

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menuju era perkembangan teknologi yang semakin maju, adanya band indie ataupun band yang sudah populer yang saling bersaing dalam menciptakan karya seninya salah satunya dengan cara membuat video klip yang bagus. Video klip sendiri adalah kumpulan potongan visual yang dirangkai dengan atau tanpa efek tertentu dan disesuaikan berdasarkan ketukan pada irama lagu, nada, lirik, instrumen dan penampilan band.

Perkembangan dalam pembuatan video klip dari hari ke hari selalu memberikan warna yang berbeda, begitu pula dengan teknik pembuatannya semakin maju dan kreatif. Dengan teknik penggabungan audio visual dan animasi 2D pada sebuah video klip, maka akan menghasilkan karya seni video klip yang dekat dengan dunia teknologi informasi, serta dapat memberikan pengetahuan kepada masyarakat luas tentang video klip dan teknologi informasi itu sendiri. Audio visual sering disebut media instruksional modern, yang dapat dilihat dan didengar, sedangkan animasi 2D yaitu gambar kartun yang seolah-olah hidup, dengan gambarnya yang bisa berbentuk benda berwarna dan spesial efek.

Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, penggabungan audio visual dengan animasi 2D telah banyak digunakan dalam pembuatan video klip. Sejalan dengan perkembangan komputer, teknologi ini dapat diterapkan sebagai media pembelajaran dan untuk mempublikasikan karya seni musik dalam bentuk video klip.

Misalnya pada video klip Flava band yang juga menggunakan unsur real video atau audio visual dengan animasi 2D. Hal ini yang melatar belakangi perencanaan dan pembuatan video klip pada New Coral Band, bertujuan untuk memperkenalkan diri dengan cara mempublikasikan hasil karya mereka. New Coral sendiri adalah salah satu band indie yang berasal dari Karanganyar, Surakarta, Jawa Tengah yang mengusung aliran pop. Selain mendengarkan karya seni mereka, masyarakat juga dapat melihat konsep visual yang ditampilkan, sehingga video klip animasi 2D dapat menjadi media pembelajaran bagi masyarakat luas.

Dengan permasalahan-permasalahan tersebut, maka peneliti mengambil judul Implementasi Penggabungan Audio Visual dan Animasi 2D Pada Pembuatan Video Klip New Coral Band.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka dapat diperoleh rumusan permasalahan dalam penelitian ini, yaitu bagaimana menerapkan penggabungan audio visual dan animasi 2D pada pembuatan video klip new coral band ?

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, peneliti membatasi informasi secara umum yaitu :

1. Video klip ini dikhususkan untuk new coral band dengan judul lagu "sendiri".
2. Video klip ini menerapkan penggabungan audio visual dan animasi 2D, animasi 2D yang digunakan berbentuk *background animation*.
3. Pengambilan gambar atau video menggunakan teknik *live shoot* dan *greenscreen*.
4. Video klip ini akan dipublikasikan lewat beberapa sosial media seperti facebook dan youtube.

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

1. *Adobe Premiere pro CS3*
2. *Adobe Photoshop CS3*
3. *Adobe After Effect CS3*

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

1. Memenuhi syarat menyelesaikan pendidikan program strata satu di STM IK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan masyarakat.

3. Sebagai referensi dalam bidang pembuatan video klip.
4. Membuat video klip untuk New Coral Band.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari pelaksanaan skripsi, diantaranya :

1. Bagi Peneliti :

- a. Menambah wawasan dan pengalaman dalam pembuatan video klip menggunakan beberapa macam software multimedia.
- b. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta kedalam aplikasi nyata secara praktek.
- c. Mengembangkan ilmu dan membuka wawasan pengetahuan sesuai dengan bidang teknologi sistem informasi.
- d. Memberikan gambaran bagaimana mengembangkan ilmu pada bidang multimedia di kemudian hari untuk dapat bekerja dan bersaing didunia multimedia.

2. Bagi New Coral Band :

- a. Dengan adanya video klip ini, diharapkan terjadi peningkatan minat masyarakat untuk mendengarkan dan lebih mengenal lagi New Coral Band.
- b. Mempunyai suatu sarana publikasi yang dapat digunakan sebagai alat untuk memperluas hasil karya mereka.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Penyusunan skripsi ini harus didukung dengan data-data atau keterangan-keterangan yang benar dan tepat agar mendapatkan hasil yang baik. Untuk mendapatkan data yang benar dan tepat perlu dilakukan suatu penelitian pada tempat yang akan dijadikan obyek penelitian sehingga diperlukan metode-metode antara lain:

1. Metode pengamatan langsung

Metode observasi merupakan sistem pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang akan diteliti.

2. Metode Studi Pustaka

Metode ini sebagai dasar dari penyusunan skripsi, dipergunakan buku kepustakaan yang meliputi literatur, catatan kuliah, serta sumber referensi lain yang mendukung penulisan skripsi ini.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

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

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini akan dibahas mengenai tinjauan umum, profil New Coral Band serta akan dijelaskan tentang analisis sistem, analisis biaya manfaat, dan rancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjabarkan langkah-langkah pembuatan dan perancangan video klip mulai dari pengambilan gambar,

editing, rendering sampai tahap akhir dari proses pra produksi, produksi hingga pasca produksi.

BAB V PENUTUP

Dan pada bab terakhir ini akan di uraikan tentang kesimpulan hasil pembahasan dan saran-saran.

