

**PEMBUATAN VIDEO KLIP BAND BINTARASTA YANG BERJUDUL
DAMAI RINDUKU MENGGUNAKAN *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI



disusun oleh

Muhammad Noor Wicaksono

11.12.5859

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PEMBUATAN VIDEO KLIP BAND BINTARASTA YANG BERJUDUL
DAMAI RINDUKU MENGGUNAKAN *MOTION GRAPHIC***

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat sarjana S1 pada jurusan
Sistem Informasi



disusun oleh

MUHAMAD NOOR WICAKSONO

11.12.5859

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO KLIP BAND BINTARASTA YANG BERJUDUL
DAMAI RINDUKU MENGGUNAKAN *MOTION GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Noor Wicaksono

11.12.5859

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 22 Desember 2014

Dosen Pembimbing,


Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng.

NIK. 190302105

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO KLIP BAND BINTARASTA YANG BERJUDUL
DAMAI RINDUKU MENGGUNAKAN *MOTION GRAPHIC***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhamad Noor Wicaksono

11.12.5859

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Juni 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302047

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


Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 Agustus 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

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 Agustus 2016



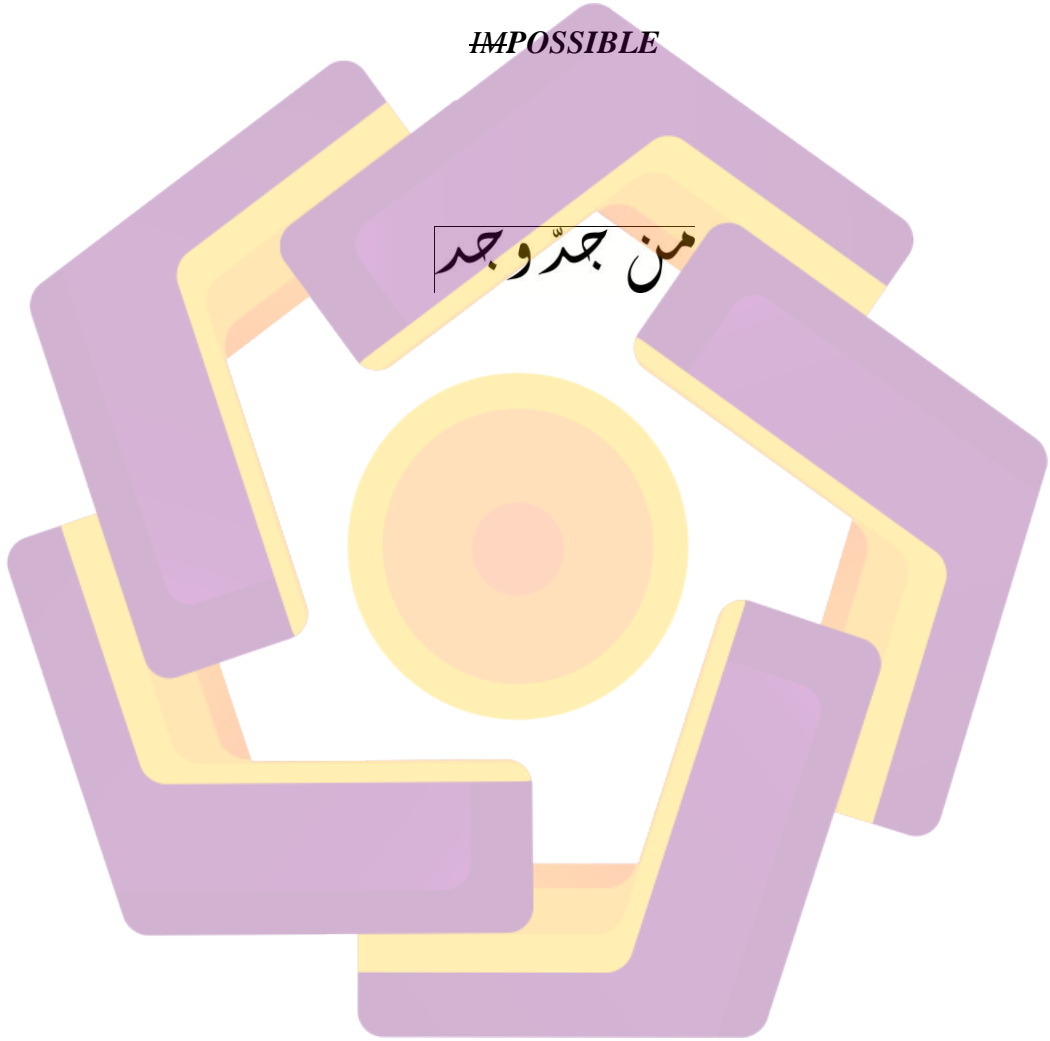
Muhamad Noor Wicaksono

NIM. 11.12.5859

MOTTO

“Everything is possible”

IMPOSSIBLE



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada seluruh pihak yang berperan penting dalam penyelesaian Skripsi ini:

1. Allah Subhanahu wata'ala. Tak jemu-jemu saya selalu memanjatkan puji dan syukur kepada-Nya atas segala limpahan nikmat rahmat, kesehatan dan kekuatan yang tak terhingga dan tak mampu untuk menghitung banyaknya.
2. Untuk keluargaku tercinta, terutama untuk orang tua saya alm.Bapak dan Ibu, terima kasih pengorbananmu baik doa, biaya, kasih sayang yang tak ternilai, sabar yang tiada batas dalam mendidik serta nasehat-nasehat yang telah engkau berikan kepada saya. Dan tak lupa rasa terima kasihku buat kakak-kakakku semua, untuk dukungan dan doa yang selalu kalian berikan.
3. Untuk sahabatku dan teman-temanku semuanya yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu serta tidak ada juga yang dapat saya khususkan, karena kalian bagiku adalah saudara dan juga sahabat yang luar biasa dan spesial bagi saya. Semoga kita tak pernah bosan untuk selalu mendoakan dan saling menasehati dalam kebaikan. Terima kasih untuk semua doa dan dukungan kalian semuanya.
4. Dan untuk semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih banyak atas dukungan, do'a dan bantuannya.

*“Thank you because you have become very good person in my life.
Hopefully what you've given to me will be paid by the best reward from
Allah Subhanahu wata'ala. Aamiin”*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr. wb.

Puji syukur kepada Allah Subhanahu wata'ala atas limpahan kasih dan sayang-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang berjudul "Pembuatan video klip band Bintarasta yang berjudul Damai Rinduku menggunakan *Motion Graphic*"

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Pendidikan Strata-1 Jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Penyusunan Skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan dukungan berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan yang sangat berharga ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT Selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan waktu, nasehat dan bimbingan selama penyusunan laporan skripsi.
4. Bapak/Ibu Dosen dan seluruh Staf serta Karyawan STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan bantuan yang bermanfaat.
5. Orang tua, keluarga besar dan kawan-kawan seperjuangan yang senantiasa memberikan bimbingan, dukungan dan doa.
6. Semua pihak Bintarasta band yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat diperlukan. Dan penulis berharap semoga laporan skripsi ini bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Wa'alaikumussalam wr. wb.

Yogyakarta, 30 Agustus 2016



Penulis

DAFTAR ISI

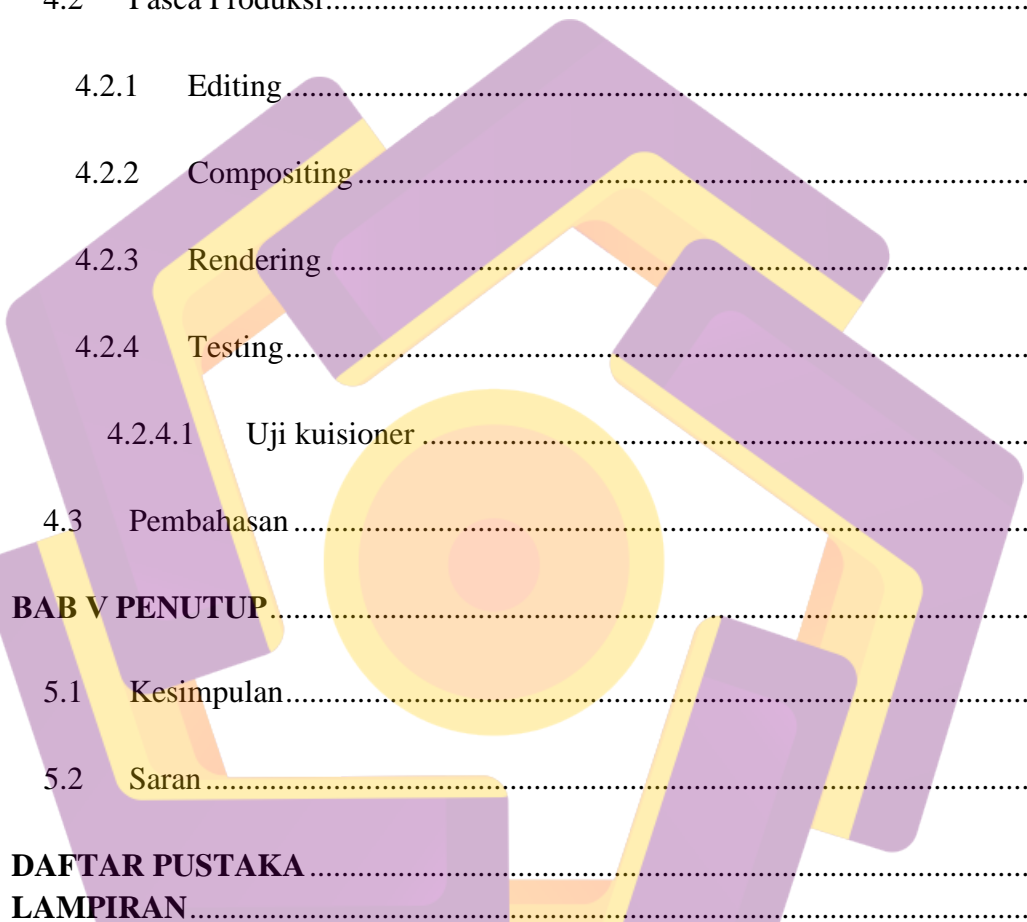
JUDUL	i
PERNYATAAN	ii
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Survei	4
1.6.2 Observasi.....	4
1.6.3 Literatur.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Dasar Teori Multimedia	7

2.2.1	Pengertian Multimedia.....	7
2.2.2	Elemen Multimedia.....	7
2.2.2.1	Text.....	8
2.2.2.2	Image.....	8
2.2.2.3	Audio.....	8
2.2.2.4	Video.....	8
2.2.2.5	Animasi.....	8
2.2.3	Pentingnya Multimedia.....	9
2.3	Motion Graphics.....	9
2.4	Konsep Dasar Video Klip.....	10
2.4.1	Video Klip.....	10
2.5	Sejarah Video Klip.....	11
2.5.1	Jenis Video Klip.....	12
2.6	Proses Dalam Pembuatan Video Klip.....	13
2.6.1	Pra Produksi.....	13
2.6.1.1	Pemilihan Style.....	14
2.6.1.2	Pemilihan tema dan ide cerita.....	14
2.6.2	Persiapan Produksi.....	15
2.6.3	Produksi.....	16
2.6.3.1	Manajemen Lapangan.....	16

2.6.3.2	Kegiatan Shooting.....	16
2.6.4	Pasca Produksi	17
2.6.5	Pelaku Sinematografi	18
2.6.5.1	Produser	18
2.6.5.2	Manajer Produksi.....	19
2.6.5.3	Sutradara	19
2.6.5.4	Asisten Sutradara	19
2.6.5.5	Penulis skenario	19
2.6.5.6	Produser Pelaksana	20
2.6.5.7	Penata kamera/ fotografi (DOP)	20
2.6.5.8	Kameramen.....	20
2.6.5.9	Desain produksi	20
2.6.5.10	Penata kostum dan penata rias	21
2.6.5.11	Lighting.....	21
2.6.5.12	Penyunting gambar/ editor.....	21
2.6.5.13	Penata animasi & grafis	21
2.6.5.14	Penata suara dan penata musik	21
2.6.5.15	Talent	22
2.6.5.16	Publikasi.....	22
2.6.6	Kamera Angle Shot.....	22

2.7	Metode Testing.....	23
2.7.1	Uji Kuisisioner.....	23
2.7.2	Teknik Analisis Data.....	23
2.8	Analisis SWOT.....	25
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		26
3.1	Tinjauan Umum.....	26
3.1.1	Bintarasta band.....	26
3.1.2	Visi dan Misi.....	27
3.1.2.1	Visi.....	27
3.1.2.2	Misi.....	27
3.1.3	Logo Bintarasta band.....	28
3.1.4	Profil.....	28
3.1.4.1	Personil.....	28
3.2	Analisis.....	30
3.2.1	Analisis Kelemahan Sistem.....	30
3.3	Analisis SWOT.....	30
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	32
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional Video Klip	33
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional Video Klip	33
3.4.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	33

3.4.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	34
3.4.2.3	Keburuhan Pengguna (Brainware).....	35
3.4.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	35
3.4.3.1	Kelayakan Teknologi.....	35
3.4.3.2	Kelayakan Operasional.....	36
3.4.3.3	Kelayakan Hukum.....	36
3.4.3.4	Kelayakan Ekonomi.....	37
3.5	Perancangan Video Klip.....	38
3.5.1	Rancangan Ide dan Konsep.....	38
3.5.2	Tema.....	39
3.5.3	Pemahaman Lirik Lagu.....	39
3.5.4	Rancangan Naskah Video Klip.....	41
3.5.5	Rancangan <i>Storyboard</i>	41
3.5.6	Perekrutan Kru.....	45
3.5.7	Perancangan Kostum.....	46
3.5.8	Perancangan Set.....	46
3.5.9	Penjadwalan.....	46
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		48
4.1	Tahapan Produksi.....	48
4.1.1	Pengambilan gambar.....	48



4.1.2	Pembuatan desain objek 2D.....	51
4.1.2.1	Desain Objek 2D.....	51
4.1.2.2	Desain objek Drawing Tool.....	54
4.2	Pasca Produksi.....	59
4.2.1	Editing.....	59
4.2.2	Compositing.....	63
4.2.3	Rendering.....	67
4.2.4	Testing.....	75
4.2.4.1	Uji kuisisioner.....	75
4.3	Pembahasan.....	77
BAB V PENUTUP	79
5.1	Kesimpulan.....	79
5.2	Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN	83

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kriteria Analisis Deskriptif Presentase	24
Tabel 3.1 Analisis SWOT	31
Tabel 3.2 Analisis Kelayakan Operasional	36
Tabel 3.3 Biaya Pra Produksi.....	37
Tabel 3.4 Biaya Produksi	38
Tabel 3.5 <i>Storyboard</i>	41
Tabel 4.1 Pengambilan Gambar	49
Tabel 4.2 Hasil <i>Brush Tool</i>	57
Tabel 4.3 Hasil compositing pada <i>Adobe After Effects CS6</i>	65
Tabel 4.4 Hasil final <i>Rendering</i>	68
Tabel 4.5 Kuisisioner.....	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	7
Gambar 2.2 Bagan Proses Pembuatan Video Klip.....	13
Gambar 3.1 Logo Bintarasta Band.....	28
Gambar 4.1 Bagan Pra Produksi	48
Gambar 4.2 Gunakan Solid.....	51
Gambar 4.3 Menggunakan <i>Pen Tool</i>	52
Gambar 4.4 Proses pembuatan objek.....	52
Gambar 4.5 Penyusunan dan Pewarnaan Objek	53
Gambar 4.6 Pembuatan Objek menggunakan <i>Pen Tool</i>	53
Gambar 4.7 Penyusunan dan Penggabungan Objek	54
Gambar 4.8 Objek untuk Brush Tool.....	55
Gambar 4.9 <i>Brush Tool</i> pada Objek.....	55
Gambar 4.10 <i>Brush Tool</i> dengan Objek.....	56
Gambar 4.11 <i>Hue/Saturation</i>	56
Gambar 4.12 Bagan Pasca Produksi Video Klip	59
Gambar 4.13 Pengaturan Ukuran File.....	60
Gambar 4.14 Memotong Video.....	61
Gambar 4.15 Susuan Video yang Sudah dipotong.....	61
Gambar 4.16 Fast Collor Correction.....	62
Gambar 4.17 <i>Levels</i>	63
Gambar 4.18 Final Coloring	63
Gambar 4.19 Rendering Animasi 2D.....	64
Gambar 4.20 Pengaturan <i>Exporting/Render</i>	67
Gambar 4.21 Proses Upload di YouTube	78
Gambar 4.22 Tampilan Video di YouTube.....	78

INTISARI

Pada industri musik saat ini berkembang secara pesat . khususnya pada industri video klip. Dalam era saat ini menghasilkan karya-karya video klip yang luar biasa, karya-karya tersebut di dasari oleh teknologi yang maju pada saat ini.

Dalam pembuatan video klip ini akan mengusung tema *ceria* dengan visualisasi yang dapat menarik dan menyenangkan oleh pada *viewer*, karena dalam pembuatannya baik grafis dan *motion graphic* menggunakan desain dan pewarnaan yang bersifat modern , efisien dan dinamis. Teknik pengambilan menggunakan *live shoot* dan menggunakan kamera beresolusi HD(*high Definition*) dengan sudut/angle yang berbeda-beda dan bervariasi. Dengan di buatnya video klip ini di harapkan akan membantu band untuk lebih berkembang dalam belantika music indie maupun nasional. Serta dapat memberikan inspirasi dan kemajuan bagi dunia grafis.

Piranti yang di gunakan meliputi Kamera, Lighting dan alat broadcast lainnya. Untuk software editing menggunakan Adobe After effect CS6 , Preimere Pro CS6.

Kata Kunci : Motion Graphic, Video Klip, Bintarasta Damai Rinduku

ABSTRACT

In the music industry is currently growing rapidly. especially in the industrial video clip. In today's era produced works remarkable video clip, the works of an underlying advanced technology at this time.

*In the making of this video clip will cheerful theme with visuals that can be interesting and fun by the viewer, because in making good use of graphics and motion graphic design and coloring that are modern, efficient and dynamic. Pengambilan techniques using live shoot and use the camera resolution HD (High Definition) with *angle / angle different and varied*. With her video clip in this hope will help *the band to be further developed in the indie music scene and nationally*. And *can provide inspiration and progress for the world of graphics*.*

*Devices in use include Cameras, Lighting and other *broadcast tool*. For editing software using Adobe After effects CS6, Preimere Pro CS6.*

Keywords: Motion Graphics, Video Clips, Bintarasta damai Rinduku

