

**RANCANGAN VIDEOKLIP
SINGLE ALBUM BUBLE BAND
“JANGAN MALU DONK”**

TUGAS AKHIR MULTIMEDIA

**DIAJUKAN SEBAGAI PERSYARATAN UNTUK
MENEMPUIH UJIAN SIDANG AKHIR DIPLOMA III
SERTA MEMPEROLEH GELAR PROFESIONAL AHLI MADYA
PROGRAM STUDI DESAIN MULTIMEDIA
FAKULTAS DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

OLEH

**BOAN HENDRIK MULYUNUS ARITONANG
NPM. 10.02.038**



**UNIVERSITAS WIDYATAMA
2010**

**RANCANGAN VIDEOKLIP
SINGLE ALBUM BUBLE BAND
“JANGAN MALU DONK”**

TUGAS AKHIR MULTIMEDIA

**DIAJUKAN SEBAGAI PERSYARATAN UNTUK
MENEMPUH UJIAN SIDANG AKHIR DIPLOMA III
SERTA MEMPEROLEH GELAR PROFESIONAL AHLI MADYA
PROGRAM STUDI DESAIN MULTIMEDIA
FAKULTAS DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

OLEH

**BOAN HENDRIK MULYUNUS ARITONANG
NPM. 10.02.038**



**UNIVERSITAS WIDYATAMA
2010**





LEMBAR PENGESAHAN

**RANCANGAN VIDEOKLIP
SINGLE ALBUM BUBLE BAND
“JANGAN MALU DONK”**

**Persetujuan Draft Tugas Akhir Multimedia Untuk Disidangkan
Pada Hari Selasa, 2 Februari 2010**

**BOAN HENDRIK MULYUNUS ARITONANG
NPM. 10.02.038**

Bandung, 29 Januari 2010

Menyetujui :

Pembimbing,

Co - Pembimbing,

JAJANG SUPRIYADI, M.Sn.

TUBAGUS ZUFRI, S.Sn., M.Ds.

Mengetahui :

**Dekan Fakultas
Desain Komunikasi Visual,**

**Ketua Program Studi
Desain Multimedia,**

TUBAGUS ZUFRI, S.Sn., M.Ds.

JAJANG SUPRIYADI, M.Sn.





LEMBAR PERSETUJUAN REVISI

**RANCANGAN VIDEOKLIP
SINGLE ALBUM BUBLE BAND
"JANGAN MALU DONK"**

**Persetujuan Tugas Akhir Multimedia Setelah Proses Revisi
Untuk Didokumentasikan Secara Resmi**

**BOAN HENDRIK MULYUNUS ARITONANG
NPM. 10.02.038**

Bandung, 6 Februari 2010

Menyetujui :

Pembimbing,

Co - Pembimbing,

JAJANG SUPRIYADI, M.Sn

TUBAGUS ZUFRI, S.Sn., M.Ds.

**Ketua Program Studi
Desain Multimedia,**

**Koordinator
Tugas Akhir Multimedia,**

JAJANG SUPRIYADI, M.Sn.

ARUS REKA PRASETIA, S.E., M.B.A



*Terimakasih kepada Yesus Kristus atas berkatnya yang tiada
habisnya hingga setelah melalui jalan yang cukup panjang dan
penantian yang begitu mendalam sehingga akhirnya
dizinkanNya aku menyelesaikan Tugas Akhir ini yang saya
persembahkan kepada...*

*kedua orang tuaku tercinta: **Papa dan Mama***

*kedua adikku terkasih yang selalu mendoakan kakanya ini: **Pasu
Elizabeth, dan David Alfredo***

*Dosen Pembimbingku yang dengan sabar membimbingku, Bapak
Jajang Supriyadi, M. Sn.*

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **BOAN HENDRIK MULYUNUS
ARITONANG**
NPM. : 10.02.038
Program Studi : Desain Multimedia
Judul Tugas Akhir Multimedia : **RANCANGAN VIDEOKLIP SINGLE
ALBUM BUBLE BAND "JANGAN MALU
DONK"**

menyatakan dengan sejujurnya bahwa:

1. Tugas Akhir Multimedia yang diajukan adalah asli dan belum pernah diajukan sebelumnya untuk mendapatkan gelar akademik, baik oleh penulis maupun orang lain.
2. Tugas Akhir Multimedia ini murni keasliannya yang berupa ide, gagasan, rumusan, perencanaan konsep, perancangan audio visual dan penelitian penulis sendiri tanpa campur tangan pihak lain dalam bentuk apapun kecuali arahan dari tim pembimbing dan telah dikonsultasikan dengan pihak terkait.
3. Tugas Akhir Multimedia ini tidak terdapat karya-karya ataupun pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang atau dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

Apabila di kemudian hari hasil dari karya Tugas Akhir Multimedia yang telah dilakukan dan dipertanggungjawabkan ini **TERBUKTI** melanggar poin-poin di atas, maka penulis bersedia untuk dibatalkan karyanya dan dicabut gelar Ahli Madya dalam bidang keilmuan Desain Multimedia oleh pihak akademik.

Demikian surat pernyataan ini dibuat sepenuhnya dengan kesungguhan hati dan dapat dipertanggungjawabkan serta dalam keadaan sadar, sehat lahir maupun batin.

Bandung, 30 Januari 2010

BOAN HENDRIK MULYUNUS ARITONANG.



Telah dilaksanakan **Sidang Terbuka Komprehensif Tugas Akhir Multimedia** pada hari Selasa, 2 Februari 2010; atas nama mahasiswa:

Nama : **BOAN HENDRIK MA**
NPM. : **10.02.038**
Program Studi : **Desain Multimedia**

dengan judul,

RANCANGAN VIDEOKLIP SINGLE ALBUM BUBLE BAND "JANGAN MALU DONK"

Oleh Tim Pembimbing dan Penguji,

Nama : **JAJANG SUPRIYADI, M.Sn.**

Status : Pembimbing | Ketua Sidang

Nama : **TUBAGUS ZUFRI, S.Sn., M.Ds.**

Status : Co - Pembimbing

Nama :

Status : Penguji I

Nama :

Status : Penguji II

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERSIDANGAN	
LEMBAR ASISTENSI	
KATA PENGANTAR	
UCAPAN TERIMA KASIH	
DAFTAR ISI	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR LAMPIRAN	

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan dan Pembatasan Masalah	3
1.2.1 Perumusan Masalah	3
1.2.2 Pembatasan Masalah	3
1.3 Maksud dan Tujuan	4
1.3.1 Maksud	4
1.3.2 Tujuan	4
1.4 Pemberi Tugas.....	5
1.5 Sistematika Penulisan	5

BAB II ANALISIS MASALAH

2.1 Tinjauan Teori	7
2.1.1 Pengertian Promosi	7
2.1.1.1 Tujuan Promosi	8
2.1.1.2 Metode Penyampaian Promosi	8
2.1.2 Pengertian Media	9
2.1.2.1 Karakteristik Media	10
2.1.2.2 Tingkat Media	11

2.1.2.3 Fungsi Media	11
2.1.3 Pengertian Videoklip	11
2.1.3.1 Bahasa Videoklip	12
2.1.3.2 Konsep Dasar Videoklip	12
A. <i>Performance Clip</i>	12
B. <i>Conceptual Clip</i>	13
2.1.3.3 Unsur Dasar Videoklip.....	13
A. <i>Music Video</i>	13
B. <i>Lyrics Video</i>	14
C. <i>Image Video</i>	14
2.1.3.4 Klarifikasi Videoklip	15
2.1.3.5 Tradisi-tradisi Visual dalam Videoklip	16
A. <i>Filmed Performance</i>	16
B. <i>Traditional Visual Narration</i>	17
C. <i>Experimental Visual Narration</i>	17
2.1.3.6 Fungsi Videoklip	18
2.1.4 Pengertian Musik <i>Punk</i>	18
2.1.5 <i>Electropop Rock</i>	20
2.1.6 Perkembangan Musik <i>Indie</i> di Indonesia	22
2.1.7 Perkembangan Musik <i>Indie</i> di Bandung	24
2.2 Tinjauan Masalah	26
2.3 Relevansi	27
2.4 Segmentasi	28

BAB III PEMECAHAN MASALAH

3.1 Strategi Pemecahan Masalah.....	30
3.2 Konsep Desain.....	31
3.3 Konsep Visual	32
3.3.1 Konsep Warna.....	33
3.3.2 Konsep <i>Layout</i>	34
3.3.3 Konsep Transisi	34
3.3.4 Sudut Pandang (<i>Angle</i>) atau <i>Framing</i>	35

3.3.5 Konsep <i>Tipografi</i>	39
3.4 Konsep Produksi	40
3.4.1 Pra Produksi	41
3.4.1.1 <i>Storytelling</i>	41
3.4.1.2 <i>Storyboard</i>	41
3.4.1.4 Waktu Pengambilan <i>Scene</i>	42
3.4.2 Produksi	43
3.4.2.1. Pengambilan Gambar	43
3.4.3 Pasca Produksi	44
3.4.3.1 <i>Capturing</i>	44
3.4.3.2 Pemotongan <i>Stock Movie/Editing</i>	44
3.4.3.3 <i>Final Cut</i> dan <i>Effect Video</i>	45
3.4.3.4 <i>Output Transfer</i>	46

BAB IV RINCIAN TUGAS

4.1 Cakupan Teknis Pekerjaan	46
4.2 Contoh <i>Storyboard</i>	47
4.3 Contoh Hasil Visual	48
4.4 Lirik Lagu	48
4.5 Formasi BUBLE <i>Band</i>	49
4.6 Profil Singkat BUBLE <i>Band</i>	49

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR ISTILAH

SURAT PENGANTAR OBSERVASI

LEMBAR LAMPIRAN-LAMPIRAN

UCAPAN TERIMA KASIH

LEMBAR PERSETUJUAN REVISI

BIOGRAFI

DAFTAR ISTILAH

A

Animasi Animasi, atau lebih akrab disebut dengan film animasi, adalah film yang merupakan hasil dari pengolahan gambar tangan sehingga menjadi gambar yang bergerak. Pada awal penemuannya, film animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di-"putar" sehingga muncul efek gambar bergerak. Dengan bantuan komputer, pembuatan film animasi menjadi sangat mudah dan cepat. Bahkan akhir-akhir ini lebih banyak bermunculan film animasi 3 dimensi daripada film animasi 2 dimensi. Wayang kulit merupakan salah satu bentuk animasi tertua di dunia. Bahkan ketika teknologi elektronik dan komputer belum ditemukan, pertunjukan wayang kulit telah memenuhi semua elemen animasi seperti layar, gambar bergerak, dialog dan ilustrasi musik.

Audiovisual Sebutan untuk perangkat yang menggunakan unsur suara dan gambar.

B

Background Latar belakang yang menjadi ciri dari setiap istilah.

C

Capture Pemindahan data *analog* dari kaset/film ke dalam *harddisk* komputer untuk dijadikan data *digital*.

D

Desain Desain biasa diterjemahkan sebagai seni terapan, arsitektur, dan berbagai pencapaian kreatif lainnya. Dalam sebuah kalimat, kata "desain" bisa digunakan baik sebagai kata benda maupun kata kerja. Sebagai kata kerja, "desain" memiliki arti "proses untuk membuat dan menciptakan obyek baru". Sebagai kata benda, "desain" digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, atau berbentuk obyek nyata. Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek fungsi, estetik dan berbagai macam aspek lainnya, yang biasanya datanya didapatkan dari riset, pemikiran, *brainstorming*, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya.

E

Editing Proses penyatuan gambar dari shoot yang telah diambil kedalam mesin editing(computer). Rangkaian pengeditan tersebut meliputi penyatuan gambar, pemberian transisi, pemberian efek video, pemberian sound musik, pemberian sound efek, penyatuan narasi, hingga compositing.

F

Freelance Seseorang yang melakukan tugas perseorangan dari rekening yang berbeda tetapi bukan sebagai karyawan.

I

Indie Label Perusahaan rekaman kecil, Mereka tidak dikuasai oleh perusahaan-perusahaan besar seperti di atas, namun juga biasanya memiliki kemampuan terbatas dalam memasarkan produk mereka.

M

Major Label Perusahaan yang mengelola rekaman suara dan penjualannya, termasuk promosi dan perlindungan hak cipta. Mereka biasanya memiliki kontrak dengan artis-artis musik dan manajer mereka.

Multimedia Kemajuan dari media teknologi yang sudah dikemas sedemikian hingga untuk menjadikan sebuah media informasi yang menarik berbentuk audiovisual mudah dibaca dan dapat dipelajari.

P

Permanent Tetap (tidak untuk sementara waktu); berlangsung lama (tanpa perubahan berarti)

Produser Seseorang yang bertanggungjawab secara umum terhadap seluruh produksi. Produksi yang dimaksud adalah produksi film, sinetron, dan program acara TV lainnya. Tugas seorang produser antara lain membuat perkiraan dana yang dibutuhkan untuk biaya suatu produksi. Sebagai seorang yang bertanggungjawab secara umum maka seorang produser juga terlibat secara tidak langsung dalam pekerjaan lainnya seperti pada pencari bakat, penulis skenario, penyunting gambar, dan sebagainya.

S

Skill kesanggupan seseorang atau kemampuan.

Storyboard Sejumlah sketsa yang menggambarkan adegan film yang disusun secara teratur dan dilengkapi dengan catatan dialog, durasi dan deskripsi adegan dipergunakan untuk mempermudah pengambilan gambar.

Storyline Rangkaian cerita utama dari pertama hingga akhir. Didalamnya memuat apa yang harus dilakukan dalam pengambilan gambar, jalan cerita dan lain sebagainya, sehingga keseluruhan *crew* baik itu pemeran film atau pekerja film terjadi kesinkronan.

V

Videoclip kumpulan guntingan gambar hidup (iklan, musik, dsb.) untuk ditayangkan lewat pesawat televisi / layar bioskop, rekaman pendek adegan video biasa yang diambil dari rekaman video / film yang lebih panjang-garapannya terkenal pada tema.

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar Asistensi Pembimbing
2. Lembar Asistensi Co – Pembimbing