

**PEMBUATAN VIDEO KLIP MENGGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT*
DAN *MOTION GRAPHIC* DI *MANTRA RECORDING STUDIO*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI ALBUM**

SKRIPSI



disusun oleh

Arif Zamromadhona

13.11.7463

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PEMBUATAN VIDEO KLIP MENGGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT*
DAN *MOTION GRAPHIC* DI *MANTRA RECORDING STUDIO*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI ALBUM**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana
pada Program Sarjana Informatika



disusun oleh

Arif Zamromadhona

13.11.7463

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN VIDEO KLIP MENGGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT*
DAN *MOTION GRAPHIC* DI *MANTRA RECORDING STUDIO*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI ALBUM

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arif Zamromadbona
13.11.7463

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 21 Desember 2016

Dosen Pembimbing

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN VIDEO KLIP MENGGUNAKAN TEKNIK *LIVE SHOOT*
DAN *MOTION GRAPHIC* DI *MANTRA RECORDING STUDIO*
SEBAGAI MEDIA PROMOSI ALBUM**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Arif Zamromadhona

13.11.7463

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 10 Februari 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom
NIK. 190302163

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Februari 2017



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 dicu 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 Februari 2017



Arif Zamromadhona

NIM. 13.11.7463

MOTTO

“Jika kamu tidak sanggup menahan lelahnya belajar, maka kamu harus sanggup menahan perihnya kebodohan.”

(Imam Syafi’i)

“A person who never made a mistake never tried anything new.”

(Albert Einstein)

“Setiap kali ilmuku bertambah, maka bertambah pula kepehamanku bahwa ternyata aku masih bodoh.”

(Imam Syafi’i)

“Saya meminta kekuatan, dan Allah memberi saya kesulitan untuk membuat saya kuat.”

(Shalahuddin Al Ayyubi)

“Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majelis”, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.”

(QS Al Mujadilah 58:11)

“Perjalanan kalian ibarat lari maraton panjang, berat, lelah dan yang paling penting bukan seberapa cepat tapi lebih kepada harus sampai finish, tak apa jika

kalian ingin sprint di menit-menit awal, tapi kalian akan lelah, teruslah berlari sembari minum jika lelah.”

(Arif Zamromadhona)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala nikmat, hidayah, dan kesempatan menimba ilmu, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak dibantu, dibimbing, dan didukung oleh berbagai pihak. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Seluruh anggota keluarga, bapak, ibu, kakak serta adik yang selalu mendukung saya dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku pembimbing skripsi yang selalu memberikan bimbingan, waktu, dan arahan serta segala kemurahan hati pada saya.
3. Teman-teman dari AMO Amikom dan kelas 13-S1TI-10, yang telah memberikan dukungan dan saran dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Semua pihak yang mendukung saya, baik langsung maupun tidak langsung.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis persembahkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembuatan Video Klip Menggunakan Teknik Live Shoot Dan Motion Graphic Di Mantra Recording Studio Sebagai Media Promosi Album”. Salawat serta salam kepada junjungan umat Nabi Muhammad SAW yang telah menuntun kita dari zaman jahiliyah ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Skripsi ini merupakan karya ilmiah yang disusun oleh penulis sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Strata-1 di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta. Penulisan skripsi ini dapat dilaksanakan dengan lancar atas bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. sebagai Ketua UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT selaku Ketua Program Studi Informatika UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku dosen pembimbing penulis dalam mengerjakan skripsi ini.

4. Bapak dan Ibu dosen yang telah banyak memberikan ilmunya selama masa perkuliahan serta segenap Staff UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.
5. Mantra Recording Studio yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
6. Seluruh keluarga besar penulis terutama kedua orang tua yang selalu memberi dukungan dan doa untuk penulis.
7. Teman-teman serta berbagai pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik serta saran yang membangun dari semua pihak untuk menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Yogyakarta, 10 Februari 2017

Penulis

DAFTAR ISI

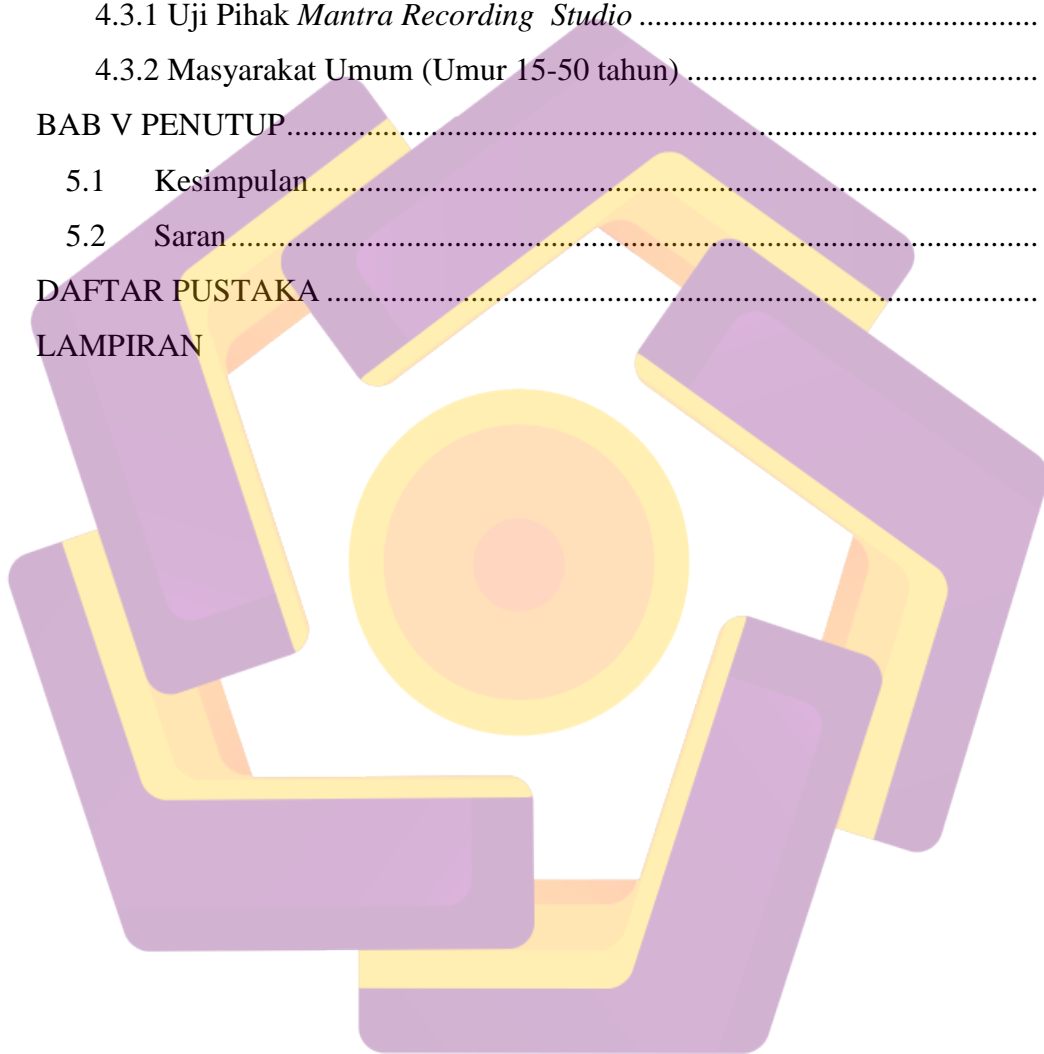
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
INTISARI.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan.....	5
1.6.4 Metode Pengembangan.....	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8

2.2	Konsep Dasar Multimedia.....	9
2.2.1	<i>Definisi</i> Multimedia.....	9
2.2.2	Elemen Multimedia.....	11
2.2.3	Standar Video Format.....	12
2.3	Jenis – Jenis Animasi.....	13
2.4	Teknik <i>Live Shoot</i> dan <i>Motion Graphic</i>	15
2.4.1	<i>Definisi Live Shoot</i>	15
2.4.2	<i>Definisi Motion Graphic</i>	16
2.4.2.1	Elemen - Elemen <i>Motion Graphic</i>	18
2.4.2.2	Karakter <i>Motion Graphic</i>	19
2.5	Konsep Dasar Video Klip	20
2.5.1	Sejarah Video Klip.....	21
2.6	Peralatan Dasar Membuat Video Klip	22
2.7	Media Promosi	23
2.7.1	<i>Definisi</i> Media.....	23
2.7.2	<i>Definisi</i> Promosi.....	24
2.7.3	<i>Definisi</i> Media Promosi	25
2.7.4	Tujuan Media Promosi.....	25
2.8	Analisis.....	26
2.8.1	Analisis Kebutuhan Sistem	26
2.8.2	Analisis Kebutuhan <i>Fungsional</i>	26
2.8.3	Analisis Kebutuhan <i>Non - Fungsional</i>	27
2.9	Teknik Bidikan.....	28
2.10	Tahap Pembuatan	31
2.10.1	Pra Produksi	31
2.10.2	Produksi	34
2.10.2.1	<i>Live Shoot</i>	34
2.10.2.2	<i>Motion Graphic</i>	35
2.10.3	Pasca Produksi	36
2.11	<i>Software</i> yang digunakan	37
2.11.1	Adobe Illustrator CS6	37

2.11.2	Adobe After Effect CS6.....	38
2.11.2.1	Tampilan Jendela Utama Adobe After Effect CS6.....	39
2.11.3	Adobe Premiere Pro CS6.....	40
2.11.3.1	Tampilan Jendela Utama Adobe Premiere Pro CS6.....	41
2.12	Pengolahan Data Kuisisioner.....	42
2.12.1	Skala Likert.....	42
2.12.2	Menentukan <i>Interval</i>	43
2.12.3	Rumusan Presentasi.....	44
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		45
3.1	<i>Tinjauan Umum</i>	45
3.1.1	Deskripsi Objek.....	45
3.1.2	Lokasi <i>Mantra Recording Studio</i>	46
3.1.3	Mekanisme Promosi Kegiatan Terdahulu.....	46
3.2	<i>Analisis Masalah</i>	46
3.2.1	Langkah – langkah Analisis Masalah.....	46
3.2.2	Identifikasi Masalah.....	47
3.2.3	Wawancara.....	47
3.2.4	Hasil Analisis Masalah.....	48
3.3	Solusi yang Dapat Diterapkan.....	49
3.4	Solusi yang Dipilih.....	49
3.5	Studi kelayakan.....	50
3.5.1	Kelayakan Teknologi.....	50
3.5.2	Kelayakan Operasional.....	50
3.5.3	Kelayakan Ekonomi.....	51
3.5.4	Kelayakan Hukum.....	51
3.5.5	Kelayakan Jadwal.....	51
3.6	Analisis Kebutuhan Sistem.....	52
3.6.1	Kebutuhan <i>Fungsional</i>	52
3.6.1.1	Kebutuhan Sistem.....	52
3.6.1.2	Kebutuhan Pengguna / Pemirsa.....	53
3.6.2	Kebutuhan <i>Non - Fungsional</i>	54

3.6.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	54
3.6.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	55
3.6.2.3	Kebutuhan Pengguna (<i>Brainware</i>).....	55
3.7	Tahap Pra-Produksi	56
3.7.1	Ide Cerita	56
3.7.2	Penentuan Tema	59
3.7.3	Logline.....	59
3.7.4	Sinopsis	60
3.7.5	Pembuatan <i>Diagram Scene</i>	61
3.7.6	Pembuatan <i>Treatment</i>	63
3.7.7	Pembuatan <i>Storyboard</i>	64
3.7.8	Perancangan Anggaran.....	68
3.7.9	Pencarian dan Pembentukan Kru	70
3.7.10	Model Video Klip.....	70
3.7.11	Pemilihan Kostum	71
3.7.12	Lokasi <i>Shooting</i>	72
3.7.13	<i>Property</i>	73
3.7.14	Perancangan Set	75
3.7.15	Penjadwalan.....	76
BAB IV	IMPLEMENTASI	78
4.1	Produksi.....	78
4.1.1	<i>Live Shoot</i>	79
4.1.1.1	<i>Pra-Shooting</i>	79
4.1.1.2	<i>Shooting</i>	79
4.1.1.2.1	Pengambilan Gambar.....	80
4.1.1.2.2	<i>Setting Kamera</i>	84
4.1.1.2.3	Teknik <i>Live Shoot</i>	85
4.1.1.2.4	Hasil Pengambilan Gambar	86
4.1.1.3	<i>Manajemen File</i>	89
4.1.2	<i>Motion Graphic</i>	90
4.1.2.1	<i>Drawing</i>	90

4.2 Pasca Produksi	96
4.2.1 <i>Compositing</i>	96
4.1.2 <i>Editing</i> Video Menggunakan Premiere CS6.....	104
4.1.3 <i>Rendering</i>	106
4.3 Pembahasan hasil Pengujian Kuisoner	108
4.3.1 Uji Pihak <i>Mantra Recording Studio</i>	109
4.3.2 Masyarakat Umum (Umur 15-50 tahun)	111
BAB V PENUTUP.....	116
5.1 Kesimpulan.....	116
5.2 Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA	118
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	55
Tabel 3.2 Tabel Diagram <i>Scene</i> Video Klip A Victory	62
Tabel 3.3 Tabel <i>Storyboard</i>	65
Tabel 3.4 Tabel Anggaran.....	68
Tabel 3.5 Tabel Kru Pembuatan Video Klip.....	70
Tabel 3.6 Tabel <i>Wardrobe</i>	71
Tabel 3.7 Tabel Waktu Pelaksanaan Produksi.....	76
Tabel 4.1 Tabel <i>Setting</i> Kamera.....	85
Tabel 4.2 Tabel Hasil Pengambilan Gambar <i>Live Shoot</i>	86
Tabel 4.3 Tabel <i>Interval</i> Uji Pihak <i>Mantra Recording Studio</i>	109
Tabel 4.4 Tabel Uji Pihak <i>Mantra Recording Studio</i>	110
Tabel 4.5 Tabel <i>Interval</i> Uji Pihak Masyarakat Umum (Umur 15-50 thn)	112
Tabel 4.6 Tabel Uji Pihak Masyarakat Umum (Umur 15-50 tahun)	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Gambar Elemen Multimedia	11
Gambar 2.2 Contoh Gambar <i>Live Shoot</i>	16
Gambar 2.3 Contoh <i>Motion Graphic</i>	17
Gambar 2.4 <i>Extreme Close up</i>	28
Gambar 2.5 <i>Close up</i>	28
Gambar 2.6 <i>Medium close up</i>	29
Gambar 2.7 <i>Big Close up</i>	29
Gambar 2.8 <i>Medium shoot</i>	29
Gambar 2.9 <i>Long shoot</i>	30
Gambar 2.10 <i>Very Long shoot</i>	30
Gambar 2.11 <i>Medium Long shoot</i>	30
Gambar 2.12 Contoh Format <i>Storyboard</i> Tiga Kolom	34
Gambar 2.13 Contoh <i>Drawing</i>	36
Gambar 2.14 Logo Adobe Illustrator CS6	37
Gambar 2.15 Lembar Kerja Adobe Illustrator CS6	37
Gambar 2.16 Logo Adobe After Effect CS6.....	38
Gambar 2.17 Tampilan Jendela Utama Adobe After Effect CS6	39
Gambar 2.18 Logo <i>Adobe Premiere CS6</i>	40
Gambar 2.19 Tampilan Jendela Utama Adobe Premiere CS6	41
Gambar 3.1 Logo <i>Mantra Recording Studio</i>	45
Gambar 3.2 Raokin <i>Feat Fafa</i>	71
Gambar 3.3 Di Panggung.....	73
Gambar 3.4 Di <i>Studio</i>	73
Gambar 3.5 Kamera CaNon EOS 60D dan CANON 600D	74
Gambar 3.6 Tripot.....	74
Gambar 3.7 Gitar Akustik.....	74
Gambar 3.8 Gitar Listrik	75
Gambar 3.9 Drumset	75
Gambar 3.10 <i>Setting Lokasi Shooting</i>	76

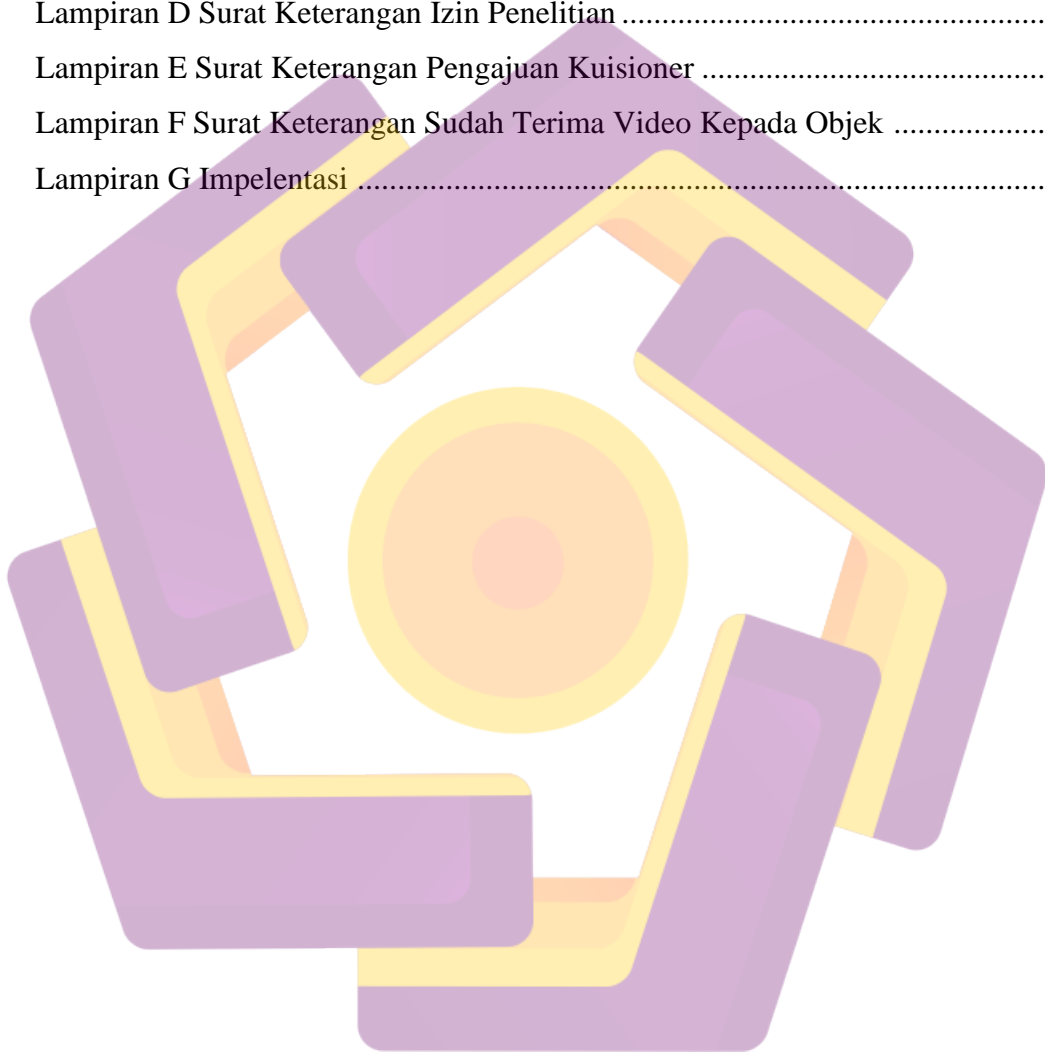
Gambar 4.1 Bagan Penggunaan <i>Software</i>	78
Gambar 4.2 Pengecekan Tripot dan Kamera	79
Gambar 4.3 <i>Shooting</i> di Panggung	80
Gambar 4.4 <i>Shooting</i> di <i>Studio</i>	80
Gambar 4.5 <i>Close up Live Shoot</i>	81
Gambar 4.6 <i>Close up Live Shoot 1</i>	81
Gambar 4.7 <i>Medium close up Live Shoot</i>	82
Gambar 4.8 <i>Medium close up Live Shoot 1</i>	82
Gambar 4.9 <i>Medium shoot Live Shoot</i>	83
Gambar 4.10 <i>Medium shoot Live Shoot 1</i>	83
Gambar 4.11 <i>Long shoot Live Shoot</i>	84
Gambar 4.12 <i>Long shoot Live Shoot 1</i>	84
Gambar 4.13 <i>Manajemen File Live Shoot</i> di Panggung	89
Gambar 4.14 <i>Manajemen File Live Shoot</i> di <i>Studio</i>	90
Gambar 4.15 Tampilan <i>Shape Tool</i> menu pada <i>Adobe Illustration</i>	90
Gambar 4.16 Tampilan <i>Pen Tool</i> menu pada <i>Adobe Illustration</i>	91
Gambar 4.17 Tampilan <i>New File</i> pada <i>Adobe Illustration</i>	91
Gambar 4.18 <i>Tracing</i> menggunakan <i>Pen Tool</i> pada <i>Adobe Illustration</i>	92
Gambar 4.19 <i>Object Tracing</i> Di Pisah Dengan <i>Background</i>	92
Gambar 4.20 <i>Save File</i>	93
Gambar 4.21 Mubil Rio Haryanto	94
Gambar 4.22 Mubil Kimi Raikonen	94
Gambar 4.23 Mubil Danill Kvyat	94
Gambar 4.24 Mubil Felipe Masa	94
Gambar 4.25 Gambar <i>Save File</i>	95
Gambar 4.26 Gambar <i>Race Line</i>	95
Gambar 4.27 Gambar <i>Maps</i>	95
Gambar 4.28 Tampilan <i>New Project After Effect CS6</i>	96
Gambar 4.29 Tampilan <i>Compisition Settings</i>	97
Gambar 4.30 Tampilan <i>Folder Source Project</i>	98
Gambar 4.31 Tampilan Proses <i>Import</i>	99

Gambar 4.32 Tampilan Penyusunan <i>Layer</i>	100
Gambar 4.33 Mengganti Identitas <i>Layer</i>	100
Gambar 4.34 <i>Transformasi</i> Utama.....	101
Gambar 4.35 Sebelum Menggunakan <i>Graph Editor</i>	101
Gambar 4.36 <i>Graph Editor</i>	101
Gambar 4.37 <i>Drop Shadow</i>	102
Gambar 4.38 <i>Layer Kamera</i>	103
Gambar 4.39 Pengaktifan <i>3D Layer</i>	103
Gambar 4.40 Susunan <i>Scene</i>	104
Gambar 4.41 <i>New Project Adobe Premiere CS 6</i>	104
Gambar 4.42 <i>New Sequence dan Source</i>	105
Gambar 4.43 Proses Penggabungan <i>Live Shoot, Motion Graphic & Audio</i>	106
Gambar 4.44 Proses <i>Scene Video</i>	107
Gambar 4.45 Pemilihan <i>Codec Video</i>	107
Gambar 4.46 Proses <i>Rendering</i>	108
Gambar 4.47 Diagram Penilaian Kuisoner	114



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Dokumentasi Kuisisioner	1
Lampiran B Wawancara.....	4
Lampiran C Kuisisioner.....	6
Lampiran D Surat Keterangan Izin Penelitian	36
Lampiran E Surat Keterangan Pengajuan Kuisisioner	37
Lampiran F Surat Keterangan Sudah Terima Video Kepada Objek	38
Lampiran G Impelentasi	39



INTISARI

Video Klip merupakan salah satu tahap dalam pemasaran sebuah lagu. Video Klip sangat penting dalam menyampaikan informasi ataupun produk kepada masyarakat. Salah satunya dapat dibuat dalam bentuk video klip sebagai media promosi album sehingga dapat memaksimalkan kegiatan promosi dalam bentuk digital. Video yang menampilkan informasi dalam bentuk video klip dengan teknik *Live Shoot* dan visual *Motion Graphic* akan membuat video klip menjadi lebih menarik.

Mantra Recording Studio perlu adanya strategi promosi kinerja yang baik serta sumber daya yang semakin profesional sehingga perlu melakukan inovasi dalam menghadapi peningkatan persaingan pemasaran produk yang ditawarkan di masa mendatang.

Video Klip ini berisikan informasi *Live Shoot* dan *Motion Graphic* pada Raikin *Feat* Fafa yang bernaung di *Mantra Recording Studio* sebagai media promosi album dan kegiatan dengan berbasis multimedia agar produk tersebut selalu tersampaikan dan dapat meningkatkan daya tarik masyarakat.

Kata Kunci: *Mantra Recording Studio*, Video Klip, *Live Shoot*, *Motion Graphic*, Multimedia



ABSTRACT

Video Clip is one of the stages in the marketing of a song. Video Clips are very important in conveying information and products to the public. One of them can be made in the form of a Video Clip as media promotion of the album so that it can maximize promotional activities in digital form. Video Featuring information in the form of Video Clips with Live Shoot techniques and visual Motion Graphics will make Video Clips become more attractive.

Mantra Recording Studio is need for good performance promotion strategies as well as resources become more professional so the need to innovate in the face of increasing competition, the marketing of the products offered in the future.

Video Clip contains information Live Shoot and Motion Graphics at the shelter Raokin Feat Fafa Mantra Recording Studio as media promotion of the album and a multimedia-based activities so that the product is always delivered and can increase the attractiveness of the community.

Keyword: *Mantra Recording Studio, Video Clip, Live Shoot, Motion Graphic, Multimedia*

