

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Salah satu teknologi informasi yang sering kita jumpai dalam aktifitas sehari-hari adalah multimedia. Dimana pada masa kini multimedia membantu manusia dalam bentuk suara dan video (*audiovisual*) untuk berinteraksi dengan sesama secara jarak dekat maupun jarak jauh melalui situs jejaring sosial (*internet*)<sup>1</sup>. Salah satunya adalah “*YouTube*” dalam bidang multimedia atau video, dimana pada masa sekarang umumnya masyarakat lebih menyukai melihat *videoclip* di bandingkan hanya mendengarkan musik saja, sehingga tampilan yang bagus dan gambar yang jernih menjadi sebuah tolak ukur pada video yang akan di publikasi. Dan dengan menggunakan efek *Denoiser II* maka, dapat membantu untuk menampilkan gambar yang bagus dan jernih.

*Denoiser* adalah salah satu produk dari *Red Giant Software* yang banyak menjual efek-efek untuk disambungkan (*plugin*) ke *Adobe Premiere Pro* ataupun ke berbagai *software* multimedia lainnya, bisa dilihat pada website resminya di <http://www.redgiant.com>. Efek *Denoiser* memiliki dua versi yaitu *Denoiser I* dan *Denoiser II*, namun pada perjalanannya perusahaan *Google* telah mengakuisisi *Green Parrot Pictures* yang adalah perusahaan pemilik dari teknologi *Denoiser* yang asli. Karena akuisisi ini, *Denoiser I* tidak bisa dijual atau didistribusikan lagi

---

<sup>1</sup>Staff Site., 19 Maret 2013, <http://aswam.staff.jak-stik.ac.id/files/11-interaksi-manusia-dan-computer.doc>

karena menggunakan teknologi dari perusahaan *Green Parrot Pictures*. Versi yang kedua adalah *Denoiser II* yang mempunyai beberapa versi lagi yaitu *Denoiser III.2*, *Denoiser III.3*, *Denoiser III.4* dan yang terakhir adalah *Denoiser III.4.1*. *Denoiser II* dirancang untuk melampaui kualitas dari *Denoiser I*, artinya bahwa *Denoiser II* memiliki kestabilan yang lebih tinggi dan lebih sederhana dalam pengoperasian untuk mendapatkan kualitas yang tinggi.

Fungsi utama *Denoiser II* adalah membantu untuk membuat tampilan yang bagus dan gambar yang jernih pada video. Dapat dengan cepat menghilangkan rekaman kasar atau bintik-bintik hitam (*noise*) pada video dan tidak akan mengurangi ketajaman rekaman video aslinya terlepas dari sinematografi kondisi pencahayaan dan kamera yang digunakan.

Mengingat hal tersebut diatas, maka *Lifely Band* akan sangat membutuhkan sebuah *videoclip* yang mampu menyalurkan informasi lewat tampilan yang jernih yang akan mereka publikasikan di "YouTube". Oleh karena itu penerapan efek *Denoiser II* akan sangat membantu dalam pengeditan *videoclip* *Lifely Band*.

## 1.2 Perumusan Masalah

1. Bagaimana cara menerapkan efek *Denoiser II* dalam pengeditan *videoclip*?
2. Bagaimana menguji coba tingkat *noise* pada *video clip* yang dimiliki *Lifely Band*?

### 1.3 Batasan Masalah

1. Analisa dan penerapan efek *DenoiserII* pada *videoclip* Lively Band.
2. Proses pembuatan naskah, pengambilan video, dan editing *videoclip* oleh Lively Band.
3. Implementasi *videoclip* dengan menggunakan *Software Adobe Premiere, Plugin Denoiser II* dan sekaligus uji coba.

### 1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat dalam penyusunan skripsi mengenai analisis penerapan efek denoiser pada visualisasi *videoclip Lively Band* yaitu:

1. Memenuhi syarat menyelesaikan pendidikan program Strata Satu (S1) pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Membantu pihak akademik dalam memberikan referensi penerapan efek *denoiser* pada visualisasi video.
3. Membantu *Lively Band* dalam pengembangan *vidio clip* yang mampu menyalurkan informasi lewat lagu yang mereka bawaan kepada masyarakat secara menarik.
4. Menerapkan, mengembangkan, dan menambah wawasan ilmu pengetahuan dibidang teknologi informasi, sehingga dapat menjadi

individu yang kreatif dan inovatif dalam persaingan di dunia multimedia.

### 1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan sangat di perlukan dalam penyusunan skripsi ini, karena data merupakan komponen yang sangat penting. Untuk mendapatkan data tersebut maka dilakukan beberapa tahapan pengumpulan data seperti:

#### 1. Observasi

Peninjauan langsung di Lively Management Jl.Candi Gebang Gg.Arjuna No.30E RT.02 RW.14 Condong Catur Yogyakarta, sebagai Perusahaan yang membawahi segala aktifitas produksi musik Lively Band.

#### 1. Kepustakaan

Penelaahan buku multimedia tentang *digital image processing*, website resmi produk *Denoiser II (internet)* dan profil Lively Band.

#### 2. Wawancara

Wawancara dan interview langsung kepada para personil dan manajer *LivelyBand*.

### 1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Bab.I Pendahuluan.

Bab ini menerangkan tentang latar belakang masalah, rumusan, maksud, tujuan, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan dari penelitian.

#### Bab.II Landasan Teori.

Menguraikan tentang *digital image processing*, pengertian *noisedan noise reduction*, ISO serta *software* yang akan digunakan.

#### Bab.III Analisis dan Perancangan.

Gambaran umum (profil) tentang *LifelyBand*, *video clip* *Lifely Band* dan proses analisis efek *Denoiser II* yang akan diterapkan pada *videoclip*.

#### Bab.IV Implementasi dan Pembahasan.

Bab ini membahas tentang pengeditan dan penerapan efek pada *video clip*, serta uji coba mengenai *video clip* dengan efek *Denoiser II*.

#### Bab.V Penutup.

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan tahapan - tahapan dalam proses analisis dan saran selalu memperhatikan pengembangan dan mengevaluasi.