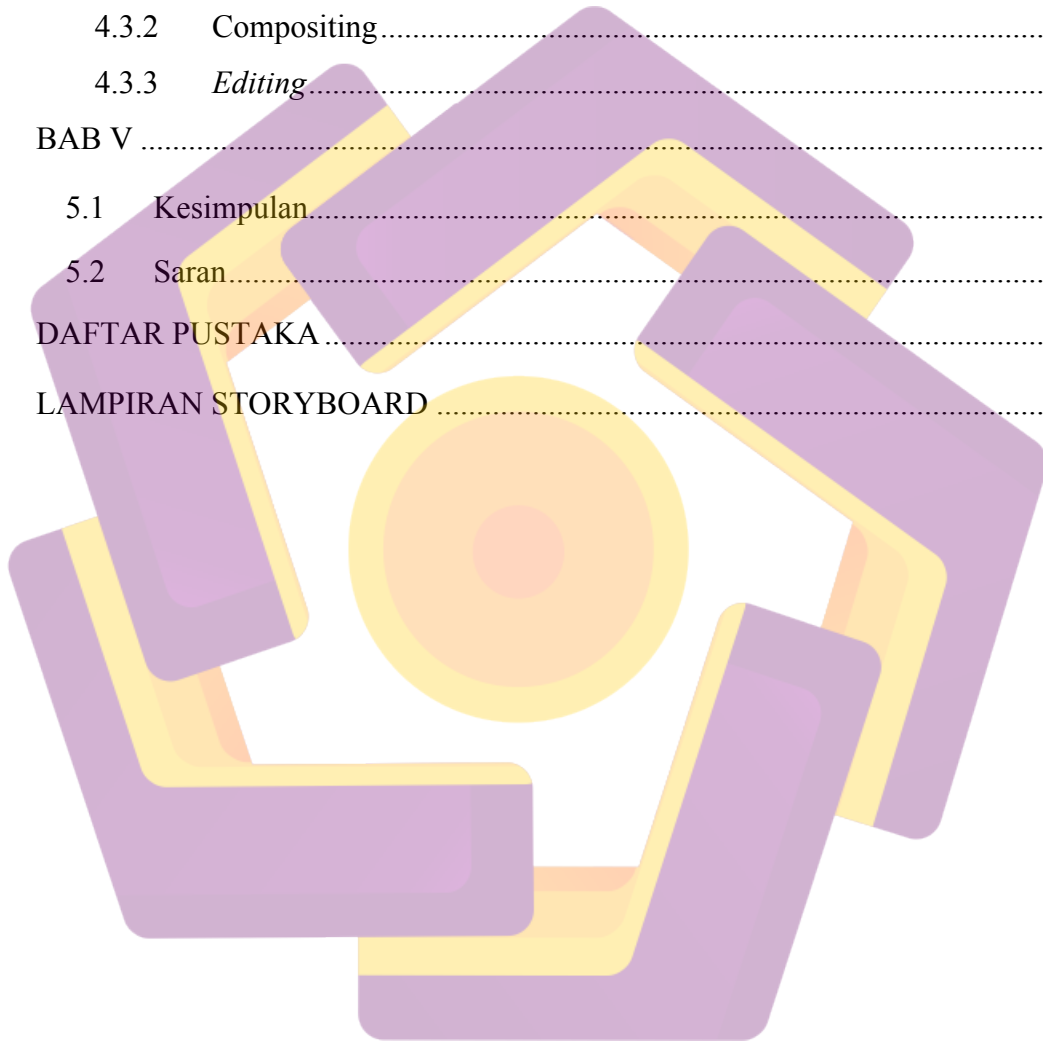
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
HALAMAN PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI .....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
BAB I .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.6.2 Metode Perancangan .....	5
1.6.2.1 Pra Produksi .....	5
1.6.2.2 Produksi .....	5
1.6.2.3 Pasca Produksi .....	5
1.6.3 Evaluasi .....	5

1.7	Sistematika Penulisan.....	6
BAB II.....		8
2.1	Tinjauan Pustaka .....	8
2.2	Konsep Dasar Multimedia.....	9
2.2.1	Sejarah Multimedia.....	9
2.2.2	Definisi Multimedia .....	10
2.2.2.1	Multimedia Interaktif .....	10
2.2.2.2	Multimedia Hiperaktif.....	10
2.2.2.3	Multimedia Linier .....	10
2.3	Konsep Dasar Animasi.....	11
2.3.1	Pengertian Animasi .....	11
2.3.2	Animasi Komputer.....	12
2.3.3	Animasi 2D.....	12
2.3.4	Jenis-jenis Animasi .....	13
2.3.4.1	Animasi Sel ( <i>Cell Animation</i> ) .....	13
2.3.4.2	Animasi <i>Frame</i> .....	14
2.3.4.3	Animasi <i>Sprite</i> .....	14
2.3.4.4	Animasi Lintasan ( <i>Path</i> ) .....	15
2.3.4.5	Animasi <i>Spline</i> .....	15
2.3.4.6	Animasi <i>Vector</i> .....	16
2.3.4.7	Animasi Karakter .....	16
2.3.4.8	<i>Computational Animation</i> .....	17
2.3.4.9	<i>Morphing</i> .....	17
2.4	Konsep Dasar Video Klip .....	18
2.4.1	Pengertian Video Klip.....	18
2.5	Motion Graphic .....	19
2.6	Konsep Dasar Motion Tracking .....	21

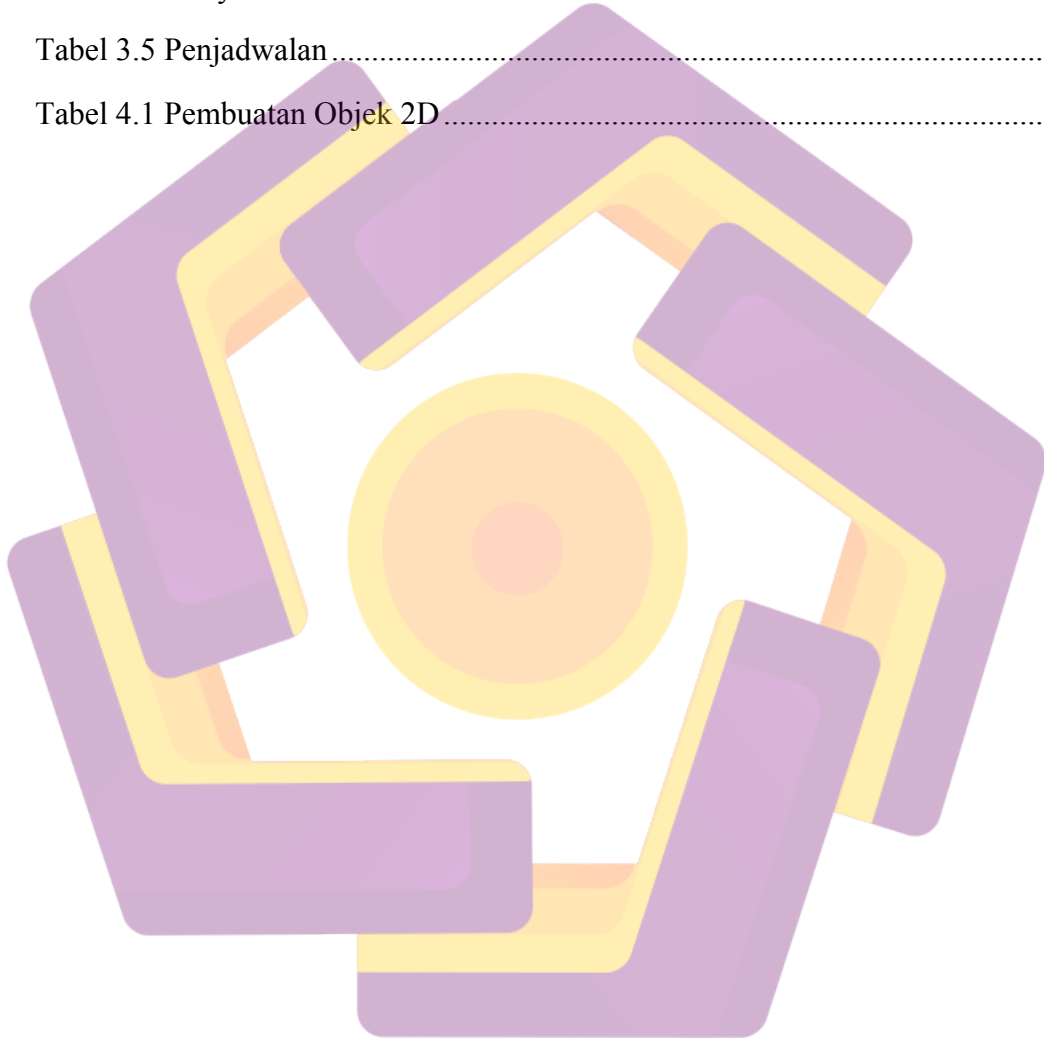
2.7	Live Shot Kamera.....	23
2.7.1	Unsur Teknis dalam <i>Live Shot</i> .....	23
2.7.2	Teknik Pengambilan Gambar .....	25
2.7.2.1	Sudut Pengambilan Gambar.....	25
2.7.2.2	Jenis <i>Shot</i> Kamera .....	28
2.7.2.3	Gerakan Kamera.....	34
2.7.2.4	Gerakan Obyek.....	36
2.8	Tahapan Produksi.....	36
2.8.1	Tahapan Pra Produksi .....	36
2.8.2	Tahapan Produksi.....	39
2.8.3	Tahapan Pasca Produksi .....	41
2.9	Video Analog dan Video Digital.....	42
2.10	Format File Video .....	42
<b>BAB III</b> .....		45
3.1	Tinjauan Umum.....	45
3.1.1	Black Bird Band.....	45
3.2	Analisis.....	46
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	46
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	47
3.2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (SDM).....	49
3.3	Perancangan Pra Produksi Video Klip.....	51
3.3.1	Perancangan Ide dan Konsep .....	51
3.3.2	Tema .....	52
3.3.3	Pemahaman Lirik Lagu.....	52
3.3.4	Perancangan Naskah .....	54
3.3.5	Perancangan <i>Story Board</i> .....	54
3.3.6	Penjadwalan .....	58
<b>BAB IV</b> .....		61

4.1	Implementasi .....	61
4.2	Tahap Produksi.....	62
4.2.1	Pengambilan Gambar.....	62
4.3	Tahap Pasca Produksi.....	63
4.3.1	Pembuatan Objek Motion Tracking.....	63
4.3.2	Compositing.....	65
4.3.3	<i>Editing</i> .....	72
BAB V	.....	80
5.1	Kesimpulan.....	80
5.2	Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	.....	82
LAMPIRAN STORYBOARD	.....	84



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	47
Tabel 3.2 Perlengkapan Produksi .....	48
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	49
Tabel 3.4 Storyboard.....	54
Tabel 3.5 Penjadwalan.....	58
Tabel 4.1 Pembuatan Objek 2D.....	64





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambaran definisi multimedia.....	11
Gambar 2.2 Intro MTV (Musik Television) .....	21
Gambar 2.3 Video Klip Motion Graphic .....	21
Gambar 2.4 Pewee Gaskins – Selama Engkau Hidup.....	22
Gambar 2.5 The Art of Making - Alma Flamenca youtube.com.....	23
Gambar 2.6 Bird Eye View.....	26
Gambar 2.7 High Angle.....	26
Gambar 2.8 Low Angle.....	27
Gambar 2.9 Eye Angle.....	27
Gambar 2.10 Frog Angle .....	28
Gambar 2.11 Extreme Close Up.....	28
Gambar 2.12 Big Close Up.....	29
Gambar 2.13 Close Up.....	29
Gambar 2.14 Medium Close Up.....	30
Gambar 2.15 Mid Shot.....	30
Gambar 2.16 Knee Shot.....	31
Gambar 2.17 Full Shot.....	31
Gambar 2.18 Long Shot.....	32
Gambar 2.19 Close Up.....	32
Gambar 2.20 1 Shot .....	33
Gambar 2.21 2 Shot .....	33
Gambar 2.22 3 Shot .....	34
Gambar 4.1 Bagan Paska Produksi Video Klip.....	61
Gambar 4.2 Pembuatan Objek menggunakan brush tool Adobe Photoshop CC...64	
Gambar 4.3 Tampilan Awal Adobe Premiere CC .....	66

Gambar 4.4 Halaman Kerja Adobe Premiere CC.....	67
Gambar 4.5 Setting Sequence Presets.....	67
Gambar 4.6 Tampilan Panel Project.....	68
Gambar 4.7 Tampilan <i>Editing Project</i> .....	68
Gambar 4.8 Tampilan Coloring.....	69
Gambar 4.9 Tampilan <i>Panel Lumetri Color</i> .....	69
Gambar 4.10 Sebelum Coloring.....	70
Gambar 4.11 Sesudah Coloring.....	71
Gambar 4.12 <i>Rendering Video. Adobe Premiere CC</i> .....	72
Gambar 4.13 <i>Editing Video. Adobe After Effect CC</i> .....	73
Gambar 4.14 <i>Tracker Camera. Adobe After Effect CC</i> .....	73
Gambar 4.15 <i>Tracker Camera. Adobe After Effect CC</i> .....	74
Gambar 4.16 <i>Create Camera. Adobe After Effect CS6</i> .....	74
Gambar 4.17 <i>Layer Objek Grafis. Adobe After Effect CC</i> .....	75
Gambar 4.18 <i>Layer Objek Grafis. Adobe After Effect CC</i> .....	75
Gambar 4.19 <i>Layer Objek Grafis. Adobe After Effect CS6</i> .....	76
Gambar 4.20 <i>Penambahan animasi pada object tracking. Adobe After Effect CC</i> .....	76
Gambar 4.21 <i>Panel Render. Adobe After Effect CC</i> .....	77
Gambar 4.22 <i>Jendela output module Setting. Adobe After Effect CC</i> .....	77
Gambar 4.23 <i>Jendela Quick Time option. Adobe After Effect CC</i> .....	78
Gambar 4.24 <i>Panel Render. Adobe After Effect CC</i> .....	78
Gambar 4.25 <i>Panel Save Location Adobe After Effect CC</i> .....	79
Gambar 4.26 <i>Final Rendering. Adobe After Effect CC</i> .....	79

## INTISARI

Video klip musik merupakan media yang paling efektif bagi penyanyi atau grup band untuk mempromosikan lagu mereka pada masyarakat. Pembuatan video klip musik dengan unsur penggabungan LiveShot dan animasi 2D dengan motion tracking tentunya menarik dan teknik seperti ini masih jarang digunakan pada pembuatan video klip musik di Indonesia.

Pada pembuatan video klip ini dari salah satu band indie di Yogyakarta, yaitu Black Bird Band dengan judul lagu "Untuk Cinta". Pembuatan video klip ini menggunakan unsur penggabungan LiveShot dan animasi 2D dengan motion tracking. Bagaimana penggabungan kedua unsur tersebut harus mengarah pada makna dari lagu yang harus disampaikan tetapi tidak membuat penonton merasa bosan. Animasi yang digunakan nanti seperti motion text dan motion graphic. Penambahan animasi dapat dilakukan pada software Adobe Premier, Adobe After Effect, Adobe PhotoShop, Corel Draw.

Diharapkan video klip musik ini nantinya dapat mengangkat pamor penyanyi atau grup band, sebagai konten entertainment yang mampu bersaing di hiburan musik tanah air serta menjadi inspirasi bagi pemirsa dan para sutradara video klip lainnya.

Kata kunci : LiveShot, 2D, Motion Tracking, Video Clip, Animasi, Editing Video

## **ABSTRACT**

*Music video is the most effective medium for singers or bands to promote their songs in public . Making music with elements of video clips and animated 2D LiveShot merging with motion tracking is certainly interesting and such techniques are rarely used in the making of music video clips in Indonesia.*

*In making this video clip from one of indie bands in Yogyakarta , the Black Bird Band with the title track " Untuk Cinta " . This video clip making use LiveShot merging elements and 2D animation with motion tracking . How the incorporation of these must lead to the meaning of the song to be delivered but did not make the audience feel bored . Animation is used later as motion text and motion graphics . The addition of animation can be done on the software Adobe Premiere , Adobe After Effects , Adobe PhotoShop.*

*This music video is expected to eventually be able to raise the prestige of a singer or band , as the entertainment content that can compete in country music entertainment as well as an inspiration to viewers and other music video directors.*

*Keyword : LiveShot, 2D, Motion Tracking, Video Clip, Animasi, Editing Video*

