

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan video klip pada saat berkembang pesat dan kreatif. Para pembuat video klip berlomba-lomba untuk membuat sebuah hasil karya video klip yang baik agar diterima dan disukai oleh masyarakat luas. Para pembuat video klip menyajikan sebuah video yang di dalamnya terdapat tambahan animasi, agar video klip yang disajikan tidak membosankan dan memberi kesan lebih hidup.

Video klip juga tidak terlepas dari aspek multimedia dan tata visual sehingga diperlukan keahlian dalam proses pembuatan maupun editing. Video klip yang berkualitas tidak lepas dari kualitas multimedia baik dari segi tampilan, alur cerita, pencahayaan, sudut pandang kamera, dan tambahan animasi maupun efek visual.

Proses pembuatan video klip memerlukan biaya yang tidak sedikit. Oleh karena itu penulis membuat video klip berbasis animasi 2D dan animasi 3D untuk membuat sesuatu yang tidak bisa direalisasikan di dunia nyata, ataupun bisa tetapi biaya yang dikeluarkan mahal.

Dengan adanya latar belakang tersebut, maka dalam penelitian ini penulis mengambil judul Pembuatan video klip band joker jester berbasis animasi 2D dan animasi 3D.

1.2 Perumusan Masalah

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

Bagaimana membuat video klip berbasis animasi 2D dan animasi 3D yang berkualitas dari segi tampilan, alur cerita, transisi, sinkronisasi terhadap musik, animasi, pencahayaan, dan sudut pandang kamera?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, agar terfokus pada tema dan untuk memudahkan dalam penyelesaian penulisan nantinya maka laporan ini akan dibatasi pada beberapa hal berikut ini :

1. Obyek dalam penelitian ini adalah group band Joker Jester.
2. Sistem yang akan dibuat adalah video klip group band Joker Jester berjudul "schizophrenia".
3. Software utama yang digunakan dalam pembuatan video klip ini adalah Autodesk Maya 2009 (64bit), Adobe Photoshop CS5 (64bit), Adobe Premiere Pro CS5 (64bit), dan Adobe Flash CS5 (64bit).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan program strata 1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Menambah wawasan dan pembendaharaan ilmu pengetahuan dalam teknologi informasi bidang multimedia.
4. Membuat video klip untuk Band Joker Jester.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat bagi penulis, dengan diadakan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendapatkan gelar sarjana komputer.
2. Memperdalam serta menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama kuliah, khususnya pengetahuan pada bidang multimedia menyangkut pembuatan video klip, animasi 2D dan animasi 3D.
3. Bagi kalangan pembaca, diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai hal-hal yang menyangkut tentang multimedia yang meliputi banyak media yaitu seni, teks, video, audio, animasi, gambar dan dapat

memberikan motivasi untuk lebih meningkatkan kualitas belajar dalam mempelajari multimedia dan pemanfaatannya pada bidang pendidikan.

4. Bagi band joker jester diharap video klipnya dikenal oleh masyarakat luas.

1.6 Metode Penelitian

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

1. Studi Literatur

Merupakan metode yang mengacu pada studi pustaka maupun referensi lain yang diperoleh dari berbagai sumber, baik dari sumber buku maupun dari sumber media internet sebagai acuan dalam membuat video klip band joker jester.

2. Metode Wawancara

Merupakan metode dengan melakukan tanya jawab secara langsung terhadap berbagai hal yang diperlukan pada responden untuk memperoleh penjelasan secara langsung.

3. Metode Observasi

Merupakan metode yang melakukan pengamatan secara langsung dan pencatatan secara sistematis pada suatu objek yang diteliti.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini merupakan gambaran secara keseluruhan terhadap masalah yang akan dibahas dalam laporan skripsi, yaitu meliputi :

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Pada Bab ini menguraikan dasar teori yang mencakup teori dan konsep dasar yang mendukung pembuatan video klip, konsep dasar multimedia, dan software yang akan digunakan untuk pembuatan video klip ini.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem yang dibuat, penjelasan mengenai sistem yang dibuat, serta identifikasi masalah kelayakan dan kebutuhan sistem yang akan dibuat.

BAB IV: IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang perancangan dan pembuatan video klip joker jester, dan pembahasan tentang video klip yang dibuat.

BAB V: PENUTUP

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

