

**PERANCANGAN VIDEO KLIP BAND MITHOLOGY BORNEO
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI



disusun oleh

Alberikus Supriodo

11.12.6161

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PERANCANGAN VIDEO KLIP BAND MITHOLOGY BORNEO
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Alberikus Supriodo

11.12.6161

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO KLIP BAND MITHOLOGY BORNEO
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Alberikus Supriodo
11.12.6161

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 3 Juli 2014

Dosen Pembimbing,



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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN VIDEO KLIP BAND MITHOLOGY BORNEO
SEBAGAI MEDIA PROMOSI**

yang disusun oleh

Alberikus Supriodo

11.12.6161

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 November 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

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

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 30 November 2014

KETUA STMIK MIKOM 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, 14 November 2015



Alberikus Supriodo

NIM. 11.12.6161

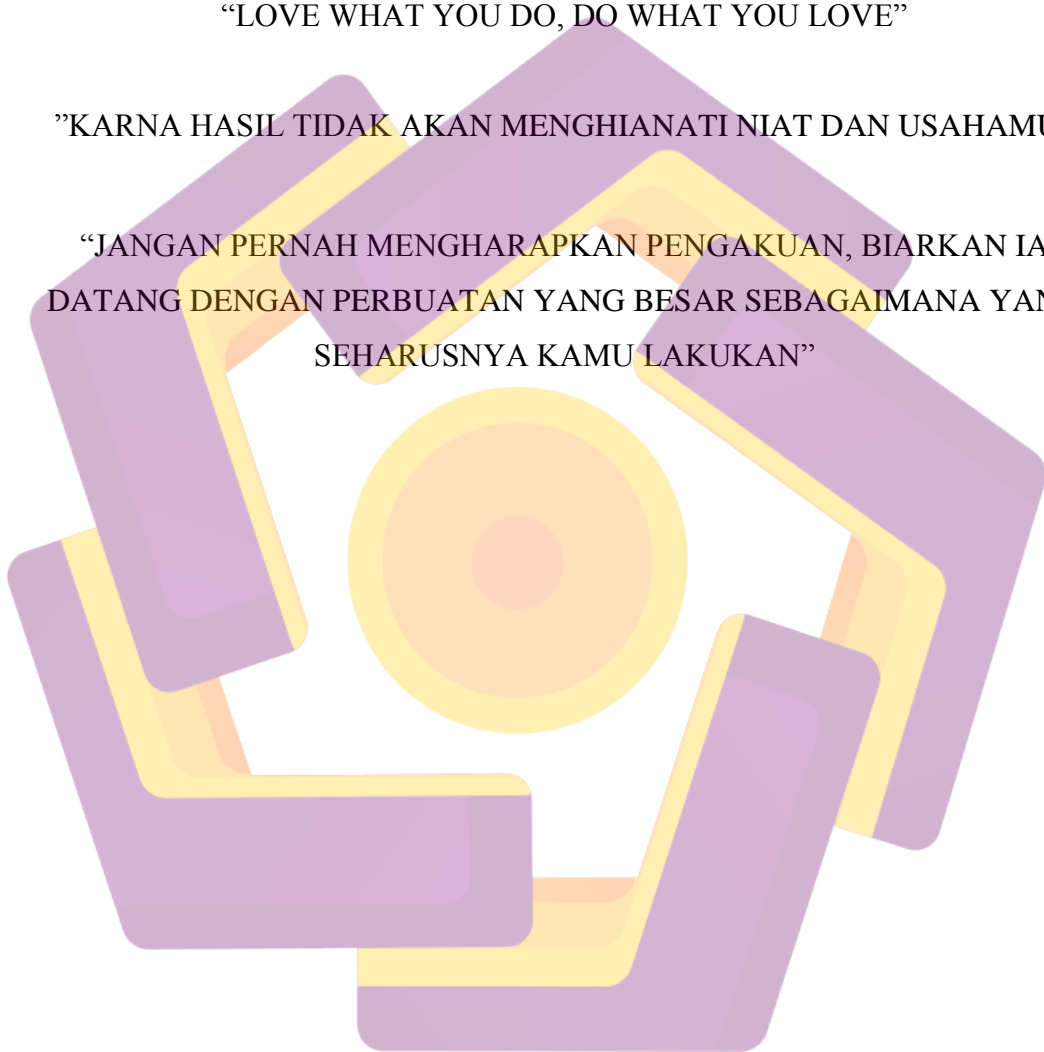
MOTTO

”IF YOU DONT LEARN, YOU WILL DIE”

“LOVE WHAT YOU DO, DO WHAT YOU LOVE”

”KARNA HASIL TIDAK AKAN MENGHIANATI NIAT DAN USAHAMU”

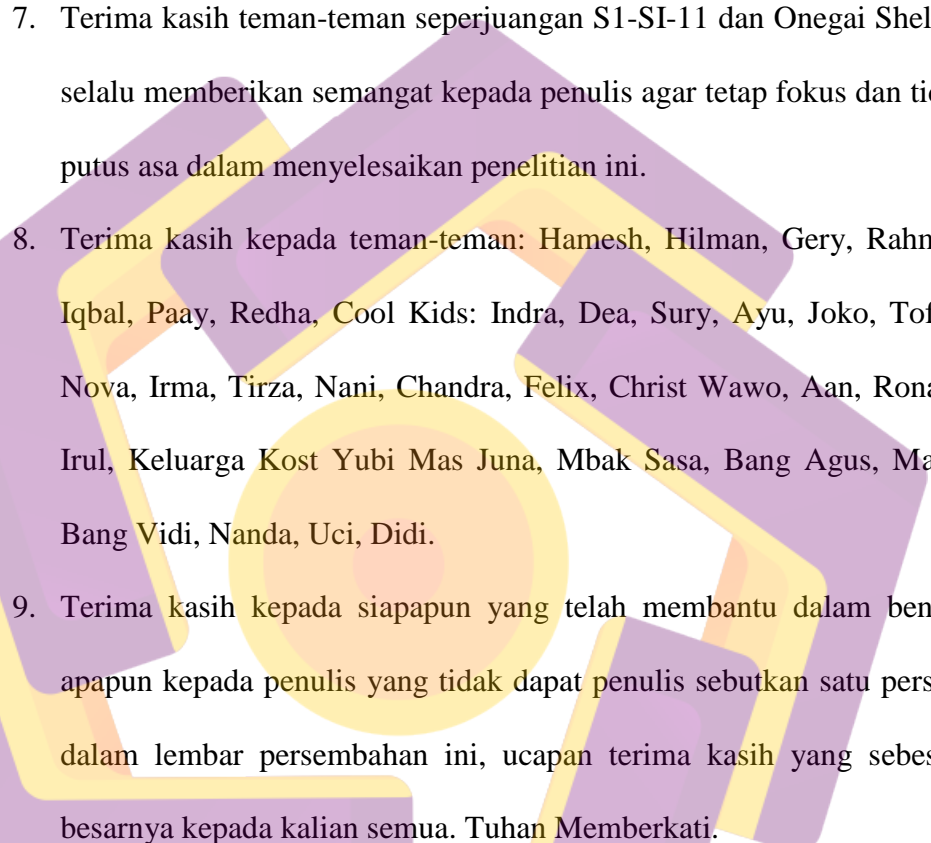
“JANGAN PERNAH MENGHARAPKAN PENGAKUAN, BIARKAN IA
DATANG DENGAN PERBUATAN YANG BESAR SEBAGAIMANA YANG
SEHARUSNYA KAMU LAKUKAN”



PERSEMBAHAN

Pada lembar persembahan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang sangat mendukung penulis dalam pembuatan dan penyusunan skripsi ini, adapu yang dimaksud sebagai berikut:

1. Kepada Tuhan Yesus Kristus dan Bunda Maria yang selalu memberikan rahmat, karunia, dan doa-Nya serta para Roh Kudus yang selalu menerangi budi dan hati penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kepada kedua orang tua Bapak dan Ibu penulis dan seluruh keluarga besar penulis yang selalu memberikan dukungan berupa doa, motivasi, materi kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
3. Keluarga besar Band Mithology Borneo dan MB Crew terima kasih atas segala bentuk dukungan kepada penulis. Terlebih bagi Band Mithology Borneo - Deliz, Evan, Rio, Deo terima kasih atas kerja samanya, semoga karya berupa video klip ini dapat menjadi salah satu bentuk persembahan penulis dalam mendukung Mithology Borneo lebih baik kedepannya.
4. Kepada Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku pembimbing yang selalu bijaksana memberikan bimbingan, ide, dan nasehat serta waktunya selama penelitian dan penulisan skripsi ini.
5. Kepada sahabat-sahabat dan keluargaku di Jogja Marra, Pai, Adit, Ucup, Bayu, Dani, Anjar, Welly yang selalu ada disaat penulis membutuhkan bantuan dan motivasi bagi penulis.

- 
6. Kepada pacar tercinta Defie Purna Kumala Sari terima kasih selalu atas doa, waktu dan tenaga dalam mendukung, memotivasi, dan berbagi pikiran kepada penulis dalam mengolah materi penelitian ini dengan baik.
 7. Terima kasih teman-teman seperjuangan S1-SI-11 dan Onegai Shelter, selalu memberikan semangat kepada penulis agar tetap fokus dan tidak putus asa dalam menyelesaikan penelitian ini.
 8. Terima kasih kepada teman-teman: Hamesh, Hilman, Gery, Rahmat, Iqbal, Paay, Redha, Cool Kids: Indra, Dea, Sury, Ayu, Joko, Tofan, Nova, Irma, Tirza, Nani, Chandra, Felix, Christ Wawo, Aan, Ronald, Irul, Keluarga Kost Yubi Mas Juna, Mbak Sasa, Bang Agus, Made, Bang Vidi, Nanda, Uci, Didi.
 9. Terima kasih kepada siapapun yang telah membantu dalam bentuk apapun kepada penulis yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu dalam lembar persembahan ini, ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kalian semua. Tuhan Memberkati.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan YME atas berkat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi ini dengan judul “Perancangan Video Klip Band Mithology Borneo Sebagai Media Promosi”.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana S1 pada Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM YOGYAKARTA. Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan berbagai pihak. Oleh Karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku kepala STMIK AMIKOM YOGYAKARTA yang telah mengesahkan secara resmi hasil penelitian dan penulisan skripsi sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana.
2. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu memberikan bimbingan, serta nasehat selama penelitian dan penulisan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu atas jasa-jasanya, membesarkan, doa, motivasi dan memberikan pendidikan sertatidak pernah lelah mendidik dan memberi cinta yang tulus dan ikhlas kepada penulis sejak kecil.
4. Kepada band Mithology Borneo yang telah bekerja sama dalam melaksanakan penelitian ini. Dan kepada seluruh crew Mithology Borneo yang selalu memberikan supportnya bagi penulis.

5. Kepada seluruh Staf Pengurus dan Dosen STMIK AMIKOM yang telah memberikan kelancaran selama proses mengikuti perkuliahan sampai akhir penulisan skripsi.
6. Teman-teman seperjuangan S11-SI-11 semua atas kebersamaan dan bantuan selalu yang berarti bagi penulis.
7. Semua pihak yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

Semoga Tuhan selalu memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan penulis terima dengan senang hati. Semoga penelitian yang telah dilakukan menjadi sebuah langkah yang lebih baik lagi bagi penulis kedepannya. Akhir kata penulis berharap agar penelitian ini bermanfaat bagi semua pembaca. Terima kasih, Tuhan Memberkati.

Yogyakarta, November 2015

Penyusun
Alberikus Supriodo

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
INTISARI	xxi
<i>ABSTRACT</i>	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Analisis	4
1.5.3 Metode Perancangan	6
1.5.4 Metode Pengembangan	6
1.5.5 Metode Testing	7

1.5.6 Metode Implementasi	7
1.6 Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1 Tinjauan Pustaka	10
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 Definisi Multimedia	11
2.2.2 Unsur-unsur Multimedia	11
2.2.2.1 Teks	11
2.2.2.2 Gambar	11
2.2.2.3 Suara / Bunyi	12
2.2.2.4 Video	12
2.2.3 Konsep Dasar Video	12
2.2.3.1 Pengertian Video	12
2.2.4 Macam Video dalam Multimedia	13
2.2.4.1 <i>Live Video Feed</i>	13
2.2.4.2 <i>Videotape</i>	14
2.2.4.3 <i>Videodisc</i>	14
2.2.4.4 <i>Digital Video</i>	14
2.2.5 Standar Video	15
2.2.5.1 NTSC (<i>Nation Television Standar Committee</i>).....	15
2.2.5.2 PAL (<i>Phase Alternate Line</i>).....	15
2.2.5.3 SECAM (<i>Sequentil Color and Memory System</i>).....	16
2.2.5.4 HDTV (<i>High Definition TV</i>).....	16
2.2.6 Format File Video	17

2.2.6.1 <i>Quick Time (MOV)</i>	17
2.2.6.2 <i>Motion Pictures Expert Group (MPEG)</i>	17
2.2.6.3 <i>Audio Video Interleave (AVI)</i>	17
2.2.6.4 <i>Real Video</i>	17
2.2.6.5 <i>Shockwave (Flash)</i>	18
2.2.7 <i>Sejarah Video Klip</i>	18
2.2.8 <i>Definisi Video Klip</i>	18
2.2.9 <i>Jenis Video Klip</i>	19
2.2.9.1 <i>Conceptual Clips</i>	19
2.2.9.2 <i>Performance Clips</i>	20
2.2.9.3 <i>Cinematic Video</i>	20
2.2.9.4 <i>Photographic Video</i>	21
2.2.10 <i>Fitur Dalam Musik Video</i>	22
2.2.11 <i>Tahap Perancangan Video Klip</i>	23
2.2.11.1 <i>Pra Produksi</i>	23
2.2.11.2 <i>Produksi</i>	24
2.2.11.3 <i>Pasca Produksi</i>	24
2.3 <i>Teknik Pengambilan Gambar</i>	24
2.4 <i>Metode Analisis</i>	29
2.4.1 <i>Analisis SWOT</i>	30
2.5 <i>Promosi dan Pemasaran</i>	30
2.5.1 <i>Promosi</i>	30
2.5.1.1 <i>Definisi Promosi</i>	30
2.5.1.2 <i>Tujuan Promosi</i>	30

2.5.2 Pemasaran	31
2.5.2.1 Definisi Pemasaran.....	31
2.5.2.2 Tujuan Pemasaran	31
2.5.2.3 Strategi Pemasaran.....	32
2.5.2.3.1 <i>Marketing Mix</i>	32
2.6 Video Klip sebagai Sarana Promosi	33
2.6.1 Produk (<i>Product</i>).....	34
2.6.2 Harga (<i>Price</i>).....	34
2.6.3 Tempat (<i>Place</i>).....	34
2.6.4 Promosi (<i>Promotion</i>).....	34
2.7 Langkah-langkah Pengembangan Sistem Multimedia	36
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	37
3.1 Deskripsi Singkat	37
3.2 Analisis Masalah	39
3.3 Solusi - Solusi yang Dapat Diterapkan	39
3.4 Solusi Yang Dipilih	40
3.5 Analisis SWOT	40
3.6 Analisis Kebutuhan	42
3.6.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	43
3.6.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	46
3.6.3 Analisis Kebutuhan Sumber Daya Manusia (SDM)	47
3.6.4 Analisis Kebutuhan Informasi	48
3.6.5 Analisis Kebutuhan Biaya.....	49
3.7 Analisis Kelayakan	51

3.7.1 Kelayakan Teknis/Teknologi	51
3.7.2 Kelayakan Operasional	51
3.7.3 Kelayakan Hukum.....	52
3.7.4 Kelayakan Ekonomi	52
3.8 Perancangan Sistem	52
3.8.1 Pra-Produksi.....	53
3.8.1.1 Ide dan Konsep Video Klip	53
3.8.1.2 Perancangan Naskah	58
3.8.1.3 Tim Produksi	63
3.8.1.4 Peralatan Produksi	63
3.8.1.5 Penentuan Lokasi	67
3.8.1.6 Storyboard	68
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	71
4.1 Implementasi	71
4.2 Alur Proses Pembuatan Video Klip Band Mithology Borneo	71
4.3 Produksi	72
4.3.1 Pengaturan Kamera	72
4.3.2 Proses Pengambilan Gambar (<i>Shooting</i>).....	75
4.3.3 Hasil Pengambilan Gambar	81
4.4 Pasca Produksi	83
4.4.1 Capturing	83
4.4.2 Logging	84
4.4.3 Composition	85
4.4.4 Editing	91

4.4.5 Rendering	112
4.4.6 Mastering	115
4.5 Pengujian Sistem (<i>Testing</i>)	115
4.5.1 <i>White-Box Testing</i>	115
4.5.2 Uji Kuisisioner	116
4.6 Implementasi Sistem	119
4.6.1 Penayangan	119
BAB V KESIMPULAN	126
5.1 Kesimpulan	126
5.2 Saran	127
DAFTAR PUSTAKA	129
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data Personil Band Mithology Borneo.....	38
Tabel 3.2 Analisis SWOT	40
Tabel 3.3 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	43
Tabel 3.4 Biaya Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	46
Tabel 3.5 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	47
Tabel 3.6 Rincian Biaya Crew	48
Tabel 3.7 Rincian Kebutuhan Biaya	49
Tabel 3.8 Kalkulasi Kebutuhan Biaya	50
Tabel 3.9 <i>Storyboard</i>	68
Tabel 4.1 <i>Script Breakdown</i>	75
Tabel 4.2 Penyesuaian <i>Storyboard</i>	81
Tabel 4.3 <i>Color Level</i>	111
Tabel 4.4 Hasil <i>Review</i>	116
Tabel 4.5 Presentase Jawaban Responden	118
Tabel 4.6 Analisa Penayangan Video Klip	121

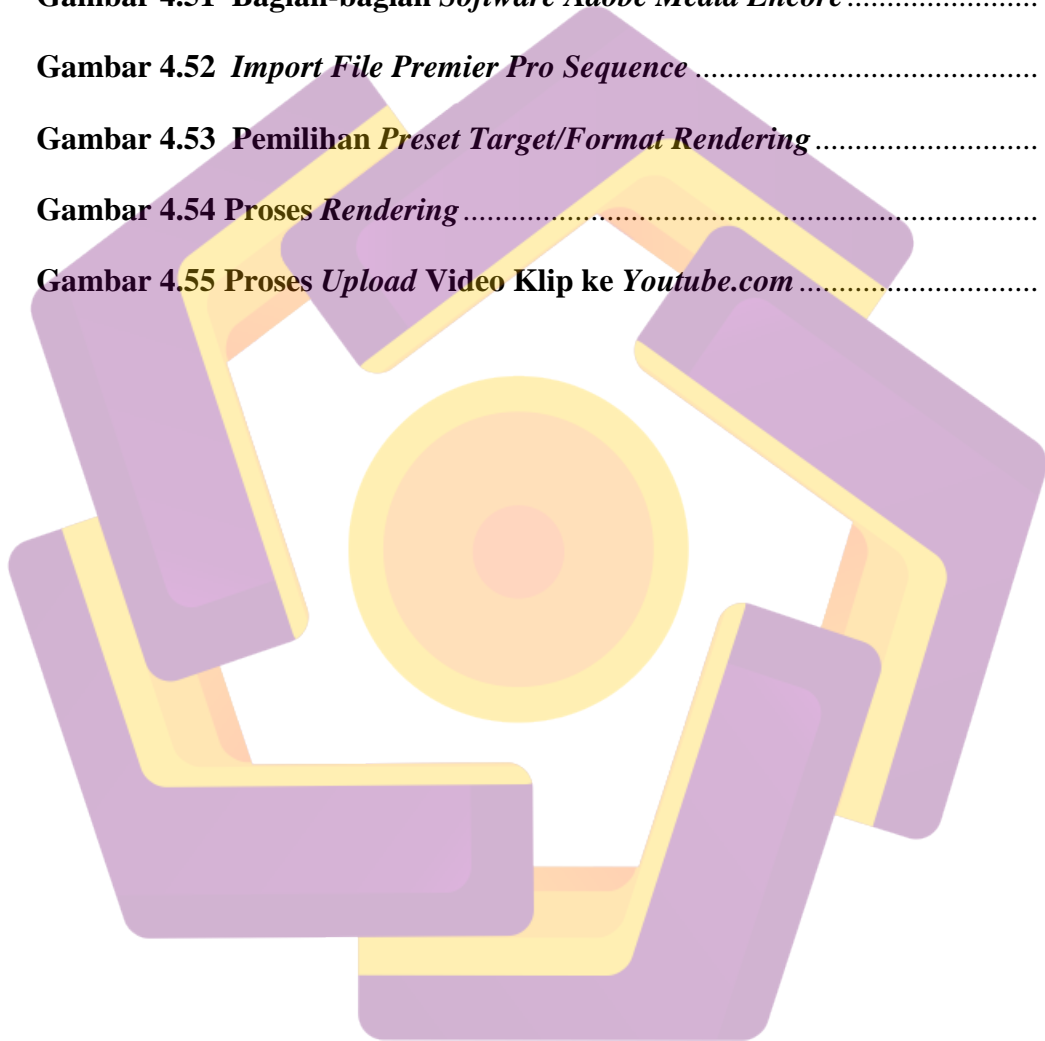
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Diagram Keseluruhan Proses Perancangan Video	23
Gambar 2.2	Pengambilan Gambar <i>Close Up</i>	25
Gambar 2.3	Pengambilan Gambar <i>Medium Close Up</i>	25
Gambar 2.4	Pengambilan Gambar <i>Big Close Up</i>	26
Gambar 2.5	Pengambilan Gambar <i>Exteme Close Up</i>	26
Gambar 2.6	Pengambilan Gambar <i>Medium Shoot</i>	27
Gambar 2.7	Pengambilan Gambar <i>Total Shoot</i>	27
Gambar 2.8	Pengambilan Gambar <i>Establish Shoot</i>	28
Gambar 2.9	Pengambilan Gambar <i>Two Shoot</i>	28
Gambar 2.10	Pengambilan Gambar <i>Over Shoulder Shoot</i>	29
Gambar 2.11	Pengembangan Sistem Multimedia	36
Gambar 3.1	Album Perdana “Rebellion” rilis tahun 2014	37
Gambar 3.2	Acer V5 471 Series	43
Gambar 3.3	Canon EOS 60D	44
Gambar 3.4	Canon EOS 5D Mark II	45
Gambar 3.5	Diagram Alur Perancangan Pra-Produksi	52
Gambar 3.6	Tri Adhit Bayu Pamungkas (Pemeran Utama)	57
Gambar 3.7	Syaifudin Yusuf (Pemeran Antagonis)	57
Gambar 3.8	Mithohlogy Borneo Band	57
Gambar 3.9	Lensa Canon 50mm dan Tokina 10-17mm	64
Gambar 3.10	Memory Card	65
Gambar 3.11	Tripod	65
Gambar 3.12	Reflector	66

Gambar 3.13 Camtree Led.....	66
Gambar 3.14 Rig DSLR Camera	67
Gambar 4.1 Diagram Tahapan Pekerjaan	71
Gambar 4.2 <i>Manual Control</i> Kamera	72
Gambar 4.3 Pengaturan Fokus Kamera.....	73
Gambar 4.4 Pengaturan White Balance	74
Gambar 4.5 Pengaturan Ukuran Video.....	74
Gambar 4.6 Manajemen File Video Klip Mithology Borneo.....	84
Gambar 4.7 Proses <i>Logging</i>	85
Gambar 4.8 Pembuatan <i>New Project</i> pada Adobe Premier Pro CS6.....	86
Gambar 4.9 <i>Locating New Project</i>	86
Gambar 4.10 <i>Rename Sequence</i>	87
Gambar 4.11 <i>Setting Frame Size</i>	88
Gambar 4.12 <i>Import File Audio</i>	88
Gambar 4.13 Pemilihan <i>File Audio</i>	89
Gambar 4.14 <i>Drag File Audio</i>	89
Gambar 4.15 Pemotongan file video dengan <i>Razor Tool</i>	90
Gambar 4.16 Proses <i>Replace Scene</i> ke dalam Adobe After Effect	91
Gambar 4.17 Bagan Produksi Video Klip Mithology Borneo	91
Gambar 4.18 <i>Open File</i> Adobe Photoshop.....	93
Gambar 4.19 <i>Open Project</i>	93
Gambar 4.20 <i>Magic Wand Tool</i>	93
Gambar 4.21 <i>Trash Image</i> pada Adobe Photoshop.....	94
Gambar 4.22 <i>Save As File</i>	94

Gambar 4.23	<i>New Composition</i>	95
Gambar 4.24	<i>Tampilan Editing Motion Grafish</i>	96
Gambar 4.25	<i>Pemilihan File Content</i>	97
Gambar 4.26	<i>Copy File Content</i>	98
Gambar 4.27	<i>Paste File Content ke Folder Berbeda</i>	98
Gambar 4.28	<i>Tampilan Program After Effect</i>	99
Gambar 4.29	<i>Composition Settings Aspect Ratio</i>	100
Gambar 4.30	<i>Import File Objek Visual</i>	100
Gambar 4.31	<i>Pemilihan Folder Penyimpanan Objek</i>	101
Gambar 4.32	<i>Pembuatan Layer Null Object</i>	101
Gambar 4.33	<i>Memposisikan Track Point 1 dan 2</i>	102
Gambar 4.34	<i>Tracking Camera</i>	102
Gambar 4.35	<i>Panel Tracker</i>	103
Gambar 4.36	<i>Motion Target</i>	103
Gambar 4.37	<i>Tracking Process</i>	103
Gambar 4.38	<i>Parenting Effect ke Null Object</i>	104
Gambar 4.39	<i>Hasil Parenting dan Mode Screen Editing Video</i>	104
Gambar 4.40	<i>Pembuatan Adjustment Layer</i>	105
Gambar 4.41	<i>Menu Bar Effect</i>	105
Gambar 4.42	<i>Penambahan Optical Flare pada Footage</i>	106
Gambar 4.43	<i>Optical Flare Option</i>	107
Gambar 4.44	<i>Memposisikan Achor Point Optical Flare</i>	108
Gambar 4.45	<i>Effect Control Achor Point Optical Flare</i>	109
Gambar 4.46	<i>Preset Animation After Shake</i>	109

Gambar 4.47 <i>Effect Control/Setting After Shake</i>	109
Gambar 4.48 <i>Preset Levels (Individual Controls)</i>	110
Gambar 4.49 <i>Proses Color Grading</i>	112
Gambar 4.50 <i>Perbedaan Sebelum dan Sebelum Color Grading</i>	112
Gambar 4.51 <i>Bagian-bagian Software Adobe Media Encore</i>	113
Gambar 4.52 <i>Import File Premier Pro Sequence</i>	113
Gambar 4.53 <i>Pemilihan Preset Target/Format Rendering</i>	114
Gambar 4.54 <i>Proses Rendering</i>	114
Gambar 4.55 <i>Proses Upload Video Klip ke Youtube.com</i>	120



INTISARI

Video klip adalah gambaran dari makna sebuah lagu dengan menampilkan film pendek atau video yang mendampingi alunan musik. Video klip juga dijadikan salah satu media promosi bagi produser musik untuk menyentuh sekmen pasar dalam memperkenalkan produk dari sebuah grub atau individu musik. Mithology Borneo adalah band indie Jogja mengusung Genre Deathcore. Permasalahan muncul ketika band ini ingin meningkatkan citra band dan promosi album.

Proses produksi video klip ini melewati tiga tahap yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Software dalam membuat video klip band ini menggunakan Adobe Premier CS5 dan Adobe After Effect CS5, sehingga video klip yang di buat mencapai hasil yang diinginkan.

Pembuatan video klip ini diharapkan dapat sarana promosi serta meningkatkan popularitas dan royalti bagi masa depan band Mithology Borneo.

Kata Kunci: Multimedia, Video Klip, Promosi



ABSTRACT

Video clip is an overview of the meaning of a song by showing a short film or video that accompanies the music. Video clips also be used as a promotional media for music producers to touch sekmen market in introducing the product of a grub or individual music. Mithology Borneo is indie band Jogja carrying deathcore genre. Problems arise when the band wants to improve the image of the band and album promotion.

This clip video production process through three stages, pre-production, production and post-production. Software to create a video clip of this band menggunakan Adobe Premier CS5 and Adobe After Effects CS5, making video clips that made achieving the desired results.

Making of the video clip is expected to be a promotional tool as well as the increasing popularity and royalties for the band's future Mithology Borneo.

Keyword: Multimedia, Video Clips, Promotions

