

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keinginan yang kuat untuk dikenal kalangan masyarakat, band Bangjo yang bergenre reggae ini ingin mempunyai video klip yang akan dijadikan media promosi untuk memperkenalkan bandnya kepada masyarakat.

Berdasarkan keterangan diatas, maka penulis tertarik untuk mengambil judul :

**MEMBUAT VIDEO KLIP BAND BANGJO DENGAN JUDUL
" VESPA " UNTUK MEDIA PROMOSI.**

1.2 Rumusan Masalah

Bertitik tolak dari latar belakang diatas maka peneliti merumuskan permasalahannya sebagai berikut:

Bagaimana membuat video klip untuk media promosi band Bangjo ?

1.3 Batasan Masalah

a. Obyek penelitian :

Group Band Bangjo

b. Sistem yang akan dibuat :

Video klip group band Bangjo dengan judul lagu “ VESPA ”

c. Software yang digunakan :

Adobe Premiere CS3, Adobe Photoshop CS3, Windos Media Player.

d. Metode Analisis yang digunakan :

Analisis SWOT.

e. Teknik yang digunakan :

Stop motion dan Blue Screen.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Menambah wawasan dan pembendaharaan ilmu pengetahuan dalam teknologi informasi dan multimedia.
2. Membuat video klip band Bangjo dengan judul “ Vespa ” dan menggunakan video klip untuk media promosi.
3. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Sebagai syarat memperoleh gelar sarjana komputer pada jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Untuk meningkatkan kreatifitas menciptakan suatu karya dengan memanfaatkan teknologi komputer.

2. Memperkenalkan band Bangjo kepada masyarakat.
3. Menambah khasanah pustaka STIMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Memperoleh gelar Sarjana Komputer.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode penelitian yang digunakan didalam laporan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Metode pengumpulan data dengan menggunakan literature yang dapat dipakai seperti memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia pembuatan video klip maupun mencari sumber menggunakan buku atau ebook.

Koleksi buku Alfabeta guna mencari data :

- a. Sejarah Multimedia, Pengertian Multimedia dan Elemen Multimedia

2. Metode Wawancara

Metode yang digunakan untuk memperoleh penjelasan langsung dari personel band Bangjo.

Data yang didapat sebagai berikut :

- a. Nama personel band Bangjo.
- b. Sejarah band Bangjo.

3. Metode Observasi

Melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap video klip band lain dengan cara melihat dan mengamati video klip band lain untuk perbandingan dengan video klip yang akan dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada laporan ini sebagai berikut :

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode pengumpulan, sistematika penulisan dan perencanaan kegiatan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang tinjauan pustaka dan dasar teori konsep dasar multimedia, video klip serta software yang akan digunakan.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menerangkan tentang profil band Bangjo, merancang isi yang meliputi analisis swot, perencanaan anggaran, rangkaian pra produksi video klip.

BAB IV: IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

Bab ini tentang merancang produksi dan pasca produksi, serta pembahasan proses pasca produksi dan hasil akhir.

BAB V: PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang di dalamnya terdapat kesimpulan penelitian serta saran yang diberikan oleh penulis.



