

**PENERAPAN KAMERA MIRRORLESS DAN DRONE UNTUK  
PEMBUATAN VIDEO KLIP “SAAT KITA BERSAMA”  
DENGAN MENGGUNAKAN EDITING  
FINAL CUT PRO X**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Bani Fadhlih Zayn**

**11.12.5425**

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

**PENERAPAN KAMERA MIRRORLESS DAN DRONE UNTUK  
PEMBUATAN VIDEO KLIP “SAAT KITA BERSAMA”  
DENGAN MENGGUNAKAN EDITING  
FINAL CUT PRO X**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Bani Fadhlih Zayn**

**11.12.5425**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN KAMERA MIRRORLESS DAN DRONE UNTUK  
PEMBUATAN VIDEO KLIP “SAAT KITA BERSAMA”  
DENGAN MENGGUNAKAN EDITING  
FINAL CUT PRO X**

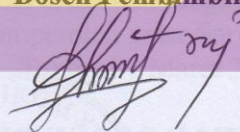
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bani Fadhlih Zayn**

**11.12.5425**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 7 Maret 2017

**Dosen Pembimbing,**



**Dhani Ariatmanto, M.Kom**  
**NIK. 190302197**



**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN KAMERA MIRRORLESS DAN DRONE UNTUK  
PEMBUATAN VIDEO KLIP “SAAT KITA BERSAMA”  
DENGAN MENGGUNAKAN EDITING  
FINAL CUT PRO X**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Bani Fadhlih Zayn**

**11.12.5425**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 24 Februari 2017

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**

**NIK. 190302197**

**Robert Marco, MT**

**NIK. 190302228**

**Muhammad Rudyanto Arief, ST,MT**

**NIK.190302098**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 7 Maret 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 9 Maret 2017



*[Handwritten Signature]*  
Dani Fadhlih Zayn  
NIM 11.12.5425

## MOTTO

“Seseorang datang kepada Rasulullah shalallahu ‘alaihi wasallam dan berkata, ‘Wahai Rasulullah, kepada siapakah aku harus berbakti pertama kali?’ Nabi shalallahu ‘alaihi wasallam menjawab, ‘Ibumu!’ Dan orang tersebut kembali bertanya, ‘Kemudian siapa lagi?’ Nabi shalallahu ‘alaihi wasallam menjawab, ‘Ibumu!’ Orang tersebut bertanya kembali, ‘Kemudian siapa lagi?’ Beliau menjawab, ‘Ibumu.’ Orang tersebut bertanya kembali, ‘Kemudian siapa lagi,’ Nabi shalallahu ‘alaihi wasallam menjawab, ‘Kemudian ayahmu.’”

(HR. Bukhari 5971)

"Kalau hidup sekadar hidup, babi di hutan pun hidup. Kalau bekerja sekadar bekerja, kera juga bekerja."

(Buya Hamka)

“Terbentur, Terbentur, Terbentur, Terbentuk”

(Tan Malaka)

“Design is not just what it looks like and feels like, design is how it works.”

(Steve Jobs)

“Satu hal yang sangat aku syukuri seumur hidup. Aku beragama ISLAM”

(Bani Fadhlih Zayn)

“TRY ME !”

(DSTRYR)

## PERSEMBAHAN

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya
2. Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan teladan kepada seluruh umatnya.
3. Untuk Ibu Prasetyowati Tyas Purwani dan Ayah Zainal Abidin. Cinta kasih dan doa kalian adalah semangat hidup saya.
4. Kepada Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepada Pihak Glows Management yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian.
6. Kepada Pri Pambudi Teguh yang telah banyak membantu untuk penyelesaian Skripsi ini.
7. Kepada keluarga dan sahabat-sahabat yang selalu memberi dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini, terima kasih semua.



## KATA PENGANTAR

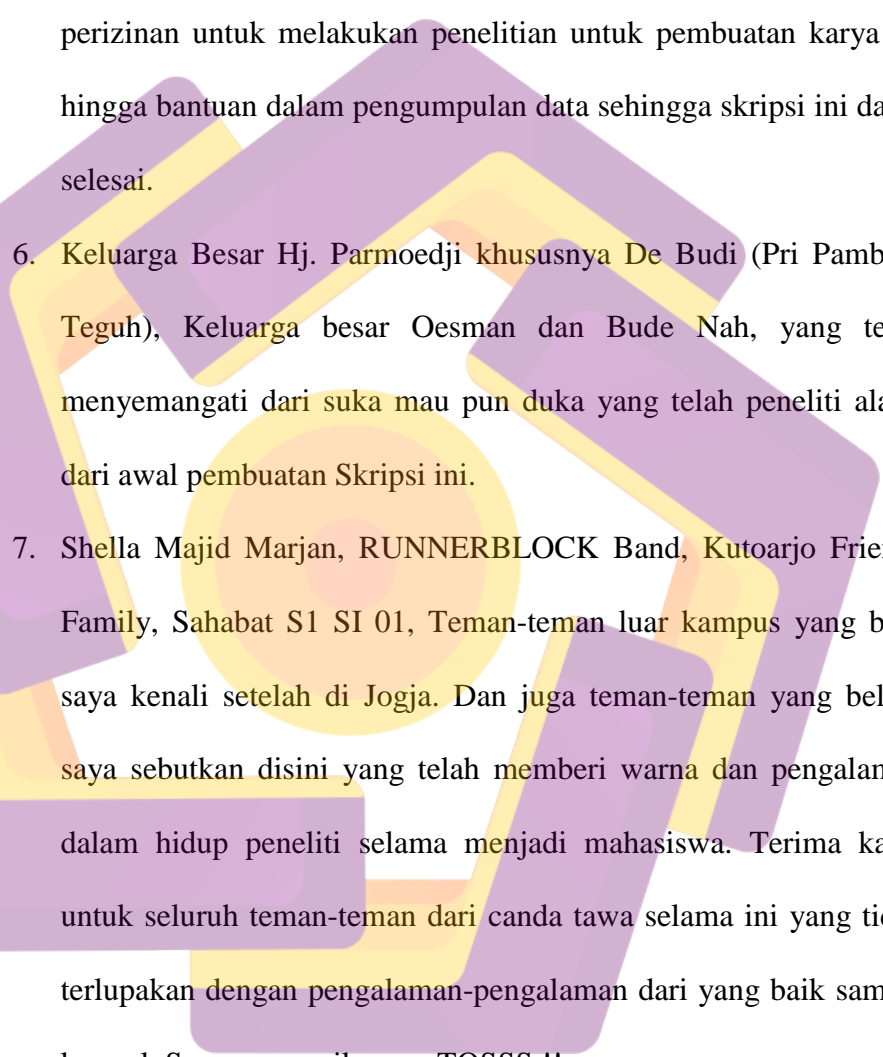
Bismillahirrahmanirrahim,

Alhamdulillahilahirabil'alamin, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga pada akhirnya peneliti dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini. Peneliti mengaku bahwa banyak pihak yang menunggu selesainya skripsi ini, terutama bapak dan ibu yang selalu mendoakan agar putranya dapat segera menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana S1 pada Jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta. Penulisan dan pembuatan karya dalam skripsi ini tentu banyak dibantu oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Kedua orangtua saya yang telah mendukung secara mental maupun finansial hingga skripsi ini dapat selesai seperti sekarang.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Ketua Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas selama peneliti menimba ilmu di Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing, memberi masukan, memberi dorongan serta meluangkan waktunya supaya penulisan skripsi ini cepat selesai.



- 
4. Seluruh Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada peneliti selama menempuh perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta
  5. Glows Management yang telah banyak membantu dari mulai perizinan untuk melakukan penelitian untuk pembuatan karya ini hingga bantuan dalam pengumpulan data sehingga skripsi ini dapat selesai.
  6. Keluarga Besar Hj. Parmoedji khususnya De Budi (Pri Pambudi Teguh), Keluarga besar Oesman dan Bude Nah, yang telah menyemangati dari suka mau pun duka yang telah peneliti alami dari awal pembuatan Skripsi ini.
  7. Shella Majid Marjan, RUNNERBLOCK Band, Kutoarjo Friends Family, Sahabat S1 SI 01, Teman-teman luar kampus yang baru saya kenali setelah di Jogja. Dan juga teman-teman yang belum saya sebutkan disini yang telah memberi warna dan pengalaman dalam hidup peneliti selama menjadi mahasiswa. Terima kasih untuk seluruh teman-teman dari canda tawa selama ini yang tidak terlupakan dengan pengalaman-pengalaman dari yang baik sampai konyol. Semuanya asik men, TOSSS !!

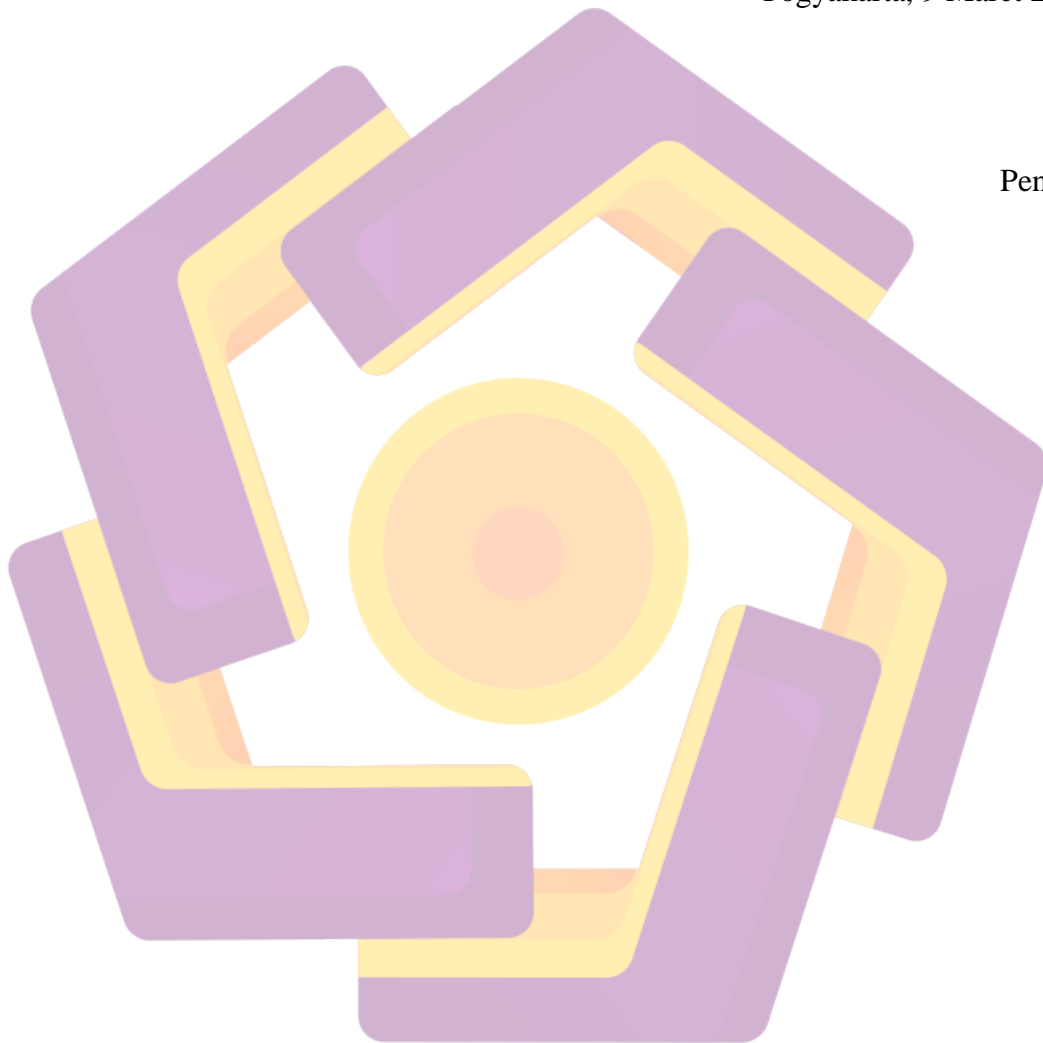
Semoga jasa-jasa semua pihak yang telah membantu akan mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu peneliti menerima kritik dan saran dari berbagai pihak. Peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi

perkembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang multimedia, serta berguna bagi pembaca.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabbarakatu.

Yogyakarta, 9 Maret 2017

Penulis



## DAFTAR ISI

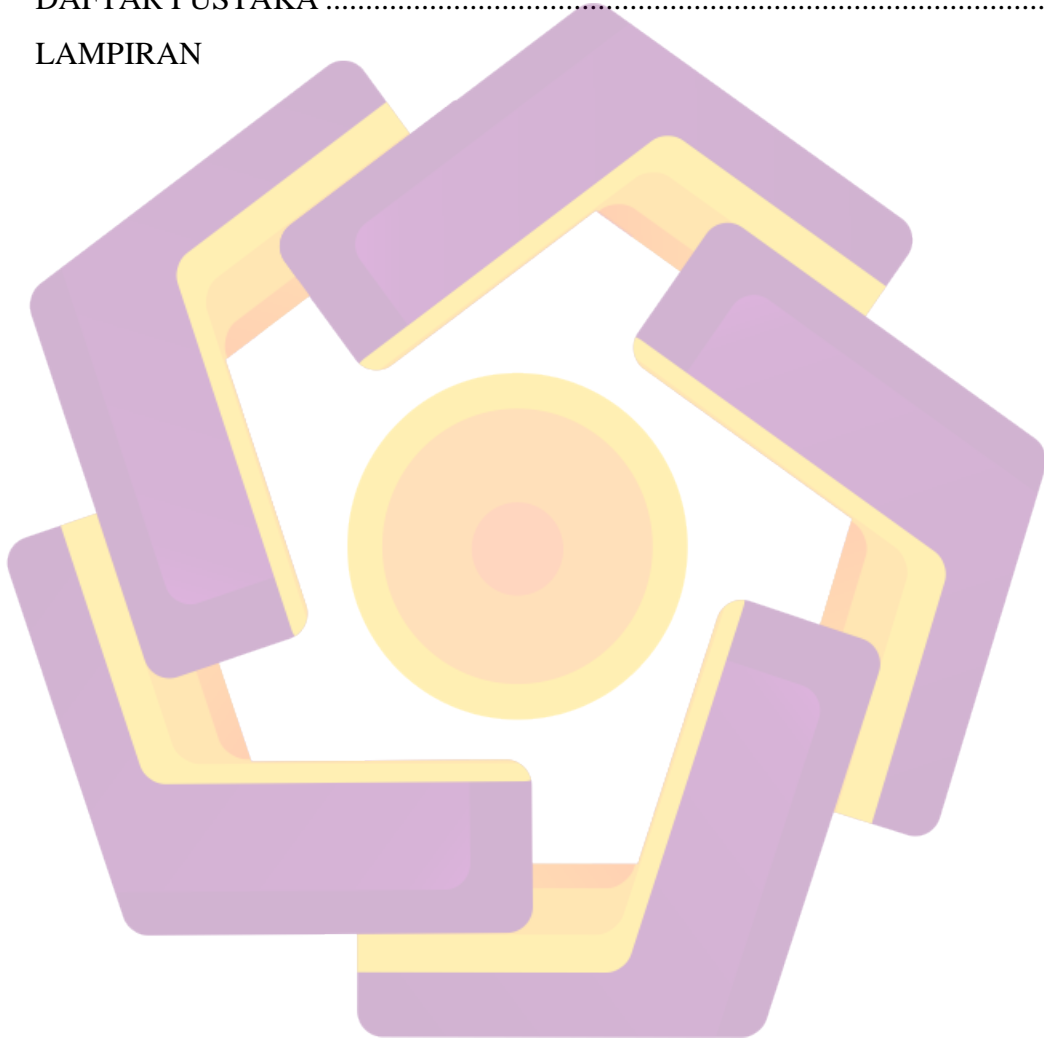
|  |          |
|--|----------|
| JUDUL .....                            | i        |
| PERSETUJUAN .....                      | ii       |
| PENGESAHAN .....                       | iii      |
| PERNYATAAN .....                       | iv       |
| MOTTO .....                            | v        |
| PERSEMBAHAN .....                      | vi       |
| KATA PENGANTAR .....                   | vii      |
| DAFTAR ISI .....                       | x        |
| DAFTAR TABEL .....                     | xiv      |
| DAFTAR GAMBAR .....                    | xv       |
| INTISARI .....                         | xvii     |
| ABSTRACT .....                         | xviii    |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....         | <b>1</b> |
| 1.1 Latar Belakang Masalah .....       | 1        |
| 1.2 Rumusan Masalah .....              | 3        |
| 1.3 Batasan Masalah .....              | 3        |
| 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian ..... | 4        |
| 1.5 Metode Penelitian .....            | 4        |
| 1.5.1 Pengambilan Data .....           | 4        |
| 1.5.2 Metode Analisis .....            | 5        |
| 1.5.3 Metode Perancangan .....         | 5        |
| 1.5.3.1 Pra Produksi .....             | 6        |
| 1.5.3.2 Produksi .....                 | 6        |
| 1.5.3.3 Pasca Produksi .....           | 6        |
| 1.6 Metode Pengembangan .....          | 6        |
| 1.7 Sistematika Penulisan .....        | 6        |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....     | <b>8</b> |
| 2.1 Tinjauan Pustaka .....             | 8        |

|   |   |           |
|---|---|-----------|
| 2.2   | Konsep Dasar Video Klip .....   | 9         |
| 2.2.1   | Video .....   | 9         |
| 2.2.2   | Video Klip .....  | 9         |
| 2.2.3   | Sejarah Video Klip .....  | 10        |
| 2.2.4   | Jenis Video Klip .....  | 11        |
| 2.3   | Peralatan Dasar Pembuatan Video Klip .....  | 11        |
| 2.3.1   | Kamera <i>Mirrorless</i> .....  | 11        |
| 2.3.2   | <i>Drone</i> .....  | 12        |
| 2.3.3   | <i>Stabilizer</i> .....   | 13        |
| 2.3.4   | <i>Slider</i> .....   | 14        |
| 2.3.5   | <i>Lighting</i> .....   | 15        |
| 2.3.6   | Reflektor Cahaya .....  | 16        |
| 2.3.7   | <i>Clapper Board</i> .....  | 17        |
| 2.4   | Kebutuhan Sumber Daya Manusia .....   | 18        |
| 2.5   | Teknik Menggunakan Kamera, Jenis <i>shot</i> dan Camera Angel .....                         | 19        |
| 2.5.1   | Teknik Menggunakan Kamera .....   | 19        |
| 2.6   | Jenis <i>Shot</i> yang digunakan .....  | 21        |
| 2.7   | <i>Camera Angel</i> .....   | 23        |
| 2.8   | Format Digital video dan Perangkat Lunak yang Digunakan dalam<br>Pembuatan Video Klip ..... | 24        |
| 2.8.1   | Format Digital Video .....  | 24        |
| <b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b> |   | <b>25</b> |
| 3.1   | Gambaran Umum .....   | 25        |
| 3.1.1   | Deskripsi Nol Persen Band .....   | 25        |
| 3.1.2   | Profil Personil Nol Persen Band .....   | 26        |
| 3.2   | Identifikasi Masalah .....  | 27        |
| 3.2.1   | Defenisi masalah tentang objek penelitian .....   | 27        |
| 3.2.2   | Penyebab masalah dari objek penelitian .....  | 27        |
| 3.2.3   | Analisis produksi video klip lain .....   | 28        |
| 3.3   | Analisis <i>SWOT</i> .....  | 30        |
| 3.3.1   | Masalah yang dihadapi .....   | 31        |

|   |   |           |
|---|---|-----------|
| 3.3.2   | Solusi yang diberikan.....                    | 32        |
| 3.4   | Analisis Kebutuhan Produksi.....              | 32        |
| 3.4.1   | Aspek <i>Hardware</i> .....                   | 32        |
| 3.4.2   | Aspek <i>Software</i> .....                   | 34        |
| 3.4.3   | Aspek Sumber Daya Manusia.....                | 34        |
| 3.4.4   | Rincian Biaya Produksi.....                   | 35        |
| 3.5   | Analisis Kelayakan .....                      | 35        |
| 3.5.1   | Analisis Kelayakan Teknologi .....            | 35        |
| 3.5.2   | Analisis Kelayakan Hukum .....                | 36        |
| 3.6   | Perancangan Pra Produksi Video Klip.....      | 36        |
| 3.6.1   | Perancangan Ide dan Konep.....                | 36        |
| 3.6.2   | Penentuan Tema.....                           | 36        |
| 3.6.3   | Pembuatan <i>Treatment</i> .....              | 37        |
| 3.6.4   | <i>Survey</i> dan <i>Hunting</i> Lokasi ..... | 38        |
| 3.6.5   | Menyusun Naskah Cerita dan Skenario .....     | 41        |
| 3.6.6   | Properti.....                                 | 41        |
| 3.6.7   | <i>Stage Play</i> .....                       | 42        |
| 3.6.8   | Pembuatan <i>Storyboard</i> .....             | 43        |
| 3.6.9   | Penjadwalan Produksi .....                    | 52        |
| <b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b> |   | <b>54</b> |
| 4.1   | Produksi .....                                | 54        |
| 4.1.1   | Sistem Perekaman .....                        | 55        |
| 4.1.2   | <i>Take Video</i> .....                       | 55        |
| 4.1.2.1   | Ukuran <i>Shot (Frame Size)</i> .....         | 56        |
| 4.1.2.2   | Teknik Gerakan kamera .....                   | 65        |
| 4.1.3   | <i>Logging</i> .....                          | 66        |
| 4.2   | Pasca Produksi .....                          | 68        |
| 4.2.1   | <i>Editing</i> .....                          | 68        |
| 4.2.2   | Proses Pasca Produksi.....                    | 69        |
| 4.2.2.1   | <i>Import</i> .....                           | 69        |
| 4.2.2.2   | Teknik <i>Editing</i> .....                   | 69        |



|                      |                             |    |
|----------------------|-----------------------------|----|
| 4.2.3.3              | <i>Rendering</i> .....      | 72 |
| 4.3                  | Penayangan Video Klip ..... | 73 |
| BAB V PENUTUP .....  |                             | 74 |
| 5.1                  | Kesimpulan .....            | 74 |
| 5.2                  | Saran .....                 | 74 |
| DAFTAR PUSTAKA ..... |                             | 76 |
| LAMPIRAN             |                             |    |



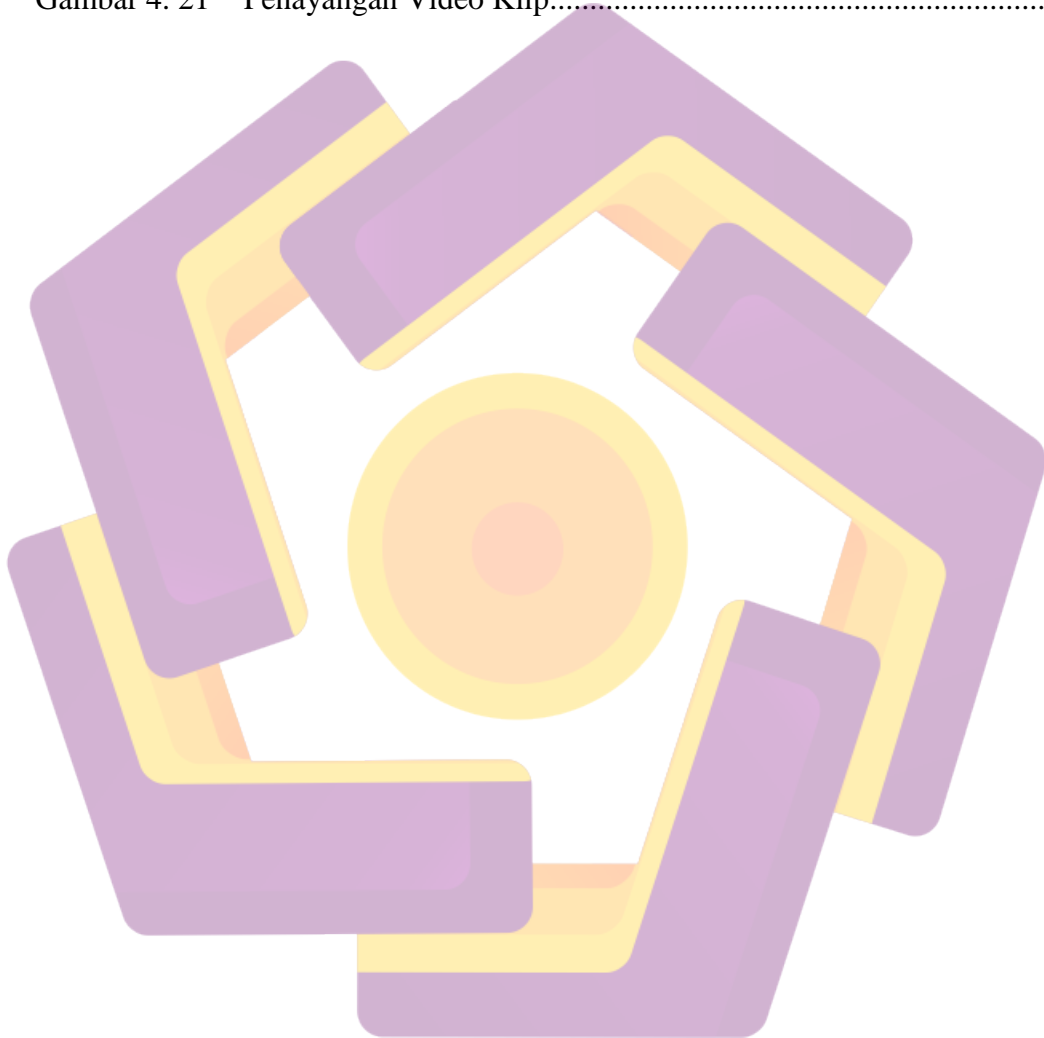
## DAFTAR TABEL

|             |   |    |
|-------------|---|----|
| Tabel 3. 1  | Video Klip Yang Menggunakan Kamera <i>Mirrorless</i> .....        | 28 |
| Tabel 3. 2  | Video Klip Yang Menggunakan Kamera <i>Mirrorless</i> .....        | 29 |
| Tabel 3. 3  | Video Klip Yang Menggunakan Kamera Selain <i>Mirrorless</i> ..... | 29 |
| Tabel 3. 4  | Strategi Analisis <i>SWOT</i> .....                               | 30 |
| Tabel 3. 5  | Strategi Analisis <i>SWOT</i> .....                               | 31 |
| Tabel 3. 6  | <i>Hardware</i> .....   | 32 |
| Tabel 3. 7  | <i>Hardware</i> .....   | 33 |
| Tabel 3. 8  | Rincian Biaya Peralatan <i>Shooting</i> .....                     | 33 |
| Tabel 3. 9  | Rincian Biaya Peralatan <i>Editing</i> .....                      | 33 |
| Tabel 3. 10 | Rincian Biaya <i>Software</i> .....                               | 34 |
| Tabel 3. 11 | Biaya Produksi .....  | 35 |
| Tabel 3. 12 | Properti.....   | 41 |
| Tabel 3. 13 | Pemeran Video Klip.....   | 44 |
| Tabel 3. 14 | <i>Scene</i> dan <i>Take</i> .....                                | 45 |
| Tabel 3. 16 | <i>Storyboard</i> .....   | 46 |
| Tabel 3. 17 | <i>Storyboard</i> .....   | 47 |
| Tabel 3. 18 | <i>Storyboard</i> .....   | 48 |
| Tabel 3. 19 | <i>Storyboard</i> .....   | 49 |
| Tabel 3. 20 | <i>Storyboard</i> .....   | 50 |
| Tabel 3. 21 | <i>Storyboard</i> .....   | 51 |
| Tabel 3. 22 | Penjadwalan 1 .....   | 52 |
| Tabel 3. 23 | Penjadwalan 2 .....   | 52 |
| Tabel 3. 24 | Penjadwalan 3 .....   | 53 |
| Tabel 4. 1  | <i>Logging</i> .....  | 67 |
| Tabel 4. 2  | <i>List Shot Fix</i> .....  | 67 |
| Tabel 4. 3  | <i>List Shot Fix</i> .....  | 68 |

## DAFTAR GAMBAR

|              |   |    |
|--------------|---|----|
| Gambar 2. 1  | Kamera <i>Mirrorless</i> .....            | 12 |
| Gambar 2. 2  | <i>Drone</i> .....                        | 13 |
| Gambar 2. 3  | <i>Stabilizer Gimbal 3-Axis</i> .....     | 14 |
| Gambar 2. 4  | <i>Slider</i> .....                       | 15 |
| Gambar 2. 5  | <i>Lighting</i> .....                     | 16 |
| Gambar 2. 6  | Reflektor Cahaya.....                     | 17 |
| Gambar 2. 7  | <i>Clapperboard</i> .....                 | 18 |
| Gambar 3. 1  | Logo Nol Persen Band .....                | 26 |
| Gambar 3. 2  | Di dalam Mobil .....                      | 38 |
| Gambar 3. 3  | Lokasi Lapangan Basket .....              | 39 |
| Gambar 3. 4  | Hutan Mangrove.....                       | 39 |
| Gambar 3. 5  | Jalan Daendels.....                       | 40 |
| Gambar 3. 6  | Lapangan Sekip.....                       | 40 |
| Gambar 4. 1  | Bagan Proses Produksi.....                | 54 |
| Gambar 4. 2  | <i>Close up</i> .....                     | 56 |
| Gambar 4. 3  | <i>Medium Close Up</i> .....              | 57 |
| Gambar 4. 4  | <i>Big Close Up</i> .....                 | 58 |
| Gambar 4. 5  | <i>Extreme Close Up</i> .....             | 59 |
| Gambar 4. 6  | <i>Medium Shot</i> .....                  | 60 |
| Gambar 4. 7  | <i>Total Shot</i> .....                   | 61 |
| Gambar 4. 8  | <i>Establish Shot</i> .....               | 62 |
| Gambar 4. 9  | <i>Two Shot</i> .....                     | 63 |
| Gambar 4. 10 | <i>Over Shoulder Shot</i> .....           | 64 |
| Gambar 4. 11 | <i>Drone Orbit</i> .....                  | 65 |
| Gambar 4. 12 | Gerakan Kamera <i>Panning Right</i> ..... | 66 |
| Gambar 4. 13 | Gerakan <i>Drone Orbit</i> .....          | 66 |
| Gambar 4. 14 | Efek Transisi .....                       | 69 |
| Gambar 4. 15 | <i>Slow Motion</i> .....                  | 70 |

|              |   |    |
|--------------|---|----|
| Gambar 4. 16 | <i>Optical Flow</i> .....                                     | 71 |
| Gambar 4. 17 | <i>Color Grading</i> .....                                    | 71 |
| Gambar 4. 18 | Sebelum (kiri) dan Sesudah (kanan) <i>Color Grading</i> ..... | 72 |
| Gambar 4. 19 | Tampilan Proses <i>Rendering</i> .....                        | 72 |
| Gambar 4. 20 | Hasil <i>Render</i> Video Klip.....                           | 73 |
| Gambar 4. 21 | Penayangan Video Klip.....                                    | 73 |



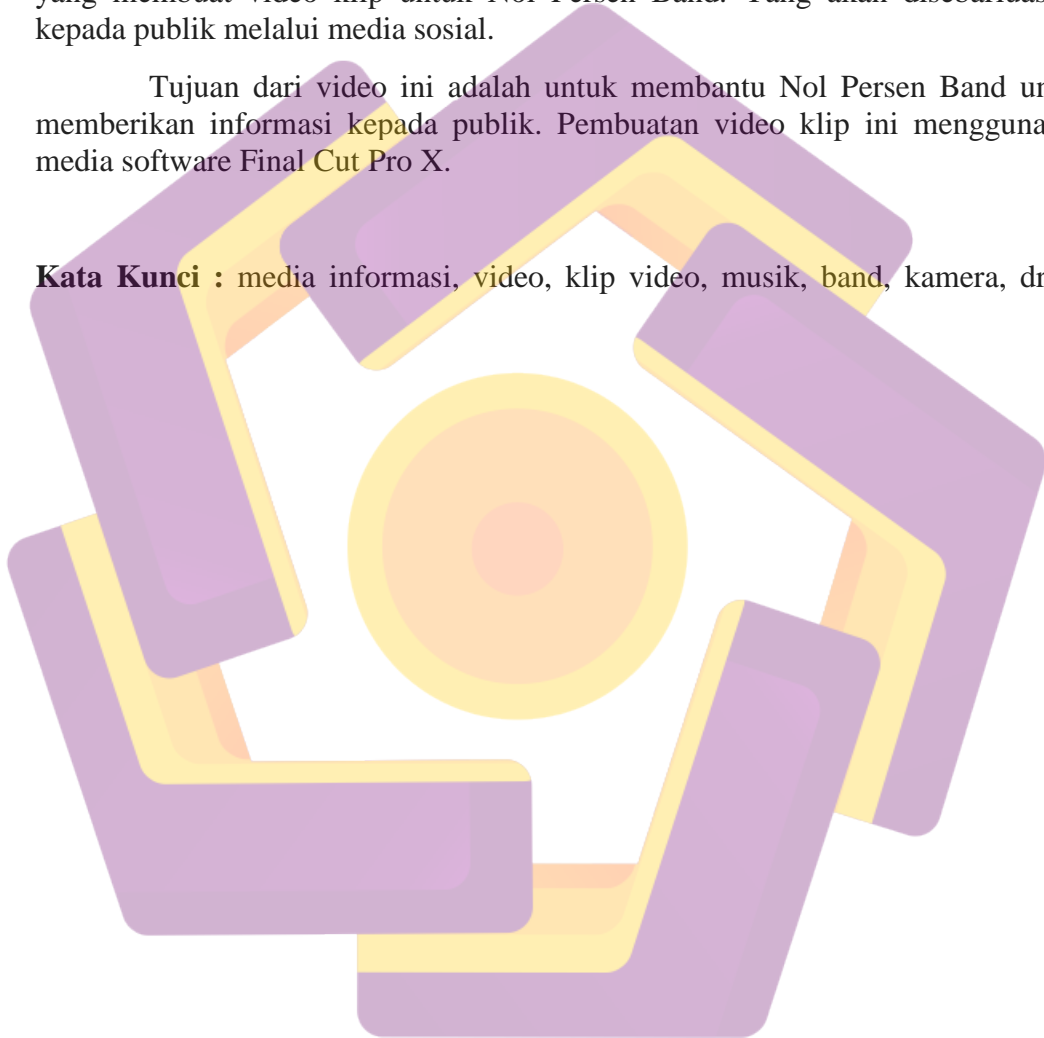
## INTISARI

Lagu "Saat Kita Bersama" adalah sebuah lagu dari Nol Persen Band yang berasal dari Kabupaten Kebumen di mana mereka berdiri indie. Nol Persen Band mengusung genre pop punk yang tidak terlalu banyak juga yang tertarik.

Penyebaran band ini dalam informasi menjadi masalah di kurangnya pengetahuan masyarakat luas. Oleh karena itu kita membutuhkan jalan keluar yang membuat video klip untuk Nol Persen Band. Yang akan disebarluaskan kepada publik melalui media sosial.

Tujuan dari video ini adalah untuk membantu Nol Persen Band untuk memberikan informasi kepada publik. Pembuatan video klip ini menggunakan media software Final Cut Pro X.

**Kata Kunci :** media informasi, video, klip video, musik, band, kamera, drone





## **ABSTRACT**

*The song "Saat Kita Bersama" is a song of Nol Persen Band derived from Kebumen district in which they stand in indie. Nol Persen Band brought the genre of pop punk that not too much is also of interest in the genre. The band's lack of information dissemination to be a problem in the lack of knowledge of the wider community.*

*Therefore we need a way out that is making a video clip for a Nol Persen Band. That which will be disseminated to the public through social media.*

*The purpose of this video is to help Nol Persen Band to provide information to the public. Making this information using software media Final Cut Pro X.*

**Keywords** : *media information, videos, video clips, music, band, cameras, drones*

