

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Video klip merupakan suatu seni dalam berpromosi untuk grup seni yang isinya berupa audio visual. Tak jarang banyak seniman-seniman di Indonesia yang menggunakan metode ini untuk mempromosikan grup seni mereka. Banyak dilakukan penerapan-penerapan dalam pembuatan video klip di antaranya adalah teknik *greenscreen*. *Greenscreen* adalah suatu permainan pemayangan atau pengubah kunci kroma (*Chroma Key*). Teknik ini dipakai untuk mengubah latar belakang suatu objek, di mana pada saat proses *shoot* latar belakang objek harus hijau total menggunakan bahan kain, kertas, tembok hijau, dan sebagainya. Objek juga tidak boleh menggunakan pakaian yang berwarna hijau, hal ini dilakukan untuk menghindari tabrakan antara objek dengan warna *greenscreen*.

Pada pembuatan video klip Dhimas Tedjo ini, teknik *greenscreen* menjadi pilihan untuk member keindahan video klip sebagai seni dalam teknologi Informasi (*Information Technology*). Dhimas Tedjo adalah artis campursari yang berasal dari Gunungkidul, Yogyakarta. Dhimas Tedjo sangat banyak sekali pengalaman dalam dunia tarik suara, akting dan telah banyak mengisi acara-acara di panggung dalam kota ataupun di luar kota. Dhimas Tedjo saat ini juga memandu salah satu acara di stasiun televisi yaitu Jogja TV dalam acara Klinong-klinong Campursari yang di siarkan setiap hari Kamis pukul 20.30 WIB. Selain itu, dia juga sering menjadi bintang tamu di TVRI untuk acara Pangkur Jenggleng

setiap hari senin pukul 18.00 WIB, bahkan sekarang telah dikontrak untuk acara Pendopo Kang Tedjo TVRI Jogja. Dhimas Tedjo telah menyelesaikan pendidikan di perguruan tinggi Universitas Janabadra dan mendapat gelar S1 Sarjana Hukum.

Pembuatan video klip ini selain teknik *greenscreen* juga akan dikolaborasi dengan beberapa live shoot dengan Adobe Preimere Pro CS3 sebagai software utama yang digunakan untuk proses editing. Harapannya setelah pembuatan video klip ini terselesaikan adalah dapat mempertahankan dan meningkatkan kesuksesan bagi Dhimas Tedjo di blantika musik khususnya campursari. Dan masyarakat akan mampu untuk mengerti dan memahami tentang pendalaman suatu seni dalam Teknologi Informasi (*Information Technologi*).

### **1.1 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat diperoleh rumusan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu bagaimana menerapkan *Greenscreen* pada pembuatan video klip Dhimas Tedjo.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, penulis membatasi pada penyampaian informasi secara umum, melainkan lebih pada penerapan *greenscreen* melalui beberapa tahapan berikut ini :

1. Video klip ini hanya diikhususkan untuk DHIMAS TEDJO.
2. Video klip ini mengimplementasi *greenscreen* untuk shoot DHIMAS TEDJO, dan Live shoot untuk model/talent.

### 3. Video klip ini berformat .MP4

Adapun software-software yang digunakan dalam pembuatan video klip ini yaitu :

1. Adobe Premiere pro CS3
2. Adobe After Effect CS3

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, yaitu sebagai berikut :

1. Memenuhi syarat menyelesaikan pendidikan program Strata I pada STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Dapat menerapkan ilmu dan teori greenscreen yang selama ini didapat untuk diaplikasikan secara nyata dalam praktek guna membantu dan mendukung kemampuan dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh.
3. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang multimedia, serta dapat menambah pengalaman tentang pengolahan data serta pengembangan profesi sehingga nantinya dapat bersaing di era globalisasi.
4. Membuka wawasan dan apresiasi masyarakat luas terutama di Yogyakarta tentang keberadaan musik campursari.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Dalam penyusunan skripsi ini diperlukan adanya pengumpulan data yang benar, akurat dan lengkap. Dengan adanya kelengkapan data ini maka dalam

penyusunan skripsi akan mengurangi munculnya hambatan-hambatan, sehingga kelancaran dalam penyusunan skripsi akan tercapai.

#### 1. Metode Observasi

Metode dengan melakukan pengamatan langsung di tempat penelitian terhadap aliran musik campursari, baik dari musik maupun video klip, cover CD. Selain itu juga melakukan pengamatan tentang perkembangan musik campursari khususnya di Yogyakarta dengan mengamati aliran musik, kualitas bermusik serta cara pendistribusian yang diterapkan oleh grup musik campursari. Juga pengumpulan data-data yang berhubungan dan dibutuhkan dalam penyusunan skripsi ini.

#### 2. Metode Wawancara

Dengan metode ini penulis mendapatkan informasi-informasi dengan melakukan tanya jawab terhadap penyanyi campursari dan manager yang bersangkutan mengenai obyek yang akan dibuat untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.

#### 3. Metode Dokumentasi

Metode ini mencakup kumpulan artikel yang menunjang dan bersangkutan dengan skripsi ini. Mulai dari majalah, buku, internet serta artikel-artikel yang berhubungan dengan perkembangan campursari.

#### 4. Metode Studi Kepustakaan

Metode ini mengacu pada pengumpulan data-data dengan mencari sumber dari buku-buku sebagai kajian dasar teori dalam melakukan penelitian.

## 1.6 Sistematika Penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang landasan teori yang berhubungan dengan penelitian, pengenalan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan dan penyelesaian video klip yang akan dibuat.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Di dalam bab ini akan dibahas mengenai tinjauan umum, profil Dhimas Tedjo serta akan dijelaskan tentang analisis sistem, analisis biaya manfaat, dan rancangan sistem.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai tahap-tahap perancangan dan pembuatan video klip dengan implementasi *greenscreen* dari proses pra-produksi, produksi hingga pasca produksi.

### BAB V PENUTUP

Dalam bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan tentang uraian kesimpulan dan saran untuk pengembangan yang lebih baik.